

A la zapatilla por detrás



Desarrollo

Se sortea por uno de los procedimientos habituales quien es el que *se la pica* que será el que inicie el juego. Los demás se sientan en el suelo formando un círculo. El que la pica se ha quedado en pie y fuera del círculo con una zapatilla, balón, etc. en la mano. El juego se inicia con todos los sentados en el corro cantando:

A la zapatilla por detrás, tris, tras, / ni la ves ni la verás, tris, tras. / ¡Mirad arriba! Que caen judías / ¡Mirad abajo! Que caen garbanzos / ¡Mirad atrás! Que allí estará.

Mientras se canta, el jugador que está dando vueltas, dejará caer disimuladamente la zapatilla, detrás de alguno e los que están sentados, los cuales deberán estar mirando al centro del círculo y dirigiendo la cabeza y la mirada arriba, abajo y atrás según indique la canción. Al percatarse uno de los sentados que le han dejado detrás de él/ella, la zapatilla, saldrá corriendo detrás del que se la pica, tratando de alcanzarlo y agarrarlo; en tanto que, a su vez, el otro corriendo por el exterior del círculo tratará de llegar y sentarse en el espacio que ha dejado libre el de la zapatilla. Si consigue llegar y sentarse, el otro será el que se la pique; si es atrapado de nuevo, seguirá desempeñando el mismo papel que tenía e intentando dejar la zapatilla a otro.

En el transcurso del juego se presentan momentos de gran interés, excitación y divertimento; especialmente cuando el perseguidor, en lugar de perseguir al primero y, sin dejar de correr, deja caer la zapatilla a otro de los sentados, con lo que se consigue un divertido efecto en cadena. Así lo hemos documentado en Zafra.

En Villafranca de los Barros existen variantes, así en la canción se dice: *Zapatilla, cindilla, cindazo, / al que se descuide le doy un trastazo*. En este caso, en lugar de dejarla caer detrás disimuladamente, se le da un suave golpe a alguno de los que está sentado.

En Don Benito, el juego se desarrolla por parejas, está fuera una pareja agarrada de la mano y es perseguido por otra, también agarrados. Si una alcanza a la otra, esta es eliminada.

Origen e historia.

Las variables que presentamos han sido documentadas en Zafra, Villafranca de los Barros y Don Benito.

En cuanto a las épocas del año en que se juega, la propia naturaleza del juego, exige que sea en épocas del año en las que el suelo está seco y no frío; por lo tanto es un juego de primavera, verano y otoño.

Palabras, dichos y canciones

La característica propia del juego incluye, el recitativo:

*A la zapatilla por detrás, tris, tras,
ni la ves ni la verás, tris, tras.
¡Mirad arriba! Que caen judías,
¡Mirad abajo! Que caen garbanzos.
¡Mirad atrás! Que allí estará.*

La variante de Villafranca de los Barros dice:

*Zapatilla, cindilla, cindazo,
al que se descuide le doy un trastazo.*

Jugamos en la escuela

Este juego, a su carácter lúdico y festivo, une la característica de su participación masiva, de trabajo en gran grupo y la versatilidad de poner en juego parejas, dos, tres ó más jugadores fuera del círculo. Lo cual incentiva la participación, haciéndolo especialmente atractivo como juego de animación.

Las edades idóneas para su práctica escolar abarcan desde la escuela infantil a la enseñanza primaria con múltiples de aplicaciones didácticas e interdisciplinarias que van desde la generación de hábitos de orden, vocalización, desarrollo de la capacidad de reacción, de la intuición, del compañerismo, etc.

La metodología a emplear en este juego depende de las edades de los alumnos, pero que, en líneas generales, pasan por establecer el orden y la estructura en círculo, la explicación de las reglas, la práctica didáctica del juego y la ejecución del mismo normalmente.

Como en tantos otros juegos, el objetivo esencial debe ser la práctica autónoma y voluntaria de los grupos de niños en tiempo libre y en espacios seguros, lejos del control de los adultos y propiciando el diálogo y la construcción de los valores y la personalidad que las actividades lúdicas han venido posibilitando siglo tras siglo. El espacio de juego, va desde el gimnasio al aire libre dependiendo de las posibilidades del colegio y de la climatología.

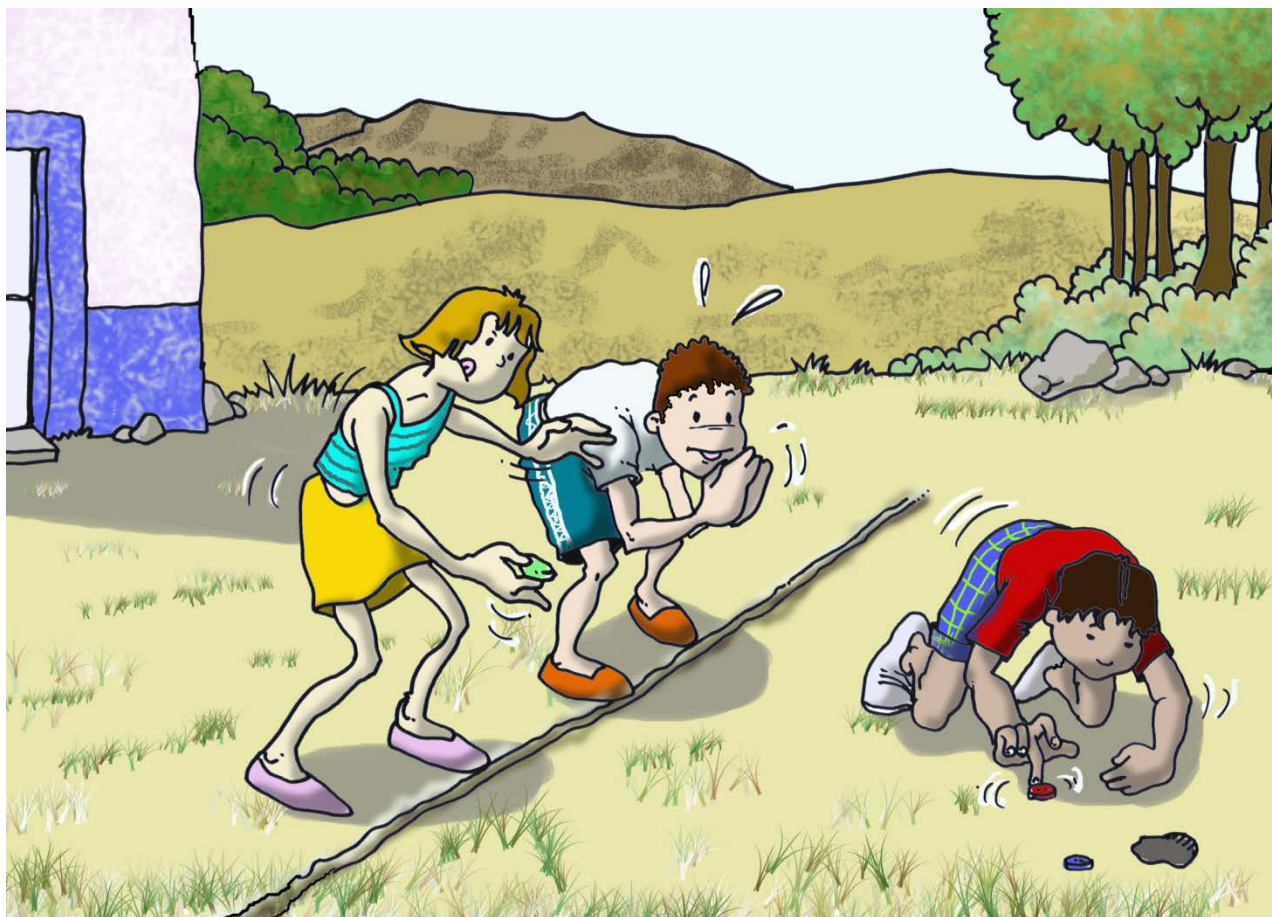
Condición física, salud y valores

En este juego se produce un trabajo suave de velocidad-resistencia, al que es preciso añadir, velocidad de reflejos, atención, desarrollo de la visión marginal, equilibrio dinámico y cálculo espacio temporal. Todo ello combinado con la coordinación que supone el cantar y moverse al mismo tiempo, más la atención que requiere el desarrollo del juego.

Ubicación Curricular

La ubicación curricular de este juego es preciso situarla en los bloques de Condición Física y en Habilidades Motrices; por su intensidad podría estar, en la fase final de la sesión de clase como actividad de Vuelta a la Calma.

Los botones, las castañas, los frijones.....



Desarrollo

Este juego, con diferentes denominaciones, plantea el problema del ajuste postural y el control de la fuerza; en esencia consiste en hacer un hoyo en el suelo a una distancia determinada en pasos, hacer una raya en el suelo y, desde allí, lanzar los botones para entrarlos en el hoyo. Si los botones caen fuera, se les va empujando dándole toques con el dedo utilizando en cada empujón una palabra:

- Uña / Calor / Ingla / Porta.

El jugador que consigue entrar el botón en el hoyo será el ganador y los demás tendrán que pagarles un botón cada uno.

En Campanario, recibe el nombre de “*Juego de las castañas*” se juega el día de Todos los Santos. Para comenzar el juego, cada participante aporta una castaña que el primer jugador, elegido por sorteo, lanzará al hoyo tratando de introducirlas en él. Las castañas que caigan dentro, serán para él, la que caen fuera se dejan, se vuelve a poner otro fondo común de castañas que lanzará el segundo participante, y así sucesivamente, las final las castañas que no entraron y quedaron esparcidas por el suelo se reparten entre todos los jugadores.

En Valverde de Llerena se llama “*Juego de los frijones*”, es mixto y lo juegan de cinco a ocho personas. Las palabras que se emplean al empujar el frijón, con el dedo, hacia el hoyo son:

- Ñale / Cascade / Inglés / Amén.

En Cáceres se denomina “*Los huesos*” se juega con huesos de aceituna por dos participantes en invierno. Las palabras que se emplean son: Uña y Peruña

Origen e historia.

El cuadro de Bruegel documenta varios juegos similares a los que describimos; sin embargo, entendemos que la antigüedad de este tipo de juegos es muy anterior al XVI, por cuanto el lanzamiento de precisión, forma parte de las actividades físicas esenciales relacionadas con la caza, el pastoreo, etc. Del mismo modo la competición en este tipo de habilidades debió estar presente desde los tiempos más remotos.

Palabras, dichos y canciones

Aun cuando como hemos visto, las palabras empleadas en cada modalidad geográfica del juego son distintas; no deja de ser interesante la similitud existente entre las mismas:

- *Uña / Calor / Ingla / Porta.*
- *Iñale / Cascade / Inglés / Amén.*
- *Uña y Peruña*

Destaca la similitud entre *Uña – Iñale* y nuevamente *Uña*, así como *Ingla e Inglés*. Aventurando una explicación *Uña* tendría relación a los golpes dados al objeto empleando la uña del pulgar. *Porta* y *Amén*, indicarían la finalización del juego; *Peruña*, Más que uña.

No queda clara la presencia de *Ingla e Inglés*, aun cuando su relación es evidente.

Jugamos en la escuela

Estamos ante un ejemplo claro de juego de plaza y patio de recreo. La práctica escolar de este juego no plantea ningún problema ya que incluso el espacio necesario es bastante limitado, por lo que su aplicación como actividad físico recreativa, en el marco escolar, no debiera plantear problema alguno.

La posibilidad de juego mixto y de integración, debería ser un importante acicate para su aprendizaje y su práctica escolar.

Condición física, salud y valores

En este juego, las capacidades de control de la fuerza, ajuste postural y cálculo de distancias, son los determinantes del desarrollo de capacidades físicas básicas de gran valor y utilidad escolar, no solo en lo que se refiere a las actividades físicas como tales, sino a su valor interdisciplinario y de aplicación a otras materias del currículum.

Los valores a desarrollar tienen que ver con las normas y la regulación pactada que han de hacer los participantes, de forma previa, antes del comienzo del juego, así como el sometimiento a la aplicación de las reglas autoimpuestas.

Ubicación Curricular

Las características físicas de este juego, determinan su ubicación en el bloque temático de desarrollo de las habilidades; en cuanto a su ubicación en la sesión, la propia intensidad del juego, justifica su presencia en las fases finales de vuelta a la calma.