



RETOS. Nuevas Tendencias en Educación
Física, Deporte y Recreación

ISSN: 1579-1726

feadef@feadef.org

Federación Española de Docentes de
Educación Física
España

Mazón Cobo, Víctor; García Guerra, Manuel

LOS RECREOS MÁS DIVERTIDOS

RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, núm. 8, julio-diciembre,
2005, pp. 32-42

Federación Española de Docentes de Educación Física
Murcia, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732273005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

LOS RECREOS MÁS DIVERTIDOS

Autores

Víctor Mazón Cobo.

*Maestro especialista de Educación Física
Colegio Público "Marqués de Valdecilla"
Solares (Cantabria)*

Manuel García Guerra

*Maestro especialista de Educación Física
Colegio Público "Francisco de Quevedo"
Villasevil de Toranzo (Cantabria)*

Resumen

¿Qué pasa en los recreos? ¿Cuál es su finalidad? ¿Están organizados de alguna manera? ¿Podemos sacar partido de ese tiempo de ocio? ¿Es un espacio para educar? ¿Es un horario lectivo? Estas son preguntas que tratamos de responder en este artículo. Aprovechar el recreo, con sus condiciones lúdicas, con sus condiciones espaciales, ese es el reto que nos proponemos, darle un pequeño giro de tuerca, desde una perspectiva divergente y sacarle partido para que el niño/a experimente, viva una aventura, se relacione, en definitiva: aprenda.

La planificación de los recreos supone exprimir sus ventajas al máximo, descartando lo que suele observarse en ellos, mucho fútbol, demasiada agresividad, conductas sexistas, nula creatividad, excesiva competitividad...

Palabras Claves: Recreo, patio, juego, comba, tiempo educativo

Introducción

Salimos al recreo y jugamos en el patio. ¿A qué? ¿Con quién? ¿Dónde? ¿Cuántas veces jugamos? ¿Con cuántos niños? ¿Es realmente el recreo un tiempo educativo? ¿Hay alguna planificación de los recreos? ¿Es realmente, y en la práctica, el recreo un tiempo educativo?



Este es el punto de partida de este artículo. Pero ¿Por qué este artículo en Retos? En la anterior Revista, os pedía en la editorial que los MAESTROS participaseis con vuestras experiencias, proyectos o artículos de opinión. Alguien me ha dicho que es más fácil pedir que dar. Bien. Voy a dar ejemplo.

Me atrevo y soy tan solo un Maestro especialista en EF que imparte 24 horas lectivas en todos los cursos de Primaria en un gran colegio de Cantabria.

Tenemos en el Colegio Público "Marqués de Valdecilla" de Solares (Cantabria) un magnífico patio con una pista polideportiva, una bolera, una cancha de baloncesto, un foso de arena, una zona de juegos infantiles y arenero, una zona agreste denominada el Risco, un campo de fútbol grande (el campón), tres mini-campos de fútbol con sus correspondientes porterías, rincones, rocas, árboles: encinas, laureles, castaños, robles, hayas, moreras, nogales y 30 plátanos de gran porte. Lugares donde esconderse, vivir una aventura, relacionarse y disfrutar.

Diagnostico

Hagamos esta pregunta: ¿A qué es lo que más se juega en el patio del recreo? Seguramente si preguntamos esto, veremos que el fútbol se lleva la palma. Además suele haber comportamientos agresivos, mucha competitividad, exaltación de los mejor dotados, carencia de cooperación, pocas estrategias, mucho individualismo, poca valoración del compañero, nula creatividad,

escaso desarrollo de tácticas o estrategias, excesivo sexismo, y un amplio etcétera de situaciones y comportamientos poco educativos

rollo de los juegos que programamos con la intención de que provoquen, faciliten y potencien el desarrollo de las diferentes capacidades.

Objetivo del proyecto

Hagamos de nuestros recreos un juego, y del juego una aventura motriz en la que cada alumno voluntariamente participe y pueda tener todas o algunas de estas vivencias enormemente educativas:

✓ participe alegremente	✓ vibre
✓ acepte a los compañeros	✓ se emocione
✓ utilice nuevos códigos	✓ constate la realidad propia y la de los demás
✓ resuelva relampagueantes situaciones	✓ calibre sus límites
✓ haga acopio de todos sus recursos físicos y creativos	✓ se arriesgue
✓ descubra estrategias	✓ tenga incertidumbre
✓ necesite el trabajo en equipo	✓ tome decisiones
✓ ordene el espacio que le rodea	✓ se esfuerce
✓ vivencie la actividad	✓ disfrute y...
✓ anime a los compañeros	✓ aprenda con alegría siendo feliz y jugando con sus maestros.

El colegio se involucra en el proyecto y una gran mayoría de maestros dejan de ser vigilantes o cuidadores y pasan a ser participantes, al menos potencialmente, y en cualquier momento participan en el juego o demuestran alguna variante, colaborando durante los 30 minutos del recreo con todos los participantes de cada uno de los juegos.

Podremos dar a todos los alumnos la posibilidad de integrarse activamente en los juegos propuestos, con la intervención del docente para ayudar, motivar o hacerles descubrir las múltiples satisfacciones que pueden obtener con la participación voluntaria en los juegos programados.

Fundamentación del proyecto

El patio de recreo no es un lugar para cuidar niños, sino un espacio educativo y en tiempo lectivo en el que los niños desarrollan las capacidades, siguen educándose y por tanto desarrollando su personalidad. Es el lugar ideal para relacionarse y convivir y nosotros podemos proponerle diferentes juegos para que durante su desarrollo vivencie diferentes situaciones

El recreo es un tiempo educativo. Sin lugar a duda el espacio del colegio en el que el juego tiene un espacio propio, un marco específico, es el patio de recreo. La actividad en el recreo es horario lectivo, y debe por ello potenciarse, como un elemento integrante de la actividad escolar y nunca debe considerarse como un tiempo libre o "tiempo muerto".

Jugando, el niño se educa y se forma con placer. ¿Por qué no potenciarlo? El recreo no es un tiempo para descansar. Es un momento educativo con muchos componentes psicomotrices, sociomotrices y sobre todo relacionales que inciden grandemente en el desarrollo de la personalidad del alumno. Sin duda, el desarrollo potencial de las capacidades relacionales que se viven en el patio de recreo son evidentes: relaciones entre los alumnos y los objetos, entre los propios niños y entre los niños y los adultos.



Justificación de la propuesta

Tendremos la ocasión de poner a disposición de todo el centro una intensa vida relacional a través del desa-



OBJETIVOS	CONTENIDOS		
	CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
Dinamizar los recreos y lograr una enriquecedora convivencia a través de juegos	El Recreo	Explicación demostración de cada juego	Actitud de respeto y cumplimiento de las reglas de juego
Suprimir o evitar las actitudes agresivas, el exceso de competitividad y reducir el riesgo de disputas, peleas, lesiones y accidentes	El patio de juego	Realización de un mural semanal, con los juegos de esa semana.	Actitud de respeto a los compañeros y adversarios
Potenciar el desarrollo de las capacidades relacionales	Juegos tradicionales	Práctica de juegos tradicionales	Interés por conocer nuevos juegos y actividades lúdicas
Recuperar juegos tradicionales	Juegos de Comba	Aplicación de las habilidades básicas en situación de juego	Participar en diferentes tipos de juegos y actividades lúdico-deportivas.
Aumentar el número de actividades lúdicas que conocen y practican nuestros alumnos.	Juegos de Pasacalles	Utilización y respeto de las reglas de juego	Valorar el esfuerzo y posibilidades de los demás compañeros.
Vivenciar los recreos de otra forma más participativa y lúdica			
Disfrutar del recreo como momento de relación y convivencia de alumnos y maestros.	Juegos Cantados	Utilización de las reglas en juegos de cooperación, de oposición, de oposición-cooperación y de juegos paradójicos.	Jugar y competir con nobleza sin necesidad de árbitro
Crear en el recinto escolar un clima relacional de convivencia, cordialidad, cooperación y respeto	Juegos predeportivos	Audición de cintas de audio cantadas por los propios alumnos	Interés por conocer todos los espacios del patio y sus posibilidades.
Convertir el patio en lugar de aventura y disfrute	Grandes juegos	Filmación de los juegos y posterior visionado	Disfrutar participando con independencia del resultado
	Diferentes materiales de juego	Investigación y Recopilación de juegos tradicionales	Saber ganar y perder: Fair play
	Otros juegos	Crear múltiples y variadas propuestas para los alumnos	
		Utilizar los medios audiovisuales: Audio, grabadora, video, foto etc.	
		Fiesta fin de curso con los juegos aprendidos	

Organización



Se programa un juego o grupo de juegos para una semana. Obviamente serán necesarias una serie de actuaciones, cada semana, dependiendo del juego o juegos proyectados, tanto de preparación del material necesario como de acondicionamiento de los diferentes espacios. Se planificará al menos un juego adaptado a cada ciclo. Los alumnos de cada ciclo tendrán cada día, al menos el referente de un maestro de su ciclo.



El profesor de EF programa los juegos. El viernes previo, entregará al Jefe de Estudios y a cada Ciclo, el resumen de la planificación de la semana y la jefatura de estudios distribuye y organiza a los maestros colaboradores y participantes de cada ciclo.

A primera hora de cada lunes, se colocará en un ventanal del patio cubierto, en lugar bien visible desde el exterior, el mural con la explicación gráfica de los juegos a realizar. Una vez terminada la semana se irán colgando en la pared del patio cubierto los sucesivos murales.

Metodología

El procedimiento metodológico de actuación se basará en una presentación inicial. Los lunes se explica por

megafonía el juego, las reglas, objetivos, historia etc. y se hace una demostración para todos los alumnos interesados. Después cada grupo que desee jugar se lo comunica a los profesores que participan en el proyecto y se organiza uno o varios juegos en diferentes lugares del patio. En días sucesivos se practicarán estos juegos en diferentes competiciones y con las variaciones que se aporten por parte de todos.

Los viernes se filmará en video una demostración del juego o juegos practicados.

En las posteriores semanas se practicará el juego correspondiente a esa semana, más los que ya se han desarrollado anteriormente. Algunos grupos de juegos conllevan una preparación previa, ya sea de su práctica o del conocimiento de las reglas o de las letras. Para ello, la semana precedente, y utilizando tiempos libres de recreo y de la hora de descanso del comedor escolar, y algún periodo de las clases de Educación Física, se irán haciendo acopio de informaciones y materiales y al acabar cada semana se le entregará a la jefatura de estudios la programación de las actividades lúdicas previstas para la siguiente semana. A través del desarrollo de la experiencia se irán creando y supervisando diferentes mecanismos o estrategias para que todos los alumnos puedan desarrollar las diferentes actividades de forma autónoma sin necesidad de la supervisión y control del docente.

Programación del proyecto

Cuando los maestros escribimos un artículo, nos basamos en nuestra vicencia, en la experimentación, en el ensayo-error, en el trabajo diario, en el día a día de clase, en resumen, en la experiencia práctica. Como os comentaba anteriormente, este proyecto lo hemos llevado a cabo durante el curso escolar 2002-2003 en nuestro colegio y actualmente lo están pasando en sus respectivos colegios, enriqueciéndole, otros compañeros de Cantabria y de otras 9 provincias españolas, a los cuales agradezco su colaboración y sus aportaciones.

La mejor manera de explicar este proyecto es transcribir la planificación semanal real que nos propusimos al principio de curso, y que la realidad posterior nos hizo ver que era tan exhaustivo, que no se podía llevar en su totalidad a la práctica, pues la realidad del curso escolar eliminaba muchos recreos e incluso semanas enteras por diferentes motivos: semanas lluviosas, semana previa a la Navidad, semana anterior a carnavales, semana pre-vacacional, semana de preparación de la fiesta fin de curso y otros proyectos del centro que ocupaban este espacio y este tiempo. La experiencia nos ha dicho que esta planificación es exhaustiva y que tiene más viabilidad y mejores resultados, planificándola por quincenas. No obstante y para que sirva de referencia a gran cantidad de maestros de EF lectores de Retos y pueda servir a modo de menú, mantenemos la planificación semanal, que además tenía el objetivo de recuperar una enorme variedad de juegos tradicionales.

PLANIFICACIÓN SEMANAL CURSO 2002-2003

OCTUBRE				
Semana del 30 al 4	Semana del 7 al 11	Semana del 14 al 8	Semana del 21 al 25	Semana del 28 al 31
Juegos de comba	Balontiro (Campo quemado)	Juegos de esconder y buscar	Juegos de pasacalles o filas	Juegos de manos
Soy la reina de los mares-Yo tengo unas tijeras-Cocherito leré-Don Gato- A los chinos de la China-Te invito a un café...		Escondite, bote, pi, un dos tres escondite inglés, tres navíos en el mar... La búsqueda del Tesoro por el patio escolar	Pase-misi; Estaba la pájara pinta; Donde están las llaves	Popeye, Milikitudi, El valle de las palomas, En la calle 24, Doctor Jano cirujano, Chupa-chus, Draculina, Chino capuchino, Con las partes de mi cuerpo, Pipi Lanstrung, Los signos del zodiaco, Chicas pistoleras, Chocota, La palmada, Antón Carolina, Mi hermano se fue al oeste, Baba-bebe...etc.

NOVIEMBRE			
Semana del 5 al 8	Semana del 11 al 15	Semana del 18 al 22	Semana del 25 al 29
Juegos de corro	Juegos con pañuelos)	Juegos de desplazamientos	Juegos de mesa
El patio de mi casa; La zapatilla por detrás. Al corro chirimbolo, Al corro de la patata, Ratón que te pilla el gato, Que llueva que llueva, Quisiera ser tan alta, Tengo una muñeca vestida de azul, Mambrú, Soy el farolero, Cucú cantaba la rana, Orquesta loca	Pañuelito, Doble pañuelo, 3 palmadas, La cola del zorro, Al zorro en el gallinero	Cortahilos, Las cuatro esquinas, Cadeneta, Látigo, el filtro	Ping-pong, Damas, Ajedrez, Parchís, Oca,...

DICIEMBRE			
Semana del 2 al 5	Semana del 6 al 9	Semana del 10 al 13	Semana del 25 al 29
Juegos de pescar y librar	Puente de la constitución	Juegos de percepción espacial	Juegos de persecución por equipos
policías y ladrones (cayo librón), cuatro colores		Alturitas, Stop, Tulipán, Virus, Splash..	Marro-malla, la bandera, España-Inglatera, Cara-cruz, Moros y cristianos

ENERO			
Semana del 8 al 10	Semana del 13 al 17	Semana del 20 al 24	Semana del 27 al 30
Juegos velocidad por equipos	Juegos de carreras o relevos	Juegos de saltos	Juegos de estrategia
Los cuatro patios. Robapiedras	Carreras de sacos, a la pita, a caballo, rodando aros, con agua....	Pídola, Correcalles, Garbancito va, A la 1 la mula, ..	La varita o contrabando

FEBRERO				
Semana del 3 al 7	Semana del 10 al 14	Semana del 17 al 21	Semana del 24 al 26	Semana del 27 al 3
Juegos de paradójicos	Juegos paradójicos	Grandes juegos sin fin	Juegos de suertes	Carnavales
Pelota sentada	Tres campos	Persecución en la selva encantada	Rifas, Cara-cruz, Raya, A pies, a dedos, Piedra, papel y tijeras, a rifar....	

MARZO			
Semana del 4 al 7	Semana del 10 al 14	Semana del 17 al 21	Semana del 24 al 28
Juegos fuerza	Juegos tradicionales	Juegos de percepción espacial	Juegos tradicionales de lanzar
Sogatira, Arranca- cebollinos, Pulso gitano, Látigo...	La goma	Paquetes. El que engancha desengancha	Petanca. A la Raya. La calva, el herrón, Tabas

ABRIL				
Semana del 31 al 4	Semana del 7 al 11	Semana del 14 al 16	Semanas del 17 al 27	Semanas del 18 al 2
Juegos tradicionales de habilidad	Puente tradicionales	Juegos con sillas	Vacaciones de Semana Santa	Juegos tradicionales
El diábolo, los palos del diablo	Peonzas	Tempestad, la silla amiga, la silla vacía, juego de las sillas		Juegos de canicas; Gua, canes

MAYO			
Semana del 5 al 9	Semana del 12 al 16	Semana del 19 al 23	Semanas del 26 al 30
Juegos autóctonos	Juegos de suelo	Juegos de rayuelas	Juegos cantados
Los Bolos, Salto pasiego	El Castro, Tres en Raya, Chapas...	Caracol, Castro, cielo y tierra, la semana, el avión	Polvorón, Antón pirulero, Mambrú...

JUNIO			
Semana del 2 al 6	Semana del 9 al 13	Semana del 16 al 20	
Juegos de equilibrio	Juegos con aros	Juegos con pelotas	Preparación del festival de fin de curso
Zancos	Rodar el aro, caza-aros, Aro amigo, Aterrizar...	Bomba, Pies quietos.	"La fiesta de los juegos"

A modo de ejemplo, creo conveniente mostrar una de las semanas del proyecto, la primera, Los juegos de comba. Con la práctica se pueden ir complementando aspectos, ampliando o comprimiendo, según las posibilidades, implicación de alumnos y profesores. También incluimos una foto del mural que hicimos para esa primera semana.

1ª Semana del Proyecto de Centro:

"Los Recreos más divertidos"

Fecha: 30 Sep-4 de Octubre

JUEGOS DE COMBA



Soy la reina de los mares	Te invito a un café
El cocherito leré	Yo tengo unas tijeras
Al mondrullón	Al pasar la barca
Las tablas	Rey, rey
Paseando	Rin-rin
Don Gato su pandilla	Once y pisotón
Al reloj	Al caballo
Gato Don su pandilla	Al zapatero cojo
La espada del rey cadete	Cuando vendrá el cartero
La aguja del reloj	A durar
El pelotón	Abecedario
Maria Magdalena	La una, la otra

Fundamentación

Una de las pocas actividades lúdicas que resisten el paso de los tiempos y que no decaen en el olvido y el desuso, perviviendo a través de las generaciones es la COMBA.

¿Quién de nosotros no ha jugado a la comba cuando iba a la escuela?

Preguntemos a nuestros padres y abuelos. Seguramente todos han jugado a la comba y eso que en el siglo pasado se le considerada como un juego específico de niñas. Pero curiosamente en esa época, en los albores de la TV todos pudimos disfrutar de los entrenamientos de los famosos boxeadores: Legrá, Carrasco, Velázquez, etc, cuyo entrenamiento básico era con combas. La virilidad de este deporte hizo desmitificar esa acepción de actividad para niñas.

El uso más frecuente de las cuerdas como elemento lúdico y como material auxiliar para el desarrollo de la actividad física, es la COMBA. En tiempos de la autarquía los jóvenes españoles utilizábamos lianas recogidas del monte o bardales para saltar a la comba.

Con los tiempos modernos surgen nuevas disciplinas, nuevos ejercicios, nuevos aparatos, maquinitas, robots, etc. Lo cual hace que los maestros tengamos que actualizarnos constantemente para poder dar respuesta a las demandas de una población cada vez más exigente y conocedora de nuevas actividades, nuevas tecnologías, pero..... muy exclusivas, muchas veces excluyentes, casi siempre caras, que necesitan un mantenimiento y cuidado, y dirigidas a un segmento de la población y lo más negativo es que propician el consumo, la insolidaridad y la individualización en la mayoría de los casos.

Esto nos hace pensar y decidir que no sea recomendable trasladarlas al ámbito educativo ni tan siquiera al recreativo. Seguimos pensando en las excelencias de muchos juegos tradicionales y en este caso en los múltiples y variados juegos de comba.

¿Qué ventajas tiene la comba como material auxiliar en la escuela?

- ☐ Es un material fácil de conseguir
- ☐ Es un material barato y duradero
- ☐ Es un material que permite un uso diverso y múltiple
- ☐ Es un material de fácil uso tanto individual como colectivo.
- ☐ Se puede utilizar en cualquier espacio o lugar.
- ☐ Es integradora, pues no excluye a nadie (el que falla o pierde pasa a "dar" a la comba, en lugar de saltar)
- ☐ Es una actividad de colaboración, socialización, coordinación y ritmo.

- ☐ Actualmente se trabaja la coeducación (hoy ya se ve en todos los patios saltar conjuntamente a niños y niñas)
- ☐ Con la comba ni se gana ni se pierde, se participa.
- ☐ La cooperación, la ayuda mutua, suelen presidir todas las propuestas o juegos.
- ☐ Permite incluir canciones, tonadillas, letras, ritmos e incluso coreografías.
- ☐ Nos ayuda a recuperar y conocer las tradiciones de nuestros mayores.
- ☐ Es un ejercicio que posibilita el acondicionamiento físico.
- ☐ Esta actividad puede ser practicada individualmente potenciando el esfuerzo y desarrollando la coordinación.
- ☐ Normalmente es una actividad colectiva en la que hay coordinarse con otros, escuchar, proponer, debatir, ceder, aceptar, etc.
- ☐ Es una actividad apropiada para todas las edades.
- ☐ Deja lugar a la imaginación y a la creatividad.
- ☐ Es apropiado para relacionarse con cualquier compañero o compañera creándose un buen ambiente de aprendizaje y superación.
- ☐ Etc.

Durante esta semana, la primera del proyecto, pretendemos mostrarles a los alumnos las múltiples y variadas posibilidades lúdicas de la comba y su utilización en los momentos de ocio.

El juego más significativo es: **AL PASAR LA BARCA**
PROGRAMACIÓN DE LA SEMANA:

Recreo del lunes

- 1 Explicación de los juegos de Comba por megafonía
- 2 Demostración de algunos juegos de comba con los alumnos de 6º (lo habíamos preparado la semana previa)
- 3 Cada alumno o grupo de alumnos puede practicar cualquiera de los juegos aprendidos en semanas siguientes. El conocimiento de nuevos juegos, aumenta nuestro acervo cultural y lúdico y como consecuencia nuestra capacidad de decisión y elección de nuestros ratos de ocio y recreo libre.

Distribución por grupos o cursos

Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
Les acompaña (y juega con ellos) el maestro/a de 1ºA Juego: "La barca"	Les acompaña (y juega con ellos) el maestro/a de 4ºB Juego: "La aguja del reloj"	Se encargan de repartir las combas y de colaborar en la enseñanza con los cursos más pequeños, dando a la comba y enseñando las canciones. Otro grupo canta las retahilas o canciones a través del micrófono instalado en el patio Les acompaña, coordina, dirige, anima y juega con ellos el maestro de EF.

Recreo del martes, miércoles y jueves

Distribución por grupos o cursos		
Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
Les acompaña (y juega con ellos) el maestro/a de 1ºB Juego: "La barca"	Les acompaña (y juega con ellos) el maestro/a de 3ºB Juego: "Al mondrullón"	Se encargan de repartir las combas. Graban las canciones en radiocasete con el profesor de EF.

Recreo del viernes

Alumnos de 1º Ciclo, de 2º Ciclo y de 3º Ciclo juegan eligiendo libremente de entre el menú de Juegos de COMBA aprendidos y el profesor de EF. realiza el reportaje fotográfico y de video

OTROS JUEGOS :	
APORTADOS POR LOS MAESTROS	APORTADOS POR LOS ALUMNOS
Rey-Rey Las Tablas La una, la otra (Gema) Sol, luna, estrella y firmamento (Gema)	Once y pisotón Al reloj A fallar

COMBA

La organización es sencilla y similar para todos los juegos de comba: organizamos al alumnado en varios grupos, entregando a cada grupo una comba; en cada grupo dos dan la cuerda y el resto salta según sea el juego, normalmente siguiendo el ritmo de una canción o retahila.

Si alguien hace malas al saltar -toca la cuerda, la detiene, realiza mal un gesto, salta menos veces de las indicadas (saltar a una, a dos, tres veces, etc.), pierde comba (no entra a saltar en el momento debido), etc.- pasa a ocupar el lugar del compañero que más tiempo llevaba dando a la comba. Éste se pone a la cola de quienes iban a saltar y se continúa el juego. Si lo realiza correctamente, al finalizar la canción -o su parte en el juego- debe salir por el lado contrario al que entró y el siguiente entra a saltar sin perder comba.

Son diversas las **clasificaciones** que pueden hacerse de los juegos de comba. En nuestro caso distinguimos tres grupos según la dificultad creciente del juego:

- ▶ juegos de «barca» en los que la mayor parte de los saltos se realizan sin que la cuerda de la vuelta completa
- ▶ juegos en los que la única dificultad consiste en saltar con todas sus variedades y ritmos posibles
- ▶ juegos en los que además de saltar hay que llevar a cabo otro tipo de acciones

Resumimos a continuación alguna de las modalidades más comunes en los juegos de saltar a la comba sin canción:

1. A uno, dos, tres... saltos, perdiendo comba (cuando en alguna de las vueltas que da la cuerda, no se salta) o sin perder. Se puede saltar solo o por parejas: entrar por la cara y salir por el revés, entrar por la cara y salir por la cara o entrar por el revés y salir por el revés. El primero de la fila es quien indica de qué forma hay que saltar y por dónde hay que entrar y salir.

2. Al caballo. Entrar por el revés y salir por la cara (sólo un salto).

3. Al reloj. Pasar sin tocar, ni saltar la cuerda.

4. Once y pisotón. Van saltando a una sin perder comba contando 1, 2, 3, ... 11 y pisotón. Cada salto debe coincidir con un número. Al que le corresponde pisotón, en vez de saltar ha de pisar la cuerda con los dos pies. Si no la pisa paga y se pone a dar; si la pisa se pone el primero de la fila.

5. Double. Se inicia saltando despacio y se va cada vez más deprisa hasta que haga malas el que salta o paren los que dan.

AL PASAR LA BARCA

En este caso, Al pasar la barca, se salta con los pies juntos de un lado a otro de la cuerda, teniendo en cuenta que la comba no da el giro completo sino un ligero vaivén de un lado a otro (salto a la barca).

Mientras se salta se va cantando:

*Al pasar la barca
me dijo el barquero
las niñas bonitas
no pagan dinero.
Yo no soy bonita
ni lo quiero ser.
Arriba la barca
una, dos y tres!*



En cada frase hay que dar un salto. Cuando se dice arriba la comba empieza lentamente a dar la vuelta completa hasta que finalice la canción.

LOS CHINITOS DE LA CHINA

En este juego se empieza saltando a la barca y cantando:

*Los chinitos de la China,
cuando no saben qué hacer,
tiran piedras a lo alto (hacen el gesto),
y dicen que va a llover (aquí se da comba), enero,
febrero, marzo, ...*

(hasta el mes en que cumpla los años el que salta, momento en el que sale y entra el siguiente).

AL MONDRULLÓN

Remitimos a la explicación general de los juegos de comba.

Mientras se salta se va recitando la siguiente retahila de forma que coincidan saltando a la vez tantos alumnos como los que se recita:

*Al mondrullón que entre la 1ª,
al mondrullón que entre la 2ª,
al mondrullón que entre la 3ª,
al mondrullón que entre la 4ª,
(comienzan en este momento a salir)
Al mondrullón que salga la 1ª,
al mondrullón que salga la 2ª,
al mondrullón que salga la 3ª,
al mondrullón que salga la 4ª.*

EL COCHERITO LERÉ

Remitimos a la explicación general de los juegos de comba.

La letra de este juego es la siguiente:

*El cocherito, leré,
me dijo anoche, leré,
que si quería, leré,
montar en coche, leré.
Y yo le dije, leré,
con gran salero, leré,
no quiero coche, leré,
que me mareo, leré.
Si te mareas, leré,
ve a la farmacia, leré,
compra un jarabe, leré,
que te de marcha, leré.
El nombre de María,
qué cinco letras tiene,
la M, la A, la R, la I y la A. ¡María!*

En todos los leré, el que salta toca el suelo con las manos o simplemente se agacha y los que dan suben la cuerda y la hacen girar arriba una vez por encima de su cabeza.

LA REINA DE LOS MARES

En este juego quien entra a la comba lleva un pañuelo en la mano y, mientras canta, va saltando y manipulando el pañuelo tal como se indica:

*Soy la reina de los mares,
señores lo van a ver,
tiro el pañuelito al suelo (lo tira),
y lo vuelvo recoger (lo recoge).
Pañuelito, pañuelito,
quién te pudiera tener,
guardadito en el bolsillo, (lo va doblando...
como un pliego de papel. ...y guardando en el bolsillo)*

TE INVITO A UN CAFÉ

Una cuerda o comba para cada pareja

Jugamos por parejas.

Cada pareja tiene una comba y mientras uno va saltando inicia el siguiente diálogo:

*Te invito.
¿A qué?
A un café.
¿A qué hora?
A las... dice un número cualquiera.*

Entonces el compañero entra a saltar y saltan juntos tantas veces como el número que ha indicado. Cuando se termina se cambian los papeles.

UNA, DOS Y TRES

Cada alumno tiene que dar tres saltos seguidos mientras se canta:

*Una, dos y tres,
pluma, tintero y papel
para escribir una carta
a mi querido Miguel.
En la carta le decía
recuerdos para mi tía
que está malita en la cama
los días de la semana
que son, que son, que son:
lunes, martes, miércoles,
jueves, viernes, sábado y domingo.*

El domingo lo salta el mismo que saltó el jueves, viernes y sábado, debiendo pisar la comba tras saltar el domingo.

YO TENGO UNAS TIJERAS

Mientras saltamos vamos cantando y realizando las acciones que indica la canción:

*Yo tengo una tijeras
que se abren y se cierran. (Abrir y cerrar las piernas).
Yo toco el cielo, (levantar una mano).
yo toco la tierra, (tocar el suelo).
yo me arrojo (arrodillarse).
y me salgo fuera (salir).*

LA AGUJA DEL RELOJ

Distribuimos la clase en grupos y entregamos a cada grupo una cuerda de unos 2 m. de largo a la que hemos colocado un pequeño lastre en uno de sus cabos.

Alguien del grupo cogerá la cuerda y situándose en el centro de sus compañeros la hará girar procurando que siempre esté en contacto con el suelo. El resto de miembros del grupo procurará saltar sin tocarla. Si alguien toca la cuerda, pasará a ocupar el centro.

Es conveniente que quien maneja la cuerda lo haga siempre con el mismo ritmo y la gire pasándola por la espalda, cambiándosela de mano para evitar marearse.

OTROS JUEGOS DE COMBA:

Durante el transcurso de la semana surgieron otros juegos de comba aportados por los abuelos, padres, amigos y profesoras, que aún no nos ha dado tiempo de transcribir.

Observaciones al desarrollo de al 1ª semana del proyecto

El lunes comenzó el proyecto explicando brevemente por megafonía los juegos de esta semana que van a consistir en juegos de comba. Los alumnos de 6º fueron los encargados de repartir combas y recogerlas al final del recreo. Como no funcionaba la megafonía externa un grupo de alum-

nas cantaron varias canciones desde el micrófono del interior del colegio, pero el sonido resultaba estridente.

En el patio se involucraron más del 75% de los alumnos y 7 de los 29 profesores que forman el claustro.

La heterogeneidad de grupos y edades se solucionó de forma espontánea gracias a la labor de las alumnas de 6º que una vez que realizaban un juego de comba se repartían con otros grupos de dos en dos colaborando en el aprendizaje-enseñanza del juego y en la memorización de la tonada o canción.

El martes, se colocaron las columnas de sonido en el patio y se llevó de forma organizada. Un grupo de alumnos cantaba una canción, tres o cuatro veces consecutivas y el resto de grupos realizaban el juego y la cantaban. Con el mismo método seguimos el miércoles y jueves. El viernes, que era libre, se desorganizó un poco mientras se filmaban en video algunas de las canciones y juegos y se hacían fotografías. El proyecto ha tenido más calor entre los alumnos que entre los maestros, pero como todos los comienzos, las dificultades surgen y aparecen soluciones. Como dijo el poeta: "caminante, se hace camino al andar". Hemos comenzado, con algunos tropiezos, pero con grandes dosis de ilusión y la gratificación de unos ojos ávidos de aprender y disfrutar. Seguiremos, añadiendo cada semana, al menos un juego, y la próxima, además de disfrutar con estos y otros juegos de comba, aprenderemos a jugar al Balontiro.

Conclusión

En este proyecto han estado colaborando, y están a lo largo de este curso 2003-04, compañeros de FEADEF de Zamora, Coruña, Sevilla, Madrid, Segovia, Valladolid, Córdoba, Valencia y Cantabria, que están enriqueciendo el contenido de cada una de las semanas, con aportaciones locales y juegos de su comunidad, con lo cual, el proyecto aún está en fase de construcción, con las bases o cimientos que os acabo de relatar. Quedo a disposición de cualquier maestro que quiera llevarlo a la práctica, comprometiéndome a enviarle el archivo de cualquier semana que me solicite, pues sin lugar a duda, cuantas más aportaciones haya, más enriquecedor y plural será el texto final de este Proyecto denominado: "Recreos divertidos", cuyo objetivo final es ayudar a los maestros en su labor docente diaria, dándoles pautas de actuación.



Bibliografía

Blanco García, T. (1995). *Para jugar como jugábamos*. Salamanca: Diputación de Salamanca.

Castejón Oliva, F. J. y varios autores (1999). *Juegos Populares, una propuesta práctica para la EF*. Madrid: Pila Teleña.

López Sobrado, E. y varios autores (1990). *Canciones y juegos infantiles en las Merindades de Castilla*. Burgos: Centro de profesores de Villarcayo.

Mazón Cobo, V.; Uriel González, J. R.; Santamarta Pérez, J. y Sánchez Rodríguez, M. J. (2001). *Programación de la Educación Física en Primaria*. Barcelona: Inde.

Mazón Cobo, V. y varios autores (2002). *Colección: ficheros de juegos y actividades. Tomo nº 1: Juegos sensoriales, de equilibrio y esquema corporal*. Barcelona: Inde.

Mazón Cobo, V. (1994). *Juegos de Educación Física para la Educación Primaria*. Cantabria: MEC. Dirección provincial de Cantabria.

Mazón Cobo, V. (1998). *Los Bolos en la Educación Primaria*. Cantabria: MEC. Dirección provincial de Cantabria y F. C. Bolos.

Mazón Cobo, V.; Ruiz Juan, F.; Sarabia Ruiz, D. y Torralbo Lanza, R. (2001). *En Actas del IV congreso internacional de Santander: La enseñanza de la EF y el Deporte Escolar*. Cantabria: ADEF Cantabria.

Canales Leonart, F. J.; Mazón Cobo, V.; Ruiz Juan, F.; Sarabia Ruiz, D. y Torralbo Lanza, R. (2001). *Reflexiones y perspectivas de la enseñanza de la EF y el Deporte escolar en el nuevo milenio*. Cantabria. Editorial ADEF Cantabria.

Ruiz Juan, F. y García Montes, M. E. (2001). *Desarrollo de la motricidad a través del juego*. Madrid: Gymnos.

<http://www.jccm.es/edu/cp/princesasofia/colegio/profes/juego/comba.htm>

<http://www.acanomas.com/DatoMuestra.php?Id=306>

<http://roble.pntic.mec.es/~fromer2/soto/pasado/juegos4.htm>

<http://www.cedrillas.es/tradiciones.htm>

<http://www.jccm.es/edu/cp/princesasofia/colegio/profes/juego/canicas.htm>