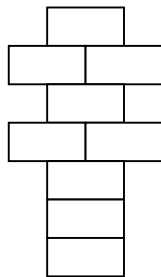


Juegos de ayer para la gente de hoy

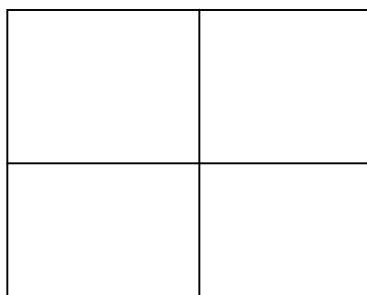
| |
|---|
| Nombre del juego EL CASTRO (3) |
| Número de participantes: LOS QUE SE QUIERA |
| Lugar donde se puede desarrollar: LA CALLE |
| Materiales que se utilizan Tiza, teja o palo para marcar. Teja o tanga para cada jugador |
| Descripción del juego <p>Primero se dibuja el castro en el suelo con tiza, palo, piedra o teja. Se juega de uno en uno en el orden que se sortee. El primer jugador lanza la teja, piedra (o tanga) -del tamaño de la mano más o menos- a la casilla 1ª y a pata coja, se salta desde fuera hasta la casilla 2ª, 3, en la 4-5 se dejan caer los dos pies a la vez, uno en cada casilla; 6 pata coja, 7-8 se vuelve a caer con los dos pies; 9 patacoja y de ahí fuera con los dos pies; se da la vuelta y regresa igual y cuando llegue a la casilla 2 donde recoge la teja y con ella salta por encima al inicio. Si en el trayecto se pierde la postura de patacoja y se apoya el otro pie en el suelo, o si se pisa la raya, o la teja no entra en la casilla del número, se pierde la vez y comienza el siguiente. Si no pierde continúa a la casilla dos (tirando la teja). cuando se tira la teja al 4,5,7 u 8 se pasa a la patacoja evitando al que tiene la teja. Quien consigue jugar todas las casillas, se apropia de una de ellas, la señala y puede descansar con los dos pies en ella y los demás jugadores no pueden pisar esa casilla ganada.</p> <p>Gana el jugador que más casillas ha acaparado</p> |

Dibujo esquemático:



Variaciones:

el castro en forma de cruz (se tira la tanga al 1, 2, 3,4 y con el pie se hace el camino de ida y regreso progresivamente)



Variante 2:

Se dibuja el castro en forma circular y se numeran los espacios, pasar la piedra de casilla en casilla, hasta acabar la rueda, todo el recorrido a la pata coja, luego tirar la piedra a la segunda casilla y hacer lo mismo