

Juegos tradicionales de México: el avión, las canicas y el trompo

Tres juegos de siempre

El avión. Se dibujan en el suelo casillas numeradas del 1 al 10. Se lanza una piedrita a la casilla 1 y se recorren todas saltando en un pie, sin pisar la casilla de la piedrita. Al volver, se recoge. Después se lanza a la casilla 2, y así sucesivamente.

Las canicas. Se dibuja un círculo con gis y cada jugador pone dentro algunas canicas. Por turnos, se lanza una canica con el pulgar para sacar las del círculo.

El trompo. Se enrolla una cuerda alrededor del trompo y se lanza con fuerza para que gire sobre su punta. Gana quien lo hace girar más tiempo.



1 Une cada juego con lo que necesitas para jugar.

El avión



Un trompo y una cuerda

Las canicas



Gis y una piedrita

El trompo



Gis y canicas

2 Ordena los pasos del avión.

☐

Salta en un pie por todas las casillas sin pisar la piedrita.

☐

Dibuja las casillas del 1 al 10.

☐

Recoge la piedrita al volver.

☐

Lanza la piedrita a la casilla 1.

Nombre: _____ Fecha: _____

Juegos para todas y todos

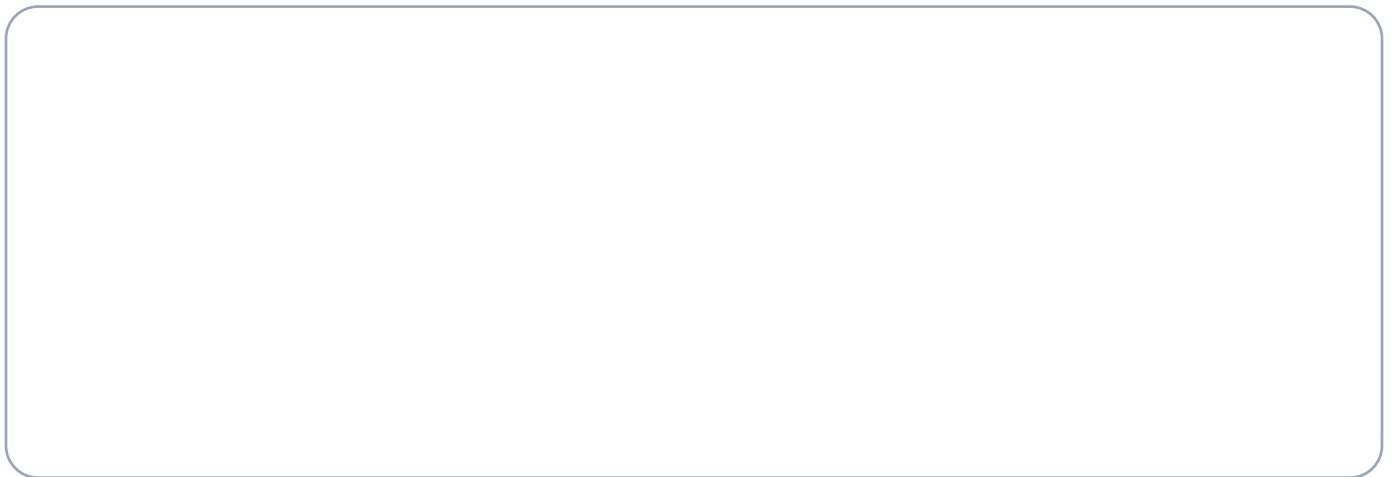
3 ¿Cómo cambiarías el avión para que pueda jugar alguien que no puede saltar?

4 ¿Por qué es importante esperar el turno en las canicas?

5 Pregunta a una persona mayor a qué jugaba de pequeña y escribe las reglas de ese juego.

Nombre del juego: _____

6 Dibuja ese juego.



Guía para el docente

Juegos tradicionales de México: el avión, las canicas y el trompo

Objetivo: Comprender textos instructivos y adaptar las reglas de un juego para que todos participen.

Soluciones y criterios

1. Une cada juego con lo que necesitas para jugar.

El avión: Gis y una piedrita

Las canicas: Gis y canicas

El trompo: Un trompo y una cuerda

2. Ordena los pasos del avión.

1. Dibuja las casillas del 1 al 10.

2. Lanza la piedrita a la casilla 1.

3. Salta en un pie por todas las casillas sin pisar la piedrita.

4. Recoge la piedrita al volver.

3. ¿Cómo cambiarías el avión para que pueda jugar alguien que no puede saltar?

Por ejemplo, recorrer las casillas caminando o en silla de ruedas, lanzar la piedrita desde una silla o jugar por parejas: una persona lanza y otra recorre.

4. ¿Por qué es importante esperar el turno en las canicas?

Para que todos puedan jugar y el juego sea justo.

5. Pregunta a una persona mayor a qué jugaba de pequeña y escribe las reglas de ese juego.

Texto instructivo con pasos ordenados y materiales.

Orientaciones

- Si es posible, salir al patio a jugar al avión con gis. Las canicas no son adecuadas para menores de tres años (riesgo de atragantamiento).
- Los nombres cambian según la región: el avión también se llama avioncito y, en algunas regiones, bebeleche. Pregunta cómo se llama donde vive el alumnado.
- La entrevista puede hacerse a cualquier persona mayor de confianza: abuelos, vecinos o personal de la escuela.

Material original de Aulapedia. Los casos y personajes son inventados; los datos históricos y culturales proceden de las fuentes citadas.