

JUEGOS COOPERATIVOS DE CANICAS



Una colección de 30 juegos de canicas para jugar cooperativamente.
Cada uno está descrito con todo detalle.

Dibujos y gráficos ilustran el texto.

Si tienes canicas en casa, enseguida querrás aprender a jugar estos juegos.
¡Si no tienes, bajarás a comprarlas en cuanto acabes de leer el libro!

Hay 9 JUEGOS DE CIRCULO,
10 JUEGOS DE GUA y
11 JUEGOS VARIADOS.

Todos están diseñados para jugar con otras personas, no en su contra.
Algunos pueden ser jugados por hasta dos personas, mientras que otros son
ideales para grandes grupos.

«Pasea tranquilo por el mundo con un gran saco de canicas». Jim Deacove.

Copyright Jim Deacove

Traducción autorizada por Family Pastimes RR4 Perth Ontario Canada K7H3C6

Título original Coop Marble Games

Traducido por Seminario de Educación para la Paz de la APDH

Ilustrado por Julio Javier Sánchez

Editado por Asociación Pro Derechos Humanos

Imprime Gráficas Xiana

Todos los derechos reservados al Seminario de Educación para la Paz de la Asociación Pro Derechos Humanos

I.S.B.N.: 84-404-7169-6 Depósito Legal: M. 23.418-1990

INDICE

	<i>Págs.</i>
Introducción	5
Definiciones	7
JUEGOS DE CIRCULO	
Sacar para principiantes	11
Sacar realmente difícil	12
Sextear	13
El personaje central	15
Sobre el ombligo	17
Burbujas	19
Varicela	21
Sarampión	23
Grande y pequeño	23
JUEGOS VARIADOS	
Gotas en la caja	27
El muro	29
Cien	31
Tobogán	32
Montaña rusa	35
Rebaño	37
Bola de cristal	39
Saltar la banca	41
El último mohicano	43
Siete suerte	45
Croquet	47
JUEGOS DE GUA	
Golf	48
Dar	49
Cinco agujeros	51
Treses	53
Congelar	56
Vía Láctea	58
Camino de zarzas	60

Patos en el estanque	62
Patos difíciles	64
Puntos	65

INTRODUCCIÓN

En estos días de muñecas parlantes, videojuegos y programas de televisión sin fin, ante los que sentarte, ¿serán los juegos de canicas solamente, algo del pasado?

Tal vez. Pero si es así, es una locura, porque las canicas dan una experiencia activa del juego y no pasiva. Quienes juegan, encuentran los juegos de canicas absolutamente divertidos y desafiantes.

Este folleto tendrá un encanto añadido para las personas mayores que de pequeñas jugaban a las canicas: el placer de la nostalgia.

Para los niños y las niñas que estén aprendiendo a jugar a las canicas este folleto será una fuente de nuevos juegos.

¡ATENCIÓN! Estos juegos de canicas son especiales. Todos son cooperativos, no competitivos. Normalmente los juegos de canicas se juegan para quedarse con las canicas de los demás. Ello conduce a un montón de canicas guerreando sobre el suelo. Estos juegos se juegan para divertirse, para ser cada vez más diestros/as y para gozar con el verdadero espíritu de la amistad.

Digo esto porque tener amigas/os a quienes mostrarles tus tesoros es una suerte. Les puedes enseñar tus cromos, colecciones de cartas, llaveros, cintas de música, pegatinas, joyas o lo que sea. Tus amigos/as disfrutan viendo, tocando y hablando de tus tesoros.

No tendría sentido que tus amigos/as estuvieran todo el tiempo intentando quitarte o romperte estos tesoros. Esto es lo que ocurre en los juegos competitivos. Una colección de canicas es un importante tesoro. Y en la mayoría de los juegos de canicas todo el mundo está pendiente de conseguir los tesoros de los demás. ¡Una auténtica locura!

En los juegos cooperativos somos amigos/as, jugando juntos, no enemigos para despeluzarnos unos/as a otros/as. De este modo, para conseguir que un juego funcione, muchas veces un jugador/a deberá prestar todas sus canicas, dejando que los amigos/as elijan canicas de unos determinados colores o características. O puede que dos jugadores/as pongan en un montón todas sus canicas para jugar al juego. Luego, cuando el juego acabe, cada uno recupera sus «tesoros» y nos vamos en paz.

Pasea tranquilamente por la tierra y lleva una gran bolsa de canicas.

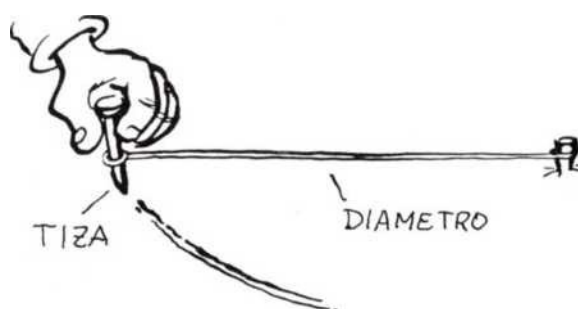
DEFINICIONES

Cuando de pequeño jugaba a las canicas en una pequeña ciudad, Saskatchewan y después, en una gran ciudad, Manitoba, me encontré con que había una gran diferencia en cómo se jugaba y en las palabras que se usaban.

En Saskatchewan jugábamos juegos de círculo y de dar, mientras que en Manitoba jugábamos juegos de gua y de esconder las manos como «Pájaros en la rama».

A continuación tienes el vocabulario que usábamos, que te permitirá entender los juegos del folleto, aunque ya sé que será diferente del que se utilice en otros lugares.

DIBUJAR UN CIRCULO: puedes marcar un círculo con tiza en el salón de estar, el asfalto o la acera. Sobre barro o arena puedes usar el dedo o un palo finito para marcar un círculo o cualquiera otra de las líneas y formas descritas en el folleto. No hagas una marca muy profunda o las canicas se atascarán. Solemos utilizar una cuerda y una tiza a modo de compás.



UNA CUARTA: es la distancia que hay entre el extremo del dedo gordo y el extremo del dedo meñique cuando se estiran todos los dedos de la mano.



HACER EL GUA: puedes usar tu tacón o mano para cavar el gua. Un buen agujero no es demasiado profundo o empinado. No tiene borde alrededor de la entrada y dibuja una suave curva, tanto dentro como fuera.



SALIR: esto es rodar o lanzar una canica por el suelo desde la LINEA DE SALIDA. Esta acción suele comenzar el juego y se usa para decidir quién va primera, segunda...

LANZAR: esto sucede cuando lanzas la canica desde tu mano, lanzándola normalmente con tu pulgar. Algunos puristas muy apegados a las reglas dicen que sólo se trata de un lanzamiento cuando los nudillos están tocando el suelo. Pensamos que puedes usar la técnica que te funcione mejor mientras sea limpia. Algunas formas para lanzar son:

— Golpear con el dedo corazón.



— Con el dedo pulgar.



— Con el pulgar pero abajo.



— Empujar sólo con el índice.



BOLONES: son canicas grandes, de unos 25 mm. de diámetro que solemos utilizar como lanzadores pero también como blancos para golpear.

LANZADORES: son las canicas utilizadas para golpear otras canicas. Casi siempre son canicas especiales porque necesitas algo con más peso y tamaño. Usamos BOLONES o RODAMIENTOS. Si queremos seguir mejor el rastro de los lanzadores para que no se mezclen con las canicas que sirven de blanco utilizamos canicas de CRISTAL de colores diferentes.

RODAMIENTOS: son, efectivamente, los rodamientos de coche o camión. Usamos dos tamaños. Los normales pequeños y los CAMIONES, del tamaño de los bolones.

CRISTALES: canicas de cristal, frecuentemente teñidas homogéneamente de un color claro y con burbujitas dentro.

OJOS DE GATO: son las canicas de cristal veteadas con colores en su interior, que parecen ojos de gato.

DENTRO DEL CIRCULO/FUERA DEL CIRCULO: a veces una canica cae justo sobre una línea o tocando una línea. Se honesto cuando ocurra esto. Si todavía está tocando la línea, decimos que una canica está todavía dentro del círculo, cuadrado o lo que sea.



TODAVÍA DENTRO

TURNOS: cuando hablamos de turnos de lanzamiento, siempre hablamos de que solo se consigue un lanzamiento en un turno, a no ser que las reglas específicas de un juego digan otra cosa.

ESCAPES: cuando un jugador va a lanzar y la canica se le escurre en vez de ser lanzada realmente, decimos «escape» y se repite el intento.

JUGADORAS: primero, utilizamos el femenino porque hay que empezar a cambiar eso de que el genérico nos traiga a la mente un chico, un hombre; nos encantaría, además, ver jugar cooperativamente a niñas y niños.

Segundo, los juegos cooperativos son flexibles y pueden jugar desde 2 jugadoras hasta 36. Algunos juegos son buenos solitarios. Otros son más divertidos con un gran número. La regla general es: ¡si quieres jugar lo único que tienes que hacer es unirte!

Si hay alguna situación durante el juego que nuestras reglas no cubren, utilizad el sentido común e inventaros una nueva regla. Sed honestas con vosotras mismas; haced reglas que mantengan el juego desafiante. Sed vuestras propias árbitros.

SACAR PARA PRINCIPIANTES

MATERIAL

3 bolones y 1 lanzador para cada jugadora.

INICIO

Marca un círculo pequeño, 30 cm. de diámetro. Pon los tres bolones en el medio, tocándose entre sí. Marca una línea de lanzamiento a 3 metros del borde del círculo.



OBJETIVO

Sacar los tres bolones del círculo y no dejar que los lanzadores queden dentro del círculo.

DESARROLLO

Cada jugadora pone en juego un lanzador desde detrás de la línea de lanzamiento. No se puede pisar la línea. Los turnos de lanzamiento se acuerdan con respecto a su proximidad al círculo. Siempre lanzáis desde donde vuestros respectivos lanzadores han caído. Cada una tiene que golpear los bolones con su lanzador. Los bolones que se sacan se quedan fuera.

REGLAS

Si un lanzador cae dentro del círculo, su propietaria pierde el turno hasta que alguien lo saca afuera. Entonces, cuando sea su turno puedes lanzar de nuevo desde donde rodó el lanzador.

Mientras haya un lanzador está en el círculo, nadie puede golpear un bolón. Si un bolón fuera sacado del círculo, ponelo de nuevo tan cerca del centro como sea posible.

GANAR

Todas ganamos si conseguimos sacar los 3 bolones. Perdemos si todos nuestros lanzadores se quedan dentro del círculo.

CONSEJOS

Planead vuestros lanzamientos para no ponerlos en el camino de las otras. Elige cuidadosamente tus «blancos». Es difícil mover un bolón.

SACAR REALMENTE DIFÍCIL

Todo es igual excepto que el círculo tiene un metro de diámetro. Esto hace muy difícil evitar que los lanzadores queden atrapados en el círculo. ¡Un juego para buenas lanzadoras!

SEXTEAR

MATERIAL

10 canicas como blancos, 1 lanzador para cada jugadora.

INICIO

Marca un círculo de 1 metro de diámetro. Marca su centro con un punto. Marca la línea de lanzamiento a 3 metros. Se ponen las 10 canicas a un metro o dos sobre el punto central y se dejan caer a la vez. Si alguna canica se sale del círculo tírala de nuevo.



OBJETIVO

Golpear 6 de las 10 canicas afuera del círculo.

DESARROLLO

Cada jugadora tira un lanzador desde detrás de la línea de lanzamiento. Los turnos para lanzar se deciden según la cercanía de cada lanzador al círculo. Lanzad siempre desde donde han caído vuestros respectivos lanzadores. Intentad golpear con los lanzadores las canicas blanco afuera del círculo. Amontonad todas las canicas sacadas lejos del círculo.

REGLAS

Si un lanzador sale del círculo después de un lanzamiento, está capturado. Si pasa esto, hay que pagar un rescate para seguir en juego: cuesta 2 canicas del montón de canicas blanco que hayáis ido poniendo fuera. Las dos canicas se dejan caer en el centro del círculo. Si no hay suficientes canicas en el montón, la jugadora afectada deja pasar el turno hasta que haya. Una vez recuperado tu lanzador, elige el lugar que prefieras fuera del círculo.

GANAR

Todas ganamos cuando conseguimos sacar 6 canicas fuera y mantener todos los lanzadores dentro. El juego se pierde cuando todos los lanzadores están fuera.

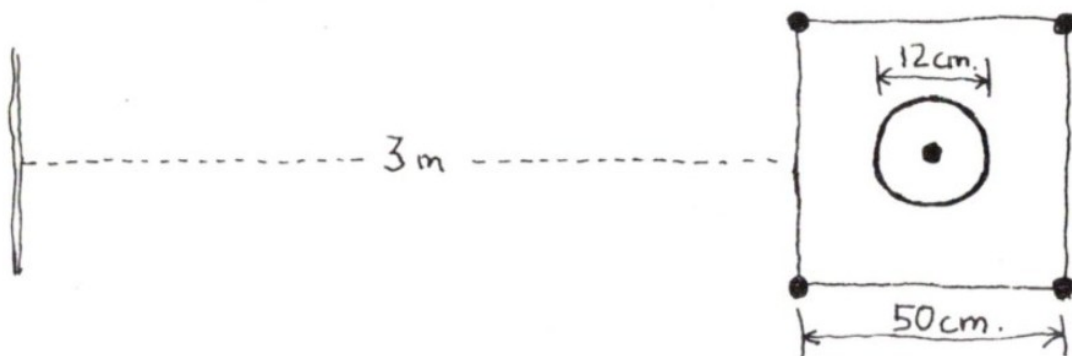
EL PERSONAJE CENTRAL

MATERIAL

1 bolón para el personaje central. 4 canicas para los personajes de las esquinas. 1 lanzador por cada jugadora.

INICIO

Marcad un cuadrado de 50 cm. de lado. Marcad un pequeño círculo de 4 cm. en el centro del cuadrado. Marcad una línea de lanzamiento a 3 m. del cuadrado. Poned una canica en cada una de las esquinas del cuadrado y el bolón en el centro del círculo.



OBJETIVO

Sacar a los cuatro personajes de las esquinas del cuadrado y después sacar afuera al personaje central.

DESARROLLO

Organizad los turnos rodando vuestros lanzadores desde detrás de la línea de lanzamiento. El orden de lanzamiento se acuerda viendo quién está más cerca del centro del círculo pequeño. Se lanza siempre desde donde caen vuestros respectivos lanzadores, ya sea dentro o fuera del cuadrado. Si un lanzador saca a una canica de la esquina, la deja donde está hasta que el juego acaba.

REGLAS

Si un lanzador falla un intento de golpear algo, cualquiera de las cuatro canicas de las esquinas se tiene que poner en el círculo. Ponedla lo más lejos posible del bolón. Si un lanzador llega a rozar el bolón antes de sacar todas las canicas de las esquinas fuera del cuadrado, es falta y habrá que poner una de las canicas de las esquinas en el círculo.

CONSEJOS

Es un desafiante juego para buenas lanzadoras.

SOBRE EL OMBLIGO

MATERIAL

1 bolón, 1 lanzador para cada jugadora.

INICIO

Marca un pequeño círculo del tamaño de una moneda de 25 pts. Marca una línea de lanzamiento a 3 ó 4 metros.

DESARROLLO

Una jugadora rueda el bolón desde detrás de la línea lo más cerca posible del «ombligo». Si cae sobre el ombligo, hemos ganado automáticamente. En caso contrario, todas las jugadoras lanzan sus lanzadores. Los turnos para lanzar se deciden según la cercanía al ombligo. Tenéis que utilizar vuestros lanzadores para golpear el bolón hasta el ombligo.



REGLAS

Los lanzadores tienen que por lo menos tocar al bolón en cada lanzamiento. Tres fallos seguidos y el juego estará perdido.

GANAR

Ganamos cuando el bolón es golpeado dentro del ombligo. Ningún trocito del bolón puede estar fuera del ombligo para poder ganar.

CONSEJOS

El juego funciona mejor si las jugadoras tienen en cuenta a las demás. Por ejemplo, un lanzador podría empujar a otro lanzador a una posición mejor para poder dar al bolón.

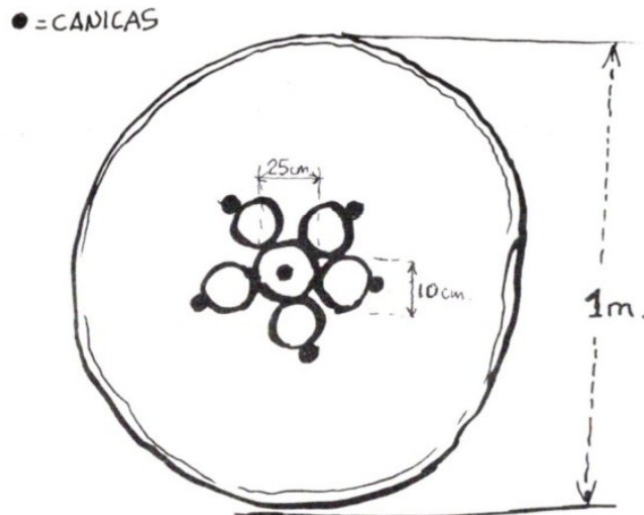
BURBUJAS

MATERIAL

6 canicas como blancos, 1 lanzador para cada jugadora.

INICIO

Marcad un círculo de 25 cros. de diámetro. Marcad 5 círculos más pequeños de 10 cros. de diámetro, alrededor del círculo grande como si fueran burbujas pegadas. Coloca 5 canicas en el exterior de cada pequeña burbuja, respectivamente; y otra justo en el medio de la burbuja grande. Ahora dibuja un gran círculo de 1 m. de diámetro alrededor de las burbujas.



OBJETIVO

Impulsar con vuestros lanzadores las canicas dentro de las burbujas, para que cada burbuja tenga sólo una canica dentro.

DESARROLLO

Las jugadoras se turnan para lanzar. Deben lanzar desde fuera del círculo grande. Cada una elige el mejor lugar para lanzar. Después de un lanzamiento, dejad el lanzador donde cayó hasta que todas hayan lanzado. Entonces cada jugadora vuelve a tener otro turno de lanzamiento.

REGLAS

Si un lanzador no golpea ninguna de las canicas (incluyendo los lanzadores en juego), el castigo es que 1 canica elegida por la jugadora que falló va al centro de la burbuja grande. Poned la canica tan cerca del centro como sea posible.

GANAR

Ganamos el juego si cada una de las seis burbujas acaba con sólo una canica dentro. Perdemos si las seis canicas acaban en la burbuja central.

VARICELA

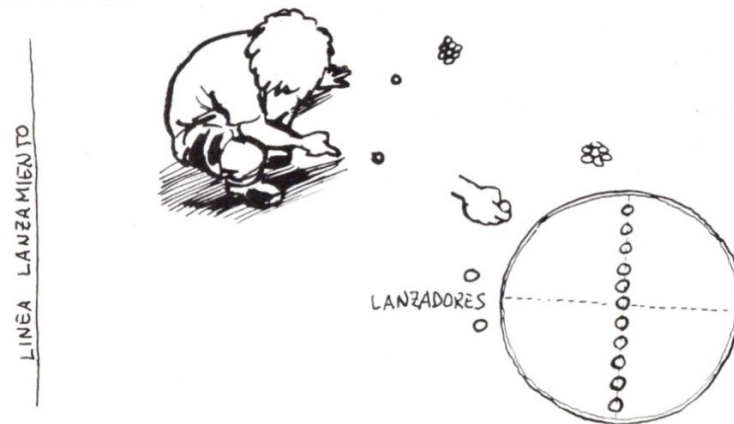
MATERIAL

24 canicas (los granitos), 1 lanzador por jugadora.

INICIO

Marca un círculo de 50 cms de diámetro y dos líneas de diámetro dentro del círculo cortándose en ángulo recto. Marca la línea de lanzamiento a 3 metros del centro del

círculo; tiene que ser paralela a una de las dos líneas de dentro del círculo. Poned 12 canicas en un montón fuera del círculo. Poned las otras doce en la línea de diámetro paralela a la línea de lanzamiento. Espacia las 12 canicas a lo largo de la línea.



OBJETIVO

Sacar todas las canicas del círculo utilizando los lanzadores. En otras palabras, quitar los granitos de varicela.

DESARROLLO

Cada jugadora tira un lanzador desde detrás de la línea. Los turnos de lanzamiento se definen por la proximidad de los lanzadores al centro del círculo. Cada jugadora tira sólo una vez por turno. Cualquier granito que se golpea fuera del círculo se añade al montón exterior. Lanza siempre desde donde cae tu lanzador, excepto si cae dentro del círculo. Entonces coge tu lanzador y cuando te vuelva a tocar lanza desde una distancia de una cuarta del borde del círculo. Puedes elegir cuál de los lugares alrededor del círculo es mejor.

REGLAS

Los granitos se pueden contagiar. Si algún lanzador falla al golpear algo en el círculo, se añaden dos granitos del montón al círculo. Los granitos añadidos por fallar se colocan en la otra línea de diámetro. Espacialos a lo largo de la línea para que no se toquen.

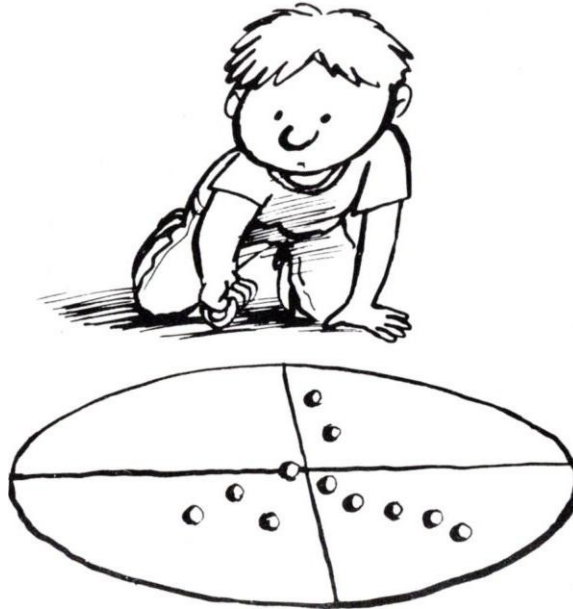
GANAR

El juego se gana si curas de granitos al círculo. El juego se pierde si el círculo se llena de granitos y el montón exterior desaparece.



SARAMPION

Se juega igual que Varicela, pero Sarampión es un juego más difícil. Hacemos el círculo de 1 m. de diámetro y a las buenas lanzadoras les encanta el desafío extra.



GRANDE Y PEQUEÑO

Un buen juego de grupo, especialmente indicado para un torneo.

MATERIAL

20 canicas, 1 bolón, un pequeño recipiente, un espacio grande.

INICIO

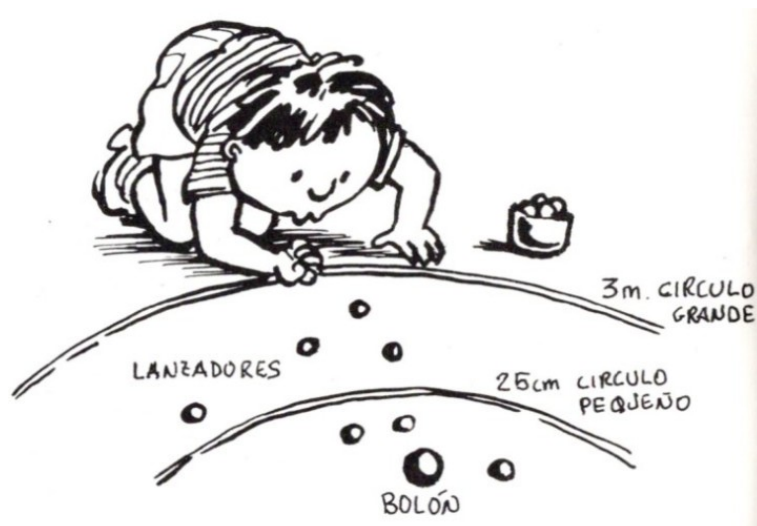
Marcad un pequeño círculo de 25 cms. de diámetro y señalad su centro. Ahora, usando este centro trazad otro círculo mayor de unos tres metros de diámetro. Poned el bolón en el punto central. Poned las 20 canicas en el recipiente. Nosotras utilizamos un recipiente de plástico de yogur.

OBJETIVO

Conseguir meter diez canicas en el círculo pequeño sin que se toquen entre sí.

DESARROLLO

Poneros de acuerdo en los 'nos'. Todos los lanzamientos se hacen desde fuera del círculo grande. En un turno cada una lanza 3 canicas, o menos si metes una en el círculo pequeño o golpeas algo antes de que utilices las tres.



GANAR

Si un lanzamiento no entra en el círculo pequeño se queda donde cae. Si un lanzamiento se saliera del círculo grande, la canica queda fuera de juego y no se puede volver a utilizar.

Si una canica golpea a otra/s canica/s en el círculo pequeño, la canica golpeada queda fuera de juego y no se puede volver a utilizar. La golpeadora permanece donde se para.

En resumen, un buen lanzador debe entrar en el círculo pequeño o empujar dentro a otra canica que esté fuera del círculo pequeño. O mejor aún, dar al botón.

BOLON

El bolón es especial. Si un lanzador golpea el bolón, 3 canicas cualquiera de las que estaban en fuera de juego se pueden recuperar y utilizar otra vez. Pon las canicas en el recipiente. Deja el bolón donde se paró. Si el bolón es golpeado fuera del círculo, lo perdéis para el resto del juego. Quitadlo.

Tened en cuenta que sólo la canica lanzada pone en funcionamiento la regla; la canica lanzada tiene que golpear el bolón, no vale que otra canica le dé de rebote. Y acordaros de que cualquier canica que el lanzador golpee en el círculo pequeño se pierde para el resto del juego, pero no las canicas golpeadas por rebotes o carambolas.

OBJETIVO

El juego se gana si consigues meter 10 canicas (excluido el bolón) en el círculo pequeño. Perdéis el juego si os quedáis sin canicas para jugar.

CONSEJOS

Es un gran juego de círculo que se presta muy bien a que jueguen un montón de jugadoras. Es un gran juego para el colegio, merece la pena pintar un campo permanente en un área diseñada para el juego con canicas. Jugadoras de todas las edades y escuelas se pueden unir en este juego de canicas cooperativo



GOTAS EN LA CAJA

MATERIAL

20 canicas, una caja del tamaño de una cajetilla de tabaco.

INICIO

Recorta un agujero de 5 cms. de diámetro en la parte de arriba de la caja. Pon las 20 canicas en un montón al lado de la caja, es el montón de abastecimiento.



OBJETIVO

Meter diez canicas en el agujero antes de que os quedéis sin poder coger canicas.

DESARROLLO

Para comenzar sólo cogéis diez canicas del montón. Acordad los turnos. En cada turno cada jugadora lanza canicas hasta que falle. La jugadora se pone con las piernas abiertas sobre la caja, un pie a cada lado de la caja y deja caer las canicas desde la altura del ombligo.

Si inclinas la cabeza un poco puedes apuntar mejor.

Para poder contar, la canica tiene que quedarse dentro de la caja. Si rebota fuera no cuenta. Necesitáis 10 puntos para ganar el juego.

Después de haber lanzado las diez canicas, recoged las canicas falladas y ponedlas en el montón de abastecimiento. Sacad las canicas de la caja y ponedlas en otro montón, el de la puntuación. Tenéis que conseguir un montón de diez para ganar el juego.

Coged ahora del montón de abastecimiento el mismo número de canicas que habéis metido en la caja. Estas son las canicas que tenéis para lanzar en esta ronda. En la siguiente ronda podréis coger el mismo número de canicas que hayáis colocado en ésta.

GANAR

Ganáis el juego si conseguís meter diez canicas. Perdéis si en alguna ronda no podéis coger canicas para lanzar antes de puntuar diez canicas.

EL MURO

MATERIAL

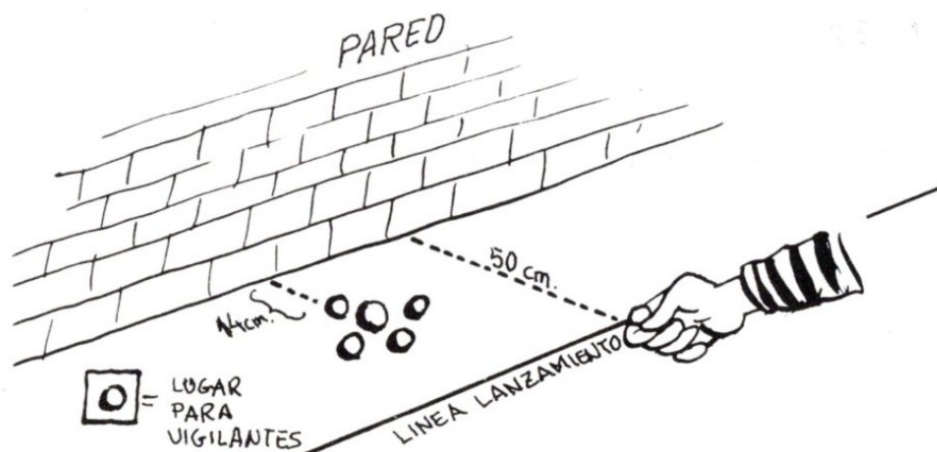
5 bolones (1 para blanco y 4 para los vigilantes), 1 lanzador (el tamaño más pequeño), una pared, escalón o tablón grande para los rebotes (la madera funciona realmente bien).

INICIO

Pon el bolón que sirve de blanco a una cuarta de la pared. Marca una línea de lanzamiento a 50 cms. de la pared.

OBJETIVO

Golpear el bolón-blanco rebotando vuestro lanzador en la pared en cinco tiradas.



DESARROLLO

Haced turnos dejando últimas a las jugadoras que mejor lancen. El primer lanzamiento se hace desde la línea trazada. Se puede elegir cualquier lugar. Si la primera jugadora golpea el bolón-blanco, ¡habéis ganado el juego! Si falla, poned un vigilante a un dedo gordo (2 cm.) del bolón. Podéis elegir en cual de los cuatro puntos ponéis los vigilantes. Mirad los puntos en el diagrama.

Cada lanzamiento, tras un fallo, se hace una cuarta más lejos de la línea. Así que para el tercer fallo estaréis lanzando desde dos cuartas por detrás de la línea de lanzamiento
Cuando los cuatro vigilantes están en su sitio sólo os queda un lanzamiento.

REGLAS

Todos los lanzamientos deben rebotar en la pared para que valgan. Si un lanzamiento no golpea la pared hay que poner dos vigilantes en vez de uno.

CONSEJOS

Si un vigilante es movido, dejadlo donde se pare. A veces es una buena estrategia mover un vigilante.

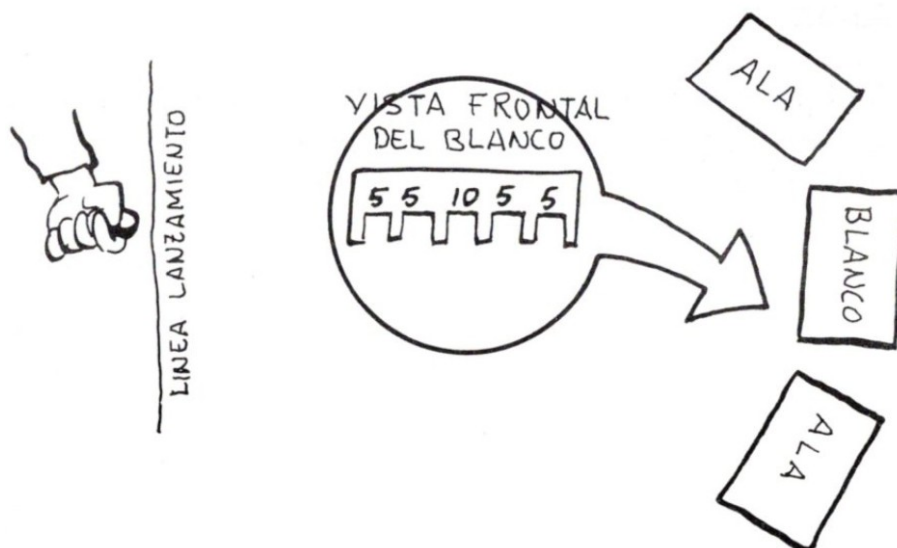
CIEN

MATERIAL

10 canicas para lanzar, blancos hechos de madera o cartón ondulado.

INICIO

Usamos 3 cajas de unos 20 cms. de largo. Otras veces cogemos una caja grande y recortamos una tira de 60 cms. y la doblamos en tres, con las dos alas formando un ángulo de 45° con la parte central. El agujero de 10 puntos está en el centro del tramo central y es un poco más grande que una canica. Los agujeros de 5 puntos son un poquitín más grandes que un bolón. Los espacios entre los agujeros son del tamaño de una canica, esto es 1'5 cms. Marca una línea de lanzamiento a 1 m. de los agujeros.



OBJETIVO

Puntuando colectivamente, intentar conseguir 100 puntos antes de que os quedéis sin lanzadores. Para que una canica puntúe debe entrar en el agujero por completo.

DESARROLLO

Todos los lanzamientos se hacen desde detrás de la línea. Turna-ros. Tened la precaución de tener algún sistema para recordar la puntuación porque es fácil olvidarse. Si cualquiera consigue meter una canica en un agujero, consigue otro turno y así hasta que falle. Las canicas falladas se quedan donde caen, a no ser que sean movidas mediante el lanzamiento de otras canicas. A veces una buena lanzadora puede golpear a dos canicas en un lanzamiento.

Una vez lanzadas las diez canicas sólo puedes recoger para seguir tirando las canicas que han puntuado.

GANAR

Seguid lanzando hasta que consigáis 100 puntos. Entonces habéis ganado el juego. Pero si os quedáis sin lanzadores, ¡intentado de nuevo porque el juego está perdido!

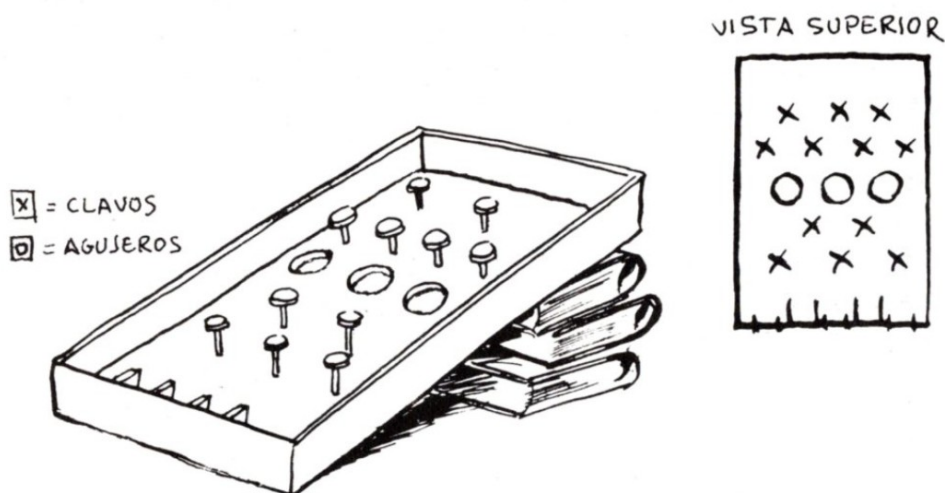
TOBOGAN

MATERIAL

Una caja bajita y larga, de 70 x 120 cros. más o menos, o un trozo de cartón grande al que le pegues los lados, 20 canicas, clavos o palos de piruleta.

INICIO

Haz un juego de mesa como el que tienes en el dibujo con agujeros, obstáculos y blancos. Levanta un lado de la caja para que haya una inclinación de entre 20 y 45°.



OBJETIVO

Hacer una puntuación de 100 puntos antes de quedaros sin canicas.

DESARROLLO

Turnaros para rodar, no lanzar, una canica desde lo alto del tablero. Lo que intentáis es que las canicas entren en los blancos, en la parte de abajo en la caja (que podéis hacer

con trozos de cartón haciendo diversos compartimentos o con tarros de plástico de yogur) que tienen diversas puntuaciones. Si una jugadora «da en el blanco» consigue un turno extra hasta que se acaben las canicas o falle.

REGLAS

Si una canica cae por un agujero se pierde para el resto del juego. Si las jugadoras utilizan las veinte canicas y no han conseguido los 100 puntos, las únicas canicas que pueden volver a utilizar son las que han caído en los blancos de puntuación.

GANAR

El juego se gana si las jugadoras consiguen una puntuación colectiva de 100 puntos. Perded el juego si os quedáis sin canicas.

CONSEJOS

Haced la bajada emocionante. Cuanto más desafiante mejor. Una puntuación colectiva de 100 puntos ¡Es un buen juego para que resplandezca la inventiva de las chavalas!

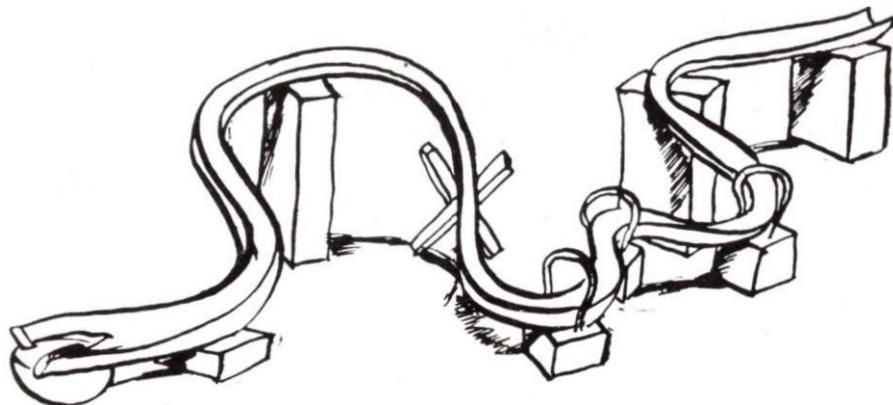
MONTAÑA RUSA

MATERIAL

Un montón de canicas, bolones y rodamientos; alambre grueso y tenazas, 1 o 2 trozos de manguera, una taza.

INICIO

Haced una vía poniendo las dos mangueras juntas o doblando a la mitad una. Las canicas irán por el canal que queda entre las dos mangueras. El alambre se usa para mantener una buena unión de los dos trozos de manguera. Dobra el alambre para que apriete las mangueras pero deja sitio para el paso de las canicas, mirad el dibujo. Inventad un recorrido intrincado lleno de subidas y bajadas, zig zags... Pon al final una taza para recoger las canicas. Pensad en otras cosas que podéis poner como pista de aterrizaje. Os llevará un montón de pruebas conseguir un camino transitable de cabo a rabo.



DESARROLLO

Las canicas se lanzan desde la salida. Cada jugadora, por turno, comienza con una bola para probar el recorrido y calcular como de-be empujar la canica para que no descarrile. Después lo puede intentar con una canica más grande o más pesada. Y por último un grupo de canicas, cada jugadora puede probar una combinación. Quizás un bolón encabezando a tres canicas con otro bolón al final. Luego, deja que otra jugadora pruebe. Se puede ajustar la vía en cualquier momento.

OBJETIVO

Hacer un recorrido excitante. Intentar que vuestros trenes recorran la vía sin descarrilar.

REBAÑO

MATERIAL

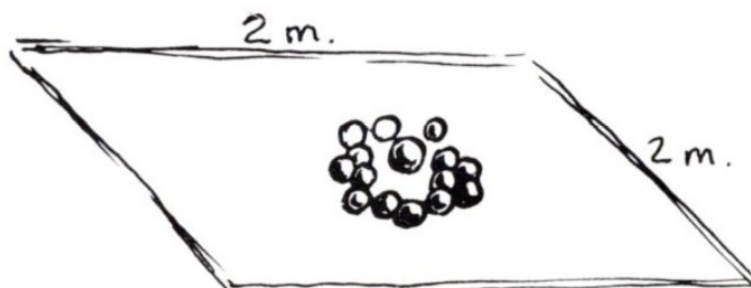
25 canicas para las ovejas, 5 bolones o rodamientos para los perros pastores, 1 recipiente de plástico.

INICIO

Marca un punto central y dibuja alrededor un cuadrado de dos metros de lado. Pon un perro pastor en cada esquina. El perro restante ponlo en el recipiente con las 25 ovejas.

OBJETIVO

Recoger las 25 ovejas sacándolas del cuadrado con los bolones.



DESARROLLO

Vuelca con un movimiento rápido el recipiente sobre el punto central para que las 25 ovejas y el perro estén en un montón para comenzar el juego.

Alguna de las jugadoras lanza los cuatro perros pastores desde las esquinas. Tened cuidado para no lanzar los perros pastores fuera del cuadrado porque cualquier perro que salga del cuadrado se pierde. Recordad que solo tenéis cinco perros para sacar a todas las ovejas. Una canica tiene que estar totalmente fuera para contar. Si está sobre la línea se considera dentro.

Utiliza el recipiente de plástico para guardar todas las canicas y bolones que salen fuera del cuadrado.

Una jugadora continua lanzando los perros hasta que golpea alguna canica o bolón o hasta que el perro se sale fuera del cuadrado; entonces acaba el turno.

Puedes elegir entre lanzar el bolón desde donde esta o puedes colocar un bolón sobre el punto central y lanzarlo desde ahí.

GANAR

Ganáis el juego si sacáis las 25 canicas fuera. Perdéis si os quedáis sin bolones.

CONSEJO

Es un buen juego para grupos o torneos. Jugadoras de diferentes edades, cursos y escuelas pueden jugar juntas en una diversión cooperativa

BOLA DE CRISTAL

MATERIAL

2 dados, un pequeño vaso de plástico, 20 canicas.

INICIO

Haced dos montones iguales con las canicas, el montón de la banca y el del equipo.

OBJETIVO

El equipo de jugadoras intenta ganar las 10 canicas de la banca.



DESARROLLO

Turnaros. La persona con el Último turno echa los dados en el vaso y sin que se salgan los dados vuelca el vaso con la boca hacia abajo sobre una superficie lisa. Ahora la persona con el primer turno se concentra e intenta adivinar uno de los dos números que han salido en los dados. La jugadora coge del montón de su equipo el mismo número de canicas que el que ha pensado y las pone cerca del vaso. Entonces se levanta el vaso y se ve si el número es el correcto.

Si el numero apostado estaba en alguno de los dados, el equipo se queda con sus bolas y además coge otras del montón de la banca. Si se han acertado los números de los dos dados (porque ha salido un doble), entonces la banca tiene que pagar el doble. Si no se acierta ningún número, la apuesta del equipo va a la banca.

En los siguientes turnos va rodando los dados la última persona que adivino.

GANAR

El juego se gana si todo el equipo gana todas las canicas de la banca. Se pierde si el equipo pierde todas sus canicas.

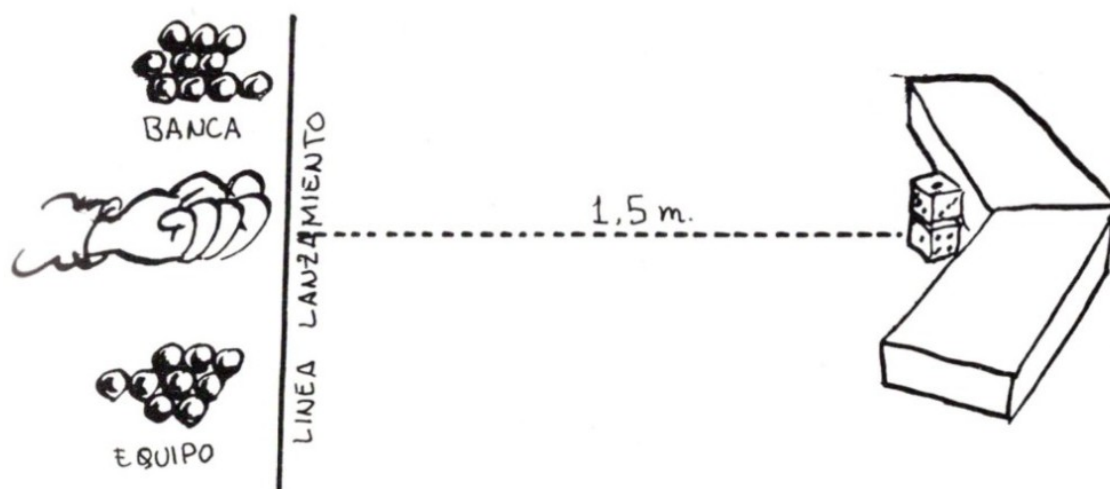
SALTAR LA BANCA

MATERIAL

20 canicas, 2 dados grandes (de unos 2 cms. de lado), 2 cajas del tamaño de las de tabaco (o dos trozos de madera igual de largos).

INICIO

Formad una V con las dos cajas. A 10 cms. del vértice interior de la V poned un dado encima del otro. Poned las caras de 1 punto mirando para arriba. Marcad una línea de lanzamiento a 1'5m. de los dados. Divide las 20 canicas en dos montones de 10 canicas. Las diez de la banca a vuestra izquierda y las diez del equipo a la derecha.



El juego se gana si el equipo gana todas las canicas de la banca. Se pierde si el equipo pierde todas sus canicas.

OBJETIVO

Las jugadoras deben conseguir las diez canicas de la banca antes de que la banca consiga las veinte canicas.

DESARROLLO

Las jugadoras se turnan para lanzar una de las canicas de su pila. Hay que lanzar a los dados desde detrás de la línea de lanzamiento. Puedes golpear el dado directamente o con un lanzamiento que rebote en la V. Cada una lanza hasta que tire suficientemente fuerte para que al menos el dado de arriba caiga. Todas las canicas lanzadas se quedan donde se paran. Cuando han derribado el dado (o los dados) las jugadoras recogen todos los lanzadores, incluido el que golpea el dado y colocan todas estas canicas en el montón de la banca. Ahora las jugadoras cogen del banco el número de canicas que indica la suma de los dos dados.

GANAR

Jugar hasta que saltéis la banca o la banca os salte a vosotras.

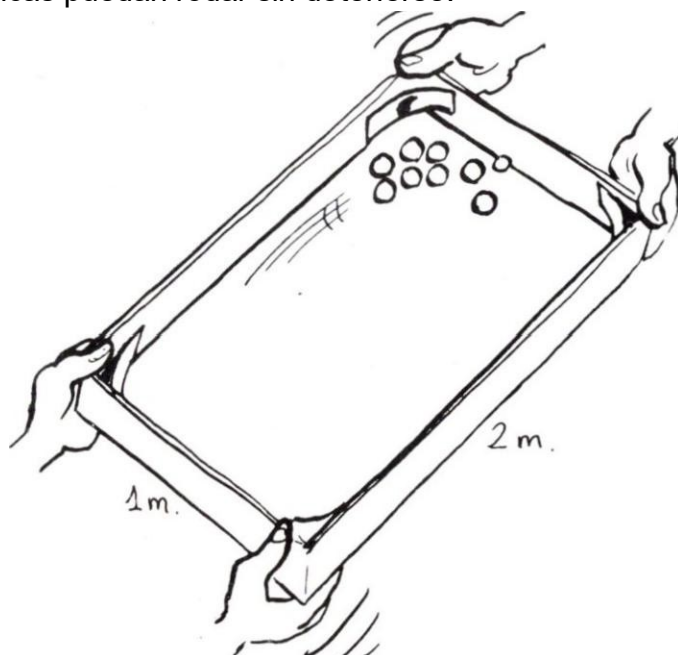
EL ULTIMO MOHICANO

MATERIAL

Una tapa de una caja grande de 1 m. x 2 m. aproximadamente, con un reborde alrededor. De 6 a 8 canicas. 1 canica especial, como un cristal. Cartulina y papel cello.

INICIO

Preparad el tablero con el reborde y las esquinas redondeadas con la cartulina y el papel cello, para que las canicas puedan rodar sin detenerse.



OBJETIVO

Hacer rodar as canicas entre dos jugadoras por el borde del circuito, sacándolas del camino hasta que solo quede en juego la canica especial.

DESARROLLO

Una jugadora se sienta a cada lado y coge una esquina con cada mano. Inclinando adecuadamente las esquinas ponen las canicas en juego en el sentido de las agujas del reloj. Las jugadoras coordinan sus acciones para que las canicas recorran en fila india el circuito. Las canicas irán chocando y botando hasta que de vez en cuando una o más canicas serán sacadas del camino. Las dos jugadoras siguen haciendo esto hasta que solo quede el cristal, el Último Mohicano. Si la canica de cristal se cae antes, el juego se pierde.

CONSEJOS

Normalmente otras jugadoras lo querrán intentar, así que, después de cada juego, haced un cambio de jugadoras, para que todo el mundo tenga su oportunidad. Lleva algo de practica conseguir un ritmo fluido y el dominio de colaborar inclinando el tablero. Cuantas más canicas añadidas al juego más desafiante será.

SIETE SUERTE

MATERIAL

12 canicas para hacer de bolos, 1 bolón por jugadora.

INICIO

Los doce bolos se agrupan de dos en dos, cada grupo separado una cuarta (mirad el dibujo). Los dos bolos de delante están a 2'5 a 3 m. de la línea de lanzamiento.

OBJETIVO

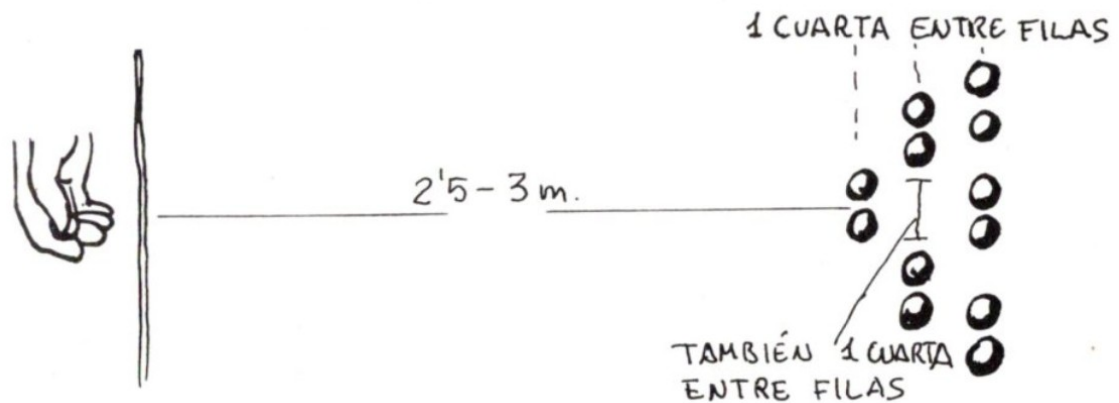
Golpear y conseguir 7 de los doce bolos.

DESARROLLO

Se reparten los turnos para rodar los bolones a los bolos. No se puede pisar la línea de lanzamiento. Si una jugadora golpea algún bolo, quita el bolón y los bolos golpeados antes de que la siguiente jugadora lance. Cualquier bolo golpeado por otro bolo al que antes golpeó el bolón, cuenta también. Apilad los bolos golpeados y conservad vuestros bolones en la mano.

REGLAS

Si un lanzamiento no golpea nada, el lanzador se queda en el campo. Ahora una de las jugadoras tiene que coger una canica de la pila y utilizarla como lanzador. Esto complica vuestro objetivo de conseguir tener siete canicas.



GANAR

Ganáis el juego cuando la pila de bolos golpeados llega a siete. Pero recordad que cada jugadora debe conservar un lanzador en la mano y que estos no cuentan para el SIETE SUERTE total. El juego se pierde si las jugadoras se quedan sin lanzadores.

CONSEJOS

No hagáis lanzamientos muy fuertes porque si falláis estas canicas quedaran muy lejos y serán muy difíciles de golpear después.

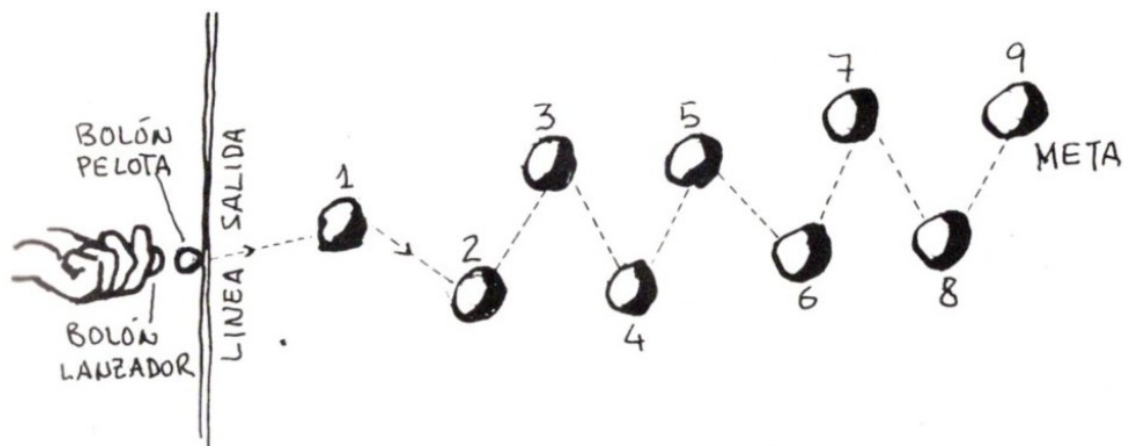
CROQUET

MATERIAL

9 canicas como blancos, 2 bolones.

INICIO

Colocad las 9 canicas como blancos en zigzag con cada blanco al menos a dos cuartas del otro. Marcad una línea de lanzamiento a dos cuartas del primer blanco.



OBJETIVO

Utilizando 1 bolón como pelota y el otro como lanzador, conseguir que la pelota golpee cada blanco por orden en el menor número posible de lanzamientos que podáis.

JUEGO

Turnaros. Cada jugadora en cada turno tiene un lanzamiento. La jugadora que lanza se puede colocar en cualquier lugar tras la línea de lanzamiento. Sin embargo, la pelota no puede moverse de donde cae. Cuando la pelota golpea un blanco quítalo para que no estorbe. Se mantiene una puntuación colectiva.

PUNTOS

En CROQUET no se gana ni se pierde, pero podéis comparar la puntuación de vuestro equipo con la siguiente carta:

9 LANZAMIENTOS ¡O sois muy buenas o tenéis mucha suerte!

10 - 18 LANZAMIENTOS ¡Una actuación destacada!

19 - 23 LANZAMIENTOS ¡Un gran esfuerzo grupal!

24 o MAS LANZAMIENTOS ¡Necesitáis practicar!

GOLF

Es como el Croquet pero en vez de canicas como blancos, tenéis que cavar siete hoyos. Haced que entre hoyo y hoyo haya una distancia de dos cuartas, porque son más fáciles como blancos. Cuando metáis la pelota en un agujero, la siguiente persona que tire comenzará con la pelota a una distancia de un pulgar del hoyo conseguido. Si el lanzador también cae al hoyo añadid como penalización a la puntuación total un lanzamiento. Utilizad la misma tabla de puntuaciones que para CROQUET.



DAR

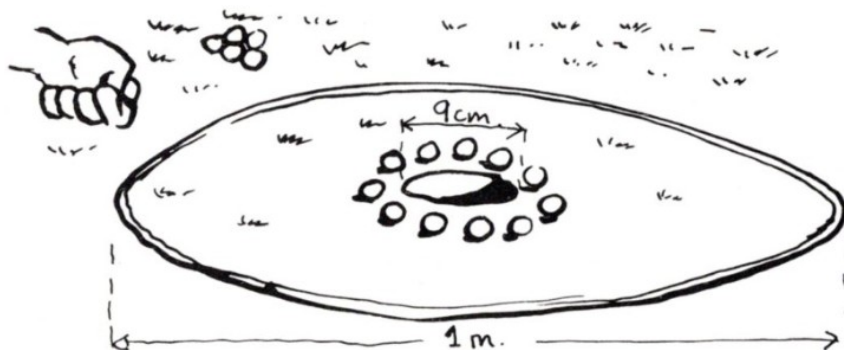
MATERIAL

24 canicas, 1 bolón lanzador por jugadora. **INICIO**

Excavad un gua de unos 10 cms. de diámetro y unos 8 cms. de profundidad. Ahora utilizando el gua como centro, marcad una línea de 1 m. de diámetro alrededor del gua. Esparcid al azar las 24 canicas dentro del círculo.

OBJETIVO

Meter las 24 canicas dentro del guá. Para tener la oportunidad de lanzar una canica, debes «darla» con tu lanzador.



DESARROLLO

Por turno, una jugadora lanza su bolón desde fuera del círculo intentando dar a alguna canica. Cualquier canica a la que de, se lanza desde donde se detiene, intentando meterla en el gua. El lanzador que dio a la canica se coge antes de lanzar las canicas al gua. Si no se consigue meter la canica en el gua, se deja donde cae. La jugadora hace todos estos lanzamientos en el mismo turno.

REGLAS

Si un lanzador no golpea nada, se queda donde cae hasta que otro lanzador lo golpee; entonces se puede coger para más lanzamientos. Sin embargo, si el lanzador no da a ninguna canica, pero rueda fuera del círculo, no pasa nada y se puede seguir lanzándole.

Si un lanzador cae en el gua y quieres recuperarlo, tienes que sacar todas las canicas que había en el gua y colocarlas espaciadamente sobre la línea del círculo. Para lanzar a alguna de estas canicas debéis alejaros una cuarta.

GANAR

El juego se gana cuando todas las canicas están en el gua. Y se pierde si todos los lanzadores quedan atrapados dentro del gua.

CONSEJOS

Cuando deis a una canica, idla acercando al gua para facilitar su lanzamiento.

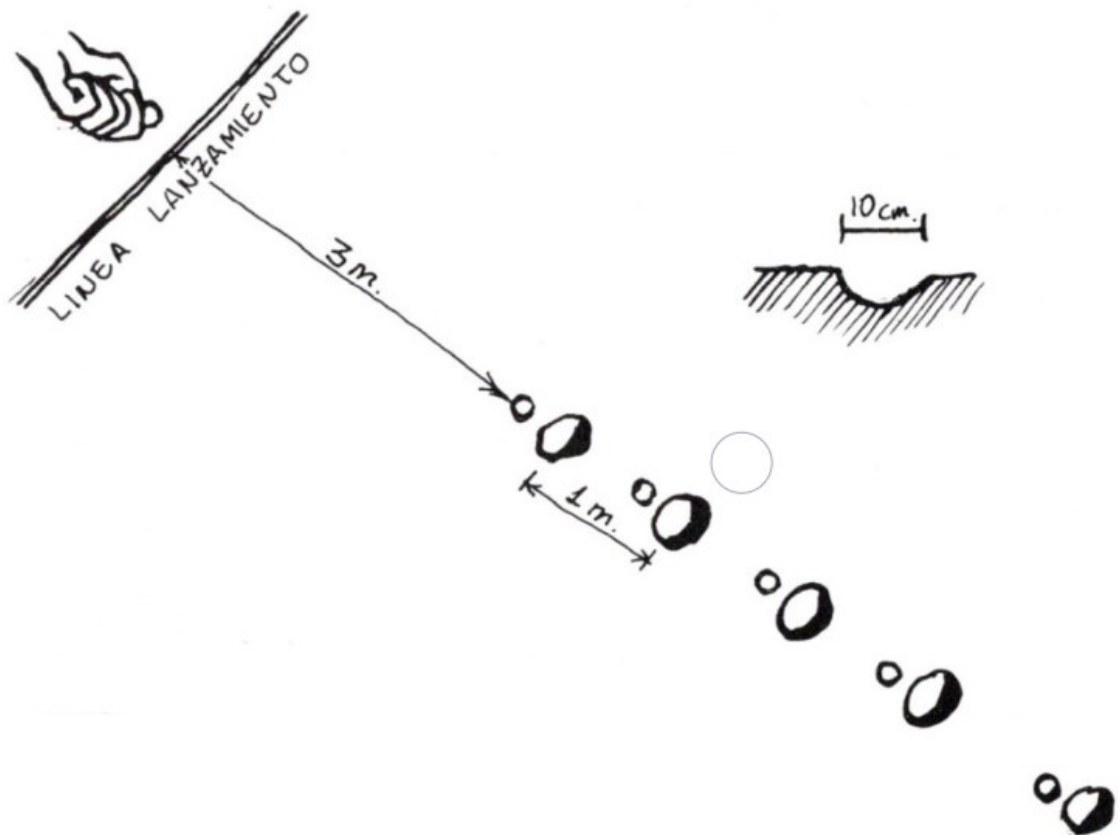
CINCO AGUJEROS

MATERIAL

Un largo espacio de juego, 5 canicas como blancos, 1 lanzador (rodamiento, bolón...) por jugadora.

INICIO

Excavad 5 agujeros de 10 cros. de diámetro con una suave pendiente en su interior. Los agujeros están en fila, separados 1 m. entre sí. La línea de lanzamiento está a 3 m. del primer agujero. Poned una canica en el borde de cada gua, en la parte más cercana a la línea de lanzamiento.



OBJETIVO

Meter las canicas blanco en sus respectivos agujeros, sin perder vuestros lanzadores.

DESARROLLO

Por turno, las jugadoras lanzan (no ruedan) desde detrás de la línea de lanzamiento sus bolones, intentando meter cada canica en su gua. Un lanzamiento por turno. En cada baza, vais lanzando desde donde se detienen vuestros lanzadores. Cuando alguna metáis la canica, las siguientes jugadoras comienzan a lanzar a la siguiente canica más cercana. Si coláis una canica cuando no os toca, volvedla a poner en el borde.

REGLAS

Si un lanzador cae en un gua, no se pueden golpear más canicas hasta sacar el lanzador.

Para poder rescatar al lanzador atrapado hay que meter otro lanzador en el mismo gua y tras esto hay que sacar al lanzador atrapado con los otros, desde el borde del gua. El lanzador liberado se lanzará desde donde caiga. El lanzador «salvador» se lanza igualmente desde donde caiga, a no ser que caiga también en el gua, y otro lanzador le tendría que rescatar. Si os encontráis con que después de rescatar al lanzador, también se os ha quedado fuera la canica, tenéis que volver a meter la canica en el gua. Pero esta vez, no desde el borde, sino desde donde caiga.



GANAR

El juego se gana cuando los cinco guas consiguen su canica. El juego se pierde si todos los lanzadores quedan atrapados en los guas.

TRESES

MATERIAL

12 canicas, 1 bolón lanzador por jugadora.

INICIO

Le llamamos treses por tres cosas:

- La línea de lanzamiento está a tres metros.
- Hay tres intentos para meter el lanzador en el gua y poder pasar al tercer 3.
- Hay tres intentos para sacar canicas del gua.

Excavad un gua de 10 cros. de diámetro, no muy profundo y con una suave pendiente. La línea de lanzamiento está a 3 m. Poned las doce canicas en el gua.

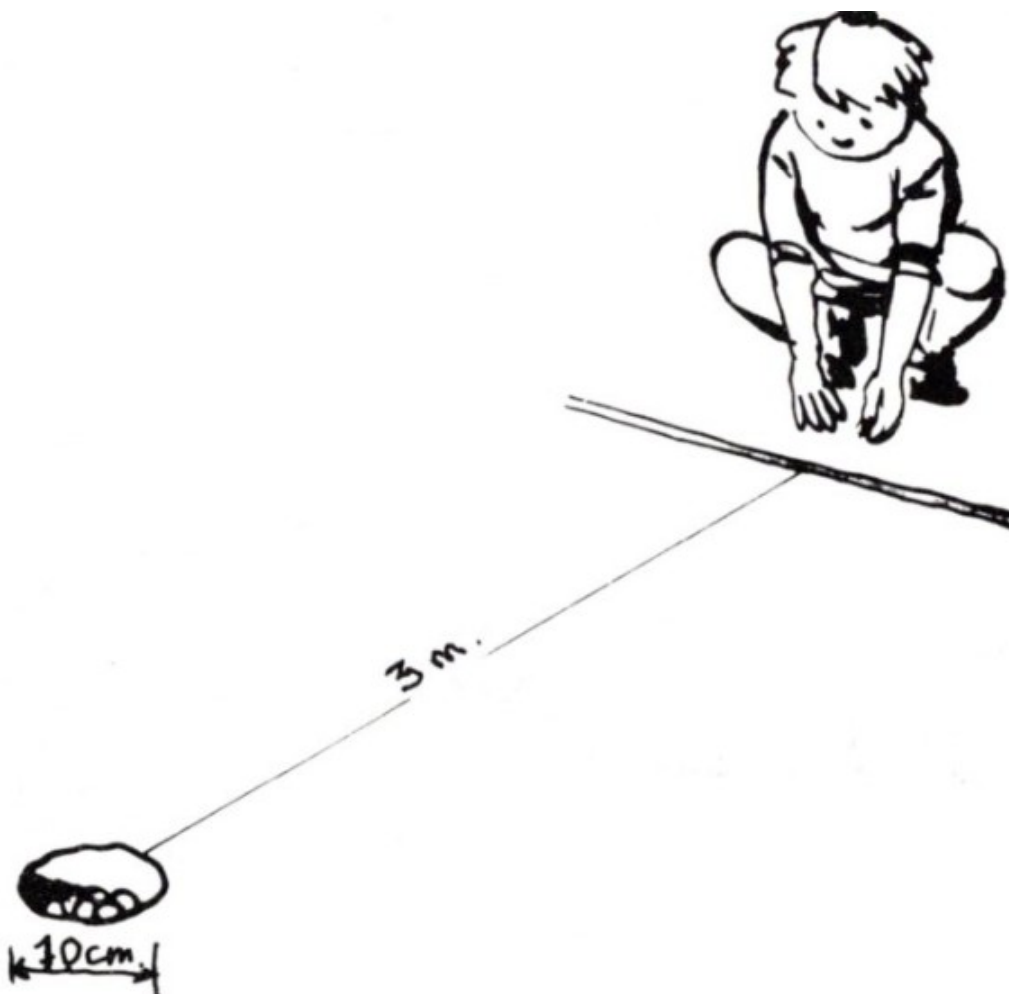
OBJETIVO

Sacar todas las canicas del gua.

DESARROLLO

Las jugadoras lanzan su bolón desde detrás de la línea de lanzamiento intentando meterlo en el gua. Cada jugadora tiene tres intentos en su turno para conseguir meterlo. Tras el primer intento, se lanza desde donde cae el bolón.

Si una jugadora consigue meter el bolón, tiene también tres intentos para sacar las canicas del gua. Recoge con cuidado el bolón del agujero para no mover las canicas. Los lanzamientos se hacen desde el borde del agujero. Sólo puedes hacer uso de los tres intentos si, después de cada uno, el bolón queda fuera del gua. Cuando acabes los tres intentos, coge las canicas que están fuera y ponlas en el montón común, cerca de la línea. Si la jugadora todavía conserva el bolón, espera a su siguiente turno. Si ha perdido el bolón, tendrá que esperar hasta que otra jugadora se lo rescate.



REGLAS

Primero, si tras los tres intentos de meter el lanzador en el gua no se consiguió, hay que poner el bolón en el gua. Se convierte en otra • canica que hay que golpear y su «dueña» no tiene otro turno hasta que otra se lo rescata.

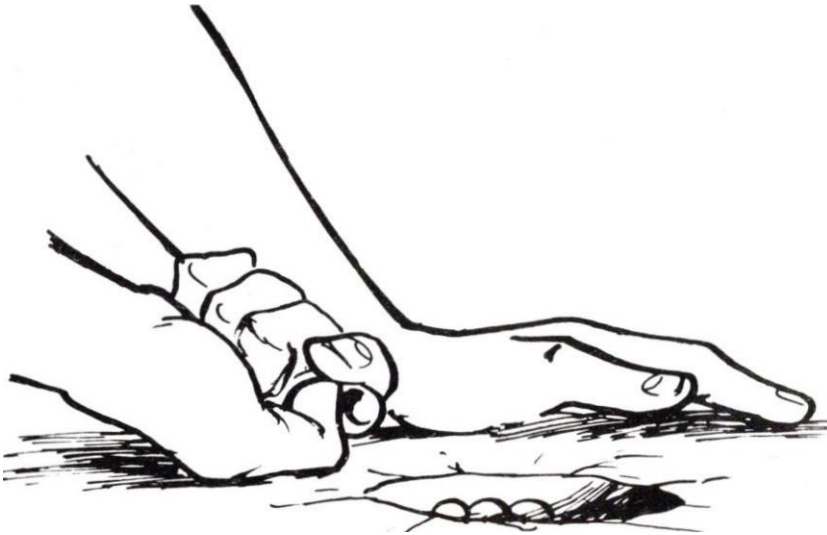
Segundo, si en alguno de los tres intentos para sacar las canicas, tu bolón se queda en el gua, lo tenéis que dejar y perder turnos hasta que alguien lo saque.

GANAR

El juego se gana si el gua se queda vacío. El juego se pierde si quedan canicas en el agujero y no hay lanzadores para sacarlas.

CONSEJOS

Un buen juego depende de un buen agujero, ni muy profundo ni poco profundo, porque el juego se hace o muy difícil o muy fácil. Utilizamos una tapa de bote para excavar y dar forma al gua y dejar un borde limpio.



CONGELAR

MATERIAL

3 lanzadores por jugadora. **INICIO**

Trazad un círculo de 1 m. de diámetro. Haced un agujero en el centro del círculo. Poned todos los lanzadores en un montón.

OBJETIVO

Meter todas las canicas en el gua.

DESARROLLO

Turnaros para lanzar por turno una canica de las del montón. Todos los lanzamientos se hacen desde fuera del círculo. Elige el mejor lugar. Intentad meter las canicas en el gua.



REGLAS

Si falláis y un lanzador se para dentro del círculo, queda congelado. Si el lanzador rueda fuera del círculo, se le puede seguir utilizando.

Una canica congelada se puede liberar si otro lanzador la golpea. Entonces, tanto la canica congelada como la que descongela se cogen para seguir utilizándolas. Si durante un rescate alguna canica entra en el gua, se deja y se recogen sólo las canicas golpeadas que todavía estén dentro del círculo. Si varias canicas son golpeadas en un lanzamiento, todas las canicas golpeadas serán rescatadas.

GANAR

Ganamos el juego cuando todas las canicas están en el gua. Perdemos si todas las canicas quedan congeladas dentro del círculo

VIA LACTEA

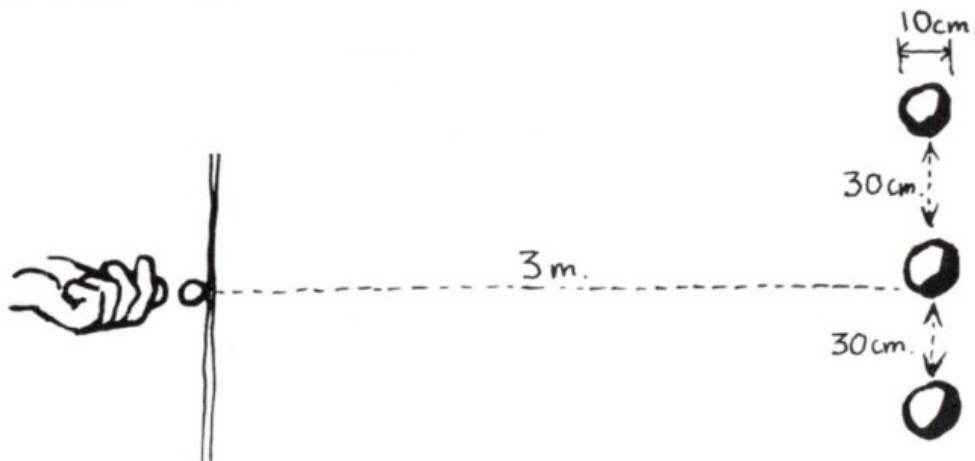
Un juego donde las estrellas aparecen y desaparecen.

MATERIAL

24 canicas como estrellas.

INICIO

Marca una línea de lanzamiento y a 3 m. haz tres guas en fila. Esta fila es paralela a la línea de lanzamiento. Los guas tienen 10 cms. de diámetro y están separados entre sí una cuarta.



OBJETIVO

Meter en dos rondas todas las estrellas en los guas, los Agujeros Negros.

DESARROLLO

Reparte las canicas entre las jugadoras. Cada jugadora lanza por turno sus canicas desde la línea de lanzamiento. Cuando las 24 canicas estén en el campo de juego, cada jugadora decide qué estrella quiere lanzar a los Agujeros Negros. En cada turno, la

jugadora lanza una canica tras otra hasta que falla y no consigue meter una canica en los guas.

REGLAS

Cuando una jugadora falla, vacía el gua que tenga menos canicas, volviéndolas a lanzar desde la línea. Si hay empate entre agujeros, se vacían todos los guas con empate. En este momento acaba el turno de esta jugadora.

GANAR

El juego continúa hasta que todas las jugadoras hayan tenido dos turnos. Si a lo largo de este proceso todas las canicas desaparecen, el juego se gana. El juego se pierde si tras las dos rondas, queda alguna canica en el campo

G GANAR

El juego continúa hasta que todas las jugadoras hayan tenido dos turnos. Si a lo largo de este proceso todas las canicas desaparecen, el juego se gana. El juego se pierde si tras las dos rondas, queda alguna canica en el campo

CONSEJOS

Este juego es difícil pero muy gratificante cuando o consigues.

CAMINO DE ZARZAS

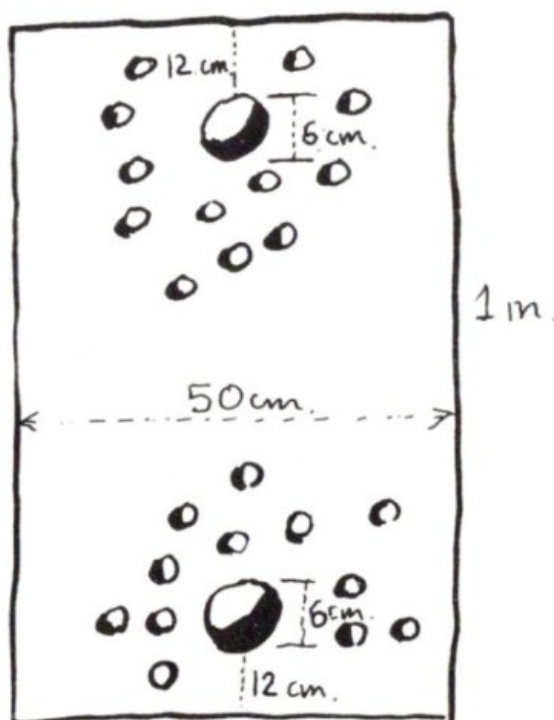
MATERIAL

24 canicas, 3 bolones, 2 canicas extra.

INICIO

Marcad un rectángulo de 1'25 m. de largo y 50 cms. de ancho. Excavad dos guas de 8 cms. de diámetro, separados 1 m. centrados en el cuadrado (tendrán que estar a 12 cms. de los extremos del rectángulo y justo en la mitad del campo). Son las madrigueras del conejo.

Ahora haced el camino de zarzas. Hacedlo desafiante. Coged la mitad de las canicas para cada madriguera y desde el centro del campo rodadlas de tres en tres hacia la madriguera respectiva. Rodadlas para que queden repartidas y cubran los huecos. Si alguna cae en la madriguera o rueda fuera del campo, lanzadla otra vez. Son las zarzas. Realizad el proceso con ambas madrigueras



OBJETIVO

Conseguir que por lo menos un conejo vaya de una madriguera a otra y vuelva sin salirse del campo ni tocar las zarzas.

DESARROLLO

Basta con que consigáis que un conejo llegue a casa sano y salvo, pero tenéis tres para intentarlo. Turnaros. Primero lanzad un conejo desde el borde de una de las madrigueras. Intentad meterlo en la otra madriguera o lo más cerca que podáis. Si se sale del campo o toca una zarza, el conejo está perdido. Cuando toca una zarza se convierte en zarza. Coloca una de las canicas extra en lugar del conejo.

Si el conejo se detiene sin chocarse con nada, la siguiente jugadora lanza para intentar meterlo dentro del gua. Las jugadoras continúan lanzando hasta que el conejo se pierde o llega el otro gua.

Si conseguís meterle en el gua, sacadle, ponedle en el borde e intentad llevarle de vuelta a casa. Si el conejo se pierde coged otro y volved a empezar.

GANAR

Ganáis si conseguís que un conejo por lo menos vaya de visita a la otra madriguera y vuelva a su casa. Perdéis si os quedáis sin conejos.



PATOS EN EL ESTANQUE

MATERIAL

8 canicas (patos), 6 bolones como lanzadores, una medida de cartulina de 10 cms. de largo y 3 cms. de ancho.

INICIO

Excavad un gua de 10 cms. de diámetro y 6 cms. de profundidad. Marcad alrededor un círculo de 1 m. de diámetro. Colocad los 8 patos espaciados alrededor del círculo a una cuarta de cartulina del borde del gua. Decidid el orden y poned los lanzadores en un montón al lado del círculo.

OBJETIVO

Golpear los ocho patos con los lanzadores y meterlos en el círculo antes de que se escapen del círculo o te quedes sin lanzadores.

DESARROLLO

Todos los lanzamientos se efectúan desde fuera del círculo. Las jugadoras se turnan para lanzar un lanzador desde cualquier punto del exterior del círculo. Intentad meter algún pato en el gua sin que entre el lanzador. En cada turno una jugadora lanza todos los lanzadores

disponibles. Todos los patos y lanzadores que caen en el gua se quedan ahí para el resto del juego.

No es un problema que haya más jugadoras que lanzadores. Mantened el orden y cada jugadora comienza su turno con las canicas que quedan fuera del gua.

Tras cada turno, recoged los lanzadores que no estén en el gua. Ahora, cada pato que no esté en el gua se mueve una cuarta de cartulina hacia el borde del círculo. Trata bien a los patos y muéveles en línea recta hacia el borde del círculo.



REGLAS

Podéis ver claramente por qué os perjudica meter los lanzadores en el gua. Esto significa que el siguiente turno es más corto y más patos se acercarán hacia el borde del círculo.

GANAR

El juego se gana cuando todos los patos entran en el estanque. El juego se pierde si algún pato se escapa del círculo. A veces accidentalmente se golpea un pato fuera del círculo. Habéis perdido. Si todos los lanzadores acaban en el gua, también perdéis.

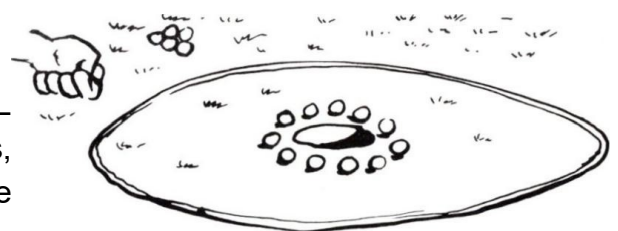


CONSEJOS

Para evitar que los lanzadores caigan al gua, intentad golpear las canicas de refilón, en vez de en línea recta.

PATOS DIFICILES

El mismo juego que PATOS EN EL ESTANQUE, pero para muy buenas lanzadoras, que quieran desafiarse un poco más. Poned doce patos en vez de ocho.



PUNTOS

(Un buen juego de grupo para un torneo)

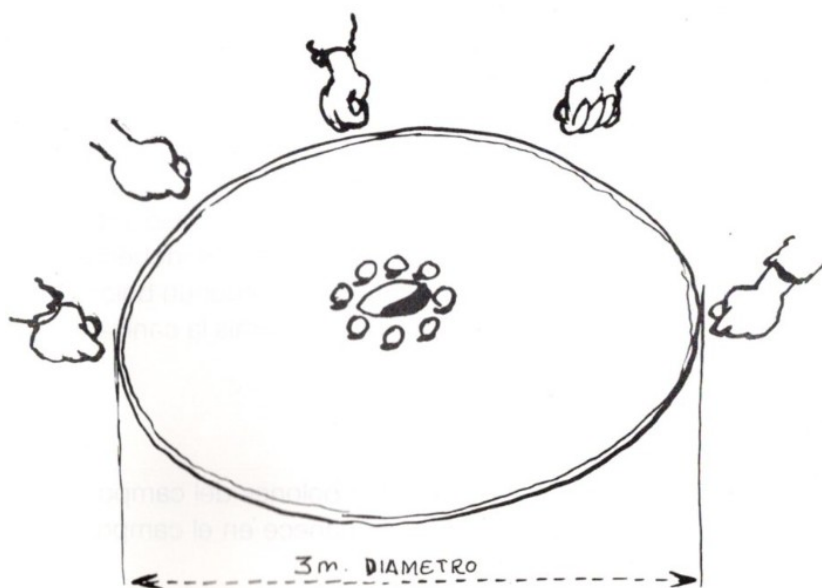
MATERIAL

20 canicas, 8 bolones. **INICIO**

Excavad un gua de 10 cms. de diámetro. Marcad 8 puntos repartidos alrededor del gua a 10 cms. del borde. Colocad un bolón sobre cada punto. Por último, marcad alrededor del gua un gran círculo de 3 m. de diámetro.

OBJETIVO

Sacar los 8 bolones del campo.



DESARROLLO

Acordad cuales van a ser los turnos. Todos los lanzamientos se realizan desde fuera del círculo. Una jugadora lanza hasta que hace gua, golpea otra canica o ha lanzado tres canicas, que es lo que suele pasar. En otras palabras, nadie se va a pasar todo el día lanzando, sólo tenéis tres intentos a no ser que hagáis gua o deis a otra canica antes.

Tenéis que intentar meter las canicas en el gua. Por cada canica metida podéis quitar un bolón del campo. Quitadlo y ponedlo al lado del círculo. Cuando quitéis los 8, habéis ganado. Podéis usar de nuevo las canicas que metáis en el gua. Esta es la única forma de reciclar las canicas.

Cualquier lanzamiento fallado se queda donde cae.

REGLAS

Si golpeáis un bolón, ya sea directamente o por medio de otra canica, la penalización es que por cada bolón golpeado tenéis que devolver un bolón capturado al punto vacío que preferáis. La única excepción es que si el bolón golpeado entra en el gua es como si lo hubierais capturado. En cualquier otro caso, el bolón golpeado permanece donde se detiene.

Si golpeas un bolón y luego la canica que le golpeó entra al gua. La penalización y la recompensa se anulan. Esto es, deberíais capturar un bolón por entrar en el gua y deberíais perder un bolón por golpear a otro, así que se anulan. Pero no recuperáis la canica que está en el gua.

GANAR

Ganáis si conseguís sacar los ocho bolones del campo. Si no os quedan lanzadores y algún bolón permanece en el campo, el juego está perdido.

CONSEJOS

Este juego se puede acomodar a un montón de jugadoras y funciona bien en escuelas, campamentos y clubes. Podéis mezclar cursos, clases y colegios para que la frecuente rivalidad y actitud de enfrentamiento entre niñas de diferentes zonas no exista.

Más información sobre Educación Física y DEPORTES COOPERATIVOS.
<http://www.educarueca.org/spip.php?article641>

**Informaciones complementarias, dudas, sugerencias, . . . en
emilio.arranz.beltran@gmail.com**