

JUEGOS CHICOLA



CLUB DE ATLETISMO "CIUDAD DE PEÑARANDA".

1. INTRODUCCION.

Nuestro Proyecto educativo-lúdico-cultural, de carácter recreativo, pedagógico y socializador, va destinado hacia niñ@s a partir de 3 años hasta los adultos de más avanzada edad, es decir, de índole familiar, siendo un elemento motivador y dinamizador para el desarrollo de las capacidades motrices.

Los más pequeños pueden aprender, en compañía de sus padres y madres, o abuelos y abuelas, ayudándoles, disfrutando y enseñándoles a sus niñ@s los diversos juegos, compartiendo así actividad e interacción juntos.

Tod@s hemos sido niñ@s, y lo importante no es el juguete, sino el juego, con compañer@s y amig@s. Siendo cada vez más difícil poder jugar en las calles como hacían nuestros abuel@s. La cultura del juego en la calle nos enseñaba a respetar normas, turnos, y la autoridad de los adultos. Por eso, nuestro objetivo es el de promocionar y potenciar estos espacios donde tod@s puedan disfrutar del juego comunitario, cooperativo, igualitario y libre.

Todos los juegos siguen siendo válidos como antaño, pero al no salir tanto a la calle, los más pequeños no pueden aprenderlos de los niñ@s más mayores, por eso, existe la necesidad de enseñar juegos populares y tradicionales por su valor educativo y cultural, siendo un instrumento de integración y conocimiento. Todo juego es una actividad motivadora que facilita la práctica de los desarrollos físicos, motrices, afectivos, sociales e intelectuales, brindando el disfrute y despertando el interés por conocer y realizar los diferentes juegos, aprovechando así el tiempo libre.

Además, se desarrolla la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando normas y reglas previamente establecidas, colaborando en juegos y actividades con actitud de tolerancia y respeto a las posibilidades y limitaciones de los demás. Actitudes que favorecen la convivencia y contribuyen a la resolución de conflictos. Siendo así cada persona, el protagonista.

Nuestros Juegos, son una actividad infantil y familiar para cualquier evento (ferias y fiestas, actos populares, centros educativos, extraescolares, fiestas fin de curso, comuniones, residencias de mayores, residencias asistidas, encuentros familiares, entidades, asociaciones, eventos empresariales, etc.). Son recopilación de Juegos Gigantes creados a partir de madera casi en su totalidad, de tipo tradicional, popular y de mesa, donde todas las personas pueden manipular y experimentar.

La actividad se completa con uno o dos monitores, escalones de plástico para los más pequeños y música ambiental. (*La Actividad estará sujeta a las Inclemencias Meteorológicas*).

Incluye: 18 juegos, 2 monitores, montaje y desmontaje, transporte* y Seguro de Responsabilidad Civil.

Requisitos: Espacio llano y liso de **450m2 vallado o perimetrado***, punto de luz CC a 15m y entrada para un vehículo en la zona de actividad.

Precio: Pedir presupuesto sin compromiso. Ángel (606098921).

2. JUEGOS.

➤ QUIEN ES QUIEN.

Es un juego de adivinanzas creado por Ora y Theo Coster, fabricado por Milton Bradley en 1979.

Edad mínima recomendada a partir de 6 años.

Para 2 jugadores. Se colocan las tarjetas de los personajes en las diferentes tablillas, cada jugador se coloca uno enfrente del otro, se baraja el mazo de cartas misteriosas y cada uno elige una carta sin que la vea el otro, y la coloca en la tablilla central del juego. Antes de jugar, cada jugador observará las diferencias entre las tarjetas de su bandeja (narices, sombreros, gafas, pelo, barbas, bigotes y otros detalles).

El más joven comienza el juego. Alternar turnos haciendo una pregunta cada uno. Por ejemplo: “¿Tu Personaje Misterioso tiene sombrero?”, si la respuesta es sí, entonces sabes que todos los que no tienen sombrero pueden ser eliminados bajando la tablilla. Si la respuesta es no, todos los personajes que tienen sombrero pueden ser eliminados bajando la tablilla.

Seguir haciendo preguntas por turnos hasta que alguno pueda adivinar quién está en la tarjeta misteriosa del oponente. No se puede hacer una pregunta y adivinar en el mismo turno. Si adivinas mal pierdes, si adivinas bien ganas.



➤ ESCALADOR.

Para todas las edades.

Para 1 jugador. El objetivo del juego es llegar a la cima, sorteando los diferentes obstáculos, coordinando los movimientos de los brazos. Se pondrá una bola en el soporte de color y mediante dos cuerdas se llevará hasta la parte superior del tablero con mucha habilidad.



➤ TÉTRIS.

Creado en 1984 por el ingeniero informático ruso Aleksei Leonidovich Pazhitnov, junto con otros dos compañeros para la empresa soviética Elorg.

Es un juego de puzle basado en elegir la correcta posición de las piezas, por lo cual, pone el cerebro en funcionamiento, lo agiliza y promueve el pensamiento crítico. Enseña a mantener el control, a controlar la ansiedad, a desarrollar la perseverancia, la capacidad de atención, la concentración y la resolución de conflictos.

Edad mínima recomendada a partir de 4 años.

Para 1 jugador. Se debe ir colocando las piezas sobre el tablero hasta que encajen todas correctamente en el espacio habilitado.



➤ TANGRAM.

Es originario de China y creado a finales del siglo XIX, llamado Chi Chiao Pan, que significa tabla de la sabiduría. Este simple rompecabezas desarrolla la imaginación además de la capacidad de encontrar soluciones a problemas geométricos.

Edad mínima recomendada 4 años.

Para 1 jugador. Es un juego de puzle, que consiste en encajar 7 piezas o 'tans' sin superponerse unas a las otras para lograr construir un cuadrado perfecto sobre el tablero. También se pueden crear muchas otras formas (existen más de 10.000).



➤ FORMAS GEOMÉTRICAS.

Con este juego se ponen a prueba las habilidades motoras y la persistencia, afrontando problemas y limitaciones que nos encontramos.

Edad mínima recomendada a partir de 3 años.

Para 1 jugador. Juego que ayuda a familiarizarse con tres formas geométricas (círculo, triángulo y cuadrado), siendo estas completas y divididas en tres y cuatro piezas, formando un rompecabezas para después formar dichos polígonos en el tablero.



➤ PARCHÍS.

Juego popular en todo el Mundo, originario de la India y creado en el Siglo XVI. Su nombre proviene de la palabra pacisi, que significa veinticinco en indi (uno de los idiomas de la India), ese era el máximo resultado que se podía obtener al lanzar las conchas que hacían las veces de dados. El tablero actual en forma de cruz era una representación del jardín del Emperador Akbar el Grande. El centro del tablero representa el trono donde se colocaba el Emperador, en el medio del patio, y las fichas eran las chicas más bellas que se movían de casilla en casilla disputándose el honor de jugar para el Emperador.

Se trabaja la socialización, estrechando relaciones personales, fomentando el compañerismo, la comunicación, el manejo de los conceptos matemáticos, desarrollando el pensamiento abstracto. Requiere razonamiento, planificación y la capacidad para rectificar el plan establecido.

Edad mínima recomendada a partir de 5 años.

Para 2 a 4 jugadores. Cada jugador dispone de cuatro fichas del mismo color y un dado de seis caras. Elegirá su color y lanzarán el dado, el que mayor puntuación obtenga comenzará la partida. Las cuatro fichas de cada jugador estarán en la casa de su color. La partida se desarrolla por turnos y cada jugador tirará una vez en su turno, excepto si saca 6 que repetirá su turno (pero si saca tres veces seguidas 6, la última ficha que movió volverá a su casa).

El jugador que saque en su tirada un 5 estará obligado a sacar una ficha de su casa, y avanzar siempre que sea posible. Si en la casilla de salida hay dos fichas (una de un jugador y otra de otro), el jugador podrá comerla. Las fichas se mueven en sentido contrario a las agujas del reloj. Una casilla no puede contener más de 2 fichas, excepto la casa y la meta.

Los puentes o barreras se pueden hacer en cualquier casilla con dos fichas del mismo color o en los seguros con dos de distinto color, bloqueando el paso a cualquier ficha. Las barreras se abrirán si su jugador saca 6.

Si una ficha cae en una casilla blanca ocupada por una ficha de otro color, se la comerá, ésta irá a su casa de nuevo. Y el jugador que la comió contará 20 con una de sus fichas. En las casillas de salida y de seguros no se podrá comer. Si un jugador saca una ficha de su casa y se encuentra con dos de diferente color, comerá la última que llegó.

Las fichas solo pueden entrar en meta con un número exacto. Cuando se mete una ficha en meta el jugador contará 10 con otra de sus fichas. Gana el jugador que mete las cuatro fichas en meta. Los demás pueden seguir jugando.



➤ OCA.

Cuenta una leyenda griega que durante el sitio de Troya los guerreros griegos se aburrían tanto que inventaron distintos juegos para mantenerse entretenidos. Uno de estos juegos fue precisamente "el Juego de la Oca" y cuentan que quién se lo inventó fue Palámedes hijo del Rey de Eubea y nieto de Poseidón. En el año 1908 se descubrió en Creta una pieza arqueológica que data del año 2000 a.c. y que fue llamada el "Disco de Phaistos", los historiadores piensan que probablemente era un tablero para jugar al Juego de la Oca.

Otras fuentes proponen que el Juego de la Oca es un juego alemán que fue inventado en el siglo XI, sin embargo, no se tienen muchos registros al respecto.

Una versión un poco más fundamentada es la que dice que el juego nació en Florencia en la corte de los Médicis, y que en España el juego se conoció cuando Francisco de Médicis se lo regaló a Felipe II. Parece ser que el juego causó tal furor entre la corte que a partir de entonces se convirtió en uno de los mejores regalos que los nobles hacían. De hecho, si se busca en las enciclopedias el origen de este juego encontramos lo siguiente:

" Juego de puro azar, recorrido en espiral y gran poder simbólico. De origen italiano (siglo XVI) de donde pasa a España como regalo de Francisco de Médicis al Rey Felipe II; desde España se extendió al resto de Europa".

Otra versión sobre el origen del juego atribuye su invención a la Orden de los Templarios, creada en 1118 en Jerusalén por los cruzados europeos. Se piensa que las 63 casillas de las que consta el juego corresponden a los 63 espacios que hay en las conchas de los "nautilus", y que originalmente era lo que se utilizaba como tablero, se piensa también, que las ocas, la posada, el pozo, la cárcel y los demás símbolos del juego corresponden a las claves que en esta orden se usaban para expresar ciertos conceptos de su misteriosa filosofía.

Edad mínima recomendada a partir de 5 años.

Este Juego está lleno de sobresaltos y giros inesperados. Es un juego muy competitivo, estimulante, que lo mismo te lleva a la euforia que a la desesperación. Logrando una gran integración entre los jugadores, encontrándose una serie de retos que deben resolver.

Para 2 a 4-6 jugadores. Se elige una ficha y cada jugador lanza el dado una vez, el que mayor puntuación saque es el que empieza. **Reglas simples:** Si el jugador cae en una casilla Oca (1,5,9,14,18,23,27,32,36,41,45,50,54,59) avanzará hasta la siguiente casilla Oca diciendo "de oca a oca y tiro porque me toca" y seguirá con su turno tirando de nuevo el dado. Si cae en una casilla Puente (6,12) avanza o retrocede hasta el otro puente diciendo "de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente" y seguirá con su turno. Si cae en la Posada (19) perderá dos turnos. Si cae en una casilla Dados (26,53) avanza o retrocede hasta el otro dado diciendo "de dados a dados y tiro porque me ha tocado" y seguirá con su turno. Si cae en la casilla Pozo (31) no podrá volver a tirar hasta que pase otra ficha por esa casilla o pasen 4 turnos. Si cae en el Laberinto (42) retrocederá hasta la casilla 30. Si cae en la Cárcel (56) tendrá una condena de tres turnos sin tirar. Si cae en la Calavera (58) regresará a la casilla 1. Para entrar al jardín de la Oca o meta se deberá obtener el número exacto, en caso de exceso se contarán hacia atrás.



➤ Damas.

Hoy en día todavía no existe un consenso claro sobre el lugar exacto de origen, situándolo entre España y Francia. Durante los últimos años se han llevado a cabo varios estudios para intentar aclarar de una vez cuál fue el lugar de nacimiento de las Damas. La mayoría de ellos coinciden en afirmar que nació en España hacia el año 1100 d.C. Se han hallado restos arqueológicos de un juego similar a las Damas, y que lo situarían en la antigua Persia, pero son meras especulaciones.

Sobre su aparición definitiva, la opinión generalizada es que surgió de la fusión de tres juegos: las fichas de las tablas, el tablero de ajedrez y los movimientos del alquerque (similar al tres en raya).

En sus inicios el juego era llamado "ferses", el nombre por el que se conocía a la Reina en el ajedrez. Conviene indicar que las piezas en las damas se mueven como lo hacía la Reina en el ajedrez de la época. El nuevo movimiento que introdujo este juego fue la habilidad de saltar sobre las piezas del contrario y capturarlas. En ese momento el juego pasó a ser conocido como "fierges". Fue en 1508 cuando se le empezó a llamar por su nombre actual.

En sus orígenes, las reglas de juego eran muy diferentes; por ejemplo, capturar la pieza del contrario era opcional. Más adelante, en 1535 se introdujo la obligatoriedad como regla y, antes de convertirla en estándar, se jugaba como una variante llamada "jeu forcé" (juego forzado).

Durante algunas épocas, el juego de las damas se vio desprestigiado por considerarlo de mujeres, dado que el de hombres era el ajedrez. Sin embargo, jugarlo bien implica una buena estrategia; los grandes jugadores llegan a planificar entre 15 y 20 movimientos por adelantado.

Edad recomendada a partir de 5 años.

Para 2 jugadores. El juego consiste en mover las piezas en diagonal a través de los cuadros negros de un tablero de ajedrez con la intención de capturar (comer) las piezas del contrario saltando por encima de ellas. El tablero se coloca de manera que cada jugador tenga una casilla blanca en su parte inferior derecha. Cada uno dispone de 12 piezas (unas blancas y otras negras), colocándolas en las casillas negras de las tres primeras filas. El objetivo es capturar las damas del oponente. Se juega por turnos alternos. Comienza el jugador con damas blancas. Las piezas se mueven, cuando no comen, una posición hacia delante en diagonal derecha o izquierda a una posición vacía, nunca hacia atrás. Si un jugador consigue llevar una dama al lado contrario del tablero cambiará dicha dama a Reina (dos fichas superpuestas), ésta podrá moverse y capturar en diagonal saltando las casillas que quiera, pero no podrá saltar por encima de dos damas oponentes que estén seguidas.

Una dama puede capturar a otra si puede saltar por encima de ella en dirección de ataque, en diagonal y caer en la casilla inmediatamente después de la ficha comida. Se puede capturar en cualquier dirección. La captura es obligatoria si se está en situación de realizarla.

La partida finaliza cuando un jugador abandona, se queda sin piezas o cuando éste no puede mover porque están bloqueadas.



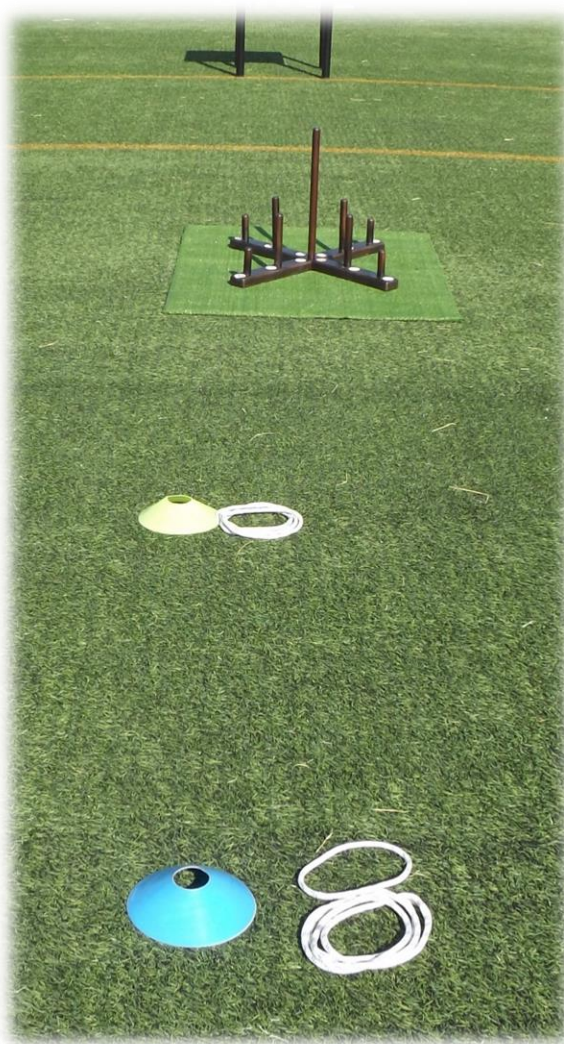
➤ LANZAMIENTO DE AROS.

Un juego esencial para desarrollar la coordinación ojo-mano y la precisión del movimiento. También permite trabajar la estimación de distancias y la dosificación de fuerza. Favorece la motricidad y la puntería mientras se divierte.

La psicomotricidad es muy importante en los niños ya que les permite motivar los sentidos a través de las sensaciones y relaciones entre el cuerpo y el exterior, y cultivar la capacidad perceptiva a través del conocimiento de los movimientos y de la respuesta corporal.

Edad mínima recomendada a partir de 3 años.

Para 1 a 2-3 jugadores. Se reparten los aros, se van lanzando por turnos y se suman los puntos conseguidos según donde haya caído el aro. Gana el que más puntuación saca.



➤ RASCACIELOS JENGA.

El Jenga es un juego de habilidad física y mental creado por la diseñadora y autora británica de juegos de mesa Leslie Scott y comercializado por los hermanos Paker (Hasbro). Fue creado en 1983, y en 1985 comenzó a ser distribuido en Canadá y EEUU. El juego original se compone de 54 bloques de madera alargados, con 18 niveles que conforman una torre compacta, con tres bloques por nivel, colocando un nivel con orientación norte-sur y el siguiente este-oeste.

Estimula la determinación, la toma de decisiones y la asunción de riesgos. Desarrolla la observación y la atención. Favorece la precisión. Y potencia el desarrollo social cooperativo.

Edad mínima recomendada a partir de 8 años. (Récord 47 niveles, Peñaranda)

Para 2 a 4 jugadores. Nuestro Jenga se compone de 90 bloques, 30 niveles con una altura total de 88cm. El jugador que construye la torre comienza el juego, retirando un bloque de cualquier nivel, excepto de los últimos tres niveles, pudiendo golpearlos ligeramente para encontrar un bloque suelto utilizando solo una mano. Cualquier bloque que se mueva fuera de lugar, deberá devolverse a su lugar original antes de quitar otro bloque. El bloque que se quita se deberá colocar en el nivel superior de la torre siguiendo la orientación indicada. El turno termina cuando el siguiente jugador por turno toca la torre o después de 10 segundos. El juego termina cuando la torre cae o si cae una pieza que no sea la pieza que está siendo movida. El ganador es la última persona que colocó un bloque con éxito antes de que se caiga la torre.

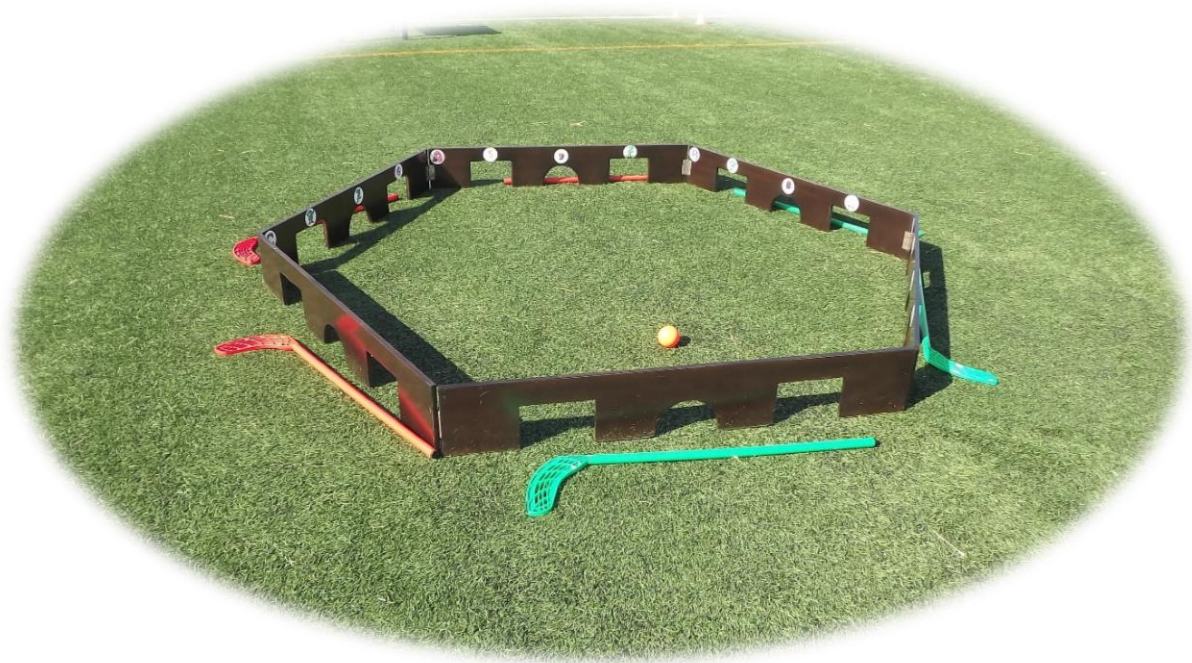


➤ HOCKEY.

Es un juego de equipo rápido, basado en la habilidad, velocidad, disciplina y trabajo de equipo. Exige rapidez de pensamiento y de reacción, así como el desarrollo de muchas habilidades especiales como pasar, manejo del stick y disparar.

Edad recomendada a partir de 3 años.

Para hasta 6 jugadores. El juego se compone de 6 paneles con tres huecos cada uno. Formando 3 equipos diferentes entre los 6 jugadores. Cada panel tiene una letra, siendo las mismas un equipo, y una puntuación en cada hueco, para ir sumando la puntuación obtenida por cada equipo. Cada jugador se colocará detrás de una tabla y con un stick, e intentará introducir la bola en los huecos de los equipos contrarios. Después de un tiempo marcado por los jugadores ganará el equipo de dos jugadores que mayor puntuación haya obtenido.



➤ PESCA.

Es un juego de habilidad, destreza, acción, concentración y reflejos, donde se tiene que afinar la puntería y ser el más rápido pescando. Coge la caña y a pescar patitos y peces.

Edad recomendada a partir de 2 años.

Para 1 a 4 jugadores. Cada jugador tendrá una caña e intentará pescar el mayor número de patitos y peces dejándolos en su cestita correspondiente.



➤ ESQUÍ COOPERATIVOS.

El esquí cooperativo toma la idea del esquí tradicional. Se fomenta el esfuerzo físico, se desarrolla la coordinación, cooperación y comunicación entre los participantes. Permite coordinar el esfuerzo de 3 personas.

Ningún participante puede tocar el suelo con el pie directamente. No está permitido atarse las cuerdas a los pies y manos. Se puede transportar algún objeto de un punto a otro marcado. Se puede caminar hacia atrás. Se pueden vendar los ojos durante 2 minutos.

Edad recomendada a partir de 4 años.

Para 3 jugadores. Cada jugador se colocará en una posición de los esquís agarrando su correspondiente cuerda e intentar los tres jugadores al unísono desplazarse de un punto a otro.



➤ ZANCOS.

El propósito de los zancos es andar elevados sobre la altura normal y no es fácil de usar a la primera, se necesita de mucha práctica para poder usarlos. Es un juego de habilidad, equilibrio y coordinación Aprendiéndolos a manejarlos con soltura y ganar autodominio y confianza.

Pueden ser postes de madera u otro material, largos para controlarlos con ayuda de las manos, equipados con unos escalones donde se colocan los pies para poder desplazarse encima de ellos.

Edad recomendada a partir de 8 años.

Para 1 jugador. Cada jugador se colocará encima de los zancos, manteniendo el equilibrio y desplazándose desde un punto a otro marcado.



Zancos infantiles. Compuestos de dos cubos acompañados de una cuerda para ayudarles a que estén en contacto siempre con los pies y poder desplazarse sin caerse.

Edad recomendada a partir de los 3 años hasta los 7 máximo 30kg.

➤ GOLF.

Se desconocen los orígenes de este deporte. La teoría más aceptada es que tuvo su origen en Escocia durante la Alta Edad Media. El juego moderno de hoy en día si es considerado un invento escocés. Según el historiador Heiner Gillmeister, la palabra golf podría ser una alteración escocesa del término neerlandés kolf o kolv, que significa palo y bate. En cambio, Robin Bargmann sostiene que el golf holandés y el golf escocés evolucionaron simultáneamente y que ambos términos proceden de la palabra latina clava, palo, estaca.

El minigolf se empezó a jugar oficialmente en Escocia, en el año 1867. Al principio se creó en el “Club de Mujeres de St. Andrews”, para que las mujeres pudiesen jugar a algo parecido al golf, ya que en aquel entonces las “Ladies” no podían acceder a los campos de golf.

Los beneficios que el minigolf ofrecen son:

1. Mejora la concentración y la coordinación.
2. Ayuda a establecer relación entre espacio y distancia, fuerza y dirección.
3. Eleva la autoestima.
4. Permite desarrollar valores humanos como la honestidad, autodominio, perseverancia, sinceridad, diversión, etc.

Edad recomendada a partir de los 2 años.

Para 1 a 2 jugadores. Un jugador se colocará a una distancia marcada colocando una bola en el suelo y sujetando el palo con las dos manos (para diestros la izquierda arriba en la empuñadura y después la derecha montándola un poco sobre la izquierda). Se golpeará la bola intentando introducirla en los diferentes agujeros.



➤ LA RANA.

“Juego que consiste en introducir desde cierta distancia un disco de hierro o petanco por la boca abierta de una rana de metal colocada sobre una mesilla, o por otras ranuras convenientemente dispuestas”.

Es un juego muy antiguo, del Siglo XVIII, donde egipcios, griegos y romanos ya jugaban a algunas variedades del juego de la rana, denominado juego del Tonel. Colocaban a una altura elevada un ánfora, la cual acababan de beber, a continuación, intentaban introducir por su boca unas piedras, y aquel que no acertaba a introducirla pagaba el vino.

Después se fue transformando este juego, pero con más dificultades, se lanzaban piedras a un tonel con agujeros (y cada agujero, tenía un valor determinado). El jugador que más puntos hiciera ganaba la partida.

La verdad es que es un juego, que se ha practicado y se practica en multitud de Campeonatos, en la década de los años cincuenta y sesenta era muy normal a la entrada de los bares y tascas, en los cuales los parroquianos tenían por costumbre jugar el porrón, vino o las cortezas, y el que no afinaba la puntería ya sabía lo que tenía que hacer ¡pagar!.

Juego de habilidad y puntería.

Edad recomendada a partir de los 4 años.

Para 1 a 4 jugadores. Se jugará de forma individual o por equipos siendo estos de dos jugadores. Cada jugador tirará 10 petancos o discos por tirada desde una distancia de 3,50m (dependiendo de la categoría acordando una distancia). Las partidas se jugarán a 10 tiradas y se usarán los mismos petancos. La puntuación será: Rana 50 puntos, molino 25 puntos, puente 10 puntos y agujeros 5 puntos. Si un petanco quedase en la boca de la rana, molino, etc, el tanto no será válido hasta introducirlo el mismo jugador con ayuda de otro petanco. Gana el jugador que consigue mayor puntuación.



➤ CANASTA BALONCESTO.

El baloncesto, tal y como lo conocemos ahora, fue inventado en 1891 por un profesor de educación física llamado James Naismith, quien trabajaba como entrenador en la universidad de Springfield (Massachussets, Estados Unidos).

Está consensuado que el deporte del baloncesto llegó a España en el año de 1921 a través de Eusebio Millán. Éste conoció el deporte en Cuba en el año de 1906 por los soldados que lo invadieron. Implementó el deporte por primera vez en España en las Escuelas Pías de San Antón en Barcelona.

Edad recomendada a partir de dos años.

Para 1 a 2 jugadores. Canasta hinchable con pelotas de espuma. Los jugadores desde una distancia cercana intentarán encestar en la canasta.



➤ RAYUELA.

Estudiosos de la materia creen que este juego está basado en el libro de Dante Aligheri “La divina comedia” durante la Europa renacentista.

En la obra de Dante, el personaje al salir del Purgatorio, para llegar al Paraíso, tiene que pasar por 9 mundos hasta alcanzar su objetivo. La clave está en que el personaje actúa como la ficha de un juego y tiene que saltar de casilla en casilla a la pata coja teniendo que empujar además una piedra que representa su alma.

El recorrido que tiene que hacer el personaje va desde la Tierra hasta el Cielo (Urano) teniendo cuidado de no caer en el Infierno (Plutón). Además, la piedra no podría pararse encima de una línea en el camino de la Tierra al Cielo no hay descanso, ni frontera ni separaciones.

Por otro lado, también se afirma que, en la época del Imperio Romano, los soldados ya jugaban a la rayuela como demostración de fuerza y rapidez, llegando a saltar portando objetos pesados.

Edad recomendada a partir de 4 años.

Para 2 a 4 jugadores. El juego comienza tirando una piedra pequeña (tejo) dentro de la casilla 1 sin que toque los bordes de la misma. A continuación, saltándose la casilla donde está la piedra, se recorren las casillas 2 y 3 a la pata coja sin pisar las rayas manteniendo el equilibrio hasta alcanzar la casilla doble de los números 4 y 5. Se sigue a la casilla 6 igualmente con una sola pierna y se vuelven a apoyar los 2 pies en las casillas 7 y 8.

En el caso de que la rayuela no tenga casillas 9 y 10, ahora toca dar la vuelta de un salto siempre sin pisar las rayas y volver hasta la casilla de salida, el número 1 en la que recogeremos la piedra agachándonos con una sola pierna.

Llegados a este punto, si el jugador no ha pisado raya, continúa jugando, pero en esta ocasión tirará la piedra en la casilla 2 y repite lo mismo, pero recogiendo el tejo lógicamente, en la casilla 2.

Cuando al tirar la piedra no cayera en la casilla correspondiente o se tocara una raya, entonces el turno corresponderá al siguiente jugador. En caso contrario, el jugador continúa tirando la piedra en la siguiente casilla, y así sucesivamente.

La finalidad del juego es tirar la piedra en todas las casillas (dentro de ellas) y no tocar raya pasando por todas.

El jugador que acabe antes es el que gana.



TRIBUTO UNIVERSAL A LA MUSICA



- **TRIBUTO A LOS 70's.**
 - Ambientación con la Mejor Música Española de la década de los 70.
 - Ambientación con la Mejor Música Internacional de la década de los 70.
- **TRIBUTO A LOS 80's.**
 - Ambientación con el mejor Pop-Rock Español de la década de los 80.
 - Ambientación con el mejor Pop Internacional de la década de los 80.
- **TRIBUTO A LOS 90's.**
 - Ambientación con el mejor Pop Español de la década de los 90.
 - Ambientación con el mejor Pop-Rock Internacional de la década de los 90.
 - Ambientación con el mejor Dance de la década de los 90.
- **LO MEJOR DEL 00's.**
 - Ambientación con la Mejor Música Española de la década del 2000.
 - Ambientación con la Mejor Música Internacional de la década del 2000.
 - Ambientación con el mejor Dance de la década del 2000.
- **LO MEJOR DEL 10's.**
 - Ambientación con la Mejor Música Española de la década del 2010.
 - Ambientación con la Mejor Música Internacional de la década del 2010.
 - Ambientación con el mejor Dance de la década del 2010.
 -
- **LO MEJOR DEL 20's.**
 - Ambientación con la Mejor Música Española de la década del 2020.
 - Ambientación con la Mejor Música Internacional de la década del 2020.
- **MUSICA AMBIENTAL CHILLOUT.**
 - Género Musical contemporáneo variedad de géneros musicales con una composición relajada y tranquila.
- **MUSICA AMBIENTAL INFANTIL.**
 - Canciones para que niños pequeños y bebés se diviertan con letras sencillas y repetitivas, generalmente con movimientos, gestos o juegos motrices, y con la colaboración de sus Padres. Introduciéndoles en el mundo de la música y del ritmo y aprendiendo melodías que ayudan a ampliar los conocimientos (Canciones de temas Infantiles, Los Payasos de la Tele, CantaJuegos, Clásica, Séries de TV, etc.).

Ambientación "Disc-Player" con cualquier tipo de música solicitada, para actividades realizadas por Ayuntamientos, Asociaciones, Clubes, Colegios, AMPAS, etc., como por ejemplo culturales, lúdicas, deportivas, fiestas ibicencas, fiestas de fin de curso, parrilladas, paelladas, etc. (No se dispone de escenario ni de luces tipo discoteca).

Pídenos Presupuesto: Ángel (606098921).