

¡A jugar!



Juegos y rondas



M **E** **V** **Y** **T** ••• Modelo
Educación
para la Vida
y el Trabajo

Créditos a la presente edición

Recopilación

María Eugenia Hernández Ramos

Elaboración de textos

María Eugenia Hernández Ramos

Isabel Jasso Meneses

José Martín Hernández Flores

Coordinación gráfica
y cuidado de la edición

Greta Sánchez Muñoz

Adriana Barraza Hernández

Seguimiento editorial

Ma. del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial

Alejandro Silva Solís

Eliseo Brena Becerril

Diagramación

Humberto Brera Gómez

Ricardo Pérez Rovira

Diseño de portada

Ricardo Pérez Rovira

Ilustración de portada

Carlos Vélez Aguilera

Folleto *A jugar, juegos y rondas*. Serie *Educamos desde el principio*. D.R. © Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, México, D.F. C.P. 06140. Primera edición 2008.

Esta obra es propiedad intelectual de sus autores, y los derechos de publicación han sido legalmente transferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total, por cualquier medio, sin la autorización por escrito de su legítimo titular de derechos.

Respetuosos del derecho de autor, autores y editores de esta publicación tuvimos cuidado en obtener por escrito las autorizaciones para reproducir todas las imágenes y/o los textos aquí incluidos; sin embargo, algunas veces no fue posible determinar el titular de su propiedad intelectual. En caso de inconformidad, favor de comunicarse a este Instituto para hacer la aclaración correspondiente.

ISBN *Modelo Educación para la Vida y el Trabajo*. Obra completa: 970-23-0274-9

ISBN Folleto *A jugar, juegos y rondas*. Serie *Educamos desde el principio*: 978-970-23-0807-2

Impreso en México

¡A jugar!

Juegos y rondas



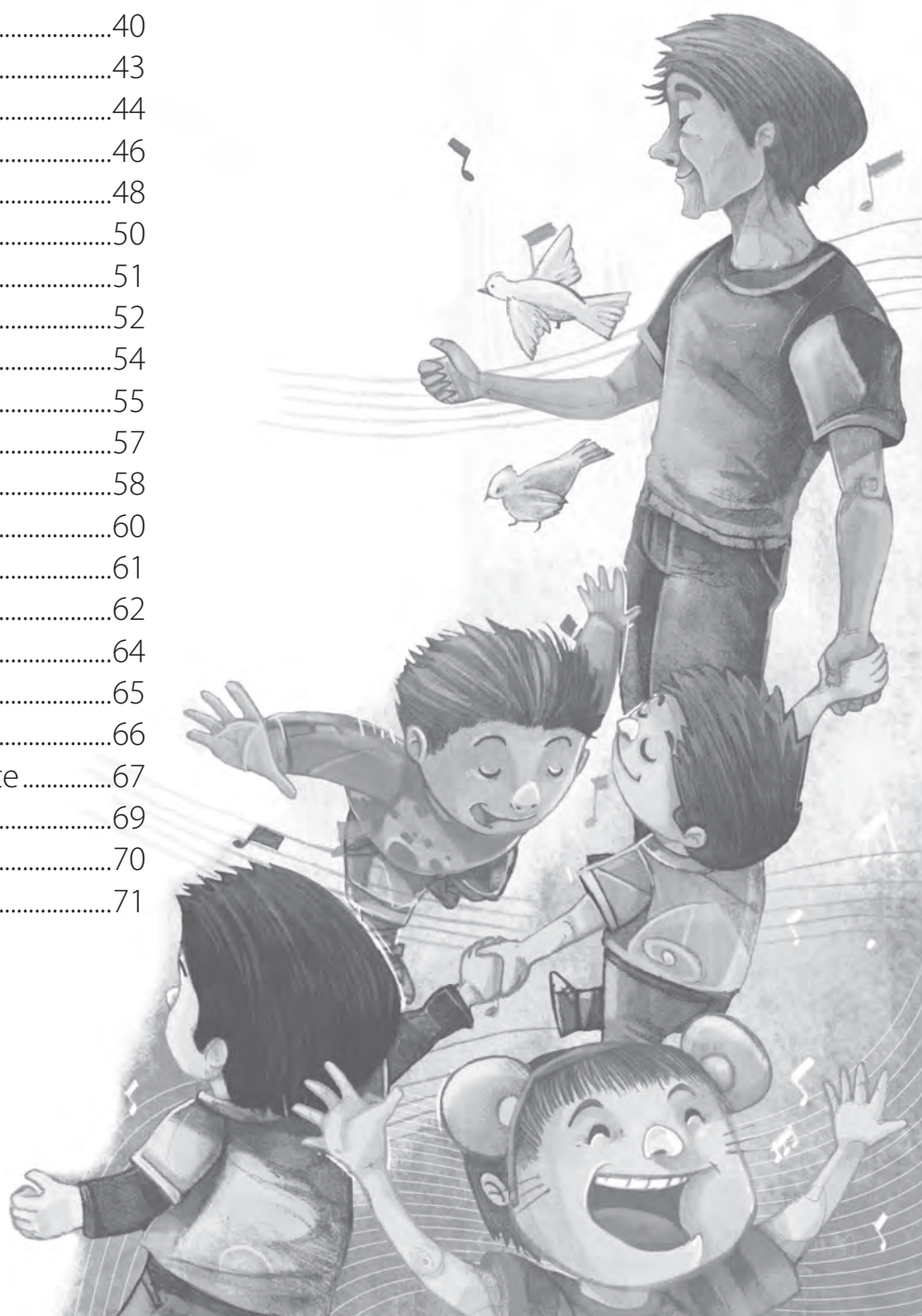
Jugar, ¿para qué? 5

Algunas ideas
para los grandes
que van a jugar 8

Juegos

A don Martín	12
A la rueda de San Miguel.....	13
A la víbora de la mar.....	14
Amo a tó	16
A pares y nones	19
Aram sam sam.....	21
Corre el trenesito	22
Don Pirulí	23
Doña Blanca.....	24
Du dua.....	26
El anillo está en la mano.....	29
El calentamiento	31
El ciempiés.....	32

El chibiribirim	33
El dragón.....	35
El gato y el ratón	36
El marinero.....	38
El patio de mi casa	40
Esto es lo que hago yo	43
Juan Pirulero	44
Jugaremos en el bosque	46
La mané.....	48
La mosca.....	50
La tía Mónica	51
La tienda de San Juan.....	52
Las estatuas de marfil.....	54
Milano.....	55
Ojos a la vela.....	57
Que lo baile.....	58
San Serafín del monte	60
Sierra Morena.....	61
Venimos de Veracruz.....	62
Volveremos.....	64
Vuelen palomitas.....	65
Se quemó el atole	66
El campesino y el comerciante.....	67
El correo.....	69
Bibliografía	70
Versos de sorteo.....	71



¡¡¡A jugar!!!

Jugar, ¿para qué?



¡A la escuela se va a estudiar!

Dicen los papás.



¿Jugar? Eso es para niño yo ya estoy grande.

Dicen algunos maestros.



Y los niños ¿qué dicen?

Y sería mejor, si nuestros maestros y papás jugaran con nosotros.

Nosotros queremos jugar

¡Claro! Así nos conocerían mejor los grandes.



Además, ellos se darían cuenta de que cuando jugamos aprendemos muchas cosas y crecemos más y mejor. Por ejemplo, aprendemos a llevarnos mejor con los otros niños y niñas; a sentir alegría y reírnos; a ser más participativos; a convivir y a resolver los pleitos con nuestros amiguitos y amiguitas; a sentirnos más seguros y muchas, muchas cosas más.

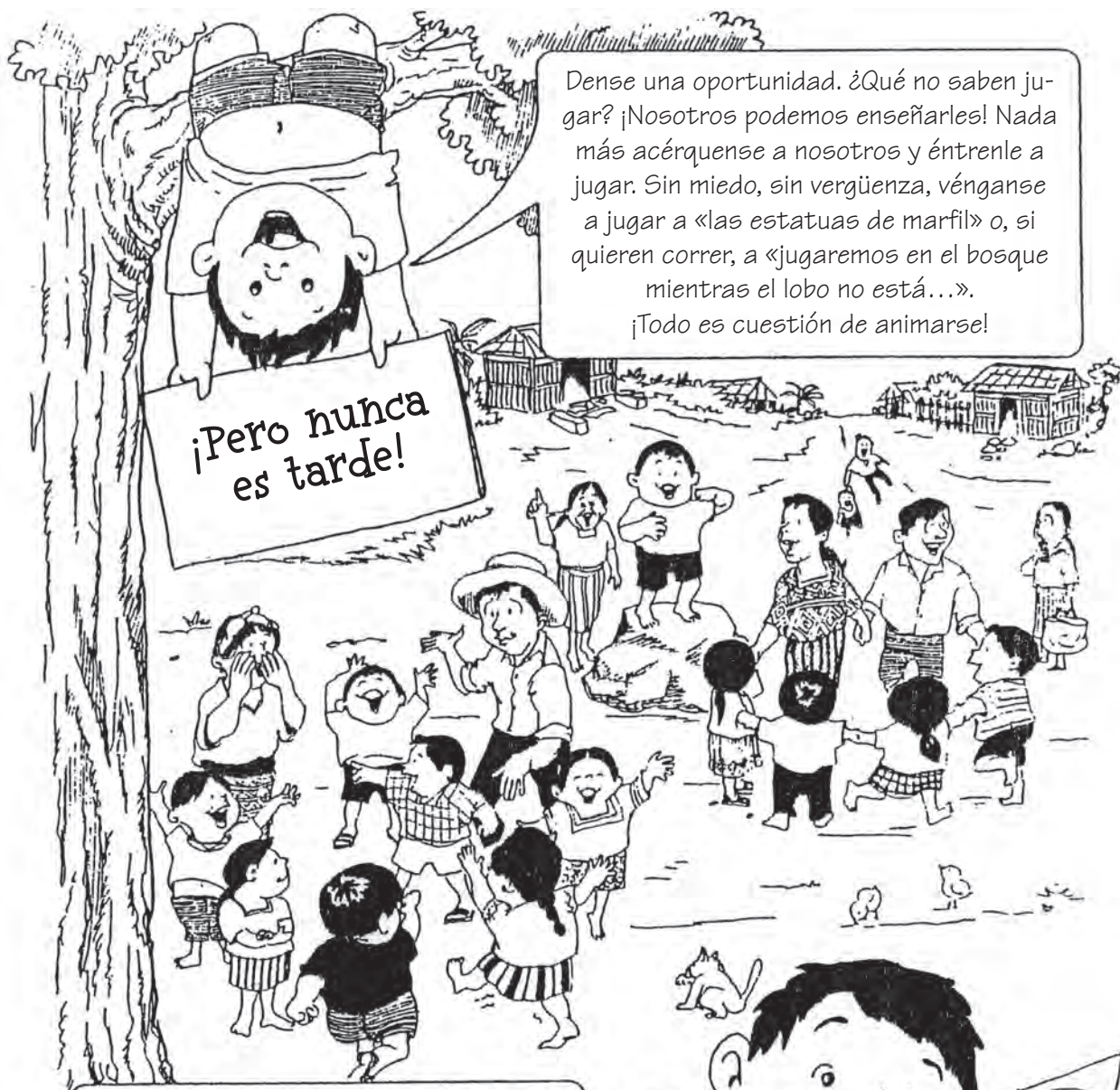
A lo mejor nuestros papás y maestros no se han dado cuenta, pero nosotros, desde muy tiernitos, siempre estamos jugando. Eso no quiere decir que todo lo que pasa a nuestro alrededor no nos interese: nos sentimos mal cuando en la casa no tenemos para comer o cuando nuestros papás se pelean.

Por eso, a veces andamos tristes o enojados. Lo que nos ayuda a sentirnos mejor es jugar con nuestros amigos. O sea, que si ustedes se dan cuenta, para nosotros el juego es algo muy importante; y a través de él vamos aprendiendo a enfrentarnos a los problemas de la vida diaria, y también a desarrollar nuestra mente, nuestro cuerpo y a manejar y a entender lo que sentimos.

¿Ustedes los adultos nunca jugaron cuando fueron niños?

Sí, ya sabemos que ahora que «ya están grandes» pocas veces juegan. También sabemos, y nos da tristeza, que muchos de ustedes no tuvieron la oportunidad de jugar cuando fueron niños. Ya sea porque tenían que trabajar para ayudar a la familia o porque sus papás, o sea nuestros abuelos, tampoco jugaron cuando eran chicos y por eso pensaban que no era importante para ustedes. Y claro, ahora por estas razones, muchos de ustedes creen que no es importante que nosotros juguemos.





Dense una oportunidad. ¿Qué no saben jugar? ¡Nosotros podemos enseñarles! Nada más acérquense a nosotros y éntrenle a jugar. Sin miedo, sin vergüenza, vénganse a jugar a «las estatuas de marfil» o, si quieren correr, a «jugaremos en el bosque mientras el lobo no está...». ¡Todo es cuestión de animarse!

¡Pero nunca es tarde!

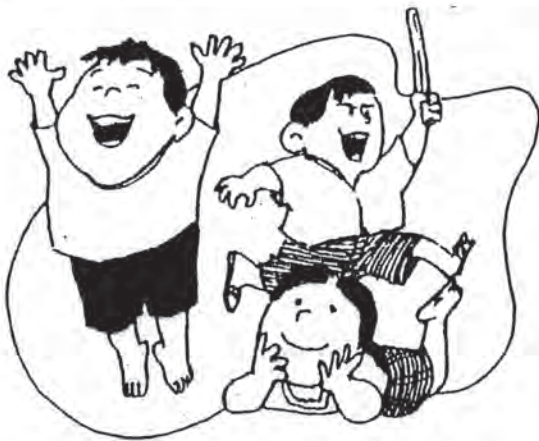
Y para echarles una manita a los papás, maestros y todos aquellos grandotes que quieren jugar y sentirse otra vez niños, aquí les traemos este librito. ¡Úuuuy! En él van a encontrar muchísimos juegos para aprender y divertirse. Y para que se los aprendan más pronto, también les traemos un casete, para que acuerden de las tonaditas y canciones de algunos juegos.



Algunas ideas para los grandes que van a jugar



Los juego que les presentamos a continuación son apenas una probadita para que empiecen a hacer amigos, y para que se tomen el tiempo de compartir, de convivir y comunicarse con los niños.



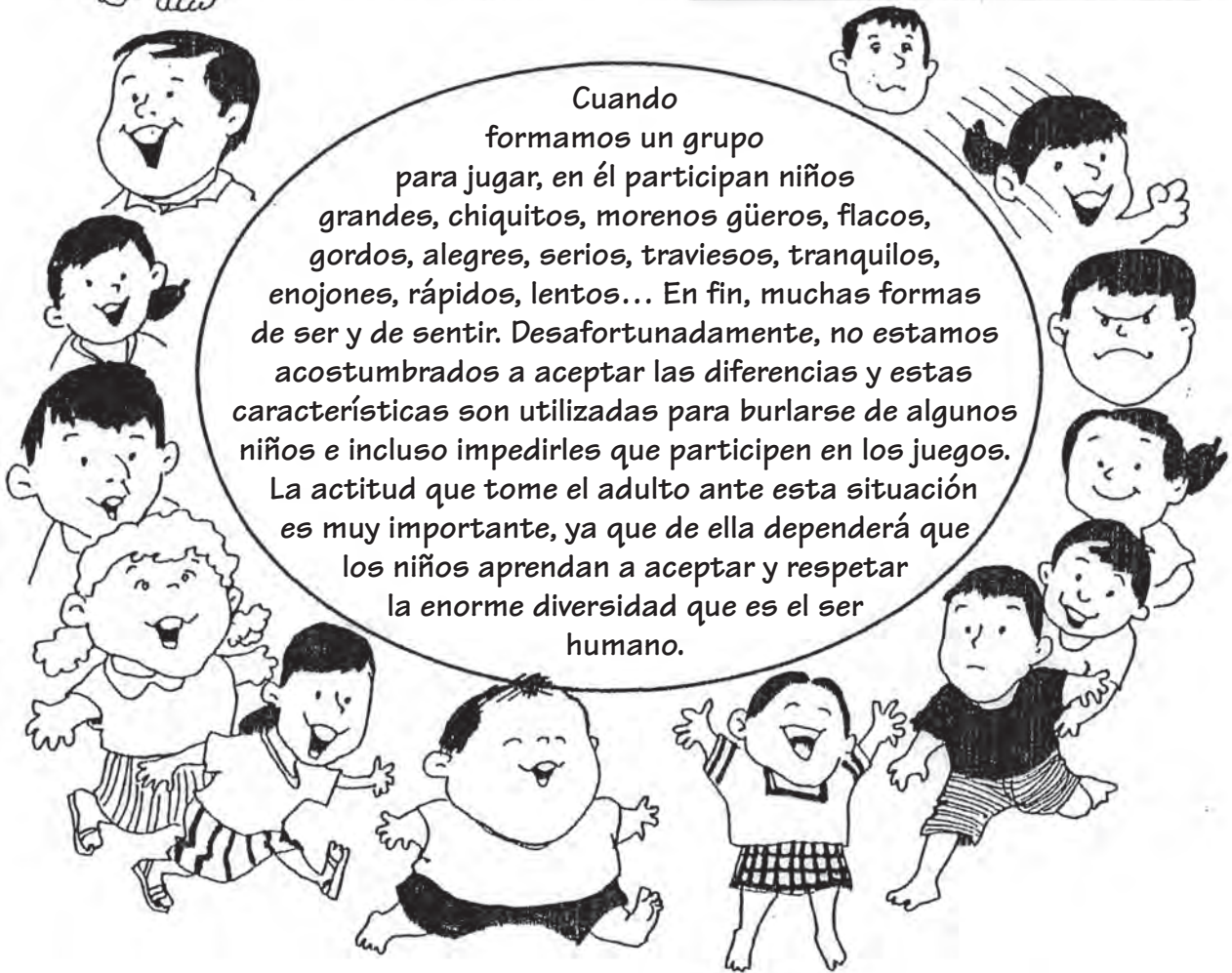
Jugar es cosa fácil, ya lo verán. Y si tienen alguna duda, acérquense a los niños, porque para jugar: ¡los niños se pintan solos! Ellos juegan todo el tiempo, corren, brincan, cantan y vuelven cualquier cosa un gran acontecimiento.

Observa a los niños cuando juegan nos ayudará a entender mejor sus juegos y a conocerlos aún más. Descubriremos, con sorpresa, cuánto desconocemos de los gustos, temores, fantasías y sueños de los niños.

Cualquier adulto puede jugar, pero pocos saben hacerlo con respeto y disposición para permitir a los niños que desarrollen su independencia, seguridad y libertad.



Cuando jugamos, siempre hay niños que se integran con mayor facilidad al grupo y a los juegos. Pero también hay niños que tienen vergüenza o sienten que no podrán realizarlos. El adulto puede apoyarlos mucho, motivando su participación y ganando su confianza. Si aún así, los niños no quieren jugar, no debemos obligarlos a participar, ni hacerlos sentir mal. Quizás más adelante, la alegría de los demás los contagie y se animen a participar.



Cuando formamos un grupo para jugar, en él participan niños grandes, chiquitos, morenos güeros, flacos, gordos, alegres, serios, traviesos, tranquilos, enojones, rápidos, lentos... En fin, muchas formas de ser y de sentir. Desafortunadamente, no estamos acostumbrados a aceptar las diferencias y estas características son utilizadas para burlarse de algunos niños e incluso impedirles que participen en los juegos. La actitud que tome el adulto ante esta situación es muy importante, ya que de ella dependerá que los niños aprendan a aceptar y respetar la enorme diversidad que es el ser humano.



Debemos tener muy claro que si nos sumamos a las burlas y fomentamos la discriminación, estaremos promoviendo una actitud de intolerancia y menosprecio; actitud que en nada ayuda al aprendizaje de una convivencia respetuosa y tolerante entre los niños.

Si por el contrario, queremos fomentar estos valores de respeto y hermandad, nuestro ejemplo puede más que mil palabras.

Hay juegos donde a unos les toca ganar y a otros perder. Pero no debemos armar alboroto por esto. Si no le damos la importancia, los niños descubrirán que ganar o perder es algo que puede sucederle a uno o a otro, y que lo más importante es gozarla en grande y compartir un buen rato con nuestros amigos.



Los adultos podemos aprender y aportar mucho al juego; pero debemos tener cuidado de no imponer nuestra presencia de adulto sobre ellos. La mejor manera de compartir un juego con los niños es participar en los juegos como un jugador más, que se somete a las reglas como cualquier otro.



Debemos permitir que todo el grupo decida las reglas de los juegos que jugaremos. Cuando los niños hacen las reglas, sienten más responsabilidad para respetarlas. Si surgen problemas durante el desarrollo del juego, debemos facilitar que sean los propios niños quienes lo resuelvan.



Si todos participamos y cooperamos en la toma de decisiones, sentiremos confianza en nosotros mismos y en el grupo.



Las ideas que les hemos compartido surgieron de la reflexión de un largo tiempo de andar brincando y jugando con los niños.

A don Martín



Formamos parejas.

Nos tomamos de las manos y levantamos los brazos.

Nos colocamos en fila, formando un puente.

Desde uno de los extremos, se irán metiendo las parejas al puente, e irán bailando al compás de la canción hasta llegar al otro extremo, donde se formarán de nuevo e irán formando otra vez el puente.

A don Martín tililín tililín,
se le murió, tololón tololón,
su chiquitín, tililín tililín,
de sarampión, tololón tololón.

Repetimos el juego y la canción cuantas veces queramos.



A la rueda de San Miguel

Nos tomamos de la mano y formamos una rueda.

Empezamos a girar y a cantar al mismo tiempo el siguiente verso:

A la rueda,
rueda de San Miguel, San Miguel,
todos traen su caja de miel;
a lo maduro, a lo maduro,
que se voltee ¡Lupita de burro!



Cuando decimos «que se voltee...» Escogemos el nombre de cualquier niño de la rueda. El niño que nombremos se da la media vuelta para quedar de espaldas, se toma de las manos de sus compañeros, y el juego vuelve a comenzar.

Podemos seguir jugando hasta que todos los niños queden de espaldas; si son muchos, podemos ir nombrando de dos en dos.



Para hacer el juego más divertido, podemos pedir a los niños que, cuando se volteen, tomen las manos a sus compañeros de la siguiente forma.

Si nos tomamos las manos así, al final del juego quedará una rueda más pequeña y todos los niños estarán bien pegaditos. Seguro se divertirán.

A la víbora de la mar



Con un juego de sorteo, elegimos a dos jugadores que formarán, tomados de las manos un arco; por donde pasaremos todos lo demás en fila, uno detrás de otro y agarrados de la cintura del de adelante.

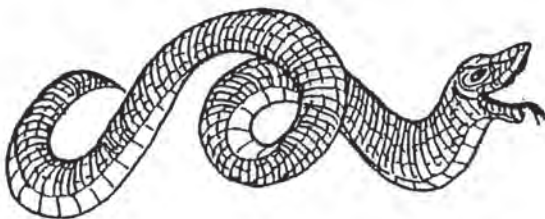
Los que forman el arco, secretamente y de común acuerdo, se ponen nombres: uno melón y el otro sandía (o uno ángel y el otro diablo). Empieza el juego cuando la fila pasa por el arco, cantando los siguientes versos:



A la víbora, víbora de la mar, de la mar,
por aquí pueden pasar,
los de adelante corren mucho,
lo de atrás se quedarán,
tras, tras, tras.

Una mexicana
que fruta vendía,
ciruela, chabacano,
melón y sandía.

Verbena, verbena,
jardín de matatena,
verbena, verbena,
jardín de matatena.



Campanita de oro
déjame pasar,
con todos mis hijos
menos el de atrás,
tras, tras, tras.



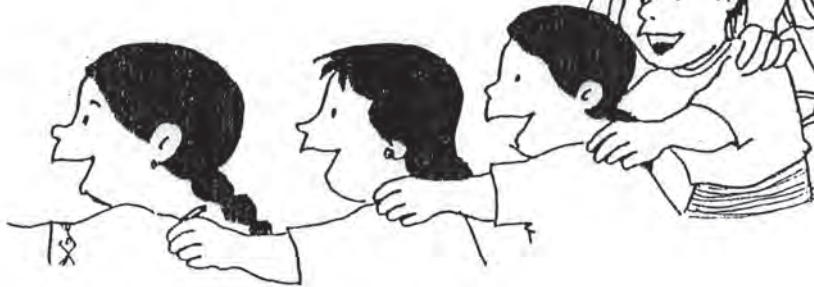


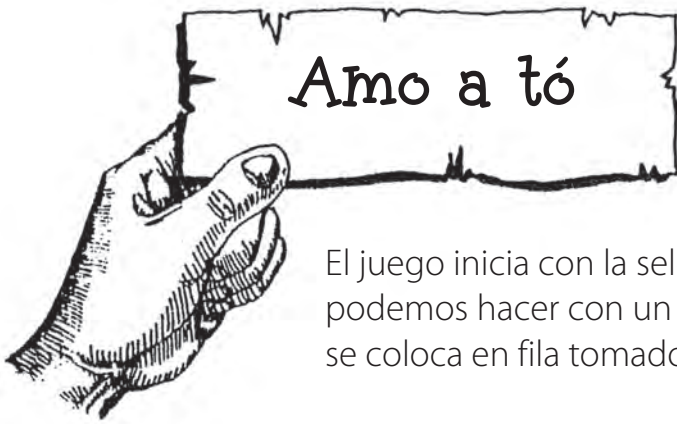
Al terminar el canto, los que forman el arco bajan los brazos en el momento en que pasa el último de la fila (o el que quieran); y lo atrapan para preguntarle, en voz muy baja, para que los demás no se enteren de sus nombres.

Con quién te vas,
¿con melón o con sandía?

Cuando elige también en voz muy baja, se coloca detrás del jugador que lleva el nombre que escogió. Entonces, empezamos nuevamente a cantar y la columna a pasar por debajo del arco; para atrapar a otro de los jugadores y hacerle la misma pregunta.

Así continúa el juego, hasta terminar con todos los jugadores.





El juego inicia con la selección de un mensajero, esto lo podemos hacer con un juego de sorteo. El resto del grupo, se coloca en fila tomado de las manos.

Para iniciar el juego, el mensajero se pone frente a la fila y comienza a cantar al mismo tiempo que avanza hacia el grupo, haciéndolo retroceder. El grupo contesta, mientras camina hacia delante haciendo retroceder, esta vez, al mensajero.

Mensajero

Amo a tó, matarilerilerón,

Yo quiero un paje matarilerilerón.

Escogemos a... (Decimos el nombre de un niño o niña de la fila), matarilerilerón.

Le pondremos...
(El mensajero escoge un oficio real o inventado, por ejemplo: carpintero o guardián de la luna), matarilerilerón.

Fila

¿Qué quiere usted matarilerilerón?

Escoja usted, matarilerilerón.

¿Qué oficio le pondremos, matarilerilerón?



En esta parte del juego, la fila se detiene y le pregunta al niño elegido:

Esperamos la respuesta y caminamos al mensajero cantando, para decirle si el nombre le gusta.



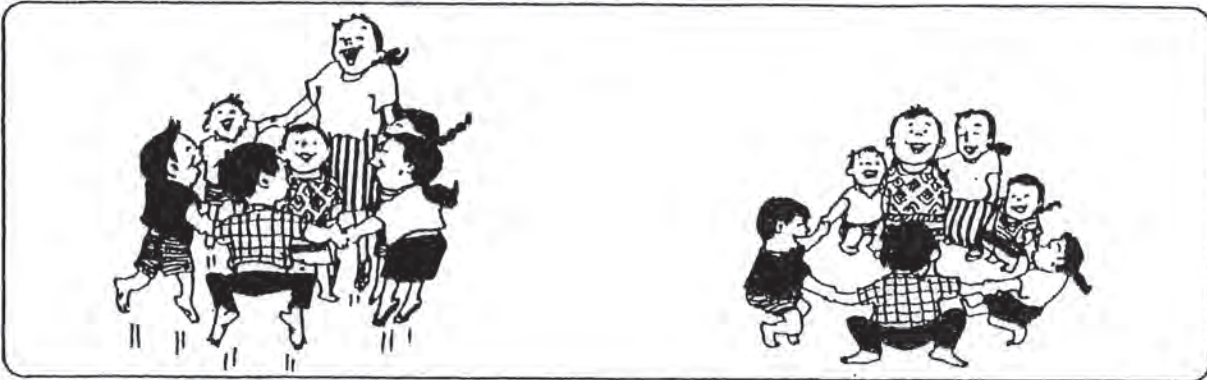
La fila vuelve a preguntar al niño o niña elegido, y si el oficio le gusta, el juego continúa.



Cuando el niño o niña elegido acepta el nombre dado, pasa al centro de la rueda que todos formamos tomados de las manos, y empezamos a cantar.

*Celebremos todos juntos
la llegada de este niño.
Mataremos un puerquito
y comeremos chicharrón
y las doce de la noche
nos daremos un sentón,
un sentón, un sentón.*

(Todos los niños de la rueda dan un salto y se hincan hasta llegar al suelo).



Después, alguien de la fila entrega al compañerito o compañerita al mensajero. Para entregarlo, pasa al centro de la rueda, toma la cabeza del niño o niña y dice el siguiente verso.



Aquí le entrego a mi hijo (o hija) con dolor del corazón.
No me lo siente en una escalera
porque no es hijo (o hija) de la calavera.
Siéntelo o siéntela en un plato de arroz,
porque es hijo (o hija) de Dios.
Y si no se porta bien,
le da un coscorrón.



El niño pasa del lado del mensajero, y los demás formamos la fila nuevamente y volvemos a empezar.

A pares y nohes



Para iniciar el juego, formamos una gran rueda. Entre más niños participen será más divertido. Eso sí ¡todos bien agarraditos de la mano!

Ya que estamos listos, empezamos a cantar, girando al mismo tiempo.



Cuando gritamos ¡hey!, todos damos y un brinquito y comenzamos a girar para el otro lado.

*A pares y nones
vamos a jugar.
El que quede solo,
ése perderá ¡hey!*



*A pares y nones
vamos a jugar,
el que quede solo,
ése perderá.*

Cuando empecemos a cantar el siguiente verso, todos caminamos al centro hasta que quedemos bien juntitos. Esta parte del juego es bien divertida, porque a los niños les da mucha risa quedar pegaditos. Luego caminamos hacia atrás, para formar otra vez la rueda.



**Si de non te quedas
al centro irás,
si de non te quedas
al centro irás.**

En el último verso, volvemos a cantar y a girar y cuando lleguemos al grito y al brinco de ¡hey!, todos corremos a buscar una pareja; cuando la encontremos, nos damos un gran abrazo.



**A pares y nones
vamos a jugar,
el que quede solo,
ese perderá, ¡hey!**



El que quede sin pareja pasa al centro y el juego continúa.

Aram sam sam



Podemos colocarnos en rueda o como queramos.

Empezamos por cantar esta canción:

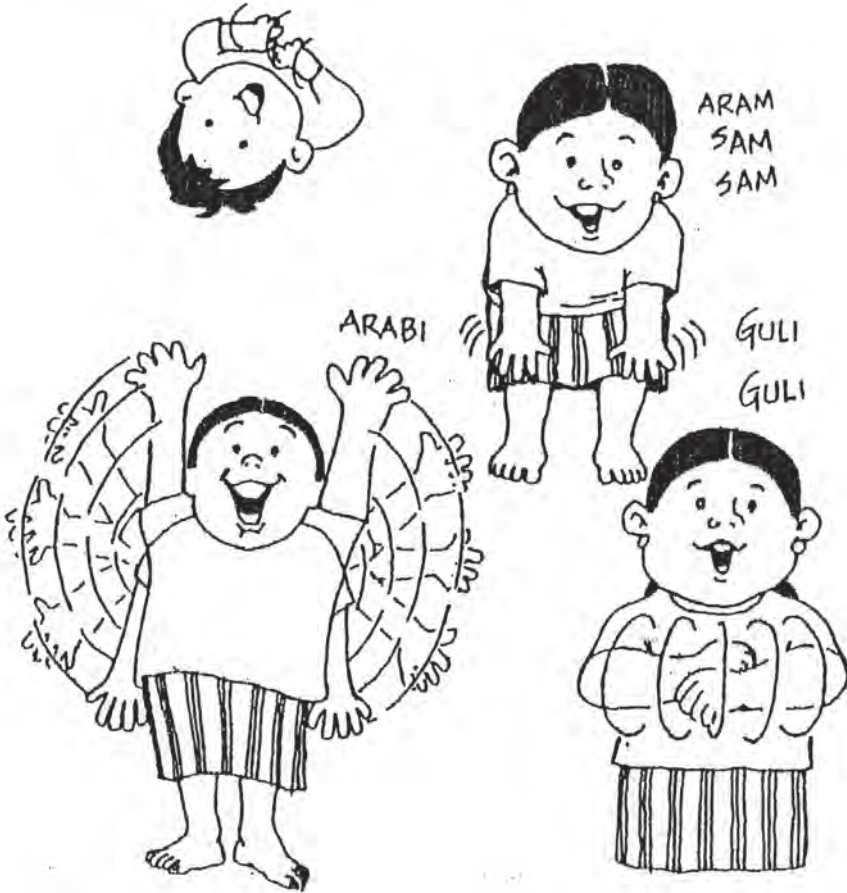


Aram sam sam, aram sam sam,
Guli, guli, guli, guli,
guli, ram sam sam. (Se repite.)

Arabi, arabi guli, a guli, guli, guli,
guli, ram sam sam sam. (Se repite.)

Cada vez que cantamos
Aram sam sam,
golpeamos los muslos
con nuestras palmas.

En guli guli, giramos las
manos como molinillo.



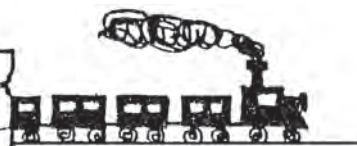
ARAM
SAM
SAM

ARABI

GULI
GULI

Y en arabi, levantamos
los brazos y los bajamos,
poco a poco, hacia los
lados.

Corre el trenesito



Nos colocamos en rueda, sentados o parados. Uno de los jugadores que elegimos es el Maquinista, y va dando vueltas dentro de la rueda cantando esta canción:



Corre el trenesito,
corre por el campo,
corre y se para,
frente a la estación,
ya voy, ya voy,
que suba otro señor.

Cuando acaba de cantar, se detiene y el jugador que quedó frente a él se «sube al tren», colocándose detrás del Maquinista y agarrándolo por la cintura o los hombros. Nuevamente empiezan a cantar y a dar vueltas dentro de la rueda, y así, hasta que todos hayamos subido al tren.



Don Pirulí

Este juego es para imitar los movimientos que hacemos cuando realizamos cualquier oficio.

Para iniciar el juego formamos una rueda y empezamos a cantar el siguiente verso; cuando lleguemos al punto de nombrar el oficio tenemos que hacer los movimientos del mismo.

Don Pirulí,
a la buena, buena,
buena,
así, así, así,
así las lavanderas,
así, así, así,
así me gusta a mí.

Para cada oficio cantamos la melodía desde el principio. Los oficios son muchos y muy variados: las planchadoras, las costureras, los campesinos, las tortilleras, las panaderas... Y así le podemos seguir, hasta que decidamos terminar el juego.

Doña Blanca



Todos los jugadores nos agarramos de las manos formando una rueda. Uno de los participantes se coloca en el centro haciendo el papel de doña Blanca, y afuera queda otro jugador que hace el papel de Jicotillo.

La rueda empieza a girar mientras todos cantamos los siguientes versos, haciendo un diálogo entre el coro y Jicotillo.

Coro: *Doña Blanca está cubierta con pilares de oro y plata.*

Jicotillo: *Romperemos un pilar para ver a doña Blanca.*

Coro: *¿quién es ese Jicotillo, que anda en pos de doña Blanca?*

Jicotillo: *Yo soy ese Jicotillo que anda en pos de doña Blanca.*



Estos versitos serán cantados cada vez que Jicotillo se acerca para preguntar por doña Blanca.

Jicotillo: *¿Está doña Blanca?*

Coro: *Se fue a misa.*

Jicotillo: *¡Malhaya sea su camisa!*

Coro: *Doña Blanca está cubierta con pilares de oro y plata...*

Jicotillo: *¿Está doña Blanca?*

Coro: *Se fue al cerro.*

Jicotillo: *¡Malhaya sea su becerro!*

Coro: *Doña Blanca está cubierta con pilares de oro y plata...*

Jicotillo: *¿Está doña Blanca?*

Coro: *Se fue a la plaza.*

Jicotillo: *¡Malhaya sea su calabaza!*

Coro: *Doña Blanca está cubierta con pilares de oro y plata...*

Jicotillo: *¿Está doña Blanca?*

Coro: *Ya llegó.*

Jicotillo: *Ya verán cómo me la robo.*

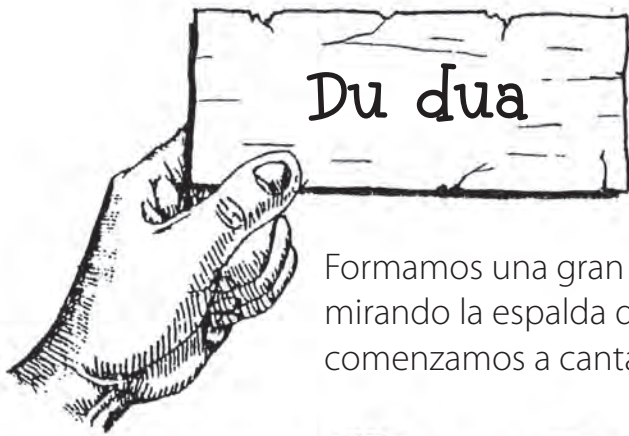
Luego el Jicotillo trata de separar las manos de dos jugadores para entrar al círculo mientras dice:



Y así sigue intentando romper alguno de los pilares para entrar a donde esté doña Blanca, y en cada uno le van rompiendo que el pilar es de plata, de madera, de chicle, de papel, etcétera.

Si logra romper algún pilar y entrar, entonces doña Blanca sale corriendo y Jicotillo la persigue. Si doña Blanca vuelve a la rueda, nuevamente le impiden el paso al Jicotillo; quien otra vez trata de entrar a la fuerza. Cuando Jicotillo la alcanza, termina el juego; pero se puede iniciar nuevamente haciendo un verso de sorteo para elegir a doña Blanca y al Jicotillo.





Formamos una gran rueda, damos vuelta y quedamos mirando la espalda del compañero. En esa posición, comenzamos a cantar.



*Du dua, du dua, du dua a a
du dua, du dua, du dua a a.*

Al compañero que le tocó guiar este juego iniciará el verso indicando cada uno de los movimientos que se hacen; los demás respondemos e imitamos los movimientos de él.



Haciendo ese movimiento, comenzamos con el verso del inicio otra vez:

*Du dua, du dua, du dua a a
du dua, du dua, du dua a a.*

El guía comienza a dar nuevas indicaciones, sumándolas a las primeras:



El juego continúa hasta que hayamos realizado todos los movimientos. Siempre acumulándolos a los primeros. Al final, acabamos caminando todos chuecos, pero es muy divertido.

Estos son los versos y los movimientos que hay que hacer durante el juego.

¡Mano adentro!

Estiramos una mano dentro de la rueda.



1

¡Mano afuera!

Estiramos la otra mano afuera de la rueda. Para caminar en la rueda, movemos los dos brazos como si voláramos.



2

Dedos para arriba


Levantamos los pulgares, con los puños cerrados y estiramos los brazos al frente.



3

Codos para atrás

Echamos los codos hacia atrás, pegando los puños a las costillas.



4

Pompis para atrás

Echamos las pompis para atrás, agachándonos.



5

Pies de pingüino


Caminamos enchucando los pies, juntando las puntas y separando los talones.



6

Cabeza para arriba

Recostamos la cabeza sobre un hombro y miramos hacia arriba.



7

Lengua para afuera

Sacamos la lengua.



8



El anillo está en la mano

Este juego es muy divertido, el cual necesita a lo máximo 10 niños; si son más pueden hacerse varios grupos.

El juego comienza con la selección del «burro» y de un niño o niña. Podemos hacer la elección mediante un sorteo.



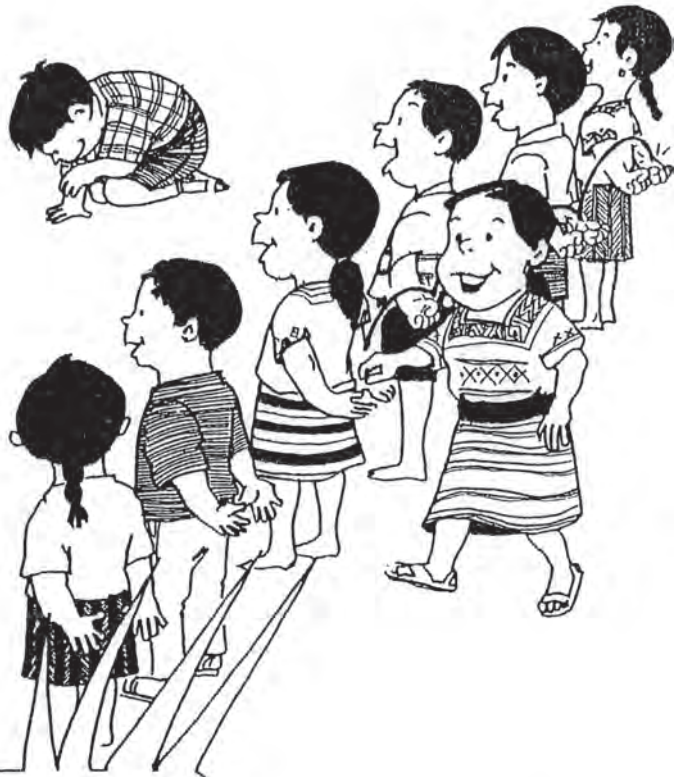
Al que le tocó ser el «burro», se coloca agachado mirando el suelo; el resto del grupo pone las manos tras la espalda con las palmas hacia arriba. Cuando todos estén listos, empezamos a cantar:



El anillo está en la mano, en la mano,
en la mano del señor;
el que no me lo adivine, adivine
será un burro cabezón.

Ábrete granada, si eres colorada;
ábrete membrillo,
se eres amarillo; ábrete melón,
si tienen corazón.

Mientras cantamos, el niño o niña al que le tocó por sorteo iniciar el juego pasa el anillo (o una piedrita), sobre las piernas de sus compañeros dando un pequeño golpecito para que el «burro» adivine por dónde pasa el anillo. Cuando quien inició el juego escuche la palabra corazón, dejará el anillo en la palma de un jugador, quien lo ocultará cerrando las manos. Los demás también cerraremos las manos para confundir al «burro» y cantaremos.



Yo lo tengo, yo lo tengo,
Yo lo tengo, yo lo tengo...

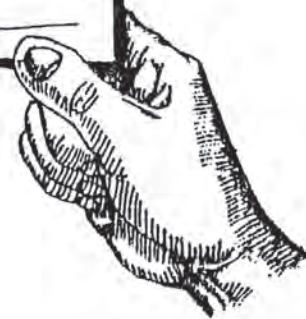


El «burro» trata de adivinar quién tiene el anillo, si señala correctamente al niño o niña que tenía el anillo, éste último ocupará el lugar del «burro». Pero si el «burro» falla y no adivina, otra vez se tiene que agachar para que el juego vuelva a comenzar.



El calentamiento

El calentamiento se puede jugar formando una rueda o poniéndose todos en fila. Lo importante es mover nuestro cuerpo como lo indica la canción.



Éste es el juego del calentamiento,
hay que poner el cuerpo en movimiento.

¡Muchachos, a la carga!
¡Una mano!

Éste es el juego del calentamiento...

¡Muchachos, a la carga!
¡Una mano, la otra!

Éste es el juego del calentamiento...

¡Muchachos, a la carga!
¡Una mano, la otra, un pie!

Éste es el juego del calentamiento...

¡Muchachos, a la carga!
¡Una mano, la otra, un pie, el otro!

Éste es el juego del calentamiento...

¡Muchachos, a la carga!
¡Una mano, la otra, un pie, el otro, la
cabeza!

Y así continuamos hasta que hayamos movido todo el cuerpo, o hasta donde las fuerzas alcancen.

El ciempiés



Sentados o parados, como mejor no acomodemos, formamos una rueda sin tomarnos de las manos. Uno de los jugadores es la «cabeza del ciempiés» y va dando vueltas dentro de la rueda. Mientras la «cabeza del ciempiés» va dando vuelta, todos los demás cantamos la siguiente canción:

El ciempiés es un bicho muy raro parece un montón de bichitos atados; cuando lo miro parece un tren, le cuento las patas y llego hasta el cien.



Cuando termina la canción, el jugador que quedó enfrente de la «cabeza del ciempiés», tiene que agacharse y pasar por entre las piernas de éste. Después, abraza por la cintura a la «cabeza del ciempiés» y camina junto con él con las piernas abiertas. Así, todos los jugadores se tienen que ir uniendo al ciempiés hasta formar uno muy grande y gordo.



El chibiribirim



Formamos una rueda y damos vuelta para quedar mirando la espalda del compañero.

Empezamos a cantar haciendo los movimientos que nos pide cada verso. Si decimos meter, los movimientos serán dentro de la rueda. Si decimos sacar, los movimientos los haremos fuera de la rueda.



Cuando digamos «con el chibiribirim» «dé la vuelta entera y el paraipapai», un bailecito vamos a dar, girando en nuestro lugar con los brazos levantados y moviendo las manos.

Meter la mano, sacar la mano,
meter la mano, sacudirla,
con el chibiribirim
dé la vuelta entera y el paraipaipai.

Meter la otra, sacar la otra,
meter la otra, sacudirla,
con el chibiribirim
dé la vuelta entera y el paraipaipai.

Meter la pata, sacar la pata,
meter la pata, sacudirla,
con el chibiribirim
dé la vuelta entera y el paraipaipai.

Meter la otra, sacar la otra,
meter la otra, sacudirla,
con el chibiribirim
dé la vuelta entera y el paraipaipai.

Meter cabeza, sacar cabeza,
meter cabeza, sacudirla,
con el chibiribirim
dé la vuelta entera y el paraipaipai.

Meter las pompis, sacar las pompas,
meter las pompas, sacudirla,
con el chibiribirim
dé la vuelta entera y el paraipaipai.

Meter el cuerpo, sacar el cuerpo,
meter el cuerpo, sacudirlo,
con el chibiribirim
dé la vuelta entera y el paraipaipai.



El dragón

Entre todos formamos una fila agarrándonos por la cintura. El jugador de adelante es la «cabeza» del dragón y el que va atrás es la «cola». Empezamos a cantar y a caminar:

En un país lejano
habitaba un dragón.
Tenía muchas patas
y una gran indigestión.

Comía cada día, cada
día, cada día más.

La última estrofa se canta más rápido y también la fila tiene que moverse más rápido. Es el momento en que se empieza a cantar la última estrofa, la «cabeza» del dragón intenta comerse a la «cola»:

¡La cola, la cola,
la cola se comía,
la cola, la cola,
la cola se comió!

Si se desprende una parte del dragón, la «cabeza» intentará atrapar al último jugador que quedó en la fila. Los que se zafan de la fila quedarán fuera del juego.

El gato y el ratón



Por sorteo, escogemos dos jugadores que harán los papeles del gato y el ratón.

El ratón se pone dentro de la rueda que formaremos todos los jugadores, tomados de las manos.

El gato se aleja un poco de la rueda y se pone listo para responder a las preguntas que después hará el ratón.

Los de la rueda comenzamos a girar y a cantar los siguientes versos.



¿Qué es ese ruido que
pasa por aquí?
De día y de noche
no nos deja dormir.

Somos los estudiantes
que vamos a estudiar,
tocando la campanita
de la virgen del pilar.

Al terminar de cantar, la rueda
se detiene y el gato y el ratón
comienzan a platicar:





Ratón, ratón, ¿qué andas haciendo en mi jardín?

¿No me das?

Apostamos tres brinquitos.

(el gato y el ratón dan tres brinquitos).

Te espero en la esquina.

Que te espere el diablo.



Comiendo papel y tuza.

No te doy.



Quando dice esto, el ratón sale de la rueda y huye. Quando el gato se da cuenta que se le va el ratón, corre y corre para alcanzarlo.

Mientras tanto, todos los que formamos la rueda debemos animar al ratón para que no lo alcance el gato; también podemos levantar los brazos para que el ratón entre a la rueda y bajarlos rápidamente para impedir que el gato entre. Si el gato logra entrar a la rueda, levantamos las manos de un lado para que el ratón vuelva a escapar y entretenernos un rato al gato para que no pueda salir. La persecución continúa hasta que el gato atrapa al ratón.

Si queremos empezar el juego otra vez, elegimos nuevamente por sorteo a un gato y un ratón.

El marinero



Formamos una rueda y damos vuelta para quedar mirando la espalda del compañero. En esa posición, comenzamos a caminar aplaudiendo al mismo tiempo que cantamos el siguiente verso.

Así baila el marinero, baila, baila, baila,
así baila el marinero, baila con el dedo.
Con el dedo, dedo, dedo, (1)
así baila el marinero. (2)



Cuando llegemos a (1),
la rueda se detiene, todos
miran al centro y con su
dedo pican el suelo.
Cuando llegemos a (2),
todos golpeamos las
palmas de las manos y
las frotamos para arriba y
para abajo.
Y el juego continúa.



Así baila el marinero, baila, baila, baila,
así baila el marinero, baila con la mano,
con la mano, mano, mano,
con el dedo, dedo, dedo,
así baila el marinero.

Así baila el marinero, baila, baila, baila
así baila el marinero, baila con...

Después de la mano, podemos seguir con el codo, el hombro, la cabeza, la pompa, la rodilla y el pie. No debemos olvidar que, después de incluir otra nueva parte del cuerpo, debemos comenzar la canción. Además, cada que agregamos un nuevo movimiento, incluimos los movimientos que hicimos al principio.



Al final, la canción tendrá tantos movimientos que si no nos ponemos listos acabaremos hechos bolas.

La canción del final quedaría así:

*Así baila el marinero, baila, baila, baila,
así baila el marinero, baila con el pie,
con el pie, pie, pie,
con la rodilla, rodilla, rodilla,
con la pompa, pompa, pompa,
con la cabeza, cabeza, cabeza,
con el hombro, hombro, hombro,
con el codo, codo, codo,
con la mano, mano, mano,
con el dedo, dedo, dedo,
así baila el marinero.*



El patio de mi casa



Iniciamos el juego con un verso de sorteo para elegir al jugador que quedará en el centro. Puedes encontrar muchos versitos para sorteo en la página 98.

Todos formamos una rueda tomados de la mano. En el centro se coloca el jugador que elegimos con los versos de sorteo, y empezamos a girar al mismo tiempo que cantamos el siguiente verso.

*El patio de mi casa
como es particular,
se lava y se limpia
como los demás.*



Cuando cantemos el siguiente verso, debemos agacharnos cada vez que lo indique la canción.

*Agáchense,
y vuélvanse a agachar,
las niñas bonitas
se vuelven a agachar.*



Al terminar el verso, la rueda se detiene y todos hacemos como si batiéramos el chocolate al mismo tiempo que cantamos.

Chocolate, molinillo,
que se guarda en el bolsillo.



Luego, nos acercamos al jugador que está en el centro y le gritamos:

¡Tienes cara de zorrillo!



Rápidamente, nos agarramos de las manos y, sin soltarnos, nos hacemos para atrás; haciendo la rueda lo más grande que podamos, mientras decimos los siguientes versos.

Estirar, estirar,
que el demonio va a pasar,
estirar, estirar,
que el demonio va a pasar.



Después, todos los jugadores de la rueda comenzamos a golpear nuestras palmas al mismo tiempo que decimos los siguientes versos.

Al mismo tiempo el jugador que está en el centro da vueltas alrededor de la rueda, saltando sobre un solo pie, de cojito.



Dicen que soy, que soy una cojita,
y si lo soy, lo soy de a mentiritas.

Desde chiquitita me quedé,
me quedé padeciendo de este pie,
padeciendo de este pie, pie, pie.

El jugador del centro se detiene frente a un amiguito o amiguita de la rueda; ésta para al centro, e inicia nuevamente el juego.



Esto es lo que hago yo



Uno de nosotros va haciendo un movimiento al ritmo de la canción:



Al decir «a ti» el que va dirigiendo el moviendo, señala a otro jugador con su dedo:





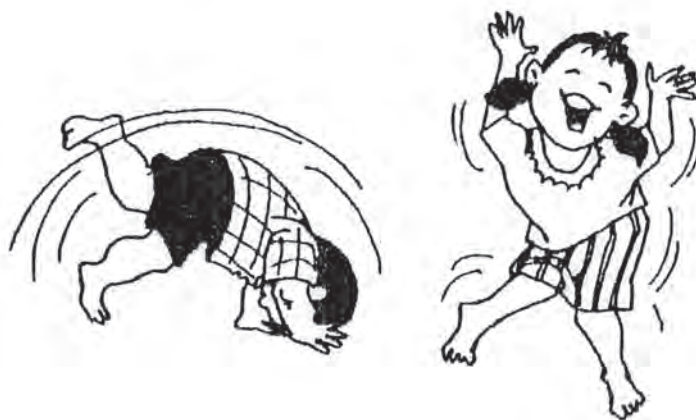
Formamos una rueda, parados o sentados, como mejor nos acomodemos. Elegimos a uno de nuestros compañeros, el cual pasará al centro a dirigir el juego.

Todos cantamos los siguientes versos, al mismo tiempo que fingimos hacer algún trabajo u oficio representándolo con movimientos. El jugador del centro siempre inicia fingiendo tocar una flauta.

*Este es el juego de Juan Pirulero
que cada quien atienda su juego.*



La canción se repite todo el tiempo hasta que termina el juego. Mientras estamos cantando, el jugador del centro deja de «tocar la flauta» para imitar el «oficio» de cualquiera de los jugadores. Inmediatamente, el jugador que ha sido imitado tiene que cambiar de movimiento y «tocar la flauta». Si el jugador que está en la rueda no se da cuenta de que ha sido imitado, entonces pierde y tiene que dar alguna prenda (una canica, un peine, etc.). Cuando ya ha dado tres prendas, es eliminado del juego. Al final, para recuperar sus prendas, se le pide realizar alguna cosa chistosa: echar maromas, bailar, etcétera.



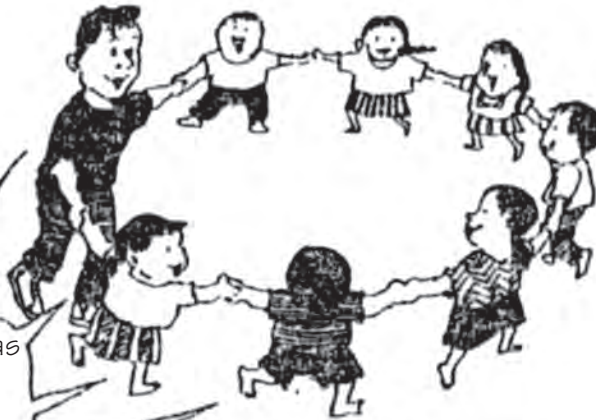
Jugaremos en el bosque



Para jugar este juego, necesitamos un lobo o una loba, depende a quién le toque representar a este feroz animal. Para elegirlo, podemos hacerlo con un verso de sorteo.

Al niño o niña que le toque ser el lobo, se aleja de la rueda que formaremos todos, bien tomaditos de la mano.

Y ahora sí, empezamos a girar y a cantar, al mismo tiempo, el siguiente verso:



Jugaremos en el bosque, mientras que el lobo no está, porque si el lobo aparece a todos nos comerá.



¿Lobo, estás ahí?

Me estoy levantando.



Cuando preguntemos si el ¿lobo está ahí?, la rueda se detiene, sin soltarse de la mano, y espera a que el lobo le responda desde el lugar en donde está.



El lobo puede contestar lo que quiera: me estoy lavando, me estoy poniendo los pantalones, me estoy cortando las uñas, etc. Pero siempre debe hacer los movimientos de lo que dice.

Después de que el lobo ha contestado, la rueda vuelve a girar cantando «jugaremos en el bosque...», pero si el lobo contesta ¡sí estoy! ¡y voy a salir a comérmelos a todos! Lo mejor es echarse a correr porque el lobo saldrá a perseguirnos a todos.



Cuando el lobo atrape a algún despistado que no corrió a tiempo, entonces el juego comienza otra vez. El viejo lobo pasa a la rueda y el nuevo lobo se aleja, listo para responder la pregunta.



La mané

Para que el juego sea más divertido, formamos una rueda y nos tomamos de la mano y, bailando, comenzamos a girar y a cantar:



*Que lo baile, que lo baile,
que lo baile todo el mundo, con
el perro de Facundo,
y la gata de la Inés.*

Cuando lleguemos al siguiente verso, la rueda sigue girando pero esta vez todos los participantes damos vuelta para quedar mirando la espalda del compañero. Levantamos los brazos y giramos las manos de un lado a otro mientras cantamos:

*La mané se irá poniendo,
donde vaya yo diciendo,
donde vaya yo diciendo,
la mané se va a poner.*



Al terminar este verso, la rueda se detiene, y a quien le tocó guiar el juego, levanta la mano gritando ¡una mané! Todos lo demás, contestamos haciendo lo mismo:

¡Una mané!
¡Una mané! (todos contestan)
En la cabecé.
En la cabecé. (todos contestan)
¡La otra mané!
¡La otra mané! (todos contestan)
En la rodillé.
En la rodillé. (todos contestan)

Después, el guía del juego nos indicará dónde colocar las manos; todos los nombres del cuerpo que mencionemos deberán terminar en "é", por ejemplo:

Una mané en el tobillé.
Y la otra mané en la cinturé.



Hay varias formas de jugar esta parte de la canción. Una es colocando las manos en nuestro propio cuerpo. La otra es colocando nuestras manos en el cuerpo del compañero que está frente a nosotros.



Esta forma es muy simpática porque con las manos en esa posición tenemos que volver a iniciar la canción.



Cambiaremos nuevamente la posición de las manos hasta que el guía del juego lo vuelva a indicar. Para hacerlo más divertido, todos los participantes pueden sugerir otros lugares para colocar las manos. ¡Seguramente todos se divertirán!

La mosca



Por sorteo elegimos a «la mosca», que se colocará al centro de la rueda que todos los demás jugadores formaremos tomados de las manos.

Cantando la rueda comienza a girar:

*En el patio de mi casa
me encontré una mosca,
me dio mucha lata
y me hizo enojar.*

En el siguiente verso, todos los que estamos en la rueda tenemos que mover las manos como si le echáramos insecticida a la mosca que está en el centro y decimos «pss pss».

*¡Échenle flit! Pss pss
¡Échenle flit! Pss pss
¡Ya se murió! Pss pss
¡Ya revivió!*

Cuando digamos «ya se murió», la mosca se encoge hasta el suelo. Y cuando gritamos «¡ya revivió!», la mosca se levanta y comienza a perseguirnos. Al que atrape será la próxima mosca.



La tía Mónica

Nos acomodamos en rueda y cantamos, aplaudiendo con las palmas, el siguiente verso:



Tenemos una tía,
la tía Mónica,
que cuando va al mercado
le dicen «¡oh la lá!» «¡oh la lá!»

En el siguiente verso, podemos incluir todos los movimientos del cuerpo que se nos ocurran.

Así mueve la cadera,
la cadera mueve así,
así mueve la cadera,
así, así, así.

Y con el primer verso, iniciamos otra vez:

Tenemos una tía...

Y otro movimiento nos ponemos a inventar:

Así mueve los hombros.
los hombros mueve así,
así mueve los hombros,
así, así, así.

Y si queremos, al final ponemos a bailar a todita la tía.

Así se mueve toda,
toda se mueve así,
así se mueve toda,
así, así, así.



La tienda de San Juan



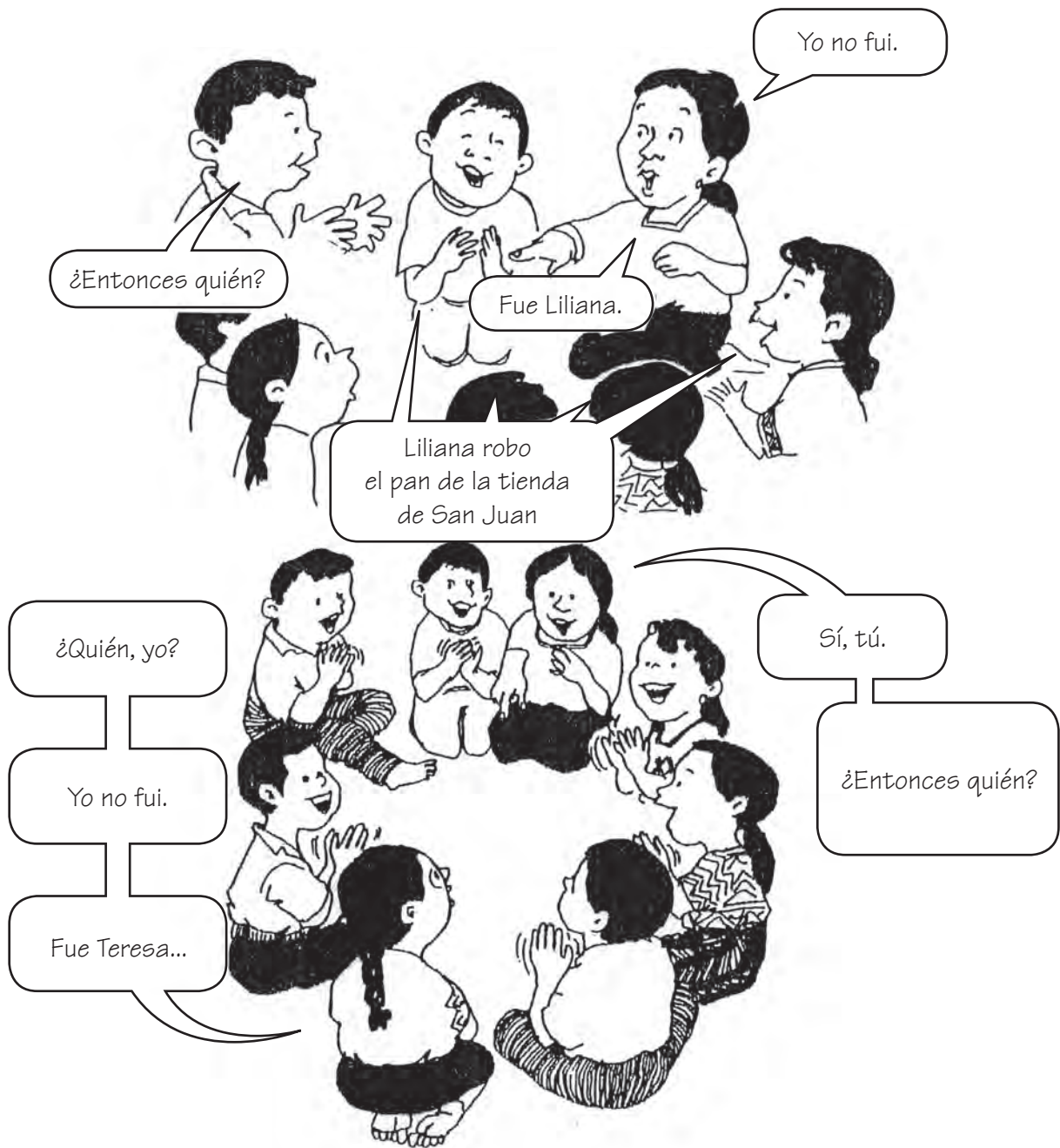
Formamos una rueda y nos sentamos en el piso. Para cantar los versos de este juego es necesario aplaudir. El que se anime a iniciar escoge el nombre de uno de los participantes, el cual será el acusado.

El acusado no aplaude y tiene que responder cuando los demás nos refiramos a él.

Los demás le repetimos la acusación:



El acusado niega que él haya sido y culpa a otro; el cual se convertirá en el nuevo acusado. El juego sigue hasta que cada uno de los participantes sea acusado.



Al final, cuando ya todos hayamos pasado, podemos hacer una ronda con nuestros nombres:

Lupita robó pan de la tienda de San Juan
 Liliana robó pan de la tienda de San Juan
 Juanito robó pan de la tienda de San Juan
 Teresa robó pan de la tienda de San Juan...

Las estatuas de marfil



Con un juego de sorteo, escogemos al jugador que se quedará dentro de la rueda que todos los demás formaremos tomados de las manos.

La rueda comienza a girar y a cantar el siguiente verso:



*A las estatuas de marfil,
uno, dos y tres así,
el que se mueva baila el twist,
con su hermana la lombriz
y su tío el calcetín.*

Cuando terminamos de cantar, rápidamente soltamos la mano de nuestros compañeros, e inventamos una estatua (que puede ser un animal, una cosa o una persona) y nos quedamos quietos como piedras, no nos podemos mover hasta que el jugador que está en el centro elige la estatua que más le gustó.

El compañero elegido para al centro y, nuevamente, comenzamos a cantar. Pero si alguna estatua se movió antes de tiempo, tiene que pasar al centro y ponerse a bailar.





Por sorteo elegimos a los jugadores que harán el papel de Milano y Mariquita.



Milano elige un lugar para sentarse, hincarse o acostarse boca arriba.



Mariquita se coloca al final de la fila que formamos todos los jugadores. Ya que está lista la fila, comenzamos a caminar y a cantar a la vez.

Vamos a la huerta de toro toronjil a ver a Milano comiendo perejil.

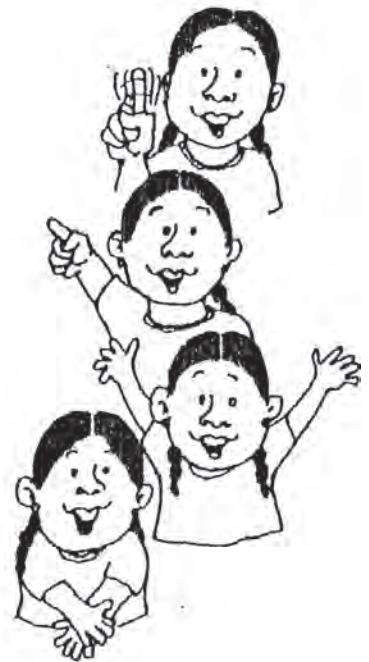
Al terminar el verso, la fila se detiene y todos cantamos haciendo los siguientes ademanes:

Milano no está aquí (dicen que no con el dedo)

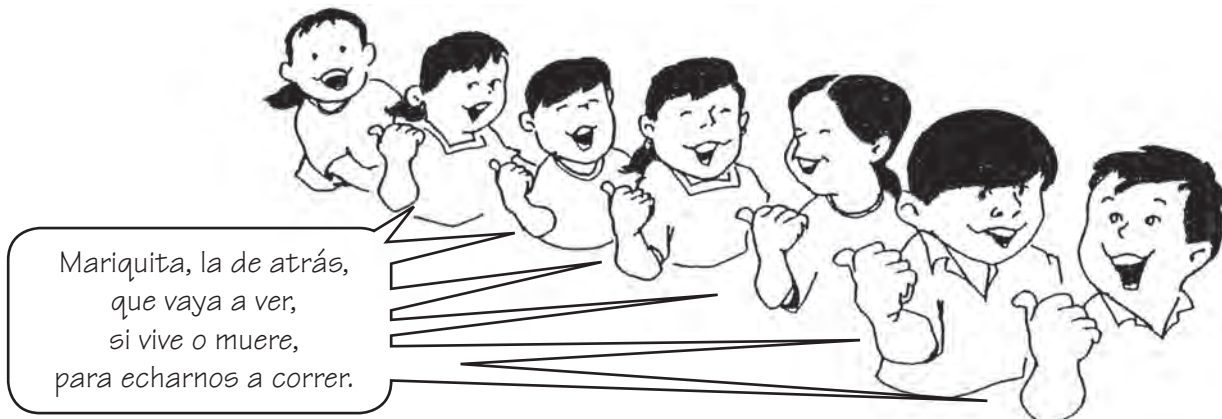
Está en el vergel (señalan el lugar)

Abriendo la rosa (extienden los brazos)

Y cerrando el clavel (cruzan los brazos sobre el pecho)



En fila volvemos a caminar y con el dedo pulgar de nuestra mano derecha apuntamos hacia atrás, mientras cantamos:



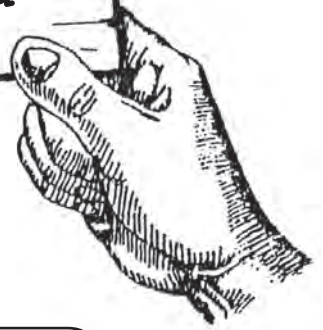
Al terminar de cantar, nos detenemos y Mariquita, que está hasta el final de la fila, va a donde está Milano. El resto del grupo le pregunta a Mariquita:



Después, Mariquita regresa a la fila y volvemos a cantar los mismos versos. Así, va Mariquita varias veces a ver a Milano y siempre dice algo distinto, como: «tiene fiebre», «tiene dolor de barriga», «ya está haciendo su tratamiento», etcétera. Cuando Mariquita diga “ya se murió”, todos iniciamos la gran carrera, porque Milano empieza a perseguirnos. Al jugador que Milano atrape le tocará ocupar su lugar, y otra vez el juego comenzará.



Ojos a la vela



Entre todos formamos una rueda, sin tomarnos de las manos. Uno de nosotros quedará afuera de la rueda y con un trapo en la mano le dará vueltas a la rueda cantando:



Ojos a la vela,
manos por detrás,
cúidate Chabela,
que ahí viene Tomás;
Tomás, Tomás,
Tomás, Tomás...



Este canto se repetirá tantas veces como vueltas dé el jugador del trapo, mientras decide o escoge a quién entregarlo.



Quien lo reciba, inmediatamente correteará al compañero que tenga a la derecha. Éste intentará dar una vuelta a la rueda y regresar a su lugar sin haber sido tocado por el trapo del otro jugador. Si no lo logra, él será el próximo que cante y entregue el trapo.

Que lo baile



Formamos una rueda entre todos los participantes menos uno, que debe pasar al centro y bailar al ritmo de la canción que los demás cantan y acompañan con palmadas.

Cuando el canto dice «que salga usted...», etc., el que baila se dirige a alguno de los jugadores y de la mano lo lleva al centro para bailar. Luego se cruzan los dos del brazo, ya sea con el izquierdo o con el derecho, y bailan girando para un lado y después para el otro, cambiando de brazo.



Cuando el coro dice: «déjenlo solo», etc., el que bailó primero se incorpora a la rueda y deja en el centro al jugador que sacó a bailar, el cual seguirá bailando solo para sacar después, de la misma forma, a otro jugador.

Así continuamos cantando hasta que todos los jugadores hayan salido a bailar.



Cuando un jugador empieza a bailar solo, le decimos por su nombre: la señorita fulana o el señor zutano, según sea el caso.

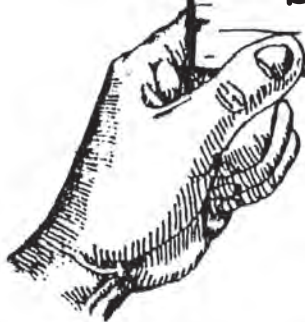
Así va la letra del canto:

**Mi comadre Juana andaba en el baile,
que lo baile, que lo baile;
y si no lo baila, medio cuartillo pague,
que lo pague y que lo pague.**

**Y que salga usted, que lo vuelva a bailar,
saltar y brincar, dar vueltas al aire,
por lo bien que lo baila la moza (o el mozo)
déjenlo solo, solo en el baile.**



San Serafín del monte



Nos colocamos formando una rueda y cantamos los siguientes versos, haciendo lo que dice la parte final de cada uno de ellos:



*San Serafín del Monte,
San Serafín cordero,
yo como buen cristiano,
me hincaré* (nos hincamos).

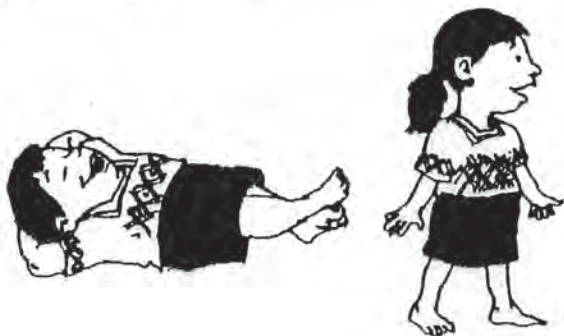
*San Serafín del Monte,
San Serafín cordero,
yo como buen cristiano,
me sentaré* (nos sentamos).

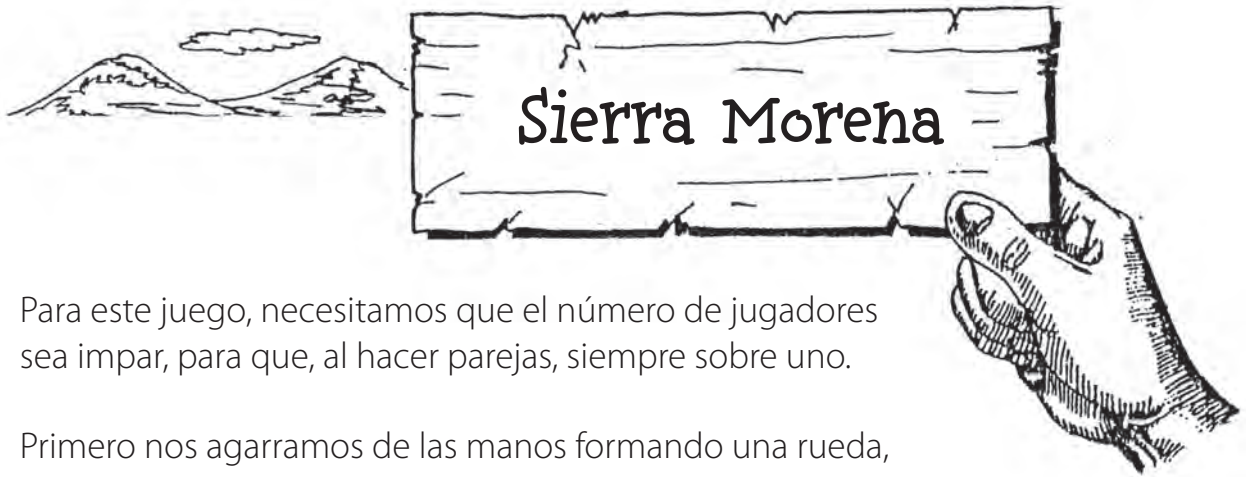
*San Serafín del Monte,
San Serafín cordero,
yo como buen cristiano,
me acostaré* (nos acostamos).

*San Serafín del Monte,
San Serafín cordero,
yo como buen cristiano,
me pararé* (nos paramos).



Y así podemos seguir jugando, inventando nuevos movimientos, por ejemplo: te abrazaré, bailaré, etcétera.





Para este juego, necesitamos que el número de jugadores sea impar, para que, al hacer parejas, siempre sobre uno.

Primero nos agarramos de las manos formando una rueda, la cual debe girar al mismo tiempo que cantamos los siguientes versos:



Sierra Morena,
que vienen bajando, cuatro
borreguitos
y un viejo arando.

Se queman, se queman,
las calabazas,
el que no se abrace
se queda de guaje.



Cuando terminemos el canto, todos nos abrazamos de dos en dos, como lo indica la letra. El que se quede sin pareja tendrá que estar más abusado para la próxima vez.

Venimos de Veracruz



Este es un juego para adivinar.

Para este juego necesitamos formar dos equipos. Los equipos se colocan en fila, una frente a otra. Antes de comenzar el juego se marcan dos «vallas» o líneas, como cuatro metros detrás de cada fila.

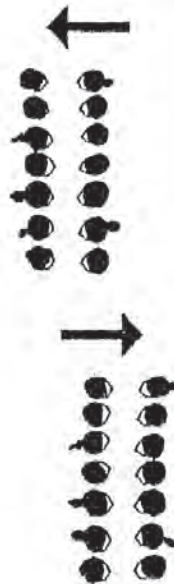


El grupo que por sorteo le tocó iniciar el juego, se aleja del otro grupo y (en voz baja para que no oigan los del otro equipo) elige alguna fruta.



Ese grupo comienza a cantar y avanzar hacia la otra fila, obligándola a retroceder. La otra fila contesta y avanza hacia delante, obligando a su vez a retroceder a los otros. La misma acción se repite cada vez que una fila cante una parte.

- *Venimos, venimos de Veracruz, de Veracruz.*
- *¿Qué señas traen, qué señas traen?*
- *Los mismos del otro día, del otro día.*
- *¿Cuáles son, cuáles son?*



Al llegar a esta parte, dejamos de cantar y el equipo que empezó el juego describe la fruta que eligió, ayudándose con señas.

Es una cosita así, redondita, roja y muy brillante.



El otro equipo trata de adivinar:

¡Ciruela!

¡Manzana!

Si logran adivinar, los que describieron la fruta corren hacia atrás, y los del bando contrario corren tras ellos para atraparlos. A los jugadores que logren agarrar antes de llegar a la valla, pasan al otro equipo.



En seguida le toca al otro grupo escoger una fruta; y así se van alternando hasta que alguno de los grupos se quede casi sin gente, y se da por terminado el juego.



Formamos dos filas de jugadores que se colocan frente a frente, y se toman de las manos. Ponen las manos en alto para formar un gran arco o, si lo prefieren, cantan llevando el ritmo con palmadas.



*Volveremos, volveremos,
volveremos a empezar,
y daremos media vuelta
y volveremos a empezar.*

*Volveremos, volveremos,
volveremos a empezar,
y daremos media vuelta
y volveremos a empezar.*

Volveremos....



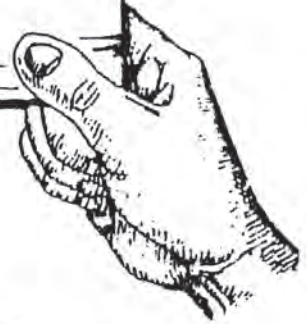
Se juega de ida y vuelta cuantas veces quieran.



Los dos jugadores de la punta (que consideramos «de adelante») se toman de las manos y, trotando con pasos laterales, como si bailaran polka, pasan entre la valla. Al llegar a «y daremos media vuelta», la dan. Entonces sale la pareja siguiente y luego la otra y luego la otra.



Vuelen palomitas



Formamos una rueda y damos vuelta para quedar mirando la espalda del compañero. Comenzamos a caminar moviendo nuestros brazos como si fueran dos grandes alas. Y empezamos a cantar, haciendo todos los movimientos que vayamos inventando durante la canción:



*Vuelen, palomitas, y vayan de viaje,
el que no se agache se queda de guaje.*

*Vuelen, palomitas, y vayan de viaje,
el que no se agache se queda de guaje.*



(...el que no llore, el que no galope como caballo, el que no se estire, el que no dé brincos, el que no dé vueltas, el que no se duerma, el que no suene su panza como tambor, etcétera).

Se quemó el atole

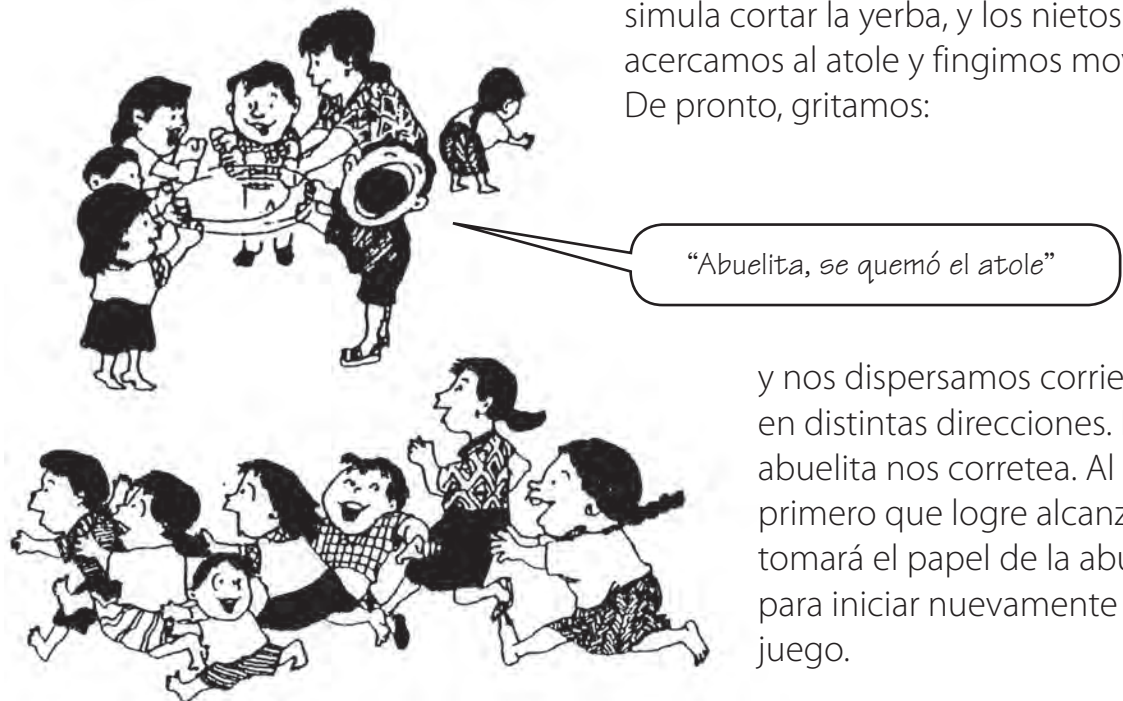


Por sorteo, elegimos a alguien para que sea la abuelita (o abuelito). Todos los demás representamos a los nietos.

La abuelita simula mover el atole en una gran olla. Se establece este diálogo entre la abuelita y los nietos:



Al decir eso, la abuelita se aleja y simula cortar la yerba, y los nietos nos acercamos al atole y fingimos moverlo. De pronto, gritamos:



y nos dispersamos corriendo en distintas direcciones. La abuelita nos corretea. Al primero que logre alcanzar, tomará el papel de la abuelita para iniciar nuevamente el juego.

El campesino y el comerciante



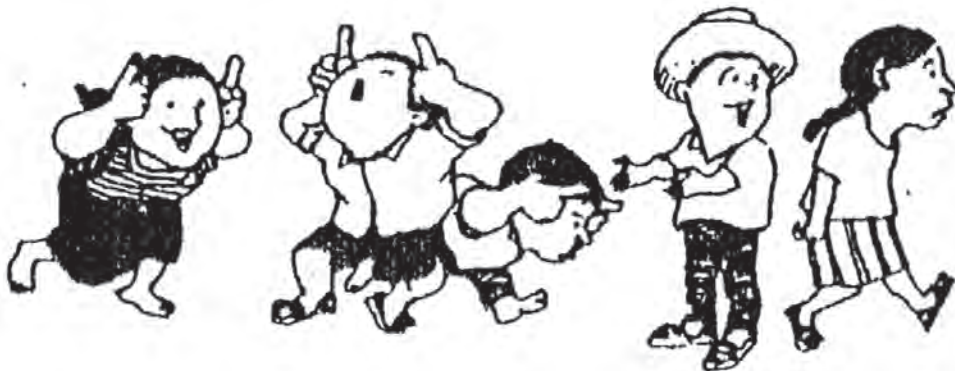
Formamos dos o tres filas, levantando las manos, moviéndolas como si aplaudiéramos (pero en silencio); para simular una milpa de maíz mecida por el viento. Un niño la hace de campesino y anda entre los surcos revisando su maíz.

Entonces, llega otro niño que es el comerciante, y pregunta al campesino:

- Señor campesino, le vengo a comprar su maíz.
- Pues fíjese que no se va a poder.
- ¿Por qué?
- Porque se me volvió vaca.



Todos imitamos a las vacas, mugiendo y moliéndonos en desorden.



El comerciante se va y regresa diciendo:

- *Señor campesino, le vengo a comprar sus vacas.*
- *Pues fíjese que no se va a poder.*
- *¿Por qué?*
- *Porque se me volvieron cochinos.*



Ahora, todos los niños imitamos a los cochinos. El comerciante se va de nuevo, pero regresa:

- *Señor campesino, le vengo a comprar sus cochinos.*
- *Pues fíjese que no se va a poder.*
- *¿Por qué?*
- *Porque se me volvieron perros.*



Todos imitamos ahora a los perros y perseguimos al comerciante ladrando y haciendo como que lo mordemos.

Se puede repetir el juego, escogiendo a otros niños para que sean el campesino y el comerciante.

El correo



Formamos una rueda con sillas, una para cada participante. Se quita una silla y el jugador que queda de pie inicia el juego, pasando al centro de la rueda.



Traigo una carta para todos los que traen cabello corto.



Para empezar, el jugador del centro dice, por ejemplo: **«traigo una carta para todos los que traen calcetines verdes»**; entonces, todos los que traigan calcetines verdes deben de cambiar de lugar. El que quede sin lugar pasa al centro y tendrá que decir **«traigo una carta para...»**, inventando otra cosa, por ejemplo: las mujeres, los que traen reloj, etcétera.

Bibliografía

- Aquino, Francisca.** *Cantos para jugar 2* (Libro y casete), México, Ed. Trillas, 1986.
- CONAFE.** *¿A qué jugamos?* (Libro y casete), México, 1989.
- CONAFE.** *Así cantan y juegan en los Altos de Jalisco* (Libro y casete), México, 1989.
- CONAFE.** *Así cantan y juegan en el sur de Jalisco* (Libro y casete), México, 1989.
- CONAFE.** *Así cantan y juegan en la Huasteca* (Libro y casete), México, 1986.
- Cratty, Bryant J.** *Juegos didácticos activos*, México, Ed. Pax, 1981.
- Díaz Roig, Mercedes y María Teresa Miaja.** *Naranja dulce, limón partido*. Antología de lírica infantil mexicana, México. El Colegio de México, 1982.
- Edgren, Henry D. y Joseph J. Graben.** *Juegos para alumnos de primaria*, México, Ed. Pax, 1990.
- El mago Arlequin.** *Juegos para fiestas*, México, Selector, 1990.
- Equipo Maíz.** *Vamos a jugar*, San Salvador, 1994.
- Gilcraft.** *Juegos scouts en el local*, 3ª. Ed., México, 1988.
- Gourlat, Catherine.** *Ideas para divertir a los niños de 4 a 14 años*, México, Ed., Roca-Fontana Práctica, 1987.
- IMDEC.** *Técnicas participativas para la educación popular*, México, 1983.
- . *Juegos de interior*, Barcelona, Ed. Vilamala, 1980.
- Mendoza, Vicente T.** *Lírica infantil de México*, México, SEP-FCE, 1992.
- Moncada García, Francisco.** *Juegos infantiles tradicionales*, Toluca, Librería Imagen Editores, 1985.
- Pescetti, Luis María.** *Taller de animación musical y juegos*, México, Ed. Ricordi, 1992.
- SEDUPAZ.** *Manos cooperativas*, Madrid, Asociación Pro-Derechos Humanos de España, 1993.
- SEP.** *Rondas, rimas y canciones infantiles*. Programa integrado. Primer grado (Libro y casete), México, Dirección General de Capacitación y Mejoramiento Profesional del Magisterio, 1981.
- SEP-UNICEF.** *A la rueda. Juegos tradicionales latinoamericanos*, México, 1987.

Versos de sorteo

1

Al subir una montaña
una pulga me picó,
la agarré de las narices
y se me escapó.

2

De una, de dola, de tela canela,
zumbaca tabaca que vira virón, toca
las horas que ya mero son, tócalas
bien que las once son.

3

Pin uno, pin dos, pin tres,
pin cuatro, pin cinco,
pin seis, pin siete,
pin ocho, toca las ocho
con un palo mocho.



4

Titi biriti
la botonera,
chin pum fuera.

5

Don Pepito el barullero
se metió en un sombrero.
El sombrero era de paja,
se metió en una caja.
La caja era de cartón,
se metió en un balón.
El balón era muy fino,
se metió en un pepino.
El pepino maduró
y don Pepito se escapó.



MEVYT
Modelo
Educación
para la Vida
y el Trabajo

Gente INEA
por un México mejor



DISTRIBUCIÓN GRATUITA