



Mapping European Traditional Sports and Games

D1.5_ES



Co-funded by
the European Union

Nombre del juego: PLJOČKANJE
(PLOČKANJE, PRAHČANJE)

Región geográfica: Croacia – Dalmacia, Istria, Litoral croata

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: un espacio al aire libre, un prado

Requisitos/materiales para el juego: pljočke, bulin (disco objetivo o marcador)

Orígenes del juego:

Pljočkanje, así como otros juegos de precisión, se remonta a nuestros antepasados del pasado lejano. ¹ El propio Homero cuenta cómo, en este juego, sus héroes míticos medían su fuerza con lasas planas de piedra, lo que atestigua la presencia del juego entre los antiguos griegos. Henri Veyrier, autor del *Dictionnaire des Jeux*, afirma que Homero menciona dicha competición en la *Iliada* en honor al caído Patroclo. ⁴

Descripción del juego:

Pljočkanje (*pločkanje*, *prahčanje*), es un juego popular tradicional de tiro con una placa de piedra, que los pastores, en su mayoría niños, usaban para pasar el rato mientras cuidaban del ganado. Recibe su nombre del objeto principal, la *pljočka*, originalmente una piedra plana del tamaño de un palmo tallada en pizarra más gruesa, de 2 a 4 cm de grosor.

Además de la *pljočka*, el juego también requiere una piedra del tamaño de un puño llamada *pljočkaš*, bulin o balin. Se necesitan al menos dos jugadores. Se puede jugar individualmente (individual: cada jugador tiene tres piezas), en parejas (dobles: cada jugador tiene dos piezas), en

tríos o en cuartetos; en este caso, cada jugador tiene solo una pieza. El *Pljočkanje* comienza con un juego de dedos pares e impares (par-impar) o un acuerdo para determinar quién lanzaría primero. Se lanzaba un bulin al campo y luego se determinaba la distancia de tiro (desde una línea de salida). Si los jugadores eran niños pequeños, la distancia se establecía en 5 o 6 pasos; para los mayores, en 7 u 8 pasos. El objetivo del juego es lanzar el *pljočka* lo más cerca posible del bulin y ganar un punto, *punat*. Cuanto más cerca caiga el *pljočka* del bulin, mayor será la puntuación. El individuo o equipo que ganara 11 o 13 puntos primero se consideraba el ganador del partido (partida). ³ Para determinar con precisión quién ganaba el sorteo (es decir, *punat*), la distancia entre el *pljočka* y el bulin se medía con la medición de la colocación del pie o con un palo de madera. Además de lanzar la *pljočka* lo más cerca posible del bulin, se intentaba derribar la *pljočka* del oponente lo más lejos posible, golpeándola y alejándola lo más posible del bulin. El disparo podía desviar la *pljočka* del oponente hacia un lado o impactarla directamente en la cabeza (cuando impacta directamente en el centro de la pieza del oponente).

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Las piedras planas para jugar se encuentran en la naturaleza. No es necesario comprar accesorios de plástico, ayudas ni otros materiales.

Bibliografía:

¹ Claudé Carret et al., *Les jeux de palets*, Rennes: Musee de Bretagne, 1983.

² Pierino Dudry, *Palet*, FIGEST, 2025. Accessed: 4/25/2025. <<https://figest.it/specialita-2/palet/>>.

³ Mirjana Margetić, *Pljočkanje: od pastirske igre do sporta*, (Pljočkanje: from a shepherd's game to a sport) 2025. Accessed: 4/25/2025. <<https://hrcak.srce.hr/168194>>

⁴ Henri Veyrier, *Dictionnaire des Jeux*, Relié, 1970.

Nombre del juego: PRASIČKANJE
(KRMAČKANJE, GICANJE, PRAHČANJE)

Región geográfica: Croacia – Dalmacia, Istria, Litoral croata

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: un espacio al aire libre, un valle

Requisitos/materiales para el juego: prasac/krmača/bulin, un bate de madera doblado para cada jugador

Orígenes del juego:

Los juegos en los que se usa un palo curvo para golpear un objeto de diversas formas se conocen desde la antigüedad. La tradición de los juegos de palo y pelota (piedra) se remonta aproximadamente a 4000 años, y las pinturas murales halladas en las tumbas de Beni-Hasan, en el valle del Nilo, representan dichas competiciones. Otras fuentes arqueológicas muestran que los árabes, griegos, antiguos romanos, persas y aztecas también practicaban una versión de este juego, que en la época de Cayo Julio César se llamaba paganica. El objetivo del juego era introducir una pelota de cuero en un agujero en el suelo con un palo. En la Edad Media, en Francia, se llamaba hoquet. Etimológicamente, la palabra francesa antigua hocquet significa bastón de pastor, bastón con gancho, y el diminutivo de esta palabra, hok, representaba algo curvo. ¹

Descripción del juego:

El prasičkanje es un juego infantil tradicional al aire libre, similar al hockey sobre césped actual, que consiste en introducir una piedra elíptica y oblonga (a veces redonda) o una ficha de madera (en tiempos más recientes, latas viejas) en un agujero en el suelo, con la ayuda de un palo de madera. El juego requiere al menos tres jugadores y puede albergar hasta diez. Cada jugador tiene un bačuka (un palo de madera con la parte inferior engrosada, la "cabeza") que utiliza para empujar una piedra u

objeto de madera, un disco, que históricamente se denomina prasac, krmača, svinja o bulin. Se juega en un prado o campo, donde se hace un agujero central (el "pen"). Históricamente, también se le llama tor (también štala, hliv o polje/poje). En un círculo alrededor de la portería, a una distancia equidistante de unos pocos metros, se cavan varios hoyos más pequeños, škulja/škuja (también graba, pičina), uno menos que el número de jugadores participantes. El juego comienza eligiendo al jugador que será el primero en permanecer en el campo sin su škuja. Esto se determina haciendo que todos los jugadores se alineen y lancen sus palos hacia el corral. Según otra versión, tras reunirse alrededor del hoyo central, toman el palo con una mano, lo colocan en la parte delantera del pie y lo lanzan lo más lejos posible con un movimiento brusco de la pierna. El que lanza el palo más corto es el primero en clavar el prasac y representa una amenaza para los demás, ya que tiene que luchar para anotar mientras defiende su corral. Los demás jugadores intentan empujar el prasac hacia el corral, mientras protegen su hoyo del jugador que no tiene su corral, lanzando el prasac lo más lejos posible para dificultar al máximo su avance. Supongamos que el jugador que defiende el corral logra introducir el prasac en el agujero de otro jugador. En ese caso, intercambia su lugar con el dueño de ese agujero: el anterior dueño asume la defensa del corral, y el anterior defensor del agujero central asume el škulja del otro jugador. ²

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Se pueden encontrar palos curvos y piedras de juego en la naturaleza. No es necesario comprar accesorios, ayudas ni equipo de plástico para el juego.

Bibliografía:

¹ Lea Lozančić, *Podrijetlo engleskog nazivlja iz zimskih sportova i njegove poveznice s drugim europskim jezicima*, (The origin of English winter sports terminology and its links to other European languages), 2001, Faculty of Kinesiology, University of Zagreb.

² Mirjana Margetić, *Prasičkanje (Pigletting)*, 2025. Accessed: 04/25/2025.

<<https://www.istrapedia.hr/hr/natuknice/4574/prasickanje>>

Nombre del juego: IGRA PALE I PIRIZA
(PIRUZANJE, PIRIZANJE)

Región geográfica: Croacia – Interior dalmata,
Croacia continental

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: un
espacio al aire libre, un valle

Requisitos/materiales para el juego: pala, piriz

Orígenes del juego:

Los juegos en los que se golpean objetos de
diversas formas con un palo para intentar alcanzar
un objetivo se conocen desde la antigüedad. Los
juegos tradicionales con palo (especialmente los
juegos de pastores, en los que el palo es el
elemento básico del juego) se remontan a la
antigüedad.

Descripción del juego:

Coloca un marcador (un palo vertical clavado en el
suelo) en el área de juego, donde debes lanzar un
piriz (un palo más corto de 15 cm de largo) y
rebotarlo con una pala (un palo más largo de 50
cm) desde una distancia mínima de 10 metros. [

jugador que acierte y dé en el blanco (marcador de
objetivo) o que se acerque más a él (medido en
pies, pasos o con el pala) gana el juego de Pala y
Piriz¹.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Los palos para jugar se pueden encontrar en la
naturaleza. No es necesario comprar accesorios,
ayudas ni equipo de plástico.

Bibliografía:

¹ *Najpopularnije dječje igre starih generacija*, 2025. Accessed
5/1/2025. <<https://narodni.net/najpopularnije-djecje-igre-starih-generacija/>>



Nombre del juego: PIKUĆA
(PIKUĆA I PALA, KLIS, KLISANJE, PANDOLO)

Región geográfica: Croacia – Interior dálmata, Istria

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: un espacio al aire libre, un valle

Requisitos/materiales para el juego: koza, pikuća

Orígenes del juego:

El pikuća (también conocido como pandolo) tiene sus raíces en un deporte antiguo, con más de 2500 años de antigüedad, conocido como gillidanda, originario del sur de Asia. Se juega con dos palos: el más grande, llamado *danda*, se utiliza para golpear al más pequeño, llamado *gilli*.¹

El Museo Petrie de Arqueología Egipcia de Londres exhibe una colección de palos de juego de la dinastía XI o XII.² La difusión espacial del juego se confirma con sus numerosos nombres: *lippa*, *nizza*, *ghiarre* en Italia, *klis* en Bosnia y Herzegovina, *xiliki* en Grecia, *tala* (*El pico y pala*) en España, *bâtonnet* en Francia, *tip-cat* en Inglaterra y *chizhia* en Rusia. Debido al peligro que representaba blandir un trozo de madera puntiagudo, el juego fue prohibido a partir del siglo XV, primero en el estatuto de Cres y, posteriormente, con la proclamación de la República de Venecia en 1546³.

Descripción del juego:

El pikuća es un antiguo pasatiempo que se juega con dos palos o ramas: un koza (pala), un palo recto de 50 cm de largo, y un pikuća, un palo más pequeño de 15 cm de largo, con ambos extremos puntiagudos como un lápiz. Se puede jugar uno contra uno o en equipos de dos o tres jugadores. Para empezar, es necesario cavar un hoyo poco profundo en el suelo y colocar el pikuća perpendicular al hoyo. El juego comienza con un jugador (el lanzador) intentando lanzar el pikuća lo más lejos posible con el koza. Para ello, coloca el koza en un ángulo de 60 grados por debajo del pikuća y, de repente, lo levanta hacia adelante, catapultándolo hacia el receptor. Los demás jugadores (receptores) intentan atrapar el pikuća mientras aún está en el aire. El receptor que logre atrapar la pikuća reemplaza al lanzador, quien toma su lugar. Si nadie logra atrapar la pikuća, los receptores tienen otra oportunidad para

reemplazar al lanzador. Entonces, el receptor, que esté más cerca de donde cayó la koza, la toma en su mano e intenta golpear la pikuća, que el lanzador ha colocado verticalmente sobre el agujero. Si aún falla, el lanzador tiene la oportunidad de anotar puntos. El lanzador golpea entonces la punta de la pikuća con la koza para levantarla en el aire, lanzándola al aire con la intención de lanzarla lo más lejos posible. Tiene derecho a tres hits. En esta etapa del juego, los receptores pueden eliminar de nuevo al lanzador atrapando la pikuća en el aire. El número de despejes que anota el lanzador depende de la distancia desde el agujero hasta donde cae la pikuća después del tercer hit. Un puntat corresponde a la longitud de diez koza. Medir es la parte más divertida del juego: para evitarlo, el lanzador primero pregunta a los receptores cuántos despejes le conceden. Si no está satisfecho con su evaluación, puede usar el koza como vara de medir para medir los despejes. La cantidad de puntos es un aspecto importante del juego, ya que los receptores suelen ofrecer menos puntos deliberadamente para fastidiar al lanzador y evitar una buena puntuación, burlándose de él. El juego termina cuando uno de los equipos alcanza una cantidad de puntos preacordada, como cincuenta.¹ En el pandolo, el lanzador primero golpea una pieza puntiaguda con un bate para que rebote en el suelo y se eleve por los aires, intenta enviarla lo más lejos posible dentro del campo, donde los fildeadores intentan detenerla y acortar su vuelo lo máximo posible.^{3 4}

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Los palos para jugar se pueden encontrar en la naturaleza. No es necesario comprar accesorios, ayudas ni equipo de plástico.

Bibliografía:

¹ Pikuća, 2025. <https://hr.wikipedia.org/wiki/Piku%C4%87a>

² La lippa, 2025. <https://www.giocopopolare.it/la-lippa.html>

³ Pandolo, 2025. <https://www.pandolo.si/pandolo/>

⁴ Pandolo. Istarska enciklopedija (2005), mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2025. Accessed: 5/2/2025. <<https://istra.lzmk.hr/clanak/2000>>.

⁵ Ciro dell'Aura. Lauro Decarli, *Breve manuale di pandologia*, Trieste 1981.

⁶ Franko Hmeljak, Lauro Decarli, *Pandolo*, Koper 1994.

Nombre del juego: BLIŠKA
PITCHING PENNIES

Región geográfica: Croacia – Interior dalmata

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: un espacio al aire libre

Requisitos/materiales para el juego: palo, monedas

Orígenes del juego:

Numerosas variantes de juegos que implican lanzar monedas a un objetivo estático han estado presentes en diversas culturas durante miles de años. Los antiguos griegos usaban monedas de bronce para el juego, y los israelitas, huesos de albaricoque. El escritor inglés Rudyard Kipling también menciona el popular juego de lanzar peniques a un blanco fijo (pit-and-toss) de finales del siglo XIX en su poema "Si..."¹.

Descripción del juego:

Con un marcador preestablecido, como un palo o una línea en el suelo, el bliška consiste en lanzar monedas pequeñas desde cierta distancia hacia un

objetivo. Los jugadores se turnan para lanzar monedas hacia el marcador, y el ganador es el que cae más cerca. Ese jugador gana todas las monedas utilizadas en el juego. Existen numerosas variantes de este juego: en lugar de un palo, se puede marcar una línea vertical en el suelo, se puede colocar una piedra como marcador, se puede usar una pared y, en lugar de monedas, se pueden lanzar piedritas.^{1 2} (*Arrime, Xapes a la paret*).^{1 2}

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Se pueden encontrar palos y piedras para jugar en la naturaleza. No es necesario comprar accesorios, ayudas ni equipo de plástico.

Bibliografía:

¹ *Pitching pennies*, 2025. Accessed 04/25/2025. <https://en.wikipedia.org/wiki/Pitching_pennies>

² *Najpopularnije dječje igre starih generacija*, 2025. Accessed 04/2025/2025. <<https://narodni.net/najpopularnije-djecije-igre-starih-generacija/>>

Nombre del juego: SKAKANJE U VREĆI
CARRERA DE SACOS, (POTATO) SACK RACE

Región geográfica: Croacia, Italia

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: un espacio al aire libre, un prado

Requisitos/materiales para el juego: sacos

Orígenes del juego:

Es un juego típico de toda Europa y un pasatiempo ideal para niños y adultos. Su origen no está del todo claro, pero muchos suponen que se inventó durante las fiestas de la cosecha; esto explicaría por qué se suelen usar sacos de patatas para jugar.

Descripción del juego:

Todos los competidores se alinean en la línea de salida, con las piernas metidas en una bolsa que

sostienen hasta la cintura con las manos. Al dar la señal de salida, deberán correr lo mejor que puedan, ya que tienen las piernas muy apretadas, y llegar primeros a la meta. Si lo desean, el recorrido también se puede hacer saltando; lo importante es llegar primero. La pista no debe ser demasiado corta para que el juego termine inmediatamente, ni demasiado larga para que no sea difícil de jugar. La pista tiene una longitud media de 15 a 30 metros, dependiendo de la edad de los competidores y la disponibilidad de plazas.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Sacos de yute o algodón para que se puedan reutilizar fácilmente.

Bibliografía:

¹ *Socialita'*, 2025. Accessed 04/05/2025. <https://www.sportosalute.eu/images/corretti-stili/allegati/corretti_stili_di_vita_socialita.pdf>

Nombre del juego: BACANJE POTKOVE
TIR DE FERRADURA, TIRO DE HERRADURA
TOSSING HORSESHOES

Región geográfica: Croacia, España

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: un espacio plano y limpio, un campo al aire libre

Requisitos/materiales para el juego: herraduras, púas

Orígenes del juego:

Se cree que el juego de las herraduras se originó a partir del juego de los tejos (lanzar aros de metal, cuerda o goma a distancia, generalmente para que cayeran sobre o cerca de una estaca), popular entre los soldados romanos durante la ocupación británica entre los siglos I y V. Mientras que los oficiales jugaban al tejo con aros de metal, los soldados rasos, al no tener acceso a ellos, usaban herraduras desechadas de sus caballos, lanzándolas una y otra vez contra una estaca clavada en el suelo. Durante la Edad Media, el juego se extendió entre los campesinos de Inglaterra. En el siglo XIV, los gobernantes ingleses lo prohibieron porque distraía a los hombres del entrenamiento militar, especialmente el tiro con arco. Sin embargo, el juego sobrevivió y fue traído a Norteamérica por los colonos europeos.

Durante la Guerra de Secesión estadounidense (1861-1865), los soldados solían entretenerse jugando en su tiempo libre. Después de la guerra, el juego se extendió por todo el país, dando lugar a canchas improvisadas en patios y parques.

Descripción del juego:

Coloque dos herraduras en el centro de un cuadrado de 1,8 m², separadas unos 12 metros (distancia estándar para jugadores adultos). Esta distancia debe ajustarse para niños o principiantes. La primera herradura se extiende 36 cm desde el suelo y tiene una inclinación de 8 cm hacia la segunda, a 12 m (alternativamente, 9 m para mujeres y juveniles).

En la categoría individual, compiten dos jugadores, cada uno con dos herraduras, mientras que en la categoría por equipos, cuatro jugadores, cada uno con una herradura, se turnan para lanzar hacia la estaca. En el juego individual, los jugadores de la

misma casilla se turnan para lanzar sus herraduras hacia la estaca opuesta. En las competiciones por equipos, las herraduras se lanzan por parejas, cada una desde la casilla opuesta.

La herradura debe lanzarse con un lanzamiento bajo con la mano, de modo que caiga lo más cerca posible de la estaca o, idealmente, para que la estaca quede atrapada en un aro. Una vez que todos los jugadores hayan terminado de lanzar, se suman los puntos y el juego continúa en el lado opuesto del lanzamiento original. En un juego de dobles, una de las parejas se sitúa en un extremo y la otra en el otro. Tras el lanzamiento, cada equipo rota. El juego se juega a 21 (juegos informales) o 50 puntos.

La herradura más cercana vale 1 punto, siempre que esté a menos de 15 cm de la estaca. Si los puntales de ambos oponentes o equipos están a la misma distancia de la estaca, cada jugador o equipo obtiene 1 punto. Una herradura apoyada en la estaca vale 2 puntos, mientras que una herradura apoyada en la estaca sin tocar la del oponente vale 2 puntos. Una herradura apoyada en otra no vale nada. Una herradura clavada en una estaca vale 3 puntos, y solo cuando su punta esté al menos alineada con la estaca. Una herradura colgada de una estaca vale 6 puntos. Una herradura derribada o fuera de juego anula los puntos anteriores. Una herradura que, por su ubicación, daba 3 puntos deja de darlos cuando otra herradura la derriba o la estaca.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Se pueden usar herraduras de goma o plástico en lugar de herraduras metálicas para que el juego sea más fácil y seguro para los niños en escuelas o guarderías. Las estacas pueden ser de madera o plástico y colocarse a una distancia más corta (5-7 m) para los participantes más pequeños. También se puede jugar en interiores usando conos de plástico como dianas.

Bibliografía:

¹ *Horseshoe pitching*, 2025. Accessed: 04/14/2025. <[Encyclopedia Britannica: Horseshoe pitching history](#)>

² *Horseshoes*, 2025. Accessed 04/14/2025.

<[New World Encyclopedia: Horseshoes](#)>

³ *Horseshoe Toss Game*, 2025. Accessed: 04/14, 2025. <[Horseshoe Toss Game / How to Play Horseshoe Toss](#)>

Nombre del juego: BOĆANJE
BOCHA, BOCCE, BOCCE BOULES, BOCCE BALL

Región geográfica: Croacia

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: un área plana, es decir, un prado, un patio de juegos o una cancha

Requisitos/materiales para el juego: pelotas de bocha, un bulin

Orígenes del juego:

Los orígenes de la bocha son indeterminables, ya que no existe un conocimiento concluyente al respecto. En las excavaciones de la ciudad turca de Çatal Höyük (que existió 7000 años a. C.), el arqueólogo inglés James Mellaart halló objetos redondos que podrían haberse utilizado para el juego. En Egipto, donde se practicaba entre los juegos 2500 años a. C., se encontraron frescos familiares en las paredes con una temática fantástica de bocha en la ciudad de Luxor. También se han encontrado evidencias del juego en la antigua Grecia. Hipócrates, el famoso médico que vivió entre el 460 y el 377 a. C., aconseja jugar a la bocha en sus escritos médicos. Los romanos adoptaron entonces este juego de los griegos, como es característico. Solo entonces, en la época romana, surgió el juego de la bocha, aproximadamente similar a la forma actual, como lo demuestra el hallazgo de la bocha y una bola más pequeña (un bulin) durante las excavaciones de la ciudad de Pompeya (79 a. C.). Como legado, los legionarios romanos legaron este juego a decenas de generaciones posteriores tras abandonar las regiones que conquistaron, como la Galia, en la zona de la actual Marsella, hoy reconocida como la meca de la bocha. Posteriormente, la bocha se extendió a otros países mediterráneos.

Descripción del juego:

La bocha es un deporte tradicional en el que los jugadores intentan lanzar la petanca lo más cerca posible de una bola objetivo más pequeña, llamada *bulin* (o *jack/pallino*). Se puede jugar individualmente o en equipo. El objetivo es que los jugadores o equipos lancen la petanca lo más cerca posible del bulin. Al principio, se marca una línea de lanzamiento que no se debe cruzar al acercarse.

Los turnos se determinan por sorteo o por acuerdo. En un juego por equipos, un jugador del equipo inicial (Equipo A) lanza el jack a una distancia de 8-12 m. A continuación, el mismo jugador lanza la primera bocha, intentando colocarla lo más cerca posible del bulin. El equipo contrario (Equipo B) lanza entonces su petanca, intentando quitarle el despeje al oponente, o hasta que haya jugado todas sus petancas. Si el Equipo B (antes de jugar todas las bochas) ha conseguido arrebatarse la bola al Equipo A, el Equipo A vuelve a jugar, alternándose, hasta que se hayan jugado todas las bochas. El jugador o equipo que gane la ronda de puntos tendrá derecho a lanzar primero el boliche en la siguiente ronda.

Se puede acercar la bocha con precisión, rodarla suavemente para acercarla lo más posible al bulin, o lanzarla parabólicamente por el aire para desviar la bocha del oponente de una posición favorable. La distancia entre la bocha y el bulin se puede medir con mayor precisión con una cuerda o una vara de medir de madera.

Una vez jugadas todas las bochas, el equipo que caiga más cerca del bulin gana los puntos. Se otorga un punto por cada bola que esté más cerca del bulin que la bola del oponente más cercana. El juego continúa hasta alcanzar un número acordado de puntos (normalmente 13). El primer jugador o equipo en alcanzar la cantidad acordada de puntos gana.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Se pueden usar pelotas de bocha sintéticas, de plástico o de goma, o pelotas de tamaño similar. Se puede usar una pelota más pequeña para un bulin (por ejemplo, pelotas de tenis de mesa). El área de juego puede ser una pradera, asfalto o una superficie plana en el pabellón. Las reglas pueden adaptarse para que los niños lancen la pelota desde una distancia de 5 a 8 m.

Bibliografía:

¹ Damir Škarpa, Eduard Hemar, *Zlatna knjiga hrvatskog boćanja*. Zagreb: Hrvatski boćarski savez, 2012.

² Sandro Gulja, *Boćanje – igra znanja i vještine*. Zagreb: Hrvatska olimpijska akademija, 2010.

³ Orlando Rivetti, Valentina Prokić, *Dinkove zlatne boće*. Rijeka, 2012.

Nombre del juego: ŠKOLICA
LA RAYUELA, EL SAMBORI, HOPSCOTCH

Región geográfica: Croacia, Italia

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: una cancha, una acera o una calle

Requisitos/materiales para el juego: una tiza y una piedra pequeña

Orígenes del juego:

Este juego se menciona en antiguos textos chinos que datan del 2357 a. C., así como en textos egipcios y griegos posteriores. En el Imperio Romano, los niños imitaban a los soldados que, como parte de su entrenamiento, saltaban con una pierna por casillas de aproximadamente 30 metros, completamente equipados. Plinio menciona el juego, y se ha encontrado un dibujo de un diagrama de rayuela en el Foro Romano, que data del Imperio Romano. Para la Edad Media, el juego se había extendido por toda Europa y se describía en obras de arte y literatura, como la novela de Rabelais "Gargantúa y Pantagruel".

Nombre del juego: UTRKA NA TRI NOGE
CARRERA DE TRES PIERNAS, THREE-LEGGED RACE

Región geográfica: Croacia

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: una superficie plana como un prado, un patio de escuela o un parque infantil

Requisitos/materiales para el juego: una cuerda, bufanda o cinta para atar dos piernas juntas

Orígenes del juego:

Se popularizó en el siglo XIX en Europa a través de los juegos en las ferias y más tarde pasó a formar parte de las jornadas deportivas escolares.

Descripción del juego:

Originalmente, se marcaban una línea de salida y una de meta para que el juego se pudiera jugar como una carrera. Las parejas se colocan una al lado de la otra, con las piernas (la derecha de un

Descripción del juego:

Primero, dibuja cuadrados en el suelo con tiza y márcalos con números del 1 al 10. Usa una ficha para determinar quién empezará el juego primero. El primer jugador lanza una piedra al primer cuadrado. Si el lanzamiento es exitoso (la piedra cae dentro del cuadrado, no fuera ni sobre la línea), el jugador salta a través de todos los cuadrados en una y luego en la otra dirección, con un pie en cuadrados individuales (1, 4, 7, 10) y con dos pies, uno en cada cuadrado, en cuadrados paralelos (2-3, 5-6, 8-9). En el cuadrado número 10, el jugador hace un cambio de dirección, se da la vuelta y regresa al cuadrado 1, donde se agacha sobre una pierna y recoge la piedra. Hace lo mismo con todos los demás cuadrados. El objetivo del juego es cruzar todos los cuadrados sin cometer un error o pisar las líneas.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

En lugar de piedritas, usar un tapón de plástico, un objeto pequeño y suave o una esponja.

jugador y la izquierda del otro) atadas con una cuerda, un pañuelo o una cinta. A la señal, las parejas deben caminar, correr o saltar juntas hacia la meta. La clave del éxito reside en la sincronización de movimientos y una comunicación eficaz entre los jugadores. Si una pareja tropieza o se cae, debe levantarse rápidamente y continuar el juego. No se permite usar las manos para desatar el nudo ni para facilitar el paso. La primera pareja que llegue a la meta sin desatar el nudo gana. Se conocen muchas variantes de este juego: Carrera de relevos: las parejas se turnan para llevar un objeto y entregárselo a la siguiente pareja; Carrera con los ojos vendados: un jugador de la pareja lleva los ojos vendados y el otro debe guiarlo con instrucciones; Carrera de obstáculos: se añaden conos, neumáticos u otros obstáculos que deben sortearse o saltarse.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Se pueden usar telas suaves, corbatas viejas, cintas o bandas elásticas como alternativa a una cuerda o bufanda.

Nombre del juego: PRENOŠENJE JAJA
CARRERA DE HUEVOS, EGG CARRYING RACE

Región geográfica: Croacia

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: una superficie plana como un prado, un patio de escuela o un parque infantil

Requisitos/materiales para el juego: cucharas, huevos

Orígenes del juego:

Se originó en la Europa rural en el siglo XIX como un juego divertido durante ferias, competiciones y reuniones familiares.

Descripción del juego:

La carrera de huevos requiere al menos dos jugadores, pero es más interesante cuando compiten por equipos. Se marcan una línea de salida y una de meta para determinar la distancia que deben cubrir los jugadores. Cada jugador es responsable de llevar su cuchara y huevo al otro lado del patio. Si se usa un huevo real, puede ser hervido (para un juego más fácil) o crudo (para un desafío adicional). Los jugadores colocan el huevo en una cuchara que sostienen en la mano (una versión más simple) o en la boca (una versión más compleja). Al dar una señal, intentan cubrir cierta distancia lo más rápido posible sin dejar que el huevo se caiga de la cuchara. El jugador no debe sujetar el huevo con la mano. En caso de que el huevo se caiga, debe regresar al punto de partida,

volver a colocar el huevo en la cuchara y volver a intentarlo. En la versión de relevos, los jugadores se turnan para pasar la cuchara con el huevo al siguiente jugador de la fila. El individuo o equipo que cruce la línea de meta primero sin cometer un error es el ganador.

Se conocen muchas variantes de la carrera de huevos: relevos, en el que los equipos se turnan para llevar un huevo hasta la línea de meta y de regreso; carrera de obstáculos, en la que se colocan obstáculos en el camino hacia la meta que los jugadores deben cruzar o evitar; y el desafío del huevo crudo, en el que si un jugador deja caer un huevo y lo rompe, debe comenzar todo de nuevo con un nuevo huevo.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Se pueden usar pelotas pequeñas de plástico o goma (por ejemplo, de ping pong) como sustitutos de los huevos. Las cucharas de plástico, más seguras para los niños, pueden servir como alternativa a las cucharas de metal tradicionales.

Bibliografía:

¹ *Oxford English Dictionary V: Dvandva-Follis*. Oxford University Press. 1989. p. 92.

² Alice Gom, *Traditional Games of England, Scotland and Ireland*

³ Tamara Mataija, Kastav Museum Collection: *Aware Heritage - Games and Toys*. Kastav, 2011.

⁴ *Three-legged race*, 2025. Accessed 04/28/2025. <https://en.wikipedia.org/wiki/Three-legged_race>

⁵ *How to play three-legged race*, 2025. Accessed 04/28/2025. <<https://www.bazinga.training/how-to-play-3-legged-race>>

Nombre del juego: BIRLES
(BOLOS)
SKITTLES

Región geográfica: España - Levante español, sobre todo en la Comunidad Valenciana y Aragón

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: cualquier espacio libre de obstáculos

Requisitos/materiales para el juego: birles, birlots

Orígenes del juego:

Se cree que los birles se introdujo en tierras valencianas de mano de la comunidad musulmana durante el S.XII, aunque su origen se remonta a tiempos del imperio romano, quienes lo exportaron al antiguo Egipto, quienes empleaban este juego como oráculo para hacer predicciones.

Descripción del juego:

Se puede jugar en cualquier espacio libre de obstáculos de unos 12m. de largo por 2m. de ancho. El espacio de juego, denominado carrer (calle), tiene 2m. de ancho; mientras que el largo, en función de la edad y la modalidad de juego, puede abarcar entre los 4 y 12m. En un extremo del carrer se marca la línea de lanzamiento y, en el otro, se colocan los bolos (2 ó 3 líneas paralelas de 3 bolos cada una).

En la modalidad Birles de 6 se colocan los 6 bolos (birles) de madera en 2 filas de 3 bolos cada una, dejando entre unos y otros una separación equivalente al grosor del mazo (o birlot). Los lanzadores se sitúan a una distancia de entre 4 y 8,7m. en función de la edad y se establece el orden de lanzamiento. Cada lanzador puede lanzar hasta tres birlots con el objetivo de fer bona (hacer buena), es decir, tirar todas las birlas menos una. Fer bona equivale a 1 punto. Una vez el primer lanzador ha realizado sus lanzamientos se vuelven a colocar todos los bolos y lanzará el siguiente participante. Así sucesivamente hasta que lancen

todos los participantes (1 ronda). Pueden hacerse partidas de 3, 6 y 9 rondas. Gana el participante que consigue fer bona en más ocasiones.

En la modalidad birles de 9, en primer lugar, se forman los equipos (entre 2 y 5 participantes por equipo) y se establece el orden de lanzamiento: un equipo comienza lanzando y el otro decide la distancia de lanzamiento (entre 9 y 12m.). Finalmente se pacta el número de puntos al que se juega. Se colocan 9 bolos en 3 filas de 3 bolos cada una, formando un cuadrado de 70 a 90cm. Todos los miembros del primer equipo lanzan 2 birlots. Entre participante y participante se levantan los bolos de nuevo. Se cuentan todos los puntos conseguidos por el equipo (cada bolo equivale a 1 punto excepto el bolo central que vale 2 puntos). Una vez han lanzado todos los miembros del primer equipo lanzan los jugadores del 2º equipo (1 ronda). Gana el equipo que primero alcanza el número pactado de puntos. Si en la primera ronda de lanzamientos ningún equipo ha conseguido los puntos necesarios se juega una nueva ronda. En este caso, el equipo que más puntos ha conseguido en la primera ronda comienza a lanzar y el que menos lanza en segundo lugar. De esta forma, se juegan ronda tras ronda hasta que un equipo consigue el número de puntos pactado al inicio de la partida.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Tradicionalmente tanto las birlas como los birlots se hacen de materiales naturales (madera). Además, el campo de juego no precisa de instalaciones, basta con cualquier terreno que permita colocar los bolos de pie.

Bibliografía:

¹ *Birles*, 2025. Accessed 04/28/2025. <<https://www.fjetcv.com/federacion/birles>>

² *II Trobada Jocs Populars*, 2025. Accessed 05/05/2025. <https://www.castello.es/documents/35637/84992/II_Trobada_Jocs_Populars.pdf>

³ *Juegos Tradicionales Valencianos*, 2025. Accessed 05/05/2025. <<http://www.escalacorda.blogspot.com/p/juegos-tradicionales-valencianos.html>>

Nombre del juego: BOLETES
MARBLES

Región geográfica: España

Tipo de infraestructura – lugar de práctica:
cualquier espacio firme y plano ligeramente
arenoso o de tierra

Requisitos/materiales para el juego: boletes

Orígenes del juego:

El origen de las canicas es incierto. Se han encontrado canicas de barro en tumbas de niños 3000 años a.C. Los juegos de canicas fueron populares en las culturas clásicas (Roma, Creta, Egipto, civilizaciones precolombinas del continente americano, etc.).

Descripción del juego:

En la modalidad A. Gua, se cava un hoyo en la tierra del tamaño aproximado de un puño. Se pacta una distancia de lanzamiento y se traza la línea de inicio. Para establecer el turno de lanzamientos, los participantes se colocan en el hoyo y lanzan hacia su canica hacia la línea de inicio, la persona que se aproxima más a la línea comienza y así sucesivamente. El primer objetivo del juego es introducir la canica en el hoyo (hacer gua). Para ello se lanza la canica sujetándola con el dedo índice e impulsándola con el pulgar (también se puede lanzar sujetando la canica entre los dedos índice y pulgar e impulsándola con el índice). Se realizan sucesivas rondas de un lanzamiento por persona. Cada lanzamiento se realiza desde el lugar donde cayó la canica en el lanzamiento anterior. De esta forma los participantes se van acercando al hoyo. Cada participante que consigue 'hacer gua' puede eliminar las canicas de los jugadores rivales que todavía no han metido su canica en el hoyo. Para eliminar las canicas debes lanzar tu chocar la tuya contra otra. La partida termina en el momento en que todos los participantes han 'hecho gua' o han sido

eliminados. Gana la partida el participante que ha eliminado más canicas o, si no se ha eliminado ninguna canica, el primero que 'hizo gua'.

En la modalidad B. Triángulo, se dibuja un triángulo en tierra, al medio del cual se traza una línea. Sobre esa línea, cada participante coloca una canica (o las que se hayan acordado previamente). Se establece el orden de lanzamiento lanzando las bolas hacia la línea de lanzamiento, quien más cerca se quede de esta línea será el primero, y así se van estableciendo los turnos. Los jugadores se colocan tras la línea de lanzamiento y disparan su canica intentando sacar alguna de las canicas que hay dentro del triángulo. Si lo consigue seguirá lanzando y sacando canicas. Si en algún momento no consigue sacar una canica del triángulo deja de lanzar y se pasa al turno del segundo lanzador. Así se van pasando turnos hasta que no queden canicas dentro del triángulo. Gana el participante que más canicas consigue sacar del triángulo. En caso de empate, gana el participante que lanzó primero. Al igual que ocurre en el juego del Gua, las canicas se lanzan sujetándola con el dedo índice e impulsándola con el pulgar, o sujetándola entre los dedos índice y pulgar e impulsándola con el índice.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

La sostenibilidad de los juegos de canicas radica en que no se necesitan instalaciones, es decir, se puede jugar en plena naturaleza; y no precisa de mucho material, basta una canica por participante.

Bibliografía:

¹ *Boletes*, 2025. Accessed 04/28/2025. <<https://www.fietcv.com/federacion/boletes>>

² *II Trobada Jocs Populars*, 2025. Accessed 05/05/2025. <https://www.castello.es/documents/35637/84992/II_TrobadajocsPopulars.pdf>

³ *Els Jocs Tradicionals a Vila-Real*, 2025. <https://www.vila-real.es/porta/RecursosWeb/DOCUMENTOS/1/0_39751_1.pdf>

Nombre del juego: CANUT
(GALINCHE, CALICHE, CARTUCHO, CALITX)

Región geográfica: España – Valencia, Murcia, Teruel, Castilla-La Mancha

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: cualquier espacio firme y plano ligeramente arenoso o de tierra

Requisitos/materiales para el juego: un canut, unas chapas de botella, tejos

Orígenes del juego:
Se trata de un juego tradicional que se organizaba para jugarse pequeñas cantidades de dinero.

Descripción del juego:
Se trata de un juego de precisión en el que cada participante lanza un tacón intentando golpear el canut (sobre el cual se han colocado unas chapas de botella). Se coloca el canut (cilindro de madera) de forma vertical. Sobre la superficie del canut se colocan las 3 chapas de botella una encima de la otra. A unos 5m del canut se dibuja la línea de lanzamiento. Existen varias modalidades de juego según la localidad en la que se juegue. El primer paso es establecer el orden de lanzamiento. Normalmente se decidía por azar o trazando una línea, todos los participantes se sitúan a unos 10m. de ésta y lanzan sus tacones. El lanzador que más aproxima su tacón a la línea es el primer lanzador y así sucesivamente. Una vez se ha decidido el orden de lanzamiento comienza el juego.

En la modalidad A, se marca una línea en el suelo (la línea de lanzamiento) y, a unos 5m. se coloca el canut. Sobre este se colocan las chapas de botella (una por cada jugador). Por turnos, los

participantes lanzan el tacón desde la línea de lanzamiento intentando golpear el canut. Si alguien lo consigue, se queda todas las chapas que han quedado más cerca de su tacón que del canut.

En la modalidad B se dibuja un círculo de unos 25 ó 30cm. de diámetro y en el centro se coloca el canut con las chapas encima. A una distancia de 5m. se marca la línea de lanzamiento. Por turnos, los participantes lanzan el tacón desde la línea de lanzamiento intentando golpear el canut. Se consiguen puntos cuando, tras lanzar el tacón, el canut sale disparado del círculo y alguna de las chapas queda dentro (por cada chapa que cae dentro del círculo se consigue un punto). Cada jugador lanza dos veces por ronda, después pasa el turno al siguiente participante. Gana la persona que más puntos ha conseguido una vez se han jugado todas las rondas.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:
Como elementos de sostenibilidad podemos destacar que se emplean materiales naturales (el canut se puede fabricar con madera o cañas) o reutilizados (por ejemplo, el tacón y las chapas de botella).

Bibliografía:

¹ Canut, 2025. Accessed 04/28/2025. <<https://www.fietv.com/federacion/canut>>

² Il Trobada Jocs Populars, 2025. Accessed 05/05/2025. <<https://www.castello.es/documents/35637/84992/IIITrobadaJocsPopulars.pdf>>

³ Els Jocs Tradicionals a Vila-Real, 2025. Accessed 05/05/2025. <https://www.vila-real.es/portal/RecursosWeb/DOCUMENTOS/1/0_39751_1_.pdf>

⁴ Juegos Tradicionales Valencianos, 2025. Accessed 05/05/2025. <<http://www.escalaicorda.blogspot.com/p/juegos-tradicionales-valencianos.html>>

Nombre del juego: EL CAIXÓ
(EL CAJÓN)

Región geográfica: España

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: cualquier superficie más o menos plana y libre de obstáculos

Requisitos/materiales para el juego: un caixó, unas chapas de botella

Orígenes del juego:

Se trata de un juego practicado por trabajadores del campo. En algunas ocasiones, tras regar los campos de naranjas y mientras se secaba un poco el terreno, los hortelanos colocaban un cajón en un margen y practicaban este juego para apostarse algunas monedas.

Descripción del juego:

Se coloca un cajón de fruta sobre uno de sus laterales, de forma que en la parte superior quede

Nombre del juego: LLANÇAMENT DE BOLA A BRAÇ
(LANZAMIENTO DE BOLA A BRAZO)

Región geográfica: España – Castalla (Alicante)

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: cualquier superficie más o menos plana con rectas y curvas

Requisitos/materiales para el juego: bolas de hierro que pueden pesar entre 600gr. y 1.230gr.

Orígenes del juego:

El juego de Bola a braç tiene un origen incierto. En el pueblo de Castalla (Alicante) se practica desde el S.XVI.

Descripción del juego:

En la modalidad a mayor distancia, cada participante tiene 5 lanzamientos para llevar su bola lo más lejos posible siguiendo el trazo del camino sin salirse de él. Cada lanzamiento se realiza desde el lugar exacto en donde se paró la bola tras el lanzamiento anterior. Según la zona, si un lanzamiento se sale del camino se devuelve la

una de las caras que tiene tablas y huecos. Cada participante coge un mismo número de chapas (o monedas), normalmente entre 3 y 5; y se coloca a unos 9 pasos del cajón. Por turnos van lanzando sus chapas intentando que estas caigan sobre el cajón sin que se cuelen por las rendijas. Cuando se han lanzado todas las chapas, el jugador o jugadora que tenga más chapas sobre el cajón gana la partida.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

No se necesitan instalaciones ni materiales caros. Es muy fácil conseguir cajones de fruta por muy poco dinero y las chapas se consiguen gratis. De esta forma se les da una segunda vida a materiales de desecho.

Bibliografía:

¹ El Caixó, 2025. Accessed 04/28/2025. <<https://www.fjetcv.com/federacion/caixo>>

bola al lugar desde donde se lanzó (y se descuenta un lanzamiento), o bien el participante queda descalificado. Gana la persona que tras los 5 lanzamientos ha llevado su bola a una mayor distancia respecto a la línea de inicio.

En la modalidad a pacte, en un camino, se marca una línea de inicio y un final, llamado 'pacte'. Por turnos, los participantes van lanzando su bola desde la línea de inicio hasta el pacte. Cada lanzamiento se realiza desde donde quedó la bola tras el lanzamiento anterior. Gana el participante que llega al pacte en un menor número de lanzamientos.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

No se necesitan instalaciones, se puede practicar en cualquier tipo de camino.

Bibliografía:

¹ Llançament de bola a braç, 2025. <<https://www.fjetcv.com/federacion/llancament-de-bola-a-brac>>

² La bola a braç a Castalla, 2025. Accessed 05/05/2025. <<http://castallaenelrecord.es/la-bola-a-brac-a-castalla/>>

³ Juegos Tradicionales Comunitat Valenciana, 2025. <<https://elmiradordebenidorm.es/juegos-tradicionales-comunitat-valenciana/>>

Nombre del juego: LA RANA
(LA GRANOTA)
THE FROG GAME

Región geográfica: Europa - España, Francia
América Latina - Chile, Perú, Uruguay, Ecuador,
Bolivia, Argentina y Colombia

Tipo de infraestructura – lugar de práctica:
cualquier espacio de interior o exterior con una
superficie plana y libre de obstáculos

Requisitos/materiales para el juego: una mesa de
rana, fichas

Orígenes del juego:

El juego de la rana (la granota en valenciano) fue muy popular tanto en España, como en otros países hispanohablantes (Chile, Perú, Uruguay, Ecuador, Bolivia, Argentina y Colombia) en donde ha recibido el nombre de 'Juego del sapo'. También fue muy practicado en Francia, en donde se le conoce como 'Jeu de la grenouille' o 'Jeu de palets'. Es difícil determinar el origen del juego. Algunos historiadores lo sitúan en el imperio Inca, mientras que otros sostienen que se practicaba en el antiguo Egipto.

Descripción del juego:

Para el juego se necesita una mesa de rana en cuya superficie hay unos pequeños orificios (normalmente 9), alguno de los cuales están parcialmente cubiertos por elementos metálicos como un pequeño túnel, un molinillo con aspas y una rana con la boca abierta y 6 fichas, pequeños discos metálicos que puedan entrar en las ranuras de la mesa. En primer lugar se acuerda un puntaje

entre los diferentes participantes. Cada participante lanza las 6 fichas o discos metálicos hacia la mesa de la rana intentando colarlas en los orificios que hay en su superficie. Cada orificio tiene una puntuación en base a la dificultad. Cuando un participante ha lanzado las fichas se cuentan los puntos conseguidos y lanza otro participante. El juego acaba cuando alguno de los participantes llega o supera el puntaje acordado. En caso de que ningún participante haya llegado a esa puntuación se hace una nueva ronda de lanzamientos que se sumarán a los puntos conseguidos en la ronda anterior. En caso de que dos o más participantes alcancen o superen el puntaje acordado en la misma ronda, gana quien haya conseguido más puntos.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Se trata de un juego que no requiere grandes instalaciones, que se puede jugar en espacios cerrados y al aire libre. Aunque se necesita una 'mesa de rana' esta se puede fabricar fácilmente utilizando materiales de desecho.

Bibliografía:

¹ *El juego de la rana*, Museo del juego. Accessed 04/28/2025. http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000838_docu1.pdf

² *Historia del Juego de la rana*, 2026. Accessed 04/20/2026. <<https://trofeoscadenas.com/blog/historia-del-juego-de-la-rana-b41.html>>



Nombre del juego: SET I MIG
(SIETE Y MEDIO)
SEVEN AND A HALF

Región geográfica: España

Tipo de infraestructura – lugar de práctica:
cualquier espacio plano y libre de obstáculos

Requisitos/materiales para el juego: una tiza, un
tacón viejo de zapato

Orígenes del juego:

Se trata de un juego que solía jugarse en campos
y caminos de huerta. Normalmente lo practicaban
los mismos agricultores en momentos de
descanso. Inicialmente se jugaba lanzando
monedas y, quien ganaba la partida se quedaba
con el dinero. Con el tiempo se cambió las
monedas por tacones viejos de zapato.

Descripción del juego:

Se dibuja una diana en el suelo. La diana tiene
forma cuadrada (80x80cm) y está formada por 4
cuadros de 40x40cm. En el centro de la diana se
dibuja un quinto cuadrado de 30x30cm cuyos
lados forman un ángulo de 45° respecto a los
cuadros anteriores. Se marca la puntuación de
cada cuadro (1 punto, 2 puntos, 3 puntos y 4
puntos, los cuadros periféricos y 7,5 puntos el
cuadro central). A una distancia de 2 metros se
traza la línea de lanzamiento. El juego consiste en
lanzar un tacón viejo de zapato desde la línea de
lanzamiento y conseguir 7,5 puntos o aproximarse
lo máximo posible sin pasarse. Cada participante
puede lanzar su tacón un máximo de 3 veces. Si el
tacón cae en alguno de los cuadros suma la
puntuación de ese cuadro, pero si toca alguna de
las líneas de la diana solo suma 0,5 puntos. Gana
la persona que consigue 7,5 puntos en menos
intentos o quien más se ha aproximado a 7,5 sin
pasarse.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Es un juego que no necesita infraestructuras ni
materiales muy específicos. Se puede jugar con
cualquier elemento que se encuentre en la
naturaleza (por ejemplo, piedras planas, palos,
etc.), o con elementos de desecho (tacones viejos,
chapas de botellas, etc.).

Bibliografía:

¹ *Llançament al set i mig*, 2025. Accessed 04/28/2025.

<<https://www.fjetcv.com/federacion/llançament-al-set-i-mig>>

² *Il Trobada Jocs Populars*, 2025. Accessed 05/05/2025.

<<https://www.castello.es/documents/35637/84992/IlTrobadajocsPopulars.pdf>>

³ *Juegos Tradicionales Valencianos*, 2025. Accessed 05/05/2025.

<<http://www.escalaicorda.blogspot.com/p/juegos-tradicionales-valencianos.html>>



Nombre del juego: MORT I PAM
DEATH AND SPAN

Región geográfica: España – Comunidad Valenciana

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: cualquier superficie más o menos plana

Requisitos/materiales para el juego: un tacón viejo de zapato

Orígenes del juego:

Se desconoce el origen del juego, aunque antiguamente lo jugaban los niños con el objetivo de apostar 'premios' o 'tesoros' como las cubiertas de las cajas de cerillas (objetos muy apreciados por los niños de la postguerra por sus dibujos y ornamentos).

Descripción del juego:

En la modalidad a puntos, el primer participante lanza su tacón en cualquier dirección y a la distancia que considere. El segundo puede optar entre varias posibilidades: i. intentar hacer *mort* (muerte), es decir tratar de golpear el tacón del primer participante (1 punto); ii. intentar hacer *pam* (palmo), es decir, tratar de lanzar su tacón a menos de un palmo del tacón del primer participante (1 punto); iii. intentar hacer *mort i pam*, es decir, golpear el tacón del primer participante y que, tras el rebote, el tacón quede a

menos de un palmo de distancia; iv. hacer un lanzamiento conservador, es decir, lejos del tacón del primer participante (2 puntos). Si hay un tercer participante, puede intentar hacer *mort*, *pam* o *mort i pam* con cualquiera de los dos tacones anteriores. Seguidamente, se realiza la segunda ronda. Cada participante lanza desde donde cayó su tacón. Cada vez que un jugador consigue hacer *mort*, *pam* o *mort i pam* realiza un nuevo lanzamiento. El primer jugador que alcanza el puntaje establecido al inicio de la partida es el ganador. En la modalidad a prenda, los jugadores pueden ganar premios como un cromó, una canica, una moneda de poco valor (i. *mort* o *pam*: un premio; ii. un lanzamiento conservador: dos premios; iii. cada vez que un jugador consigue hacer *mort*, *pam* o *mort i pam* recibe el premio establecido del jugador cuyo tacón ha sido golpeado y realiza un nuevo lanzamiento. Si algún jugador se queda sin premios abandona la partida).

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

El juego no necesita infraestructuras ni materiales muy específicos. Se puede jugar con elementos de desecho (tacones, pequeñas piezas de metal).

Bibliografía:

¹ Juegos Tradicionales Valencianos, 2025. <<http://www.escalaicorda.blogspot.com/p/juegos-tradicionales-valencianos.html>>

Nombre del juego: I NUCIDDI CA FUSSETTA
HAZELNUTS WITH DIMPLES

Región geográfica: Italia – Sicilia (Catania)

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: cualquier superficie

Requisitos/materiales para el juego: avellanas

Orígenes del juego:

El juego de "i nuciddi" (nombre siciliano de las avellanas), que consistía en la utilización de avellanas, un material sencillo y fácil de encontrar, que se encontraban en abundancia sobre todo después de la cosecha y se compraban con motivo de la fiesta de Santa Lucía hasta la Epifanía.

Descripción del juego:

Se lanzan las avellanas hacia una línea que sirve de límite. Quien se acerque más a la línea tiene derecho a iniciar la partida. Cada participante lanza dos avellanas al hoyo. Las que quedan en el borde pueden rodar, empujándolas con el pulgar y el índice, hasta el hoyo. Quien se equivoque cede el lugar a los demás jugadores y sus avellanas deben quedarse donde cayeron. Quien consiga meter sus avellanas en el hoyo, gana la partida y se lleva todas las demás avellanas restantes.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

Sin infraestructuras o materiales específicos.

Nombre del juego: IL GIOCO DEL CERCHIO
LA RUEDA, THE WHEEL

Región geográfica: Italia – Sicilia

Tipo de infraestructura – lugar de práctica:
cualquier espacio plano y libre de obstáculos

Requisitos/materiales para el juego: un aro, un palo

Orígenes del juego:

Este juego, realmente sencillo, toma su nombre del objeto con el que se juega: una rueda. Este juego se remonta a la antigua Grecia y probablemente al antiguo Egipto. En ánforas que datan del año 500 a. C. se representan personajes jugando con ruedas. Este juego, como muchos otros, está representado por el pintor flamenco Pieter Bruegel el Viejo en su obra "Juegos Infantiles" de 1560. En Sicilia, este juego aún es conocido por los ancianos, y se practicaba en pueblos donde las calles estrechas y sin tráfico eran y son muy comunes.

Descripción del juego:

Tras elegir la pista, que puede tener diferentes dimensiones, todos los participantes (al menos dos) lanzan su rueda (de metal, de bicicleta o de aro) con una mano y corren empujándola con un



palo o una rama, intentando llegar lo más rápido posible a la meta elegida. Para participar, se necesita una buena habilidad para controlar la velocidad con precisión, prestando atención a no dejar que la rueda se caiga.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

El juego no necesita infraestructuras muy específicas. Los objetos del juego se pueden reciclar si se tienen ruedas o llantas de bicicleta viejas en desuso. Los palos pueden ser ramas o cualquier otro objeto largo y delgado, y no es necesario comprarlos.

Bibliografía:

¹ *Hoop Rolling*, 2026. Accessed 04/23/2026.

<<https://www.thevintagenews.com/2017/04/03/hoop-rolling-a-popular-game-which-dates-back-to-the-5th-century-bc/>>

² *Tiro alla fune*, 2025. Accessed 04/28/2025.

<<https://www.giochidimenticati.eu/gioco-tiro-alla-fune/>>

³ *La carriola*, 2025. Accessed 04/28/2025.

<<https://radiciculturali.it/cultural-assets/carriola>>

⁴ *Giochi con la corda*, 2025. Accessed 04/28/2025.

<https://www.giocopopolare.it/giochi-con-la-corda.html>

Nombre del juego: TIRO ALLA FUNE
TIRA Y AFLOJA, TUG OF WAR

Región geográfica: Italia

Tipo de infraestructura – lugar de práctica:
cualquier superficie plana con buena tracción,
preferiblemente césped o terreno blando similar

Requisitos/materiales para el juego: cuerda gruesa
y fuerte

Orígenes del juego:

El tira y afloja no es solo un pasatiempo escolar ni un simple juego de fuerza bruta. Es una disciplina ancestral, con raíces en la antigua Grecia y Egipto, que incluso formó parte de los Juegos Olímpicos de 1900 a 1920. Este deporte requiere no solo una considerable fuerza física, sino también una refinada táctica de equipo y una coordinación impecable.

Descripción del juego:

El tira y afloja es un juego popular tradicional que consiste en tirar de una cuerda dividida en tres zonas: roja, blanca y verde, sobre un campo de juego bien definido. Se juega en equipos de un

Nombre del juego: A CARROZZELLA
EN SILLA DE RUEDAS, THE WHEELCHAIR

Región geográfica: Italia, Croacia

Tipo de infraestructura – lugar de práctica:
cualquier espacio plano y libre de obstáculos

Requisitos/materiales para el juego: sillas de
ruedas

Orígenes del juego:

Se desconoce su origen, pero este juego era muy común entre los niños de pequeños pueblos a mediados del siglo pasado, imitando las carreras de coches que solo conocían en las ciudades. Esta actividad recreativa también fomenta la inventiva, ya que tienen que construir el objeto con el que compiten.

máximo de 8 jugadores cada uno, pero se puede decidir libremente cuántos se quieren jugar, respetando el mismo número de personas por equipo y utilizando una cuerda suficientemente larga. El objetivo del juego es llevar, tirando, al equipo contrario más allá de una línea marcada, a tu lado. Se agarra la cuerda con ambas manos, con las palmas hacia arriba, y se empieza a tirar desde la señal de salida. Algunos movimientos están prohibidos, como sentarse o acostarse para intentar calibrar mejor el peso en el lado. Además, no se puede anudar la cuerda alrededor de partes del cuerpo para ejercer mayor fuerza. El juego se basa en la fuerza del equipo, que debe utilizarse de forma coordinada, manteniendo los pies quietos y en la posición correcta, ligeramente abiertos y verticales, y empujando con las piernas y manteniendo la espalda recta. Los jugadores se posicionan según su rol y peso: el primer jugador lidera su grupo y es llamado cabeza, los más resistentes se colocan en el centro y atrás se coloca el más pesado y fuerte, el ancla, para dar estabilidad a todo el equipo.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

El juego no necesita infraestructuras ni materiales muy específicos.

Descripción del juego:

Tras la construcción de la "silla de ruedas", el objeto de la carrera, hecho de madera u otro material reciclado, se fijaban en las cuatro esquinas las ruedas llamadas "rodamientos", recuperadas con la ayuda de alguien con más experiencia. Se usaba una cuerda atada a las ruedas delanteras que funcionaba como manillar y que se tiraba hacia la derecha o la izquierda según la dirección deseada. Se decidía la pista, la línea de salida y la línea de llegada. Era una carrera entre dos o más sillas de ruedas. Quien llegaba primero a la meta ganaba.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

El juego no necesita infraestructuras muy específicas.

Nombre del juego: CORSA DELLE CARRIOLE
CARRERA DE CARRETILLAS, WHEELBARROW
RACE, LA CARIOLA, KARJOLA

Región geográfica: Italia, Croacia

Tipo de infraestructura – lugar de práctica:
cualquier superficie plana, preferiblemente césped
o terreno blando similar

Requisitos/materiales para el juego: parejas
(emparejamiento de participantes)

Orígenes del juego:

El origen de este juego no está del todo claro, pero existen diversas pruebas de su origen antiguo. Se basa en la carretilla y su función, representada en imágenes chinas del siglo II. En Europa, la primera carretilla, tal como la conocemos hoy, data del siglo XVI. El juego recibe su nombre de este objeto porque la postura que adoptan las personas al jugarlo se asemeja a una carretilla.

Descripción del juego:

Se necesitan al menos 4 competidores para jugar,

Nombre del juego: NASCONDINO
(U PUMU RUSSU O MUCCIATEDDI)
EL ESCONDITE, HIDE AND SEEK, SKRIVAČA

Región geográfica: Italia, Croacia, España

Tipo de infraestructura – lugar de práctica:
cualquier superficie

Requisitos/materiales para el juego: un pañuelo
(opcional)

Orígenes del juego:

El escondite es un juego tradicional que ha existido desde la antigüedad, con evidencias de su práctica en Grecia y China. El primer testimonio escrito del juego del escondite proviene del siglo II, gracias al escritor griego Julius Pollux, quien mencionó un juego llamado *apodidraskinda* que se jugaba de manera muy similar a la actualidad: un jugador cerraba los ojos y contaba mientras los demás se escondían. También se han registrado referencias

compitiendo en parejas: uno sujeta a su compañero por los tobillos, quien solo puede sostenerse con las manos. Los "carros" y sus "conductores" se alinean en la línea de salida. La distancia de la pista se puede decidir en el momento, según la edad y la fuerza de los participantes. Aproximadamente, la línea de meta se encuentra a unos diez metros de distancia. Si decides usar un punto de giro y regresar a la línea de salida, este punto se encuentra a la mitad de la distancia de la pista. A la señal de salida comienza la carrera: la persona en el suelo coloca una mano delante de la otra y la que está de pie, sujetando las piernas del otro, corre marcando el ritmo junto con la persona de adelante. La carrera no debe ser demasiado rápida, ya que la primera persona podría caerse y ralentizar a la pareja. La primera pareja en cruzar la línea de meta gana.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

El juego no necesita infraestructuras ni materiales muy específicos.

a este juego en textos medievales y obras literarias, como Hamlet de Shakespeare, lo que demuestra su difusión a lo largo del tiempo.

Descripción del juego:

Reúne a varios jugadores. Elige a un buscador que contará mientras los demás se esconden. Después de contar, el buscador intenta encontrar a todos los jugadores escondidos. El primer jugador encontrado se convierte en el siguiente buscador. En la variante siciliana, se recita una rima: ("Pumu Russu! Chi Vo Chi? Sa Cantari? Signor Si! Canta Un Po' Chicchirichì Nun Mi Piaci Cuccurucù Duna Un Pugno E Na Culata E Ti Ni Vai A La Mucciata") después de la cual el buscador, con los ojos vendados, intenta encontrar a los escondidos que intentan regresar sin ser vistos.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

El juego no necesita infraestructuras ni materiales muy específicos.

Nombre del juego: LA TRAVE LUNGA
(U JOCU DU TRAVU LONGU O NTRÌ NTRÌ)
EL CABALLITO, THE LEAPFROG, LA CAVALLINA

Región geográfica: Italia

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: una superficie plana como un prado, un patio de escuela o un parque infantil

Requisitos/materiales para el juego: varios participantes

Orígenes del juego:

El juego se conoce al menos desde el siglo XVI, lo que lo convierte en uno de los juegos infantiles más antiguos. El nombre «salto de la rana» refleja el movimiento característico del juego - los jugadores saltan unos sobre otros de una forma que recuerda al salto de una rana - y deriva del inglés antiguo *hléapfróga*. Algunos historiadores sugieren que desafíos similares al salto de rana existían incluso en la antigua Roma como parte de ejercicios para fomentar la agilidad y las habilidades físicas.

Nombre del juego: CORSA DI SALTO ALLA CORDA
SKIPPING ROPE RACE

Región geográfica: Italia

Tipo de infraestructura – lugar de práctica: cualquier superficie plana, preferiblemente césped o terreno blando similar

Requisitos/materiales para el juego: cuerda

Orígenes del juego:

Se cree comúnmente que el clásico juego de saltar la cuerda tiene sus orígenes en el antiguo Egipto. Hacia el año 1000 a. C., en la antigua China, durante la dinastía Han, los niños jugaban con cuerdas hechas de lianas y cáñamo, saltando sobre ellas con un movimiento rítmico. De manera similar, en la antigua Grecia, Aristóteles mencionó un juego llamado *krousimos*, en el que los jugadores saltaban sobre una cuerda que otros balanceaban. Incluso Homero lo menciona en su poema épico, la *Iliada*.

Descripción del juego:

Las reglas son muy sencillas: el jugador, voluntario o elegido por sorteo, que hará de "caballo" (de pie, con las manos apoyadas en las rodillas, la cabeza agachada y bien cubierta para evitar el contacto con los saltadores), se prepara en fila y espera al primer saltador, quien debe pronunciar el primer verso de la canción en dialecto siciliano, que es el siguiente: *Ntrì Ntrì Setti Fimmini E Un Tari; E Lu Tari È Strallucenti Setti Fimmini E Na Mula; E La Mula Yetta Cauci, Setti Fimmini E Na Fauci; E La Fauci È Curta E China; Setti Fimmini E Na Tina; E Na Tina È China D'acqua; Setti E Fimmini E Na Vacca; E La Vacca Avi Li Corna; Setti Fimmini E Na Donna; E La Donna Avi Li Trizzi; Setti Fimmini E Sette Biddizzi*. Si el saltador no se equivoca se pone en fila para otro salto. Si no tuvo éxito debe cambiar de posición con el caballo.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

El juego no necesita infraestructuras ni materiales muy específicos.

Descripción del juego:

En la variante estándar, el objetivo es recorrer una distancia o un número determinado de saltos, buscando ser el más rápido manteniendo un ritmo y una coordinación constantes. En la carrera individual, cada participante salta su cuerda continuamente desde el inicio hasta el final. Gana el primero en completar un número determinado de saltos o llegar a la meta. Los formatos comunes incluyen carreras de 50 a 100 saltos o carreras de velocidad saltando continuamente una distancia determinada. En la carrera de relevos, los equipos se turnan para saltar un número determinado de vueltas antes de pasar la cuerda al siguiente compañero. Gana el equipo que complete todas las vueltas primero. Las versiones avanzadas incluyen varias cuerdas que los compañeros de equipo giran, como el Double Dutch o la carrera de cuerdas múltiples, en la que los participantes deben saltar sin tropezar. Los errores pueden llevar a penalizaciones o requerir reiniciar un segmento.

Sostenibilidad y respeto al medio ambiente:

El juego no necesita infraestructuras ni materiales muy específicos.

BOCCIA
PLJŌČKA
and
BULIN 2.0
NEXT GEN TSG
REVITALIZING TRADITIONAL SPORTS AND GAMES

Mapping European Traditional Sports and Games

D1.5_ES



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.