

JUEGOS Y JUGUETES

10417

TRADICIONALES
DEL ESTADO DE
TLAXCALA

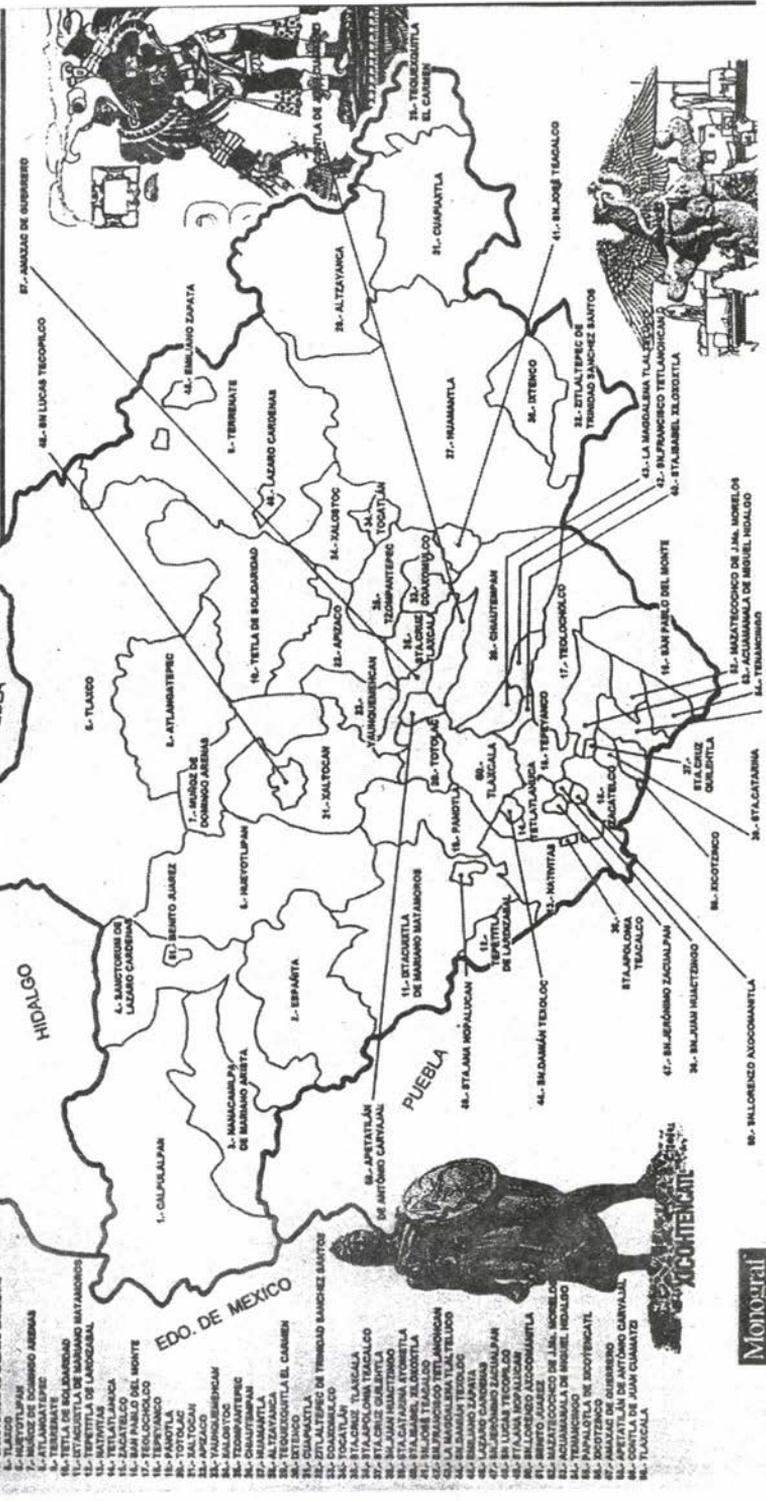


Profesor Andrés Enrique Báez Lobatón

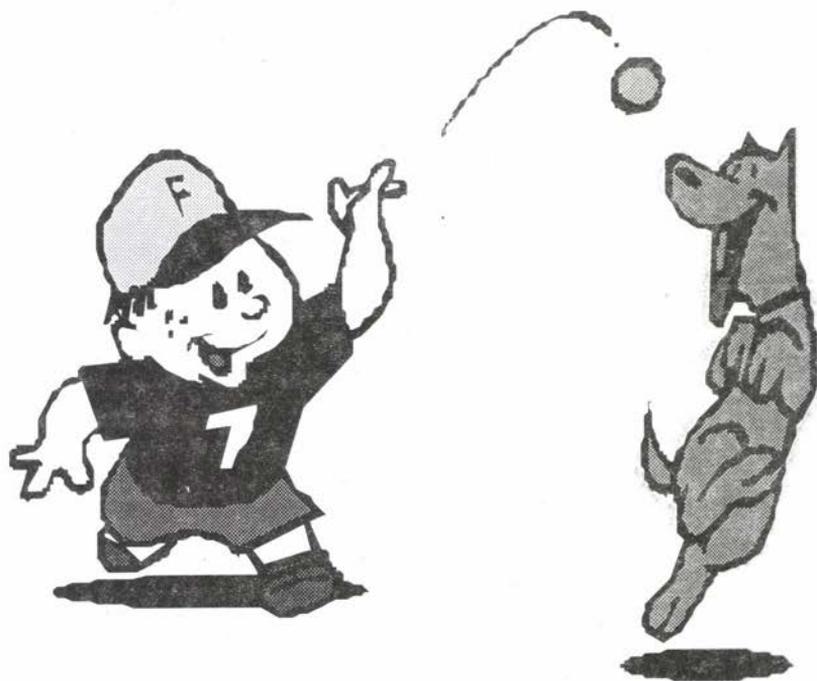
JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES DEL ESTADO DE TLAXCALA

TLAXCALA

LA DE LOS CUATRO SEÑORIOS Y SUS 60 MUNICIPIOS



JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES DEL



ESTADO DE TLAXCALA

JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES DE PLASTICA

AUTOR

Andrés Enrique Báez Lobatón

DISEÑO

Edgar Dehesa López

COORDINACION GRAFICA

Andrés Enrique Báez Lobatón

FORMACION, IMPRESION, CUIDADO DE
LA EDICION Y ENCUADERNACION

Guillermo González Alardín
y/o impresos paraíso

1ra. EDICION

TIRAJE 1000 EJEMPLARES

ESTA OBRA ES PROPIEDAD DE
SU AUTOR

PROHIBIDA LA REPRODUCCION
TOTAL O PARCIAL

NUMERO DE REGISTRO
03-2001-101912384900-01

Clasif. _____

Adq. _____

Fecha _____

Proced. _____



BIBLIOTECA
CENTRO DE INFORMACION
Y DOCUMENTACION

Dirección General de Culturas Populares

BLANCOS EL PILAR

Bernardo Picazo No. 5 Sta. Ana Chiautempan, Tlax.
TEL.: 01 246 4 36 03

BLANCOS EN GENERAL

Cobertores, Colchas, Sabanas, Manteles, Toallas,
Cortinas, Filtros, Telas para Colcha, Cobertores Estampados,
LINEA ESPECIAL PARA BEBES, ETC.

CONSUELO SABBAGH

ANDRES E. BAEZ LOBATON



Hotel

Del Ángel



JESUS CARRANZA N°1909
APIZACO, TLAX. C.P. 90300
TEL: (012) 417 68 00 CON 5
LINEAS

FAX: (012) 417 69 99

NEVERIA Y PALETERIA



"EL TRIUNFO"

AV. I. ZARAGOZA SUR N° 2512
APIZACO, TLAX. C.P. 90300

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias a Dios por darme vida y permitir la realización de esta obra.

Doy gracias a Dios por haberme dado la paciencia necesaria de voluntad y fuerza para lograrlo.

Gracias a mis padres por haberme traído al mundo, a quien dedico esta obra Sra. Concepción Lobatón Vda. De Báez y Francisco Báez García. ✕

A mi esposa Sra. María Clara García Dávila y a mis hijos: Andres, Yaneth y Martín por su apoyo moral e incondicional en el desarrollo de la misma.

Agradezco al (PACMYC) programa de apoyo cultural a municipios y comunidades en su emisión 1999-2000, por el apoyo económico obtenido, bajo la coordinación del Ing. Miguel A. Mendieta Zamudio.

Agradezco al Sr. Javier del Castro Serrano gerente general de "BLANCOS EL PILAR".

A la Sra. Consuelo Sabbagh de "HOTEL DEL ANGEL".

A NEVERIA Y PALETERIA "EL TRIUNFO", por su apoyo.

Agradezco también la participación, colaboración y apoyo a todas las personas de la tercera edad, jóvenes y niños de los 60 municipios y demás comunidades de nuestro estado.



PRESENTACION

El juego es una actividad de carácter lúdico preponderantemente formativa para el desarrollo humano físico y mental ya que el niño desde el vientre de la madre y después que nace todo lo que observa a su alrededor lo aprende por imitación, por ejemplo: hacer ojitos, reír, gatear, aplaudir, rodar, ponerse de pie, caminar, saltar, correr, etc; En donde al mismo tiempo se autoestimula (se sensibiliza). Para continuar su desarrollo en la vida, por tal motivo esta recopilación es un trabajo que pretende dar a conocer una parte de nuestro patrimonio cultural desde antes de la colonización hasta hoy en día.

Por su valor en la educación psicomotriz infantil resulta interesante rescatar, preservar, promover y difundir nuestro vasto y rico acervo de juegos y juguetes tradicionales de nuestro estado de Tlaxcala como parte de nuestra cultura e identidad popular.

Esperamos que esta obra sirva de apoyo a profesores de educación física, preescolar, primaria y padres de familia e inclusive a personas mayores de edad ya que su aplicación es ilimitada, el juego y el juguete debe estar implícito y debe utilizarse como un elemento de apoyo didáctico en la educación integral preferentemente de la niñez, también funciona como integrador cultural, social y familiar en donde cada juego y cada juguete nos sugieren diversas actividades de aprendizaje en general como son: la coordinación motriz fina y gruesa (movimiento), la socialización, cooperación, sensibilización, habilidad, destreza, las matemáticas, espacio, tiempo, lateralidad, los colores y algo muy importante la creatividad y el ingenio, ya que tanto juegos como juguetes, fueron creados por los mismos protagonistas con material del mismo medio donde se vivió.

Este libro se divide en dos partes que son: **JUEGOS Y JUGUETES** aunque algunos se consideran ambas cosas a la vez y su desarrollo varía según las condiciones del mismo lugar y tiempo incluso el mismo nombre del juego quedando a consideración de los educadores respetar la vulgata tradicional del lugar en que se vive. No habiendo reglas fijas que no puedan cambiarse (variaciones, estilos o modos), pudiendo ejecutarse de muy diversas maneras.

También se describe en cada juego y juguete de manera sugerida; la edad, el tiempo aproximado del juego, el objetivo de este, que aspectos favorece al individuo, los participantes, el material, las consignas mas elementales y su desarrollo. Al final de cada página se anexa el significado de algunas palabras y lugares donde se practican estos.

Espero se le de utilidad a este material junto con la niñez, elementos invaluable de hoy riqueza del mañana.

El autor.

INTRODUCCION

El juego es cualquier actividad competitiva o no que se realiza con fines recreativos exclusivamente.

El jugar significa dedicar un tiempo determinado para divertirse y disfrutar lo que más queremos al máximo.

El juego es recomendado por su alto valor de contenido educativo, socializante y de salud. A cualquier edad ya que la gran diversidad existente nos ofrece una alternativa para emplear el tiempo de ocio y lugar lo mismo puede ser en la casa, en la mesa, en el patio de la escuela, en el campo, en fin, pudiendo realizarlo en cualquier espacio y momento a lo que solo hace falta agregar disposición y alegría para pasar un rato entretenido y divertido con los amigos.

El juego se distingue del deporte ya institucionalizado en que el juego, (deporte) se sujeta a ciertas reglas las cuales son fijas, bien definidas y concretas donde el jugador que viole o cometa un error es descalificado de la competencia (juego). Aunque debemos reconocer que la mayoría de los juegos, deportes oficiales tuvieron su origen en juegos primitivos y tradicionales como son: de la lanza la jabalina, de las carreras el atletismo, de nadar la natación, de la pelota de piedra; la bala y el disco. En la actualidad podemos encontrar pelotas de diferentes especialidades u accesorios propios de cada disciplina como son: del béisbol la mascota, del fútbol los tacos, del volibol las redes y del básquetbol el tablero, etc. En este libro podemos encontrar juegos que reciben su nombre del mismo instrumento u objeto que es utilizado, juegos en que el niño no requiere de más material que la creatividad e imaginación, juegos de representación, de habilidad y destreza, juegos en donde participan incluso animales domésticos y silvestres resultando muy agradable, divertido y dinámico.

INDICE

JUEGOS

Acachadas, Las.....	1
A pares y nones.....	2
Avión o piso, El.....	3
Ayocote o chuza, El.....	4
Balazos, Los.....	5
Barril, El.....	6
Barro, El.....	7
Bicicletas, Las.....	8
Billar, El.....	9
Bisteces o manos calientes, Los.....	10
Botones, Los.....	11
Box, El.....	12
Casita, La.....	13
Carreras de burros, Las.....	14
Carreras de medidores, Las.....	15
Carreras, Las.....	16
Carretillas, Las.....	17
Cebollitas, Las.....	18
Cochino enchilado, El.....	19
Cochino ensebado, El.....	20
Comal, El.....	21
Comidita, La.....	22
Cortagallo, El.....	23
Cuartitas, Las.....	24
Chinchelagua, El.....	25
Darse Gloria.....	26
Encostalados, Los.....	27
Escondidillas, Las.....	28
Escuelita, La.....	29
Gato y el ratón, El.....	30
Huamantlada o torear vaquillas, La.....	31
Jaripeo, El.....	32

Jicote o mosquito, El	33
Listones, Los	34
Lotería, La ..	35
Luminarias, Las	36
Maruca cuca, La	37
Maromas o machincuepas, Las	38
Miguelito, San	39
Nadar	40
Ojos a la vela	41
Palmitos o retaches, Los	42
Palo encebado, El	43
Pico, araña o huevo	44
Pipis y gañas, El	45
Ponte con dos, El	46
Rayuela, La ..	47
Rey de las espaldillas o nalgada, El	48
Roña, La	49
Ruleta humana, La	50
Sof-bol, El	51
Sortija o florón, La	52
Torear las abejas, avispas y jicotes	53
Torneo de cintas, El	54
Tlalizates o pipioles, Los	55
Tredecito, El	56
Víbora de la mar, La	57
Voladitos, Los	58
Volar los mayates	59
Zapato caliente, El	60

INDICE

JUGUETES

Anzuelo, El	61
Arco y la flecha, El	62
Aro, El	63
Balero y balero de copa, El	64
Bat de madera, El	65
Bolitas de papel, Las	66
Boxeadores de madera, Los	67
Burritos y muñecos de tetomoxtle y chinamite, Los	68
Caballito de palo, El	69
Calaveras, Las	70
Canicas, Las	71
Carreta, La	72
Carritos de madera, Los	73
Carritos de penca de maguey, Los	74
Cervatanas de calabaza y lanzapompas, Las	75
Cincho escondido, El	76
Cine, El	77
Cohetitos caseros, Los	78
Columpio, El	79
Collares y aretes de flores, Los	80
Cubilete, El	81
Chicote o cuarta, El	82
Chicharra, La	83
Engaña arañas, El	84
Flautas de guía de calabaza y carrizo, Las	85
Gallitos de flor y gallitos de Aguacate, Los	86
Gallitos de corcholata, Los	87
Gallos de maíz, Los	88
Globos, serpentinas y confeti, Los	89
Honda, La	90
Jaras, Las	91
Juguetes varios para ambos sexos	92

Lanza, La	93
Lanzadera de tejocotes, La	94
Matatenas, Las	95
Matraca, La	96
Muñecas y muñecos, Las	97
Papalote, El	98
Pelota de piedra, La	99
Piñatas, Las	100
Pirinola, La	101
Ranitas voladoras o chapulines, Las	102
Reata, La	103
Resbaladillas de penca de maguey, Las	104
Resortera o charpe, La	105
Rezumbadera de tejamanil, La	106
Sancos, Los	107
Silbato de corcholata y barro, El	108
Sillas voladoras, Las	109
Sube y baja, El	110
Tabita, La	111
Tacón, El	112
Tejo, El	113
Teléfono, El	114
Teponaztle y chirimia, El	115
Titeres, Los	116
Torito de cohetería, El	117
Trompo, El	118
Voladores o rehiletes, Los	119
Yoyo, El	120

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Aprender a “acachar” (atrapar) la pelota.

Favorece: La socialización, integración, equilibrio, puntería, habilidad y destreza.

Participantes: Grupos de: niños(as), jóvenes y adultos.

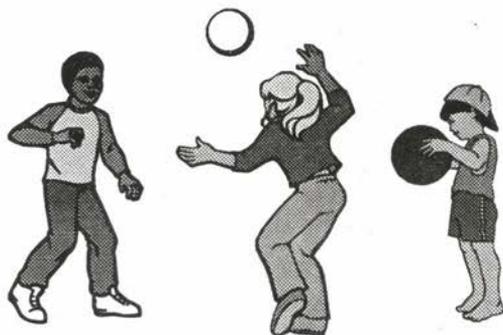
Material: Recursos humanos, pelota de plástico, esponja y espacio amplio.

Consignas: La acachas (atrapas) o la avientas (lanzarla), no dejarla caer.

“Las Acachadas”

Desarrollo:

Cuando se juega entre parejas, se separa uno del otro a una distancia considerando la fuerza de cada jugador de tal manera que al aventar la pelota llegue donde esta el otro jugador, debe aventar la pelota al otro y este debe “acacharla” atrapar. Cuando se juega en grupo se elige nada mas a uno, que es el que lanza la pelota y todos los demás se alejan a una distancia de 25 a 45 metros, según la edad de los participantes pudiendo acacharla cualquiera de ellos, pasando ahora este a aventarla al grupo, continuando el juego según el tiempo disponible, gana el que acacha mas veces la pelota.



**Juego tradicional de las comunidades rurales del estado.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Adivinar, ganar y perder.

Favorece: La socialización, integración, imaginación, conocimiento a las matemáticas y suerte.

Participantes: Parejas de: niños(as), jóvenes y adultos.

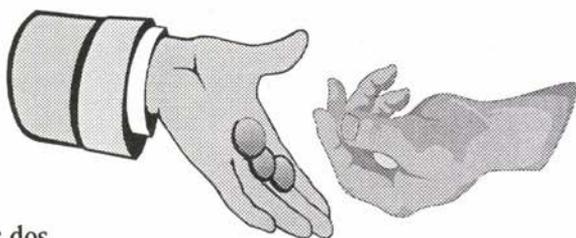
Material: Recursos humanos, semillas de: chorongitos, piedritas, frijoles, maíz, huesitos y espacio chico.

Consignas: Desarrollar la imaginación.

“A Pares y Nones”

Desarrollo:

Puede jugarse entre una o varias parejas al mismo tiempo con la semillas de los “chorongitos, frijoles, piedritas, maíz o huesitos”. El que empieza el juego tiene que esconder las semillitas en alguna de las dos manos mientras las pasa hacía atrás, debiendo colocar una o varias semillitas según las que él determine en algunas de las 2 manos, después le presenta las manos al contrincante cruzadas, sobre puestas y este debe adivinar que es lo que tiene en las manos, según “pares o nones”, si adivina lo que tiene en la mano, ya ganó la cantidad que tiene, si no debe pagar los mismos “chorongitos” que tiene en la mano este jugador, siempre vuelve a empezar el juego el que gana. Jugandose hasta que acabe un jugador sus chorongitos o semillitas durante un buen tiempo.



**Juego tradicional del estado desde el siglo XIX, en algunas comunidades como: san José teacalco, coaxomulco, tzompantepec, etc.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Brincar el avión y ganar.

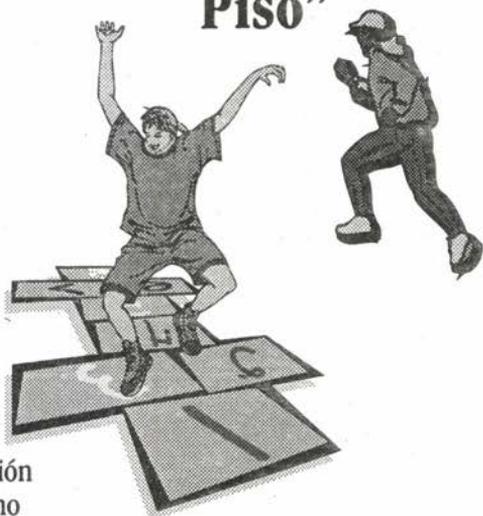
Favorece: La imaginación, creatividad, habilidad, destreza y matemáticas.

Participantes: Individual y grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, el suelo o piso, el tejo, piedra o papel mojado y espacio chico.

Consignas: Brincar y no bajar el pie, no pisar el espacio donde esta el tejo o piedra.

“El Avión o Piso”



Desarrollo:

Se dibujan los cuadros en forma de avión en el suelo y se numeran del 1-10 como lo muestra la gráfica en la superficie a jugar ya sea con un palito si es tierra o con un giss o carbón si es pavimento, de tal manera que el tamaño de los pies sea menor al tamaño de los cuadros, después cada uno de los participantes pasaran a brincarlos antes de haber tirado el tejo o piedra empezando por el número uno y recogerlo sin bajar el pie desde el número 2 y salir con el tejo en la mano, así sucesivamente hasta llegar al número 10, no debe bajar el pie tanto al tirar el tejo como al recogerlo y seguir avanzando al siguiente cuadro sin cometer un error.

El perder significa tirar el tejo y no acertar en el cuadro indicado, pisar la línea o fuera del cuadro perdiendo el turno o tirada hasta la siguiente vuelta.

El ganar significa realizar el recorrido del avión del 1 al 10 y su regreso es el mismo tomando el tejo y salir del avión.



**Tejo: objeto de tepalcate de olla o comal de barro cocido.

Edad Sugerida: 7 a 70 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Atinar, meter los ayocotes que mas se puedan en el hoyo y ganar.

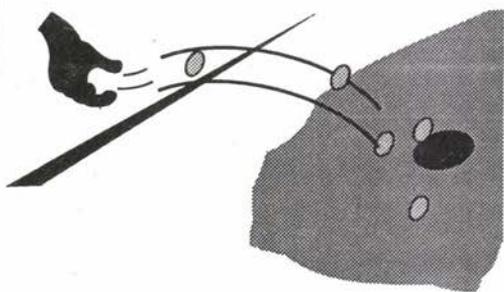
Favorece: La socialización, puntería, conocimiento a las matemáticas, concentración, habilidad y destreza.

Participantes: Grupos de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, el suelo, hoyos, los ayocotes, frijoles, maíz, semillas de chabacano y espacio amplio.

Consignas: Tener puntería.

“El Ayocote o Chuza”



Desarrollo:

Se hace un agujero en el suelo de 5 a 10 centímetros de diámetro y en sentido opuesto al hoyito se traza una raya aproximadamente de 3, 5 a 7 metros de distancia, luego entonces los participantes para tirar deben estar tras esta línea, lanzando desde ahí las semillas ya sean de ayocotes o semillas de chabacano se toman con la mano y en puño se lanzan procurando meter los que mas se puedan en el hoyo. Ganando el que mete mas semillas, se puede apostar los mismo ayocotes, frijoles, maíz o semillas de chabacano y el ganador se lleva 1, 2 o 3 kilos de semillas según hayan convenido con cuantos van a empezar a tirar, puede ser desde 1 hasta 50 ayocotes y de a cuantas tiradas 1, 2, 3 o 5, etc.

**Juego de habilidad y destreza propio de las comunidades rurales del estado lo juegan pastores y campesinos de zitaltepec, ixtenco, altzayanca, apizaco, etc.

Edad Sugerida: 6 a 50 años.

Tiempo Sugerido: 20, 40 min, 1 hr.

Objetivo: Jugar y eliminar a los demás.

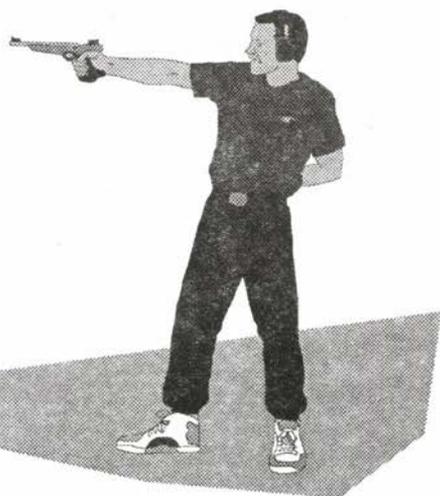
Favorece: La imaginación, atención, socialización, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, pistolitas de vara y espacio amplio.

Consignas: Esconderse y defenderse gritar el nombre del eliminado.

“Los Balazos”



Desarrollo:

Se buscan o se hacen las pistolitas con varas de pequeños arbustos o arboles, luego se divide el grupo en 2 sub-grupos o bien todos contra todos, ya sean todos iguales o ladrones y policías, puede ser individual también, consistiendo en irse (eliminando) uno a uno según como se vayan descubriendo y diciendo; “bang, bang ya estas Antonio”, según el nombre del niño eliminado, este ya sale del juego y no puede seguir jugando hasta que empiece otra vez el juego, el que mata tiene que esconderse rápido para que algún otro participante no lo elimine a él y así sucesivamente sigue el juego hasta que nada más quede uno que es el más listo entre todos y gana. Puede jugarse cuantas veces se quiera ya sea en casa o el campo.



**Juego de escondite propio de la familia en la casa o escuela.

Edad Sugerida: 10 a 35 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Desplazarse sobre el barril, tener equilibrio y ganar.

Favorece: La integración socialización, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños, jóvenes y adultos.

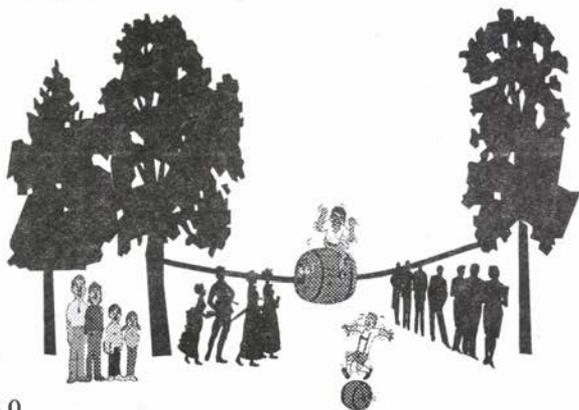
Material: Recursos humanos, el barril, tubo, lazo, 2 postes y espacio amplio.

Consignas: No caer del barril.

“El Barril”

Desarrollo:

Se agujera el barril por el centro de ambos lados e introduciéndose a lo largo ya sea un tubo o cuerda, amarrándose las puntas muy fuerte puede ser de: 2 arboles o bien 2 postes, el concursante debe subir y montarse sobre el barril y tratara de recorrer la distancia del tubo o la cuerda pudiendo ser de: 5 a 10 mts.de un extremo a otro montado sobre el barril sin caer, si lo logra gana el premio o lo apostado.



**Juego tradicional de las comunidades en sus fiestas patronales como: ixtacuaixtla, nopalucan, xalostoc, etc.

Edad Sugerida: 5 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Hacer al gusto lo imaginado
ejemplo: panes, platitos, tortillitas,
cazuelitas, muñecos, metates, etc.

Favorece: La creatividad, atención,
imaginación e ingenio, sensibilización,
habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de:
niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, barro,
agua, tierra, palitos, hojas, piedritas,
etc. y espacio amplio.

Consignas: Crear lo imaginado con
el barro.

“El Barro”



Desarrollo:

Las “tortillitas” se busca de preferencia el barro, es un tipo de tierra amarilla o negra que se encuentra a unos 40 o 50 cms de la superficie de la tierra, se bate con agua de tal manera que quede moldeable, haciendo con las manos todas las figuras imaginadas, aunque también puede utilizarse la tierra solo que no es tan helastica como este material. Las tortillitas deben quedar redondeadas poniendose a coser con



el sol, después puede jugarse a “la comidita” haciendo con este material panes, pasteles, tacos y pequeños utensilios que se utilizan en el juego de “la casita”. En la actualidad es muy preciada la artesanía del barro principalmente: la talavera, escultura y alfarería.

**El barro: Material maleable con el que se hacían muchos ídolos o dioses prehispánicos tradicionales de Tlaxcala, además de pequeñas cocinas de juguete.

Edad Sugerida: 5 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 10, 20, 30 min,

Objetivo: Ganar las carreras y entretenerse.

Favorece: La socialización, imaginación, integración, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, bases y espacio amplio.

Consignas: No asentar el pie en el suelo por que se pierde.

Desarrollo:

Se juega entre varios participantes, parandose cada uno de frente hacia donde van a correr, se alza un pie casi siempre es el izquierdo, a menos que sea izquierdo alzara el derecho, el cual es el que debe moverse como si se pedaleara una bicicleta, se marca la linea de salida y la meta o simplemente ir y regresar al mismo lugar donde se partió, el que llega primero es el ganador. Si alguno de los competidores llega a tocar o asentar el pie durante el recorrido en el suelo sale del juego y puede volver a jugar en la siguiente competencia.

SALIDA



META

**Juego tradicional de competencia en algunas comunidades del estado de Tlaxcala en sus fiestas patronales como: texoloc, zacatelco, calpulalpan, etc.

Edad Sugerida: 15 a 70 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Hacer carambolas y meter las bolas en los agujeros.

Favorece: La socialización, integración, atención, concentración, matemáticas, habilidad y destreza.

Participantes: Grupos de: 2 o 4 jóvenes y adultos.

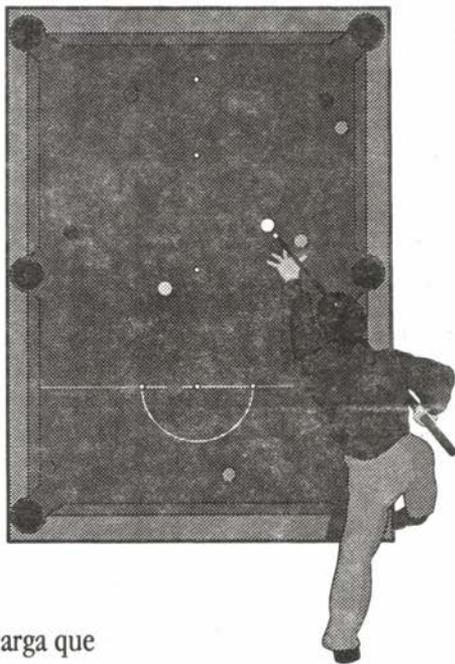
Material: Recursos humanos, mesas, bolas, tacos, medidor practico y espacio amplio.

Consignas: Visitar y conocer los diferentes modos o estilo del billar.

“El billar”

Desarrollo:

Es un juego de mesa y azar que consiste en golpear con una bola que se impulsa con ayuda de un taco a otras 2, se juega sobre una mesa cubierta de fieltro dos veces mas larga que ancha, las bolas son de marfil y se les llama: “mingo” (roja, pinta y blanca), gana el jugador que llega primero a 500 carambolas o según convengan, nos referimos al juego de 3 bandas, existen variaciones como puede ser el pull del 3-15 o el pull bolita del 1-15 que consiste en meter la bolas en los agujeros en orden progresivo.



**Juego de mesa y azar propio en las ciudades en casinos y bares en su mayoría lo juegan los hombres.

Edad Sugerida: 6 a 70 años.

Tiempo Sugerido: 10, 30 min.

Objetivo: Aplanar los bisteces.

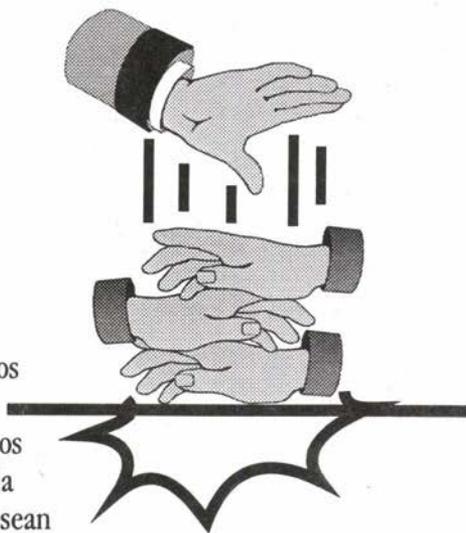
Favorece: La socialización, integración, atención, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, las manos, mesa y espacio chico.

Consignas: Sugerir ideas gruesos, delgados, bien aplanados, lento, rápido, quedito y fuerte.

“Los Bisteces o Manos Calientes”



Desarrollo:

Los participantes de preferencia se reúnen, en un lugar cómodo sentados o parados en una mesa, el primer participante coloca una de las dos manos sobre la mesa, luego el segundo sobre la del primero y así sucesivamente según sean los participantes, una vez que acabaron de pasar todos con una mano, ahora continúan con la otra y cada uno de los participantes puede ir sugiriendo como quieren los “bisteces o manos calientes”; gruesos, bien aplanados, lento, rápido, quedito o fuerte sin perder el orden de como empezaron, además se pueden ir apachurrando y pegando cada vez mas fuerte en la manos o “bisteces,” algunos de los participantes quitan las manos para que no les duelan, la finalidad es pegar y que no te peguen, solo que al final alguien rompe el juego por su propia voluntad, revoloteando todos las manos. Pudiendo jugarse cuantas veces se quiera o desee.

**Juego tradicional del estado de Tlaxcala propio de grupos infantiles y juveniles.

Edad Sugerida: 8 a 50 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Jugar, tirar los botones y ganar.

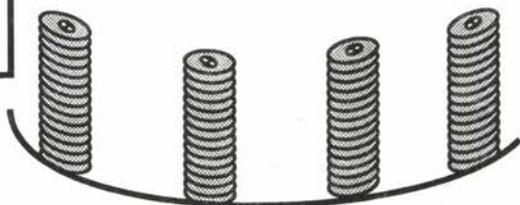
Favorece: La socialización, integración, atención, concentración, las matemáticas, tino, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, botones, el suelo y espacio chico.

Consignas: Las cuartas, gana el que tira los botones.

“Los Botones”



Desarrollo:

Se traza en el suelo una raya donde se colocan los botones sobrepuestos, según sean los jugadores poniéndose de acuerdo de cuantos van a poner o jugar, después ya sea a un volado, el ganador es “primeras o la mano” y así según en el orden en que hayan ganado, tirando el primeras o mano que es quien pone las reglas o sea las cuartas y todos tiraran desde esa distancia. Gana el jugador que tira los botones, pudiendo jugarse cuantas veces se quiera. Puede llegar algún jugador adicional y decir: “leva leva dijo la borrega” y arrebatar del suelo los botones por lo tanto los que juegan deben estar siempre atentos para que no suceda esto y recoger cada quien sus botones a tiempo.

**Este es un juego de recreación, se jugo en los municipios de: nanacamilpa, villa, sanctorum, calpulalpan, juárez, etc. Allá por el año 1900.

Edad Sugerida: 8 a 30 años.

Tiempo Sugerido: 10, 20, 30 min.

Objetivo: Pegar, protegerse y ganar.

Favorece: La integración, habilidad, atención y destreza.

Participantes: Parejas de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, trapos, guantes, hilo y espacio chico.

Consignas: No jugar si no aguanta uno y no pegar en zonas prohibidas.

“El Box”



Desarrollo:

Los jugadores en parejas, aproximadamente de la misma edad tamaño y peso se amarran los puños con trapos largos o guantes de tal manera que no duelan los golpes se aprietan con hilo, cuerda o trapo y empieza el juego, no deben pegarse en la cabeza ni de la cintura hacia abajo, solo de la cintura hasta el cuello, gana el que pega mas fuerte haciendo correr al oponente, el espacio donde se juega es reducido, de aquí nace el box profesional actual institucionalizado.

**Juego de valor en la actualidad puede observarse en las fiestas típicas de comunidades rurales del estado.

Edad Sugerida: 6 a 12 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Representar a Papá y a Mamá y vivir en la casita.

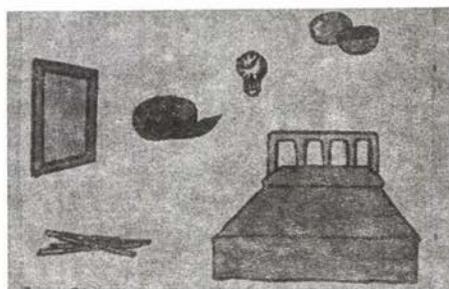
Favorece: La creatividad, atención, e imaginación, representación, socialización y habilidad.

Participantes: Grupos de niños (as) y jóvenes.

Material: Recursos humanos, la casita, escoba, muñecas, pequeños juguetes de casa y espacio chico.

Consignas: Ordenar las cosas de casa.

“La Casita”



Desarrollo:

Se escombra y se asea, se barre con escobas de varas, se limpia, desde luego se elige quien sera el papá y la mamá, los hijos, las visitas y los amigos; el papá se levanta temprano almuerza y se va a trabajar, la mamá actúa simulando servirle la “comidita” mencionando siempre lo que se esta haciendo con los movimientos propios de cada actividad, levanta a los niños de la cama, los baña, los viste, los peina, les da de almorzar y los manda a la “escuelita”, después tiende la cama, lava la ropa, la tiende, carga al bebe lo arrulla, le da sua mamila, le canta su canción de cuna, recibe a los “compadritos”, o amigos, se saluda, les da el asiento, platican un buen rato como han estado e intercambian taquitos y se despiden en fin semejan todas las actividades propias de una casa durante el tiempo disponible.



**Juego familiar de recreación donde participan los hermanitos, amiguitos y vecinos del mismo lugar, propio del estado.

“Las Carreras de Burros”

Edad Sugerida: 10 a 50 años.

Tiempo Sugerido: 20, 40 min.

Objetivo: Ser buen jinete, no caer y ganar.

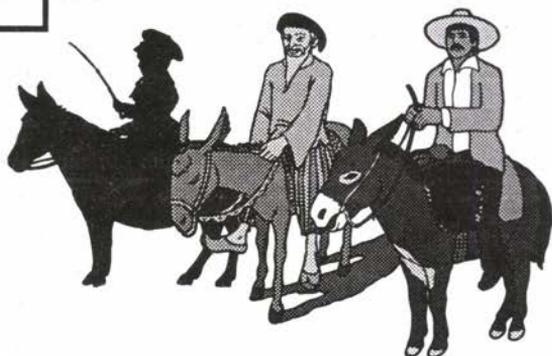
Favorece: Socialización, integración, equilibrio, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: parejas niños(as), jóvenes y adultos,

Material: Recursos humanos, burros, las riendas, la salida, meta y espacio amplio.

Consignas: Saber controlar al asno.

Desarrollo:



Se reúne en un punto determinado el grupo de los participantes, cada quien con su burro o asno ya preparados o sea con los avíos y riendas puestos en su lugar, formándose tras la línea de salida y a la señal que debe dar el juez puede ser contar del 1 al 3 o bien lanzar un cohete o balazo al aire saliendo todos a galope, el primero en llegar y cruzar la línea de meta es el ganador, quien se llevará el premio consistente en dinero u en otra cosa. También se juegan las “apuestas” entre el público presente que consiste en ganar dinero, ganando el que apostó por el que gana. Se juega una o varias veces esta competencia participando en cada una de ellas nuevos jugadores.

**A similitud de este juego de exhibición también se juegan las carreras de caballos preferentemente en las comunidades rurales del estado de Tlaxcala.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 10, 20 min.

Objetivo: Gana el medidor que llega a la meta.

Favorece: La imaginación, ingenio, socialización, integración, espacio, tiempo y atención.

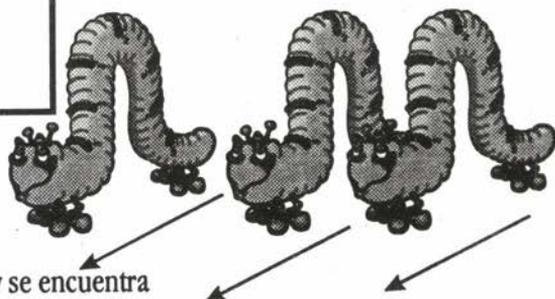
Participantes: Individual o grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, gusanitos medidores, tablas o láminas y espacio chico.

Consignas: Hacerlos correr.

“La Carrera de Medidores”

Desarrollo:



Este gusanito tiene su tiempo y se encuentra en los meses de agosto a octubre, siendo el árbol del tzompantle o tepozan donde se encuentra en el y a unos 10 o 15 mts de distancia. Se hacen los carriles según sean los competidores 1, 2, 3, etc. Separando los carriles con tablas de madera o láminas pudiendo ser la distancia de 2 a 5 mts. colocando en algún extremo del suelo a los medidores, todos al mismo tiempo harán que su gusanito llegue primero al otro extremo siendo este el ganador, en ocasiones el gusanito cambia de dirección o no quiere caminar por lo tanto se coloca en dirección y calentándose con un cerrillo, picándolo con un palito o soplandole con la boca tras el, para que camine rápido, puede jugarse cuantas veces se quiera.

**Juego propio en las comunidades rurales preferentemente por los pastores.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Quedar en primer lugar y ganar el premio.

Favorece: La socialización, integración, comunicación, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, estafetas, recados, información, destreza y espacio grande.

Consignas: Prepararse para poder correr.

“Las Carreras”



Desarrollo:

Allá por los años 40's y 50's los niños(as) y las personas hacían carreras en los pueblos o en sus casas, reuniéndose los vecinos, amigos y familiares marcando la distancia poniéndose de acuerdo de donde a donde ejemplo: de la casa del señor Enrique al árbol (x) o a correr en el campo en los terrenos, siempre gana el que llega primero , premiándolo con un obsequio por ejemplo: un dulce, una fruta o simplemente ser el ganador.

Al iniciar el juego se les da la salida que dice: ¡en sus marcas, listos, fuera! debiendo haber un juez o jueces para dar el veredicto quien es el vencedor.

**“Las carreras” surgen por la necesidad de estar comunicados los pueblos y este fue el “correo”. De este surgen posteriormente las carreras de relevos, la caminata y el atletismo.

Edad Sugerida: 8 a 40 años.

Tiempo Sugerido: 10, 30 min.

Objetivo: Ganar la carrera.

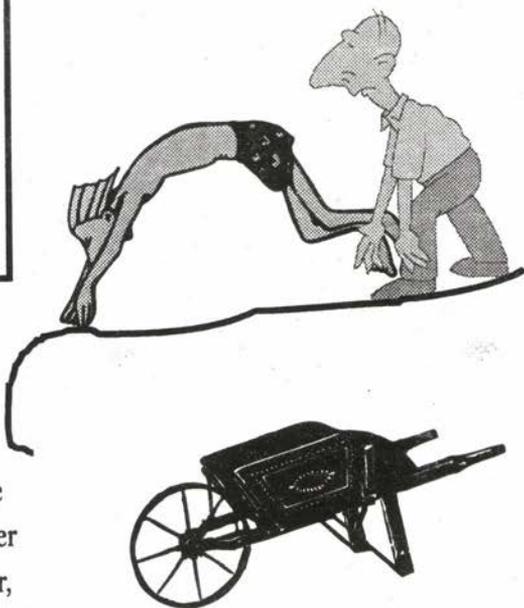
Favorece: La integración, socialización, coordinación motriz gruesa, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: parejas de niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, bases y espacio amplio.

Consignas: Ser el mas rápido.

“Las Carretillas”



Desarrollo:

Se reúne el grupo que va a concursar y cada pareja se pone de acuerdo para saber quien va a hacer la “carretilla” y quien la va a cargar, después se marcan las líneas de salida y la meta o bases, los participantes se forman tras la línea de salida y cada uno de los niños(as) designados a hacer carretillas se tiran boca abajo mientras que su pareja lo toma de los pies, alzándolo a la altura de la cintura, tienen que caminar con las manos todo el espacio marcado o trayectoria a la orden del juez. Gana el primero en llegar a la meta, se descalifica el que suelte o baje los pies al suelo, en algunos casos se premia al 2do y 3er lugar.

**Juego de competencia tradicional de las comunidades rurales del estado en sus fiestas patronales.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Arrancar la cebollita y llevarsela.

Favorece: La socialización, integración, reconocimiento, participación, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, y espacio amplio.

Consignas: No dejarse arrancar fácilmente.

“Las Cebollitas”

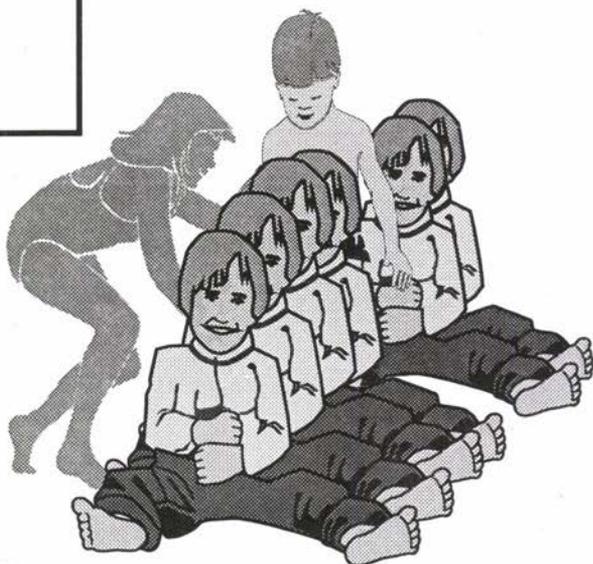
Desarrollo:

Todos los participantes se sientan en el suelo abriendo las piernas uno tras otro formando un círculo o fila entre todos y tomados de la cintura con ambas manos lo mas fuerte posible, entonces llega otro niño(a) que esta fuera del círculo que es el “comprador” llega simulando

tocar la puerta y dice: tan, tan responden- ¿quien es?

Contesta - diciendo su nombre ejemplo: Juan y responden- ¿que quieres?

Responde... Una cebollita contestando - ¡agarrala!, La escoge teniendo que arrancarla tomandola de por la cintura o de los brazos, le da una vuelta y la suelta el suelo, si es que logra arrancarla ya es suya llevandosela, puede regresar por mas, si no es arrancada ahí se queda en su lugar y así sucesivamente continua el juego, puede la niña(o), arrancar otra hasta que termina el juego. La finalidad de este juego es oponer resistencia, lo mas que sea posible.



**Juego tradicional del estado, se sugiere implementarlo como una actividad de carácter lúdico, a nivel preescolar, primaria y secundaria.

Edad Sugerida: 13 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Ganar la cabeza.

Favorece: La socialización, integración, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, cabeza de cochino enchilada cocida y espacio amplio.

Consignas: Atraparla y cargarla con los dientes.

“El Cochino Enchilado”



Desarrollo:

Este es un juego de integración familiar, tradicional en los casamientos religiosos de panotla, Tlaxcala, se coce la cabeza del cochino y se enchila impregnándosele de toda la comida que se preparo para el casamiento, después una persona asignada la amarra con un hilo o lazo y andará recorriendo la casa paseando por entre todos los invitados y presentes, estos tratarán e intentaran atraparla con los dientes o mordriendola y llevandosela cargando con la boca, si es así ya es suya. También se baila con la cabeza “el chochocolito” pudiendo participar todos los presentes al mismo tiempo.

El juego termina hasta que alguien la toma con la boca cargandola y llevandosela para su casa, no esta permitido meter las manos.

**Juego de integración y recreación familiar propio en los casamientos de panotla, tlaxcala y algunos otros municipios.

Edad Sugerida: 12 a 40 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Atraparlo y ganarlo.

Favorece: La socialización, integración, habilidad, entretenimiento y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: personas, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, cochino encebado o engrasado y espacio amplio.

Consignas: Ser hábil y diestro.

“El Cochino Encebado”



Desarrollo:

Debe amarrarse en el corral el marrano de tamaño mediano, se le rasura, de tal manera que quede pelón, impregnandosele bastante cebo o grasa, después se lleva al lugar donde habrá de exhibirse el juego reuniéndose todas las personas de la comunidad puede ser en: la plaza cívica, el parque o en las calles, después se desata dejandolo libre, luego entonces las personas que quieran llevarselo deben corretearlo y atraparlo con la manos, si lo logran ya es suyo, participan varios al mismo tiempo, el juego termina cuando alguien lo atrapa ya es suyo, pudiendo llevarselo a su casa.

**Juego tradicional en algunas comunidades como: nanacamilpa, sanctorum, española, Juárez, calpulalpan, huamantla, etc.

Edad Sugerida: 8 a 40 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Quitar las monedas del comal y ganar.

Favorece: La integración, socialización, cooperación, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, comal de barro, monedas, grasa o manteca, tizne y espacio chico.

Consignas: Ganar el dinero, premio o lo apostado.

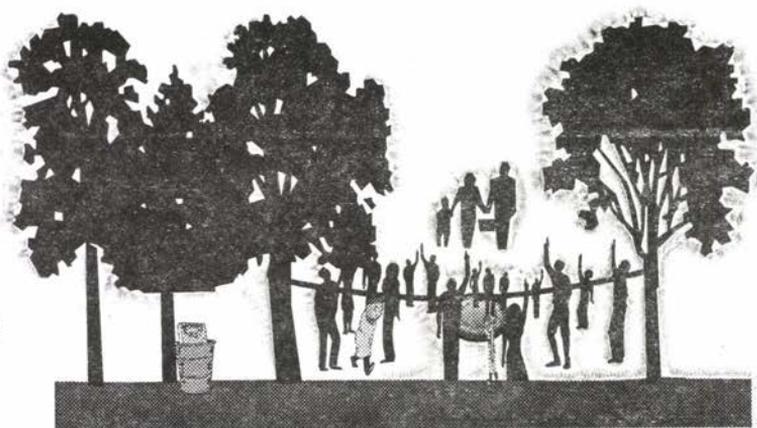
“El Comal”

Desarrollo:

Se hace un agujero al comal en un extremo por donde pueda sujetarse de un hilo o

cuerda, luego se

embarra ya sea de manteca o grasa, después se pegan las monedas en cualquier parte del mismo comal sobre la grasa, también se pone tizne de carbón o cenizas sobre la grasa colgándose de algún lazo o cuerda a una altura aproximada de 1.50 mts, el concursante debe quitar las monedas con los dientes sin meter las manos, si lo logra gana el premio acordado o simplemente las monedas que quito del comal. Este juego se realiza alternadamente hasta que alguno de los jugadores quita todas las monedas o entre todos los que participan terminando así dicho juego.



Edad Sugerida: 6 a 12 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Hacer los guisos preferidos y servirlos.

Favorece: La representación, imaginación, creatividad, socialización, integración y habilidad.

Participantes: Grupo de: niñas(os) y jóvenes.

Material: Recursos humanos, tepalcates, botecitos, latitas, varitas, lodo, pasto, hojas de hierba, frutas y espacio chico.

Consignas: Agregar los condimentos necesarios de cada alimento.

“La Comidita”



Desarrollo:

Se simula y se actúa haciendo lumbre con olotes y varitas en la cocina de humo, se va mencionando lo que habrá de hacerse para comer en el momento ejemplo: las tortillas de maíz en comal de barro, amansando la masa agregando agua se echan las tortillas, se voltean, se sacan del comal, se atiza la lumbre, se hace la sopa, se muele el jitomate en el metate, se fríe la sopa y se sazona, después se hace el guisado puede ser el “mole de olla” se talla el ladrillo en un botecito agregando agua, moviendo la olla con un palito, después los frijoles se juntan en el campo algunas semillitas de algunas flores se les agrega agua y se sirven a la familia, por último el agua y como postre la fruta pueden ser del mismo medio, como: tejocotes, capulines, chabacanos, ciruelos, manzanas, peras, moras, etc. Todo esto se hace desarrollando la imaginación el gusto y las costumbres de cada niño(a) según la región del estado, siendo muy variable la “comidita”. También los tacos se hacen con las hojas de la malva siendo el lodo la comida, la salsa se hace machacando hierbita, ya molida cada quien se sirve al gusto simulando estar la comida muy rica.

**Halla en los años 40's y 50's se hacían pequeños trastecitos de barro y madera a manera de juguetitos: ollitas, platitos, pocillitos, comalitos, cucharitas, jarritos, abentadorcitos, braceritos, etc.

Edad Sugerida: 8 a 40 años.

Tiempo Sugerido: 10, 30 min.

Objetivo: Cortarle la cabeza al gallo.

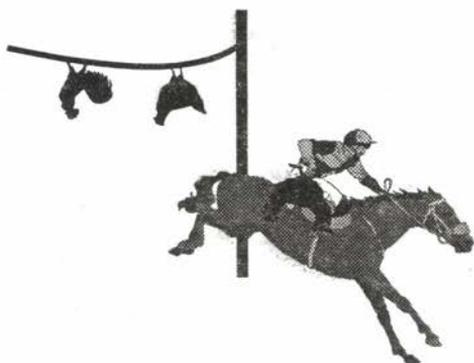
Favorece: La integración, socialización, coordinación motriz gruesa, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, gallos, 2 postes, hilo, caballos, asnos o bicicletas, bases y espacio amplio.

Consignas: Ser el mas rápido.

“El Cortagallo”



Desarrollo:

Se cuelgan y se amarran los gallos de las patas según sean los participantes a una altura aproximadamente de 2 m, el competidor tiene que pasar corriendo ya sea montado en bicicleta, caballo o burro según lo acuerden, a galope y arrancar la cabeza del gallo con las manos si lo logran ya es suyo, si no lo volverán a intentar cuantas veces se haya acordado o bien pasaran otros jugadores en su oportunidad. Otra modalidad es: enterrar en el suelo los gallos hasta el pescuezo quedando la cabeza sobre la tierra, los competidores pasan a galope teniendo que cortar o arrancarle la cabeza al gallo, al finalizar el juego o concurso se da de comer a los concursantes estos gallos ya guisados.



**Tradicional de algunos municipios en sus fiestas patronales por ejemplo: xaltocan, xalostoc y muchos mas.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 10 min, 1 hr.

Objetivo: Quedar a una cuarta y ganar.

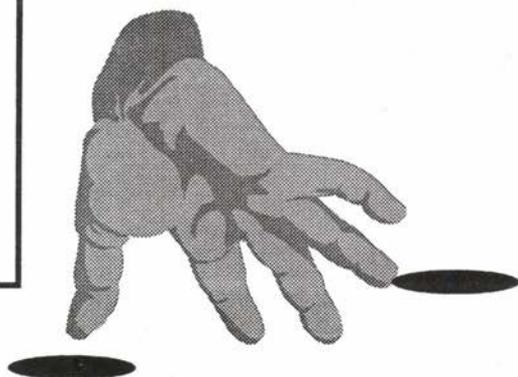
Favorece: La socialización, atención, integración, habilidad, destreza y medición.

Participantes: Parejas de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, monedas y espacio amplio.

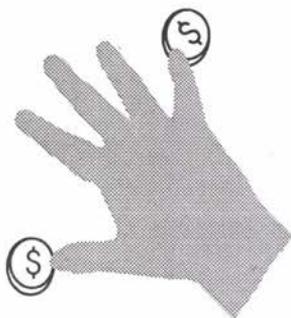
Consignas: Saber lo que es una cuarta.

“Las Cuartitas”



Desarrollo:

Para iniciar el participante debe arrojar una moneda de cualquier denominación a determinada distancia, el otro participante tratará de llegar a la distancia de una cuarta de la primera moneda, si lo logra gana la moneda con la que se jugó o lo apostado, si no el primer participante deberá realizar el mismo juego desde donde está su moneda y tratará de quedar a una cuarta o menos hasta ganar uno de los 2 participantes según lo que hallan apostado, se puede jugar cuantas veces se desee de preferencia en espacios amplios y planos.



**Juego de medición puede ser: cuartas, pies, dedos, pasos, etc. Cuarta: es el espacio comprendido del dedo pulgar al dedo meñique.

Edad Sugerida: 8 a 40 años.

Tiempo Sugerido: 10, 20 min, 1 hr.

Objetivo: Jugar, entretenerse y ganar.

Favorece: La integración, cooperación socialización, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos y espacio chico.

Consignas: Resistir, tirar a los demás y no caer.

“El Chinchelagua o Burro de Obliga”



Desarrollo:

Se juega entre 2 grupos regulares de varios niños o personas, se forma el grupo de los que van a cargar al otro grupo, que se montaran, uno se para recargado, puede ser: en la pared o un árbol y sosteniendo a los demás compañeros tomara al primero de la cabeza y hombros, agachados todos harán lo mismo formados en hilera o fila, el otro grupo de participantes se montaran sobre ellos, los que están agachados trataran de tirar a los de arriba, si logran tirarlos pasaran éstos a cargar a los que estaban cargando y se montaran cada unos de los que están parados, dando un brinco se montaran en la espalda de los demás, puede ser: uno por uno o varios al mismo tiempo, si no aguantan los que están abajo caen al suelo asignandoles un castigo consistente en: cinchazos, nalgadas, coscorriones, pellizcos, etc. A la vez también el que los carga puede tirarlos, para no estarlos cargando a todos, poniendoles también un castigo (x) el juego termina hasta que se cansan, pueden pasar varios a cargar a los demás y empezar el juego cuantas veces deseen.

**Juego propio en los velorios de los niños de algunas comunidades rurales como: yauhquemehcan, apizaco, tlaxcala, etc. Conocido con otros nombres como: “la olla”.

Edad Sugerida: 6 a 70 años.

Tiempo Sugerido: 5, 15 min.

Objetivo: Divertirse dando "gloria"
(mojándose).

Favorece: La socialización,
.integración, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as),
jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, agua,
vaso, cubeta y espacio amplio.

Consignas: Correr y mojar.

"Dar Gloria"



Desarrollo:

Este es un juego que se realiza en la pascua de Cristo resucitado, el día sábado después de las 23:00 horas se da la "gloria", se tocan las campanas de resurrección y se acostumbra mojarse con agua en los atrios de las iglesias, en sus casas, en la calle, rios, albercas y balnearios en su mayoría lo realizan niños y jóvenes festejando la resurrección de Cristo.



**Juego tradicional en la pascua de resurrección en Semana Santa en los meses de Marzo y Abril.

Edad Sugerida: 8 a 40 años.

Tiempo Sugerido: 10, 30 min.

Objetivo: Correr con los costales y ganar.

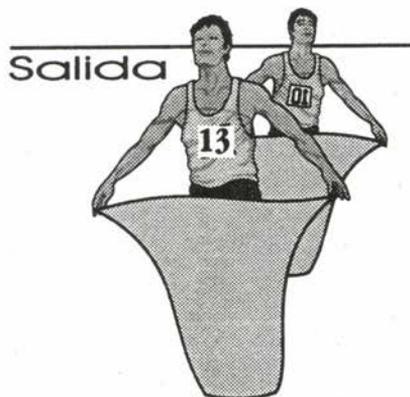
Favorece: La integración, socialización, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, costales y espacio amplio.

Consignas: Concurrar y ganar.

“Los Encostalados”



Desarrollo:

Este juego se desarrolla en un espacio amplio donde se marca la línea de salida y la meta cada uno de los participantes debe meterse en un costal de hixtle y tomándolo de las orillas con las manos debe formarse tras la línea de salida y a un silbatazo o grito de salida que da el juez trataran de llegar a la meta, el que llega primero es el ganador, se le premia, en ocasiones es premiado el 2do y 3er lugar. El concursante deberá brincar con los 2 pies simultáneamente para no caer al suelo, se juega entre varias personas.



**Juego de competencia, tradicional en algunas comunidades rurales del estado, favorece la integración comunitaria propio en las fiestas patronales.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Esconderse bien, que no te encuentren.

Favorece: La socialización, integración, habilidad, oído, vista y destreza.

Participantes: Grupo clase de: niños(as), jóvenes, adultos.

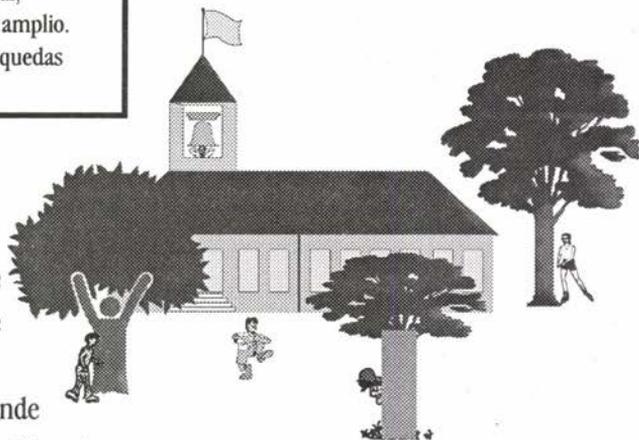
Material: Recursos humanos, casa, cocina, jardín, recamara, jacal, matorral, agujeros y espacio amplio.

Consignas: Si te descubren quedas fuera del juego.

“Las Escondidillas”

Desarrollo:

Al iniciar el juego se dice hasta donde serán las de limitaciones del espacio o sea donde se vale y donde no, después entre los participantes se ponen de acuerdo quien o quienes serán los que van a buscar, a los que se esconden, el o los que van a buscar se tapan los ojos con un pañuelo o simplemente se le dice que cierren los ojos y cuentan en voz alta ejemplo: del 1 al 50 mientras los demás se esconden, cuando termina de contar ya todos deben estar escondidos e irán a buscar a sus compañeros, uno a uno y a como los vaya encontrando, gritara el nombre de cada uno de ellos los cuales salen ya del juego y no participan hasta que encuentren a todos volviendo empezar el juego, al primero que se le encontró.



**Juego familiar de escondite propio del estado de Tlaxcala.

Edad Sugerida: 5 a 12 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Representar al maestro o alumno (ser actor).

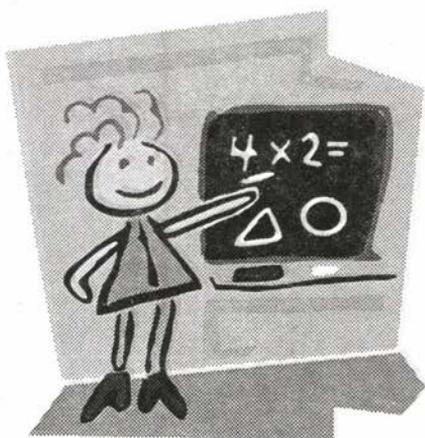
Favorece: La imaginación, creatividad, representación, integración, atención socialización, sensibilización, concentración y reconocimiento.

Participantes: Grupo de: niños(as) y jóvenes.

Material: Recursos humanos, sillas, suelo, mesas, varita y espacio amplio.

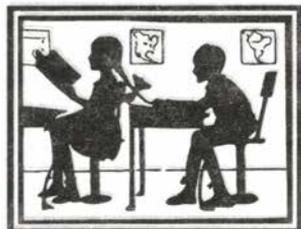
Consignas: Participar.

“La Escuelita”



Desarrollo:

De este juego se derivan varios más ejemplo: al maestro designado les da indicaciones enseñándolos “a manchar”, los forma en fila y tomados de los hombros juegan al “trenecito” corriendo y haciendo el sonido de un tren; chaca, chaca, chaca, tuu, tuu, y al mismo tiempo juegan a los “empujones”, las “fuersitas”, a “correr”, a “brincar”. ya en el salón de clases se les cuestiona algo como: ¿cómo te llamas?, ¿cuántos años tienes?, ¿dónde vives?, y algunas cosas de conocimiento general ejemplo: dependiendo de la edad son las preguntas como pueden ser: ¿haber niño que color es este?, ¿cuanto es 5×5 ? O bien ¿cuanto es $3 + 8 - 5$?, dependiendo del maestro o simplemente corregirlos como: ¡sientate bien!, ¡no me rezongue!, ¡callese la boca!, ¡ponga mas atención! o ¡pase al pizarrón!, etc.



**Juego de representación y reconocimiento, tradicional del estado.

“El Gato y el Ratón”

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Atrapar el gato al ratón.

Favorece: La representación, atención, socialización, integración, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, el gato, el ratón y espacio amplio.

Consignas: Representar a los personajes (el gato y el ratón.)



Desarrollo:

Se hace un círculo grande con todos los participantes, se elige a un jugador que la hará de gato y debe estar fuera del círculo hacechándolo al ratón, que debe estar dentro el círculo, luego se toman de las manos todos y girando hacia algún lado u otro, se cuenta hasta 3, entonces el gato pregunta ¿que comes ratoncito? -Ratón contesta pan y quesito -gato ¿me convidas? -Ratón no por que se acaba -gato ¿a que te como? -Ratón a que no, entonces el gato tratará de agarrar al ratón, si logra agarrarlo se lo come y se elige a otro ratón, todos los demás jugadores deben proteger al ratón, con los brazos y manos subiendo y bajando cuidando que no se meta el gato o bien si el gato entra al círculo, dejando salir al ratón y así el juego consiste, en no dejar al gato que atrape o se coma fácilmente al ratón.

**Juego de recreación y representación a la vez, tradicional del estado.

Edad Sugerida: 12 a 30 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Torear la vaquilla o escapar de ellas.

Favorece: La integración, atención, socialización, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, las vaquillas, sweater, sarape, capote, cercado, las calles y espacio amplio.

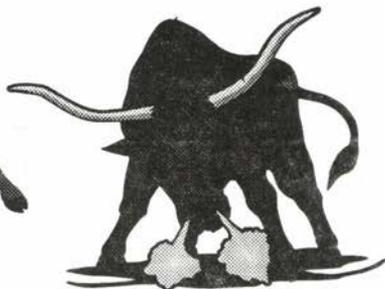
Consignas: No dejarse envestir.

“La Huamantlada o Torear Vaquillas”



Desarrollo:

Este es un juego de espectáculo, se cerca el lugar o bien se cierran algunas calles de la ciudad, creando una plazita para seguridad de los atrevidos, donde todos los visitantes pueden participar, después se sueltan las vaquillas como en Huamantla, Tlaxcala, los jóvenes se meten con un sweater, chamarra o sarape de color rojo a torearlos, tratando de esquivar la investida del toro o vaquilla, ya que es “muy peligroso” este juego, e inclusive puede llevar a la muerte al jugador o torero. Además puede observarse otros juegos como: las charrerías, lazar becerros, piar reses y el paso de la muerte.



**Juego de valor y suerte es aquí donde a manera de juego nacen algunos toreros.

Tradicional de huamantla y el estado.

Edad Sugerida: 15 a 30 años.

Tiempo Sugerido: 5, 10 min.

Objetivo: No caerse del animal y ganar.

Favorece: La integración, socialización, habilidad, destreza, equilibrio y tiempo.

Participantes: individual o grupo de: jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, el toro, la faja y espacio amplio.

Consignas: Durar mas tiempo arriba que los demás participantes.

“El Jaripeo”



Desarrollo:

Para iniciar el juego se coloca y se amarra al toro ya sea: una faja o lazo en lo que es el lomo y la panza, en el corral donde esta encerrado, después entre varios hombres lo sostienen para que monte el jinete, abren las puertas del corral, saliendo el animal al campo o terreno de exhibición, el toro corre, respinga y patea tratando de tirar el jinete, este a la vez debe sujetarse y sostenerse el mayor tiempo posible sobre el toro, ya que de esto dependerá si gana o pierde el premio. Gana el participante que aguanta mas tiempo sobre el toro.



**Juego de exhibición y suerte, tradicional en las fiestas patronales del estado de Tlaxcala.

Edad Sugerida: 7 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Jugar y matar al jicote.

Favorece: La socialización e integración, imaginación, habilidad y destreza.

Participantes: Grupos de: 3 niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos y espacio amplio.

Consignas: Esquivar los golpes y picar.

“El Jicote o Mosquito”



Desarrollo:

Se elige quien va a representar al “jicote” o “mosquito” parandose este enmedio de otros 2 jugadores, agachado debe mover el tronco de la cintura a la cabeza tratando de esquivar los manazos de los otros 2 jugadores que están parados a lado de el, mientras simula zumbar y chupar la miel de estos, también puede picar el jicote (dar manazos en las pantorrillas), pero si le llegan a pegarle al jicote en la cabeza se dice; ¡ya mate al jicote! y entonces termina el juego volviendo a empezarlo otros 3 jugadores o cambiando al jicote por otro jugador. Este juego puede realizarse simultáneamente entre varios grupos de 3 participantes y el espacio debe ser mas amplio.



**Juego tradicional de algunos municipios del estado en los velorios de los niños como: terrenate, tetla, tlaxco, tecopilco, muñoz y otros mas.

Edad Sugerida: 5 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Aprender a contar y conocer los colores.

Favorece: La socialización, atención, imaginación, coordinación motriz gruesa, las matemáticas, habilidad y destreza.

Participantes: Grupos de: niños(as), jóvenes y adultos.

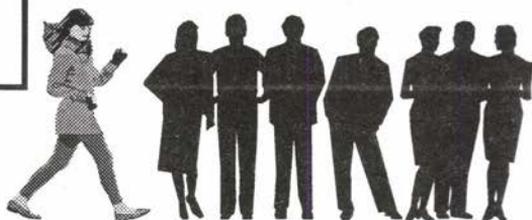
Material: Recursos humanos y espacio amplio.

Consignas: No dejarse atrapar y cambiar de color.

“Los Listones”

Desarrollo:

Haciendo un círculo o fila de frente, puede ser: sentados, parados o hincados, a cada participante se le asigna un color ejemplo: luis verde, miguel azul y edgar morado, etc. Para esto otro jugador la hace de “comprador” este llega y dice... itan, tan! Y un jugador que la hace de “vendedor” contesta- ¿quien es? Responde - ¡la vieja Inés! el otro contesta- ¿que quiere? -Un listón dice el comprador -¿de que color? -Morado, por ejemplo; el jugador que escogió el color morado tiene que pararse y escapar o correr, para que no lo agarre el “comprador”, si el listón vuelve a su lugar sin que lo hayan atrapado se integra el grupo otra vez e inmediatamente se cambiara de color para que el vendedor se confunda, pero en caso de que lo atrapen saldrá del juego y volverá a jugar hasta la próxima jugada. Pudiendo jugarse cuantas veces se quiera.



**Juego tradicional de algunos municipios y sus localidades como: tlaxcala capital, apizaco, calpulalpan, huamantla, apetatitlan, zacatelco, santa ana chiautempan, etc.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20, 30 min, 1 hr.

Objetivo: Llenar primero la tabla y ganar.

Favorece: La socialización, el conocimiento a las matemáticas, integración, atención y concentración.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, la lotería, piedritas, fichas, semillas, mesa y espacio chico.

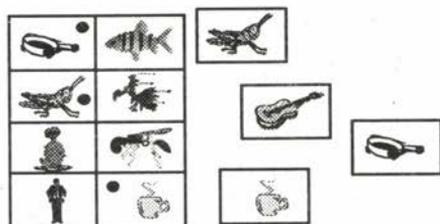
Consignas: Gritar "lotería gane".

“La Lotería”



Desarrollo:

La lotería es un juego de mesa y azar que consta de 10 tablas con 54 cartas, las cuales deben revolverse y se van nombrando en voz alta según la figura que aparece pudiendo jugarse desde 2 hasta 10 jugadores y en ella se van colocando las fichas ya sean: semillas o piedritas sobre las figuras mencionadas, el primero en llenar su tabla que consta de 16 figuras es el ganador y gritando “lotería” muestra su tabla llena, éste vuelve a empezar el juego revolviendo las cartas y mencionando cada una de ellas, puede jugarse cuantas veces se desee.



**Juego de mesa, otra modalidad “la lotería sorteo con tómbola”, juego de azar en el que gana el número que salga premiado, tradicional en rifas de beneficio institucional y fiestas tradicionales del estado.

Edad Sugerida: 4 a 50 años.

Tiempo Sugerido: 20, 30 min, 1 hr.

Objetivo: Brincarla, calentarse y convivir.

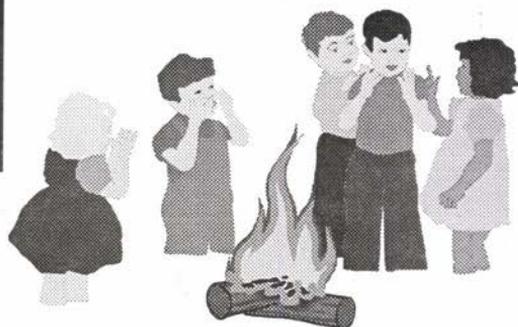
Favorece: La integración, atención, cooperación, socialización, habilidad y destreza.

Participantes: Grupos de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, leños, cerillos, café, tamales, ponche y espacio amplio.

Consignas: Saltar lo mas alto posible para no quemarse.

“Las Luminarias”



Desarrollo:

Este es un juego “prehispanico” que se acostumbra todavía en algunos pueblos como ejemplo: Santa María Atlihuetzian y Tizatlan en sus fiestas patronales pueden observarse, se hacen con leños en forma de huacal y agregando petroleo o parafina se encienden con cerillos, donde se congrega la comunidad de niños, niñas, jóvenes y adultos alrededor de ellas, algunos se calientan otros las brincan, conviviendo y departiendo café, ponche, tamales, etc. Observando algunos fuegos pirotécnicos, como: los castillos, cascadas, bombas, cohetones y el torito de cohetería dentro de lo que son sus fiestas patronales.

**Juego de recreación propio del estado de Tlaxcala en Atlihuetzian, Huamantla, Tizatlan, Xochitecatl, etc.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Tener puntería y ganar.

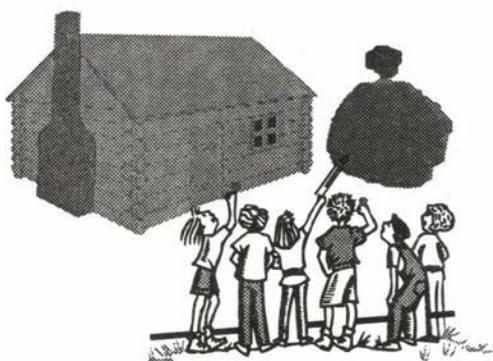
Favorece: La socialización, integración, puntería, atención y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, 2 piedras o palos y espacio amplio.

Consignas: Correr lo mas rápido posible de espaldas.

“La Maruca Cuca”



Desarrollo:

Se escoge o se elige una piedra chica en forma de muñeco dandose el nombre de “maruca cuca”, ésta debe colocarse sobre otra piedra más grande o alguna otra cosa que este en alto, acordandose la distancia en pies o pasos que va a jugarse a la hora de tirarla; el que llegue más lejos o el que le pegue, se marca la línea de tiro y con otra piedra a la cual se le da el nombre de “comel”, desde ahí tratarán todos los participantes de pegarle a la cuca, el primero que llegue, pegue, o tire, a la distancia acordada tiene que decir a los que no le pegaron: icuca cuca! Responde el otro(s) -ique quiere la vieja cuzca! Contestando -ique vaya a traer este cuernito hasta el puente de Toluca!, Después de esto, el ganador tiene que irse corriendo de espaldas hasta donde pueda mientras que el último lugar o siguiente tirador deberá ir a recoger a la cuca y colocarla en su lugar, para después alcanzar a todos los demás participantes y regresarlos cargando uno por uno de a “burrito” hasta donde vayan al lugar donde se inicio el juego, volviendo a empezar lo cuantas veces quieran.

**Juego de recreación, tradicional de algunos municipios como: cuaxomulco, santa cruz, contla, san miguel, amaxac, apizaco, tlaxcala, etc.

Edad Sugerida: 3 a 50 años.

Tiempo Sugerido: 20, 40 min.

Objetivo: Hacer las marometas posibles.

Favorece: La coordinación motriz gruesa, habilidad, destreza, espacio, tiempo y las matemáticas.

Participantes: Individual o grupo de niños(as), jóvenes y adultos.

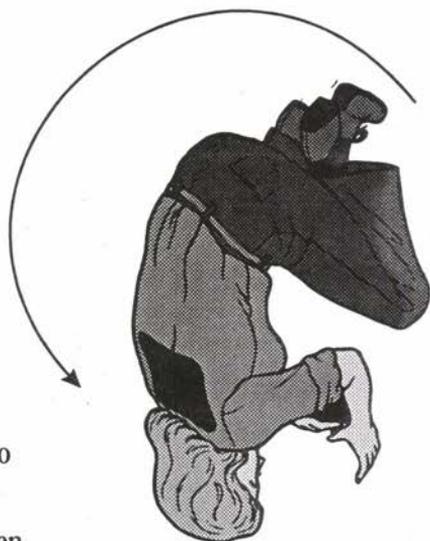
Material: Recursos humanos, suelo blando y espacio amplio.

Consignas: No golpearse la cabeza.

“Las Marometas O Machincuepas”

Desarrollo:

Este juego de preferencia debe de realizarse en suelo blando ya sea pasto o tierra suelta, se hinca el jugador(es) en el suelo y entremetiendo la cabeza por entre los 2 muslos o piernas se apoya uno con las 2 manos en el suelo y con la punta de los pies, aventando el cuerpo hacía adelante dando una vuelta al aire, ya que el mismo peso permite que el cuerpo gire hacía adelante pudiendo realizarse cuantas veces quiera uno. También de esta manera solo que sobre una pared se realiza la maroma sosteniendo a lo largo los pies, apoyandose con las manos en el suelo y los brazos bien extendidos boca a bajo se juega “el pino”.



**Juego de recreación pueden en su mayoría considerarse actividades de esquema corporal físico con carácter lúdico.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Jugar y no dejarse atrapar.

Favorece: La socialización e integración, sensibilización, atención, memorización, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, y espacio grande.

Consignas: Representar al Angel y al Diabolo:.

“San Miguelito”

Desarrollo:

Todos los participantes se forman en fila, menos uno quien representara al “diablo”



y el primero de la fila tomara el papel de “san miguelito” que cuidara a sus angeles “almas”, el diablo tratara de agarrar a los angeles y quitarselos a “san miguelito” a su vez dirán lo siguiente: diablo- ¡San miguelito dejame pasar! San miguelito- ¡no quitate diablo que voy a rezar! Diablo-¡a que te quito un alma! San miguelito- ¡a que no! El otro ¡a que si, a que no! En ese momento corre el diablo para atrapar un alma y San miguelito debe defenderlos, pero si llega a atrapar un ángel ya es suyo, así continua sucesivamente el juego hasta que quite la mayoría o todos los angeles, termina el juego pudiendo volver a empezarlo cuantas veces quieran.



Edad Sugerida: 5 a 80 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Saber nadar.

Favorece: El desarrollo físico mental, lateralidad, valor, habilidad, destreza y la respiración.

Participantes: Individual o grupo de: niñas(os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, ríos, zanjas, jagueyes, lagunas, pozas, presas, albercas y espacio amplio.

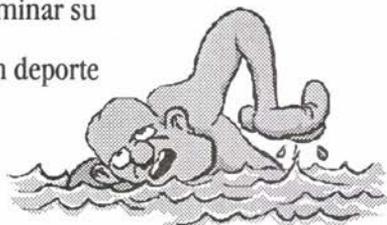
Consignas: No tragar agua (o se ahoga).

“Nadar”



Desarrollo:

La necesidad del ser humano, encontró en el mismo medio donde vivió, por imitación a los animales varias actividades y nadar fue una de ellas, a manera de juego cuando se bañaba a las orillas de los ríos observaba como nadaban los peces, patos, ranas, serpientes y poco a poco se enseñó a flotar en el agua, ayudado de los pies y manos para desplazarse dentro el agua sincronizadamente como ellos de tan diversos estilos, también aprendió a dominar su respiración. En la actualidad, la natación es un deporte institucionalizado por el “COI”.



**Juego de competencia existen diversos modos o estilos de nado, como son: de mariposa, bucear, de perrito, de dorso, muertito, sincronizado, pecho, etc.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Estar atentos para que no te peguen.

Favorece: La integración, socialización, habilidad, destreza, atención, concentración y memorización.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, una vela, un pañuelo y espacio amplio.

Consignas: Estar siempre atentos y participar.

“Ojos a la Vela”



Desarrollo:

Se forman todos los participantes en fila y durante el desarrollo del juego se va haciendo un círculo puede ser parados o sentados, después se utiliza un pañuelo al cual se le hacen varios nudos para que duela, debe quedar largo, un jugador elegido lo toma y anda diciendo: ¡este es el run run de la calavera, el que se duerma le doy una pela! ¡ojos a la vela y manos por detrás!, La vela o codal se coloca al centro de todos ellos en el piso y los jugadores deben estar observando la vela con las manos por detrás, porque si no el que tiene el pañuelo les da sus “saz” a los que están distraídos, puede hacerlo una o cuantas veces sea necesario mientras este distraído, le pregunta, a este jugador teniendo que salir corriendo a modo que no lo alcance el del pañuelo mientras le va preguntando... ¿señor viejo?-contesta de acuerdo al nombre propio ejemplo: Martinejo -pregunta ¿el pan que te di? -Contesta... Me lo comí -pregunta ¿las tablitas? -Contesta... Las queme -pregunta ¿las cenizas? -Contesta... Las tire -pregunta ¿la sal? Y contesta... En su santísimo lugar...teniendo que regresar a su lugar porque si no le da sus golpes con el pañuelo durante el recorrido y así sucesivamente anda dando vueltas al del pañuelo y recitando el mismo texto, de “este es el run run de la calavera, etc.” Le puede preguntar y pegar al que este distraído con el pañuelo en cualquier parte del cuerpo, si no le quitan a este el pañuelo y le suenan a el. Termina el juego una vez que les alla tocado a todos o bien hasta que se cansen.

**Juego tradicional de recreación propio en los velorios de los niños ejemplo: tzompantepec, apizaco, zapata, terrenate, ahuashuatepec, coaxomulco, santa cruz tlaxcala, etc.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Quedar a una cuarta y ganar lo apostado.

Favorece: La socialización, medición, óculo, espacio temporal, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

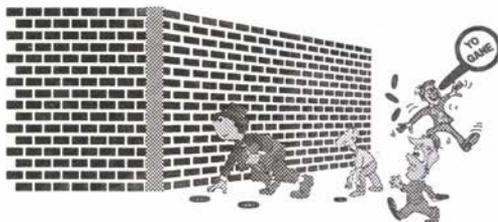
Material: Recursos humanos, monedas, pared de piedra y espacio chico.

Consignas: Las cuartas o lo mas cerca.

“Los Palmitos o Retaches”

Desarrollo:

Cada participante debe tener sus monedas eligiendose con cual de ellas se va a tirar y de suerte se grita ¡primeras!, ¡segundas! o ¡terceras! según sean los jugadores, o bien se juega un “volado” de eliminación entre los participantes y a como van ganado van tirando, iniciando el juego “la mano o primeras” debiendo rebotar su moneda en la pared de una casa procurando caer lo mas lejos posible de la pared, luego sigue el segundo teniendo que calcular la fuerza, dándole la dirección a modo que quede a una “cuarta” de la primer moneda, si es así ya gana la primer moneda, si no, le toca al tercero y así sucesivamente a manera que queden a una “cuarta” o lo mas cerca posible que se haya acordado, debe haber alguien que va ganando y otro que va perdiendo a veces se apuesta la misma moneda con la que se esta tirando, si alguien la pierde en el juego puede seguir jugando solo que tiene que esperar otra vez su turno para poder tirar, poniendo otra moneda de su bolsa continuando hasta que deseen.



Edad Sugerida: 13 a 20 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1,2 hrs.

Objetivo: Subir y ganar el premio.

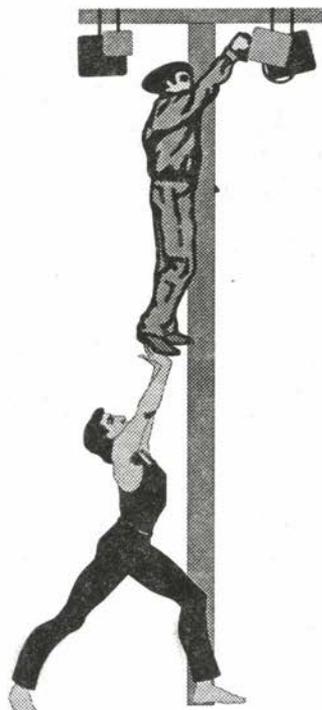
Favorece: La imaginación, integración, socialización, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, el palo encebado, premios y espacio chico.

Consignas: Ser inteligente y ganar.

“El Palo Encebado o Cuaña”



Desarrollo:

Se entierra un palo o morillo alto y redondo se unta de jabón o grasa totalmente y en la parte superior se clavan 2 tablas cruzadas de donde se sujetaran los premios pudiendo ser: prendas, balones, zapatos, joyas, fruta e incluso dinero, una vez empezado el juego el primer participante tratará de subir por el poste con las manos y cuerpo para ganar el premio, de lo contrario deberá darle oportunidad a otro participante hasta que se canse y así continuar el juego varios más, cuando algún participante logre llegar al premio será suyo.

**Tradicional en las fiestas patronales de las comunidades rurales e incluso en las ciudades.

Edad Sugerida: 8 a 50 años.

Tiempo Sugerido: 1, 2 hrs.

Objetivo: Adivinar la figura que se hace.

Favorece: La socialización, intuición, integración, creatividad, imaginación, habilidad y destreza.

Participantes: Grupos de: parejas de niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, imaginación y espacio chico.

Consignas: Hacer las figuras y cambiar a otra.

“Pico, Araña o Huevo”



Desarrollo:

Se juega entre varios jugadores por parejas, uno se agacha, el otro se monta en la espalda, semi agachados hombres con hombres y mujeres con mujeres; el que se monta debe hacer 3 tipos de figuras con una mano semejando:

- 1.- El pico,
- 2.- La araña
- 3.- El huevo,

el que esta agachado cargando tiene que adivinar la figura que esta haciendo en ese momento el que esta montado, si adivina ahora pasa el que esta montado a cargar y el que estaba cargando se monta haciendo lo mismo, peor si no adivina tiene que estarlo cargando hasta que adivine pudiendo pasar uno o varios jugadores mas y realizar lo mismo hasta que adivine, también hay un tercer jugador que esta observando si adivina o no, pudiendo jugarlo varios grupos simultáneamente.



**Juego tradicional en los velorios de los niños en las comunidades rurales como: lázaro cárdenas, terrenate, zapata, muñoz, xalostoc, etc.

Edad Sugerida: 7 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Gana el que tiene la mano mas "caliente".

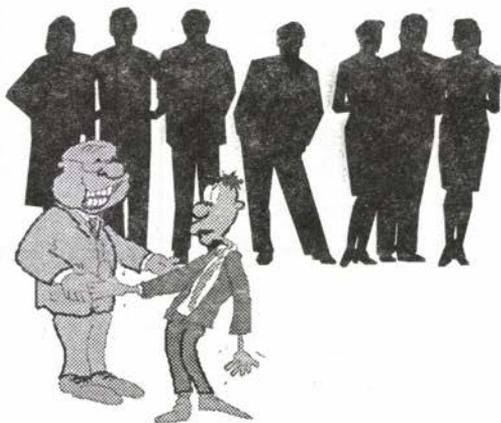
Favorece: La socialización, atención, memorización, sensibilización, integración y habilidad.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos y espacio amplio.

Consignas: Sentir el que tiene la mano mas caliente.

“Los Pipis y Gañas”



Desarrollo:

Se hace un círculo con todos los participantes ya sea sentados, hincados o parados y se empieza el juego cantando la canción que dice así: “los pipis y gañas comiendo lagañas, paso un gallinero vendiendo romero y no me quiso dar, me puse a llorar, debajo de un guayabar, guarda tu mano para que el que la tenga mas caliente, primero, gana” mientras van cantando todos, el que empieza el juego, va pellizcando las manos de todos los demás, los cuales deben tener los puños cerrados hacia abajo y donde acaba la canción, este jugador debe guardar la mano debajo del sobaco, volviendo este a empezar el recorrido y cantando nuevamente cuando terminen el canto este jugador guarda su mano debajo del sobaco, volviendo a empezar nuevamente el juego y así sucesivamente, hasta que les toca a todos los jugadores, al final el último jugador hace lo mismo debiendo sentir quien tiene la mano mas caliente, siendo este el ganador.

**Juego de recreación tradicional en el estado. Existen otras variantes de este juego como: “el panadero”.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20, 30 min, 1 hr.

Objetivo: No debe haber mas de 2 y correr para que no te peguen.

Favorece: La integración, atención, socialización, coordinación motriz gruesa, habilidad, destreza y las matemáticas.

Participantes: Grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, pañuelo, paliacate y espacio amplio.

Consignas: No debe haber 3 jugadores.

“El Ponte con Dos”



Desarrollo:

Se hace un círculo con todos los participantes y dos jugadores deben estar parados en medio en fila y alguno de los de la rueda, tiene que salir corriendo y pararse delante o frente al primero de la pareja, por lo tanto el de atrás debe salir corriendo a formarse a la rueda, por que hay otro jugador que tiene ya sea un cincho o pañuelo con nudos que les pega en cualquier parte del cuerpo mientras estos no estén formados, así es que deben correr para que no les peguen, por que no debe haber más de 2 juntos.

También se puede jugar con varias parejas al mismo tiempo, designando a los jugadores encargados el del “pañuelo” y el que “corre”, estos pueden cambiarse en cualquier momento por otros jugadores.

**Juego tradicional de recreación propio del estado de Tlaxcala.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Meter la moneda en el hoyo o agujero.

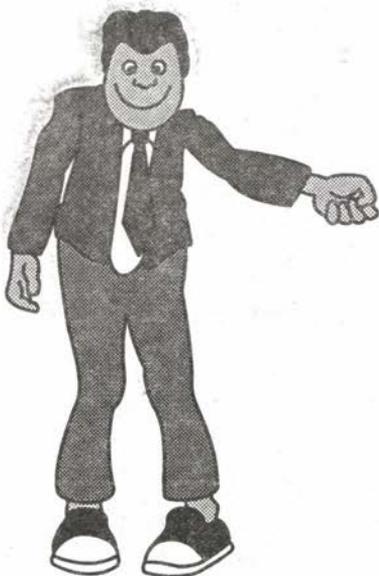
Favorece: La socialización, integración, habilidad, destreza, espacio, tiempo y puntería.

Participantes: Parejas de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, bote o tapa, una solera o ladrillo marcado y espacio amplio.

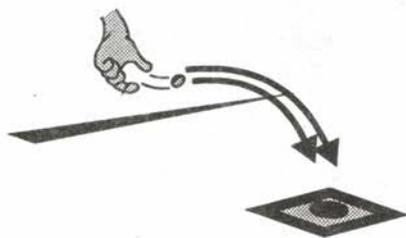
Consignas: Hacer los tantos acordados primero, 24, 32, 48, etc.

“La Rayuela”



Desarrollo:

Se marca la línea de saque o tiro, después se coloca la solera de barro ya marcada en donde debe entrar la moneda un círculo u hoyo, debe ser mayor que la moneda o bien la tapa de un frasco y a 3 o 5 metros de distancia de la línea de tiro apostándose por lo que se va a jugar, también se acuerda los tantos que valdrá cada tirada y a cuantos puntos se jugará ejemplo: 24, 32, 48, 72, etc. Empezando a tirar el primero lo cual se conoce a través de un volado y desde la línea de tiro tirará el primero lanzando su moneda al hoyo, luego el segundo y así sucesivamente sean los jugadores. Ganando lo apostado el que acumule primero los puntos acordados, se apuestan pesos, centavos, u otras cosas.



****Juego de suerte y tino.** Como este se recomienda implementar la mayoría de los juegos en la escuela como una actividad donde el niño desarrolle sus habilidades y capacidades.

Edad Sugerida: 7 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Participar y dar nalgadas.

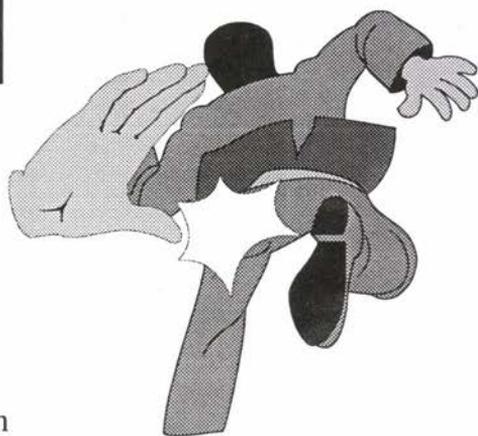
Favorece: La socialización e integración, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as) jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos y espacio amplio.

Consignas: Adivinar quien fue.

“El Rey de las Espaldillas o La Nalgada”



Desarrollo:

Inicia el juego cuando todos estando sentados o parados, una vez elegido y asignado al jugador el cual debe agacharse para tapanle la cara y los ojos con un trapo, pañuelo o bien entre las piernas de algún participante para que no vea quien le pega la nalgada, después se para los observa teniendo que adivinar quien fue el que le pegó la nalgada, (solo una vez) si adivina quien fue el que le pegó, ahora toca a este pasar al centro o entre el grupo para que le peguen a él, pero si no adivina el primer jugador le siguen pegando nalgadas hasta que adivine quien fue, continuando el juego una o varias veces más hasta que adivine, termina hasta que se cansen o lo deseen.

**Juego tradicional en los velorios de los niños de algunos municipios del estado como: tocatlan, contla, apizaco, etc.

“La Roña”

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

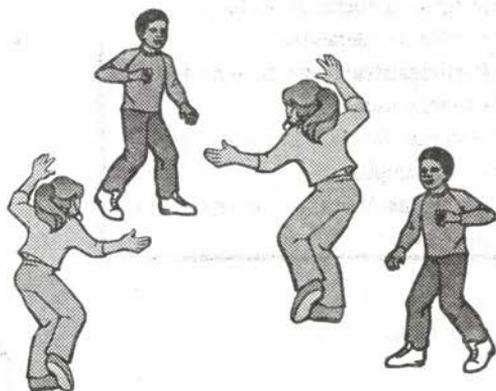
Objetivo: Tener la roña y pasarla.

Favorece: La socialización, integración, cooperación, coordinación motriz gruesa, habilidad, destreza, espacio y tiempo.

Participantes: Grupo de: niñas (os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, las bases pueden ser: (paredes, postes, árboles, piedras, etc.) O puede ser libre y espacio amplio.

Consignas: Burlarse del roñoso.



Desarrollo:

Se juega entre varios participantes iniciando un jugador el juego diciendo: ¿quien juega a la roña? Y todos los niños que deseen jugar deben alzar un dedo de preferencia el indice, mientras el jugador asignado con la mano plana sobre los dedos, tratara y debe agarrar a alguno de todos los dedos y al momento que lo agarre contara rápidamente hasta 3 y si no logra safar el dedo este jugador es el que trae la “roña”. Otra variación del juego es iniciar una vez elegido el jugador que tiene “la roña” debiendo contar rápido hasta 3 mientras los demás se alejan rápido, si el que conto logra tocar o agarrar alguno ya la trae, así sucesivamente el chiste de este juego es burlarse del “roñoso” a base de carrera y velocidad no dejándose tocar o agarrar por este, porque la tienes.

**Juego tradicional del estado.

Edad Sugerida: 7 a 30 años.

Tiempo Sugerido: 10, 30 min.

Objetivo: Formar la ruleta y hacerla girar.

Favorece: El desarrollo físico mental, integración, socialización, fuerza, equilibrio y lateralidad.

Participantes: Grupo de: 6 niños(as), jóvenes y adultos,

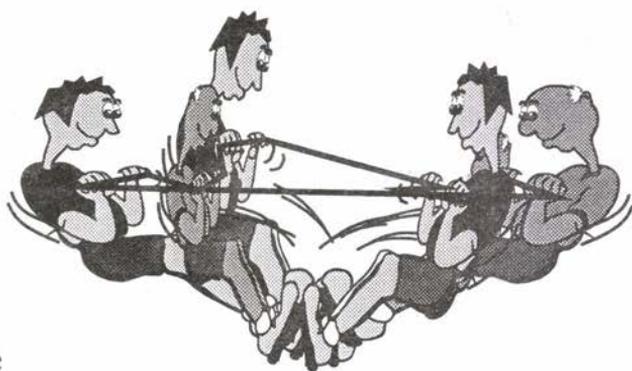
Material: Recursos humanos y espacio amplio.

Consignas: Mantener el cuerpo rígido con fuerza.

“La Ruleta Humana”

Desarrollo:

Según el número de jugadores que deben ser como mínimo 4 y máximo 6 de edad y peso aproximadamente igual se sientan en el suelo los 4 tomándose de las manos con fuerza formando un círculo, los pies deben convergir todos uno con otro procurando mantenerlos rígidos, tomándose de las manos con fuerza para que otros 2 jugadores los hagan girar con sus manos, tomándolos de por los hombros y empujando hacia algún lado izquierda o derecha, puede jugarse entre varios grupos simultáneamente cambiando por los que están jugando.



**Tradicional de las comunidades rurales del estado de tlaxcala como: nanacamilpa de mariano matamoros, española, sanctorum, etc.

Edad Sugerida: 6 a 80 años.

Tiempo Sugerido: 10, 30 min.

Objetivo: Anotar mas carreras y ganar.

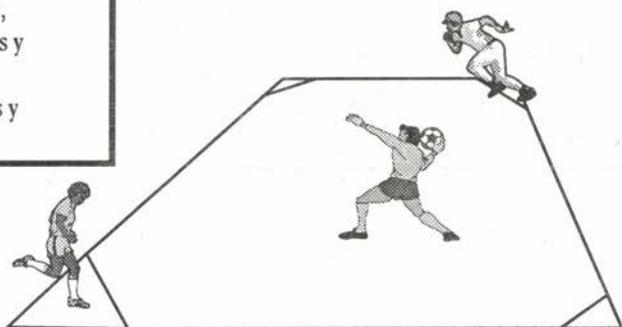
Favorece: El desarrollo físico intelectual, las matemáticas, atención, concentración, habilidad y destreza.

Participantes: Grupos iguales de: 5-10. Niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, pelota de cuero, plástico, bases y espacio amplio.

Consignas: Hacer los 3 autot's y cambio para patear o batear.

“El Soft-Boll”



Desarrollo:

Se forman 2 grupos de igual número

de participantes ya sean 6, 8, 10 o mas y a un volado, el ganador (patea) batea, el perdedor (pitcha), el pitcher lanza la pelota al bateador el cual debe patear la pelota con el pie, si es así corre a primera base, los contrarios tratarán de tocar o pegar a este con la pelota en cualquier parte del cuerpo, según acuerden la modalidad a jugar, pudiendo ser: (tocada o aventada) si lo logran ya es

un aut y siguen bateando hasta que se acumulen los 3 aut's se realiza el cambio de bateo, pasando el otro grupo a batear, gana el equipo que anota mas carreras después de un tiempo determinado o según las entradas. (Los jugadores que batean pueden robarse la base, es decir exponer el cuerpo fuera de ella), mientras los contrarios reviran la pelota, si se acacha una pelota que es bateada y no cae al suelo, es aut.

**Como este juego podemos encontrar muchos mas, son algunas variantes de otros juegos como el “béisbol” solo que con el pie.

Edad Sugerida: 7 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Adivinar, divertirse y jugar.

Favorece: La atención, socialización, memorización, integración y habilidad.

Participantes: Grupo clase de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, una sortija y espacio amplio.

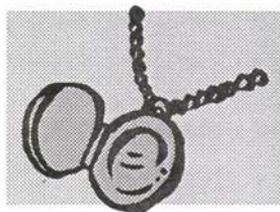
Consignas: Estar atento.

“La Sortija o Florón”



Desarrollo:

Se hace un círculo con todos los participantes ya sea parados o sentados y un jugador castigado debe estar al centro, observando quien tiene la sortija, primero se muestra la “sortija” para que vea de que se trata ejemplo: un anillo, un arete, un botón u otra cosa pequeña, después los que se encuentren formado el círculo se van pasando dicho objeto mano a mano simulando pasar el objeto todos a la vez para desorientar al jugador del centro y al mismo tiempo se canta un canto que dice así: “el florón esta en las manos, esta en las manos, en las manos esta el florón, el que no lo adivinare, adivinare se quedara de plantón”. entonces alguno de los jugadores pregunta al que se encuentra al centro ¿donde quedo la sortija?, Si adivina este pasa a ser la rueda y el que tiene la “sortija” pasa al centro y sigue el juego, pero si no adivina el del centro se le asigna un castigo puede ser: cinchazos según los que acuerden 1, 2, 3, etc. U otro castigo (x), terminando hasta que se cansen.



**Juego de suerte propio de algunas comunidades rurales en los velorios de los niños ejemplo: télla, totolac, tzompantepec, etc.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Torearlas y no dejar que te piquen.

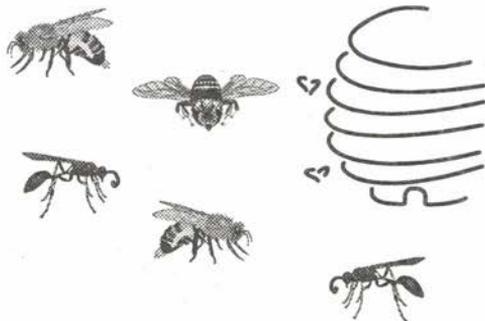
Favorece: La experimentación, ingenio, imaginación, integración, habilidad y destreza.

Participantes: Grupos de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, varas, piedras, cerillos y espacio amplio.

Consignas: Saber encontrar los nidos (comer la miel).

“Torear las Avispas, Abejas y Abejorros”



Desarrollo:

Las “avispas” hacen sus nidos en algunas casonas viejas, aunque la gran mayoría en los arboles y pequeños arbustos, las “abejas” se encuentran en el campo mientras recogen el polen de las flores o en cajones especiales donde viven y no atacan a menos que se les toree, los “abejorros o jicotes” los hacen debajo los magueyes y tanto las abejas, avispas, como a los jicotes con una vara o palo se les pica el nido para que salgan, entonces se debe correr para que no lo ataquen y piquen a uno, debe defenderse como se pueda, con ramas o varas esquivandolas, aunque la manera mas propia de ahuyentar a estos insectos es haciendo humo muy cerca del nido donde se encuentran para poder acercarse al nido o panal de las avispas, para comer su miel, la cual es muy rica.

Cuando algún enjambre de abejas deja su cajón se dispersan por todo el campo es entonces cuando llegan a atacar a las personas, sin embargo se utilizan unas pequeñas campanitas para atraerlas y devolverlas a su cajón en buenas condiciones.

**Juego de experimentación tradicional en las comunidades rurales propio de los pastores.

Edad Sugerida: 12 a 30 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Ensartar las argollas con los lapices.

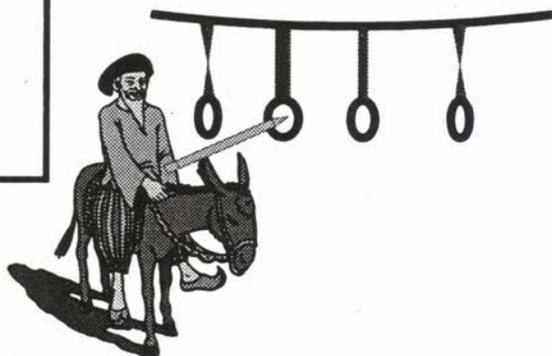
Favorece: La integración, atención, socialización, habilidad y destreza.

Participantes: Grupos de: adolescentes, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, caballos, burros, bicicletas, lapices, listones, argollas, lazo y espacio amplio.

Consignas: Ganar los premios que mas se puedan.

“El Torneo de Cintas”



Desarrollo:

Se juega entre varios jinetes, se cuelga un número determinado de listones de un lazo amarrado a 2 postes o árboles, según sean los jugadores, después se amarra una argolla a cada listón de tal manera que cuelguen, en la cual se tratará de meter un lápiz en ella, a cada listón se escribe el nombre de la madrina y el regalo que se le dará al jinete, el jugador que ensarte su lápiz en una argolla gana el premio indicado, para esto se montan en su caballo, burro o bicicleta según lo convengan y pasan corriendo a ensartar su lápiz en las argollas dando tantas vueltas como sea necesario, hasta que estén todas las argollas ensartadas, termina el juego premiandolos con los regalos que indica cada listón y entregandolos las madrinas.

**Juego de competencia propio de algunas comunidades rurales del estado en sus fiestas rurales como: xaloztoc, tequequixtla, humanitla, ixtenco, etc.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 10, 20, 30 min.

Objetivo: Buscar y encontrar la miel en los orificios y comerla.

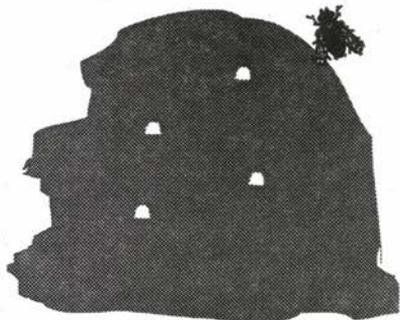
Favorece: La experimentación, imaginación y habilidad.

Participantes: Individual o grupo de niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, puyas de maguey y espacio chico.

Consignas: Se encuentran en bardas de adobe y bordos grandes de barro o tierra.

“Los Tlalizates o Pipioles”



Desarrollo:

Anteriormente, halla en la colonia la mayoría de las casas se hicieron de adobe o tepetate y ahí o en los bordos grandes de tierra es donde se encuentran “los pipioles o tlalizates” que es un grupo de la familia de las abispas solo que estas son muy pequeñas, luego se buscan algunas puyas de maguey para ensartar con ellas el panal, semejante a una capsula, llena de polen el cual es muy dulce y se come, aunque a veces los pipioles lo pican a uno provocando una comezón intensa saliendo ronchas en la piel, ya que el animalito se encuentra en la capsula.

Edad Sugerida: 6 a 70 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Tener el trenecito, aprender a utilizar el material de desecho y crear algo nuevo.

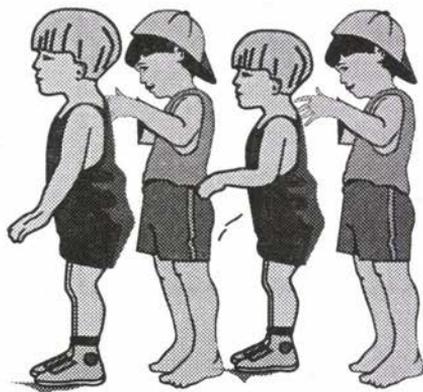
Favorece: La creatividad, imaginación, ingenio, habilidad y lateralidad.

Participantes: Individual o grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, latas de sardina o atún, hilo, alambre, clavo o fierro agudo, pedazo de lazo, tierra, piedritas, palitos, agua, carbón y espacio amplio.

Consignas: Cada jugador debe tener su trenecito y jugarlo.

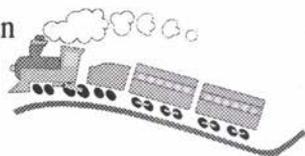
“El Trenecito”



Desarrollo:

Se juntan las latas de sardina ya sea las de aceite, jitomate o atún y haciendoles un hoyo a media altura se van uniendo una a una amarrandolas en serie una tras otra con un hilo o alambre, después se amarra la primera de todas con un lazo mas largo para poder jalarlo, después se carga cada latita con algún material distinto ejemplo: tierra, piedritas, agua, palitos, arena, abono, carbón, etc. Deslizandolo por el suelo o piso estimulando así la imaginación del niño.

Otro “trenecito” es el que tomados ya sea de los hombros o cintura corren simulando el ruido que hace el tren como: chucu chucu chucu, tuuu tuuu tuuu e inclusive existen muchas canciones alusivas al “trenecito”.



**Juego tradicional de recreación, imaginación y representación propio del estado.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Hacer la víbora, los puentes cantar y correr.

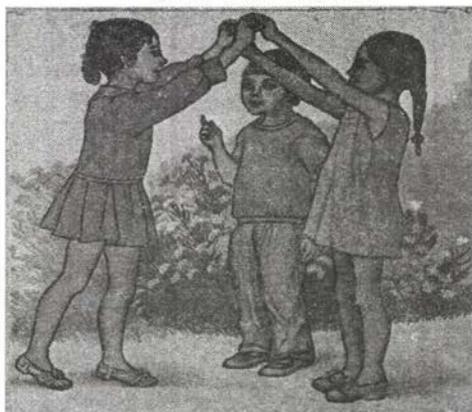
Favorece: La socialización, integración, comunicación, sensibilización, memorización, habilidad y destreza.

Participantes: Grupos de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, el canto, sillas y espacio amplio.

Consignas: Divertirse y no caerse.

“La Víbora de la Mar”



Desarrollo:

Espontáneamente se auto elige quien sera la cabeza de la víbora, luego los demás participantes se forman tras el, en fila, al último se dice que es la “cola”, otros 2 participantes hacen el arco o puente, normalmente son los novios se toman de las manos, alzando los brazos formando un puente según ellos quieran bajito o alto, después todos empiezan el juego ya sea amenizado por un grupo musical que toca esta melodía o bien cantando; “a la víbora, víbora de la mar, de la mar por aquí pueden pasar...” Etc. Y donde el canto dice; “campanita de oro dejame pasar, con todos mi hijos menos el de atrás, tras, tras, acitrón de un fandango sango, sango savare, savare” en ese momento todos andan corriendo tomados de la cintura, coleando y tratarán de tirar a los que hacen el puente, los del puente tratarán de agarrar al último o sea “la cola”, si lo atrapan se queda parado ahí, para que en la siguiente vuelta atrapen a otro y ahora estos dos forman otro puente, así sucesivamente van formando puentes, la víbora pasa por debajo de ellos hasta que se cansen los jugadores a veces mas lento, rápido y muy rápido inclusive los puentes también pasan por debajo de los demás puentes, tomados de las manos volviendolo a formar ya sea: adelante o atrás

**Juego de integración y recreación familiar tradicional del estado propio en los casamientos.

Edad Sugerida: 6 a 80 años.

Tiempo Sugerido: 10, 20, 30 min.

Objetivo: Jugar, apostar y ganar.

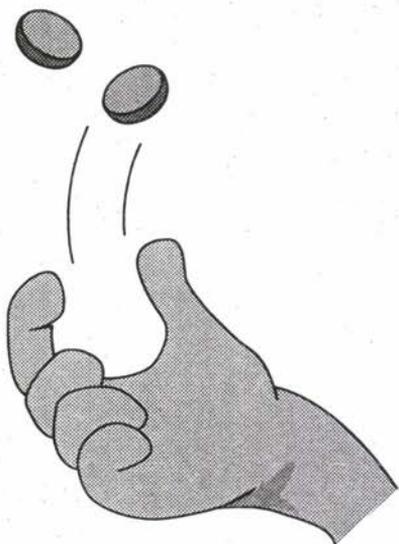
Favorece: La socialización, integración, suerte, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, dinero, monedas y espacio chico.

Consignas: Adivinar, tener suerte.

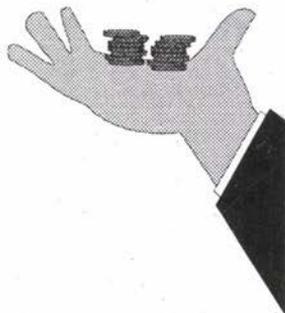
“Los Voladitos”



Desarrollo:

El tirador toma de una forma muy peculiar las 2 monedas, las coloca en la mano y arrojandolas al aire, las 2 monedas deben colocarse de la misma cara, ejemplo: (aguilas o soles) los apostadores deben hacer en el suelo un cuadro o circulo y ahí colocan la cantidad que están apostando, puede ser: 50 ctvs, 1 peso, etc. El tirador normalmente pide aguila o según acuerden, el chiste de este juego, es que deben caer las 2 caras de las 2 monedas iguales para ganar ya sea soles o aguilas, por que si cae una y una, no vale y se repite cuantas veces sea necesario el volado, termina hasta que los apostadores ya no tienen dinero para jugar o apostar.

También es tradicional, “el voladito con una moneda”, en donde se pide sol o aguila y ganan según caiga la moneda ganando lo apostado o simplemente por tener suerte.



**Otra modalidad derivada de los “voladitos” son: los “tapados” y los “disparejos”.

Edad Sugerida: 7 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 10, 30 min, 1 hr.

Objetivo: Amarrarlos y volarlos.

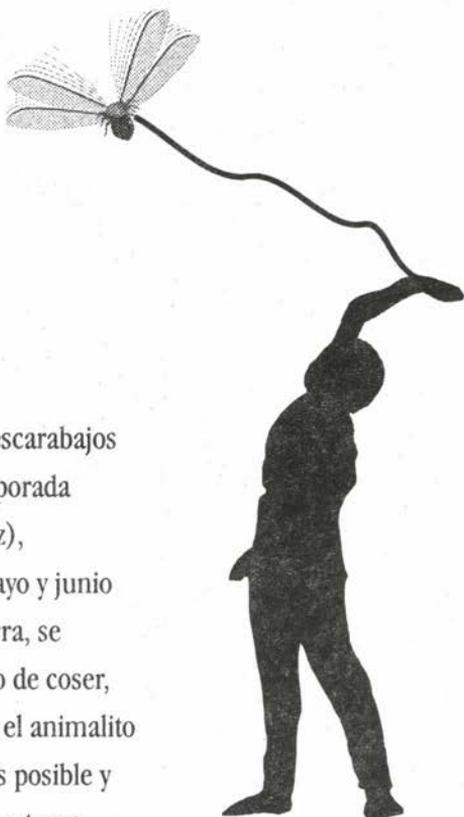
Favorece: La imaginación, creatividad, habilidad, destreza e ingenio.

Participantes: Individual o grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, mayates, hilo de coser y espacio amplio.

Consignas: Conocer los animalitos..

“Volar los Mayates”



Desarrollo:

Este animalito es de la familia de los escarabajos de color café se encuentran en la temporada que hay milpa(o sea la planta del maíz), aproximadamente en los meses de mayo y junio se toma con las manos de entre la tierra, se amarra de alguna de las patas con hilo de coser, después se suelta en el aire o espacio, el animalito vuela tratando de escapar lo cual no es posible y corre uno con el según la dirección que tome volandolo durante un buen tiempo, a veces escapan con el hilo o bien uno los suelta a estos animales, en algunos lugares también se les da el nombre de “pepeyoles” a los cuales se corretea dandoles manotazos y tirandolos al suelo para que se los coman los perros.

**Juego propio en las comunidades rurales de tlaxcala como: atlihuetzian, tizatlan, tetla, tlaxco, huamantla., etc.

Edad Sugerida: 7 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hr.

Objetivo: Tomar y encontrar el zapato, dar zapatazos.

Favorece: La socialización, integración, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

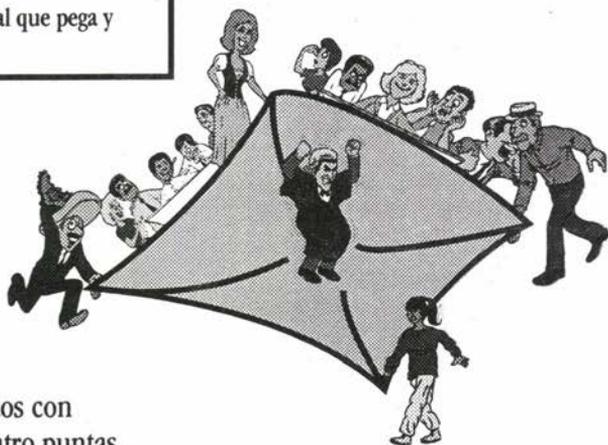
Material: Recursos humanos, un zapato o huarache, un zarape y espacio amplio.

Consignas: Descubrir al que pega y atrapar al zapato.

“El Zapato Caliente”

Desarrollo:

Se hace un círculo entre todos los participantes a jugar, extendiendo un sarape o cobija tomándolo entre todos con las manos de las cuatro puntas, después se elige a un jugador el cual debe pararse en medio, sobre la cobija y empieza el juego, consistiendo en dar zapatazos al del centro mientras corre por debajo de la cobija el zapato o huarache; pero si este descubre quien tiene el zapato y además lo agarra, entonces este debe pasar al centro y tomara su lugar del que estaba dentro, el otro se incorporara a la rueda a dar zapatazos, lo esconderá y correrá por debajo de la cobija con la finalidad de desorientarlo dándole zapatazos o huarachazos, terminando el juego hasta que se cansen; en algunas ocasiones se juega con 2 zapatos o huaraches simultáneamente.



**Juego de recreación, propio en los velorios de los niños en algunas comunidades rurales del estado como: terrenate, lazaro cardenas, panotla y otros.



JUGUETES TRADICIONALES DE TLAXCALA

Los juguetes tradicionales básicamente son aquellos que han sido un legado de nuestros ancestros como patrimonio de la riqueza cultural popular, tangible e intangible de nuestro estado y por ende de nuestra nación, abarcando incluso algunos de origen prehispánico que aun perduran en algunas comunidades de nuestro bello y rico estado. Los juguetes tradicionales de Tlaxcala es una hermosa colección de los juguetes mas populares del siglo pasado principalmente los que comprenden de 1870 -1970 lo que se considera como cultura popular propia de nuestro estado con respecto a juegos y juguetes.

Aquí usted encontrara cuales fueron los juguetes que jugaron y vivieron las generaciones pasadas, para que los niños y los no muy niños jueguen, canten y gocen con familiares y amigos aprendiendo, diversas actividades y a la vez desarrollando muchos aspectos que favorecen al individuo en su formación.

Ademas de las "canicas", las "matatenas", el "trompo," el "papalote", los "carritos de madera", las "piñatas", las "calaveras" y el torito tradicional de coahetería disfrute usted de muchos mas juguetes que resultan interesantes y divertidos a lo que solo hace falta agregar disposición y alegría ya que tienen todo el encanto irrepetible de la infancia. Los juguetes tradicionales de Tlaxcala es una obra que pone en nuestras manos toda la riqueza de los tlaxcaltecas acumulada durante el paso del tiempo, indispensable para la educación integral del ser humano (la niñez), sin la menor duda gozaremos de este material didáctico una vez que lo conozcamos ya que se han vivido y vivirían eternamente junto con nosotros.

Los juguetes tradicionales son aquellos que fueron hechos por los mismos jugadores en su mismo medio siendo la mayoría de: madera, barro, papel, lazo, varas, tallos de arbustos e incluso de material de desecho. En la actualidad son artesanos quienes siguen preservando la elaboración de algunos juguetes siendo una parte importante de su trabajo ya que de esto viven. A similitud de los juegos los juguetes nos ofrecen en su aplicación y desarrollo un caudal de aprovechamiento transcendental en nuestra persona así podemos encontrar que todos los juguetes son: creativos, de ingenio e imaginativos, de suerte, de apuestas de dinero, de botones, de habilidad, de equilibrio, de representación, de exhibición o espectáculo, de atención, de concentración, de memorización, de canto, de matemáticas o simplemente de relajamiento, etc.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Pescar con él.

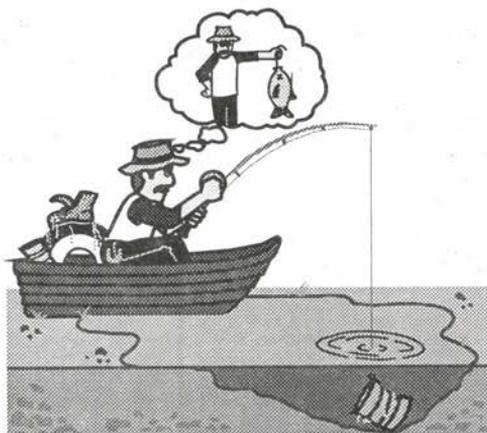
Favorece: La imaginación, creatividad, Atención, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, vara larga, hilo, pedazo de cañuela, aguja, la carnada, el río, laguna, jagués y espacio amplio.

Consignas: Saber hacerlo.

“El Anzuelo”



Desarrollo:

Se hace el anzuelo, se busca una vara larga para sostener el hilo que va amarrado a un extremo de esta y dependiendo de la profundidad dónde se va a pescar, se amarra una cañuela de la punta del tlazol de maíz sobre el hilo, dejando otro tanto igual de hilo para que se sumerja dentro del agua, dónde va amarrado el anzuelo, hecho de aguja ya con la carnada puede ser: tortilla ó una lombriz, se hunde el anzuelo y espera uno observando cuándo se hunde la cañuela se dice “ya pico”, entonces debe jalarse el anzuelo y sacar la carpa o pescado.



**Juego de recreación propio en las comunidades que cuentan con jagüeyes y lagunas como: atlangatepec, acuitlapilco, apizaquito, etc.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Hacer sus propios arcos y flechas con material del mismo medio.

Favorece: La creatividad e imaginación, habilidad, espacio y tiempo.

Participantes: Individual o grupo de: niños, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, varas gruesas de jarilla, jasmín o palo dulce, histle de maguey, hilo cáñamo, machete o hacha y espacio amplio.

Consignas: Conocer el arco y la flecha.

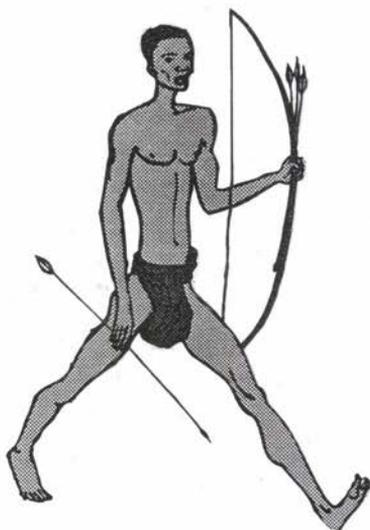
“El Arco y La Flecha”



Desarrollo:

Se corta la vara de la planta según el lugar, se limpia quitando la corteza quedando lisa y flexible, después se saca el histle del maguey, hilo cáñamo o cuerda y se ata a un extremo de la vara, después del otro extremo, hasta formar el arco de 180° teniendo buena presión el arco, después se busca y se corta otra vara para hacer la flecha, esta debe ser más larga que el tamaño del arco, se limpia se alisa e incluso se le saca punta o se le adapta una punta de maguey del (meyolote) amarrándose con el histle y listo, se coloca el extremo de la vara que no tiene punta sobre el hilo, el cuál con la presión y la fuerza de la mano impulsara a la flecha y saldrá disparada con fuerza.

Con este juguete se jugaba a; guerritas, los apaches, cazar ajolotes, ranas, sapos, tiro al blanco o cazar lagartijas.



**Meyolote: punta central del maguey, puede jugarse en cualquier mes del año.

Edad Sugerida: 10 a 40 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Correr con el aro y jugar.

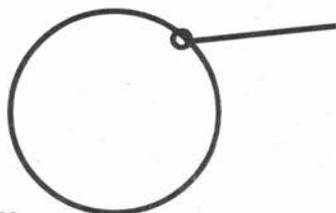
Favorece: La coordinación motriz gruesa, atención, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, aro de fleje, alambre con horquilla, rin de bicicleta y espacio amplio.

Consignas: Que el (aro) sea propio, de fleje o rin de bicicleta.

“El Aro”



Desarrollo:

El “aro” es un objeto redondo que puede obtenerse de las castañas, barriles y tinas de lamina e incluso pueden hacerse en madera. También se hace el alambre guía con una horquilla en dónde entra el “aro” y empujandose con las manos sobre el suelo ó piso, a medida que se avanza cada vez se corre más rápido, logrando desplazarse grandes distancias, tanto el aro como el niño (a), desarrollando así sus facultades físicas y mentales es muy divertido pero cansado, se pueden realizar competencias con él.

**“Aro”: de madera para jugar a ensartar figuras de barro o muñecos como premios en las ferias tradicionales. El de los barriles, castañas y tinas de lamina.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Jugarlo y ganar (hacer los puntos acordados).

Favorece: La habilidad, destreza, la espacio temporalidad, lateralidad, equilibrio, atención y concentración.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, balero de madera, balero de copa y espacio chico.

Consignas: hacer los tantos primero.

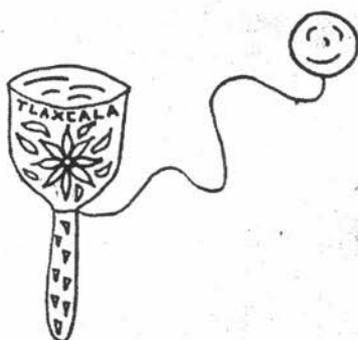
“El Balero y Balero de Copa”



Desarrollo:

El balero es un juguete de madera que consiste en clavar, meter o ensartar el balero en el palito, existiendo varias formas, modos o estilos por ejemplo: los capiruchos que valen 10 puntos, o dando vueltas 25 puntos o invertido que vale 50 puntos, según la forma de ensartar el balero en el palito así valen 5, 10, 20, 50 y hasta 100 puntos, gana el que hace primero los puntos acordados.

El balero de copa es un juguete propio para la mujer que consiste en meter la bolita en la copa.



**Estos juguetes pueden conseguirse en algunas comunidades del estado de Tlaxcala como por ejemplo en: San Esteban Tizatlán, Xaltipan o Tlacocalpan.

Edad Sugerida: 8 a 50 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Tener su propio "BAT" para jugar béisbol.

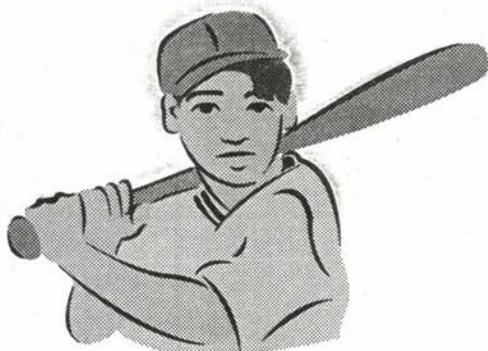
Favorece: La creatividad, atención, imaginación, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, bat, pelota y espacio amplio.

Consignas: Tener un bat y saber jugar con él.

"El Bat de Madera"



Desarrollo:

Este juguete se usa para jugar béisbol, lo toma el bateador con las 2 manos y tiene que golpear con él a la pelota, también sirve para probar la presión de las llantas de los carros, solo que son más chicos e incluso se usan para defenderse, en la actualidad los hacen los artesanos desde 40 ctms; hasta un bat reglamentario de 80 ctms; los puede uno encontrar en la "casa de Artesanías del estado de Tlaxcala" bien sobre pedido con los mismos artesanos.



Edad Sugerida: 6 a 70 años.

Tiempo Sugerido: 10, 20 min.

Objetivo: Hacer cada quien sus bolitas.

Favorece: La creatividad e ingenio, imaginación, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, papel, hilo, tijeras y espacio amplio.

Consignas: Lanzarla al espacio.

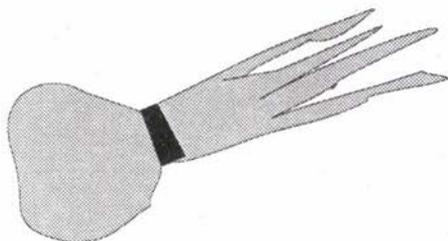
“Las Bolitas de Papel”



Desarrollo:

Se busca papel periódico y con las manos se hace una bola dejando una parte del mismo papel más largo para que se pueda unir de ahí con otro papel más largo cortado en tiras, después se amarra con hilo, procurando formar la bola y la cola, se juega lanzándolo al espacio y acachandolas, gana el que llega más alto.

También con este juguete se juegan las “acachadas” o bien el “béisbol”, fue uno de los primeros juguetes de distracción y entretenimiento infantil.



Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Divertirse con los juguetes o practicarlo.

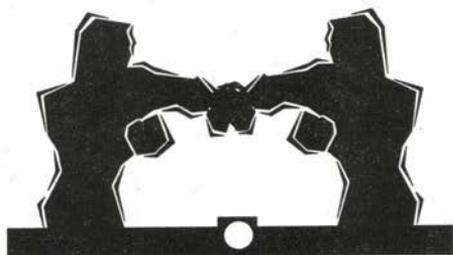
Favorece: La integración, socialización, imaginación, creatividad y habilidad.

Participantes: Individual o grupo de: niños, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, los boxeadores de madera, tiempo y espacio chico.

Consignas: Jugar con ellos y por gusto boxear.

“Los Boxeadores de Madera”



Desarrollo:

Se hacen en madera de triplay de 6mm de grueso se recortan con figuras imitando a 2 boxeadores frente a frente, con los guantes en las manos, se pintan con negrosina el calzoncillo y los guantes, se forman con 2 tablitas de aproximadamente 15 cms; de alto haciendo la división en medio con una pieza más pequeña, dónde atraviesa un pequeño flejecito con otra tablita en la cuál sus pies y cuerpo van unidos a un alambre que al oprimir el botoncito, se juntan los dos muñecos semejando golpearse, sus manos van separadas del cuerpo, a través de un alambre que atraviesa su cuerpo logrando que al juntarse los dos instantáneamente muevan también los brazos semejando golpearse al oprimir el botón se juntan y dan vuelta sus manos dando la sensación de que están golpeándose.



Edad Sugerida: 6 a 70 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Crear e inventar los juguetes según el gusto, reutilizar el material de desecho.

Favorece: La socialización, creatividad e imaginación, coordinación motriz fina.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, tetomóxtle, chinamite, gabazo de chinamite, semillas, piedritas, espinas, pasto, pelo de elote, tijeras o una charrasquita, hixtete o pedernal y espacio chico.

Consignas: Tener imaginación y creatividad.

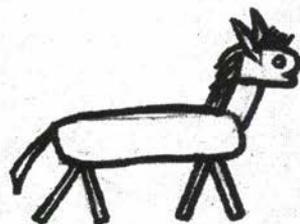
“Burritos y Muñecos de Tetomóxtle”

Desarrollo:

Se utiliza una charrasquita o cuchillo para limpiar el chinamite, el cuál se corta según el tamaño del burrito o muñeco, se desprende la corteza de la caña completamente dejando solamente el gabazo limpio y de este material se van sacando las partes del cuerpo de los burritos, muñecos, aviones, barcos, etc; Por ejemplo: la panza, la cabeza, la patas, según las partes y según la figura que se vaya a sacar, de la misma corteza de la caña se hacen las patas, pescuezo, las alas, las manos, la nariz, la boca, los ojos, las orejas, la cola se hace con la hoja de la mazorca, el pelo se saca del elote de maíz, los ojos se hacen con semillitas de la punta del maíz o de algunas plantas e inclusive se pintan con las mismas flores.

**Charrasquita: Navaja de hoja de segueta.

**Chinamite: tallo de la planta del maíz. Tetomóxtle: hojas de la mazorca.



Edad Sugerida: 3 a 30 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Crear y correr con el caballito de palo.

Favorece: La imaginación, creatividad, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, caballo de palo y espacio amplio.

Consignas: Tener Imaginación.

“El Caballito de Palo”



Desarrollo:

Se utiliza el otate de las escobas o algún otro palo o vara dando rienda suelta a la imaginación de los niños, esto era su caballo. En la actualidad se mandan a hacer con los carpinteros o artesanos el mismo otate con la cabeza de caballo en madera e incluso con el crin de hilo y con agarraderas a los lados en la misma cabeza, también se le hace un agujero en la parte inferior de la cabeza dónde se mete el palo de la escoba embadurnado de resistol para que no se caiga. Después el niño lo toma, mete entre las piernas y a correr con el caballo por dónde quieran los niños, diciendo ¡.....Arre!.....

Aja Caballo!!!!!!..... O bien relinchan... IJJJJJJJJJJ, desarrollando en el niño su cuerpo y su mente. Otro “caballito de palo” es el de mecerse, montandose sobre el e impulsando el cuerpo logra uno mecerse.



**Los caballitos de madera; pueden encontrarse en exhibición en el museo de “la casa de las artesanías” del estado de Tlaxcala.

“Las Calaveras”

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Realizar su propia calavera y pedir para su calavera.

Favorece: La socialización, atención, creatividad e imaginación.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

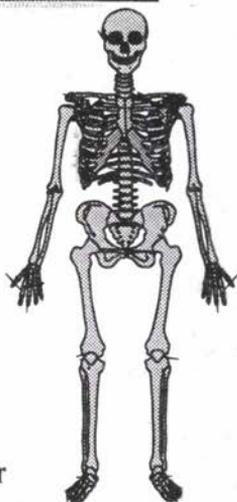
Material: Recursos humanos, 1 calabaza o chilacayote, 1 cuchillo, 1 vela, hilo, canicas, cerillos y espacio amplio.

Consignas: Rezar y tocar las campanas, pedir su calavera.



Desarrollo:

Se elige una calabaza o chilacayote al gusto, se le hace un corte en la parte posterior por donde quepa la mano, vaciándose con las manos las tripas y semillas, después se hacen los ojos, la nariz y la boca, así como también se hace un hoyito por debajo en donde se coloca una vela encendida, se pueden cubrir los orificios con papel celofán de colores o canicas, también se perfora la cabeza donde se mete el hilo y se cuelga en la mano para después con esta calavera salir los niños a pedir en tiempo de “todos los santos” su calavera (para ellos), mientras otros niños o jóvenes tocan las campanas en la iglesia, estos andan rezando en las casas, haciendo sonar una campanita, es costumbre darles algo de lo expuesto en la ofrenda como: pan, tamales y fruta. También se elaboran las calaveras de dulce y chocolate se colocan en el altar como ofrenda en memoria del difunto poniendole su nombre, después del día 2 de Noviembre pueden comerse a manera de ridiculizar a la muerte.



**Las calaveras; juguetes tradicionales de México, se usan desde el día 28 de Octubre al 2 de Noviembre como parte de nuestra cultura.

Edad Sugerida: 7 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Integrar al grupo, divertirse y ganar.

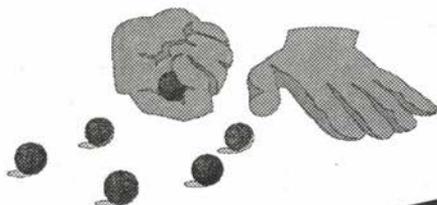
Favorece: La atención, concentración, habilidad, destreza, el conocimiento a las matemáticas, espacio, tiempo, socialización y los colores.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, canicas de barro, cemento, vidrio, balines, tejocotes verdes, bellotas y espacio amplio.

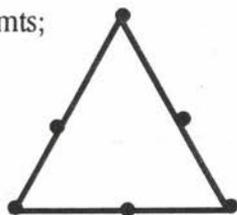
Consignas: Las cuartas, no moverlas, chiras pelas, un-dos, escombres y reyenés, corre, las forzadas, a tus lomos, las agüitas, los tiros, etc.

“Las Canicas”



Desarrollo:

Para iniciar el juego se pone uno de acuerdo de a cuántas va uno a jugar, después se hace el rón los cuáles son de varias formas geométricas por ejemplo: en forma de gato o cocol, en línea, en triángulo, circular y estrella. Después se colocan las canicas sobre el borde de la figura según sea el rón, después de traza una línea horizontal al rón a unos 5-7 mts; de distancia de donde los participantes tienen que arrojar su tiro a ella y el que quede más cerca de la línea o raya es el que tira primero y según a cómo hayan quedado los demás ese sera el orden en que tirarán. El “primeras” es el que pone las reglas, por ejemplo: (ver, consignas el que no las respete pierde), no pierdo por adelantarme, las esperadas y varios estilos más. El jugador que saca la primer canica se dice que ya tiene “vomito”, puede tirar a matar al contrario, si acierta mata y elimina a este jugador, si no tira el segundo y si saca también puede tirar a matar, si le pega a uno que ya tiene “vomito” tiene que devolver las canicas que saca al rón y así sucesivamente continua el juego. Gana el que saca más canicas y mata a más contrarios.



*Otras modalidades derivadas de las canicas; los topes, canicas con oyito, el ahogado de 3 o gón o 5 matón, rón. Vómito; tener o sacar canica.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Cargar con la carreta y desplazarse de un lugar a otro.

Favorece: La creatividad, atención imaginación y habilidad.

Participantes: Individual o grupo de: niños, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, madera de huejote o madroño, lazo, clavos, martillo y espacio amplio.

Consignas: Para el niño es juguete, para el adulto es para el trabajo.

“La Carreta”



Desarrollo:

Se juntan varas delgadas de huejote y se van uniendo una a una con lazo o clavos en forma de huacal dándole la forma de la “tradicional carreta”, después se cruza un palo largo redondo que atraviesa la carreta poniéndole sus ruedas en madera, las cuáles se hacen con la mano, cortándose con una segueta fina, debiendo quedar redondas finalmente se le pone 1 o 2 palos más largos a lo largo de la carreta, los cuáles se amarran a los tirantes del caballo ya sea lazo o plástico, pudiendo jalarla también las personas siendo esta carretita una réplica de una carreta grande para el trabajo campirano.

**La carreta tradicional se utilizó como medio de transporte antiguamente. “Huejote”: árbol que crece a la orilla de los ríos.

Edad Sugerida: 10 a 50 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Transportar cosas pesadas con él y jugar.

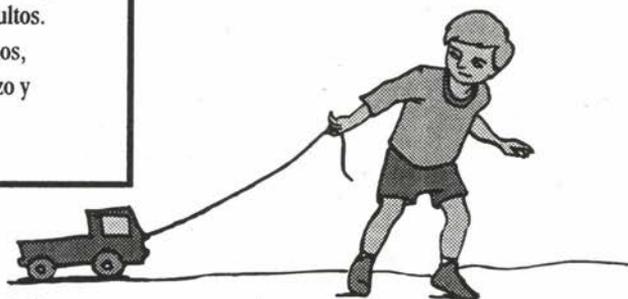
Favorece: La creatividad, atención, imaginación, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, troncos, morillos, clavos, lazo y espacio amplio.

Consignas: Saber hacerlo.

“El Carrito de Madera”



Desarrollo:

Se aprovecha la forma y la fuerza

de los mismos troncos, las ruedas se hacen de

un tronco redondo que sea resistente, se cortan con

cierra o cerrote primero las 4 ruedas, después

se hace la armazón del carro tipo carreta ya sea amarrada

con lazo o clavada, se utilizan vigas, morillos,

tablas, a las ruedas se les pone un eje ya sea de palo o de

algún fierro (flecha larga redonda) improvisándose la

armazón a las ruedas, la parte del frente tiene que quedar

más larga que la parte de atrás para poder jalar el carro

a través de un palo largo o morillo con lazo dónde se

transportan piedras, resina, hielo, troncos, carbón y tierra.

En la actualidad se hacen todo tipo de carritos, carcachas

Siendo muy preciados por los niños de diferentes modelos y

tamaños elaborados artesanalmente por ejemplo en: San Esteban

Tizatlán, Xaltipan y Tlaxcala.



Edad Sugerida: 10 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hrs.

Objetivo: Hacerlo, que sea el mas bonito y pasarlo.

Favorece: La creatividad, el ingenio, imaginación, inteligencia, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo mixto de: niños, jóvenes y adultos.

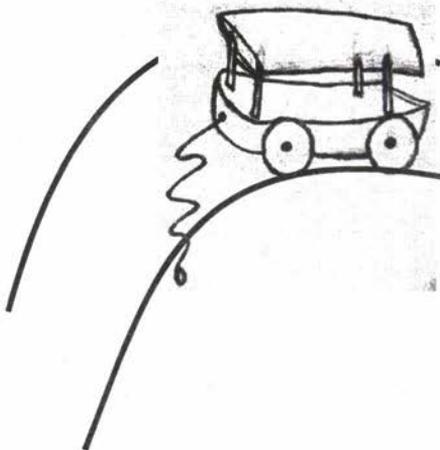
Material: Recursos humanos, penca de maguey, varas, cuchillo, navaja, histle, hilo, puyas de maguey y espacio amplio.

Consignas: Hacerlos correr y lucirlos.

“Los Carritos de Penca de Maguey”

Desarrollo:

Se selecciona y se corta la penca de maguey de preferencia la que esta más gruesa, se le quitan las espinas ya sea con una hoz, cuchillo o navaja, el carrito debe ser chiquito, después se le hacen las cuatro ruedas de la misma penca solo que se cortan en forma circular de 5-10 ctms de diámetro según el tamaño del carrito clavandose en la penca con una puya de maguey a los costados procurado que queden bien proporcionadas y bien enterradas, después se buscan 4 varas resistentes no muy grandes de 20-30 ctms de alto, se clavan sobre la misma penca simulando la cabina y arriba se le puede poner otra penca clavada en las varas, una vez terminado el carrito, se amarra con un hilo por el frente jalandolo por el suelo exhibiendo cada quien su carrito a los demás participantes.



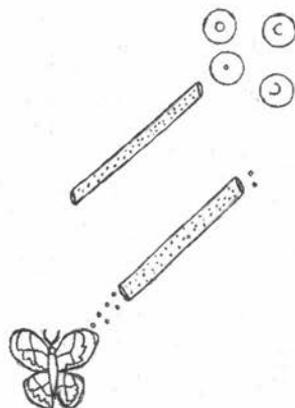
Edad Sugerida: 8 a 60 años.
Tiempo Sugerido: 30, 50 min.
Objetivo: Lanzar pompas o hacer la cervantana y lanzar semillitas.
Favorece: La imaginación, creatividad, atención, concentración y las matemáticas.
Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.
Material: Recursos humanos, guías de calabaza o chilacayote, navajita, jabonadura de fab, un vaso o recipiente chico y espacio grande.
Consignas: Aprender a contar las pompas.

“La Cervantana de Calabaza o Lanzapompas”



Desarrollo:

En un vaso, frasco o recipiente pequeño, se hace la jabonadura de preferencia con fab, después se buscan y se cortan las guías de calabaza o chilacayote del tamaño de un silbato de 10-15 ctms. de largo y sumergiendo un extremo de la guía a modo que se impregne de la solución de fab y soplando de esta manera se forman las pompas lanzandose inmediatamente, ahí se aprende a contar cuántas hace cada jugador, quien o cuáles duran o vuelan más tiempo en el aire, también la guía se puede usar como cervantana para lanzar pequeñas piedras o semillitas a través de la guía y jugar “tiro al blanco” o matar animalitos.



**Este juguete puede hacerse y jugarse en los meses de junio, julio y agosto.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Rescatar el juego, encontrar el cincho.

Favorece: La socialización, atención, integración, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niñas (os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, el cincho y espacio amplio.

Consignas: Aprenderlo, jugarlo y correr.

“El Cincho Escondido o caliente”



Desarrollo:

Sentados los integrantes en forma de círculo y todos haciendo hueco por entre las piernas, se elige a otro niño el cuál debe estar al centro de los demás, se le muestra el cincho, luego se le pide que cierre los ojos por un momento mientras los demás se pasan el cincho por entre las piernas y alguno lo esconde, después abre los ojos y lo tiene que buscar, si lo encuentra en la primera oportunidad les puede dar cinchazos (quedito) a los demás, los cuáles deben correr, al primero que se le pegue empieza el juego, si no continua el juego hasta que lo encuentre o bien pasan a otro y al primero que se le de el cinchazo vuelve a empezar el juego. También se puede jugar escondiendo el cinturón en algún otro sitio de la misma casa e irán todos a buscarlo el primero que lo encuentre les puede pegar cinchazos volviendo a empezar el juego al que le dieron el primer cinchazo.

**Juego propio de algunas comunidades rurales del estado en los velorios de los niños. Puede implementarse en otros tiempos del año como una actividad lúdica.

Edad Sugerida: 4 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Crear imágenes, divertirse y convivir.

Favorece: La creatividad, imaginación, integración, socialización e ingenio.

Participantes: Grupo de: niñas (os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, una hoja de papel, plástico celofán de color, hilo, papel picado y espacio amplio.

Consignas: Hacer el juguete.

“El Cine”



Desarrollo:

Se toma una hoja de papel y se enrolla dejando un círculo de 6-8 centímetros de diámetro, se pega con resistol o se amarra con un hilito, se tapa con papel celofán de color en un extremo, después se introducen pedacitos de papel picado o bolitas por el otro, colocando una lámpara encendida, creando por este extremo al moverla imágenes en un punto determinado de preferencia la pared, estando esta más oscura, para que al mover el proyector de papel (el cine), estimule la imaginación creando en la mente algunas figuras conocidas desarrollando así la imaginación de los niños que lo juegan. Puede jugarse en cualquier mes del año.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Hacer sus propios cohetitos y tronarlos.

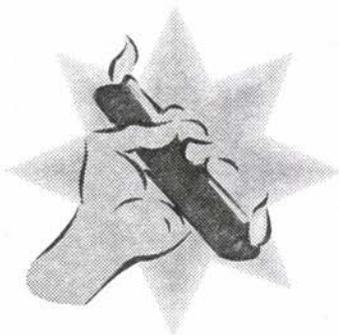
Favorece: La creatividad e ingenio, imaginación, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupos de: niñas (os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, cerrillos, papel estaño, piedras y espacio chico.

Consignas: Correr.

“Los Cohetitos Caseros”

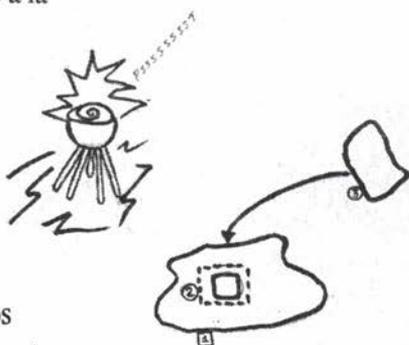


Desarrollo:

Se toman 4 cerillos de la cabecita se unen y en medio se coloca otro cerillo con la cabeza hacia abajo, después se enrredan los 4 cerillos en papel estaño el de los cigarros a modo que quede compacto, se para en el suelo, después se enciende el que quedo con la cabeza hacia abajo y hay que correr por que a la hora que encienden los 4 cerrillos sale disparado el cohete, causando entusiasmo y alegría pudiendo hacerlos cuantas veces quiera uno.

“Los Camarazos”

Se juntan unas 8 cabezas de cerrillos y se envuelven con la rasgadera de los cerrillos o con papel estaño deben quedar bien compactos, después se coloca la cámarita de preferencia sobre una piedra plana y sobre de esta otra piedra más pequeña donde se impactará, después se toma otra piedra más grande y se suelta sobre la pequeña, produciendose un estallido de cohete, pueden hacerse y jugarse cuantas veces se quiera.



Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20, 30 min, 1 hr.

Objetivo: Columpiarse.

Favorece: La coordinación motriz gruesa, habilidad, equilibrio y sensibilización.

Participantes: Individual y en ocasiones por parejas de: niños (as), Jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, árbol con ramas extendidas, reata gruesa, costal o cobija o bien el columpio metálico actual y espacio chico.

Consignas: No debe uno caerse por que puede lastimarse.

“El Columpio”



Desarrollo:

Se elige el árbol y la rama, se sube uno a amarrar la reata para que esté bien segura, se coloca sobre la reata la cobija o costal en dónde va uno a sentarse o también puede ser parado, sin la cobija según el gusto, en el caso de estar sentado uno debe impulsarse con las piernas a modo que empiece a oscilar nuestro cuerpo con la reata y poco a poco ir ganando altura, aunque es probable que cuándo esté un niño muy pequeño solo lo empujen, pero una vez que se logra tener confianza, incluso puede uno columpiarse de cabeza, con los ojos cerrados o colgando los pies, etc; desplazándose como uno quiera.

**Otra modalidad en el columpio es el “málcacónchi o mareadas”, que consiste en retorcer el columpio con el jugador y hacerlo girar hasta marearlo.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Hacer el collar, los aretes y usarlos.

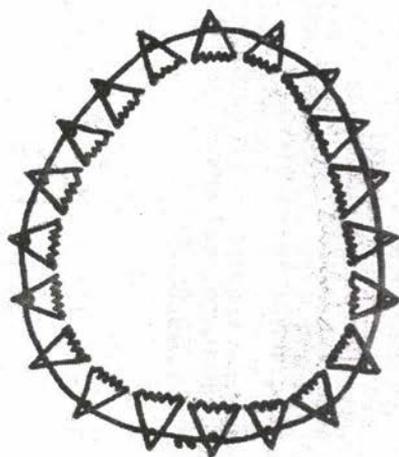
Favorece: La imaginación, creatividad, ingenio y sensibilización,

Participantes: Individual o grupo de: niñas y jóvenes.

Material: Recursos humanos, flores de maravilla, flor de arete, aguja, hilo de coser y espacio chico.

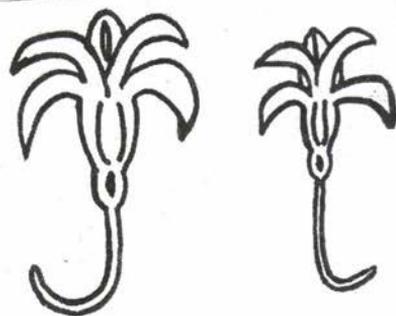
Consignas: Usar tanto los collares como los aretes.

“Los Collares y Aretes de Flores”



Desarrollo:

En el caso de los “collares” se juntan las flores de la “maravilla” las cuáles existen de varios colores y con la aguja e hilo se van uniendo una por una hasta formar el collar, se amarran los extremos y listo se lo puede uno poner, según el color que le agrade. Los “aretes” también existe una flor que se llama “arete” y se cuelgan en las orejas esto es a manera de juego y juguete ya que las flores duran muy poco tiempo frescas.



** Se juega y se hacen en los meses de julio y agosto.

Edad Sugerida: 10 a 80 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Adivinar, ganar y tener suerte.

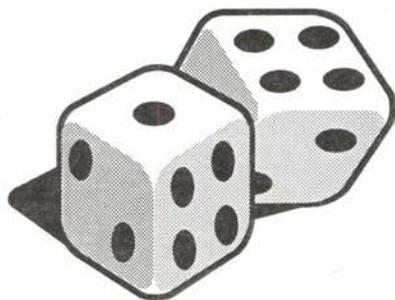
Favorece: La socialización e integración, atención y habilidad.

Participantes: Grupo mixto desde 2 ó más niños, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, mesa, cubilete, 2 dados, fichas, dinero y espacio chico.

Consignas: Jugar por jugar o apostar para ganar.

“El Cubilete o Dados”



Desarrollo:

Se juega por jugar o también se apuesta cualquier cosa, se cubiletean los dados vaciándose sobre la mesa, el otro jugador debe adivinar qué es lo que va a caer, desde luego si son 2 dados no podrán ser más de 12 puntos y si es un dado no más de 6 puntos. Gana el jugador que adivina y cae lo gritado volviendo a empezar el juego cuantas veces se quiera e iniciándolo normalmente el que ganó.



**Los dados son unos objetos cuadrados de 6 caras las cuáles van marcadas con puntos que van del 1-6. En la actualidad se usan para algunos juegos de mesa como: la oca, serpientes y escaleras, etc. Pudiendo observarse en los billares o casinos públicos.

Edad Sugerida: 10 a 50 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Hacer el chicote o cuarta.

Favorece: La creatividad, imaginación, ingenio, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, histle, lazo, cuerda, cuero, un palo y espacio amplio.

Consignas: Saber tronarlo.

“El Chicote o Cuarta”



Desarrollo:

Se selecciona la penca, se corta una parte de la puya del maguey procurando no cortarla toda para poder jalar el histle de ahí, de la misma punta ya que sirve para jalar el histle, se toma la puya o punta de la penca y se jala muy fuerte para sacar la primera tira de histle y así se sacan otras 2 tiras, ya que se tienen las 3 tiras se tuercen para quitarles el jugo poniéndose a secar, ya secas se entretreje en forma de trencilla el chicote y al final en la punta se le hace un nudo procurando que queden varias puntas sueltas y listo, después se amarra a un palo que sea duro y resistente con otro pedazo de histle de la cabeza del chicote y ya quedo.

**El chicote se uso para asustar a los animales consistiendo en saber tronarlo. También puede hacerse de otros materiales como: el cuero y hojas de algunas plantas.

Edad Sugerida: 10 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Saber hacerlo y jugarlo.

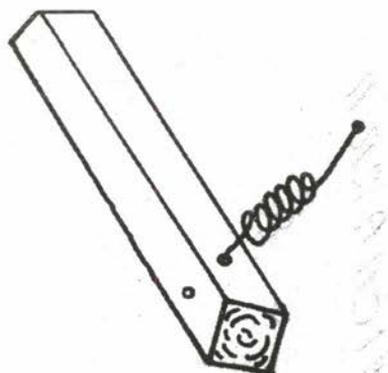
Favorece: La creatividad, el ingenio, imaginación y habilidad.

Participantes: Individual o grupo de: niños, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, coyoles, clavos, hilo, pedazo de madera cuadrado y espacio amplio.

Consignas: Entretenerse y divertirse.

“La Chicharra”



Desarrollo:

Se compran los coyoles se chupan hasta quitarles completamente la pulpa, después con una hojita de rasurar se limpian muy bien hasta que queden sin pelo, luego se calienta un clavo y se atraviesa el coyol traspasándolo de un extremo al otro a la mitad, procurando que quede un pedazo del clavo salido por ambos lados del coyol, después se enreda al coyol la cuerda o hilo, para esto también se usa un pedazo de madera cuadrado de unas 2 pulgadas de grueso y de unos 15 o 20 cms. de largo, se vacía de un lado o extremo que es dónde se mete el coyol con el clavo ya enredado con el hilo, el palo debe tener 4 agujeros o sea 1 de cada lado para que por alguno de ellos se jale el hilo y pueda salir rezumbando la chicharra, el hilo debe ser de largo con el que se cubra el clavo y el coyol. El sonido que produce el coyol al salir bailando es similar por eso se le llama “la chicharra”.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Hacer la flauta y tocarla.

Favorece: La imaginación, creatividad, atención, concentración, sensibilidad, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

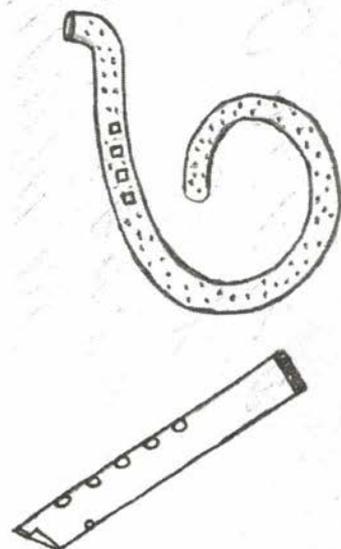
Material: Recursos humanos, guías de calabaza, carrizo, una navajita y espacio chico.

Consignas: Ser ingenioso, inventivo y experimentar.

“Las Flautas de Guía de Calabaza o Carrizo”

Desarrollo:

Se buscan las guías de calabaza, se cortan, se limpian se les hace algunos orificios sobre la guía cortandose solamente de un extremo, pueden ser 2, 3 o 4 orificios en forma de serie y soplando producimos algunos sonidos melódicos. En el caso de la “flauta de carrizo” se corta solamente lo que es un canuto sin cortar las divisiones, este material es más maleable y puede trabajarse en seco, de un lado debe quedar cerrado o tapado y del lado de la boquilla solo se le hace una pequeña abertura por dónde pasara el aire al interior que al soplar produce sonidos.



**Las flautas de carrizo pueden hacerse y jugarse los meses de: junio-diciembre.

“Los Gallitos de Flor”

“Los Gallitos de Aguacate”

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 3-5 min.

Objetivo: Romper más gallos y ganar.

Favorece: La imaginación, atención, socialización, habilidad y destreza.

Participantes: Por parejas de: Niñas (os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, las flores de los gallitos y espacio chico.

Consignas: Saber dónde se encuentran, (en el tepetate).

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Lanzarlos al aire y ganar.

Favorece: La creatividad e ingenio, imaginación y habilidad.

Participantes: Individual o grupo mixto de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, hueso de aguacate, plumas de gallo y espacio amplio.

Consignas: Debe caer el gallo parado o sea hacia arriba las plumas.

Desarrollo:

Este juego nace de la imaginación de los niños por la forma de las flores, semejando los gallitos por su forma del pescuezo, que su tallo y casi donde esta la flor, hace un semicírculo, que es de dónde se enganchan las florecitas y se jalan, la que se corte primero es la que pierde, la que no se corte es la que gana, se juega por parejas tantas veces como gallitos se tengan en las manos.

Desarrollo:
Se toma el hueso del aguacate y se troza a la mitad o sea separar uno de los 2 cartilagos en que esta dividido el hueso y en la parte interior que es plana se hacen 2 o 3 agujeros clavandose ahí las plumas de gallo o guajolote, se juega entre varios participantes lanzandose simplemente al aire o espacio, gana el gallito que cae parado, se juega cuantas veces se quiera. También a similitud de este juego se colocan plumas en la parte superior de los olotes de maíz y lanzandolos al espacio se puede observar como giran en el aire callendo al suelo, consistiendo en lanzarlo los más alto posible, pudiendo jugarse en los meses de enero y febrero



**Olote: tronco de la mazorca.

Edad Sugerida: 7 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Hacer el juguete con material de desecho para jugar.

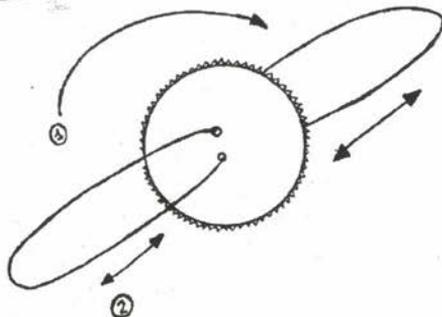
Favorece: La creatividad, imaginación, socialización, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: parejas niñas (os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos Humanos, corcholatas, hilo cáñamo, piedra o martillo, un clavo ó fierro puntiagudo y espacio chico

Consignas: El que corta primero al otro y gana.

“Los Gallitos de Corcholata”



Desarrollo:

Debe hacerse el juguete, se toma la corcholata y se aplana completamente sin que se rompan los bordes, después se le hace 2 agujeros en medio de la corcholata, por donde debe pasar el hilo cáñamo amarrándose los 2 extremos del hilo y listo. Ahora sí empieza el juego: se toman los 2 extremos del hilo procurando que el gallito (corcholata) quede al centro, se hace enredar el hilo con movimiento circular hacia cualquier lado y la presión que ejerce el hilo, hace girar a la corcholata esto se logra con el vaivén de las manos y el hilo, después se juntan los 2 gallitos que pelearán consistiendo en juntar el uno con el otro y el que corte primero el hilo del otro jugador, es el ganador.

**En algunas comunidades de Tlaxcala se conoce con el nombre de: El rin, sierra y rezumbadera. En la actualidad, puede hacerse con otros materiales como: madera, plástico y botones pudiendo jugarse en cualquier época del año.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Jugar, matar, quebrar más gallos.

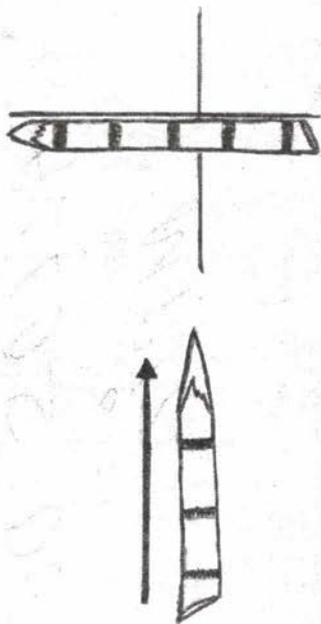
Favorece: La coordinación motriz gruesa, habilidad, destreza, atención, puntería y socialización.

Participantes: Por parejas o grupos iguales de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, raíz de maíz, machete y espacio pequeño.

Consignas: Tener puntería.

“Los Gallos de Maíz”



Desarrollo:

Se arranca la raíz de la planta del maíz semi verde quitandole las raíces, después se le saca punta procurando que quede lo más agudo posible para poder atravesar al gallo del contrincante. Cada participante concursa con el mismo número de gallos, al iniciar el juego cada quien presenta sus gallos y a un “volado”, el que lo pierde es el que “fleta” primero su gallo colocandolo al suelo, se limpia el lugar dónde se colocan los gallos aplanandose para que no se rueden, también se traza en el piso una cruz o equis y sobre alguna de las dos líneas se coloca el gallo empezando el que gana el volado, toma su gallo de la parte superior a la punta y a la altura del cuerpo alza su gallo lanzandolo con fuerza cómo una lanza a modo de atravesar y romper al que esta en el suelo, si lo logra, gana y puede seguir matando, si no ahora le toca a este “fletar” su gallo al suelo y le toca el turno al otro jugador, puede tirar una o las veces que gane y rompa al gallo expuesto, cualquiera de los dos, pero si falla alguno entonces tiran uno a uno, al final gana el que mata más gallos.

**Juguete típico en las comunidades rurales, se juega en los meses de septiembre a diciembre.

Edad Sugerida: 1 a 80 años.

Tiempo Sugerido: 5 - 20 min.

Objetivo: jugar y divertirse.

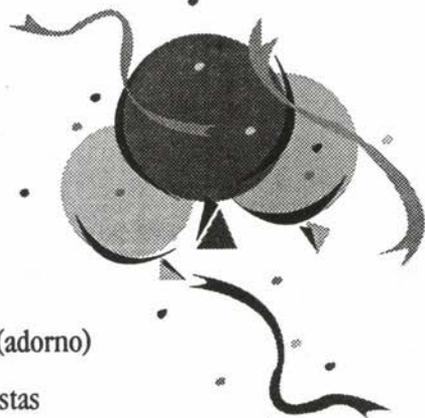
Favorece: La integración, socialización, atención, habilidad, matemáticas, coordinación motriz gruesa y fina.

Participantes: Grupo mixto de: niñas (os), jóvenes y adultos

Material: Recursos humanos, globos, serpentinas, confeti y espacio amplio o chico.

Consignas: Inflar, aventar, manipular y desplazar.

“Los Globos, Serpentinillas y Confeti”



Desarrollo:

Estos pequeños juguetes son de ornato (adorno) y tan tradicionales que se usan en las fiestas religiosas, familiares, sociales y culturales. Los globos se utilizan inclusive para realizar varias actividades de carácter lúdico como puede ser romperlos, hacer cohetitos, no dejarlos caer al suelo, desplazarse con ellos con los pies, las manos, la cabeza y las rodillas e incluso los niños aprenden con ellos los colores a contar. Las serpentinas se lanzan sobre los lugares o personas, a adornar como muestra de júbilo, el confeti en la cabeza de los invitados como una muestra de alegría y cariño, siendo unos juguetes desechables que pueden reemplazarse por otros en el mismo momento.



Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Jugar, lanzar piedras y competir.

Favorece: La creatividad e ingenio, imaginación, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o en grupo de: niños, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, histle, hilo, cuerda y espacio amplio.

Consignas: Saber hacerla y lanzar piedras.

“La Honda”



Desarrollo:

Se puede hacer con histle de maguey, cuerda o lazo, si es histle se entreteje en forma de trencilla y en la parte media se deja sin tejer de 4 - 5 centímetros a modo que quepa la piedra, después se termina entretejiendole y haciendole de los dos lados sus cabecitas o nudos para que no se safe o deshaga el histle y listo. Si se hace con cuerda se seguirá el proceso anterior con la finalidad de asentar la piedra en el centro para poder lanzarla lo más lejos posible. También puede hacerse con lazo y un pedazo de cuero, el cual se corta en forma elíptica haciendole 2 agujeros en los extremos de ahí se amarra el lazo que sirve para lanzar la piedra.

** La honda: arma primitiva utilizada para las guerras o cazar, actualmente esta es un juguete con el se juega a las guerritas o simplemente lanzar las piedras, propio de los pastores, pudiendo jugarse en cualquier mes del año.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Jugar y lanzarlas lo más lejos posible.

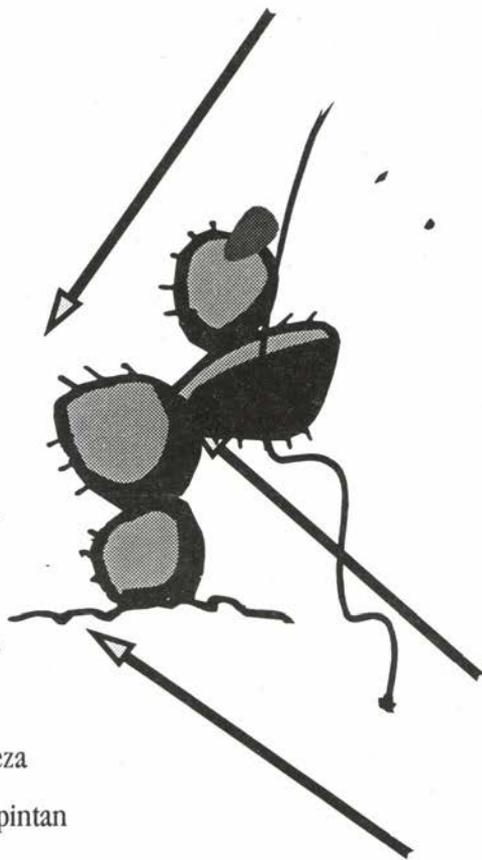
Favorece: La creatividad e imaginación, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, varas de jarilla o cohete, chichilpa, navaja, flores, lazo o cuerda y espacio amplio.

Consignas: Saber lanzarla.

“Las Jaras”



Desarrollo:

Se busca la planta de la jarilla, del cohete o según las que haya en el lugar donde se vive, se cortan las varas de preferencia las más derechas que estén iguales del mismo tamaño todas, después se limpian quitandoles la corteza totalmente, se dejan horear un rato se pintan con flores de distintos colores por ejemplo: Rojo, azul, amarillo. También se saca punta en un extremo, después se le hace una ranura en la parte superior en donde se coloca el lazo o cuerda enredándose en la jara, después según sean los jugadores, se colocan tras la línea de tiro y lanzan con la mano las jaras, gana el que llega más lejos, se juega cuantas veces se quiera.

** Las “jaras” se pueden jugar los meses de septiembre a enero.

Edad Sugerida: 2 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Está implícito en la imaginación y el uso de cada uno de los juguetes desarrollando así la imaginación.

Favorece: La imaginación, creatividad, socialización, integración, espacio, tiempo, las matemáticas, coordinación motriz fina y gruesa.

Participantes: Individual o grupo de: niñas (os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, madera, herramienta, barniz, pintura, cuerdas, hilo, trapo, papel y espacio chico.

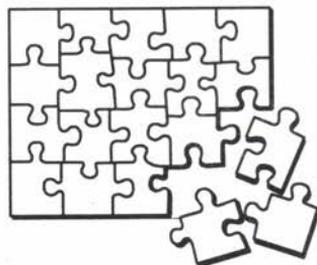
Consignas: Relacionar a cada juguete para que sirva.

“Juguetes Varios Para Ambos Sexos”



Desarrollo:

Todos estos juguetitos son hechos de madera y cada uno al momento de observarlos ya sabemos en qué y para qué nos sirven, por su tamaño son considerados juguetes, de estos hay una gran variedad desde los tradicionales hasta los personajes más populares en los medios de comunicación, en la actualidad, por ejemplo: lapiceritos, casitas, agendas, llaveritos, destapadores, roperitos, portalápices, prendedores, avioncitos, floreros, cigarreras, alfileritos, rompecabezas, muñecos, barquitos, juegos de te, pinocho, Dragon Ball Zeta, la Pantera Rosa, Bart Simpson, los Power Rangers, Batman, Superman, los Rutgrants, Carretitas, Muñequitas de Madera, etc.



** Se sugiere visitar “ La casa de las artesanías” dónde se encuentran en exhibición y venta al público.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Hacer su propia lanza jugarla y competir.

Favorece: La creatividad, imaginación, ingenio, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, varas de jarilla, otate, carrizo, machete y espacio amplio.

Consignas: Llegar lo más lejos posible y dar en el blanco.

“La Lanza”



Desarrollo:

Se selecciona una vara o palo pudiendo ser de acuerdo al lugar dónde se vive como pueden ser de jarilla, vara del cohete, carrizo y otate, se corta aproximadamente de 1-1.50 mts. de largo y sacándole punta en un extremo con el machete, se limpia la vara de tal manera que queden lisas y limpias, se toma con la mano y se lanza, según dónde se quiera o lo más lejos que se pueda como si fuese jabalina. Esto se juega entre varios participantes siendo un juego de competencia para poder observar quien llega más lejos y quien acierta en el blanco. Gana el que llega más lejos o el que pega en el blanco convenido.



**La lanza fue una arma prehistórica que dio origen a otros juegos y juguetes instituidos cómo: la jabalina y el salto con garrocha.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Jugar, lanzarlos lo más lejos posible y ganar.

Favorece: La imaginación, el ingenio, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, varas de arbustos (derechas), tejocotes y espacio amplio.

Consignas: Cada jugador debe tener sus varas y sus tejocotes.

“La lanzadera de Tejocotes”



Desarrollo:

De preferencia se juega a campo abierto en un lugar plano, los jugadores deben estar en un punto base y cada quien va pinchando los tejocotes a su varita, lanzandolos con fuerza se les da dirección hacia un lugar convenido en dónde a simple vista se pueda observar quien llega más lejos. Ganando desde luego el que llega más lejos y rápido, se juega en los meses de noviembre y diciembre que es cuándo se puede disfrutar y comer este fruto, lo podemos jugar cuantas veces queramos y dispongamos de tiempo.



**Tejocote: fruta semejante a la ciruela de color naranja.

**Lanzadera: varas derechas con punta para lanzar ciertas frutas.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Jugar, integrar al grupo, divertirse y ganar.

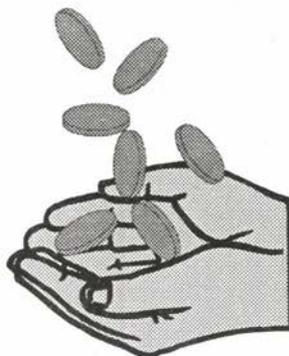
Favorece: La socialización, atención, concentración, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niñas (os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, semillas de chabacano, ciruela, frijoles, maíz, ayocotes, piedritas y espacio chico.

Consignas: El que la tira o la mueve pierde.

“Las Matatenas”



Desarrollo:

Se acuerda de a cuántas “matatenas” se va a jugar, se elige el lugar se escombra y limpia, para saber quien inicia el juego se traza una línea horizontal a 4 o 5 mts. de distancia en donde todos los jugadores tiraran su matatena, “tiro o borolita”, el que quede más cerca de ella es el que inicia el juego, si llegaron a coincidir en el mismo lugar 2 o 3 jugadores se juega un desempate que consiste en volver a tirar otra vez y tirarán en el orden en que quedaron, esto es al principio por que después, solo tira una o las veces que sea necesario hasta que pierda el primero (tira o mueva a otra matatena que no está en juego). Se toman las matatenas y lanzandose al aire a manera que queden en la parte posterior de la mano, después se vuelven a acachar sin tirar una porque se pierde, luego se descansan al suelo las matatenas escogíendose solo una la cuál se lanza al aire e inmediatamente debe tomarse una a una de las que cayeron al suelo, sin dejar caer la que fue lanzada al aire y sin mover alguna otra de las del suelo (si es así tiene derecho a tomar una matatena que ya gano y puede continuar jugando, pero si la tira o mueve alguna que no esta en juego pierde y le toca el turno al siguiente jugador), siguiendo el orden inicial. Gana el que acumula más matatenas.



**Hace 80 años así se le llamaba a la matatena “tiro”, (“borolita” o “diablito”) pintandose de algún color distinto. **Otras modalidades del juego de las matatenas son: “el pico de gallo”, “el caballito”, “pico de loro”, “el torito”, “la una de gato”. Se sugiere jugar en los meses de mayo y junio que es cuando se puede disfrutar de los deliciosos chabacanos y ciruelas.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1,2 hrs.

Objetivo: Utilizarlo en los rituales y juegos masivos.

Favorece: La sensibilización e integración, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, una matraca y espacio chico.

Consignas: Se usa en rituales, eventos deportivos, vitoreos y porras.

“La Matraca”



Desarrollo:

Se usa en tiempo de cuaresma, en la pasión muerte y resurrección de nuestro señor Jesucristo, específicamente los días jueves, viernes y sábado hasta las 23:00 horas, después de la misa de “gloria” en que ya se puede tocar las campanas. También se usa en los eventos deportivos por grupos masivos para estimular y animar a sus equipos a entregarse en lo que hacen con toda su fuerza y pasión de ganar. En la actualidad las usan los niños como un juguete divertido e histórico.

La matraca juguete de madera que esta formada por una rueda o carraca que es la que produce ruido al contacto con la punta de otra pequeña madera que va unida en el interior de esta al hacerla girar de su agarradera. Se usa en los meses de abril o marzo y eventos deportivos masivos.



Edad Sugerida: 1 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Jugar y hacer la muñeca o muñeco.

Favorece: La creatividad el ingenio, imaginación y el conocimiento.

Participantes: Individual o grupo de niñas (os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, barro, tela, trapo, hojas de mazorca, olotes, almohadas, cartón, escoba, medias, lápiz, aguja, estambre, hilo, pintura y espacio chico.

Consignas: Hacer la muñeca o muñeco al gusto.

“Las Muñecas y Muñecos”



Desarrollo:

“La muñeca de Media”, primero se rellena de trapo picado, lana, algodón o papel picado y se va separando con un hilo, la parte que va a hacer la cabeza y por otra el tronco, se corta la media, se cose en tiras largas y angostas de dónde saldrán los brazos, las piernas, después estas se cosen al cuerpo a manera que queden bien proporcionadas, también se le pone el pelo cosiéndole estambre negro en la cabeza. Por último ya sea que se le pinten los ojos, boca y nariz o se le cosen con hilo de otro color. Con los muñecos ya terminados las niñas les hacen su ropita al gusto y juegan a que les dan de: comer, los duermen, cambian, los bañan, les cantan siendo toda una ceremonia hasta la fecha. Pudiendo jugarse en cualquier época del año.



**La muñeca o muñeco figura pequeña hecha a imagen de la figura humana, usada como juguete para niñas y niños. En la actualidad se hacen de diversos materiales cómo: madera, cartón y plástico.

Edad Sugerida: 8 a 80 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 2, 3 hrs.

Objetivo: Hacer su papalote, volarlo, concursar y ganar.

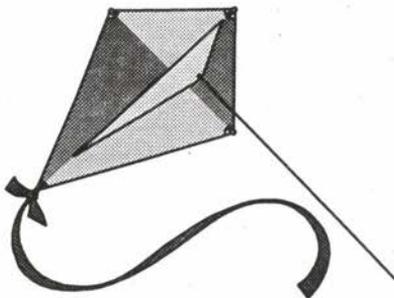
Favorece: La creatividad, imaginación, inteligencia e ingenio, atención, concentración y oculo espacio temporal.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, tejamanil delgado, carrizo, polocote, varas de chinamite, hilo cañamo, papel periodico, china o plastico, trapo viejo, navajita de rasurar, 300 metros de hilo, cuchillo o machete y espacio amplio.

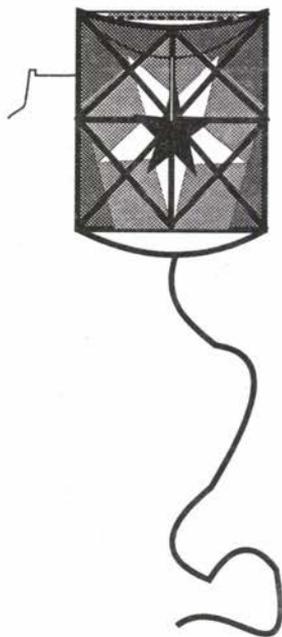
Consignas: Saber colocar las navajas, los tirantes, la cola, mandar cartas, debiendo volar lo más alto posible.

“Los papalotes”



Desarrollo:

El mes propio para volar el papalote es febrero y marzo, aunque dadas las condiciones del clima puede volarse en algunos otros meses del año. Una vez que se terminó de hacer el papalote o se compra, es decir una vez forrado con rezúmbadera y con la cola adecuada, los tirantes bien proporcionados se ata el hilo del tirante al hilo adicional y con la ayuda de otro participante que toma el papalote, debe colocarse en dirección hacia dónde corre el aire y lo alzará con las manos a la altura de su cabeza, se alejara a una distancia mínima de 20 a 30 metros aproximadamente, y esperara el momento en que el aire este más fuerte para soltarlo, de esta manera subirá inmediatamente, se le dará más cuerda o hilo e ira ganado altura según sea la hechura.



** Otras formas y modelos derivados del papalote son: los cubos, las estrellas, tinitas, mariposas, aviones. También con el papalote se juega las coleadas, las cortadas y las

Edad Sugerida: 8 a 30 años.

Tiempo Sugerido: 10, 30 min.

Objetivo: Jugar lanzar la pelota de piedra y el disco.

Favorece: La creatividad, la imaginación, sensibilización, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de niñas (os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, pelota de piedra, el disco y espacio amplio.

Consignas: Es un juguete "prehispánico" la pelota de piedra o "bala" y el "disco".

“La Pelota de Piedra”



Desarrollo:

Este juguete dio origen a otros más, como el lanzamiento de bala o disco. Por lo regular las hacen las personas que se dedican a labrar la piedra o escultura, dando forma circular a la piedra, En la actualidad se usa en la competencias olímpicas y se practican en las escuelas se pueden encontrar en algunos municipios cómo por ejemplo: Xaltocan y otros más. Cómo su nombre lo dice, la pelota de piedra es la “Bala” y el disco en forma de plato actual, se juega lanzando los más lejos posible ambos objetos o juguetes. Gana el que llega más lejos.

** La pelota de piedra fue un juguete primitivo que dio origen a otros más como son: la bala, el disco. Actualmente existen pelotas especiales de varios deportes instituidos como son: de fút bol, beis-bol, basket-bol, etc.

Edad Sugerida: 6 a 70 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Hacer y romper la piñata.

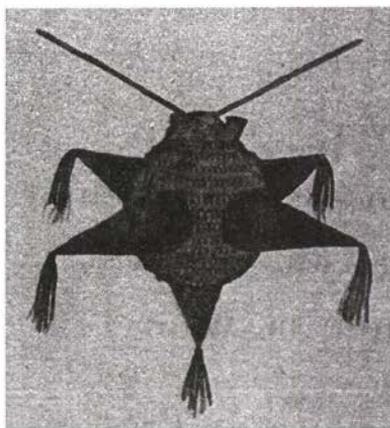
Favorece: La socialización, integración, habilidad, destreza e intuición.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, reata, palo, piñatas, paliacate, colación, fruta, y espacio amplio.

Consignas: Adivinar y pegarle, ganar lo que tiene la piñata.

“Las Piñatas”



Desarrollo:

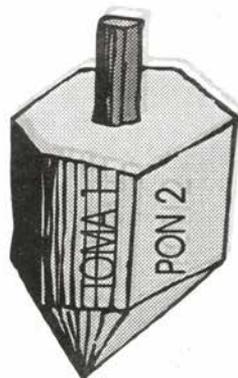
Se reúnen todas las personas alrededor de la piñata, la cuál se amarra a una reata larga y alta, se elige quien va a empezar el juego o sea a romperla, normalmente siempre empiezan los niños, después los jóvenes y al ultimo los adultos. A cada uno de los participantes se le tapa los ojos con un pañuelo o paliacate y se les da un palo para golpear a la piñata, solo que antes se les da unas vueltas al jugador y con el palo se le indica a dónde esta la piñata para desorientarlo, luego se suelta empezando a golpear esta si es que puede. Porque los que se encuentran sosteniendo la reata tienen que burlarlo haciendo fallar al que le toco pasar en ese momento y así pasan sucesivamente todos los que quieran y cuándo alguien la rompe, hay que correr a juntar y tratar de ganar el contenido de esta ya sea colación, fruta, cacahuates, etc.



** Las piñatas juguete típico en las fiestas de navidad y reyes, elaboradas de diferentes figuras y tamaños por las mismas familias.

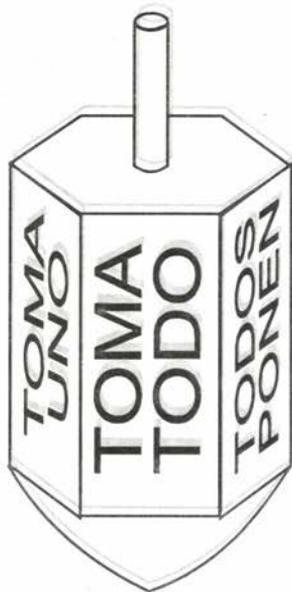
Edad Sugerida: 5 a 60 años.
Tiempo Sugerido: 10, 30 min, 1 hr.
Objetivo: Jugar, apostar y ganar.
Favorece: La socialización, el conocimiento a las matemáticas, el entretenimiento, habilidad y suerte.
Participantes: Grupo de: niñas (os), jóvenes y adultos.
Material: Recursos humanos, la pirinola de madera, pirinola de barro, fichas, dinero, las pirinolas de flor de alcanfor y espacio chico.
Consignas: Ganar o perder (tener suerte).

“La Pirinola”



Desarrollo:

Para iniciar el juego se acuerda entre los jugadores, de qué, de a cómo y de a cuántos se va a jugar cada participante tiene que depositar lo mismo sobre la mesa o suelo, también se realiza otro juego antes de dar inicio, consistente en adivinar en qué mano se tiene un objeto pudiendo ser: una piedrita, un palito o una bolita de papel y el que adivine, es el que inicia tirando, después puede ser según a como estén sentados ya sea a la derecha o izquierda. El “mano” o primeras toma la pirinola haciendola girar o bailar y todos esperan observando cómo va a caer la pirinola, según lo que diga la carita que cae hacia arriba, es lo que tiene (n) que hacer el jugador (es), por ejemplo; pon dos, todos ponen, toma dos, etc. Gana el que juega la pirinola y cae toma todo, termina el juego según quieran.



**Este juguete puede encontrarse en tiendas de artesanías del estado de Tlaxcala.
 La pirinola de barro: es de origen prehispánico tradicional.
 La pirinola de alcanfor: es un juguete de exhibición.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Cada jugador debe hacer su ranita o chapulín y jugarlo.

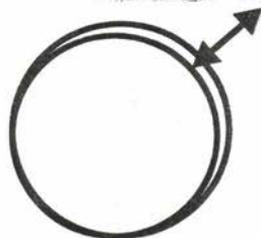
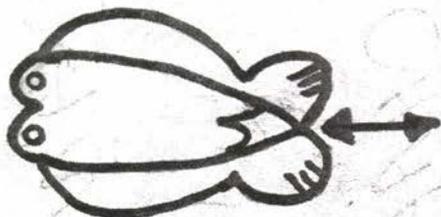
Favorece: La imaginación, la creatividad e ingenio, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, una charrasquita o navaja, penca de maguay y espacio amplio.

Consignas: Saber cortar la penca.

“Las Ranitas Voladoras o Chapulines”



Desarrollo:

Se selecciona el maguay, se corta la penca, se le quitan las espinas de ambos lados ya sea en cuadro o círculo e inclusive se pueden hacer con figuras de ranita o chapulín, después se desprende una parte del mixiote, no todo y lanzándose con fuerza hacia el aire o espacio, producen un sonido semejante al zumbido del chapulín.

** Juguete propio en las comunidades rurales del estado puede jugarse en cualquier mes del año.

Edad Sugerida: 7 a 70 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Integrar al grupo brincar la reata y ganar.

Favorece: La socialización, atención, coordinación motriz gruesa, habilidad, destreza, concentración y lateralidad.

Participantes: Individual o grupo de: niñas (os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, la reata y espacio amplio.

Consignas: Entrar y salir a tiempo y aguantar saltando lo más que se pueda.

“La Reata”



Desarrollo:

Normalmente la reata se usó para jalar el agua de los pozos o para amarrar a los animales de campo. La toman dos niños (as), cada uno por un extremo procurando que no quede muy tensa formando una “u” y la

harán girar hacia cualquier lugar o dirección, mientras los otros participantes o compañeros se meten a brincar la reata, puede ser individual o en parejas y el que pare la reata con alguna parte del cuerpo pierde, gana el que salta más veces.

También con la reata se juega el reloj por salto 0,1,2,3, hasta el 12 el que llega primero, es el ganador. Este juego se puede jugar al mismo tiempo con dos reatas en sentido contrario y los que brincan pueden pedir lo que quieren saltar: La sopa, el arroz, el mole, o frijoles esto es más o menos lo que representa cada comida en relación, con el movimiento que puede hacerse con la reata: ligero o suave, salticando, medio rápido, rápido y muy rápido respectivamente en ese orden.

Edad Sugerida: 8 a 40 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Desplazarse en la resbaladilla y jugar.

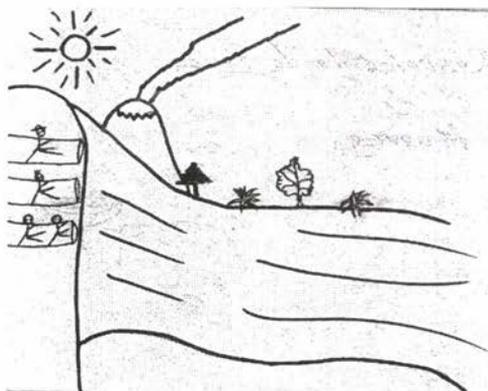
Favorece: La habilidad, destreza, imaginación y coordinación motriz gruesa.

Participantes: Individual o grupo de niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, penca de maguey, una navaja o machetito y espacio amplio en declive o bajada.

Consignas: Mantener el equilibrio no caer y tener valor.

“La Resbaladilla de Penca de Maguey o Madera”



Desarrollo:

Se elige el lugar dónde se preste para jugar, de preferencia que este de bajada y entre más largo mejor, se buscan las pencas de maguey se cortan, se les quita las espinas de los costados y la punta principal, la penca debe ser larga de tal manera que quepa uno sentado en ella para poder tomarse de ambos lados, se coloca uno en el borde de la parte alta del terreno arrojándose sobre la resbaladilla, procurando mantener el equilibrio sobre la penca para no rasparse el cuerpo durante el recorrido, gana el que no cae de ella y completa el recorrido.

**Juguete elaborado con penca de “maguey” en la actualidad casi extinto en las comunidades rurales del estado.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Pegar y jugar al tiro al blanco.

Favorece: La habilidad, destreza, la atención, concentración, óculo espacial, la puntería y el pulso.

Participantes: Individual o grupo de niños, jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, cámara de automóvil (liga), cuéñda, cuero de zapatos, hilo resistente, tijeras, horqueta y espacio amplio.

Consignas: Es peligroso su uso.

“La Resortera o Charpe”



Desarrollo:

En la actualidad se encuentra la liga fácilmente en los grandes mercados y se compra por metro, primero se cortan las ligas que queden iguales, que no este picada la liga, aproximadamente de unos 25 centímetros de largo, luego se saca de un zapato viejo un pedazo de cuero en forma elíptica haciéndole dos agujeros en los extremos por donde se meterán las puntas de las ligas y se amarran liga con liga, quedando las puntas de las ligas hacia afuera, después se amarra con una cuéñda doble en los otros extremos de las ligas y se atan con pedazos de hilo cáñamo muy fuerte para que no se safe la liga, tanto de la liga como del cuero o lengüeta, que es donde se ponen las piedras y listo ya esta el charpe o resortera, algunos en lugar de ponerles cuenda le ponen la horqueta de madera o plástico.

** Juguete propio de las comunidades rurales utilizado para asustar y matar pequeños animales perjudiciales. “Lengüeta”: pieza echa de cuero del zapato de forma elíptica o rectangular.

Edad Sugerida: 10 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 , 50 min.

Objetivo: Hacer la rezúmbadera que sea propia y jugar.

Favorece: La creatividad e ingenio, imaginación y habilidad.

Participantes: Individual o grupo de: niñas (os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, tejamanil, hilo, navaja y espacio chico.

Consignas: Tener imaginación y ocuparla.

“La Rezumbadera de Tejamanil”



Desarrollo:

Se corta el tejamanil en forma de tablita larga que quede liza de los cuatro lados, se lija en alguna piedra para que no quede aspera, después se le hace un orificio en alguno de los extremos por donde se amarra el hilo ya sea cáñamo o algodón, pero que sea resistente, se toma el hilo con la mano y alzando los brazos se le hace girar con fuerza sobre la cabeza en forma de hélice esto produce un sonido de rezúmbadera semejante a un helicóptero, se puede jugar en cualquier mes del año cuando uno quiera.

** Tejamanil: tabla delgada que se usa como tejo para fabricar techos de diferentes materiales.

Edad Sugerida: 10 a 40 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Saber hacer los "sancos", desplazarse con ellos concursar y ganar.

Favorece: La coordinación motriz gruesa, el equilibrio, habilidad y destreza.

Participantes: Por parejas o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, palos, botes de lámina y espacio amplio.

Consignas: Tener equilibrio sobre los sancos.

"Los Sancos"



Desarrollo:

Se hacen los sancos de 2 girones de madera o palos gruesos de 1.50 metros de alto aproximadamente y un grosor de 10 cmts; de diámetro y a unos 40 o 50 centímetros, se clava otra madera al sanco para apoyar ahí los pies a la hora de subirse y sostenerse arriba, para jugar carreras con otros compañeros o simplemente observar quien aguanta más tiempo arriba, quien corre más rápido es el ganador. Se marca la línea de salida y la meta se puede jugar hasta que quieran. También a la parte inferior del sanco se puede colocar botes de lámina para apoyarse mejor y no caer fácilmente.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 ,2 hrs.

Objetivo: Silbar con el, rescatarlo.

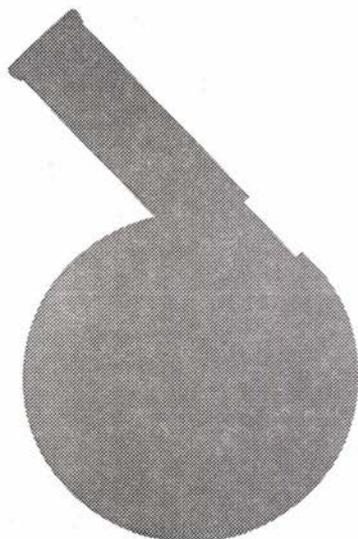
Favorece: La creatividad e ingenio, imaginación y habilidad.

Participantes: Individual, niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, molde, barro, agua, horno de ladrillo y espacio amplio.

Consignas: Soplar.

“El Silbato de Barro”



Desarrollo:

Este instrumento o juguete lo hacen los artesanos que trabajan el barro, se puede encontrar en varios municipios del estado de Tlaxcala, por ejemplo: San Sebastián Atlahapa, Tzompantepec, Cacaxtla, Xochitecatl, Tenexyecac, Tizatlan, Calpulalpan, Huamantla, Quiahuixtlan, Ocotelulco y otros más. Se prepara el lodo o barro con agua, después se utiliza un molde de madera el cuál se cubre con el barro dejandolo orear, después sobre el molde se corta en dos partes retirando el molde para después volver a unir las dos partes, se pegan y listo, se le hace un orificio, se cuecen en los hornos dónde se quema el ladrillo, una vez solidificado y frío se introduce en la boca, se sopla produciendo un sonido muy peculiar.

1 barro



2 metalico

** Este juguete que por sus características materiales es considerado prehispánico al igual que: el “cuerno” o “tochacatl”.

Edad Sugerida: 10 a 30 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Volar en las sillas, entretenerse y divertirse.

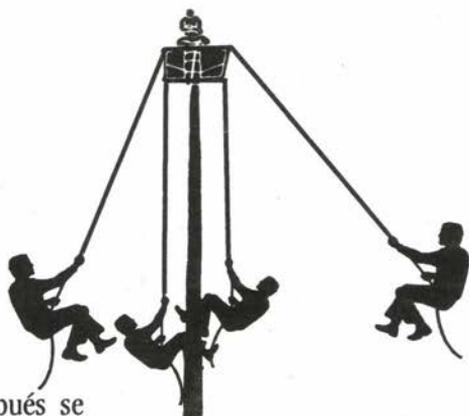
Favorece: La socialización, integración, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de niños o jóvenes.

Material: Recursos Humanos, sillas voladoras y espacio amplio.

Consignas: Tomarse fuerte y no soltarse.

“Las Sillas Voladoras”



Desarrollo:

Se entierra un palo alto y redondo, después se hace un cuadro con palos el cuál se atora en lo alto, rebajado la punta superior del palo enterrado con un hacha para que no se baje el cuadro y pueda girar, posteriormente se amarran cuatro lazos largos en cada esquina del cuadro a modo que lleguen casi al suelo, siendo cuatro los participantes que se cuelgan de los lazos que al correr tomados del lazo al mismo impulso y la fuerza hace girar al cuadro por lo tanto los jugadores pueden pasarse por el aire tomados del lazo, a veces se ayudan con los pies corriendo tomados del lazo, para poder desplazarse en el aire, más adelante se le adapta una canasta o silla al lazo de este juego, finaliza hasta que se cansen los jugadores o pasando otros niños alternadamente.

** Este juguete fue precursor de las sillas voladoras modernas utilizadas en el municipio de santa maría tocatlan y típico en las fiestas tradicionales de las comunidades rurales del estado.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1, 2 hrs.

Objetivo: Subir y bajar al impulso de los pies.

Favorece: La socialización e integración, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: dos jugadores niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, tablón, morillo, lazo y espacio chico.

Consignas: Ganar al otro y dejarlo arriba.

“El Sube y Baja”



Desarrollo:

Se acomoda un tablón o morillo

sobre un objeto en alto,

aproximadamente a unos 75 cms;

o un metro el cuál servirá de eje entre los dos

extremos del tablón o morillo, cada jugador

se montará en un extremo, primero se sienta uno

en algún extremo y el otro lo subirá con las

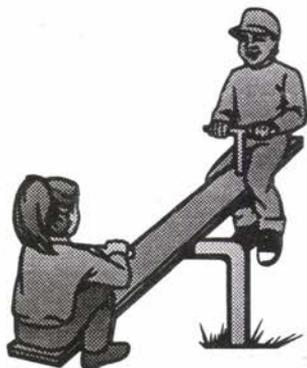
manos para poder sentarse en este; o la vez los dos simultáneamente

empezando el juego al impulso de las piernas

y fuerza, uno sube y el otro baja ayudado de las piernas

(el peso y tamaño de los jugadores debe ser aproximadamente

igual), termina hasta que se cansen o cambien por otros niños.



**Actualmente pueden encontrarse juegos mecánicos en los parques y centros escolares del estado.

Edad Sugerida: 10 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Jugar, apostar y ganar.

Favorece: La socialización, habilidad, destreza, suerte y atención.

Participantes: Por parejas o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos Humanos, la tabita y espacio chico.

Consignas: Adivinar y tener suerte.

Desarrollo:

“La tabita” se puede obtener de una de las patas traseras del carnero, cuándo se matan para hacer la deliciosa “barbacoa” se lava y se limpia muy bien, después se toma con las manos y se avienta de tal manera que gire en el aire y dependiendo de como caiga, (tiene que caer de canto o sea de costado) para saber quien gana, haya hace 70-80 años le decían; (donde tiene honduras “culito” y del otro liso “carne”). Gana según el tirador o el que pide, apostándose pesos, centavos, cosas, objetos, etc; también se recitan algunos versos como: “tabita de hueso que en el campo andabas comiendo sacatito y carnita me dabas”, - el otro jugador puede responder “ - tabita de hueso que viniste de lejos dame suerte para ganar a estos p.....” Y a la vez contestarle - con “tabita de hueso que me das grasa para jabones, no dejes que me ganen estos c.....”.

“La Tabita”



**Juego de apuesta y suerte similar a los “voladitos” solo que con la “tabita”.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Sacar las monedas con el tacón, entretenerse, divertirse y ganar.

Favorece: La socialización, atención, integración, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

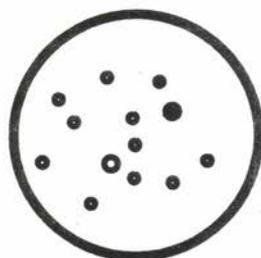
Material: Recursos Humanos, dinero, un tacón, fichas y espacio pequeño.

Consignas: Tener dinero para jugar (de adivis o de amentis).

“El Tacón u Orquíiz”

Desarrollo:

Se juega entre varias personas apostándose según lo que acuerden los participantes puede ser: monedas, pesos, centavos, corcholatas o fichas, etc. O simplemente por gusto, para iniciar se pinta o se hace un círculo en el suelo o pavimento colocándose en el centro del círculo lo apostado de preferencia dinero, se tira según sean los jugadores del (1- 10), por ejemplo: primeras, segundas, etc; y las monedas que saque cada jugador del círculo con el tacón de los zapatos ya es suyo, así sucesivamente en el orden acordado, el juego termina cuando se acabe el dinero, se puede jugar cuantas veces se quiera y tengan dinero.



— META —



SALIDA

** “El tacón”: también se juega desplazando dinero de un lugar a otro y el que llega primero al lugar acordado es el que gana según lo apostado.

Edad Sugerida: 7 a 50 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Jugar y pasar el tejo de un extremo a otro.

Favorece: La integración, socialización, habilidad, atención y concentración.

Participantes: Grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos Humanos, tejo de barro cocido, suelo y espacio amplio.

Consignas: Si el tejo sale del cuadro, pierdes, si se baja el pie también.

“El Tejo”



Desarrollo:

Se traza en el suelo 5 cuadros enumerándolos del 1 al 4 ya que el de enmedio se llama descanso, se hace el tejo con tepalcate de algún comal u olla de barro cocido, debiendo quedar redondo, también se traza a un paso del cuadro la línea de salida, colocándose el tejo al borde de la línea del primer cuadro y según sean los jugadores pasaran uno a uno de a “cogito” y con la punta del zapato golpearán el tejo para pasarlo de un extremo a otro, según acuerden las tiradas o veces a patear quien lo logre gana, el cuadro de enmedio es para descansar, (se puede bajar el pie si quiere uno) si el “tejo” llega a salir de cuadro se pierde y debe esperar a la siguiente vuelta su turno para poder participar otra vez, gana el que pasa primero los cuadros con el “tejo” sin bajar el pie.

** “Tejo”: trozo redondo de varias materias que sirve para jugar, preferentemente elaborado de barro cocido.

Edad Sugerida: 8 a 50 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Hacer el teléfono.

Favorece: La socialización, habilidad, comunicación, creatividad e imaginación.

Participantes: Por parejas de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos Humanos, 2 botes de chiles o atún, hilo 50-100 mts. y espacio amplio.

Consignas: Hablar a través del teléfono.

“El Teléfono”



Desarrollo:

Se juega por parejas o en grupos, se hace el teléfono con 2 botes de lamina de chiles o atún, aplanandose muy bien los bordes internos a modo que quede lizo, ya sea con una piedra o martillo, después se hace un agujero muy pequeño a cada bote en el centro del extremo inferior externo, de manera que entre apenas el hilo o cordel, se mete el hilo anidiendo para que no se safe tanto de un extremo como del otro, después se alejan los dos jugadores para platicar o comunicarse, hasta dónde de el hilo debiendo quedar restirado, empezando a hablar con el “teléfono” ayudado de las manos, procurando hablar dentro del bote sin despegar la mano y la boca.

** “Teléfono”: Juguetes utilizados como medio de comunicación a principios del siglo XX.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 20 min, 1 hr.

Objetivo: Jugar y conocer la gran variedad de instrumentos musicales de juguete.

Favorece: La imaginación, ingenio, creatividad, habilidad, destreza, atención y concentración.

Participantes: Individual o grupo de: niñas (os), jóvenes y adultos.

Material: Recursos humanos, madera, parche, clavillo, hilo, barniz, pintura y espacio chico.

Consignas: Jugar y conocer los instrumentos (la orquestita).

“Teponaztle y Chirimía”

Desarrollo:

El teponaztle es un tambor cilíndrico prehispánico usado por los antiguos tlaxcaltecas, en sus ritos y ceremonias paganas, principalmente como música guerrera tanto la chirimía como el teponaztle. En la actualidad aun se conservan, utilizándose en las fiestas patronales o “ferias”. También se hacen de diversos tamaños usándose como: pequeños instrumentos de juego.

El “teponaztle” consiste en una caja de resonancia hecha de un tronco hueco de un árbol al cual se le adhiere la piel de una res o parche haciéndolo tañer, golpeándolo con las manos o con un trozo de madera, al cual de un extremo se cubre con trapo o cuero amarrándose muy fuerte. Sobre la caja suele labrarse bellamente figuras de dioses o escenas guerreras. La “chirimía” pequeño instrumento de viento hecho de madera o barro, inseparable del “teponaztle” con embocadura de caña, con 6 orificios para tocar.



**Instrumentos musicales utilizados antes de la conquista. En la actualidad se hacen de diversos tamaños y los pequeños son considerados juguetes.

Edad Sugerida: 6 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 1, 2 hrs.

Objetivo: Representar personajes y dar mensajes a través de ellos.

Favorece: La socialización, creatividad, imaginación, habilidad, destreza, conocimiento, cultura y salud.

Participantes: Grupo de: niños (as), adolescentes, jóvenes y adultos.

Material: Recursos Humanos, papel mache, látex, resinas, pastas, trapos, pinturas, varillas de madera de (tzompante y ayacahuite).

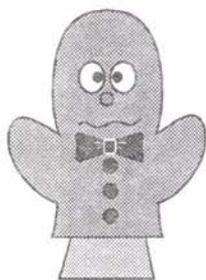
Consignas: Asistir a presentaciones y entender los mensajes.

“Los Titeres”



Desarrollo:

Los títeres son unos muñecos de diferentes materiales que pueden representar un sin fin de personajes históricos, a través de ellos se logra transmitir cualquier mensaje, obviamente manejados por autómatas o titiriteros, destacan tres clases de técnicas de títeres como son: títeres de varilla, de guante o guiñol y títeres de hilo: los de varilla con articulaciones en pies, manos y cabeza dandoles movimiento por medio de las varillas. Los de guiñol metiendo la mano para dar movimiento y articulación mediante las manos y la boca. Los de hilo manipulados por medio de hilos y una cruceta a la cuál van atados los hilos de esta manera el titiritero les da movimiento. Así respectivamente de esta manera son manipulados, siendo unos juguetes de mucha importancia para la educación y cultura infantil.



** Se sugiere visitar (el museo nacional del títere) en la ciudad de Huamánla, Tlax. Aquí podemos encontrar títeres de barro con articulaciones en pies y manos atados con fibra natural (lazo) datan de 750 a 950 años. D.c.

Edad Sugerida: 10 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Prenderlo, correr con el y torearlo.

Favorece: La integración, atención, socialización, habilidad y destreza.

Participantes: Grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos Humanos, el torito tradicional de pirotecnia, cerillos, dos palos, un trapo y espacio amplio.

Consignas: Ser el toro o torear.

“El Torito de Cohetería”



Desarrollo:

Se enciende la mecha con un cerillo y a la hora de quemarse van tronando los cohetitos, uno lo carga y corre hacia los demás niños o personas causando entusiasmo, alegría y sobresalto mientras que otros lo corretean o simulan torearlo. El otro “torito” se dramatiza cuándo se reúne uno con la familia, eligiéndose quien será el torito el cuál se encoje y con las manos o con unos palos simula los cuernos poniendoselos a la altura de la cabeza y tratara de embestir a los demás participantes que buscan un trapo que sirve de capote para torear al toro y burlarlo, gritarle “ole torito pinto” u “ole torito tonto”, “aja torito”, pudiendo representarlo cualquier niño (a). El “torito de cohetería”, tiene un tiempo limitado mientras dura prendido y el segundo se juega al gusto.

** El torito tradicional de cohetería de preferencia se juega o quema en las fiestas tradicionales de las comunidades rurales.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Saber bailar y ganar.

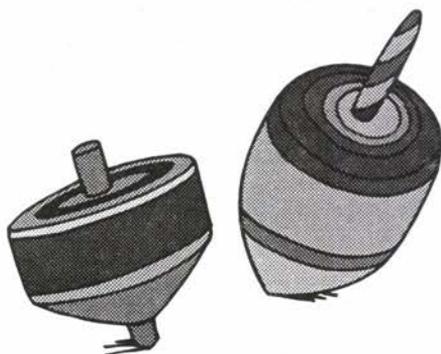
Favorece: La coordinación motriz gruesa, habilidad, destreza, equilibrio es óculo espacio temporal.

Participantes: Individual o grupo de: niños(as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos Humanos, trompo de madera o barro, cuerda, monedas, suelo y espacio amplio.

Consignas: Saber jugar las distintas modalidades como: el zacatlaco, los puntazos, los panzazos, los canches, la bailarina, la cazuela, los carnazos, etc.

“El Trompo”



Desarrollo:

Se atora la cuerda en la cabeza del trompo bajandose a la punta dónde se enreda alrededor del trompo, con la misma cuerda a modo que a la hora que es lanzado al aire gire con fuerza y al caer al suelo quede bailando, siguiendo esta misma secuencia se juega “el zacatlaco”, consistente en hacer un círculo en la tierra dónde se colocan unas monedas, que es lo que se apuesta al jugador (es) que están jugando todos deben poner la misma cantidad y lanzar su trompo, debe caer y pegarle a alguna moneda de las que se encuentran dentro y sacarla de un golpe, si la saca ya es suya. Gana el que saca más, también de la misma forma se juegan los “canchasos” o “trompos perdidos” consistente en romper el trompo de los adversarios solo que en lugar de colocar monedas se colocan los trompos y gana el que rompe el de los demás.



** Otra modalidad es: “la cazuela, la bailarina y el zacatlaco: dinero”.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Crear su propio rehilete.

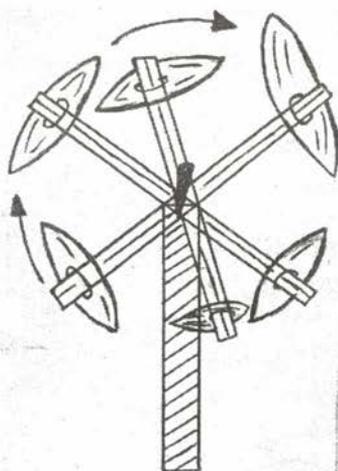
Favorece: La creatividad, ingenio, habilidad y destreza.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos Humanos, chinamite o cañuela de maíz, hojas de tetomoxtle, espinas de maguey, tijeras o navajitas y espacio chico.

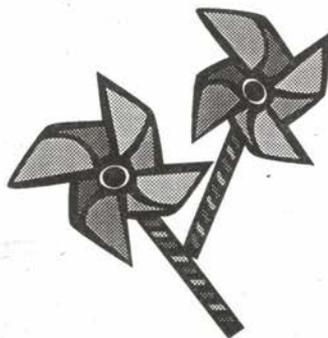
Consigas: Tener imaginación para hacer el rehilete.

“Los Voladores o Rehiletes”



Desarrollo:

Para iniciar se buscan dos trozos de la punta del chinamite o cañuela, se limpian se les quita la hoja siendo de unos 20-30 cms. de largo y se colocan en forma de cruz, después se atraviesan con la punta de maguey al centro quedando la puya sobresalida de un extremo, donde se colocara un palito o tronco del mismo chinamite o polocote, el cuál debe ser la base del “rehilete”, también en las puntas de la cañuela se colocan las hojas del Tetomoxtle de la mazorca las cuáles se cortan del centro de la hoja con unas tijeras o navajita de rasurar, para poder incrustarlas en las cuatro puntas del rehilete y listo. Alla por los años 20, 30 y 50´s se colocaban sobre los techos de las casas siendo muy emotivo verlos girar, también servia como veleta para saber hacía dónde corre el aire.



*** “Puya”: punta aguda de la hoja del maguey.

Edad Sugerida: 8 a 60 años.

Tiempo Sugerido: 30 min, 1 hr.

Objetivo: Concursar, realizar suertes por tiempo determinado y ganar.

Favorece: La habilidad, destreza, la creatividad e imaginación, es óculo espacio temporal y socializa.

Participantes: Individual o grupo de: niños (as), jóvenes y adultos.

Material: Recursos Humanos, yoyo de madera, plástico, aluminio y espacio chico.

Consignas: Dominarlo a libertad y voluntad.

“El Yoyo”



Desarrollo:

El yoyo tradicional se hace en madera de encino y es un objeto circular doble unido por un eje de madera o metálico en dónde se ajusta el hilo o cordel, enredandose al mismo eje, se hace una gasa al otro extremo del hilo donde se mete el dedo mayor y se lanza con la mano hacia arriba o hacia abajo, según la figura o suerte que se quiera hacer por ejemplo: hacerlo patinar o dormir, el columpio, el caminante, la vuelta al mundo, el puente, el perrito, etc. Y se apuesta el que haga más figuras o suertes en un determinado tiempo es el ganador.



** En la actualidad los hacen los artesanos y carpinteros sobre pedido por ejemplo en:

FUENTES y ENTREVISTAS

Museo Nacional del titere
Centro Regional de las artes Huamantla, Tlax.
Tel. (012) 47-2-10-33 o 2-13-11

Artesanías Molina
artesanías N° 3 Tizatlan, Tlax. Tel. 2-66-38

Museo de artes y tradiciones populares
(artesanías tel. 4-62-23-37)

Casa del artesano centro Tizatlan, Tlax.

Diseño, programa CorelDRAW

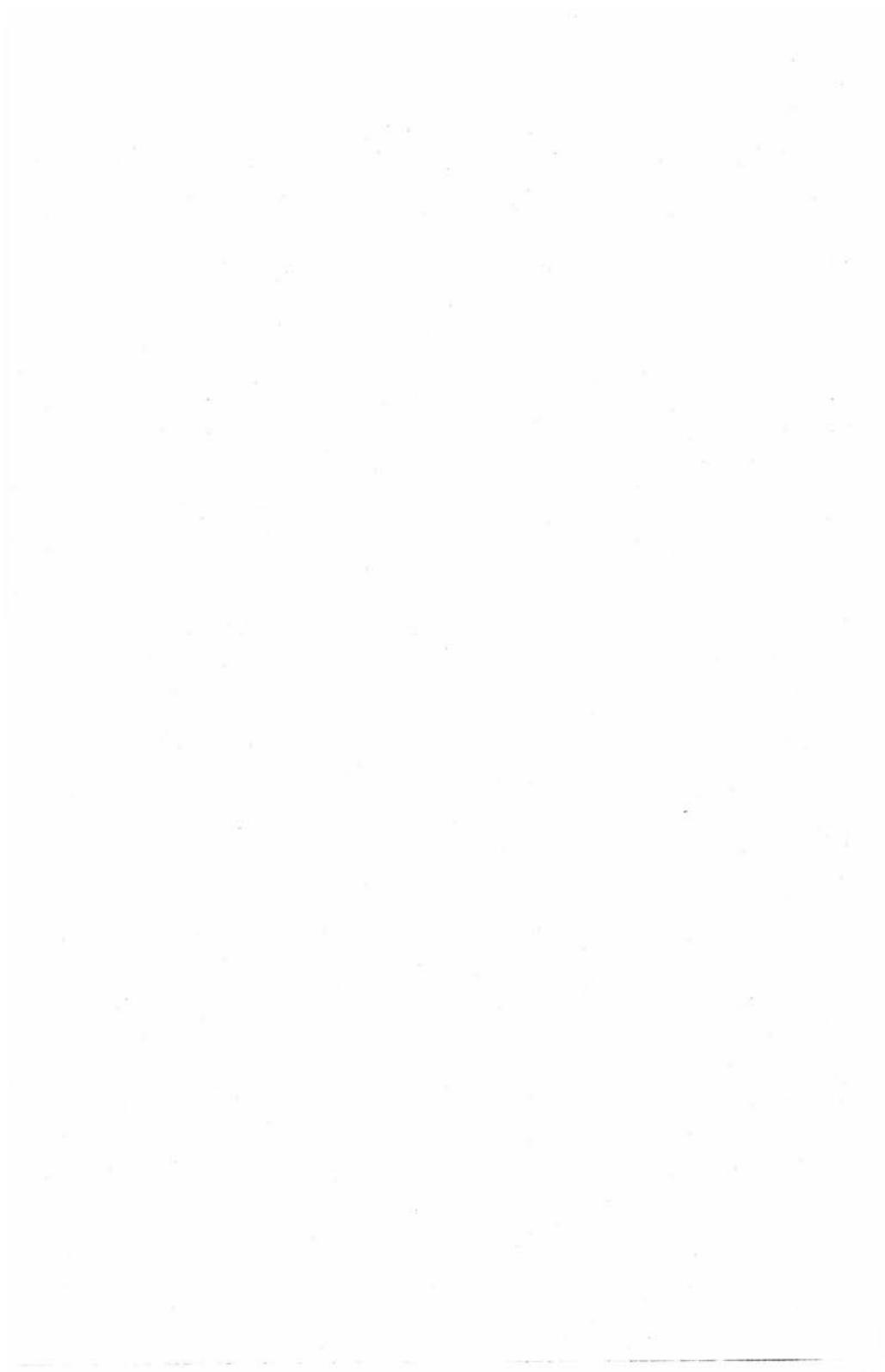
Entrevistas

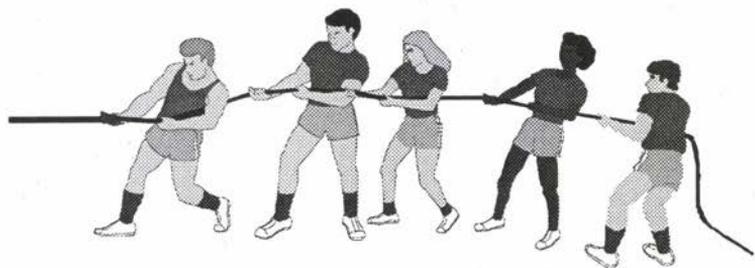
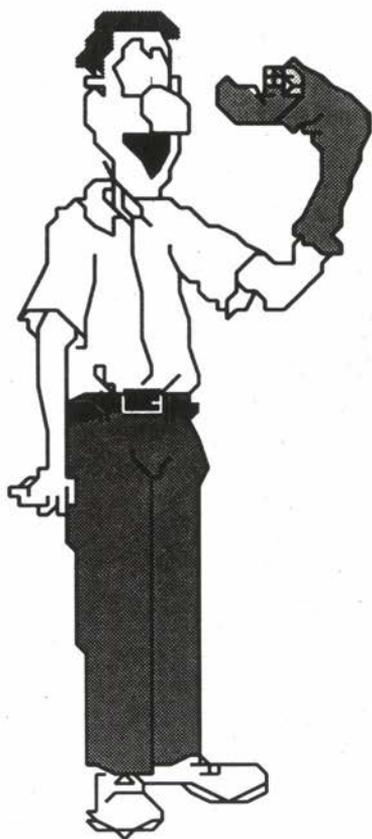
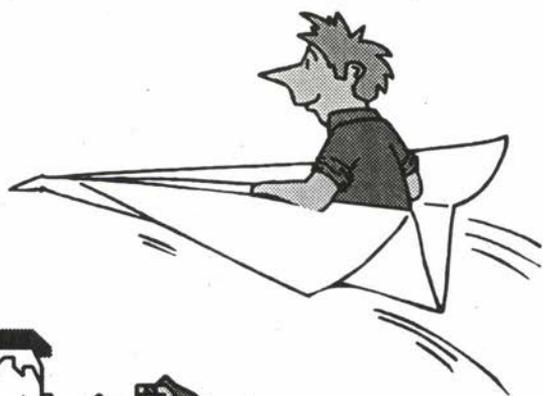
Personas entrevistadas de la 3ra. Edad del estado de
Tlaxcala.

Sr. Francisco Vásquez Lira	Yauhquemehcan
Sr. Mtro. Desiderio Hernández Xochitiotzin	Tlaxcala
Sra. Leticia Pérez Huerta	Tetla
Sra. Eufrosina Arellano R.	Apetatitlan
Sra. María Sánchez morales	Chiautempan
Sra. Zita Saldaña Cordero	Cuaxomulco
Sra. Martha Meza F	Santa Cruz Tlaxcala
Sr. Zeferino Contreras C.	Tocatlan
Sr. Anselmo Vásquez L.	Xalostoc
Sr. Ignacio Serrano S.	Tzompantepec
Sra. Marta Sanluis Huerta	San Jose Teacalco
Sra. Angeles Cuapio Cuapio	Tetlanohcan
Sra. Graciela Domínguez de E.	Huamantla
Sr. Otilio Báez Estrada	Zitlaltepeltl
Sr. José Rodríguez Rodríguez	Altzayanca
Sra. Patricia Rico Rosas	Ixtenco
Sr. Joaquín Espinaza	Benito Juárez

Sr. Florencio Elizalde Nava	Ixtacuixtla
Sr. Alfredo Barba Maravilla	Nopalucan
Sr. Enrique Bonilla Ortega	Xocoyucan
Sra. María López Vásquez	Cuapiaxtla
Sr. Jaime Garrido Sosa	Muñoz
Sr. Miguel Rodríguez I.	Atlangatepec
Sr. Filemón Hernández Rojas	Tlaxco
Sr. Juan Carrasco	Excronista de la cd. Apizaco
Sra. Elvia Montiel Ugarte	Apizaco
Sra. Ma. Luisa Cervantes López	Xaltocan
Sra. Gema Vásquez Carro	Amaxac
Sra. Margarita Susano P.	Hueyotlipan
Sr. Aristéu Medellín.	Españita
Sr. Isidro Torres J.	Sanctorum
Sr. Mariano Olvera T.	Nanacamilpa
Sra. Inés Adriano Morales	Calpulalpan
Sr. Dr. Fernando León Nava	Apizaco
Sr. Roberto Romero Ramos	Ixtulco
Sr. Prof. Adrián Sánchez Avila	Tizatlan
Sra. Profra. Teresa Dorantes	Zimatpetl
Sr. Dario Sánchez George	Tlaltelulco
Srita. Guadalupe Morales	Tecopilco
Sr. Magdalena Conde Sastre	Contla de Juan Cuamatzi
Sr. Marcelino Rugerio J.	Xiloxotla
Sr. Isaías Juárez Pérez	Teolocholco

Sr. Mariano Sosa Rodríguez	Zapata
Sra. Petra Guevara Ortega	Cárdenas
Sr. Miguel Montiél Lira	Terrenate
Sr. Elias Carro Santacrúz	Panotla
Sra. Juana Guadalupe de la Cruz bustos	Totolac
Sr. Marcelo González Pérez	Texoloc
Sr. C.P Victor Cervantes Gracia	Tlaxcala
Sr. Romualdo Bernal Cuando	Tetlatlahuca
Sra. Manuela Báez García	Atlihuetzian
Sr. Gilberto Allende de la Rosa	Tepetitla
Sr. Elpidio Ramos Bañuelos	Nativitas
Sra. Carmen Solano de Lara	Santa Apolonia Teacalco
Sr. José Ramírez Tepato	Huactzinco
Sra. Elvia Martínez Corona	San Pablo del Monte
Sr. Carmen Zamora Palafox	Tepeyanco
Sr. Margarito Cócetl Ramírez	Zacualpan
Sr. Clotilde Guzmán Méndez	Tenancingo
Sr. Jaime Rojas Zepeda	Mazatecochco
Sr. Natividad Portilla Aguila	Axocomanitla
Sr. Francisco Pérez Morales	Zacatelco
Sra. Gertrudis Cuautepitzi Camacho	Acuamanala
Sra. Remedios Ibañes Flores	Quilehtla
Sr. Prof. Virgilio Morales Achac	Ayometla
Sra. Rosa Ma. Mendoza Hernández	Xicohtzinco
Sr. Manuel Vélez Candía	Tequexquitla
Sr. Dolores Elioza	Papalotla





El ser humano después del trabajo (esclavitud) tiene la
necesidad de descansar (libertad) y esto
mirar que pasa a través del tiempo lo importa



Centro de
Información y
Documentación

Alberto Beltrán



009140

dentro el mismo medio de tal manera que el
tiempo no sea tedio, sino todo lo contrario; ameno y
rico en compañía de nuestros seres queridos.

El juego es una alternativa en nuestra vida, necesario para
el buen desarrollo y funcionamiento de cada uno de nuestros
órganos. Es fuente de vida perdurable de fuerza y optimismo
portador de salud a cualquier edad, ordenador de nuestro tiempo
de ocio.

El autor.

