

JUEGO INFANTIL: "LA COMBA"

- _ El **juego que recuerdo**: la comba.
- _ **Localidad donde se realizaba el juego**: Altea (Alicante).
- _ **Año de nacimiento de la persona que rememora el juego**: 1989.
- _ **Edad para su realización**: no hay una edad exacta, pueden saltar niños desde cinco años hasta adultos.
- _ **La finalidad** del juego es saltar a la comba y ver quién es el que más tiempo aguanta.
- _ **Objetivo/s del juego**: desarrollo de la capacidad motriz del salto y potenciar la coordinación entre el ojo y el movimiento.
- _ **Dirigido a**: tanto a niños como niñas.
- _ **Explicación del juego**:

Dos jugadores cogerán la cuerda por cada uno de sus extremos y moverán la cuerda o bien balanceándola de un lado a otro dibujando con el brazo una "U" imaginaria o bien dando vueltas en el aire a la cuerda dibujando una "O" imaginaria. El resto de los jugadores se ponen en fila al lado de uno de los que está moviendo la cuerda para entrar a saltar por encima de ella. Los juegos de la comba se acompañan de canciones. Cuando empieza la canción empezamos a saltar de uno en uno. Lo que hay que hacer es saltar, salir e irse de nuevo a la cola de jugadores. Si el jugador que salta pisa la cuerda o se tropieza con ella tendrá que dejar de saltar y ponerse a mover la cuerda liberando a uno de los dos jugadores que está dando. Algunos de las canciones que se pueden cantar con la comba son:

- AL PASAR LA BARCA

Lo que hay que hacer es mover la cuerda en forma de U, o sea sólo como balanceo.

La persona tiene que aguantar saltando sin tropezarse cantando esta canción:

*Al pasar la barca,
me dijo el barquero:
las niñas bonitas
no pagan dinero.
Al volver la barca
me volvió a decir:
las niñas bonitas
no pagan aquí.
Yo no soy bonita
ni lo quiero ser.
Las niñas bonitas
se echan a perder.
Como soy tan fea
yo lo pagaré.
Arriba la barca
de Santa Isabel.*



Fuente: Imagen de archivo personal (1996)

- EL COCHERITO

En este juego hay que subir la comba arriba cada vez que se diga “leré” y la persona que salta tiene que estar atenta a saltar a su debido tiempo.

*El cocherito, leré
me dijo a noche, leré,
que si quería, leré
montar en coche, leré.
Y yo le dije, leré
con gran salero, leré.
no quiero coche, leré
que me mareo, leré.*

*El nombre de María
que cinco letras tiene:
la M, la A, la R, la I
la A.
MA-RÍ-A.*

- **UNA DOLA**

Este juego es muy rápido. Mientras se cantan las dos primeras palabras salta el primero, con las dos palabras siguientes el segundo, con las dos palabras siguientes, el tercero... y así sucesivamente. El que se tropiece se elimina.

*Una dola,
tela, catola,
quila, quilete,
estaba la reina,
en su gabinete,
Vino Gil,
Apagó el candil,
candil, candilón,
cuenta las veinte,
que las veinte son,
policía y ladrón.*



Fuente: Imagen de archivo personal (1996)

_ **Temporalización:** no se puede temporalizar este juego, siempre depende del número de participantes y el tiempo que quieran dedicarle.

_ **Lugar de realización:** en una zona amplia, sin obstáculos, normalmente en el aire libre.

_ **Materiales necesarios:** una cuerda gruesa.