

## 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.