

JUEGO PICO, ZORRO O ZAINA

REQUISITOS:

Muchas ganas de saltar.

OBJETIVO:

Saltar sobre la fila formada sin caerse y dejando sitio para el resto de los participantes.

JUEGO DE PICO, ZORRO O ZAINA



DESARROLLO DEL JUEGO :

Se forman dos equipos con varios jugadores cada uno (dos grupos) y un jugador que no pertenezca a ninguno de ellos será la madre.

Un grupo se colocará como burros. La persona neutral (Madre) se colocará de pie delante apoyando la espalda en una pared y el primer burro meterá la cabeza entre sus piernas; el segundo burro meterá la cabeza entre las piernas del primer burro y así con todos los componentes del equipo de los que hacen de burros, es decir, una persona detrás de otra formando una fila alargada, agarrándose fuertemente las piernas y con la cabeza entre las piernas de la persona que está delante.

Los miembros del otro equipo deberán ir saltando por turnos sobre esta fila, impulsándose con las manos e intentando llegar lo más adelante posible para que quepan todos, han de quedar sentados en el sitio en el que caen manteniendo el equilibrio.

La persona que está de pie y no pertenece a ningún equipo, hace con la mano el signo de pico, zorro o zaina y uno de los que está encima de los burros dirá "¿Pico, zorro o zaina?". Si los que están de burros aciertan cuál es el gesto que está haciendo el que está de pie, se cambian las posiciones, y si fallan seguirán de burros. También, si los que están encima de los burros se caen durante el juego o no consiguen meter a todos los jugadores sobre la barrera de contrarios, pierden se cambiarán las posiciones y ellos pasarán a ser burros.

Pico: mano cerrada y el dedo índice hacia arriba.

Zorro: el puño totalmente cerrado.

Zaina: la palma de la mano abierta hacia arriba.

VARIANTE:

En otras zonas se preguntaba ¿Churro, media manga, o manga entera?.

ANÉCDOTAS:

En ocasiones el juego puede llegar a ser peligroso.

TESTIMONIOS:

"Era un juego algo rudo y a las niñas no nos dejaban jugar. Nuestros mayor problema eran las faldas".