

## JUEGOS DE COMBA

El salto de comba ha estado siempre ligado a los patios de los colegios, parques, calles, etc. Por desgracia, con la incorporación de las nuevas tecnologías, este juego, como muchos otros, está siendo sustituido por videojuegos, consolas, teléfonos móviles, etc. y han quedado relegados a un segundo plano.

Es un juego muy sencillo y más bien femenino, aunque a veces también participan los niños. Se puede jugar individual o en grupo. El material principal para este juego es una cuerda de unos 5 metros de larga que marca el ritmo de las canciones.

### MODALIDADES

- Juego individual: 1 niño/alumno/deportista con una cuerda.
- Juego por parejas: 2 niños/alumnos/deportistas con una cuerda.
- Juego en grupo: 3 niños/alumnos mínimo con una cuerda larga por grupo.

### INDIVIDUAL

Para el juego individual tenemos que comenzar por adaptar la medida de la cuerda al jugador agarrándola con las manos y pisándola por el centro, extendiendo los extremos hasta la altura de tu cintura, si te sobra cuerda puedes enrollarla en tus manos hasta alcanzar la medida adecuada.

### JUEGOS DE COMBA - INDIVIDUAL



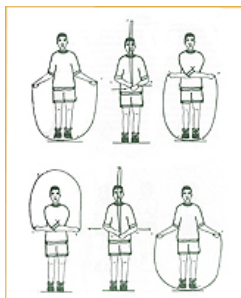
#### Denominación: Comba Individual

Un solo jugador, consiste en girar la cuerda sobre tu cabeza y por debajo de tus pies, saltando cada vez que pasa la cuerda. Prueba a saltar con los dos pies a la vez, con un pie detrás de otro e incluso a la pata coja. También se puede saltar en pareja, frente a frente, al mismo tiempo que tú, con la misma cuerda, pero se tiene que acercar bastante a ti para que no le roce la cuerda.

Asimismo con una mano cogiendo los dos mangos haciendo un movimiento circular (helicóptero) por el suelo saltando con pies alternativos. Ídem con salto a pies juntos.

También se puede saltar en pareja, frente a frente, al mismo tiempo que tú, con la misma cuerda, pero se tiene que acercar bastante a ti para que no le roce la cuerda.

#### Delante hacia atrás y cruzando la cuerda



#### Delante hacia atrás



Mientras damos vueltas a la cuerda se comienza a cantar una melodía repetitiva, existen muchas diferentes con mayor o menor dificultad, en muchas es común ir contando en voz alta.

### EN PAREJAS

En el juego por parejas, es igual que en el juego individual, sólo que se invita a saltar a un compañero para que entre y salten a la vez hasta que uno falle.

### JUEGOS DE COMBA - PAREJAS

#### Denominación: Comba en parejas



Para jugar a la comba por parejas se invita a saltar a la compañera mientras ella ya está saltando.

Para trabajar en parejas con una sola cuerda debéis tener en cuenta varios aspectos:

- 1)- Quien dé a la comba tiene que girar un poco los hombros para abrir un hueco grande y que quepa mejor la pareja.
- 2)- Quien no da a la comba tiene que estar muy atento de los movimientos de la otra persona.
- 3)- Ambos tienen que saltar muy juntos, coordinados y sin flexionar apenas las rodillas (para no chocarnos).

En el momento de contar hasta tres entra la otra niña a saltar, saltan frente a frente y cuentan hasta que una de las dos pisa la cuerda y entonces es eliminada.

#### Entrada por delante o por detrás:

Se desplaza la persona que da a la comba y "caza" a la pareja metiéndola en su comba por delante de su cuerpo o metiéndola por detrás.



#### Salida por delante o por detrás:

Se desplaza la persona que no da a la comba y se sale de la comba de la otra persona por delante de su cuerpo (de frente), o por detrás (por la espalda).



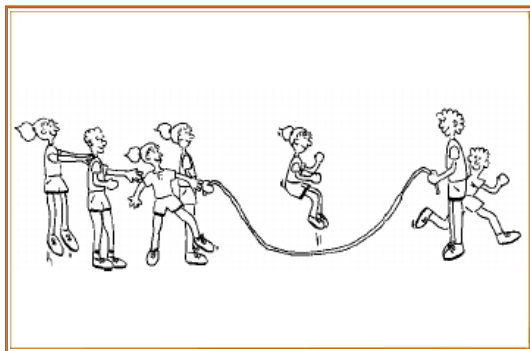
Invito a "Marina, Pepe ...."  
(El nombre que se desee)  
¿A qué?  
A un pastel.  
¿A qué hora?  
A las tres.  
Que una, que dos y que tres.

#### EN GRUPO

El desarrollo del juego en grupo comienza por elegir a dos niñas, previo sorteo, que son las que se pondrán a los extremos de la cuerda y empiezan a moverla dando un movimiento rotativo o de balanceo según el juego.

La comba, tiene algunas variaciones según la canción que se canta o tararea: Seguir la comba, Balanceo, Comba elevada, Comba al pelotón, etc:

#### JUEGOS DE COMBA - SEGUIR LA COMBA



#### Denominación: Seguir la comba

Todas las participantes, se colocan en línea al lado de una de las que mueve la cuerda. La primera de la fila entra y sale por el lado opuesto en diagonal, saltando un sólo brinco al mismo instante que se empieza a tararear una canción, todo el grupo seguido se incorpora saltando, en perfecto orden siguiendo el ritmo de la canción, todas al salir se vuelven a colocar en línea en el otro extremo para que cuando termine de pasar la última, la primera entre de nuevo. Así hasta que alguna de las participantes se equivoque, pise la cuerda o se tropiece con ella y pierde, es decir tendrá que dejar de saltar y se colocará en uno de los extremos para hacer girar la cuerda y la jugadora que se encontraba en ese puesto pasa a colocarse en la fila para saltar cuando le toque su turno. Una de las canciones que se cantaba era la siguiente:

#### Dos saltos siguiendo comba

Una, dola.  
Una, dola,  
tela, catola,  
quilete,  
estaba la reina,  
en su gabinete,

#### Tres saltos siguiendo comba

Una, dos y tres,  
pluma, tintero y papel,  
para escribir una carta  
a mí querido Miguel  
que se ha marchado esta noche.

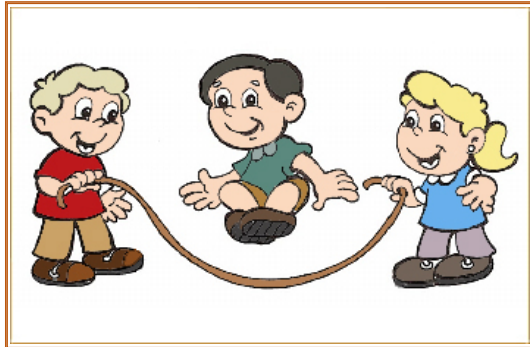
vino Gil,  
apagó el candil,  
candil, candilón,  
cuenta las veinte,  
que las veinte son.  
Una, dos, ...diecinueve y veinte.

Una niña a la vez deberá entrar en el momento indicado y cantar la canción. Al terminar la melodía intentará salir lo más rápido del juego, sin tocar la cuerda o sino perderá.

en el correo de las tres.  
Que una, que dos y que tres.

Cada niña tenía que saltar tres veces, salir, y ponerse de nuevo en la cola para esperar su turno. La siguiente debía entrar sin perder comba y saltar otras tres veces.

### JUEGOS DE COMBA - COMBA BALANCEO



#### Denominación: Comba Balanceo

En esta forma de juego, no se le da movimiento rotativo a la cuerda, sino se le da un movimiento de balanceo, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. Entonces la cuerda solo pasa por debajo de los pies de la saltadora. Cada participante va entrando y salta varias veces al compás de la canción.

Alguna de las canciones que se cantan con este tipo de juegos son "Al pasar la barca" y "Soy la reina de los mares".

#### "Al pasar la barca"

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

Reproductor de audio

#### "Soy la Reina de los mares"

"Soy la reina de los mares,  
y ustedes lo van a ver,  
tiro mi pañuelo al suelo (deja el pañuelo en el suelo)  
y lo vuelvo a recoger. (lo recoge).

Pañuelito, pañuelito,  
quién te pudiera tener  
guardadito en el bolsillo (lo guarda)  
como un pliego de papel.

Una, dos y tres;  
salte niña que vas a perder.

Reproductor de audio

(La niña que salta debe tirar un pañuelo cuando lo indica la canción, procurando que no caiga donde pueda arrastrarlo la comba. Lo ha de recoger también cuando lo indica la canción)

### JUEGOS DE COMBA - COMBA ELEVADA

#### Denominación: Comba Elevada

La modalidad de comba elevada es una de la más practicada. Consiste en mover la cuerda en sentido rotativo y elevar la comba por encima de las niñas que saltan, batiéndola de conformidad con el ritmo de la canción.

Una de las canciones más populares para la comba elevada era la del Cocherito lere

En esta canción se daban dos saltitos normales y cuando se pronunciaba la palabra "leré", la que saltaba, tenía que agacharse, y las que hacían girar la cuerda la levantaban girándola por encima de la cabeza de la saltadora.



### EL COCHERITO

*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.*



*Reproductor de audio*

## **JUEGOS DE COMBA - COMBA AL PELOTÓN**



### **Denominación: Comba al Pelotón**

*Dos jugadores/as se colocan en los extremos de la cuerda "dándola". El resto de los jugadores/as, se situarán en fila en uno de los extremos e irán entrando de uno en uno, dentro de la cuerda para saltarla, de tal forma que al final logren estar el mayor número de jugadores/as saltando al mismo tiempo juntos sin fallar.*

*Cuando en la cuerda no quepan más o hayan entrado todos empiezan a salir de uno en uno. Todo ello cantando la canción del Pelotón.*

*Que entre el pelotón... número 1 (entra el primero)  
Que entre el pelotón... número 2 (entra el segundo)  
Que entre el pelotón... número 3 (entra el tercero)  
Que entre el pelotón... número 4 (entra el cuarto)  
Que entre el pelotón... número 5 (entra el quinto)*

*Que salga el pelotón... número 1 (sale el primero)  
Que salga el pelotón... número 2 (sale el segundo)  
Que salga el pelotón... número 3 (sale el tercero)  
Que salga el pelotón... número 4 (esale el cuarto)  
Que salga el pelotón... número 5 (esale el quinto)*



### *LAS TIJERAS*

*"Yo tengo unas tijeras,  
que se abren y se cierran.  
Yo toco el cielo,  
Yo toco la tierra.  
Yo me arrojo  
Y me salgo fuera"*

*(Se van haciendo los gestos  
correspondientes a la vez  
que se salta)*

### *CUANDO VENGA EL CARTERO*

*Cuándo venga el cartero,  
¿qué carta traerá?  
traiga la que traiga  
se recibirá.  
-Tan,tan,  
-¿quién es?  
-el cartero  
-¿trae carta?  
-no  
-pues hasta luego,  
que me voy al pueblo  
con la capa  
y el sombrero*