

JUEGOS DE CORRO

Los juegos de corro son juegos colectivos en donde los niños y niñas se dan la mano y giran formando un círculo o un pasillo, acompañados por ritmos, canciones, diálogos, gestos y posturas que suelen referirse al texto. Éste suele gustar bastante a los "pequeños", porque aparte de moverse tendrán que cantar. Además es un juego en el que el niño coopera e interactúa con los demás. El número mínimo de participantes será dos. No tiene número máximo.

Estos juegos, eran en general, de niñas, aunque también participan los niños. En algunos casos, sus canciones también se utilizan como juegos de comba. Según el rango generacional al que pertenezcas puedes encontrar alguna variación del juego.

Son muchos y variados, a continuación recogemos algunos:

JUEGO - ANTÓN PIRULERO



Denominación: Antón Pirulero

Objetivo: Escenificar correctamente un instrumento musical u oficio marcando las pautas marcadas por "el director" o "la madre". Capacidades que contribuye a desarrollar la atención, agudeza visual y expresión.

Descripción: Los participantes forman un corro de pies y eligen al "director" que es quien dirige el juego, en un lugar del círculo bien visible para todos los jugadores. Los demás eligen un instrumento u oficio imaginario, que simulará que toca mediante gestos.

El "director" comienza con la canción y el resto de jugadores le siguen "Antón, Antón, Antón Pirulero ...", y en ese preciso momento cada jugador hace los gestos con su cuerpo de un instrumento musical y la madre se golpea la barbilla con el pulgar. En un momento dado el "director" se fijará en uno de los jugadores, y se pondrá a interpretar el instrumento que esté tocando este jugador, el jugador que hacía dicho gesto debe cambiar

rápidamente y hacer el gesto que estaba haciendo el "director". Es decir se intercambiarán los gestos. Cuando el director vuelva a tocarse la barbilla, el jugador al que le había tocado imitar vuelve a escenificar su instrumento.

La canción se repetirá hasta que un jugador se equivoque o confunda (no ha empezado a su debido tiempo, no ha terminado en el momento oportuno etc.), por lo que se habrá de parar para que pague su prenda (la que él elija) y se retirara del juego. A continuación (en la siguiente ronda), los jugadores podrán cambiar de instrumento a imitar.

Cuando todos han sido eliminados se procederá a imponer un castigo para recuperar cada una de las prendas.

Por ejemplo: ir a dar las buenas noches a casa de la señora Margarita (última de las viviendas del pueblo); o bailar, o cantar.

Antón, Antón,
Antón Pirulero;
cada cual, cada cual,
atienda su juego;
y el que no lo atienda,
pagará una prenda.

Antón, Antón,

Reproductor de audio

JUEGO - ZAPATILLA POR DETRÁS

Denominación: Zapatilla por detrás

Objetivo: Dejar una zapatilla sigilosamente detrás de un jugador para que se entere lo más tarde posible y correr con mas ventaja alrededor del corro, dar tres vueltas y sentarse en su lugar sin ser pillado.

Descripción: Los jugadores echan a suertes para ver quien la liga. Los participantes se sientan en corro y el que la liga por el exterior lleva un objeto en la mano "la zapatilla". Comienza el juego con la canción:



El que la liga va dando vueltas alrededor del corro, mientras se canta la canción. Los integrantes del corro, miran hacia arriba, hacia abajo y cierran los ojos en "a dormir" y preguntan al que la liga "A qué hora" y el que la queda "elige un número". Los del corro empiezan a contar, hasta el número dicho, mientras el que la liga sitúa la zapatilla detrás de alguno de los jugadores sentados del corro sin que nadie le vea o lo note.

Finalizada la cuenta, los niños abren los ojos y miran detrás de sí, para ver si está la zapatilla.

El que la tiene, debe cogerla y salir corriendo detrás del que le dejó la zapatilla para intentar darle con ella antes de que de tres vueltas y se siente en el corro en el lugar que él ocupaba. Si lo alcanza antes de dar tres vueltas y le da con la zapatilla, el pillado se la vuelve a quedar; si no lo alcanza, el que lleva la zapatilla será el que se la quede en el próximo juego.

*A la zapatilla por detrás, tris, tras,
ni la ves ni la verás, tris, tras,
mirad para arriba que caen judías,
mirad para abajo que caen garbanzos,
a dormir, a dormir,
que los reyes van a venir.*

Reproductor de audio

JUEGO - GALLINITA CIEGA



Denominación: Gallinita ciega

Objetivo: Tratar de reconocer a una persona del corro por el tacto.

Descripción: Este juego suele jugarse en un área espaciosa, libre de obstáculos. Se realiza el sorteo con algunas de las retahílas existentes para saber qué jugador hace de gallinita ciega; al jugador seleccionado se le tapan los ojos, normalmente con un pañuelo o venda, se le sitúa en el centro del corro formado por el resto de jugadores que se encuentran cogidos de las manos. Estos le preguntan: Gallinita ciega, ¿que se te ha perdido en el pajar? a lo que el que hace de gallinita ciega responde: "Una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responden: "da tres vueltitas y lo encontrarás" mientras le giran dándole tres vueltas, mientras le gira, todos ríen y murmuran.

La gallinita avanza con los brazos extendidos, trata de coger a alguno de los jugadores, que se agachan o se mueve el corro para evitarlo y dificultar la tarea.

Cuando uno es atrapado, la gallinita le palpa para reconocerle, puede provocar al jugador para que se ría y así identificar su voz, etc.

Cuando un jugador va a ser inspeccionado por la gallinita, se puede poner las gafas de un compañero, una pulsera o cualquier objeto, con el fin de despistar. Si lo consigue, la gallinita vuelve a pagar en el siguiente juego; en cambio si acierta se cambia el puesto y se reinicia el juego.

El tacto y el oído son los sentidos que mejor pueden ayudar a la gallinita a reconocer a su presa.

Otras consideraciones:

El tiempo de juego dependerá del número de jugadores, de tal manera que el papel de gallinita ciega pueda haber rotado por el mayor número posible de participantes. Es importante que cada jugador pueda haber experimentado ambos roles para apreciar cada uno de ellos y respetar a los demás niños.

Es importante que el espacio donde se desarrolle la actividad tenga un tamaño adecuado, un espacio grande dificultará que los niños roten en el papel de gallinita ciega pues será mucho más difícil pillar a los compañeros, por el contrario un espacio excesivamente pequeño hará el juego excesivamente fácil y el interés de los niños disminuirá.

- Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido en el pajar?

- Una aguja y un dedal

- Da tres vueltas y lo encontrarás.

JUEGO - EL CORRO DE LA PATATA



Denominación: El Corro de la Patata

Objetivo: Coordinar los movimientos en grupo. Llevar el ritmo.

Descripción: Todos los jugadores se agarran de las manos formando un círculo o corro. Podrán jugar todos los jugadores que se quiera. Comienza con esta canción:

*Al corro de la patata
comeremos ensalada
la que comen los señores naranjitas y limones,
achupé, achupé
sentadita me quedé.*

Al decir la palabra, "achupé", los jugadores del corro se agachan a cucullas, luego se levantan y cuando cantan "sentadita me quedé", todos los jugadores se sientan en el suelo sin soltarse; después de esto, se vuelve a empezar.

Reproductor de audio

*Al corro de la patata
comeremos ensalada
la que comen los señores naranjitas y limones,
achupé, achupé
sentadita me quedé.*

JUEGO - PASEMISÍ PASEMISÁ



Denominación: Pase misí pase misá

Objetivo: Formar dos grupos para competir entre ambos sobre la fuerza y resistencia en equipo.

Descripción: Para jugar se eligen dos participantes que formarán el arco por el que pasará el resto. Los jugadores "las madres" eligen en secreto una fruta o un color cada una, se toman por las manos y forman un puente por debajo del cual tienen que ir pasando en fila el resto de jugadores agarrados por la cintura a la vez que van cantando esta canción:

*Pase misí, pase misá
por la puerta de Alcalá
los de adelante corren mucho los
de atrás se quedaran*

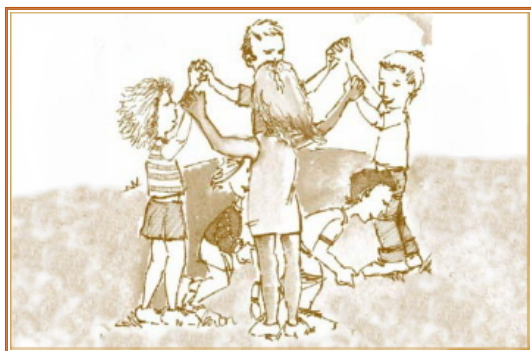
Los niños/as irán corriendo en círculo y pasando por debajo del puente. En el momento que se termina la canción, los dos niños que forman el puente bajan bruscamente los brazos atrapando al jugador que pasa en ese momento, apartándolo a un lado para que no sean escuchados por los demás participantes, le preguntan que fruta o colores elige de las dos acordadas por las madres previamente y se colocará detrás del niño que representa a esa fruta o color elegido. Así formara parte de un equipo o de otro. El juego continúa desarrollándose hasta que el último jugador ha elegido equipo.

Al final los dos grupos resultantes miden sus fuerzas. Se hace una raya en el suelo, a cada lado de ésta, se sitúan las madres seguidas de sus compañeros cogidos por la cintura. Las madres se toman de las manos y los dos equipos tiran del contrario para que cruce la raya. Cuando todos los jugadores de un equipo hayan cruzado la raya y hayan pasado a campo contrario el juego concluye con un vencedor y un perdedor. Volviéndose a reanudar el juego con nuevas madres.

Reproductor de audio

*Pase misí, pase misá
por la puerta de Alcalá
los de adelante corren mucho los
de atrás se quedaran*

JUEGO - RATON, QUE TE PILLA EL GATO



Denominación: Ratón, que te pilla el gato

Objetivo: El "gato" debe pillar al "ratón, y éste debe evitar que esto ocurra.

Descripción: Entre todos los niños participantes sortean los personajes de "gato" y "ratón". El resto de jugadores se colocaban todos, chicos y chicas en corro, con las manos unidas y los brazos levantados, procurando dejar espacio entre unos y otros para que pudieran pasar quienes hacían de ratón y de gato.

Acto seguido, el chico o chica que desempeñaba las funciones de ratón se colocaba en el interior del corro y el gato en el exterior. El gato comenzaba a perseguir al ratón en el momento que los del corro empiecen a cantar la canción.

Ambos delante el ratón y detrás el gato emprendían una alocada carrera pasando por entre los jugadores que formaba el corro, mientras éstos corean la canción

Mientras se está cantando esto, el gato perseguirá al ratón, que irá entrando y saliendo del corro, dando vueltas por todo el círculo; el perseguidor ha de pasar siempre por los mismos lugares (puertas) que el perseguido, no pudiendo tomar ningún atajo para apresarle antes.

Se repetía la estrofa hasta que el gato conseguía cazar al ratón. Y volvía a comenzar el juego con otros dos chicos o chicas que hicieran las veces de ratón y gato.

Reproductor de audio

*Ratón, que te pilla el gato;
ratón, que te va a pillar;
si no te pilla esta noche,
mañana te pillaré".*

OTROS JUEGOS DE CORRO

Nombre: El Telegrama

Descripción: Un grupo de niños se colocan en círculo, sentados y agarrados de la mano. Uno de los participantes se coloca en el centro de frente al que comienza a enviar el telegrama que dice: "Envío un telegrama a fulano". En ese momento, hace una leve presión con mucho disimulo, con una de sus manos a su compañero de la derecha o de la izquierda, el que lo recibe lo ira pasando mediante apretón de manos. Cuando el mensaje llegue a su destinatario, dirá al recibirlo, "recibido". El jugador que se ha situado en el centro del círculo ha de observar con atención el más leve movimiento para descubrir en qué dirección va el telegrama y cuando lo descubre dice: "por aquí". Si lo descubre, quien ha sido descubierto pasara a la posición del centro. Si no lo descubre continua en su puesto y el que ha recibido el telegrama vuelve a enviar otro a quien quiera.

Nombre: La chata merengüela

Descripción: Se hacen dos filas dejando un pasillo en el medio, por el cual pasa una niña haciendo saltitos y moviendo las piernas adelante y atrás, mientras se canta la canción. Cuando se dice gui, gui, gui y trico, trico, tri, la niña que va por el pasillo, movimientos rítmicos con la cadera hacia la izquierda y hacia la derecha. Para que todos pasen por el pasillo, se cambia de jugador a cada estrofa

*La chata Berenguela, güi, güi, güi
como es tan fina, trico trico tri
como es tan fina, lairón, lairón
lairón, lairón, lairón, ¡lairón!
Se pinta los colores, güi, güi, güi
con gasolina, trico trico tri
con vaselina, lairón, lairón
lairón, lairón, lairón, ¡lairón!
Y su madre la dice, güi, güi, güi
quítate eso, trico trico tri
quítate eso, lairón, lairón
lairón, lairón, lairón, ¡lairón!*

*Que va a venir tu novio, güi, güi, güi
a darte un beso, trico trico tri
a darte un beso, lairón, lairón
lairón, lairón, lairón, ¡lairón!
El novio ya ha venido, güi, güi, güi
ya se lo ha dado, trico trico tri
ya se lo ha dado, lairón, lairón
lairón, lairón, lairón, ¡lairón!
Y le ha puesto el carrillo, güi, güi, güi
muy colorado, trico, trico, tri
muy colorado, lairón, lairón,
lairón, lairón, lairón, ¡lairón!*

Nombre: Soy Capitan

Descripción: Se hace un pasillo por el que pasa una niña/o mientras los demás cantan la canción. Cuando se canta la última estrofa, el que estaba dentro va al corro y el que fue nombrado pasa a estar en el centro del corro.

*Soy capitán,
Soy coronel,
Y en cada puerto*

Tengo una mujer.
La rubia es (bis)
Sensacional, (bis)
y la morena
tampoco está mal.
Sí alguna vez
me he de casar,
con cuál de ellas será.

Nombre: El Señor Don Gato

Descripción: Se hacen dos filas, que se ponen una mirando a la otra. Uno hace de gato, y va pasando por el pasillo que queda al ritmo de la canción. Se cambia de gato, cuando termina la canción. Cuando se dice “marrama miau”, el gato hace un movimiento rítmico de caderas y luego continúa.

Estaba el señor don Gato,
sentadito en su tejado,
miauramiaumiau, miau, miau
sentadito en su tejado.
Ha recibido una carta,
que si quiere ser casado,
miauramiaumiau, miau, miau
que si quiere ser casado.
Con una gatita parda,
sobrina de un gato pardo,
miauramiaumiau, miau, miau
sobrina de un gato pardo.
El gato por ir a verla,
se ha caído del tejado,
miauramiaumiau, miau, miau
se ha caído del tejado.
Se ha roto siete costillas,
el espinazo y el rabo
miauramiaumiau, miau, miau
el espinazo y el rabo.

Ya le llevan a enterrar
por la calle del pescado
miauramiaumiau, miau, miau
por la calle del pescado.
Al olor de las sardinas
el gato ha resucitado
miauramiaumiau, miau, miau
el gato ha resucitado.
Por eso dice la gente
siete vidas tiene un gato
miauramiaumiau, miau, miau
siete vidas tiene un gato.
Y aquí se acaba la historia
del gato resucitado
miauramiaumiau, miau, miau
del gato resucitado.

Nombre: El patio de mi casa

Descripción: Es uno de los corros más conocidos. Se gira al ritmo de la canción y cuando dicen agáchate, los jugadores se agachan y cuando dicen estirar hacen el corro lo más grande posible sin que se rompa. Al decir “hache, i...” todos se paran y tocan palmas al ritmo de la canción mientras el que está en el centro se coloca las manos en la cintura y va poniéndose delante de cada uno de ellos hasta que se termina la canción, parándose en ese momento delante de uno de los niños. Entonces, este niño pasa al centro y se repite la canción. La canción es la siguiente:

El patio de mi casa es particular,
cuando llueve se moja como los demás.
Agáchate y vuélvete a agachar,
que los agachaditos no saben bailar.
H, I, J, K, L, M, Ñ, A,
que si tú no te quieres
otra niña me querrá.
Chocolate, molinillo,
corre corre, que te pillo.
A estirar, a estirar,
que el demonio va a pasar.

Desde chiquitita me quedé,
me quedé
algo resentida de este pie,
de este pie;
y aunque yo sé
que soy una cojita,
disimular,
lo disimulo bien.
Sal, que te doy,
que te doy un puntapié
con el rabo de la sartén.

Nombre: Las Llaves

Descripción: Se hace un pasillo y se deja a uno en el centro que va respondiendo a las preguntas de la canción. Cuando se canta la última estrofa, el que estaba dentro va al corro y el que fue nombrado pasa a estar en el centro del corro.

Yo tengo un castillo,
Matarile, rile, rile.
Yo tengo un castillo,
Matarile, rile, ron chimpón.

¿Dónde están las llaves?
Matarile, rile, rile.
¿Dónde están las llaves?
Matarile, rile, ron chimpón.

En el fondo del mar,
Matarile, rile, rile.
En el fondo del mar,
Matarile, rile, ron chimpón.

¿Quién irá a buscarlas?
Matarile, rile, rile.
¿Quién irá a buscarlas?
Matarile, rile, ron chimpón.

Írá (nombre de niño/a),
Matarile, rile, rile.
Írá (nombre de niño/a),
Matarile, rile, ron chimpón.

Nombre: Que llueva, Que llueva

Descripción: Se hace un corro y se gira a la vez que se canta:

*Que llueva, que llueva,
la Virgen de la Cueva,
los pajaritos cantan,
las nubes se levantan
que si, que no,
que caiga un chaparrón
con azúcar y turrón,
que se rompan los cristales
de la estación y los míos no.*

Nombre: A tapar la calle

Descripción: Los niños cogidos de la mano hacen un corro, estirados lo más posible de forma que cubran el ancho de la calle o el largo del patio o la sala, van cantando la canción a la vez que van girando; al final se arrodillan, se levantan y comienza de nuevo.

*A tapar la calle que no pase nadie,
solo mis abuelos comiendo buñuelos,
y tortillas amarillas,
nos pondremos de rodillas,*

Nombre: Mambru se fue a la gerra

Descripción: Se hace un corro. Se mueven, y al decir que dolor, que dolor, que..., se cruzan los brazos y se hace gesto de contrariedad. La canción es:

*Mambrú se fue a la guerra,
que dolor, que dolor, que pena,
Mambrú se fue a la guerra,
no sé cuando vendrá,
do, re, mi, do, re, fa,
no sé cuando vendrá.
Sí vendrá para pascua,
que dolor, que dolor, que guasa,
sí vendrá para pascua,
o por la trinidad,
do, re, mi, do, re, fa,
o por la trinidad.
La trinidad se acaba,
que dolor, que dolor, que rabia,
la trinidad se acaba.
Mambrú no viene ya,
do, re, mi, do, re, fa,
no sé cuando vendrá.
He subido a la torre,
que dolor, que dolor, me come
he subido a la torre,
por ver si aún vendrá,
do, re, mi, do, re, fa,
no sé cuando vendrá.*

*Allí viene su paje,
que dolor, que dolor, que coraje,
allí viene su paje,
¿qué noticias traerá?
do, re, mi, do, re, fa,
¿qué noticias traerá?
las noticias que traigo,
que dolor, que dolor, que me caigo,
las noticias que traigo,
dan ganas de llorar,
do, re, mi, do, re, fa,
dan ganas de llorar.
Mambrú ya se ha muerto,
que dolor, que dolor, que entuerto,
mambrú ya se ha muerto,
lo llevan a enterrar,
do, re, mi, do, re, fa,
lo llevan a enterrar.*

Nombre: Al juego chirimbolo

Descripción: En este juego se comienza a girar a la vez que se canta la canción. Cuando se dice “un pie” se adelanta uno de los pies, cuando se dice “otro pie” se adelanta el otro pie. Así se repite la operación con las demás partes del cuerpo nombradas en la canción. También se pueden añadir más partes, con la salvedad de que hay que acordarlas previamente.

*Al juego chirimbolo
que bonito es
un pie, otro pie
una mano, otra mano,
un codo, otro codo,
la nariz, la oreja
date la vuelta
que viene la vieja.*

Nombre: Tengo una muñeca

Descripción: Puede cantarse en corro saltando o caminando en una dirección cada estrofa. Permite la escenificación imitando con gestos lo que se narra en la canción. Pertenecen a la serie de canciones mal acentuadas al hacer aguda la palabra “vestidá” que normalmente es grave o llana. Se pueden inventar otros textos y añadirlos a la canción.

*Tengo una muñeca
vestida de azul
con su camiseta
y su canesú.*

*La saqué a paseo
se me constipó;
la tengo en la cama
con mucho dolor.*

*Esta mañana
me dijo el doctor
que le dé jarabe
con un tenedor.*

*Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho dieciséis,*

*y ocho veinticuatro,
y ocho treinta y dos.
¡Ánimas benditas
me arrodillo yo!*

Nombre: *Al pasar por el puente de Santa Clara*

Descripción: *Se hace un pasillo y se cantan mientras una niña danza entre dos filas de niñas, dispuestas formando un pasillo o pared, que tocan palmas.*

*Al pasar por el puente
de Santá Clará,
¡ay!, ¡ay!,
de Santá Clará,
se me cayó el anillo
dentro del aguá,
¡ay!, ¡ay!
dentro del aguá;
por sacar el anillo
saqué un tesoro,
¡ay!, ¡ay!,
saqué un tesoro:
una Virgen de plata
y un San Antóniô,
15 ¡ay!, ¡ay!,
y un San Antóniô.
San Antonio bendito,
dame un marido,
¡ay!, ¡ay!,
dame un marido
que no fume tabaco
ni beba vino,
¡ay!, ¡ay!,
ni beba vino.*

OTRAS CANCIONES PARA JUGAR AL CORRO

QUISIERA SER TAN ALTA COMO LA LUNA

*Quisiera ser tan alta como la luna,
ay, ay,
como la luna, como la luna.
Para ver los soldados de Cataluña,
ay, ay,
de Cataluña, de Cataluña.
De Cataluña vengo de servir al rey,
ay, ay,
de servir al rey, de servir al rey.
Y traigo la licencia de mi coronel,
ay, ay,
de mi coronel, de mi coronel.
Al pasar por el puente de Santa Clara,
ay, ay,
de Santa Clara, de Santa Clara.
Se me cayó el anillo dentro del agua,
ay, ay,
dentro del agua, dentro del agua.
Al sacar el anillo saqué un tesoro
ay, ay,
saqué un tesoro, saqué un tesoro.
Una virgen de plata y un cristo de oro
ay, ay,
y un cristo de oro, y un cristo de oro.*

DESDE CHITIQUITA ME QUEDÉ

*Desde chiquitita me quedé,
algo resentida de este pie,
y aunque el andar es cosa muy
bonita
disimular que soy una cojita.
Y si lo soy, lo disimulo bien.
Corre, corre, que te doy un
puntapié.
Que se lo dé, que se lo dé.*

TENGO, TENGO

*Tengo, tengo, tengo,
tú no tienes nada;
tengo tres ovejas
en una cabaña.
La una me da leche,
la otra me da lana;
la otra me mantiene
toda la semana.*