

Dime...

¿A qué Juegas?

Juegos populares mexicanos



Dime...

¿A qué Juegas?

Juegos populares mexicanos



CÁMARA DE DIPUTADOS
LXIII LEGISLATURA

Es una obra que forma parte de la Colección “Niños, Niñas y Jóvenes al Congreso” como un esfuerzo colectivo que encabeza el Consejo Editorial en coordinación con la Secretaría General; Secretaría de Servicios Parlamentarios; Dirección General de Servicios de Documentación, Información y Análisis; Centro de Estudios de las Finanzas Públicas; Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública; Centro de Estudios de Derecho e Investigaciones Parlamentarias; Centro de Estudios para el Adelanto de las Mujeres y la Equidad de Género y Centro de Estudios para el Desarrollo Rural Sustentable y la Soberanía Alimentaria de la Cámara de Diputados.

© 2018, Leticia Gutiérrez Benítez, Verónica García Guerrero, Susana Sherena Sánchez Romero

D.R. © 2018, LXIII Legislatura de la H. Cámara de Diputados
Av. Congreso de la Unión Núm. 66. Edificio E, Planta Baja. Col. El Parque
Ciudad de México. Tel. 50360000 ext. 51091 y 51092
www.diputados.gob.mx

Impreso y hecho en México.
Printed and made in Mexico.

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización de los titulares del “Copyright”, bajo las sanciones establecidas en las Leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático y la distribución de ejemplares de ella mediante cualquier alquiler o préstamos públicos.

H. CÁMARA DE DIPUTADOS LXIII LEGISLATURA

JUNTA DE COORDINACIÓN POLÍTICA

Dip. Marko Antonio Cortés Mendoza
Presidente y Coordinador del Grupo Parlamentario del PAN

Dip. Carlos Iriarte Mercado
Coordinador del Grupo Parlamentario del PRI

Dip. Francisco Martínez Neri
Coordinador del Grupo Parlamentario del PRD

Dip. Jesús Sesma Suárez
Coordinador del Grupo Parlamentario del PVEM

Dip. Virgilio Dante Caballero Pedraza
Coordinador del Grupo Parlamentario de MORENA

Dip. Macedonio Salomón Tamez Guajardo
Coordinador del Grupo Parlamentario de Movimiento Ciudadano

Dip. Luis Alfredo Valles Mendoza
Coordinador del Grupo Parlamentario de Nueva Alianza

Dip. José Alfredo Ferreiro Velazco
Coordinador del Grupo Parlamentario de Encuentro Social

MESA DIRECTIVA

Dip. Edgar Romo García
Presidente

Dip. Martha Sofía Tamayo Morales

Dip. Edmundo Javier Bolaños Aguilar

Dip. Arturo Santana Alfaro

Dip. María Ávila Serna
Vicepresidentes

Dip. Sofía del Sagrario de León Maza

Dip. Alejandra Noemí Reynoso Sánchez

Dip. Isaura Ivanova Pool Pech

Dip. Andrés Fernández del Valle Laisequilla

Dip. Ernestina Godoy Ramos

Dip. Verónica Bermúdez Torres

Dip. María Eugenia Ocampo Bedolla

Dip. Ana Guadalupe Perea Santos
Secretarios

H. CÁMARA DE DIPUTADOS LXIII LEGISLATURA

CONSEJO EDITORIAL

PRESIDENTA

GRUPO PARLAMENTARIO DEL PAN

Dip. Emma Margarita Alemán Olvera, titular.

Dip. Luz Argelia Paniagua Figueroa, suplente.

GRUPO PARLAMENTARIO DEL PRI

Dip. Adriana Ortiz Lanz, titular.

Dip. Miriam Dennis Ibarra Rangel, suplente.

GRUPO PARLAMENTARIO DEL PRD

Dip. Ángel Il Alanís Pedraza, titular.

Dip. Victoriano Wences Real, suplente.

GRUPO PARLAMENTARIO DEL PVEM

Dip. Alma Lucía Arzaluz Alonso, titular.

Dip. José Refugio Sandoval Rodríguez, suplente.

GRUPO PARLAMENTARIO DE MORENA

Dip. Patricia Elena Aceves Pastrana, titular.

Dip. René Cervera García, suplente.

GRUPO PARLAMENTARIO DE MOVIMIENTO CIUDADANO

Dip. María Candelaria Ochoa AVALOS, titular.

GRUPO PARLAMENTARIO DE NUEVA ALIANZA

Dip. Carmen Victoria Campa Almaral, titular.

Dip. Francisco Javier Pinto Torres, suplente.

GRUPO PARLAMENTARIO DE ENCUENTRO SOCIAL

Dip. Ana Guadalupe Perea Santos, titular.

Dip. Melissa Torres Sandoval, suplente.

SECRETARÍA GENERAL

Mtro. Mauricio Farah Gebara

SECRETARÍA DE SERVICIOS PARLAMENTARIOS

Lic. Juan Carlos Delgadillo Salas

DIRECCIÓN GENERAL DE SERVICIOS DE DOCUMENTACIÓN, INFORMACIÓN Y ANÁLISIS

Lic. José María Hernández Vallejo

CENTRO DE ESTUDIOS DE LAS FINANZAS PÚBLICAS

CENTRO DE ESTUDIOS SOCIALES Y DE OPINIÓN PÚBLICA

CENTRO DE ESTUDIOS DE DERECHO E INVESTIGACIONES PARLAMENTARIAS

CENTRO DE ESTUDIOS PARA EL ADELANTO DE LAS MUJERES Y LA EQUIDAD DE GÉNERO

CENTRO DE ESTUDIOS PARA EL DESARROLLO RURAL SUSTENTABLE Y LA SOBERANÍA ALIMENTARIA

SECRETARIO TÉCNICO

Mtro. José Luis Camacho Vargas

Prólogo

Los juegos populares son parte importante de la cultura de cada país y México no es la excepción. Los juegos hablan de nuestra forma de concebir el mundo y de cómo nos relacionamos con otros.

Son juegos que no solamente nos dieron horas y horas de risas y de diversión, son juegos que a lo largo de la historia han pasado de abuelos a padres, de padres a hijos y que han servido para enseñarnos a convivir, a trabajar en equipo, hacer acuerdos y a negociar.

Actualmente, muchos de ellos los hemos dejado en el olvido por las múltiples ofertas comerciales que hoy día existen, así como por la falta de espacios de convivencia para jugarlos.

Dime... ¿A qué juegas? es un libro que desea recordarnos lo divertidos que son e invitarte a jugar como antes con estos juegos que requieren muy pocos materiales pero sí muchas ganas de pasarla bien.

Emma Margarita Alemán Olvera

¿Qué es un “tejo”? Es un trozo de teja o piedra con forma plana y redondeada que se usa para jugar a ciertos juegos.



AVIÓN

Así conocemos en México a este divertido juego. En Latinoamérica es conocido como Rayuela. No conocemos su origen real, pero sabemos que se jugaba hace muchos años en algunos países de Europa.

En algunos lugares de Roma se cree que lo jugaban como una representación del camino de la Tierra al Cielo y de regreso a la Tierra, teniendo al Infierno como trampa antes de llegar al Cielo. Nosotros jugamos la forma en la que se cuenta.

Es un juego que además de ser muy divertido, nos ayuda a aprender los números y mejora nuestras habilidades como el equilibrio y la coordinación.

¡Puedes jugarlo con todas las variantes que quieras! Puedes hacer el recorrido sosteniendo el tejo con ambos pies, o sobre tu cabeza o dibujar un avión con muchos números, ¡las posibilidades son infinitas!

¿Cómo se Juega?

1. Con un gis dibuja un avión compuesto por 10 cuadros, en cada uno se escriben los números del 1 al 10.
2. Debes tener un objeto que sirva como "tejo", puede ser una piedra o una bola de papel higiénico mojado.
3. Párate frente al cuadrado con el número 1.
4. Lanza el tejo en el número uno.
5. De "cojito" salta en los cuadrados. Si el cuadrado es doble salta con los dos pies.
6. No debes de saltar sobre el cuadrado que tenga el "tejo". Debes de brincarlos, así recorres los 10 números y de regreso, tendrás que recoger el tejo del cuadrado 1.
7. Ahora continuarás con el número 2, así hasta completar el circuito.
8. Si el "tejo" cae fuera del cuadro o "pisa" línea, sí pisas fuera o línea del cuadrado pierdes y es turno del siguiente jugador.

También es conocido como teléfono roto, dañado o chocho.



Teléfono descompuesto

Quizá el origen de este juego sea parte de una realidad que se vivía cuando se inventaron los teléfonos y existían interferencias en la comunicación que provocaban que no se escuchara bien, por lo que el recado original resultaba, no tan original.

Este juego no requiere esfuerzo físico, pero se necesita mucha atención, memoria y sobre todo escuchar bien. Lavarse los oídos sería una buena recomendación antes de jugarlo.

Recuerda que el grado de dificultad consiste en formar frases más complicadas, con palabras poco comunes y oraciones sin sentido.

¿Cómo se Juega?

No hay número de participantes, ni edades específicas para jugarlo. Los participantes se tienen que alinear, ya sea parados, sentados o formar un círculo.

El que inicia la conversación dirá una oración o una frase, a su vez, lo repetirá al de a lado y así sucesivamente hasta terminar con los participantes.

El último lo dirá en voz alta y así sabremos si el mensaje de inicio llegó de manera correcta, aunque por lo general llega distorsionado.



Recuerda mantener los pies juntos y no perder la fuerza para conservar el equilibrio.

Carrera de Sacos

Es un juego muy sencillo, sólo necesitamos un saco que sea de tela, de entrelazado de plástico o los mejores ¡de yute! y por supuesto: habilidad y equilibrio.

Se cuenta que este juego era muy popular entre los agricultores españoles en el siglo XVII. Después de medio día, lo jugaban y además de divertirse, les servía de entrenamiento y como calentamiento para seguir con su jornada.

¡Puedes hacer variaciones! Haz una carrera de resistencia, ganará quien llegue más lejos sin caerse; si caes quedas eliminado.

¿Cómo se Juega?

1. Cada participante se colocará en la línea de salida. Recuerda no pisar línea sino estarás descalificado.
2. Tus pies deberán de estar dentro del saco.
3. Con las dos manos toma la parte superior del saco, éste debe de ser más alto que tu cintura.
4. Al grito de “en sus marcas, listos, fuera” tendrás que ir saltando como canguro.
5. Si caes, no importa, levántate y continúa, pero sí tiras intencionalmente a tu compañero te descalificarán.
6. Gana el primero en llegar a la meta.

¡Afina tu puntería!



Rayuela

La Rayuela era un juego muy popular en nuestro país, sobre todo dentro de las comunidades rurales, con el que los campesinos se divertían y descansaban dentro de su jornada de trabajo. Ellos usaban monedas de cobre que eran más pesadas que las normales.

Con el tiempo, este juego ha tenido variaciones muy divertidas como la "Rayuela Resorte" que no sólo se complica por tener que "atinarle" a un orificio también puedes aumentar su dificultad moviéndola gracias al resorte que posee.

No olviden que cada juego puede tener tantas variaciones y reglas como lo decidan, eso es lo que los hace tan divertidos.

¿Cómo se Juega?

1. Este juego consiste en lanzar monedas hacia una raya marcada en el suelo de más o menos un metro y medio de largo, en el centro se dibuja un cuadrado, del tamaño que quieran.
2. Los participantes se colocan a unos metros de distancia y lanzan cada uno una moneda.
3. El objetivo principal es que caiga dentro del cuadrado, si lo consiguen obtendrán los puntos que acuerden, por ejemplo 4. Si la moneda cae en la raya darán otra puntuación más baja. Quien logre llegar más cerca de la línea sin pasarla tendrá 1 punto. Si la moneda pasa la raya entonces queda descalificado. En el caso de la "Rayuela Resorte" es lo mismo.

Para obtener una mayor puntuación busca palabras que sean poco comunes, así asegurarás la puntuación más alta.
¡Recuerda cuidar tu ortografía!



¡Basta!

Este juego es muy divertido para jugar en familia. Sólo necesitas lápices, hojas de papel y claro tener mucha habilidad con las palabras.

El objetivo principal de este juego es escribir la mayor cantidad de palabras que comiencen con una letra específica. Puede jugarse entre dos o más participantes.

Puntuaciones

Las puntuaciones pueden ser como lo decidan, un ejemplo sería: Una palabra que nadie más escribió recibe 100 puntos. Las palabras que están repetidas 50 puntos, si todos pusieron la misma palabra 25 puntos y las que no son válidas o no alcanzaron a escribir reciben 0 puntos. Se suman los puntos y se escriben en la columna final. Al terminar las rondas se suman todos los puntos y gana, claro, quien haya logrado la mayor puntuación.

¿Cómo se Juega?

Cada participante tendrá una hoja y un lápiz. En la hoja dibujarán una tabla. La primera columna será para la letra que utilizaremos, las siguientes columnas tendrán cada una de las categorías que se eligieron y finalmente la columna para anotar los puntos que se lograron en cada ronda.

Las categorías más comunes son: Nombre, Apellido, Ciudad o País, Animal, Cosa, Flor o Fruto, Comida, Parte del Cuerpo, Color; en fin, podrán elegir entre un sinnúmero de opciones, todo dependerá de la edad de los jugadores.

1. El primer jugador dirá en voz alta la letra "A" y seguirá, en silencio, repasando todo el abecedario. Otro jugador dirá ¡Basta! La letra que en ese momento está diciendo será la elegida y de inmediato comenzarán a llenar sus categorías con palabras que inicien con esa letra.
2. El primer participante en terminar deberá decir ¡Basta! y todos deberán de dejar de escribir. También puedes dar un tiempo extra para los demás diciendo: Basta 1, basta 2, basta 3, hasta llegar al número 10 o bien pueden usar un cronómetro y establecer un tiempo para todos.



¡Siéntate los más pronto posible para que no quedes fuera del juego!

El Juego de las sillas

También es conocido como "Las sillas musicales". Es uno de los juegos más populares en las fiestas de cumpleaños.

Necesitamos sillas, música y muchas ganas de divertirse.

Baila con ritmo y diviértete mucho. Pon siempre mucha atención a la música.

¿Cómo se Juega?

Deben de haber tantas sillas como participantes pero deberemos de quitar una al iniciar el juego.

1. Coloca las sillas en línea intercaldando su posición, es decir, que no deben de quedar los respaldos de las sillas de un mismo lado.
2. Los participantes deben de colocarse alrededor de las sillas en hilera. Alguien estará a cargo de la música, cuando ésta inicie los participantes girarán alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la canción.
3. Cuando el encargado de la música lo decida, la apagará y cada jugador se sentará en una silla. Quien no lo logró quedará eliminado.
4. Se quitará otra silla y se pondrá música de nuevo, así seguirán hasta que sólo quede una silla y dos contrincantes, quien logre sentarse en esa silla, será el ganador.

Gallinita, gallinita... ¿Qué se te ha perdido en el pajar?
Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.



La gallinita ciega

Es uno de los juegos más antiguos y universales que hasta el día de hoy se juegan, incluso lo relacionan con ritos prehispánicos. En el siglo XIII este juego era conocido como "La mosca de metal", se dice que quien tenía los ojos vendados decía... ¡Cazaré la mosca de metal!, y respondían... ¡la cazarás, pero no la gozarás!

Existe también una historia de la Edad Media que habla sobre un caballero francés llamado Collin Maillard, este hombre durante una pelea quedó ciego con espada en mano y en lugar de rendirse y tirar la espada, decidió luchar aún ciego, hasta morir. En su honor, el rey, en todos los combates mandó cubrir los ojos a los participantes para que su heroísmo no fuera olvidado.

En el siglo XVIII lo comenzaron a jugar los adultos de manera inocente y relacionarse a través del juego con las señoritas de "alta sociedad", en los jardines de los Palacios o los salones de baile.

¿Cómo se Juega?

Este juego quizá es muy conocido por su simplicidad y sólo necesitas un paliacate y la habilidad de tus sentidos para divertirte con tus amigos.

- 1.- En primer lugar se elige al jugador que se cubrirá los ojos y no tiene que ver absolutamente nada.
- 2.- Los otros jugadores formarán un círculo tomados de las manos dejando a la gallinita en medio. Para comenzar a jugar deberá dar tres vueltas por sí misma la gallinita ciega, antes de empezar a buscar, esto con la finalidad de no saber dónde se encuentran.
- 3.- Si llega a atrapar a algún jugador sin soltarse de las manos, su tacto le ayudará a saber quién es y si adivina se intercambian los lugares.

**Siempre se necesita saber
“¿quién va primero?”**



Piedra, papel o tijeras

En México, cuando las personas no llegamos a un acuerdo o se necesita saber “¿quién va primero?” recurrimos al famoso “volado” pero entre los niños y niñas es muy común recurrir al juego de “piedra, papel o tijera”. Se han encontrado registros que nos dicen que este juego se originó en Asia, propiamente en China hace más de 2,000 años. También se conoce que existía una versión muy parecida en Japón y se llamaba Jankenpo (juego de puños), en esa época no existían las tijeras ni el papel, por lo que se dice, que utilizaban otras “formas” como “guerrero - tigre - madre del guerrero”.

En México también lo conocemos como “Chin-chan-pu” que se dice viene del juego chino que se llama “ching chang polk”

¿Cómo se Juega?

Dos personas dicen a la vez “piedra, papel o tijera” y al mismo tiempo muestran su manos con la “forma” que eligieron.

Piedra: un puño cerrado.

Papel: la palma de la mano abierta.

Tijera: dedos formando una “V”.

Los resultados son:

El papel envuelve a la piedra.

La piedra rompe a las tijeras.

Las tijeras cortan el papel.

Sí se elige la misma opción se declara empate y se juega otra vez.

Uno, dos, tres o cuatro... entre más jugadores sean, más aumenta el reto.



Juego de manos

Los juegos de manos parecen sencillos pero requieren de mucha habilidad.

1) Choco-choco la-la,
chocochoco te-te,
cho-co-la
cho-co-te,
cho-co-la-te

2) Por aquí pasó un caballo,
con las patas al revés,
si me dices cuántas tiene,
te diré que 16 ...
1, 2, 3, 4,5,6,7,8,9,10,
11,12,13,14,15,16.

“Retahíla”: Juego de palabras para niños y niñas.

¿Cómo se Juega?

Se colocan frente a frente, sí lo juegan en parejas o en círculo sí hay más jugadores, pueden hacerlo parados o sentados. Al ritmo de una tonada o “retahíla” cantada a la vez por todos, se realizan diversos movimientos con las manos: cruzándolas, chocándolas, sobre el pecho, aplaudiendo e incluso gestos o saludos militares.

La tonada se repite una y otra vez, aumentando la dificultad o el ritmo hasta que alguno pierda el ritmo o se equivoque en la secuencia de movimientos.

3) Marinero que se fuera la
mar y mar y mar
a ver lo que podía ver,
y ver, y ver;
y lo único que pudo
ver y ver y ver
fue el fondo de la
mar y mar y mar.



Las reglas han cambiado con el tiempo
y lo han hecho más divertido.

Quemados

También conocido como “Ponchados”, es un juego popular en México y en varios países del mundo.

Se dice que su origen viene de África, donde “Quemados” no era un juego, sino un ritual guerrero que practicaban las tribus.

En lugar de pelotas se utilizaban piedras para herir al enemigo y así entrenaban, simulando una batalla. Esta práctica fue vista por un misionero inglés y la idea la llevó a su país en donde cambió las piedras por pelotas de cuero.

Con el tiempo, pasó de ser un “juego de calle” a un deporte practicado desde el Reino Unido hasta los Estados Unidos con reglas establecidas.

Lo único que se necesita es agilidad, rapidez y velocidad para atrapar la pelota y lanzarla. ¡Ah! y un patio o cancha para jugar.

¿Cómo se Juega?

1. Dos equipos de mínimo 6 participantes mínimo cada uno.
2. Los jugadores tienen que tocar al contrario con las pelotas para eliminarlos de la cancha, además tiene que tener la habilidad de atrapar y regresar la pelota para tocar al contrario, lo mas importante es moverse muy rápido para no ser tocado.

El equipo ganador es el que saca a los jugadores de la cancha. En algunas ocasiones se acuerda que pueden salvar a jugadores eliminados previamente.

“un, dos, tres por mí y por todos
mis compañeros”.



Escondidillas

Las escondidillas, como las conocemos en México o “el escondite” como se conoce en otros países de Latinoamérica, es uno de los juegos populares en donde el ingenio es el ingrediente principal.

Una historia cuenta que la época de las cavernas pudo haber sido el origen de este juego, ya que a los niños se les enseñaban técnicas para la caza y así desarrollaban habilidades como el ingenio para buscar lugares para esconderse de los animales.

¡Busca un escondite original y cerca de la base para que puedas salvar a tus compañeros!

¿Cómo se Juega?

Se necesitan mínimo 3 participantes, uno será quien “busque”. Se decide hasta que número debe de “contarse”, los demás tendrán que salir corriendo para buscar el mejor lugar para esconderse. Quien “cuenta” lo tiene que hacer en una “base” con los ojos cerrados, al terminar de contar, buscará a sus compañeros. Cuando encuentra al primero, corre a la “base” y dice “un, dos, tres por (nombre del niño o niña encontrado). Él o ella será quien tenga que “buscar” en la siguiente ronda.

Si un participante logra llegar a la “base” sin que sea visto puede “salvar” a todos sus compañeros diciendo “un, dos, tres por mí y por todos mis compañeros” y quien “buscaba” tendrá que repetir la ronda.



Trata de no atorarte y brincar con seguridad para ganar.

Resorte

Este juego es originario de Bolivia. Se cuenta que en las montañas, mientras los jóvenes pastoreaban, descubrieron que podían jugar con la tripa de las llamas, formando un elástico y así idearon el juego de "La Goma".

En México, lo conocemos como "Resorte". En este juego hay que dar una serie de saltos rítmicos sobre una cinta elástica unido por un nudito. Pero aunque suena fácil, tienes que tener mucha habilidad para saltar muy alto.

Y sí un día quieres jugar y no tienes con quién, ¡dos sillas pueden ser la solución!

¿Cómo se Juega?

1. Se necesitan dos jugadores o jugadoras que se colocarán uno frente al otro, sosteniendo el resorte con las piernas abiertas, estirándolo para dejar un espacio en medio y así poder saltar.
2. Se realiza una especie de coreografía con brincos en los que se cruza, pisa o desata el resorte con uno o dos pies, así como enrollar o desenrollar el resorte a la pierna y se puede dejar una adentro o las dos.
3. El juego va dificultándose aumentando la altura del resorte que va desde los tobillos, media pantorrilla, rodillas y cadera, hasta la cintura, mas alto podría ser peligroso.
4. Si te equivocas en la secuencia de la coreografía o haces mal "los brincos", entonces pierdes tu turno y cedés tu lugar al siguiente jugador.
5. Puedes brincar solo, en pareja o grupo.
6. Gana quien logre la mayor altura.

¡"Pinto mi raya", "Chiras pelas" y "Calacas"! son expresiones en este divertido juego.



Canicas

Las canicas han sido uno de los juegos favoritos de niños y niñas por muchos años. Es también uno de los juegos más antiguos. Se dice que hace más de 5,000 años se encontraron algunas canicas en la tumba de un niño egipcio. Las canicas viajaron por Grecia, Roma y finalmente llegaron a América.

En un inicio eran hechas de piedras preciosas, de piedra, incluso de hierro y en nuestro país se han encontrado canicas hechas de barro. Actualmente, la mayoría están hechas de vidrio, de muchas formas: las transparentes se llaman "agüitas", las que tienen tres pinceladas de color en su interior "trébol", de metal "balín", las más grandes "bombochas", entre muchas otras.

Las canicas tienen un lenguaje muy peculiar como "Chanfle" que se refiere al efecto que puedes dar con un tiro o "Calaca" que se refiere a que "Ha muerto" es decir, el juego ha terminado.

¿Cómo se Juega?

Existen muchas variantes del juego de canica, y no hay límite de participantes.

Círculo

El objetivo principal es quedarse con las canicas de los demás. Se marca un círculo en una superficie plana, preferentemente de tierra. Se colocan las canicas dentro de este círculo. En tu "tiro" tratarás de sacar las canicas de los contrincantes de este círculo, si lo logras, estas canicas son tuyas.

Hoyito

Se hace un "hoyito" en la tierra y cada participante tratará de introducirla en este, si lo logras, perfecto, sino perderás tu canica.



Se terminó de imprimir en junio de 2018 por Imagia Comunicación, con la esperanza de que conservemos nuestros juegos y con ellos las tradiciones mexicanas que son parte de nuestra identidad. Para su composición se utilizaron fuentes Arial y DK Carayon Crumble. Se imprimió en papel couche de 200 gramos.

La edición consta de 3000 ejemplares.

Idea Original

Editorial "Corazón de Guayaba"

Textos

Vero García

Leticia Gutiérrez

Diseño Editorial y Fotografía

Susana Sherena

Asesoría en Fotografía

Miroslav Tatarka

Corrección de Estilo

Vero García

Agradecemos a Felipe y Diego González, a Hannah Tatarka, a Santiago Gutiérrez, a Atezin y Sunduri Escobar por sus hermosas sonrisas y sus inagotables ganas de jugar.

Dentro de sacos de yute ¡salta y salta! Y solo di ¡basta!
cuando la letra brote. De piedra, papel o tijeras son las formas de mi mano y con "chiras pelás" y "calaca" yo "pinto mi raya". Resortes para saltar y acertar, del Cielo a la Tierra sin el Infierno cruzar. La música suena para un lugar encontrar. Canto una retahíla mientras buscamos el dedal. ¡Escóndete! ¡Escucha bien lo que te digo! y ¡corre porque te quemas!

Dime... ¿A qué juegas?, y juega como antes y como siempre con los juegos populares de nuestro país. En este libro podrás descubrir su origen, así como la forma en que generalmente los jugamos. Invita a tus amigos y amigas, a tu papá y a tu mamá, a tus abuelitos y vecinos a jugar, a crear nuevas reglas, a idear retos distintos y ¿por qué no?, a inventar unos nuevos.

Deseamos para ti, horas y horas de diversión.

¡ A jugar!

