

*Josef e Ibra me cuentan dos divertidos juegos de la ciudad marroquí de Tánger. Sé que son divertidos, lo veo con claridad en sus ojos, hasta casi puedo tocar la inexistente montaña de arena, con la que me explican "el juicio" en un rincón de su frutería de Villaverde Bajo.*

JOSEF ABRAHIM EL KARARAZ

I BRA BAKAT

## EL JUICIO

**DEFINICIÓN:** Juego tradicional marroquí (Tánger) . Juego de reglas para el exterior que pone a prueba la astucia y habilidad.

**DESARROLLO:** Se juega alrededor de una pequeña montaña de arena en cuyo centro hay clavado un palo, por turno cada jugador/a debe retirar de la montaña un montón de arena. Aquel jugador a quien se le caiga el palo debe cumplir una orden dada por el grupo, por ejemplo: fregar los cacharros, bañarse con ropa o lo que tu grupo decida.

*Cada jugador/a decide qué cantidad retira, a veces muy poquito, otras mucha cantidad...*

---

### OTROS DATOS A TENER EN CUENTA

#### **OBJETIVOS:**

- ✦ Agudizar el ingenio.
- ✦ Tomar decisiones de forma grupal (consenso): cohesión grupal.
- ✦ Jugar al aire libre y con elementos naturales.

**PARTICIPANTES:** Grupo pequeño, entre 3 y 10 jugadores/as. Si el grupo es más numeroso conviene hacer varios grupos (cada grupo con su palo y su montaña), para que el juego no se vuelva pesado esperando el turno.

**ESPACIO Y MATERIALES:**

- ✦ Al aire libre: patio con arena, playa...
  
- ✦ Materiales:
  - Arena
  - Un palo: puede ser de hierro, madera, no importa...

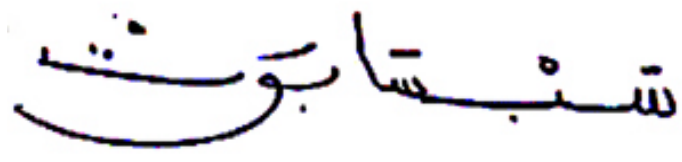
**DURACIÓN:** Una partida puede durar ente 5 o 15 minutos, dependiendo del número de jugadores/as, la rapidez, la "negociación" para la orden que debe realizar el que pierda...

**¿DÓNDE ESTÁ LA INICIATIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS?:**

- ✦ **Propone:** la primera vez el profesorado.
  
- ✦ **La iniciativa de niñas y niños puede entrar en:**
  - Decidir cómo de grande hacemos la montaña.
  - Decidir quien empieza.
  - Elegir la estrategia (mucha, poca arena...)
  - Decidir "la orden", consensuar.
  - Jugar o no jugar.
  - ¿Ohhhhhh?... Las niñas y niños dirán.

## SASSABÓS

*Sassabós es una transcripción fonética al castellano de su sonido árabe, pertenece al lenguaje coloquial y puede traducirse como "saltar la espalda".*



**DEFINICIÓN:** Juego tradicional marroquí (Tánger). Juego de reglas para exterior que pone a prueba la habilidad en el salto.

### **DESARROLLO:**

“El que se la queda” debe ponerse con la espalda doblada de tal manera que los demás puedan saltar por encima apoyando las manos en su espalda. (como para jugar a pídola), y dentro de un círculo marcado en el suelo (de 3 o 4 pasos largos de diámetro)

Los jugadores van saltando diciendo cada uno en árabe, un día de la semana.

El primer jugador salta diciendo ALET-NAI N (lunes)

El segundo ALTULATÁ (martes)

El tercero ALRVEAA (miércoles)

El cuarto ALJAMI S (jueves.)

Justo antes de que salte el

quinto jugador diciendo

ALYOMOA (viernes), se coloca

un zapato en la espalda del que

se la queda.

El quinto jugador debe saltar sin tirar el zapato, si lo tira debe ponerse para que le salten “quedándose”, y liberando “al que se la quedaba”.

El resto de los jugadores que todavía no han saltado, saltan con el zapato en la espalda “del que se la queda”, si alguien tira el zapato le cambia y “se la queda”.

El último jugador después de saltar coge el zapato (entonces todos corren lejos), cuenta hasta 10 y tira el zapato al aire, debe estar colocado dentro de un círculo marcado en el suelo. Este jugador corre después que los demás, pero tiene la ventaja que sabe para donde tira el zapato y puede correr para el otro lado.

“El que se la queda” (al que han saltado) corre a por el zapato y va a pillar a alguien, si le da con el zapato este “se la queda para la próxima”. En esta carrera los jugadores pueden salvarse si llegan al círculo marcado en el suelo antes que “el que se la queda” les de con el zapato.

*Si con vosotr@s hay una niña o niño que sabe árabe, tenéis suerte, os podrá enseñar a pronunciar los días de la semana mejor que la lectura de la transcripción fonética que encontráis aquí.*

### **OTROS DATOS A TENER EN CUENTA**

### **OBJETIVOS:**

- ✦ Ejercicio físico y habilidad: salto y carreras.
- ✦ Utilizar vocablos árabes.
- ✦ Jugar al aire libre y con materiales que no hace falta comprar.

## PARTICIPANTES:

Grupo pequeño, entre 7 y 20 jugadores/as. Si el grupo es más numeroso, conviene hacer varios grupos para que el juego no se vuelva pesado esperando el turno.

## ESPACIO Y MATERIALES:

- ✦ Al aire libre: patio, parque, plaza...
- ✦ Materiales:
  - Un zapato
  - Algo para marcar el círculo en el suelo: palo si es de arena, tiza si es asfalto...

**DURACIÓN:** Depende mucho del número de jugadores y de su habilidad. Pero podemos calcular una vuelta entre 5 y 15 minutos.

## ¿DÓNDE ESTÁ LA INICIATIVA DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS?:

- ✦ **Propone:** la primera vez el profesorado.
- ✦ **La iniciativa de niñas y niños puede entrar en:**
  - Decidir quien se la queda. Proponer el método para echar a suertes.
  - Decidir el turno. (a lo mejor los que saltan mejor pueden quedarse para después del viernes, para saltar el zapato...)
  - Jugar o mirar
  - ¿Ohhhhhh?... Las niñas y niños dirán.

الاثنين  
الثلاثاء  
الأربعاء  
الخميس  
الجمعة

Los cinco primeros días de la semana escritos en lengua árabe

En este juego es importante el viernes. Tradicionalmente la fiesta religiosa en Marruecos se celebra en viernes, aunque actualmente el sábado y el domingo sean los días de fiesta, como en España.