



1º B. b.)

Juegos Juegos populares.

Localidad Villa Nueva (La Cocha)
 Escuela Nacional N° 244
 Nombre de la maestra que remite. Maria Susana Romero
 Nombre de la persona que narra _____
 Edad de esta persona _____

Naipes o barajas.

Con el naipe se juega varios juegos como: la escuela, el burro.
Escuela - En la escuela pueden tomar parte varios jugadores, de los que se elige uno que deberá mezclar las cartas y distribuir las entre los jugadores, a quienes dará de tres cartas a cada uno, en la mesa dará cuatro cartas. Si en la mesa, las cuatro cartas suman 15 en sus puntos, estas formarán una alzada para el repartidor y podrá entonces hacer una escuela, es decir, colocar una carta vuelta hacia arriba y las demás encima.
 Comienza el juego el llamado "mano" que es el jugador vecino inmediato del que repartió las cartas y así sucesivamente continuarán arrojando de una en una las cartas, por turno, a la mesa. El jugador que con su carta haya hecho 15, levantará las cartas, haciendo una escuela, que la colocará como se explica más arriba. Después de obtener 15 puntos, quedaran cartas, llevará las que más le convengan, dejando las otras.

Terminada las primeras tres cartas dadas, el que da, del grupo de cartas que quedaron, da nuevamente tres a cada jugador y así se continúa, hasta que las cartas terminan.
 Es ganador, el que posee más "oro", "escuelas", o mayor número de cartas, el "4 velo" y las "setentas". Por cada denominación se cuenta un punto. Las "setentas" se forman combinando en número de cuatro cartas, los siete, con seis con haz, cada carta de diferente clase.

El "4 velo" es el 4 de oro, carta muy despreciada.
Burro - Este juego se denomina; burro parado o burro he-

chado, según estén las cartas paradas o volcadas sobre la mesa.

Para este juego se distribuye las cartas de cuatro a cada jugador e inicia el juego el "mano", debiendo tirar cada jugador una carta a la mesa, de la misma clase de la que tiró el mano, es decir, que si el mano tiró espada, los demás tirarán también espada y "matará" el que tira la carta de mayor número. Este levantará las cartas y reanudará el juego arrojando otra carta, a la que procurarán matar los demás jugadores.

Si de los jugadores hubiere alguno que no tenga carta de las mismas arrojadas por sus compañeros "robará", es decir, levantará del grupo de cartas depositadas en la mesa, tantas cartas, hasta que encuentre de la clase que necesite. En el burro parado las cartas que quedan, se las para por sus costados formando un ángulo y si el jugador que "roba" llegare a voltearlas, cargará con todas.

El jugador que queda con las cartas, cuando los demás conduxeron las suyas, se dice que quedó "burro" y se lo ironiza adjudicándole cualidades, manías, daños, etc. del arno, para hacer así entretenido el juego.

Juegos de sociedad.



Localidad Villa Nueva (La Cocha)
 Escuela Nacional N.º 244
 Nombre del Director o maestra - Maria Susana Gomez
 Nombre de la persona que narró _____
 Edad de esta persona. _____

Se acostumbra aquí los siguientes juegos: el bonete, el cordero,
 1 El bonete. - Se pintan en rueda los jugadores, que se denominan: bonete amarillo, bonete azul, bonete verde, bonete rosa etc. El director del juego se llama "gran bonetazo". El gran bonetazo empieza: "El gran bonetazo, perdió un guiso llo pajarrillo, que lo tiene el bonete... amarillo (elige cualquiera). El bonete elegido contesta: "pues yo señor", el gran bonetazo le responde "pues sí señor"; el bonete le replica "pues no señor"; el gran bonetazo le pregunta, y entonces, quién lo tiene. El bonete le contesta "lo tiene el bonete azul"; se repite el diálogo anterior, entre el bonete amarillo y el azul, hasta que llega a fin y se dice que lo tiene el gran bonetazo. El que se equivoca da prenda.

2 El cordero. - Reunidos los jugadores: uno (el que ha de dirigir el juego) es la cabeza; los demás se denominan una parte del cordero: una pata, la cola, el pecho, el corazón etc. La cabeza dice: me duele la cabeza; los otros responden: me duele la pata, el corazón etc. El que se equivoca tiene prenda.

Para recaudar las prendas deben cumplir una penitencia que se le da, como ser: decir un verso, declamar una poesía; decir relaciones, etc.