

Festival del Retorno

Volver es abrazar lo que somos

REGLAMENTO DE PARTICIPACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES

El Festival del Retorno invita a reconectar con nuestras raíces y costumbres, ofreciendo una oportunidad única para preservar las tradiciones y permitir que las nuevas generaciones se apropien de su cultura. Esta experiencia cultural busca fortalecer la memoria colectiva, rescatando las tradiciones del corregimiento de Las Piedras a través de juegos autóctonos como el trompo, la peregrina, la bolita de uñita, el velillo, ventiao(cacao) y barrilete(cometa).

A través de una jornada competitiva, se premiará a los tres primeros finalistas con medallas de oro, plata y bronce. Cada año, el festival motiva a niños y adolescentes a regresar a sus tradiciones, fomentando el vínculo con su infancia y herencia cultural por medio de los juegos.

En esta edición, podrán participar tanto los miembros de Las Piedras como delegaciones de diferentes municipios y corregimientos del departamento, con el objetivo de consolidar estos juegos tradicionales como patrimonio inmaterial del país.

HORA: 1:00PM A 7:00PM

LUGAR: Las Piedras, plaza principal

CATEGORIAS:

EDAD: 10 años- 15 años

Reglamento General y Sanciones

1.Tarjetas: Se utilizarán tres tipos de tarjetas:

1.1. Amarilla

1.2. Azul

1.3. Roja

2. Tarjeta Amarilla:

Esta tarjeta actúa como advertencia preventiva y se emplea para moderar el comportamiento de los participantes en casos de conductas inapropiadas como, lenguaje ofensivo, agresividad o maltrato verbal. Al recibir una tarjeta amarilla, el jugador es advertido. Si acumula dos tarjetas amarillas, será sancionado con una tarjeta azul.

3. Tarjeta Azul:

La tarjeta azul implica la suspensión del jugador sancionado por un turno. El jugador podrá reincorporarse al juego solo después de que todos los demás hayan completado sus respectivos turnos.

4. Tarjeta Roja:

La tarjeta roja conlleva la expulsión definitiva del jugador sancionado, resultando en su eliminación total del juego.

Festival del Retorno

Volver es abrazar lo que somos

Reglamento del Juego de la Peregrina

Juego No 1 - Peregrina:

Para la ejecución de este juego se tendrá en físico 1 peregrinas, en la plaza principal será pintada en la calle, primera ronda jugará 5 niños(a), donde se impactara 10 niños(a) en este juego.

Descripción general:

Reglas del juego

1. Fichas de colores:

Cada jugador contará con una ficha de un color específico para participar.

2. Orden de participación:

Se realizará un sorteo con una mochila que contendrá números del 1 al 10.

El jugador que saque el número 1 será el primero en jugar, y así sucesivamente hasta el número 5, que será el último.

3. Pisar la raya:

Si un jugador pisa la raya de la peregrina, pierde el turno y deberá volver a su última posición alcanzada.

4. Tocar la raya al lanzar la ficha:

Si el jugador toca la raya al momento de lanzar la ficha, pierde y regresa a su última posición.

5. Tocar la raya con la mano:

- Si al brincar el jugador toca la raya con la mano, pierde y regresa a su última posición.
- Si toca con la mano un cuadro vacío, no pierde.
- Si toca un cuadro ocupado por una ficha de otro jugador (con pie o mano), también pierde.

6. Respeto por las fichas de otros jugadores:

No se puede pisar ni tocar el cuadro donde esté la ficha de otro compañero.

7. Postura al lanzar:

El lanzamiento de la ficha debe realizarse con la columna recta, sin doblar el cuerpo.

8. Avance tras perder:

Si el jugador pierde, solo podrá avanzar la ficha si ya ha cruzado hasta el otro extremo de la peregrina.

9. Lugar correcto de caída de la ficha:

Al lanzar, la ficha debe caer directamente en el cuadro que le corresponde, sin rebotar en los anteriores.

10. Intercambio de pie:

Durante la partida no se puede cambiar el pie de apoyo, salvo al completar la ronda y volver a la posición inicial.

11. Cuadros dobles:

Al caer en un cuadro doble, ambos pies deben tocar el suelo al mismo tiempo.

Festival del Retorno

Volver es abrazar lo que somos

12. Comodines:

Media luna:

- Está ubicada a la derecha del primer cuadro.
- Se activa únicamente cuando todos los jugadores tienen dificultad para superar un obstáculo (“bloqueo”).
- Sirve para tomar impulso y saltar al cuadro que corresponde.
- Es de uso colectivo y solo está activa en esa ronda. Si nadie logra pasar, se activa el segundo comodín.

Cuadro invisible:

- Se sortea con fichas de colores. Quien saque la ficha azul podrá usar este comodín.
- Permite “hacer invisible” la tercera ficha contando desde la última posición, de manera que el jugador puede pisar ese cuadro.
- Si el jugador con el privilegio no logra pasar, continúa el siguiente en el orden de juego.

Reglas de los comodines:

- Al romperse el bloqueo, ambos comodines se desactivan.
- Si ocurre un nuevo bloqueo, los comodines se activan desde el segundo jugador.

13. Estructura de las rondas:

Habrá tres rondas en total.

Primera ronda:

Se divide en dos grupos, cada uno en una peregrina distinta, con 5 jugadores por grupo (10 jugadores en total).

Segunda ronda final

Los 3 primeros ganadores de cada peregrina de la primera ronda avanzan a esta ronda de 6 jugadores

En esta Los 3 ganadores de la final ocuparán el primer, segundo y tercer puesto.

14. Ganador:

Será ganador quien complete todas las secuencias de la peregrina y regrese al punto inicial antes que los demás.

15. Uso del pito:

El pito se utilizará para mantener el orden y detener el juego cuando sea necesario.

16. Respeto al jurado:

Al sonar el pito por parte del jurado, todos los jugadores deben detenerse inmediatamente.

Festival del Retorno

Volver es abrazar lo que somos

Juego No. 2 – Trompo

En la primera ronda participarán los 10 jugadores. Se irán eliminando uno por uno hasta definir los puestos 1°, 2° y 3°.

REGLAMENTO

1. Cada jugador podrá traer su propio trompo.
2. Para definir el trompo que quedará en la línea de partida al inicio del juego, se tomará en cuenta el lanzamiento que quede más lejos del punto central.
3. Perderá el turno y deberá colocar su trompo en la olla el jugador que:
 - Lance y no logre golpear otro trompo.
 - Se le “soye” (se le suelte la pita o el trompo no caiga correctamente).
 - No logre que el trompo quede bailando y controlado en la mano.
4. El jugador no podrá tocar con la mano el trompo de otro. Para asegurar, su propio trompo debe golpear directamente al del compañero.
5. Está permitido patear los trompos, siempre que el pie no toque directamente el trompo de otro jugador. Si el jurado observa contacto, la jugada será anulada y el jugador deberá colocar su trompo en la olla.
6. Si el trompo queda en la línea de la olla, el jurado lo moverá y lo colocará a una distancia no mayor a 5 pasos (medidos por el mismo jurado).
7. El trompo que caiga dentro de la olla quedará automáticamente eliminado del juego.
8. La olla será un círculo de 1 metro de diámetro.
9. Despues del pique inicial, cada jugador podrá usar su propia estrategia para lanzar el trompo. El jurado evaluará la ejecución y, si considera que no cumple con las normas, podrá sancionar con tarjetas.
10. Quedará eliminado el jugador que:
 - Provoque peleas durante el juego.
 - Use palabras inadecuadas u obscenas.
 - Tenga contacto físico indebido con otro participante.
11. Avanzarán a la semifinal los 5 primeros jugadores que permanezcan en competencia.
12. Se premiarán los 3 finalistas en su respectivo orden: 1°, 2° y 3° puesto.

Festival del Retorno

VII Juego No. 3 – Bolita de Uñita

Participantes: 10 jugadores (cada uno con 10 bolitas, para un total de 100 bolitas)

Dinámica:

Los 10 jugadores comienzan la partida con 10 bolitas cada uno. El desarrollo del juego se dará por rondas, hasta llegar a la final con los tres últimos participantes.

REGLAMENTO

1. Cada jugador contará con 10 bolitas.
2. En cada turno, el jugador participará únicamente con una bolita.
3. Para definir el orden inicial, cada jugador lanzará una bolita. Quien quede más cerca de la raya comenzará primero.
En caso de empate, se resolverá con “el ojo” (nuevo lanzamiento de desempate).
4. Se eliminará del juego aquel jugador que se quede sin bolitas en sus manos.
5. Ganará la partida el jugador que logre derrotar a todos sus contrincantes.
6. Para permanecer en el juego, el jugador deberá cumplir las siguientes condiciones:
 - 6.1. Su bolita debe entrar en el hoyo y luego ser lanzada estratégicamente a un lugar donde no pueda ser alcanzada fácilmente por los contrincantes.
 - 6.2. El jugador deberá esperar la suerte de no ser eliminado después de su lanzamiento.
 - 6.3. Si, al lanzar desde la línea de partida, el jugador decide intentar eliminar a un contrincante sin meter primero su bolita en el hoyo, y logra golpear la bolita del rival, deberá posteriormente meter la suya en el hoyo para que la eliminación sea válida.
7. **Pasarán a la semifinal los 6 jugadores** que queden en pie.
8. La semifinal se jugará con los 6 ganadores.
9. En la semifinal se eliminarán 3 jugadores, y los otros 3 pasarán a la final.
10. En la final se premiarán los 3 últimos jugadores en orden de eliminación: 3º, 2º y 1º puesto.

Festival del Retorno

Va Juego No. 4—Velillos

Participantes: 24 niños (6 velillos con 4 jugadores cada uno)

REGLAMENTO

1. El juego comenzará con cuatro niños por cada cuerda.

2. La modalidad será tipo “reloj”

3. La secuencia del juego será la siguiente:

Los jugadores deben primero pasar la cuerda sin brincar, simbolizando el cero.

Luego deberán saltar desde el número 1 hasta el 12, saliendo de la cuerda al finalizar.

4. Perderá el equipo que incurra en alguna de las siguientes faltas:

4.1. Detener la cuerda al momento de saltar.

4.2. Realizar trampas cuando el contrincante esté saltando.

4.3. Hacer lanzamientos inadecuados con la intención de que el contrincante pierda.

5. Cada equipo tendrá 3 intentos. Los jugadores deberán buscar su mejor puntaje en el último intento para definir al ganador.

6. Se realizará una semifinal con 8 jugadores, distribuidos en 2 velillos.

7. Pasarán a la final los 2 jugadores finalistas de cada velillo.

8. Se premiarán los puestos 1° y 2°, según el mejor puntaje obtenido al agotar los intentos.

9. En caso de empate, se repetirá el juego hasta que surja un ganador.

Festival del Retorno

Volver es abrazar lo que somos

Juego No. 5. Barrilete (Cometa)

Participaran: 20 persona, estarán 10 niños y 10 Acompañante, jugaran todos al tiempo

Inicio del Evento

1. Bienvenida y Presentación: Los participantes se reunirán en el punto de partida designado, donde se les dará la bienvenida y se les explicarán las reglas y objetivos del concurso.

Construcción de la Cometa

1. **Carrera hacia la Mesa de Herramientas:** Los participantes recibirán la señal de partida y correrán hacia la mesa donde se encuentran los materiales para construir la cometa (papel, palos, hilo, etc.).

2. **Construcción de la Cometa:** Los participantes tendrán un tiempo determinado (45 minuto) para construir su cometa de manera creativa y segura. Los participantes podrán utilizar su imaginación y habilidades para diseñar y construir su cometa.

Vuelo de la Cometa

3. **Preparación para el Vuelo:** Una vez que las cometas estén construidas, los participantes se dirigirán al área designada para hacer volar sus cometas.

4. **vuelo de la Cometa:** Los participantes lanzarán sus cometas al aire y tratarán de mantenerlas volando durante un tiempo determinado. Un jurado evaluará las cometas en vuelo según creatividad, estabilidad y altura alcanzada.

5. **Supervisión del Personal:** el jugador podrá recibir instrucciones de su acompañante, pero el acompañante no debe tocar nada. Sin embargo el acompañante puede ayudar a sostener la cometa al momento de realizar el vuelo.

Si el acompañante o x persona que este a cargo del jugador tienen contacto con los materiales, el jugador tendrá que dejar de hacer el barrilete durante dos minutos (el jurado tendrá un cronómetro y le dirá el momento en que debe continuar). puede recibir instrucciones , pero nunca puede haber contacto con los materiales.

6. Ganará:

Evaluación del Concurso de Barrilete (Cometa)

Festival del Retorno

Categoría	Porcentaje	Descripción
Construcción y Creatividad	40%	Se evalúa la creatividad, originalidad y habilidad al armar la cometa. Incluye:
		Armar correctamente la estructura: 15%
		Pegado y ensamblaje seguro: 10%
Vuelo de la cometa	50%	Se evalúa el desempeño en el vuelo:
		Estabilidad durante el vuelo: 20%
		Altura alcanzada: 15%
		Tiempo que se mantiene en vuelo: 15%
Trabajo en equipo y autonomía	10%	Se evalúa la correcta interacción con el acompañante:
		El acompañante solo puede dar instrucciones sin tocar los materiales: 10%

Festival del Retorno

Vde Juego No. 6—Venteado

Lugar: Plaza Principal

Participantes: 10 niños/as

Organización y Desarrollo

- 1: Primero se hará un sorteo de quién será el primero que inicie el juego.
2. Cada jugador tiene la opción traer sus piedras.
- 2.1 el equipo organizador tendrá unas piedras disponibles para que el jugador pueda escoger piedra.

COMO JUGAR.

1. <i>ventiao</i>	10. <i>Huevo sano</i>
2. <i>De dos.</i>	11. <i>Cañón</i>
3. <i>De tres</i>	12. <i>Trinche</i>
4. <i>de cuatro</i>	13. <i>Cuchareta golpeada.</i>
5. <i>Cuchareta</i>	14. <i>Cuchillo</i>
6. <i>Picoloro</i>	15. <i>Lavado</i>
8. <i>He ñuño</i>	16. <i>Maretira</i>
9. <i>Brinquillo</i>	17. <i>Manduco.</i>

3. cada paso de este juego debe ser cantado jóvenes o niños que no canten a medida que vaya avanzando el juego van perdiendo el juego siempre tiene que ser cantado

1. VENTIAO:

Se lanzan las piedras hacia arriba volteas la mano y debes atrapar las piedras si, atrapas piedras con la mano, estás deben ser pasadas a la otra mano quedando con una y tomar con las que quedan en el piso con la mano y pasarla a la otra.

COMO PIERDES.

1. que al lanzar la piedra y dar la vuelta no te quede ni una en la mano.
2. que al tomar la piedra que te queda en el piso se te caiga,
3. cuando lances la piedra para tomar la que te queda en el piso no la alcances agarrar.

2. DE DOS:

1. debe lanzar las cinco piedras al piso.
2. Escoge una piedra que es la que te va a ayudar a lanzar para tomar de dos en dos.
3. Al escoger la piedra lanzas hacia arriba y tomas dos piedras luego lanzas nuevamente y agarras las dos piedras que te hacen falta.

COMO PIERDES

1. no puedes tocar ni mover la piedra que está al lado. Incluso cuando vas a tomar una sola piedra para empezar el juego.

Festival del Retorno

Volver el Pierdes cuando se te cae alguna piedra por cualquier situación. O cuando no alcanza a agarrar la que lanzas hacia arriba para tomar las dos de abajo. Debe ser muy estratégico para poder tomar la que lanza y las dos que te quedan en el piso.

3. DE TRES.

1. debe lanzar las cinco piedras al piso.
2. Escoge una piedra que es la que te va a ayudar a lanzar para agarrar tres piedras y luego una piedra.
3. Al escoger la piedra lanza hacia arriba y tomas tres piedras luego lanza nuevamente y agarras una piedra que te hace falta.

COMO PIERDES

1. no puedes tocar ni mover la piedra que está al lado. Incluso cuando vas a tomar una sola piedra para empezar el juego.
2. Pierdes cuando se te cae alguna piedra por cualquier situación. O cuando no alcanzas a agarrar la que lanza hacia arriba para tomar las tres de abajo he incluso la que te queda de uno. Debe ser muy estratégico para poder tomar la que lanza y las tres que te quedan en el piso.
3. En esta fase no hay orden para agarrar las piedras que te quedan en el piso puedes tomar tres primeros y después uno o puedes tomar uno y después tres.

4. DE CUATRO

1. debe lanzar las cinco piedras al piso.
2. Escoge una piedra que es la que te va a ayudar a lanzar para agarrar las cuatro piedras
3. Al escoger la piedra lanza hacia arriba y tomas las cuatro Piedras que te quedan en el piso.

COMO PIERDES

1. Al lanzar las piedras y valla escoger una piedra no puede mover las otras porque pierde.
2. Pierdes cuando se te cae alguna piedra por cualquier situación. O cuando no alcanza a agarrar la que lanza hacia arriba para tomar las cuatros que están abajo. Debe ser muy estratégico para poder tomar la que lanza y las cuatro que te quedan en el piso.

5. CUCHARETA

1. Tienes las cinco piedras en la palma de la mano. Luego debes lanzar volteando las piedras, para que te queden en la parte de arriba de la mano (dorso)

Nota

Pueda que te queden todas en la mano o pueda que te queden varias y si no te quedan ninguna pierdes, si te quedan todas puedes voltearla nuevamente a tu mano y pasas al siguiente juego. Si solo te quedan algunas y se caen otras al piso debes voltear la mano y escoger la que te queda como si fuera cucharita con los dedos de la mano (índice y el del medio) vas agarrando una por una hasta alcanzarla todas a la mano.

2. debes cantar cuchareta óigamela, escúchemela

Festival del Retorno

Va COMO PIERDES somos

1. Si se te cae una piedra de la mano al recoger las del piso.
2. Si se te cae la que estás recogiendo como cuchareta al momento de lanzarla en la mano.

3. Que al lanzar las piedras y voltear la mano no te quede ninguna en la parte externa de mano, (dorso)

6. PICOLORO.

1. Tienes las cinco piedras en la palma de la mano. Luego debes lanzar volteando las piedras, para que te queden en la parte de arriba de la mano (dorso).

Nota

Pueda que te queden todas en la mano si y al voltear la mano se caen todas pierdes. Pero si al voltear la mano solo se caen algunas se sigue jugando, lo importante es que te queden piedras en la mano no puedes quedar sin piedra en la mano. si solo te quedan algunas y se caen otras al piso debes voltear la mano y recoger las que te queda al piso una por una sin pasárselas a la otra mano.

- 2 debes cantar picolo loro loro loro

COMO PIERDES.

1. Que al voltear la mano no te quede ni una piedra en la mano.
2. Si se te cae una piedra de la mano al recoger las del piso.
3. Si se te cae la que estás lanzando cuando vas a recoger las que están en el piso.
4. Cuando estés recogiendo las piedras y hay unas pegadas, si al quitar una mueve la otra pierdes.

7. EN ÑUÑIO

Tienes las cinco piedras en la palma de la mano. Luego debes lanzar volteando las piedras, para que te queden en la parte de arriba de la mano (dorso)

Nota

Si te quedan todas las piedras en la parte externa de la mano tienes 2 obsiones

1. voltear la mano con las piedras y si te quedan todas ganas y pasa al siguiente juego pero intentas y se te cae alguna pierdes automáticamente.

2. Si al lanzar las cinco piedras y te quedan todas en las manos y sientes que al volver a lanzarlas no te van a quedarte todas las 5 piedras. Tienes la opción de enñuñir una piedra en cualquiera de los espacios de los 5 Dedos, luego debes recoger las piedras una por una y poner las en la otra mano y la última piedra se recoge y se lanza la que está enñuñia en la mano atrapando se con la misma mano.

2. debes cantar eñuñio ñio ñio ñio

COMO PIERDES.

- 1.Que al voltear la mano no te quede ni una piedra en la mano.
2. Si se te cae la piedra que está enñuñia por cualquier razón.
3. Si se te cae la que está en ñuña a la hora de recoger las que están en el piso.
4. Si se te cae la piedra que está enñuñia al voltear la mano que es la última piedra que te queda.
5. Si se te cae alguna de las piedras que está recogiendo en la otra mano.

Festival del Retorno

Volver es abrazar lo que somos

8. BRINQUILLO

1. Debes lanzar todas las piedras al piso luego escoger una piedra para empezar a recogerlas una por una.
2. Al escoger una piedra debes lanzar hacia arriba y atraparla la que está en el piso después cuando vayas a atrapar la otra debes de ir dejándola que está en la mano y agarrando la otra, así sucesivamente pero debes tener algo muy en cuenta las piedra que vayas dejando debes de ir a juntándolas hasta dejar las cuatro juntas.
3. Debe cantar el juego en este caso sería cada vez que vaya a agarrar la mano brinquillo quillo quillo quillo quillo quillo quillo.

COMO PIERDES.

1. Si al lanzar la piedra se te cae alguna
2. Si al dejar una piedra choca con la otra
3. Al momento de recoger las cuatro que te quedan al piso no alcanza a recogerlas.
4. Si al lanzar las piedras al piso y por alguna razón las piedras que dan pegada y al momento de quitar alguna se mueve la otra pierdes.
5. Y al agarrar la piedra que está en el suelo y no dejarla que tengo en la mano pierde.

9. HUEVO SANO

1. Tienes las cinco piedras en la palma de la mano. Luego debes lanzar volteando las piedras, para que te queden en la parte de arriba de la mano (dorso)

Nota

Pueda que te queden todas en la mano si y al voltear la mano se caen todas pierdes. Pero si al voltea la mano solo se caen algunas se sigue jugando, lo importante es que te queden piedras en la mano no puedes quedar sin piedra en la mano. Si solo te quedan algunas y se caen otras al piso debes voltear la mano y recoger las que te queda al piso una por una sin pasárselas a la otra mano.

2. debes cantar (huevo sano, óigamela escúchamel, repítemela y cántemela).

COMO PIERDES.

1. Que al voltear la mano no te quede ni una piedra en la mano.
2. Si se te cae una piedra de la mano al recoger las del piso.
3. Si se te cae la que estás lanzando cuando vas a recoger las que están en el piso.
4. Cuando estés recogiendo las piedras y hay unas pegadas, si al quitar una mueve la otra pierdes.

10. CAÑON

1. Tienes las cinco piedras en la palma de la mano. Luego debes lanzar volteando las piedras, para que te queden en la parte de arriba de la mano (dorso)

Nota

Pueda que te queden todas en la mano o pueda que te queden varias y si no te quedan ninguna pierdes, si te quedan todas puedes voltearla nuevamente a tu mano y pasas al siguiente juego. si solo te quedan algunas y se caen otras al piso debes voltear la mano y escoger la que te queda como si fuera cucharita con los dedos de la mano (índice y el del medio)vas agarrando una por una hasta alcanzarla todas a la mano.

Festival del Retorno

Vo2. Debes cantar: Cañon ñon ñon ñon

COMO PIERDES.

1. Si se te cae una piedra de la mano al recoger las del piso.
2. Si se te cae la que estás recogiendo como cuchareta al momento de lanzarla en la mano.
3. Que al lanzar las piedras y voltear la mano no te quede ninguna en la parte externa de mano, (dorso)

11. TRINCHE

Tienes las cinco piedras en la palma de la mano. Luego debes lanzar volteando las piedras, para que te queden en la parte de arriba de la mano(dorso)

Nota

Pueda que te queden todas en la mano o pueda que te queden varias y si no te quedan ninguna pierdes, si te quedan todas puedes voltearla nuevamente a tu mano y pasas al siguiente juego. si solo te quedan algunas y se caen otras al piso debes voltear la mano y escoger la que te queda como si fuera cucharita con los dedos de la mano (índice y el del medio)vas agarrando una por una hasta alcanzarla todas a la mano pero haciendo trinche en piso, arrastrando los 2 dedos en el piso.

2. Debes cantar trinche che Che Che Che

COMO PIERDES.

1. Si se te cae una piedra de la mano al recoger las del piso.
2. Si se te cae la que estás recogiendo como cuchareta al momento de lanzarla en la mano.
3. Que al lanzar las piedras y voltear la mano no te quede ninguna en la parte externa de mano, (dorso).

12 CUCHARETA GOLPEADA.

1. Tienes las cinco piedras en la palma de la mano. Luego debes lanzar volteando las piedras, para que te queden en la parte de arriba de la mano (dorso)

Nota

Pueda que te queden todas en la mano o pueda que te queden varias y si no te quedan ninguna pierdes, si te quedan todas puedes voltearla nuevamente a tu mano y pasas al siguiente juego. si solo te quedan algunas y se caen otras al piso debes voltear la mano y escoger la que te queda como si fuera cucharita con los dedos de la mano (índice y el del medio)vas agarrando una por una hasta alcanzarla todas a la mano. Pero debes golpear en el piso al momento de lanzar la piedra y hacer la recogida.

2. Debes cantar: cuchareta golpeada golpeada golpeada golpeada golpeada golpeada

COMO PIERDES.

1. Si se te cae una piedra de la mano al recoger las del piso.
2. Si se te cae la que estás recogiendo como cuchareta al momento de lanzarla en la mano.
3. Que al lanzar las piedras y voltear la mano no te quede ninguna en la parte externa de mano, (dorso)

Festival del Retorno

Va13. CUCHILLO que somos

1. Deben lanzar las cinco piedras al piso luego escoges una piedra y y al coger las demás una por una debe ir haciendo cuchillo deslizando la mano en el piso hasta cogerlas todas

COMO PIERDES.

1. Si al cuchillar al momento de coger una piedra mueves la otra.
2. Si al cuchillar y no atrapas la piedra pierdes
3. Si las piedras están pegadas y al momento de agarrar una pierdes.

14 LAVADO

1. Deben lanzar las cinco piedras al piso luego escoges una piedra y al coger las demás una por una debe ir lavando y haciendo el sonido del lavado

COMO PIERDES.

1. Si al momento de coger una piedra mueves la otra.
2. Si al lavar y no atrapas la piedra pierdes
3. Si las piedras están pegadas y al momento de agarrar una pierdes.
4. Si no haces el sonido y lavas pierde.

15 MARETIRA

Deben lanzar las cinco piedras al piso luego escoges una piedra, después debes tomar las piedras una por una sin pasártela la otra mano y cantando tira tira tira tira

COMO PIERDES.

1. Si al momento de coger una piedra mueves la otra.
2. Si al recoger las piedras se te cae una de las mano.
3. Si no haces el sonido y tira tira pierdes
4. Si al lanzar la piedra hacia arriba cuando estés cogiendo las que están en el piso se te cae

16. MANDUCO.

Deben lanzar las cinco piedras al piso luego escoges una piedra, después debes ir tomando las piedras una por una pasando a la otra mano y cantando duco duco

COMO PIERDES.

1. Si al momento de coger una piedra mueves la otra.
2. Si al recoger las piedras se te cae una de las mano.
3. Si no haces el sonido duco duco pierdes
4. Si al lanzar la piedra hacia arriba cuando estés cogiendo las que están en el piso se te cae

Festival del Retorno

1. Primera Ronda (Clasificación):

- Se forman 5 equipos de 2 jugadores (total: 10 niños).
- Cada pareja compite entre sí.
- Gana el jugador que complete las 10 partidas (del 1 al 16: ventiao, de dos, de tres... hasta manduco).
- De esta primera ronda pasan 5 ganadores a la segunda ronda.

2. Segunda Ronda (Semifinal):

Se hace un sorteo:

- 3 jugadores competirán juntos.
- 2 jugadores competirán juntos.
- De la competencia de 2 jugadores, pasa 1 ganador.
- De la competencia de 3 jugadores, pasan 2 ganadores.
- Total: 3 clasificados a la final.

3. Ronda Final:

- Los 3 finalistas juegan entre sí.
- Cada uno debe realizar las **10 partidas completas**.
- El orden de eliminación (quién no logra completar las partidas) definirá el 1°, 2° y 3° puesto

Ganadores

Clasificará el jugador que logre completar las 10 partidas de la ronda.

En la final, el primer puesto será quien complete primero las 10 partidas; los demás se ordenarán en segundo y tercer lugar según desempeño y eliminaciones.