

EN BUSCA DEL JUEGO PERDIDO

NOMBRE: PIES QUIETOS

Origen: Bolbaite

Para este juego el número de jugadores es ilimitado, si bien el número de jugadores ideal serían los comprendidos entre cuatro y ocho. De esta manera se puede controlar mejor el desarrollo del juego.

El material que necesitaremos es una simple pelota o balón.

Nos colocaremos en un lugar espacioso en “redonjel” (círculo) y nos iremos pasando la pelota entre los jugadores. La pelota la pasaremos, no de mano en mano, sino lanzándola de un jugador a otro, con un poco de picardía.

Si cuando a algún jugador se le lanza la pelota, ésta se le escapa, aquel deberá recuperarla y en ese momento el resto de jugadores aprovecharán para salir corriendo (“**Fuchir**”) a fin de alejarse lo máximo posible. Cuando el jugador que está intentando recuperar la pelota lo consigue gritará “**pies quietos**”. En ese instante el resto de jugadores (que están huyendo) se quedaran inmóviles en el lugar y postura en la que se encuentren (de ahí la denominación de **Pies Quietos**).



El jugador que posee el balón, porque ya lo ha recuperado, observará la disposición de los jugadores para valorar posibilidades y dirá “**a por quien va**” para lo que exclamará diciendo, por ejemplo, “**voy a por Rafel**”.

Dará tres pasos, desde donde ha recuperado el balón, en dirección a “**por_quien_va**”. Cuando ya se ha acercado los tres pasos permitidos, lanzará la pelota intentando acertarle al jugador elegido, el cual podrá esquivar la pelota retorciéndose y moviéndose lo que pueda, pero sin

despegar los pies del suelo (para eso estamos jugando a **Pies Quietos**). Si es tocado por la pelota, o mueve los pies, "**Paga**", y en esta primera ocasión se dirá que está "**Herido**". No obstante, si el tiro se falla, el que "**Paga**" y está "**Herido**" sería el lanzador de la pelota.

* * *

El juego vuelve a iniciarse nuevamente lanzando la pelota entre los jugadores colocados en "**rogle**" y cuando algún jugador "**Paga**" por segunda vez, de alguna de las formas que hemos descrito anteriormente, pasa a estar "**Grave**", a la tercera vez de "**Pagar**" se está "**Gravisimo**" y a la cuarta vez de "**Pagar**" se está "**Muerto**" y el jugador que llega a tal estado debe retirarse del juego.

El juego sigue el desarrollo como hemos descrito y gana el que queda "**Vivo**".

En este punto podremos decidir si iniciamos otra "**Partida**" y seguir jugando.

* * *

Hay que tener en cuenta que en este juego no hay nadie encargado de controlar el estado "*de salud*" de los jugadores, si bien el control es ejercido por todos sobre todos. Hay que ser rápidos para huir y ágiles para contorsionarse. Y por supuesto tener buena puntería con la pelota.

Recopilador

José Fco. Torres Martínez