



DIDECO

BASES JUEGOS POPULARES **FIESTAS PATRIAS 2022**

El **objetivo** de los **juegos tradicionales** es preservar el patrimonio **cultural**, autóctono y relevante de una sociedad, procurando que los niños desde su **edad temprana** hasta la **juventud** tengan conocimiento de los valores culturales e identitarios de su región, y sirva de medio lúdico o recreativo.

La I. Municipalidad de San Ignacio pone a disposición de la comunidad la realización de los juegos tradicionales como parte de nuestra riqueza cultural, para lograr una práctica espontánea de los mismos.

La realización de los juegos populares estará a cargo del Departamento de Desarrollo Comunitario a través de la oficina de Deportes y una comisión de profesionales los cuales registrarán a todos los participantes y los lugares obtenidos en cada uno de los juegos.

CARRERA DE TRES PIES

Esta competencia es en parejas donde se amarra el tobillo izquierdo de uno al tobillo derecho del compañero y tienen que lograr coordinarse para avanzar usando esas dos piernas como si fuera una. Luego se ponen en fila horizontal todas las parejas participantes y el primero que logra llegar a la meta, gana.

CATEGORIA 10 A 14 AÑOS:

1° LUGAR:

2° LUGAR:

3° LUGAR:

CATEGORIA 15 AÑOS Y MÁS:

1° LUGAR:

2° LUGAR:

3° LUGAR:

CARRERAS EN SACOS

Los competidores se meten dentro de un saco de papa u otro que sea resistente. Luego desde una línea parten y deben ir saltando a pie juntos dentro del saco hasta que llegan a la meta. El primero que llega gana

CATEGORIA MENOS DE 10 AÑOS: (20 metros)

1° LUGAR:

2° LUGAR:

3° LUGAR:

CATEGORIA 10 A 14 AÑOS (40 metros)

1° LUGAR:

2° LUGAR:

3° LUGAR:

CATEGORIA 15 AÑOS Y MÁS (50 metros)

1° LUGAR:

2° LUGAR:

3° LUGAR:

TIRAR LA CUERDA

Con una cuerda resistente hacer dos grupos con número equitativo de personas y en el centro de la cuerda amarrar un pañuelo. Desde ese pañuelo hacer una marca a un metro hacia a la derecha y a un metro hacia la izquierda en el suelo con tiza. Luego de un aviso los grupos deben jalar con toda su fuerza la cuerda hasta que el pañuelo pase la marca del suelo hacia su lado, ese será el equipo ganador.

CATEGORIA MENOS DE 10 AÑOS:

1° LUGAR: (10 participantes)

CATEGORIA 10 A 14 AÑOS

1° LUGAR: (10 participantes)

CATEGORIA 15 AÑOS Y MÁS

1° LUGAR: (10 participantes)

PALO ENCEBADO

El palo encebado es uno de los juegos tradicionales más famosos de Chile porque no solo el jugador es parte de la acción. Las risas y los gritos nunca faltan en los espectadores que observan como el jugador se acerca cada vez más al premio o al suelo.

Sin duda un juego perfecto para pasártela bien con tu familia o amigos en espacios abiertos.

Instrucciones

Reglas

1. Cada jugador intentara subir al palo utilizando sus propios medios físicos, es decir, únicamente sus brazos y piernas.

2. Si el jugador resbala y toca el suelo queda automáticamente eliminado y se le da la oportunidad a otro jugador.
3. Si el jugador logra tocar el objeto colocado en lo más alto del poste, se le declarara como ganador y podrá reclamar el premio.

4. EL EMBOQUE

5. Este es un juguete tradicional de madera que entretiene a adultos y niños. Está formado por dos piezas unidas por un cordel. Una de ellas se asemeja a una campana, que tiene un orificio al centro de su base, y la otra pieza es un palito que cabe en la base agujereada.
6. Para jugar hay que sostener el palito con toda la mano, mientras la parte con forma de campana cuelga de la cuerda hacia abajo. Sin soltarlo, se debe intentar alzar la 'campana' hacia arriba, tratando de que caiga sobre el palito. Gana quien consiga embocar la mayor cantidad de veces.
7. Embocar desde la partida 1 punto, embocar con vuelta hacia atrás 2 puntos, embocar con vuelta hacia adelante 4 puntos
8. Gana el jugador que complete primero 100 puntos.
- 9.

10. CATEGORIA TODO COMPETIDOR

11. 1° LUGAR:

12. 2° LUGAR:

13. 3° LUGAR

14. EL TROMPO

15. Es un juguete de madera con una púa de metal en la punta. En ella se enrolla una cuerda o lienza y luego se lanza con fuerza y técnica para hacerlo girar y girar. Los competidores pueden hacer una serie de trucos.

16. La TROYA.

17. 1° LUGAR:

18. 2° LUGAR:

19. 3° LUGAR

20. OTROS

21. 1° LUGAR:

22. 2° LUGAR:

23. 3° LUGAR

24. LANZAR EL HUEVO

25. Los participantes se ubican en pareja en una línea central, a medida que se lanzan el huevo empiezan a retroceder. Gana la pareja que logra lanzar más lejos el huevo sin romperlo

26. 1° LUGAR: (2)

27. 2° LUGAR: (2)

28. 3° LUGAR: (2)

29.

30. BOTAR LOS TARROS.

31. Los participantes se ubican a una distancia determinada según categorías y lanzan pelotas de tenis (tres tiros) tratando de botar la mayor cantidad de tarros. Gana quien bote la mayor cantidad de tarros.
32. CATEGORIA SUB 14 - 5 METROS:
33. 1° LUGAR:
34. 2° LUGAR:
35. 3° LUGAR:
36. CATEGORIA SUB 15 Y MÁS – 8 METROS:
37. 1° LUGAR:
38. 2° LUGAR:
39. 3° LUGAR:
- 40.
- 41.
42. MEDIOS DE VERIFICACION: Registro de participantes, registro de ganadores y registro fotográfico.