

Índice

- Nombre
- Lugar donde se jugaba
- Época en la que se jugaba
- Material Utilizado
- Terreno
- Número de participantes
- Tipo de cualidades físicas del juego
- Trascendencia del juego hoy
- Objetivo
- Reglas
- Desarrollo del juego
- Valoración personal
- Valoración de un adulto
- Bibliografía

Un juego de mi localidad: El Marro

- **Nombre:** Marro
- **Lugar donde se jugaba:** Burlada(Navarra)
- **Época en la que se jugaba:**

Llegada la primavera, los niños abundan las calles y es la época en la que comienzan a jugar hasta que vuelve el mal tiempo.

- **Material Utilizado:** Ninguno
- **Terreno:** Llano de unos 20 m x 15 m.
- **Número de participantes:** Participan dos equipos de 4-6 jugadores
- **Tipo de cualidades físicas del juego:** Motor de carrera
- **Trascendencia del juego hoy:**

Hoy en día los niños de entre 7 a 12 años siguen jugando a este peculiar juego en el colegio durante la hora de recreo o en sus ratos libres a la tarde en cualquier parque de su ciudad.

- **Objetivo:**

Intentar que capturen a los menos jugadores posibles de tu equipo y capturar a todos los jugadores posibles del bando contrario, el que menos jugadores tenga capturados gana.

En caso de darse un empate, ganará el equipo que disponga de mayor número de coladas.

- **Reglas:**

1º_ El jugador que tiene que pedir Marro no puede hacerlo si antes no ha pisado el centro de la pista.

2º_ Cuando se acota a un contrario este debe saltar puente.

3º_ No se puede salvar a un compañero si has sido acortado antes.

4°_ Si los jugadores presos de un equipo forman una fila simplemente valdría con tocar al último jugador de la fila.

5°_ Se considera acotado a aquel jugador que salga del terreno de juego por las líneas laterales.

6°_ Si se toca a un jugador preso del bando contrario quedara libre y podrá marcharse a su puesto.

7°_ Tampoco se puede acotar a un jugador hasta que este haya pedido marro. Si se diera el caso de que se acotara a los dos jugadores a la vez, solo se apresara a uno de ellos.

8°_ El último que salga de un bando tiene derecho a acotar por lo menos no podrán acortarle a él los del bando contrario que hayan salido antes.

• **Desarrollo del juego:**

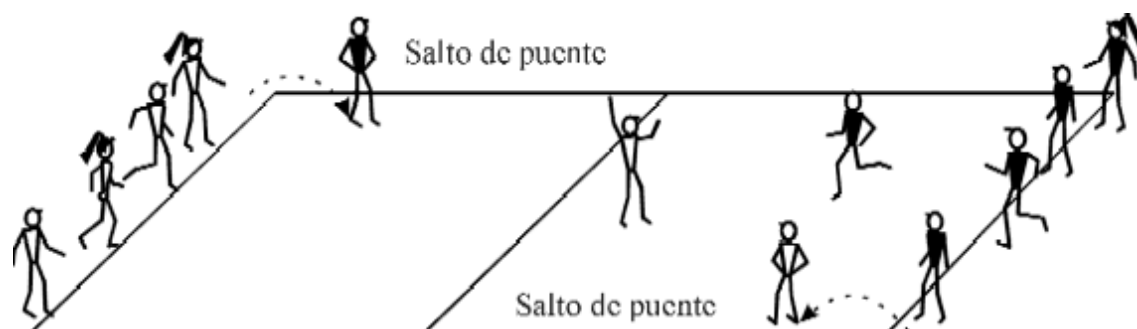
Participan dos equipos de 4-6 jugadores. Se echa a suertes para designar a qué equipo le toca pedir marro y a cuál salir al juego. Y ambos se coloca, en las líneas de fondo.

Sale al centro un jugador del bando que le haya tocado para pedir marro. Este puede sobrepasar el punto central e ir hacia el equipo contrario, pero nunca podrá pedir marro antes del llegar al centro. Inmediatamente, sale un jugador contrario en su persecución para acotarlo (tocarle en cualquier parte del cuerpo)

El primero correrá a ocupar su puesto, y en su defensa saldrá un compañero, que a su vez, tratará de acotar al perseguidor. Éste también puede optar por volver a su campo o por regatear a su contrario para entretenerlo y dar lugar a que llegue otro de su bando para acotarlo. Y así, sucesivamente.

Cuando se acota a un contrario, este debe saltar el puente, que consiste en saltar desde la línea del bando enemigo hacia el interior del terreno de juego, aproximándose lo más posible a su bando. En el punto donde caiga, hará una línea en el suelo y se queda esperando su rescate.

A continuación, el equipo que ha apresado a un contrario manda a un jugador para que pida marro y continuar el juego. Para liberar a los apresados, es necesario que un compañero le toque con la mano sin ser antes acotado. En caso de conseguir liberarlo se dice mío y ambos vuelven a ocupar su puesto.



Los jugadores acotados del mismo equipo van formando una cadena (cogidos de la mano o tocándose por los pies) a partir del que saltó el puente. Para liberarlos bastaría con que un compañero tocara al último preso de la fila.

El juego termina si un bando consigue acotar a todos los jugadores del equipo contrario, o bien, cuando un equipo obtiene cinco coladas, es decir, sobrepasa cinco veces la línea del bando contrario sin antes ser acotados.

En función de las circunstancias del encuentro, se puede intercambiar una colada por un jugador acotado por el bando contrario. Así pues, el encuentro puede prefijarse a un tiempo determinado transcurrido el cual, se hará recuento de coladas obtenidas y de jugadores acotados para determinar el equipo vencedor. Gana el equipo que menos jugadores acotados tenga o, en caso de igualdad, el que disponga de mayor número de coladas.

- **Valoración personal:**

Este juego trae muchos recuerdos a mi memoria, siempre jugábamos en el recreo, solo las chicas de la clase porque ellos preferían jugar al fútbol, es un juego en el que tienes que tener buenos reflejos y velocidad para que el otro equipo no te capture.

Es el típico juego Tudelano al que sabe jugar todo el mundo, además se ha difundido por toda España.

- **Valoración de un adulto:**

El Marro es un juego que me parece muy interesante porque une los valores del juego en equipo junto con la habilidad del jugador. Tiene la ventaja de que se puede jugar en cualquier espacio abierto y no requiere ningún equipamiento especial por lo que es asequible a todo el mundo, lo cual hace de él un juego muy popular

- **Bibliografía:**

Fuentes: La escuela de acción, Suplemento de la revista El magisterio Español– Rosa Sánchez y del Río.