

## LAS 4 ESQUINAS – JUEGO TRADICIONAL – ARAGONÉS

- **DESCRIPCIÓN BREVE DEL LUGAR DE ORIGEN:** Aragón (*Aragón* en aragonés, *Aragó* en catalán) es una comunidad autónoma de España, resultante del reino histórico del mismo nombre y que comprende el tramo central del valle del Ebro, los Pirineos centrales y las Sierras Ibéricas. Está situada en el norte de España, y limita por el norte con Francia, por el oeste con las comunidades autónomas de Castilla-La Mancha, Castilla y León, La Rioja, Navarra y por el este con Cataluña y la Comunidad Valenciana. Está definida en su Estatuto de autonomía como nacionalidad histórica.
- **DONDE:** Se puede jugar en los patios de recreo, plazas anchas. En las que hay que delimitar tres zonas, una para cada equipo.
- **JUGADORES:** El mínimo debe de ser de alrededor de 15, unos 5 jugadores por equipo.
- **MATERIALES:** No es necesario ningún material.
- **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:** 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:
    1. El jugador que tiene que pedir Marro no puede hacerlo si antes no ha pisado el centro de la pista.
    2. Cuando se acota a un contrario este debe saltar puente.
    3. No se puede salvar a un compañero si has sido acertado 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 acotarle 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.

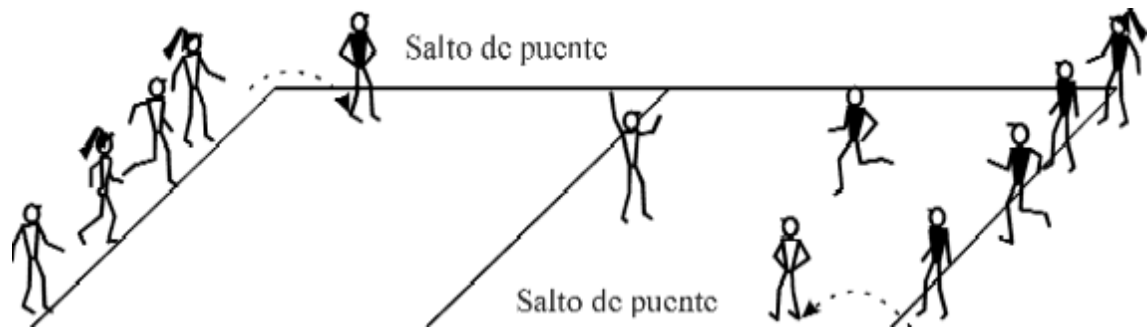
Los jugadores acotados del mismo equipo van formando una cadena (cogidos de la mano o tocándose por los pies) a partir del que saltó el puente. Para liberarlos bastaría con que un compañero tocase al último preso de la fila.

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.

- **IMAGEN DEL JUEGO:**



**Bibliografía:**

1. <http://es.wikipedia.org/wiki/Arag%C3%B3n>
2. <http://html.rincondelvago.com/juegos-populares-y-tradicionales.html>