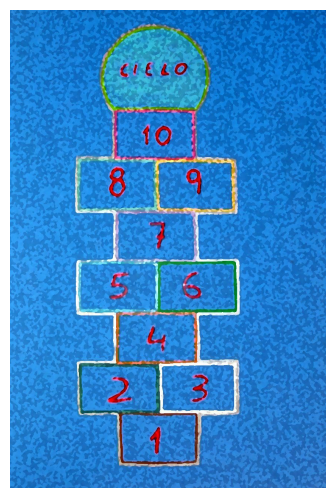


Amarela

BRASIL



Número de jugadores

De dos a seis jugadores.

De dos a seis jugadores.

Edad

A partir de seis años.

Material necesario

Una tiza y una piedra o tejo.

1. Tras sortear el orden de salida, el primer jugador lanza el tejo a la casilla número 1, la cual no se podrá pisar mientras el tejo se encuentre en ella. Se recorre el resto de las casillas a la pata coja, excepto las casillas 2-3 ,5-6 y 8-9 (según el este dibujo), consideradas de descanso, en las que se puede poner un pie en cada uno de los números.

2. Cuando hemos llegado a la última casilla tenemos que volver, de la misma manera y, al llegar a la casilla número 1, en la que se encuentra el tejo, desde allí tendrá que recoger la piedra y saltar por encima de esta casilla hasta salir fuera.

3. Después se sigue realizando la misma operación con el resto de los números.

4. Cuando un jugador se equivoca o comete una falta: pisa con los dos pies una casilla que no debe, etc., pasa a jugar el siguiente participante. Cuando recupere el turno, continuará lanzando el tejo en la casilla que estaba.

5. Gana el jugador que antes consiga hacer el recorrido.

¿Sabías que...?

Las denominadas rayuelas de recorrido con saltos tienen estos mismos pasos. Sólo cambia la forma de la misma y sus nombres. Esta misma, se denomina en Ucrania *Shagui* y posee un Sol en lugar del Cielo.