

El juego de metras

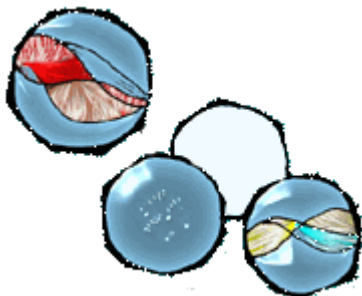


Este es un juego muy divertido en que básicamente se utilizan metras o bolitas pequeñas. A través de los años se han usado para este juego piedras, nueces, frijoles o cualquier otro objeto que rueda por el piso. Durante una época estas bolitas se hacían de mármol y, por esta razón, en algunos países se llaman "marbles" que quiere decir mármoles. En Hispanoamérica y España las llaman bolas, canicas o piquis. Sin embargo, en algunos estados Venezolanos las llamamos "Metras".

Hoy en día las metras se hacen de vidrio. Las formas de colores que vemos dentro de ellas se debe a



que son pintados cuando el vidrio esta todavía caliente y blando. Luego, el vidrio se corta en pequeños cuadritos que, cuando se enfrían, pasan por medio de rodillos puliéndolos hasta darles su



forma redonda.

Tipos de Metras

Las metras vienen en distintos colores y tamaños y algunas tienen mayor valor que otras, como las más grandes o las que tienen color lechoso (blanco con varios colores). Debes tener mucho cuidado

de no arriesgarte a perder unas de estas metras de mayor valor.

La metra que se utiliza para LANZAR, cualquiera que sea su tamaño o color, se llama "metra de tiro".

Existen diversos tipos de metras en el mundo y entre ellos podemos mencionar:

- Las bolondronas, metras grandes,
- Las metras de tiro o de juego, las más pequeñas,
- Las culines de color blanco.

El puntaje varía según el tamaño y color. En algunas partes del mundo realizan grandes competencias de metras y se puede considerar como un juego de ataque. La mayoría de las veces, el objetivo es ganar al oponente el mayor número de metras posibles, golpeándolas unas contra otras. En algunas ocasiones, el ganador se queda con las metras, pero en otras, cada uno vuelve a tomar sus metras cuando el juego acaba (esto debe quedar acordado antes de iniciar el juego).

Cómo lanzar la metra

Hay tres distintas formas de lanzar la metra:

- Haciéndola rodar:
- Esta es la forma más fácil mientras aprendes a jugar.
- Primero, apoya el dedo meñique en el suelo.



- Luego, desliza la metra suavemente por el suelo con el dedo índice



- **Dándole un golpe suave:**

Este es un método muy útil si te encuentras cerca del blanco.

Primero, apoya los nudillos en el suelo.

Luego, dobla el dedo índice y coloca la metra entre el suelo y tu dedo índice.

Tira la metra dándole un golpecito.

- **Apoyando los nudillos al suelo:**

Es este el método utilizado por expertos.

Primero, apoya los nudillos en el suelo.

Luego, dobla el dedo pulgar hasta que pueda entrar el índice y el corazón y coloca la metra en la cobertura de índice.



Tira la metra dándole un golpecito con el pulgar.

Preparativos del Juego

La línea de tiro

Para muchos de los juegos necesitarás una línea de tiro y, en algunos casos, un círculo dibujado en el suelo, que te permitirá escoger al primer jugador y los restantes.

- Si estás jugando en el patio, puedes trazar la línea y el círculo con tiza.
- Si estás dentro de la casa, puedes hacer la línea con cinta adhesiva o algo parecido.
- Si no puedes rayar el piso, usa hojas grandes de papel colocadas en el suelo, dibuja con un marcador o lápiz de color la línea y el círculo.

El iniciador

Para empezar un juego se necesita escoger el que va a iniciarlo, inténtalo de esta manera:

1. Dibuja un círculo de 30 cm de diámetro y una línea de tiro a 1.5 m de distancia del círculo.
2. Cada jugador lanza una metra al círculo.
3. El jugador cuya metra se detenga más cerca del centro del círculo inicia el juego, el segundo más cercano, tendrá el turno siguiente y así sucesivamente

Rebote y fuera



¿Qué tal es tu puntería? Este juego te pondrá a prueba.

Para este juego necesitas:

Un círculo de 30 cms de diámetro dibujado en el piso.

Instrucciones:

Cada jugador coloca un número igual de metras dentro del círculo.

El objetivo del juego es sacar del círculo todas las metras posibles. Cada jugador, por turno, se para muy cerca del círculo y deja caer una metra desde la altura de sus ojos.

El jugador gana todas las metras que logre sacar del círculo y además recupera su metra de tiro.

Si el jugador no puede sacar del círculo ninguna metra, tendrá que dejar allí su metra de tiro.

El juego termina cuando ya no quede ninguna metra dentro del círculo. El ganador es el que quede con más metras.

Tomado de: Dineen, J. (1987) *Canicas, rayuelas y jacks*, Colombia: Editorial Norma

La Captura

Es un juego emocionante de captura, para adueñarte de todas las metras que puedas.

Para este juego necesitas:

Una línea de tiro



Instrucciones:

El primer jugador echa a rodar una metra por el piso.

El segundo jugador le tira a esa metra.



Si el segundo jugador falla el tiro, debe dejar su metra de tiro donde ésta se detenga y el siguiente jugador podrá tirarle a cualquiera de las dos metras. Si este jugador también falla, el siguiente



podrá apuntarle a cualquiera de las tres metras y así sucesivamente.

5. El que pegue a una metra, podrá capturarla y continuar jugando desde cualquier lugar donde quedó su metra de tiro, apuntándole a las demás metras, hasta que falle o hasta que no queden más metras.

6. Cuando no queden más metras en el piso, el jugador siguiente echa a rodar por el piso una metra para que sea blanco y el juego continúa.
7. El ganador será el que capture más metras durante un tiempo previamente acordado.

Como una variante está el juego llamado Captura a un palmo:

Esta versión es más fácil, se juega de la misma forma que la anterior, pero con la diferencia de que también se pueden capturar las metras que se encuentren a un palmo de distancia (un palmo es la medida de la palma abierta) de donde se haya detenido la metra de tiro. Si la metra se detiene a un palmo de dos metras o más, ¡Las capturas todas!

Tomado de:

Dineen, J. (1987) *Canicas, rayuelas y jacks*,
Colombia: Editorial Norma

Los Castillos



Es divertido construir un castillo de metras y derrumbar los castillos de los demás.

Instrucciones:

Los jugadores se sientan o se arrodillan, a igual distancia cada uno. Cada cual construye un castillo con cuatro metras: Tres de base y una encima.

Por turno, cada jugador tira una metra para derrumbar el castillo del oponente.

El jugador que derrumbe un castillo, gana las cuatro metras y vuelve a recuperar su metra de tiro.

El dueño de cada castillo gana la metra de tiro del jugador que falle.

Tomado de:

Dineen, J. (1987) *Canicas, rayuelas y jacks*,
Colombia: Editorial Norma

El Anillo

E

l juego consiste en sacar las metras del anillo y ganárselas.

Para este juego necesitas:

Un círculo de 1 m de diámetro aproximadamente y una línea de tiro a 1.5 m de distancia.



Instrucciones:

Se dibuja un círculo en el piso y cada jugador coloca un número igual de metras en el borde del círculo, formando un anillo.

Cada uno tira desde la línea tratando de sacar una metra del anillo.

Si el jugador falla el tiro y no saca ninguna metra, deberá colocar su metra de tiro junto con las otras, en el anillo.

El ganador será el jugador que haya ganado más metras cuando el anillo esté vacío.

Tomado de: Dineen, J. (1987) *Canicas, rayuelas y jacks*,
Colombia: Editorial Norma