

Juegos recogidos
en "Algunos
juegos infantiles
de Guinea
Ecuatorial", de
Juan Diosdado
Nguere Manga*

1, 2, 3, ¡JUGUEMOS OTRA VEZ!

Juegos tradicionales de
Guinea Ecuatorial

Tipología: juegos con canción.
El pilar de este juego es la
concentración y la rapidez.
Se juega generalmente en un
espacio amplio y diáfano, de
día o con mucha luz.



KAPÚ KAPÚ

Juego de posible origen criollo
malabeño

1. Los/las participantes se agrupan en torno a una persona que lanzará al aire uno o varios objetos que las demás se disputarán.

2. Antes de lanzar los objetos al aire se canta, y quien los lanza hace de solista:

"Kapú kapú ee (CORO: ee),
eni mane we ego tecam (CORO: ee)
nai yon (CORO: ee)

"Reparto, reparto (CORO: ee),
cualquiera que lo coja (CORO: ee)
será suyo (CORO: ee)

3. Al acabar la canción se lanzan los objetos al aire

4. Quien lo coja se beneficiará del mismo. Muchas veces suelen ser caramelos, chicles, galletas, etc. Cosas de pequeño tamaño.



TIERRA/ MAR

Juego de herencia
colonial española



Tipología: juegos con
diálogo.
El pilar de este juego es la
agudeza auditiva y la
rapidez.
Se juega de día y en
exterior

1. Se traza un círculo en el suelo -con tiza, con una cuerda, en la arena, etc.- y las personas que juegan se colocan a su alrededor. Para la realización del juego debe tenerse claro que el interior del círculo es el mar y el exterior es la tierra.

2. Una persona supervisa y se encarga de coordinar el movimiento del resto, es decir, cuando dice “tierra” todas las personas deben situarse fuera del círculo, y cuando dice “mar”, en el interior.

3. A lo largo del juego el/la supervisor/a va aumentando la velocidad de la pronunciación.

4. Se elimina a quienes hacen lo contrario de lo que dice quien supervisa. Vence la última persona superviviente.



TIERRA/
MAR
+4 años



MONAMÍ/E

Juego de influencia
gabonesa

Tipología: juegos con canción.
Juego de imitación que encuentra
su origen en el período colonial.
El pilar de este juego es la
imaginación.
Se juega de día y en las noches de
mucha luz.

1. Se forman dos equipos con el mismo número de personas.
2. Los equipos se posicionan dándose las caras. Un/a participante de un equipo reta y se coloca frente a alguien del equipo contrario. Se juega al ritmo de una canción que inicia quien va a encontrar a su contrincante.
3. Moviendo los pies, quien sale a enfrentarse a los demás debe evitar que su contrincante coincida en sus movimientos (cerrar y abrir los pies al ritmo de la canción).



CANCIÓN

*Aamonamí, monamíe
Amigo/a, amigo/a - é - sí
monamí, monamíe
amigo/a, amigo/a - é - sí
monamí yogue moboe
amigo/a abre los pies - é - sí
monamí digue moboe
amigo/a cierra los pies - e - sí*

4. Si se coincide tres veces, la persona retada se elimina. Y si no, sigue jugando quien gana con el resto del equipo contrario. Si no le eliminan en toda la ronda, sale otro/a de su equipo. Cuando pasen todos/as, le tocará el turno al otro equipo. El equipo que se quede sin participantes pierde el juego.

ITUTU

Juego de la etnia
ndowé

Tipología: Juegos silenciosos
(no se canta ni se dialoga).
Los pilares de este juego son la
puntería y la imaginación.
Se juega generalmente en la
playa o en un suelo arenoso.

1. Se amontona una cantidad de arena y las personas que participan se sientan alrededor del montón.
2. Se busca una cuerda no muy larga y se atan sus extremos haciendo un lazo.
3. Cada participante busca un palito.
4. La primera persona en jugar coge la cuerda y la esconde en la arena para que el resto no la encuentre.
5. Después, todas las personas meten su palito en el montón de arena para intentar sacar la cuerda. La última en meter el palito es quien escondió la cuerda. Si las otras no la sacan y esa misma persona no consigue encontrarla, será una partida nula. Si quien la escondió consigue sacarla, gana la partida y vuelve a esconderla; pero si la saca otra persona, ésta se encarga entonces de esconderla.

EBEE

Juego de la etnia fang

Este juego ayuda a tener buena condición física, pues los y las participantes siempre están en movimiento. Se juega generalmente de día y en el exterior.



1. Un/a participante se ata una tela en alguna parte del cuerpo y persigue al resto.

2. A quien se atrape primero pasa a portar la tela y tendrá que perseguir al resto, y así sucesivamente.



EBEE

+7 años