

EL TEJO

Suelen participar grupos no muy numerosos (cuatro o cinco jugadores). Después de lanzar la “teja” con la mano al espacio o cuadro que corresponda, se salta a la “pata coja”, recorriendo los demás de uno en uno.

El recorrido general del Tejo, en el ejemplo del dibujo, es el siguiente: Tirará la teja al cuadro número 1 y sin pisarlo saltará por encima de él, ya que en el mismo se encuentra el objeto. Pisará los cuadrados número 2 y 3 con un solo pie, Pisará simultáneamente los cuadros 4 y 5 y así sucesivamente hasta el recorrido de vuelta; que se realizará de la misma forma; pero al llegar al cuadro número 1, después de pisarlo, golpeará la teja con el pie para lanzarlo fuera del trazado.. (En algunos casos al llegar en la vuelta al cuadro anterior se coge el tejo con la mano y se da de fuera pisando en el cuadro sobre el que estaba). Este proceso se repite hasta llegar al número 8... Algunas reglas:

- Un jugador pierde si la teja queda sobre la raya.
- Un jugador pierde si pisa la raya o descansa en un espacio no permitido.
- Un jugador pierde su tira la teja fuera del tejo.
- Un jugador pierde si lanza la teja a la casilla que no corresponde.
- Los apoyos, a la pata coja, que un jugador puede realizar en cada espacio son limitados.
- Si un jugador falla, pierde turno y juega el siguiente.

