



**El Trompo**



**Para empezar**  
Cómo girar un trompo



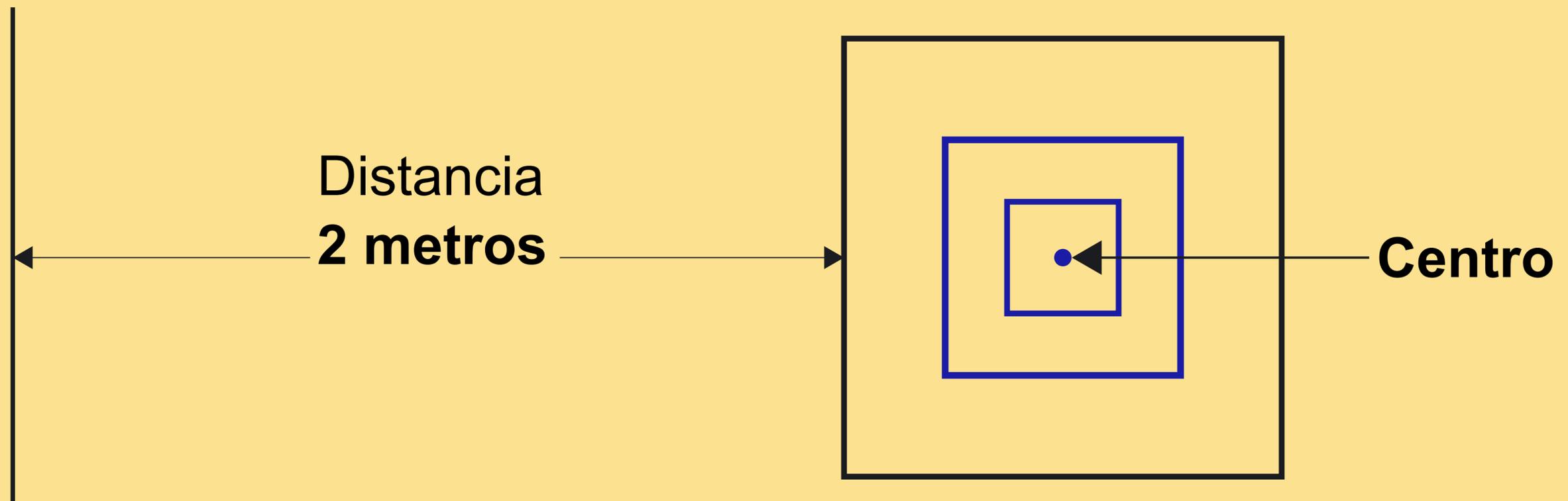
# El Trompo

- 1 Se da una vuelta con la piola en la perilla o cabeza y se la desplaza hasta la punta de hierro; en donde se inicia a envolver fuerte al inicio y luego más suave hasta llegar a la mitad del trompo.
- 2 Luego se impulsa el brazo hacia tras y se lanza con fuerza, pero con técnica a la vez, el trompo sobre el piso con el fin de que este termine girando o bailando.
- 3 Mientras baila, los jugadores pueden realizar varios trucos o piruetas.
- 4 La sedita: Hacer bailar el trompo, despacio sobre la palma de la mano, hasta que se quede quieto o dormido.
- 5 Lanzarlo al piso para que baile y levantarlo con la mano para que baile en la palma de ella.
- 6 Se envuelve el trompo en la piola y lo tiran con fuerza en dirección al piso, antes que el trompo roce el suelo, lo recoge y levanta sobre la palma de la mano, para que baile sobre ella hasta que se muere.
- 7 Carro: cuando al bailar el trompo brama como carro esto se debe a la fuerza con que fue lanzado o por que tiene la punta zumba o hueca.
- 8 Puente: Cuando el jugador toma la piola de ambos extremos, con su habilidad logra hacerlo bailar en la piola haciéndolo caminar de un extremo a otro.
- 9 Hacerlo bailar sobre la yema del dedo índice. Mientras el trompo baila lo enlazan con la piola y o desplazan para los lados.



**Paso 1**

## Línea (Neto)



**Paso 1** Se traza un área medianamente grande y dentro otra más pequeña y sobre él se dibuja un punto pequeño en el centro.



**Paso 2**

## Línea (Neto)

Participante C  
3er. puesto



Participante B  
2do. puesto



Participante A  
primer puesto



## Paso 2

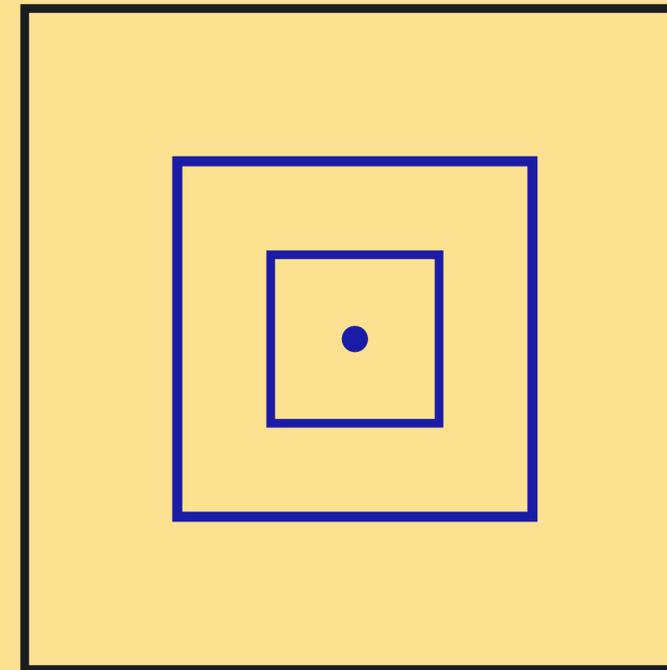
Los participantes deben lanzar el trompo procurando que queden dentro de los cuadrados, el que más cerca del punto central quede, es el primero y en ese orden se ubican los demás.



**Paso 3**

## Línea (Neto)

Participante C  
último puesto



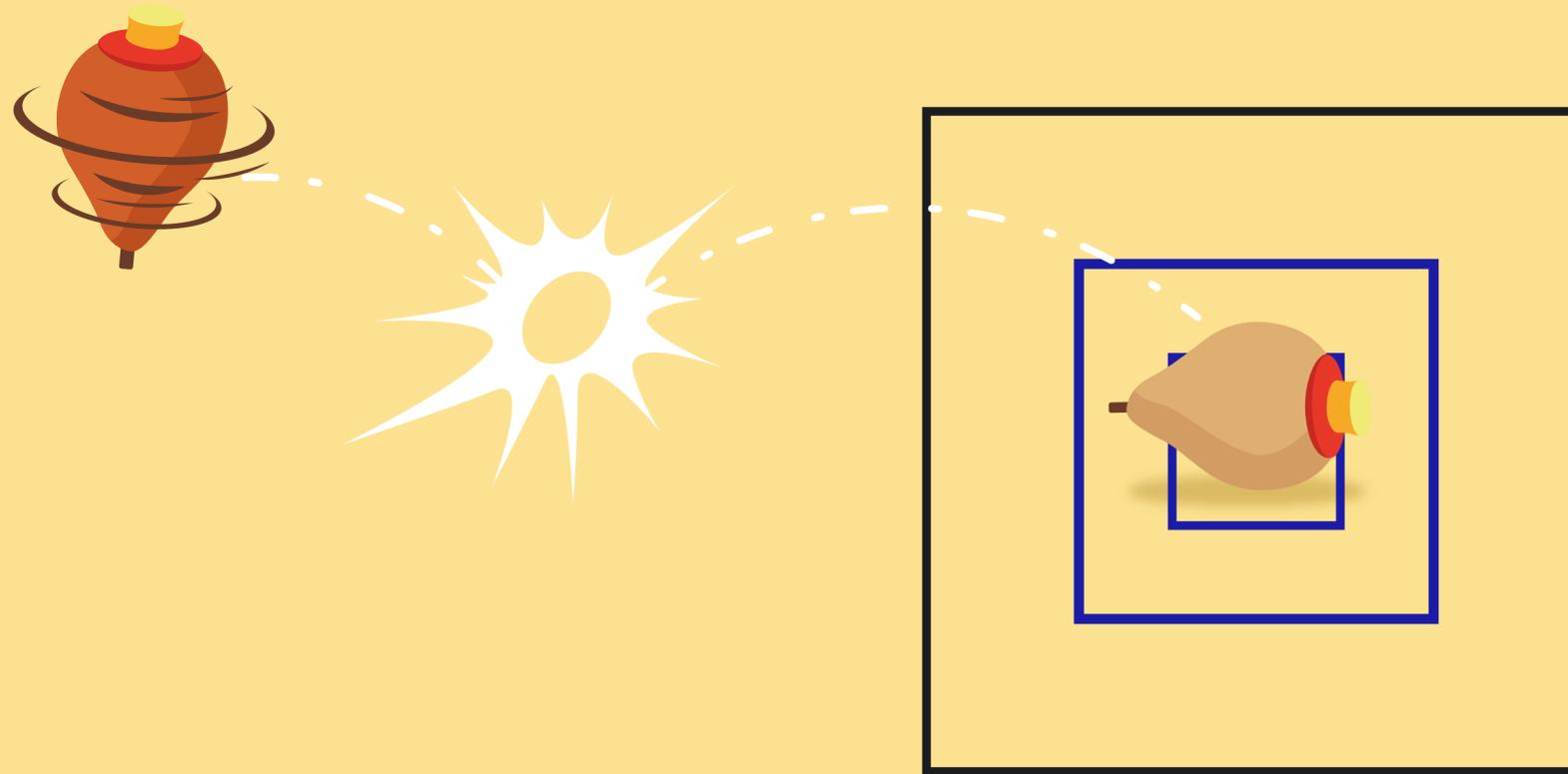
## Paso 3

El que más afuera de los círculos quede se considera el último y debe colocar su trompo en el piso.



**Paso 4**

**Línea (Neto)**



**Paso 4**

Los demás participantes deben llevar el trompo que se encuentra en el piso hasta el círculo central con sus trompos en pleno baile. Gana quien logra llevar el trompo caído hasta el círculo central.



# Para finalizar

Al perdedor se le castiga dándole los “Quiños” o golpes con un trompo extra de punta gruesa y larga.