

## DÍA MUNDIAL DE ORACIÓN 2012 MALASIA

### TEMA: QUE PREVALEZCA LA JUSTICIA

#### CULTO INFANTIL

\*\*\*\*\*

**Bienvenida:** El líder da una palabra de bienvenida a todos los niños presentes. Los niños tienen que saludarse unos a otros a la manera malasia y decir: “Selamat Datang”, que quiere decir bienvenido en la lengua malasia, uniendo las palmas de las manos como se indica abajo:



#### Oración inicial

**Todos:** Querido Señor, gracias por este día. Gracias por traernos aquí, donde podemos tener amistad unos con otros. Te damos gracias por tu Palabra y por tu promesa de amor en nuestras vidas. Amén.

**Himno:** *Jesús ama a los niños.*

#### Primera lectura bíblica: Lucas 18:1-8: *Parábola de la viuda y el juez injusto.*

Y les refería Jesús una parábola para enseñarles que ellos debían orar en todo tiempo, y no desfallecer, diciendo: Había en cierta ciudad un juez que ni temía a Dios ni respetaba a hombre alguno. Y había en aquella ciudad una viuda, la cual venía a él *constantemente*, diciendo: “Hazme justicia de mi adversario”. Por algún tiempo él no quiso, pero después dijo para sí: “Aunque ni temo a Dios, ni respeto a hombre alguno, sin embargo, porque esta viuda me molesta, le haré justicia; no sea que por venir continuamente me agote la paciencia”. Y el Señor dijo: Escuchad lo que dijo el juez injusto. ¿Y no hará Dios justicia a sus escogidos, que claman a Él día y noche? ¿Se tardará mucho en responderles? Os digo que pronto les hará justicia. No obstante, cuando el Hijo del Hombre venga, ¿hallará fe en la tierra?

#### Sketch corto

*Personajes: El juez, la viuda y un Narrador*

**Escena inicial:** El juez está sentado a la mesa leyendo un libro. Oye que llaman a la puerta.

**Juez:** ¿Quién está ahí?

**Viuda:** Señor, necesito su ayuda. Soy viuda, y soy pobre.

**Juez:** ¿Y a mí qué? Ese es su problema.

**Viuda:** Por favor, déjeme entrar. Usted es juez, y tiene que hacerme justicia.

**Juez:** Lo siento, estoy muy ocupado. Márchese.

**Narrador:** La viuda sigue llamando a la puerta, pero el juez no hace caso. Así es que ella baja la cabeza y se marcha llorando. Aquella noche ella va otra vez a la casa del juez. El juez está durmiendo. La viuda llama a la puerta. El juez se sienta en la cama sorprendido y furioso. Y pregunta...

**Juez:** ¿Quién está ahí?

**Viuda:** Soy yo, señor. Vine por la mañana para pedirle ayuda.

**Juez:** Lárguese, yo no puedo ayudarla.

**Viuda:** Señor, yo no me marchó de aquí hasta que se me haga justicia. Yo no tengo a nadie, y hay gente que está tratando de quitarme lo poco que tengo. Tiene usted que escuchar mi problema y darme una solución.

**Juez:** ¡Cuántas veces tengo que decirle que se largue!

**Viuda:** No voy a marcharme hasta que oiga lo que tengo que decir y me haga justicia.

**Narrador:** El juez pasó algún tiempo negándose a escucharla. Entonces se lo pensó y se dijo:

**Juez:** ¡Esta mujer me va a hacer la vida imposible hasta que le resuelva su problema!

**Narrador:** Entonces la deja pasar y escucha su problema. Al día siguiente el juez llama a la viuda y a los tres que han estado molestándola y les dice...

**Juez:** Ustedes no tienen que acercarse a ella en ningún sitio ni molestarla. Si lo hacen, tendrán que arrostrar las consecuencias. Denle lo que le pertenece y dejen de molestarla.

**Narrador:** La viuda le da las gracias al juez y se marcha contenta, y los otros tres salen en silencio.

**Conclusión:** Esta parábola nos enseña que debemos mantenernos siempre orando fielmente y pidiéndole a Dios que traiga justicia a este mundo, y Dios contestará sin duda nuestras oraciones.

Himno: *Tu palabra es lámpara a mis pies*

**[OPCIONAL] Segunda lectura bíblica: Habacuc 1:2-5<sup>1</sup>**

*La queja de Habacuc:*

<sup>2</sup>¿Hasta cuándo, oh Señor, pediré ayuda, y no escucharás, clamaré a Ti: ¡Violencia! Y no salvarás? <sup>3</sup>¿Por qué me haces ver la iniquidad, y *me* haces mirar la opresión? La destrucción y la violencia están delante de mí, hay rencilla y surge discordia. <sup>4</sup>Por eso no se cumple la ley y nunca prevalece la justicia. <sup>5</sup>Mirad entre las naciones, observad, asombraos, admiraos; porque haré una obra en vuestros días que no la creeríais si se os contara.

Los malvados asedian a los justos de modo que se pervierte la justicia.

*La respuesta del Señor*

Mirad entre las naciones, observad, asombraos, admiraos; porque haré una obra en vuestros días que no la creeríais si se os contara.

**Mensaje**

**Himno de la ofrenda:** *Gracias, gracias mi Jesús*

**Oración final**

*Última canción: Esta lucecita que Dios me dio*

---

<sup>1</sup> La segunda lectura bíblica puede que sea difícil para los niños, así que es opcional. Ustedes sabrán si es mejor o no incluirla según el grupo y las edades de los presentes.

## **MATERIALES SUPLEMENTARIOS**

### *Culto infantil*



1. Obra proyectada con marionetas de piel
2. Historias de Malasia:
  - a. Cómo el gato se convirtió en juez
  - b. El juez sabio
  - c. El gallo feo
  - d. Wau, Las cometas malasias
  - e. El hombre y el cocodrilo
  - f. El listo señor Ratón-ciervo
3. Juego: Batu Seremban / Cinco historias

## 1. Obra proyectada con marionetas de piel

El “wayang kulit” o la obra proyectada con una marioneta hecha de piel que es exclusiva del Sureste de Asia. Las complicadas marionetas planas se llaman “wayang kulit” porque están hechas de piel y sus sombras se proyectan en una pantalla durante la representación. En Malasia son muy populares en los estados de la costa oriental de Kelantan y Terengganu. En los tiempos de antaño, el “wayang kulit” era un entretenimiento popular. Estas pantomimas se representaban en ocasiones especiales como bodas, nacimientos, circuncisiones y fiestas. Se representaban ante sultanes y nobles.

Cuando caía la tarde, el gentío se sentaba en filas mirando un pequeño escenario de madera y bambú. Las sombras animadas de las marionetas se proyectaban en una gran pantalla blanca llamada “kelir”. La sombra de las marionetas se forma con una lámpara que cuelga del techo detrás de la pantalla.

Cada marioneta tiene un aspecto característico con forma humana exagerada. Sus brazos y piernas movibles articulados se manipulan mediante largas varas de madera para dar la impresión de que se mueven y gesticulan.

El maestro marionetero conocido como el “Tok Dalang” mueve hábilmente las marionetas mientras cuenta las historias épicas, míticas o ejemplares. Provee de voz adecuada a cada personaje, y modula su voz para crear suspense. Un grupo de músicos tocan músicas tradicionales o una orquesta gamelán conforme se desarrollan las historias y se bailan en la pantalla.

La presentación del bien y el mal, en la que siempre gana el bien, es el tema clave de todas las historias. El principal objetivo del “wayang kulit” es educar y entretener al público al mismo tiempo. Antiguamente, el “wayang kulit” se representaba de noche de crepúsculo a crepúsculo.

Hoy en día ha surgido un nuevo tipo de “wayang kulit”. En lugar de los temas tradicionales, las historias de ahora se basan en el folclor local, la historia, los problemas actuales y los cuentos seculares. Hasta las formas tradicionales de las marionetas han evolucionado.

El “wayang kulit” es un espectáculo muy entretenido e interesante. Sin duda les gustaría si lo presenciaran.



Aquí tienen

algunos dibujos

que pueden recortar para hacer sus propias marionetas en sombra. Tal vez puedan usarlas cuando cuenten la parábola de la viuda y el juez injusto.

Instrucciones. – Cómo se hace una marioneta de sombra.

Lo que se necesita:

- Cartulina
- Palo o vara
- Pegamento o cinta
- Lápiz
- Tijeras
- Pantalla o pared
- Fuente de luz
- Alambres y grapas metálicas para los movimientos (opcional)
- Celofán de colores (opcional)



1. 1<sup>er</sup> paso.

Recortar la marioneta de la cartulina. Dibujar la figura de la marioneta directamente en la cartulina o cortarla en relieve en un papel para usarla como modelo. Para producir el efecto de vidrieras de colores, cortar ventanas en la marioneta y cubrirlas con trozos de celofán de colores.

2. 2<sup>o</sup> paso

Usando pegamento o cinta, pegar un palo o vara a la espalda de la marioneta. Opcionalmente, hacerle al muñeco articulaciones usando alambre o grapas metálicas. Fijar varas adicionales a las articulaciones para facilitar el movimiento.

3. 3<sup>er</sup> paso

Preparar una superficie para reflejar las sombras, tal como una pared, pantalla o el lado de una tienda de campaña. Si se usa una pared, quitar cuadros, espejos o lo que haya, que podrían obstruir las sombras.

4. 4<sup>o</sup> paso

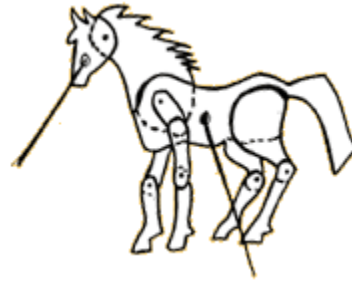
Escoger una fuente de luz como foco, linterna, lámpara, farol, velas o fuego. Una luz fuerte evitará reflejos. Si se usa una luz débil como velas o fuego, reducir otras luces en la habitación. Proyectar la luz desde arriba para que esté por encima de las cabezas de los manipuladores y reduzca otras sombras.

4. 5<sup>o</sup> paso

Construir el área de representación. Incluir un área para que los marioneteros maniobren las marionetas entre la fuente de luz y la superficie para las sombras.

5. 6º paso

Iniciar el espectáculo. Representar una historia o texto. Tocar música de fondo para acompañar los movimientos de las sombras.



## 2. Historias de Malasia

### a. Cómo el gato se convirtió en juez

Éranse una vez dos monos que se encontraron un pez. Cada uno decía que era suyo. Siguieron discutiendo, pero acabaron poniéndose de acuerdo en buscar un juez que pudiera decidir a cuál de ellos pertenecía el pez.

“Yo sugiero que busquemos un gato”, dijo el mono más grande. “¿Por qué tiene que ser un gato?”, preguntó el más pequeño.

“Los gatos son los únicos que saben todo acerca de los peces. Les encanta comer peces, ¿no lo sabías? Estoy seguro que podría ayudarnos a resolver el problema”, contestó el mono más grande. Así es que fueron a ver a un gato, y le contaron su problema.

“Hace un poco encontramos un pez. Yo lo vi el primero, pero mi amigo aquí se lo apropió. El pez es mío. De eso estoy bien seguro. Pero mi amigo pretende que es suyo. Así que, ¿a quién pertenece el pez, señor Gato?”, preguntó el mono más grande.

“Oh, ¿es así la cosa? ¿Podéis esperar un segundo?”, preguntó el gato. Al cabo de un rato reapareció el gato con una balanza. Les pidió el pez a los monos. Luego cortó el pez en dos partes. Pesó los dos trozos y descubrió que la cabeza era más pesada.

Se comió un poco de la cabeza. Luego pesó los dos trozos otra vez, y descubrió que ahora la cola era la que pesaba más. Así es que comió un poco de la cola. Pesó las dos porciones otra vez, y descubrió que ahora era la cabeza la que pesaba más, así que comió un poco de la cabeza.

¡Siguió haciéndolo repetidas veces hasta que no quedó nada del pez! “¿Qué demontre ha hecho usted, señor Gato?”, preguntó el mono más grande.

“Bien, en la vida, si uno se empeña en ser codicioso y envidioso, acaba siendo el perdedor”, dijo el gato tranquilamente. Y a eso se marchó dejando a los monos mirando.

“Y el tercero se aprovecha por lo general de nuestra codicia”, añadió el mono más pequeño.



## b. El Juez Sabio

Un hombre rico vivía en un pueblo con su mujer. Tenían una casa grande, muchos criados y un montón de propiedades. Detrás de su casa vivía un hombre pobre con su mujer.

Aunque el hombre rico y su mujer vivían cómodamente, estaban tan delgados como palillos. Se preocupaban constantemente sobre sus negocios y siempre estaban muy ocupados.

El hombre pobre y su mujer por su parte estaban muy gordos. Tenían pocas preocupaciones y siempre estaban contentos.

Cierta día el hombre rico se encontró en la calle con el hombre pobre. “Usted está gordo. ¿Qué es lo que come?”, le preguntó.

“Nada del otro mundo. Nos limitamos a esperar a que su cocinera se ponga a guisar. El olor de su cocina nos deja satisfechos. Por eso es lo que estamos gordos”, dijo el pobre.

El rico se puso muy furioso cuando oyó aquello. Decidió que el pobre y su mujer se habían aprovechado del olor de su comida.

Así que el rico y su mujer se presentaron a un juez. “Queremos compensación, Señor Juez”, dijo el rico. El pobre y su mujer se declararon culpables de la acusación del rico y su mujer.

El juez anunció el veredicto. Pidió una suma de monedas de oro y un cuenco de metal. “¿Están dispuestos a recibir su compensación?”, preguntó. El rico asintió.

El juez tomó las monedas de oro y las dejó caer una a una en el cuenco de metal. El rico contaba el tintineo que hacían las monedas al caer en el cuenco.

“Sí, esta es la compensación que queremos”, dijo el rico.

“El pobre recibía sólo el olor de su comida. Por tanto es justo que usted reciba solo el sonido de las monedas como compensación”, dijo el juez.

Así terminó el juicio. El pobre y su mujer quedaron en libertad. El rico y la suya se marcharon de la sala, avergonzados.



### c. El gallo feo

Dogol era un gallo pero no tenía cresta en la cabeza y su cuello estaba calvo. Era muy feo y comía un montón en cada comida. Cierta día su amo le echó del corral. No quería que Dogol fecundara a las gallinas no fuera que los pollitos que tuvieran fueran tan feos como él.

Dogol se escapó a toda prisa a una aldea llamada Kampung Huma Luas (El arrozal grande) y se cobijó bajo la casa de una comadrona llamada Bidan Tebah. Era vieja y los aldeanos no se ocupaban de ella.

Por eso fue por lo que ella se mudó a las afueras de la aldea para vivir sola. Recibió a Dogol como su mejor amigo. Dogol buscaba comida cerca de su choza. Cierta día mientras escarbaba la tierra, encontró una esmeralda engastada en un anillo. Relucía a la luz del sol. Dogol se dio cuenta entonces que era un anillo muy especial.

En aquel momento pasaba por allí el rey. Apartó al gallo de una patada y se apoderó del anillo. “Por favor, no se lleve ese anillo. Lo que está en el suelo aquí pertenece a mi ama, incluyendo ese anillo. Mi ama es muy pobre y necesita el anillo más que usted”, rogó Dogol.

El rey no le hizo caso y siguió su camino hacia el palacio. Por la noche Dogol fue al palacio. Voló a la ventana de la habitación del rey donde se posó y se puso a cacarear.

“¡Kikirikii! Majestad, ¡tenga la bondad de devolver el anillo!”, dijo. El rey se despertó sobresaltado. Estaba furioso y gritó: “¡Guardias! ¡Agarren ese gallo y tírenlo al bidón de agua del ganado. Que se muera allí!”

Los guardias hicieron lo que se les dijo. Dogol casi se ahogó. “¡Mi estómago! Traga toda el agua hasta que se seque este bidón”, Dogol gritó. Pronto se achicó el agua y de nuevo Dogol voló a la ventana de la habitación del rey y cacareó: “¡Kikirikii! ¡Devuelva el anillo de mi ama!”

El rey, que estaba a punto de quedarse dormido, se despertó violentamente otra vez. “¡Guardias! ¡Guardias! ¡Tiren este gallo al fuego en el establo de nuestro ganado!” mandó.

Sin embargo, tan pronto como le tiraron al fuego, Dogol cacareó: ¡Mi estómago! ¡Oh mi estómago! ¡Oh mi estómago! ¡Suelta el agua y apaga este fuego!”

El agua salió disparada como lluvia y el fuego se apagó en seguida. De nuevo el gallo voló a la ventana de la habitación del rey y cacareó más alto que nunca.

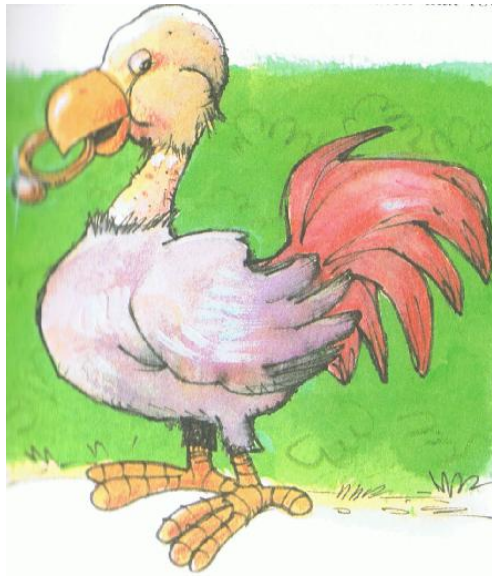
“¡Kikirikii! ¡Majestad! ¡Devuelva el...!” Pero antes de que pudiera terminar, los guardias llegaron y le agarraron y le tiraron contra un enorme avispero. Los avispones se alborotaron alrededor de Dogol y él se tragó un montón de ellos.

Segundos después estaba de vuelta a la ventana del rey. Vomitó todos los avispones de su estómago, que atacaron al rey. El rey se puso a gritar, se levantó de un salto y se puso a correr por todo el palacio. Los avispones le persiguieron picándole.

Los guardias, que estaban durmiendo profundamente, se despertaron y se levantaron de un salto y empezaron a correr en todas direcciones. Todos fueron picoteados sin

misericordia. El rey acabó gritando: “¡Devuelvan el anillo! ¡Devuélvanle el anillo al gallo!”

Cuando Dogol recibió el anillo volvió volando y se lo dio a su ama, Bidan Tebah. Dijo: “Esto es un anillo mágico. Pídale ayuda y se la dará. No tiene que tener miedo de vivir sola. Tiene el anillo a mí como amigo”. La ancianita se quedó muy contenta.



#### **d. Wau, las cometas Malasias**

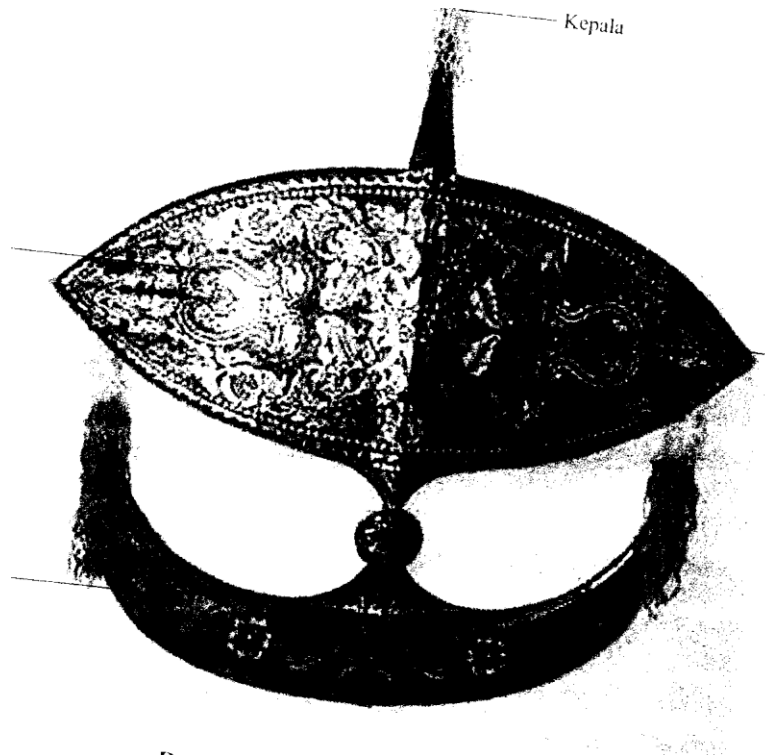
Una Wau es una cometa malasia grande y de muchos colores. Se pueden ver las cometas imponentes meciéndose en los cielos azules de los estados de la costa oriental tales como Kelantan, Kedah y Trengganu. Se vuelan las cometas después de la estación de la recolección, cuando la gente está contenta y de fiesta porque la cosecha ha sido abundante.

Hay muchos tipos de Wau, tales como la Wau Bulan (la luna), la Wau Kucing (el gato), la Wau merak (el loro), y muchas otras. Cada Wau tiene también un dibujo y tamaño característico. La Wau Bulan recibe su nombre de su famosa cola de medialuna. La Wau tradicional debía tener “ojos” que le permitieran reconocer su camino por el cielo. Cada Wau también debe tener cabeza, espina dorsal, cintura, ala y cola.

#### **La leyenda de la Wau**

Hace mucho vivía al pie de las colinas de una gran montaña una pareja de pobres campesinos de arroz. No tenían hijos. Un día, cuando estaban plantando su parcela, se encontraron allí una bebé llorando en su arrozal. La llevaron a su casa y la criaron con mil amores. El marido pasaba mucho tiempo jugando con la niña y la quería mucho. Traía ofrendas de alimentos al lugar donde habían encontrado a la niña en señal de gratitud.

Con el tiempo la mujer se puso muy celosa de la niña. Empezó a maltratar a la niña, que había crecido y se había puesto muy hermosa. Un día la chica ya no pudo soportar más los malos tratos, de modo que se escapó a las montañas y no volvieron a verla. Aquel año la cosecha de arroz no fue buena. La triste pareja fueron a ver al Viejo Sabio de la aldea. Este les dijo que la niña era realmente un hada de arrozal. Les aconsejó que pidieran perdón haciendo una cometa Wau y volándola en su arrozal. Cuando la pareja siguió el consejo, empezaron a tener buenas cosechas pero nunca volvieron a ver a la niña.



### e. El hombre y el cocodrilo

Un hombre iba corriendo por la orilla de un río. “¡Socorro, Socorro! Por favor, tengan piedad de mí” Miró por todo su alrededor. Entonces se fijó. Era un cocodrilo. Le caían lágrimas por las mejillas. No se podía mover por se le había caído un árbol encima y le había pillado la cola al suelo.

El hombre dijo: “Mire, señor Cocodrilo, si yo le suelto, ¿me comerá?” “No, no. ¿Cómo podía ser tan desagradecido?”, dijo el cocodrilo.

El hombre arrastró el árbol quitándolo de la cola del cocodrilo. El cocodrilo se dio la vuelta rápidamente y agarró al hombre por una pierna.

“¡Espérese!”, gritó el hombre con mucho miedo. “Vamos a preguntar a mi amigo, el señor Ratón-ciervo, si esta es la manera correcta para que usted corresponda a mi amabilidad”. Cuando llegó el ratón-ciervo, pretendió que no creía la historia que le contaba el hombre.

“No puedo creer que fuera usted tan bueno con el Sr. Cocodrilo”, dijo. “Seguramente usted estaba tratando de hacerle daño y él le agarró. Uh...Uh, Sr. Cocodrilo, ¿me haría el favor de mostrarme dónde estaba usted tumbado cuando llegó el hombre?”

“Con mucho gusto”, dijo el cocodrilo. “Yo estaba aquí”.

Cuando soltó al hombre, el ratón-ciervo gritó al hombre que le tirara un tronco encima al cocodrilo. El cocodrilo no se podía mover.

El hombre hizo una reverencia y le dio las gracias al ratón-ciervo listo.

“De nada”, dijo el ratón-ciervo. “Y la próxima vez, tenga más cuidado”.



## f. El listo Sr. Ratón-ciervo

“¡Mi madre! ¿Cómo voy yo, un pequeño ratón-ciervo, a cruzar este río tan ancho?”, se preguntó el Sr. Ratón-ciervo mirando preocupado al agua que fluía a toda fuerza río abajo. Precisamente entonces miró al otro lado del río y vio muchos cocodrilos descansando en el barro de la otra orilla. Aquello le dio una idea, y se puso a gritar a los cocodrilos: “Hola, mis amigos, ustedes parecen tan grandes y fuertes. Seguro que pueden conquistar cualquier tierra si quieren”. Así el Sr. Ratón-ciervo aduló a los cocodrilos.

El líder miró al Sr. Ratón-ciervo y dijo orgullosamente: “Hasta los hombres nos tienen miedo. Se dan la vuelta y salen corriendo cuando abrimos la boca”. Al oír las palabras de su líder los demás cocodrilos abrieron sus enormes mandíbulas y enseñaron al Sr. Ratón-ciervo sus dientes puntiagudos. Algunos también movieron las patas para mostrar sus tremendas garras duras. El líder añadió: “Eso no es todo. Con un mero coletazo podemos derribar a un hombre o hacerle volar por el aire”. Siguiendo la consigna, los otros cocodrilos movieron las colas.

El Sr. Ratón-ciervo parecía aterrado por el impresionante y terrible despliegue de poder. Se agachó la cabeza y dijo: “¡Muy cierto! ¿Pero cuántos son los que están allí? ¿Me harían el favor de ponerse en fila a través del río para que los pueda contar?”

Agradecidos por la muestra de respeto del Sr. Ratón-ciervo, el líder hizo una señal a su recua y todos los cocodrilos se deslizaron al río poniéndose en fila india. El desfile de cocodrilos se extendió de lado a lado del río.

El Sr. Ratón-ciervo se subió de un saltito a la espalda del primer cocodrilo. Al pasar de cocodrilo en cocodrilo, murmuraba: “Uno, dos, tres...”. Pronto llegó a la otra orilla del río. Un saltito desde el último cocodrilo, y el Sr. Ratón-ciervo estaba a salvo a la otra orilla.

Se dio la vuelta hacia sus amigos y soltó una carcajada. “Un millón de gracias. Con su ayuda no he tenido ni que mojar me los pies cruzando el río.”

Cuando los cocodrilos se dieron cuenta de que les habían tomado el pelo, abrieron y cerraron las mandíbulas con rabia. “Cuidadito, Sr. Ratón-ciervo. ¡Algún día le pillaremos y no tendremos misericordia!”

El Sr. Ratón-ciervo no era ningún tonto. Se mantuvo alejado del río, y cuando tenía sed bebía en otro sitio. Sin embargo, un día no pudo encontrar agua en ninguna parte y se vio obligado a volver al río. Cerca del río, gritó: “¿Hay cocodrilos allí, oh río?” Como no obtuvo respuesta después de repetir la pregunta varias veces, el Sr. Ratón-ciervo dio un suspiro. “Puesto que mi querido amigo Río no se atreve a decir nada, debe de haber cocodrilos en la costa”.

Al oírlo, los cocodrilos escondidos pensaron que el Sr. Ratón-ciervo debía de obtener normalmente una respuesta del río. Empeñados en atraerles al Sr. Ratón-ciervo hacia ellos, el líder se puso a gritar en seguida: “¡No hay cocodrilos aquí!” El Sr. Ratón-ciervo soltó una carcajada y se marchó a toda prisa.

“¡Ja, Ja! Muchas gracias por hacerme saber que están en el río. Creo que lo mejor que puedo hacer será pasarme sin beber por ahora”. Una vez más el Sr. Ratón-ciervo había sido más listo que los furiosos cocodrilos.



### 3. Juego: Batu Seremban / Cinco piedras

Aquí tienen un juego tradicional malasio que ustedes pueden jugar.

De origen antiguo, el juego de las Cinco Piedras (también conocido como Tabas) se juega con cinco bolsitas triangulares de tela llenas de semillas, arroz o arena. Pueden participar dos o más jugadores. El propósito es obtener tantos puntos como sea posible. Se obtiene un punto cuando un jugador completa los ocho pasos tirando y tomando “cinco” piezas.

Reglas del juego:

- Los jugadores deciden el orden del juego.
- Se turna para tomar parte en el juego.
- Pasos del juego:
  - (3a) Un jugador empieza tirando al suelo las cinco piezas. Tira una pieza al aire, toma una pieza del suelo y alcanza la primera pieza con la misma mano. Continúa tomando cada pieza de esta manera hasta que tiene en la mano las cinco.
  - Repita (3a) pero el jugador toma 2 piezas cada vez.
  - Repita (3a) pero el jugador toma 3 piezas la primera vez y una la segunda o viceversa.
  - Repita (3a) pero el jugador barre todas las 4 piezas.
  - El jugador tira una al aire, coloca las otras cuatro en el suelo y toma la que está cayendo antes que llegue al suelo. Tira la pieza por arriba de nuevo y barre las otras del suelo y toma la piedra que ha tirado al aire.
  - Tira todas las piezas al suelo y toma dos. Tira una al aire y cambia la otra por una del suelo (nótese que para esta acción, el jugador no usa más que una mano). Sigue haciendo esto con las piezas restantes del suelo.
  - Cuando ya se ha completado el cambio, se tiran al aire las dos piezas de una mano. El jugador toma una pieza con la misma mano y las dos que están cayendo separadamente en cada mano. Sigue haciendo esto hasta que haya tres piezas en una mano y dos en la otra. Las restantes dos piezas se tiran al aire y se alcanzan separadamente con cada mano otra vez. \*\*Tira la última pieza al aire y la toma con la otra mano.
  - El jugador tira las cinco piezas al suelo. El contrario escoge la pieza que se ha de tirar. \*\*El jugador tira la pieza escogida y barre las otras del suelo y alcanza la que está cayendo. Cuando se han completado los ocho pasos, el jugador se apunta un punto y empieza desde 3a otra vez.
- El jugador deja de jugar cuando:
  - La pieza que se tira al aire no se alcanza a tiempo.
  - El jugador toca o mueve piezas distintas de las que ha escogido.
  - Cuando le toca al turno otra vez, empieza desde el paso en que cometió el error.
  - El ganador es el que completa los ocho pasos más veces.

