

Juego 6		Chapa a la pared =arrimaeta
Material		Chapas de botellas Pared
Marcas en el suelo		Línea de lanzamiento o marcador a 2 metros (10 pasos).
Colocación	material	Solo es necesaria una pared o superficie vertical limitante.
	jugador	Se coloca detrás de la línea o marca de lanzamiento.
Objetivo del juego (además de divertirse)		Golpear la chapa hacia delante, dejándola lo más cerca posible de la pared. Solo está permitido golpear con la uña del dedo índice o corazón, que se impulsa haciendo palanca con el dedo pulgar.
Puntuación		Quien la deja más próxima a la pared gana el punto. Se pueden establecer partidas con un número de puntos decidido por los jugadores.
Más explicaciones		Se puede jugar a impactar otra chapa intentando alejarla.
Curiosidades		Hace tiempo, los jugadores adornaban sus chapas con las caras que salían en los cromos, colocando encima un cristal que lo iban recortando con una piedra y lo pegaban con miga de pan, otros las pintaban para distinguir la propia. Para darles peso las rellenaban con cera, con las peladuras de las naranjas...
Observaciones		Se puede delimitar la zona de la pared a lo ancho.
Variantes de juego		Se puede jugar "a la raya". Es "arrimar" lo más posible a una línea, sin pasarla, lo cual se consideraría nulo.  Otra posibilidad es dibujar un circuito con curvas en el suelo, con una línea de salida y otra de meta. Cada vez que te sales vuelves a empezar o te colocas a la altura del último jugador.  Otras modalidades son a diana, a distancia y a fútbol-chapa.
Variantes de material		Se pueden utilizar tapones, piezas de cartón o de goma y se pueden lastrar con alguno de los métodos antiguos o con plastilina.
Turno para jugar		Se establece el orden con los juegos de <i>arrimaeta</i> , piedra papel y tijera, cara y cruz, o cualquier otro de similares características.