

Temas Didácticos de Cultura Tradicional

JUEGOS INFANTILES

Juan y Modesto Martín Cebrián

Centro Etnográfico de Documentación

Diputación de Valladolid

n.º

4



Fundación Joaquín Díaz • 2024

Publicaciones Digitales

funjdiaz.net

Temas Didácticos de Cultura Tradicional

Los «Temas didácticos de cultura tradicional» fueron unos cuadernos editados a partir de 1986 por el entonces recién creado *Centro Etnográfico de Documentación*, germen de la Fundación Joaquín Díaz, en la Diputación de Valladolid. Casi treinta autores desarrollaron temas dirigidos especialmente a profesores y alumnos que quisieran ampliar sus conocimientos sobre el mundo de la tradición y el patrimonio. La publicación en formato digital permite ahora disfrutar de una fuente de datos que no ha perdido un ápice de su interés pese al transcurso de los años.

Joaquín Díaz

Esta edición es de libre distribución, siempre que se respete en formato y contenido como conjunto íntegro y se nombre la fuente original, tanto edición como autoría, si se cita en otras publicaciones.

© de la edición digital: Fundación Joaquín Díaz 2024.

TEMAS DIDACTICOS DE CULTURA TRADICIONAL

N.º 4: JUEGOS INFANTILES

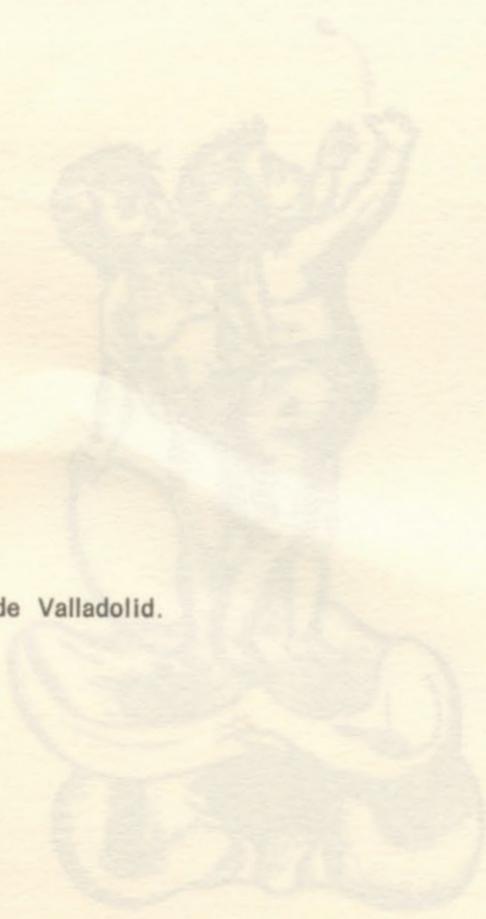
PROLOGO



Juan y Modesto Martín Cebrián

CENTRO ETNOGRAFICO DE DOCUMENTACION
DIPUTACION DE VALLADOLID

TEMAS DIDACTICOS DE CULTURA TRADICIONAL
N.º 4: JUEGOS INFANTILES



Entidad asesora:



Centro de Profesores de Valladolid.

Juan y Modesto Martín Cepeda

Dibujos: José Miguel Travieso Alonso
Director de la Serie: JOAQUIN DIAZ.
Imprime: TIP.-OFFSET «CRISTO REY».
Depósito Legal: VA-347, 1986

PROLOGO

Hoy, como siempre, el niño sigue jugando. Esta afirmación, que puede ser recogida de cualquier libro, curso o congreso dedicados al niño y al juego, pensamos nos tiene que llevar a plantear una serie de interrogantes sobre el significado y la funcionalidad del mismo.

Sin duda alguna, el valor del juego ha sido reconocido por gran número de estudiosos que han mostrado sus teorías sobre el mismo, contrapuestas unas, coincidentes otras. Así, tanto las motivaciones profundas que llevan al niño a jugar, las cuales han sido investigadas dando como resultado diferentes versiones, como que «el niño juega para descargar sus energías superfluas» (Spencer), «para experimentar y ejercitarse» (Groos), «es una necesidad natural del niño» (Claparède), «es el trabajo del niño, su oficio, su vida» (madame Kergomard), «es una exploración jubilosa y apasionada tendente a probar las funciones del niño en todas sus posibilidades» (H. Wallon), «es la expresión de fantasías interiores, deseos y vivencias del niño que se expresan de forma liberadora» (Freud y M. Klein); como la perspectiva cognoscitiva del juego que siguiendo la línea piagetiana manifiesta: «el juego es básicamente una relación entre el niño y su entorno; un modo de conocerlo, de aceptarlo e incluso de modificarlo, de construirlo» (1), nos llevan a unas conclusiones que no por sabidas deben dejar de ser tenidas en cuenta.

Por otro lado, dado el desarrollo del mundo del juego a través de programas u objetivos realizados por adultos, es necesario manifestar la distinción entre juego espontáneo (actividad lúdica) y propuesta de juego (actividad ludiforme) (2); mientras que en la primera es el niño el protagonista del juego, quien desea, crea, imagina, hace o deja de jugar si le apetece, en la segunda el niño es como invitado por el adulto, un parti-

cipante que sigue pero no marca caminos, ni siquiera elige reglas, compañeros, lugar o tiempo, uniéndose a esto los fines (pedagógicos o deportivos) que pretenden su desarrollo.

El conjunto de juegos ahora presentados recoge parte de un material recopilado en el contacto diario con las gentes de nuestras tierras (3). Tanto niños como mayores nos han ido contando sus formas de divertimento a través del juego. Un divertimento que no presenta miras educativas o deportivas; no necesita de personas adultas para desarrollar sus reglas, ni lugar o material especializado para ejecutarse. Unos juegos que sólo dependen del ingenio, creatividad y fortaleza de los niños, ya que el material standard industrializado, sofisticado y no dado al alcance de todos, por tanto, discriminativo, no aparece en ellos.

Estos juegos espontáneos, tradicionales y populares, transmitidos oralmente de generación en generación, que a veces son groseros, bruscos e incluso peligrosos; mantenedores del contacto directo con la Naturaleza: la tierra, el agua, el fuego y el aire; que son marcados de un modo cíclico por las horas del día, las estaciones del año o el tiempo que hace; que manifiestan, tal y como dice Ana Pelegrín (4), arcaicas creencias, motivos míticos, prácticas mágicas y ancestrales y que a través de ellos el niño explora, arriesga, imagina, desafía, aprende comportamientos y reglas, crea sentido de comunidad aprendiendo de sí mismo, los demás y el entorno, son éstos, decimos, los que ahora nos llevan a pensar si nuestros infantes saben jugar hoy, con el tiempo y el espacio; si acaso no les hemos cerrado la Naturaleza y la tierra; si hay dos mundos culturales coexistiendo: el tradicional y el tecnológico, entablando una lucha para ver quién vence, como si de una guerra se tratara; si el juego lo hemos transformado o lo hemos limitado, o acaso el mundo de los juegos llamados tradicionales pasó de pertenecer al adulto (5) para cobijarse en el mundo infantil y de aquí no puede o no sabe dónde ir, perdiéndose en un primer momento las fórmulas orales para terminar con el extravío del gesto y las reglas del juego.

Mientras que en las sociedades anteriores a la penetración de la era postindustrial, tanto de los medios de locomoción como televisivos y robotizados, el niño jugaba en la calle o en el campo, construyendo sus juguetes con objetos sencillos; en el mundo de hoy los reducidos espacios para el juego (tanto en el exterior como en la vivienda), la sofisticación de los juguetes, hechos por los adultos, que acostumbra al niño a ser muchas veces sujeto pasivo, a mirar cómo juegan los propios juguetes,

el hostigamiento de los reclamos publicitarios y repertorios televisivos que acechan al mundo mágico para hacerlo repetitivo y estandarizado, hacen que la transmisión generacional de los juegos y temas infantiles corra un cierto peligro (6). Las causas, por tanto, son claras: la falta de transmisores orales, lugares y tiempos para jugar, robados por el asfalto, automóviles, medios de comunicación («hoy el niño no necesita ser entretenido, ya que para eso están el vídeo y la televisión») y los llamados «juguetes sofisticados», van dejando «pendiente de un hilo» al mundo tradicional infantil.

Por último, decir que no queremos hacer con esta recopilación un inventario etnográfico de juegos, sino que intentamos dar a conocer el juego perdido (o a punto de perderse), que puede continuar no sólo buscando coexistencia con los actuales juegos, sino más bien ocupando el lugar que por su funcionalidad le pertenece.

INFORMANTES

- Angel Valle.—Valladolid.
Milagros Rodríguez.—Valladolid.
José Antonio García.—Valladolid.
Teresa Mancho.—Villabrágima.
Gabina Cebrián.—Villabrágima.
Ciríaco Herrero.—Villabrágima.
Javier García.—Villagarcía de Campos.
Gregorio Negro.—Urueña.
Aquilino González.—Villanubla.
María Luz Duque.—Sardón de Duero.
Alejandro Villarragut.—Villabrágima.
Elena Lobato.—Villabrágima.
Noelia Martín.—Villabrágima.
Juan José Martín.—Villabrágima.
Modesto Martín.—Villabrágima.
Anastasio Mancho.—Villabrágima.
Aderito Santamaría.—Fuensaldaña.
José Angel Flores.—Mucientes.
José Esteban.—Cigales.
Antonio Fernández.—Villabrágima.
Hermenegildo Martínez.—Villabrágima.
Félix Cebrián.—Villabrágima.
Natalia Patricio.—Valladolid.
Jesús Jaime García.—Villabrágima.
Alejandro de la Fuente.—Villanueva de los Caballeros.

ECHAR SUERTES

Generalmente, todos los juegos van precedidos de una fórmula o ritual que asigna quién inicia dicho juego o se «salva» de «quedar».

Son muchas las formas o fórmulas que los niños usan para tal fin. Mostramos a continuación algunas de ellas:

CARA O CRUZ.—Se lanza una moneda al aire pidiendo «cara o cruz». Si el oponente contesta correctamente, gana o se «salva».



Cara o cruz

LA CHINA.—Se colocan las dos manos atrás y en una de ellas se guarda una china o piedrecilla. Se enseñan las dos ma-

nos cerradas al oponente y éste debe adivinar en qué mano está la china. Si acierta, gana o se «salva».

A LA PAJA LARGA.—Se colocan en una mano tantas pajas como jugadores. Una de ellas es más corta que las demás; aquel que la coge se «salva», gana o pierde, según lo convenido con anterioridad.

EL PALO.—Se coge un palo y cada jugador va colocando alternativamente las manos sin que estén seguidas. Aquel que agarra el palo cubriéndose todo él, se «salva» o gana.

PARES O NONES.—Dos jugadores esconden los puños detrás de la espalda; uno de ellos pregunta: «¿Pares o nones?», y el otro responde una opción, a la vez que sacan las manos con los dedos que se quieran estirados. Si acierta, se «salva» o gana.

LAS CERILLAS.—Se vacía una caja de cerillas, y cada jugador va cogiendo una; aquel que coge la última, se «salva» o gana.

LOS CHINOS.—Cada jugador esconde las manos con tres piedras o monedas. En una mano coloca las piedras que desee y presenta el puño cerrado a los demás. El juego consiste en adivinar la cantidad total de piedras que hay entre todos los puños.

LA RAYA.—Se traza una raya en el suelo, desde una distancia determinada se tira una piedra. Aquel que queda más cerca se «salva».



ORO Y PLATA.—Juego entre dos «capitanes» de equipo desde una distancia de unos cuatro metros entre sí, echando un pie a continuación de otro, frente a frente, alternativamente. para ver quién elige primero. El juego consiste en ir avanzando Aquel «capitán» que consigue montar su pie sobre el del otro y le quepa al colocarlo perpendicularmente a los dos pies, dice: «Monta y cabe, cabe y escojo», comenzando a elegir. Si le monta, pero no le cabe, vuelve a repetirse el juego.

FORMULAS.—Casi todas ellas no tienen apenas sentido, ya que lo que se pretende es ver quién queda fuera, pierde o se libra, haciendo coincidir la entonación por acento rítmico en cada uno de los jugadores.



Fórmulas

UN GATO

Un gato
comió queso
y cagó tieso.

EN UN CAFE

En un café
rifan un gato,
a ver quién toca,
el número cuatro.
Un, dos, tres y cuatro.

UNA DOLE

Una, dole, tele, catole,
quile, quilete
estaba la reina
en su gabinete;
llegó Gil,
apagó el candil,
candil, candilón,
justicia y ladrón.

BOTON

Botón, caballero y ladrón;
la hija del rey,
la buena moza,
la jorobada
y la tiñosa.

MI PAPA

Mi papá
tiene un coche
navegué,
dime niño
cuánto es (dice un número y comienza a contar).

EN UN PLATO

En un plato de lentejas
comen todos a la vez,
y jugando a la baraja
salen sota, caballo y rey.

UN GATO

Un gato
comió queso,
tiró un pedo
y quedó tieso.

CHINITA BONITA

Chinita bonita,
nay, nay, nay,
que te salvas tú,
por la puerta más azul,
del niño Jesús.

UN GATO

Un gato se tiró al pozo,
las tripas le hicieron gua,
arremete piti, pototo,
sal varita que estás.

DON JUAN

Don Juan de Villanaranjas,
lo bien que fuma, lo bien que canta,
tiene la barriga llena
de vino tinto, de vino azul
a quién salvas tú.

MI PAPA

Mi papá
tiene un cajón
lleno de puntas,
dime niña
cuántas son (dice un número y comienza a contar).

UN RATON

Un ratón
se subió a una zaranda,
tiró un pedo y dijo caramba.
Vivan los ratones
que son españoles,
papá y mamá
dime la hora qué es (dice un número y comienza a contar).

SAN PANTALEON

San Pantaleón,
que cuántas son,
veinticinco y un capón.
Herradura
para la mula.
Cinta de oro,
para el moro.
Cinta de plata,
para la gata.
Tú por tú,
que salgas tú
por la puerta más azul.

UN, DOS, TRES

Un, dos, tres;
pin, pan, fuego.

LAS CANICAS

Pensamos que desde siempre los niños han jugado con objetos redondeados u ovalados, bien proporcionados por la Naturaleza (titos de aceitunas, bellotas, avellanas, nueces, etc.), bien contruidos por los humanos (bolas de barro, cristal, mármol, alabastro o acero).

El valor dado por los niños a estos objetos hoy día ha cambiado, ya que ordinariamente se juega con bolas de cristal o mármol; pero esto no siempre ha sido así, puesto que hasta hace unos años las canicas no eran compradas en quioscos, sino que los niños las conseguían bien construyéndolas con barro, bien obteniéndolas de los robles o cipreses.

Tanto en un caso como en otro, las canicas eran adornadas, poseyendo un valor según el adorno; dicho valor iba desde dos canicas (adornos de puntos) hasta de cien (adornos sofisticados, como plantas, animales u objetos), pasando por valor de seis (adornos de círculos), de doce (adornos de círculos y puntos), etcétera.

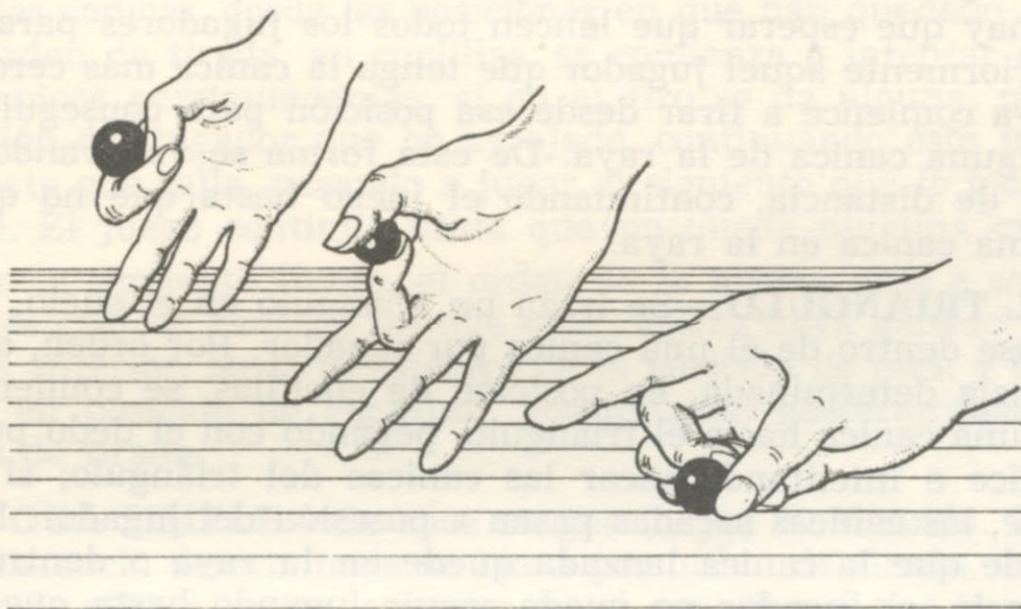
En el juego de canicas, que suele ser un juego de carácter individual, la habilidad del jugador se manifiesta en la puntería, mano firme y la fuerza proyectada para dar un impulso adecuado a la canica



*Las canicas posiciones de juego
De pie - Sentado - Cucullas - De rodillas*

La posición de los jugadores es diferente según el tipo de juego, existiendo las posiciones de pie, de cucullas, de rodillas y sentados.

La manera de tirar la canica también puede ser diferente, existiendo la forma de colocar la canica entre el hueco que hace el dedo pulgar e índice doblados, dando un impulso con toda la mano (tirada de puño). Otra forma consiste en colocar la canica entre el dedo índice y pulgar e impulsar soltando uno de los dos (tirada de fusiña). Otra forma llamada de fusiña larga, consiste en colocar la canica entre el dedo pulgar y corazón e impulsar con éste.



Las canicas, maneras de tirar

Para medir las distancias entre canicas o entre gua (hoyo) y canicas se utiliza el palmo (abertura máxima entre los dedos índice y pulgar extendidos).

Los diferentes juegos recogidos son:

A PARED.—Desde una línea marcada a una distancia de un metro, los niños se colocan en cuclillas y, por orden de tirada, van lanzando la canica hacia la pared, intentando que vuelva a sus manos después de haber pegado en ella. Aquel jugador que no lo logra, paga canica. Dicha canica pasa a ser poseída por el primer jugador que haya tirado y ganado. A la siguiente jugada, éste pasará a ocupar el último lugar de tirada. Si en alguna tirada ningún jugador pierde, se pasa la vez al siguiente.

LA RAYA.—Se marca una raya en el suelo, colocando en ella tantas canicas como jugadores haya (una canica cada jugador). Desde una distancia determinada, en posición de pies ligeramente inclinado, se tira por orden a intentar sacar de la raya alguna canica. Después del lanzamiento puede ocurrir:

1. Que se haya sacado una canica de la raya; en este caso la canica sacada pasa a posesión del jugador, dejando la canica lanzada en el lugar donde haya quedado para continuar jugando.

2. Que la canica lanzada haya quedado en la raya; en este caso el jugador deja de participar hasta que alguien la saque de allí, prosiguiendo posteriormente el juego.

3. Que la canica lanzada quede fuera de la raya; en este caso hay que esperar que lancen todos los jugadores para que posteriormente aquel jugador que tenga la canica más cerca de la raya comience a tirar desde esa posición para conseguir sacar alguna canica de la raya. De esta forma se va tirando por orden de distancia, continuando el juego hasta que no quede ninguna canica en la raya.

EL TRIANGULO.—Se traza un triángulo en el suelo, colocándose dentro de él una canica por jugador. Por orden, a una distancia determinada, en posición de cuclillas, se comienza a tirar una canica hacia el triángulo, pegando con el dedo pulgar o índice e intentando sacar las canicas del triángulo; si esto ocurre, las canicas sacadas pasan a posesión del jugador. En el caso de que la canica lanzada quede en la raya o dentro del triángulo, el jugador no puede seguir jugando hasta que otro no la saque del lugar.



Las canicas, el triángulo

El juego termina cuando no existan canicas dentro del triángulo.

En este juego, en vez de utilizarse la figura del triángulo, puede hacerse con el círculo o el cuadrado (en este caso suele colocarse una canica en cada vértice de ángulo).

A PERSEGUIR.—Desde una raya, por orden de tirada y en posición de pies, se arroja una canica intentando pegar a las ya tiradas (si es que las hay). Cuando todos los jugadores han arrojado las canicas, desde las posiciones en que han quedado éstas, por orden de tirada, en cuclillas, se comienza a intentar dar a las canicas persiguiéndolas; si en el tiro se da alguna, pasa a posesión del jugador que ha arrojado, continuando éste jugando hasta que falla, pasando a jugar el siguiente que le toca por orden. El juego continúa hasta que no queda ninguna canica.

En la siguiente tirada, el orden de la misma pasa a ser según las canicas ganadas (el que más canicas haya ganado en la tirada anterior, lanza el primero en la posición de pies, y el último, en posición de cuclillas), continuando posteriormente el orden de tirada.

A GUA SIMPLE.—Se hace un gua (hoyo) en el suelo. Desde una distancia determinada se lanza por orden de tirada, en posición de pies, a meter la canica en el gua. Aquel que lo consigue, gana todas las canicas arrojadas.

En la siguiente tirada el que ha ganado lanza el primero.

A BUCHA LATRE.—Se hace un gua (hoyo) en el suelo. Desde una distancia determinada se lanza por orden, en posición de pies, a meter la canica en el gua. Aquel que lo consiga, gana todas las canicas arrojadas; si no existe nadie que haya metido en el gua, se comienza a tirar por orden de cercanía al gua, en cuclillas, desde donde había quedado la canica en el primer lanzamiento. Si no consigue meterla en el gua, pasa al siguiente, hasta que haya uno que lo consigue, ganando todas las canicas en juego.

A GUA DE TRES.—Se hace un gua (hoyo) en el suelo. Desde una distancia determinada se tira por orden, en posición de pies, a meter la canica en el gua. Aquel que lo consigue debe comenzar a perseguir, en posición de sentado o de cuclillas, a la canica de algún jugador. Para conseguir ganar la canica perseguida, debe darle tres veces, que se denominan:

— Primer golpe: «Cuarta». Hay que golpear de tal forma que quede entre las dos canicas una distancia de, al menos, una cuarta (palmo).

— Segundo golpe: «Media». Hay que golpear de tal forma que quede una distancia entre las dos canicas de, al menos, dos cuartas giratorias (dos palmos dados girando la mano).

— Tercer golpe: «Enteras». Hay que dar un golpe lo más fuerte posible para alejar la canica contraria lejos del gua.

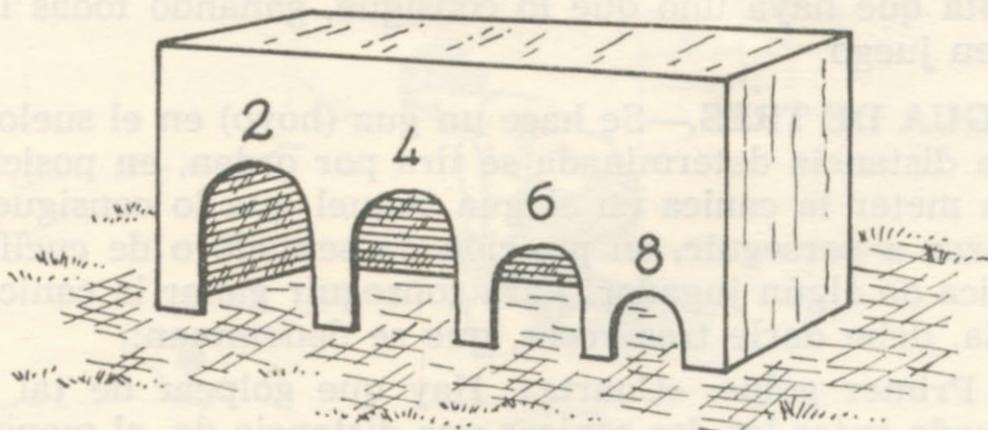
Después de conseguir dar los tres golpes, hay que tirar al gua y meter, ya que si no se consigue y el jugador contrario consigue meter su canica en el gua, quedan invalidados los tres golpes.

En el caso de meter gua después de haber dado los tres golpes, la canica del contrario pasa a la posesión del jugador, comenzando a perseguir a otro contrario diferente.

Puede ocurrir que jueguen varias personas y tener que llevar cuentas; es decir, haber dado, por ejemplo, a uno cuartas; a otro, medias, y a otro, enteras, y no haber metido en gua, por lo que hay que recordar las llevadas a y por cada uno hasta conseguir meter gua.

En los dos últimos juegos hay que considerar las distintas formas de «lanzar» los jugadores, ya que a veces surgen polémicas por la forma de hacerlo. Normalmente el dedo pulgar de la mano que no tira, se coloca donde está la canica, se realiza la abertura máxima entre el dedo colocado y el meñique, dándose un giro de mano, colocándose el dedo pulgar de la mano que tira al lado del otro pulgar, tirando desde esta posición bien por «bajo» o por «alto». Cuando se adelanta la mano que tira, se dice que mete «cuazo», dejando a consideración de los jugadores si vale o no el lanzamiento.

También hay que manifestar que la limpieza del terreno es nota a considerar, ya que el jugador que va a tirar puede limpiar el terreno por donde hipotéticamente va a pasar la canica



Las canicas, el puente

lanzada. Esta limpieza sólo se puede hacer soplando el suelo, nunca quitando obstáculos con las manos.

EL PUENTE.—Juego en el que además de las canicas se usa un instrumento hecho con cartón, el cual tiene diferentes «puentes», con valores diversos según dimensiones.

El juego consiste en lanzar las canicas desde una distancia determinada, intentando que pasen por algún ojo del puente. Aquel que llega antes a un prefijado número de puntos es el que gana.

LA FILA Y LA MADRE.—Se traza una raya en el suelo, colocando cada jugador una canica encima de ella. A una distancia de medio metro se coloca una canica (madre) dentro de un círculo.

Desde una determinada distancia a las canicas, se colocan los jugadores para tirar por orden. Aquel jugador que lanza y saca una canica de la raya, la toma para sí. El jugador que consigue sacar la canica «madre» del círculo, gana todas las canicas que haya en ese momento en la raya.

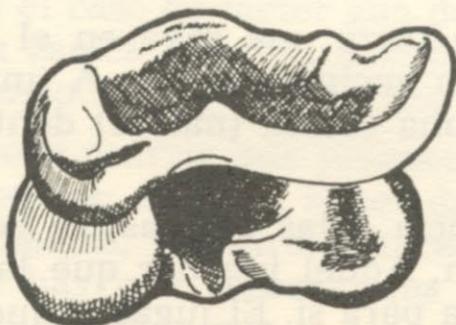
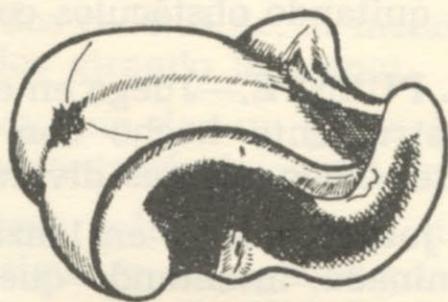
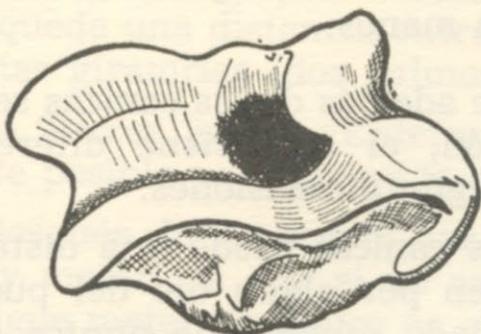
Nunca puede pasar la canica lanzada por encima de las canicas de la raya, ya que es condición que las canicas lanzadas vayan rodando por el suelo al menos desde la raya. El juego continúa hasta que no queda ninguna canica en la raya.

EL PALMO.—Desde una raya marcada en el suelo, por orden de tirada, se lanza la canica, intentando que quede a menos de un palmo de las canicas lanzadas anteriormente. Si esto es así, el que ha tirado gana la canica o canicas que queden a menos de esa distancia; si no es así, pasa a lanzar el siguiente jugador.

LAS TABAS

La taba (astrágalo) es el hueso de las reses pequeñas que se encuentra al terminar la pata trasera de estos animales. Ya desde antiguo se utilizaban en Grecia para predecir el futuro, usándose también como instrumento de juego, bien sirviendo como dado para las apuestas, bien para jugar a diferentes suertes denominadas juegos de taba.

Hoy en día no sólo podemos encontrar tabas en su forma natural, sino hechas de vidrio, metal, marfil, etc., aunque sus



Las tabas

formas continúan siendo las de cuatro caras bien diferenciadas que se denominan de distinta manera según los lugares y el juego:

Cara cóncava: hoyo, filis, ombligo, palos, hoya, reina, burón.

Cara convexa: joroba, panza, pencas, tabas, tocino, tripa.

Cara lisa: culo, fondos, verga, cinto, lisos, lis.

Cara en forma de S: carne, picos, rey, corona, cuerno.

Las tabas naturales suelen pintarse de vistosos colores utilizando anilina.

Los diferentes juegos de tabas recopilados son:

TIRA-TABAS.—Juego entre dos jugadores. Un jugador coge tres tabas entre las manos (sison muy diestros con las tabas, para que no haya truco se tira con un cubilete), el otro jugador pide culos o carnes. Si al tirar las tabas sale en mayor número la cara pedida gana el que pide; si no es así, gana el que tira las tabas.

Si sale igual número de culos que de carnes, se vuelve a repetir tirando las tabas el que antes había pedido.

Hay que decir que existe una posición llamada de «guinche», posición que no se corresponde con ninguna de las caras dichas, que si sale al tirarlas significa que el que tira gana la jugada.

Lo que se juega normalmente son canicas, cromos, chapas, etcétera.

DORSO-PALMA.—En corro, sentados (no es conveniente más de cuatro o cinco jugadores), a quien le toca por vez tira cinco tabas al aire, tratando de cogerlas con el dorso de la mano; aquellas que han caído en el suelo las vuelve a recoger para lanzarlas, intentando cogerlas con la palma de la mano (procurando que no se caigan las de la otra mano). Todas aquellas tabas que no quedan en el suelo suman un punto por taba. Aquel jugador que saca más puntos, después de haber tirado todos una vez, gana el juego.

EL POZO.—En corro, sentados (no es conveniente más de cuatro o cinco jugadores), a quien le toca por vez, hace con la mano un pozo (círculo formado por los dedos índice y pulgar). Con la otra mano coge una de las cinco tabas que están en el suelo, la lanza hacia arriba y mientras la taba está en el aire tiene que coger una de las tabas que hay en el suelo y pasarla por el pozo, volviendo a coger la taba lanzada antes de que caiga al suelo. Esto mismo se repite con todas las tabas.



Las tabas, el pozo

Después de conseguido esto se va a «doses» (coger cada vez dos tabas y pasarlas por el pozo), a «treses» (hacer lo mismo con tres tabas) y a «cuatros» (coger las cuatro tabas a la vez y pasarlas por el pozo antes de que caiga al suelo la taba lanzada).

En el caso de que se pierda en alguna tirada, se pasa al siguiente jugador. A la vez siguiente se empieza donde se había «quedado».

A PARES Y NONES.—Se colocan cuatro tabas en línea. El jugador a quien le toca por vez, lanza una canica al alto; antes de que llegue al suelo, debe coger con una mano las tabas primera y tercera, y con la otra, la canica lanzada. En la segunda tirada debe hacer lo mismo, cogiendo las tabas que quedan en el suelo, sin que se le caiga ninguna de las cuatro.

PONER DE CARA.—Se juega con cinco tabas y una canica. El juego consiste en recoger las cinco tabas, una a una, según se tira la canica al aire, con la condición de que la taba debe estar de la cara que se juega.

Las caras por orden a jugar son: hoyo, panza, culo, carne.

El juego se desarrolla de la siguiente forma: Se cogen las cinco tabas con la mano y se lanzan al aire; si no sale ninguna taba en posición de hoyo, se vuelve a tirar hasta tres veces; si a la tercera vez no sale ninguna en posición de hoyo, pasa a jugar el siguiente jugador que le toque por vez.

Después de lanzar las tabas y haber salido algún hoyo, se lanza una canica al alto, y mientras ésta permanece en el aire se tiene que coger una taba que está en posición de hoyo, teniendo en cuenta que si no hay más tabas en esta posición, es necesario poner alguna antes de cogerla, ya que en el suelo tiene que quedar alguna taba en posición de hoyo. Todo esto se debe realizar mientras la canica esté en el aire, ya que cuando caiga, antes de que llegue al suelo, debe ser recogida con la mano opuesta a la que se tiene la taba.

Después de haber recogido las cinco tabas tal y como lo hemos expresado, se vuelve a repetir el juego con las tres posiciones restantes.

Quien antes acabe el ciclo, gana el juego. Si se pierde en alguna fase, se vuelve a empezar en ella cuando te toque por vez.

A UNA MANO.—Se juega con cinco tabas y una canica. El juego consiste en cambiar de posición las tabas, mientras la canica está en el aire, utilizando sólo una mano.

El desarrollo del juego es el siguiente: Se lanzan las tabas al aire, y según las posiciones que salgan, el jugador escoge cara.

Después de esto, el jugador lanza la canica al aire teniendo que volver todas las tabas posibles a la cara escogida antes de que la canica caiga al suelo, ya que ésta debe ser cogida con la mano que cambia las tabas de posición. Cada cara que se consigue gana un punto. De igual forma se procede con todas las caras, ganando la partida aquel que más puntos haya conseguido.

Una variante de este juego es cambiar las tabas de lugar, una a una, en vez de posición.

JUEGOS DE CARTONES

Los niños, al igual que muchos mayores, tienen un afán inmenso de coleccionar cosas. Para conseguir coleccionar se sirven de los juegos, que son muchas veces vínculo de intercambio o de ganancia, ya que el perdedor debe dar, por ejemplo, uno de los cromos (que normalmente no posee) de esa colección que parece interminable, sobre todo para los bolsillos en muchos casos vacíos de dinero y llenos de cromos repetidos.

Todo tipo de cartones, cajas de cerillas, cajetillas de tabaco, estampas, cromos, etc., han servido para desarrollar los juegos que presentamos a continuación.

CARA O CRUZ.—En posición de pie, el jugador a quien le toca tirar toma un cromo o cartón en la mano y lo coloca en la pared; otro jugador pide cara o cruz (cara es el lado ilustrado). El jugador que sostiene el cromo lo deja caer por la pared. Si al caer al suelo no sale la cara pedida, gana el cromo quien lo ha lanzado; si no, a la inversa. El juego se repite invirtiendo las acciones.

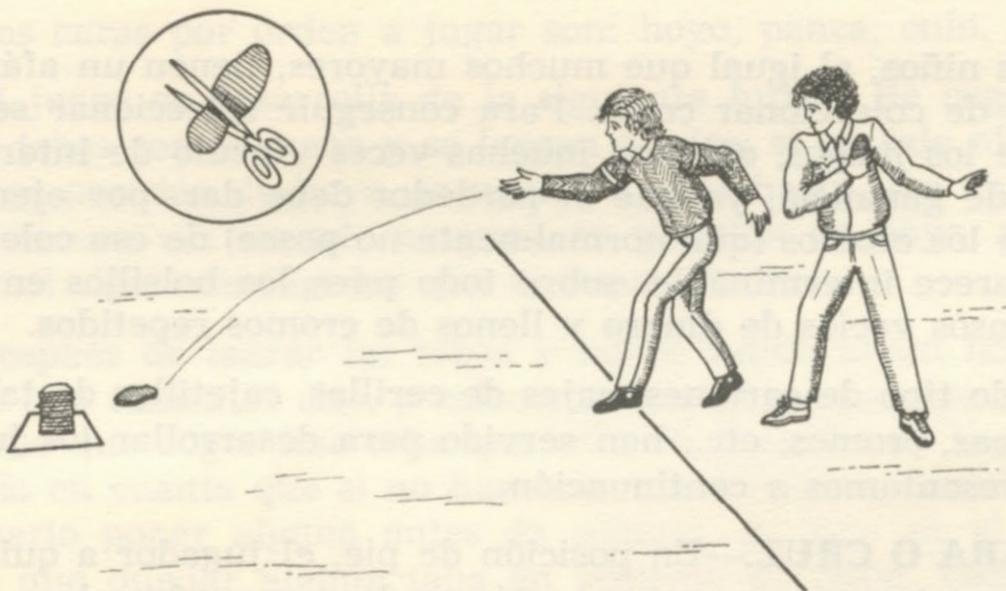
A LA PALMA.—Se colocan los jugadores sentados en corro colocando los cartones boca abajo (cara sin ilustraciones, a la vista). Cada jugador, por turno, pega con la palma de la mano a un cartón, intentando darle la vuelta. Si lo logra, gana el car-

tón, continuando el juego hasta que no consiga cambiar de cara a ninguno. Cuando esto ocurre pasa a jugar el siguiente jugador a quien le toca por vez.

A MONTAR.—Se deja un cromo por jugador en el suelo, al lado de la pared o banzo de escalera, separados unos de otros. Por turno, cada jugador deja caer un cromo desde una altura determinada de la pared o desde el banzo siguiente de escalera. Si consigue que el cromo tirado caiga encima o monte en uno de los situados en el suelo, gana ese cromo, continuando el juego hasta que no consiga montar ninguno. Cuando esto ocurre, pasa a jugar el siguiente a quien toque el turno.

A continuación mostramos tres juegos de cromos tal como nos los han contado:

LA CHINA.—La china es una suela de goma de zapatilla cortada aproximadamente por la mitad; no había nada reglado sobre su tamaño.



Juegos de cartones, la china

Pueden jugar dos o tres chicos; cada uno pone cierto número de cartones (ocho o diez) y se colocan en el centro de un cuadrado rayado sobre el suelo, de unos 30 cm. de lado, formando una pequeña torre. Desde ese cuadrado tiran con la china a una raya situada a unos diez metros. El dueño de la china que quede más cerca de la raya, tirará desde ella el primero, intentando sacar los cartones del cuadrado. Las chinas pueden

quedar donde paren, si el tirador dice primero: «Quietos los estorbos y quietos los cartones.» Ello implica una dificultad para los tiradores que vengan después, pues la china puede evitar que saquen los cartones los demás. Pero si éstos dicen primero: «Arriba y fuera estorbos», hay que retirar la china para que tiren sin estorbos. En el primer caso los cartones sacados fuera del cuadrado serán para la china que quede más cerca de ellos. Cuando hayan tirado todos y se queden cartones en el cuadrado, se sacan con la china, pero allí mismo, poniéndose de rodillas junto a ellos y empezando por el que haya sido mano, comenzando a pegar con la china a los cartones.

Los más hábiles juntaban hasta mil cartones, que se vendían a razón de un real el ciento.

EL LITO.—«Se ponen los cartones sobre el lito (carrete de hilo); desde una distancia de diez metros los tiradores tratan de que caiga el lito, pero que los cartones caigan más cerca de la china que del lito; de lo contrario, quedan a merced de los otros tiradores, que pueden acercar más su china y quedarse con ellos, o acercarlos más a otras chinas y perderlos. Las medidas se hacían con pajas largas. Es un buen juego, y con sobresaltos, pues el rodar del lito o el resbalar de la china son imprevisibles, aunque había verdaderos técnicos con un tacto y tino asombrosos.»

AL PIQUE DE CUARTA.—«Consiste en hacer picar los cartones de esquina, sobre la pared, saliendo despedidos y tirando dos jugadores alternativamente. En el momento en que un jugador consiga acercar uno de los cartones arrojados a otro del suelo una cuarta o menos, recoge para él todos los cartones caídos.

En este juego a veces se junta una verdadera alfombra de cartones en el suelo.»

EL LIBRO.—«Entre las hojas de un libro se guardan por página tantos cromos como se quiera.

Un jugador coloca sus manos apretando el libro para que no se conozca en qué página hay cromos, y le pide al otro que escoja; éste escoge, pasando a poseer todos los cromos que haya en esas páginas.

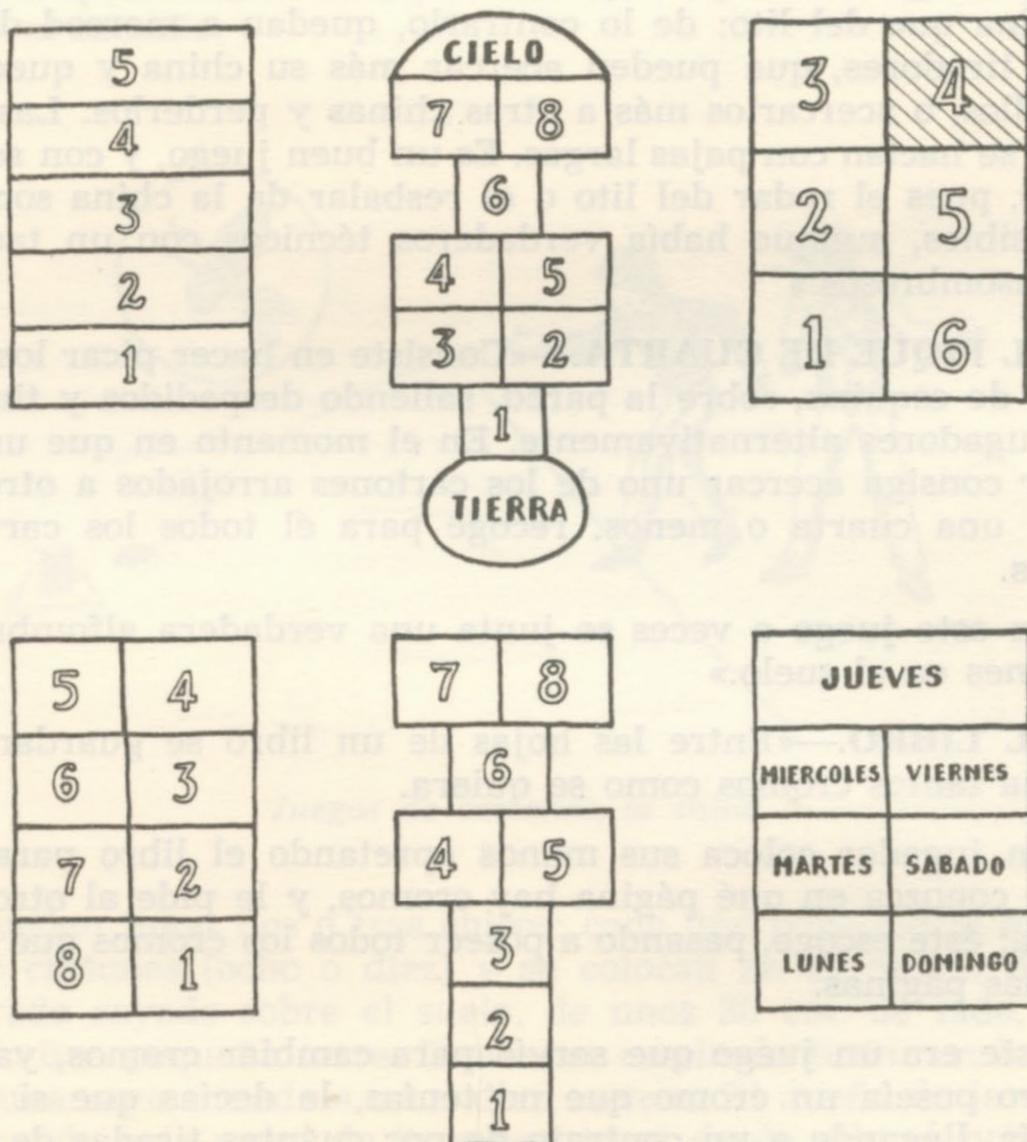
Este era un juego que servía para cambiar cromos, ya que si otro poseía un cromo que no tenías, le decías que si te lo vendía, llegando a un contrato de por cuántas tiradas de libro se hacía.»

LA RAYUELA

El deseo de hacer dibujos en el suelo, bien rayando con un palo si es tierra, bien escribiendo con yeso si es asfalto, es algo que todos los niños desde su pronta edad manifiestan.

La rayuela, juego recuerdo de antiguas prácticas adivinatorias, no acaba en el dibujo que es construido afanosa y escrupulosamente, sino que posteriormente se juega con él manifestando azar, puntería y habilidad.

Al igual que el juego de las canicas ha quedado reservado para los niños, el juego de la rayuela, que ya es conocido en Europa desde el siglo XII, ha quedado como juego preferente de niñas.



La rayuela, en escalera, cielo-tierra, trujillano, rayuela, truque y la talla

Los diferentes nombres que recibe según las figuras son: rayuela, talla, trujillano, truque, avión, cohete, castro, limbo, pitajuelo, trillo, infernáculo, tronco, truquemele, corozza, unillo, semana, calderón.

Las figuras trazadas en el suelo son de diferente forma, aunque todas están compuestas de varias casillas, en las que hay que saltar a la pata coja o descansar en ellas, empujando el tejo (piedra lisa cuadrada o rectangular), respetando las siguientes reglas:

— Ningún jugador puede equivocarse en la sucesión de las casillas.

— Ningún jugador puede pisar raya.

— Ningún jugador puede apoyar los dos pies en ninguna casilla que no sean las designadas al efecto.

— En cada casilla se puede saltar a la pata coja tantas veces como se quiera, a no ser que se haya manifestado anteriormente las veces de «movida».

— Al lanzar el tejo no se puede equivocar de casilla.

— El tejo no puede quedar sobre la raya.

— El tejo no puede saltar casilla, a no ser que ésta haya sido conquistada por otro jugador.

En general, existen dos formas de jugar:

1. El tejo se lanza con la mano a la casilla correspondiente; se andan las diferentes casillas a la pata coja o descansando, volviendo a la vuelta a recoger el tejo.

2. El tejo se lanza con la mano a las diferentes casillas, empujándose con el pie de casilla en casilla hasta recorrer la figura, lanzando el tejo con el pie para que salga de la última casilla y pisarlo.

Los diferentes juegos recopilados son:

LA RAYUELA EN ESCALERA.—Se traza la figura según se indica. Se lanza el tejo al número uno, se salta a la pata coja lanzando el tejo con el pie a las diferentes casillas, hasta llegar al número cinco, que descansa los dos pies. Posteriormente empuja el tejo en sentido contrario, de casilla en casilla, hasta terminar en el número uno; cuando llega a este número,

lanza el tejo con el pie para dar un salto y pisarlo. De esta forma va lanzando sucesivamente a las diferentes casillas, hasta terminar el juego.

CIELO-TIERRA.—Se traza la figura según se indica. Se lanza el tejo desde tierra a la casilla número uno y se empuja el tejo a la pata coja al número dos, tres, cuatro, seis y siete; en el cielo se descansa, volviendo a empujar el tejo a la casilla ocho, seis, cinco, dos y uno, para dejarlo en tierra sin salirse de ella.

De igual forma se hace con todas las casillas.

TRUJILLANO.—Se traza la figura según se indica. Se lanza el tejo a la casilla número uno, se va a la pata coja desde el número uno, arrastrando el tejo por la casilla dos, tres, cuatro, cinco y seis, descansando con los dos pies en la casilla número cuatro. Después de llegar a la casilla número seis, se lanza el tejo hacia fuera, teniendo que pisarlo con un pie. Con las demás casillas se procede de igual forma.

RAYUELA.—Se traza la figura según se indica. Se lanza el tejo a la casilla número uno y se empuja el tejo a la pata coja sobre todas las casillas, descansando en el número cinco. Cuando acabas todas las casillas, lanzas el tejo sobre una; si no pisas raya, pasa a tu posesión, siendo «casa». Esto significa que los demás jugadores y el tejo no pueden pisarla. De esta forma se puede pasar a poseer todas las casillas.

EL TRUQUE.—Se traza la figura según se indica. El jugador lanza el tejo a la casilla correspondiente y pasa todas las casillas a la pata coja, menos la cuatro-cinco y siete-ocho, que descansa, apoyando una pierna en cada una de ellas.

A la vuelta recoge el tejo y sale.

De esta forma se procede en todas las casillas.

LA TALLA.—Se traza la figura según se indica. Se lanza el tejo sobre el lunes, pasando a la pata coja sobre todos los días menos el jueves, en que se puede descansar. Se retrocede recogiendo el tejo. De esta forma se procede con todos los días.

En todos los juegos de rayuela se puede comenzar a la pata coja con un pie, pasando posteriormente al otro.

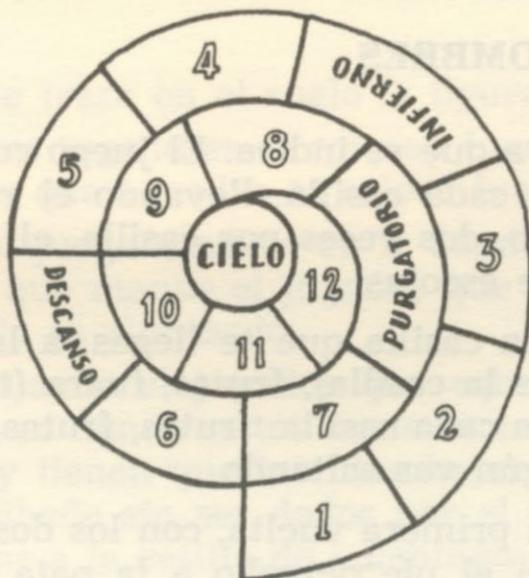
Presentamos a continuación otras figuras recopiladas, pero que se juegan de la misma manera que las explicadas.

3	4	5	6
2			7
1			8

10	
8	9
6	5
7	
4	
2	3
1	

8	9	10
	7	
4	5	6
	3	
	2	
	1	

10	
9	
7	8
6	
5	
3	4
2	
1	



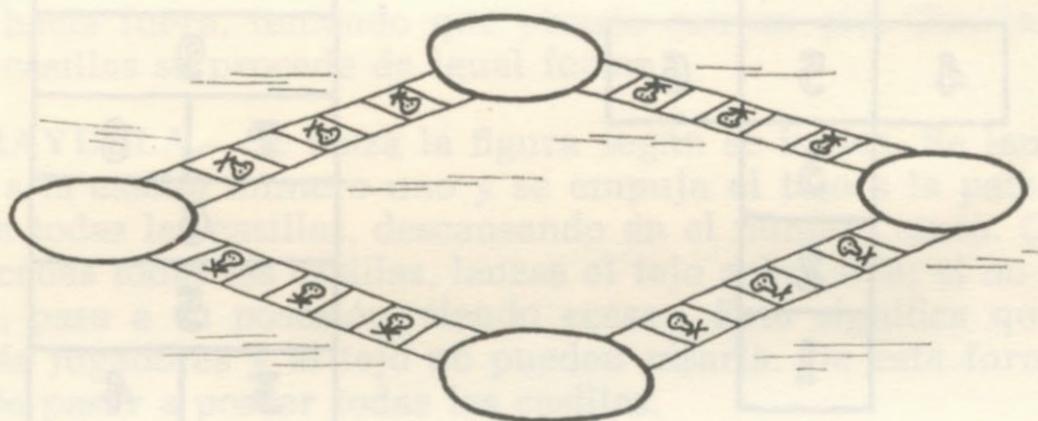
La rayuela, figuras recopiladas

LA CALAVERA

Se traza en el suelo la figura que se indica. Los círculos son lugar de «casa»; es decir, lugar donde no puedes ser tocado.

Las casillas que tienen calavera son lugar de muerte; es decir, si quien «queda» te ve pisando en ella, pasas a ocupar su lugar. Las casillas en blanco son lugar de «dar»; es decir, si estás en esa casilla y el que «queda» te toca, pasas a ocupar su lugar.

El juego se desarrolla de la siguiente manera: Un jugador «queda», situándose en el medio del dibujo; los demás jugadores pasan corriendo de círculo en círculo, sin salirse de las casillas y teniendo cuidado para no ser vistos si pisan casilla de calavera, o corriendo a la máxima velocidad para no ser tocados fuera del círculo.



La calavera

LOS NOMBRES

Se traza en el suelo la figura que se indica. El juego consiste en ir saltando dos veces en cada casilla, llevando el ritmo, a la vez que se va sonsoneando, dos veces por casilla, el nombre de la fruta, color, etc., que escojas.

Para comenzar se dice en la casilla que te llegas, a la vez que saltas: frutas (o nombre de la casilla), frutas, fuera (te sales de la casilla) y comienzas en cada casilla: frutas, frutas, melocotón, melocotón, pera..., según vas saltando.

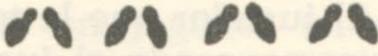
Las formas de saltar son: la primera vuelta, con los dos pies separados; segunda vuelta, con el pie derecho a la pata coja; tercera vuelta, con el pie izquierdo a la pata coja; cuarta vuelta, con los dos pies juntos a la vez.

Se pierde si se pisa raya, se equivoca de cuadro o se equivoca en el nombre (en vez de decir, por ejemplo, el nombre de niños, si es en esta casilla donde llegas, dices otro diferente).

Quien antes acabe el ciclo, gana el juego. Si se pierde en alguna fase, se vuelve a empezar por ella cuando te toque por vez.

COLORES	
COMIDAS	NIÑAS
ANIMALES	NIÑOS
TODOTOTAL	FRUTAS

Los nombres



LUNES
MARTES
MIERCOLES
JUEVES
VIERNES
SABADO
DOMINGO

La semana

LA SEMANA

Se traza en el suelo la figura que se indica.

Los jugadores se colocan fuera de la casilla del lunes. El jugador que «queda» se coloca fuera de la casilla del domingo.

El juego consiste en ir dando saltos, sin pisar raya, a la casilla que mande el jugador que «queda»; el que se equivoca de casilla es eliminado.

Cuando el jugador que «queda» dice domingo, los jugadores van dando saltos hasta la casilla del sábado; en ésta se paran y tienen que intentar bajar y subir de la de domingo a la de sábado sin ser dados por el que «queda», el cual no puede entrar a la casilla de «domingo» para dar.

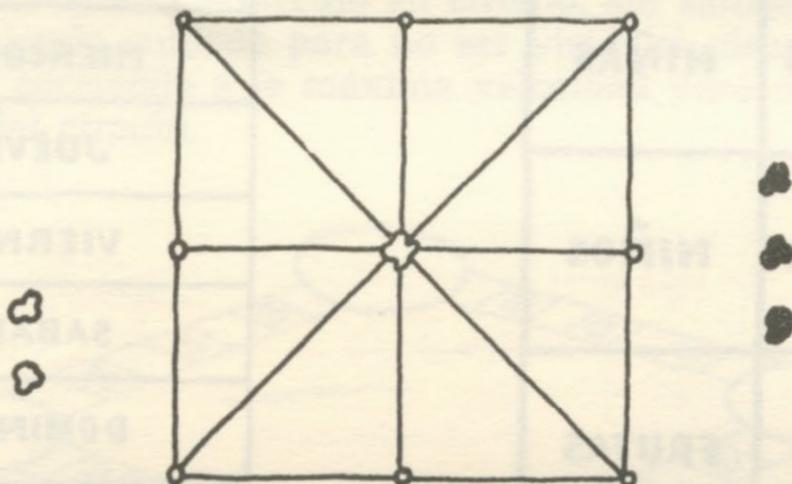
El juego continúa hasta que son eliminados todos. El primer eliminado es el que «queda» a la jugada siguiente.

CASTRO, HECHO Y DERECHO

Se traza en el suelo la figura que se indica.

Dos jugadores poseen cada uno tres piedras pequeñas de igual color por jugador.

Al jugador que le toca por vez, coloca una piedra en el centro, comenzando el juego, en el cual hay que intentar colocar las tres piedras en línea e impedir que lo haga el contrario. Cuando se logra se dice: «CASTRO, HECHO Y DERECHO.»



Castro hecho y bien derecho

CORRO CIEGO

Se forman dos equipos de jugadores. Un equipo se coloca en corro, con los ojos tapados; las manos, agarradas en círculo; brazos estirados y piernas abiertas.

Dentro del corro se coloca el otro equipo. Los componentes de este equipo deberán intentar salir del corro sin ser tocados por ningún jugador que lo forma, ya que si esto sucede, queda eliminado el jugador.

El equipo que hace de corro puede realizar cualquier movimiento, con la condición de que no pueden soltarse las manos ni mover los pies del sitio.

Si el número de jugadores que ha conseguido salir del corro sin ser tocado es la mitad del equipo, vuelve a «quedar» el mismo equipo; si no es así, se cambian los papeles.

SALIDA

Se forman dos corros de igual número de jugadores. Cada jugador de un corro tiene un compañero del otro corro.

Los dos corros se colocan concéntricamente, agarrados de la mano del siguiente y mirando hacia fuera.

En el centro de los corros se coloca un jugador (el que «queda»). A una orden de éste, cada corro comienza a realizar un movimiento de traslación en sentido contrario al otro. Cuando el jugador que «queda» pronuncia la palabra «SALIDA», se rompen los corros tratando de pillar al jugador del corro interior a su compañero del corro exterior. Aquel que lo consigue en último lugar pasa a «quedar», comenzando una nueva partida, intercambiándose los corros.

LOS ANIMALES

Sentados los jugadores en corro, quien hace de «madre» designa el nombre de un animal a cada jugador.

El juego se desarrolla de la siguiente forma: La «madre» va contando un cuento o historia sobre animales; cada vez que dice el nombre de un animal, se levanta quien tenga designado ese nombre. Cuando pronuncia la palabra «animales», todos se levantan, y cuando es la palabra «hombre», todos se agachan.

Aquel que se equivoca paga una prenda o deja de jugar.

Variantes de este juego son designar nombres de comidas o frutas y contar la historia sobre ellas.

EL ASESINO

Los jugadores se sientan en corro, de tal forma que todos se puedan ver los ojos. Quien hace de «madre» dice algo en el oído de cada jugador, de tal forma que nadie sabe a quién ha mandado que haga de asesino.

El juego consiste en descubrir quién es el asesino, ya que éste irá matando con un guiño a cada jugador, sin que los demás se den cuenta. El jugador que es guiñado debe decir al cabo de unos segundos: «Muerto», dejando de jugar y permaneciendo en silencio.

Si alguien sospecha quién es el asesino, puede decir «sospecho», parándose el juego para que se diga el nombre del sospechoso; si se acierta, acaba el juego; si no es así, continúa el juego hasta que mueran todos.



El asesino

COGER SITIO

Los jugadores forman un círculo con las manos agarradas; el que «queda» se coloca fuera del corro comenzando a correr a su alrededor. Mientras va corriendo toca a uno del corro, y éste, inmediatamente, comienza a correr en sentido contrario. Si el que «queda» llega al sitio de quien ha tocado antes que él, deja de «quedar», ocupando su lugar el otro jugador. Puede ocurrir que el tocado, creyendo que no va a llegar, toque a otro según va corriendo, volviendo a repetirse lo anterior.

CIELO, TIERRA, AGUA

Se colocan los jugadores sentados en círculo. El que hace de madre se coloca en el centro del corro y va diciendo: «cielo, tierra, agua» a cada uno de los jugadores; éstos tienen que responder inmediatamente con el nombre de un animal. De tierra si la madre dice «tierra»; de agua si dice la madre «agua», y que vuela si dice la madre «cielo». Aquel jugador que se equivoca paga prenda o deja de jugar.

DENTRO-FUERA

Se traza una circunferencia en el suelo; fuera de ella se colocan los jugadores, y en el centro, quien hace de «madre».

El juego se desarrolla de la siguiente manera: «La «madre» va pronunciando una de las dos palabras siguientes: «dentro» o «fuera».

Cuando dice «dentro», todos los jugadores deben colocarse dentro de la circunferencia. Cuando dice «fuera», se colocan fuera de ella.

La madre puede decir seguidas las veces que quiera la misma palabra.

Aquel que se equivoca paga prenda o deja de jugar. Las palabras usadas otras veces eran: casa-correr, cielo-tierra.

EL PALO

Los jugadores forman un corro, de pie, con las manos unidas. En el centro del corro se coloca un palo clavado.

El juego consiste en empujar el corro para que alguien toque el palo y quede eliminado. Si al tirar, alguien rompe el corro soltándose de las manos, también queda eliminado. El juego continúa hasta que sólo queda un jugador.

CANTO CIEGO

Se colocan los jugadores sentados en corro. El que «queda» se coloca de pie en el centro, con los ojos tapados y una piedra entre las piernas.

Quien hace de «madre» ordena a un jugador, mediante una señal, que quite la piedra del que «queda». Si lo consigue sin ser tocado, pasa a ocupar el puesto del que «queda»; si no es así, queda eliminado o paga prenda.

SOGA-LATIGO

Los jugadores forman un círculo; el que «queda» se coloca en el centro con una soga entre las manos, que tenga una longitud algo mayor que el radio del círculo.

El que «queda», al decir «soga va», la gira a una altura no más alta que las rodillas de los jugadores. Si al girar la soga ésta toca a algún jugador, éste queda eliminado.

El juego continúa hasta que sólo quede un jugador en juego, pasando éste a ocupar el sitio del que «queda».



Soga-látigo

PALO ATRAPADO

Se forma un corro designando un número a cada jugador; en el centro del mismo, un jugador sostiene con la palma de la mano un palo en posición vertical.

El jugador que está sosteniendo el palo dice un número, retirándose inmediatamente del palo, dejando que se caiga. Si el jugador que tiene el número no llega al palo antes de que éste caiga, tiene que pagar prenda o dejar de jugar. Si no es así, el juego continúa de la misma forma.

ANTON PIRULERO

Los participantes se sientan en corro; cada jugador escoge un oficio que escenificará con unos gestos determinados. Uno hace de «madre» o director de juego.

Según van cantando:

Antón, Antón,
Antón Pirulero.
Cada cual,
cada cual

que aprenda su juego
y el que no lo aprenda,
que pague una prenda.

Cada uno va haciendo los gestos del oficio elegido, pero estando atento a la «madre», ya que ésta puede en cualquier momento dejar de hacer su oficio y comenzar a imitar el de otro cualquiera; en ese momento el jugador al que está imitando debe hacer los gestos del oficio de la «madre», ya que si no lo hace pagará prenda, que sólo podrá ser rescatada al final del juego, cumpliendo el castigo que mande la «madre».

PELOTA MALVADA

En posición de pie, se forma un corro de jugadores que se lanzan la pelota de uno a otro. Aquel que tira mal la pelota o la cae, la primera vez se pone a la pata coja, continuando el juego de esa guisa; la segunda, tiene que continuar jugando de rodillas; la tercera tiene que continuar jugando sentado en el suelo; la cuarta vez, jugando sólo con una mano y la otra en la espalda, y la quinta vez que cae la pelota o la tira mal, deja de jugar.

EL DENGUE

El dengue es un tito de albaricoque perforado al que se le ata una cuerda.

El juego se desarrolla de la siguiente manera: Se marca en el suelo un círculo, colocando un tito de albaricoque por jugador en el centro. Los jugadores se arrodillan y pegan con el dengue, por turno, a los titos hasta conseguir sacar alguno del círculo. Todos los titos sacados pasan a pertenecer al jugador que lo ha conseguido. Si se falla la tirada, pasa ésta al siguiente jugador.

PIES QUIETOS

Los jugadores se colocan en corro; uno de ellos se coloca en el centro sosteniendo una pelota que lanza al aire a la vez que

pronuncia el nombre de un jugador. El que ha sido nombrado sale del círculo a por la pelota, mientras los demás comienzan a correr. Cuando la coge, dice: «Pies quietos», y todos los jugadores deben pararse donde están.

El jugador que posee la pelota da tres pasos e intenta tocar con la pelota a algún jugador. Si lo consigue, se penaliza al jugador tocado; si no es así, bien porque falla, bien porque la pelota es recogida en el lanzamiento, pasa a penalizarse al jugador que ha lanzado, dejando de jugar a la tercera penalización.



Pies quietos

CAMPO QUEMADO

Se forman dos equipos con igual número de jugadores. Se dibuja en el suelo un rectángulo dividido en dos partes; en cada una de ellas se coloca un equipo.

Uno de los dos equipos «sale» (saca), lanzando un jugador una pelota con la mano, intentando dar a algún jugador del equipo contrario, los cuales no se pueden mover del sitio según se lanza la pelota. Si la pelota no da a nadie o es cogida por algún jugador contrario, queda eliminado el jugador que la ha lanzado, pasando la pelota a posesión del equipo contrario; si no es así, quien queda eliminado es el jugador que ha sido tocado por la pelota, volviéndose a repetir la acción lanzando otro jugador del mismo equipo.

El juego continúa hasta quedar eliminados todos los componentes de un equipo.

A PUNTOS

Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores. Se dibuja en el suelo un rectángulo en el que se meten los jugadores del equipo que «queda».

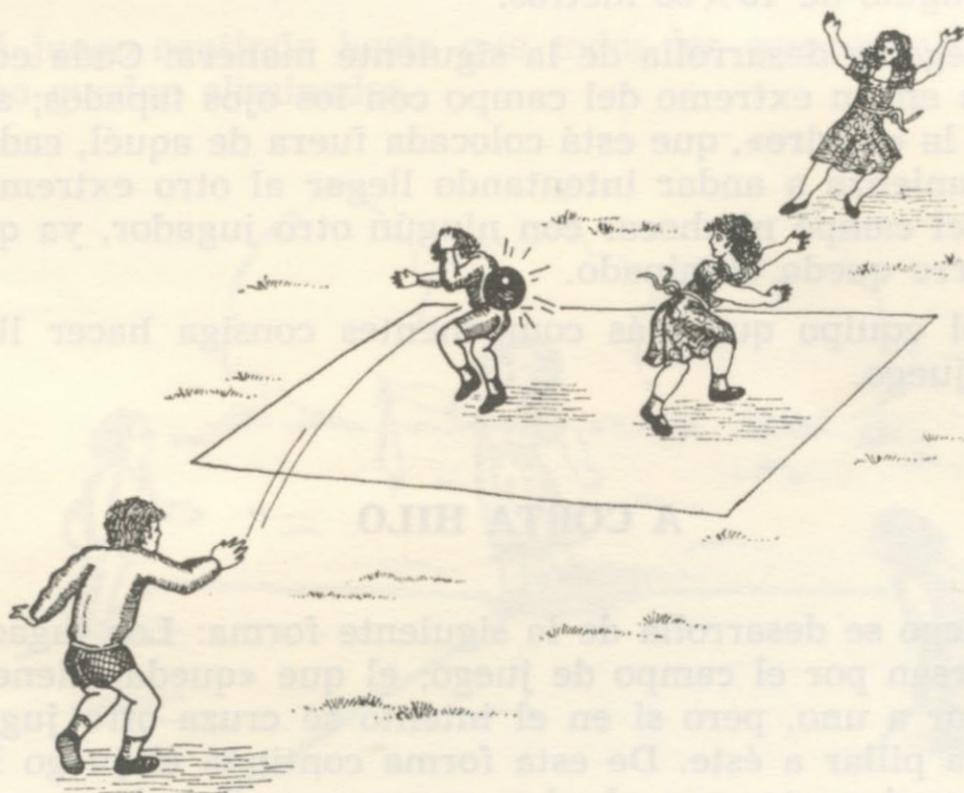
El otro equipo se divide en dos, colocándose en los lados de menor longitud del rectángulo.

El equipo que está fuera debe lanzar una pelota con la mano, intentando dar a un jugador del equipo contrario, los cuales están moviéndose por el terreno de juego. Si lo consigue, queda eliminado el jugador que es dado; pero si no es así, puede ocurrir que:

1. La pelota no dé a nadie, recogiéndola los del otro extremo para realizar la misma acción.

2. La pelota sea atrapada con las manos por algún jugador del equipo que está en el terreno de juego; en este caso este jugador «salva» a un compañero de su equipo que estaba eliminado, volviendo a entrar de nuevo en el terreno de juego.

Cuando sólo queda un jugador en el terreno de juego y en siete pelotas lanzadas no consiguen darle, «salva» a todo el equipo, volviéndose a repetir toda la partida.



A puntos

LANZAR LA PELOTA

El juego se desarrolla de la siguiente forma: Los jugadores se dispersan por el terreno de juego; uno de ellos, el que «queda», tiene que correr a por el jugador que posee una pelota; éste puede lanzársela a otro jugador, pero diciendo el nombre de a quién va dirigida. Si el que «queda» consigue quitársela antes de que la suelte o cogerla por el aire, pasan a intercambiarse los papeles; pero si no es así, se continúa el juego.

Si algún jugador lanza la pelota sin pronunciar el nombre de a quién va dirigida o la lanza mal, pasa a ocupar el papel del que «queda».

Una variante de este juego es el CIRCULO, el cual consiste en formar un círculo, separados unos jugadores de otros tres metros. El que «queda» está colocado dentro del círculo y debe intentar quitar la pelota al jugador que la posea, el cual se la lanzará a otro antes de que esto ocurra.

CAMPO CIEGO

Se forman dos equipos de jugadores y se traza en el suelo un rectángulo de 15×20 metros.

El juego se desarrolla de la siguiente manera: Cada equipo se coloca en un extremo del campo con los ojos tapados; a una señal de la «madre», que está colocada fuera de aquél, cada jugador comienza a andar intentando llegar al otro extremo sin salirse del campo ni chocar con ningún otro jugador, ya que si esto ocurre queda eliminado.

Aquel equipo que más componentes consiga hacer llegar, gana el juego.

A CORTA HILO

El juego se desarrolla de la siguiente forma: Los jugadores se dispersan por el campo de juego; el que «queda» tiene que ir a pillar a uno, pero si en el intento se cruza otro jugador, debe ir a pillar a éste. De esta forma continúa el juego hasta que se consigue tocar a alguien que pasa a «quedar», comenzando el juego de nuevo.

LAS CUATRO ESQUINAS

Un jugador «queda», y los demás se colocan en una esquina o lugar designado como «casa». Estos deben intercambiarse las esquinas o «casas», mientras que el que «queda» debe intentar ocupar una de ellas antes que los demás. Si lo consigue, pasa a «quedar» el que se ha quedado sin esquina o «casa».

EL PAÑUELO

Se forman dos equipos de jugadores. Cada jugador de equipo tiene un número. A una distancia intermedia de cada equipo (unos treinta metros) se coloca la «madre» sujetando un pañuelo.

Esta dice un número que corresponde a un jugador de cada equipo; éstos salen corriendo hacia la «madre» e intentan llevarse el pañuelo al sitio inicial sin pasar raya ni ser alcanzado por el contrario en el trayecto de vuelta, si es que llegó primero al pañuelo.

Queda eliminado quien pisa raya, no consigue coger el pañuelo o es tocado en el trayecto por el contrario.

El juego continúa hasta que todos los componentes de un equipo quedan eliminados.



El pañuelo

EL ESCONDITE

El juego se desarrolla de la siguiente manera: Desde la «casa», lugar donde se coloca una piedra y que está ubicada normalmente al lado de una pared, el jugador que «queda» comienza a contar con los ojos cerrados hasta «treinta y una y la aceituna», dando tiempo a los demás jugadores para que se escondan.

Realizado el contaje, en voz alta, el que «queda» da un aviso diciendo: «El que no se haya escondido, tiempo y lugar ha tenido. Ya voy», comenzando la búsqueda e identificación de los jugadores escondidos.

Cuando consigue ver e identificar a alguno, va corriendo a la «casa» intentando llegar antes del que se supone está visto, que hará lo mismo. En esta situación pueden ocurrir dos cosas:

1. Si el que «queda» llega a la «casa» antes que el otro jugador, pega a la piedra diciendo: «Un, dos, tres por Fulano», quedando este jugador eliminado del juego.

2. Si el que «queda» llega a la «casa» después del jugador escondido, éste puede salvarse él solo diciendo: «Un, dos, tres, por mí», o puede salvar a uno, varios o todos los compañeros diciendo: «Un, dos, tres, por todos mis compañeros». En este caso el juego continúa, pero sin los jugadores salvados, que deben aguardar a la siguiente partida aunque tengan la ventaja de que ya no pueden «quedar». Hay que anotar que si son varios los compañeros a salvar y no dice «por todos mis compañeros», ya que puede haber alguno al que no quiere salvar, debe ir diciendo, uno a uno, todos los nombres de los salvados, con el condicionante de que si llega el que «queda» antes de pronunciarlos, sólo se salvan los jugadores cuyos nombres han sido pronunciados por el «salvador».

Puede ocurrir que un jugador salve a los demás o a los que él quiera sin necesidad de que haya sido identificado previamente.

Cuando el que «queda» se equivoca de jugador en la identificación, hace «renuncio», teniéndose que repetir el juego desde el principio.

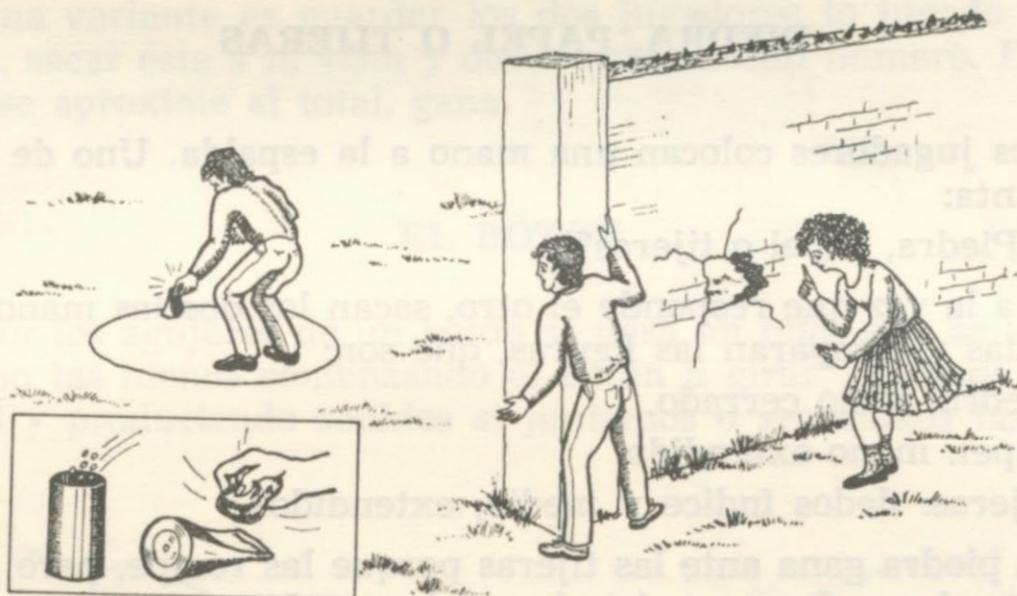
El juego termina cuando todos los jugadores han sido encontrados e identificados. En la siguiente partida, el primero que fue visto e identificado y posteriormente no salvado, es el que «la queda».

EL BOTE

Es un juego muy similar al anterior, existiendo las siguientes diferencias:

1. Se utiliza un bote que es lanzado al comienzo del juego por un jugador, teniendo que ir andando el que «queda» a recogerlo para llevarlo a la «casa» (en este caso, círculo marcado en el suelo) y depositarlo en ella al tiempo que dice en voz alta: «Bote, bote», comenzando a buscar e identificar a los escondidos.

2. Si alguno de los escondidos llega a la «casa» antes que el que «queda», da tres patadas al bote a la vez que dice: «Bote, bote, dada la patada por...» (él, varios o todos los compañeros), teniendo que ir el que «queda» a por el bote mientras todos los «salvados» vuelven a esconderse.



El bote

YO NO HE SIDO

Se colocan los jugadores en hilera; el que «queda» se coloca a medio metro de distancia y dando la espalda al grupo.

El juego consiste en ir uno del grupo a pegar en la espalda del que «queda», debiendo éste averiguar quién ha sido, mientras todos cantan: «Yo no he sido, yo no he sido...»

Si acierta deja de «quedar», pasando a ocupar su lugar el jugador que ha sido acertado.

ABUELITA, ¿QUE HORA ES?

El que «queda» hace de abuelita, colocándose de espaldas a la pared. Los demás jugadores se colocan en hilera a unos diez metros, y comienzan a preguntar por orden:

—Abuelita, ¿qué hora es?

Respondiendo la «abuelita» la cantidad que quiera de:

- ... pasos de gigante (pasos grandes).
- ... pasos de hormiga (pasos pequeños).
- ... pasos de cangrejo (pasos hacia atrás).

De esta forma los jugadores se van acercando a la abuela, hasta que uno de ellos llega a tocarla. Quien lo hace, pasa a ocupar su lugar.

PIEDRA, PAPEL O TIJERAS

Dos jugadores colocan una mano a la espalda. Uno de ellos pregunta:

«¿Piedra, papel o tijeras?»

Y a la vez que responde el otro, sacan los dos las manos escondidas y comparan las figuras, que son:

Piedra: puño cerrado.

Papel: mano extendida.

Tijeras: dedos índice y medio, extendidos.

La piedra gana ante las tijeras porque las rompe, pero pierde ante el papel porque éste la puede envolver.

El papel gana a la piedra porque la envuelve, pero pierde ante las tijeras porque éstas lo cortan.

Las tijeras ganan al papel porque lo cortan, pero pierden ante la piedra porque ésta las rompe.

Si sale la misma figura no gana ninguno de los dos.

LA HOJA DE PAPEL

Un jugador se sube a una altura dejando caer una hoja o un trozo de papel; otro jugador debe intentar cogerlo según cae, utilizando únicamente el dedo pulgar e índice.

BRUNO, BRUNO

Con las manos atrás, uno de los jugadores toma en el puño un número de alfileres, titos, canicas, etc. Pone el puño cerrado hacia adelante y dice:

—Bruno, Bruno.

Otro jugador contesta:

—Abre el puño (lo abre y cierra rápidamente).

Volviéndole a preguntar el primer jugador:

—¿Sobre cuántos?

Contestándole el segundo:

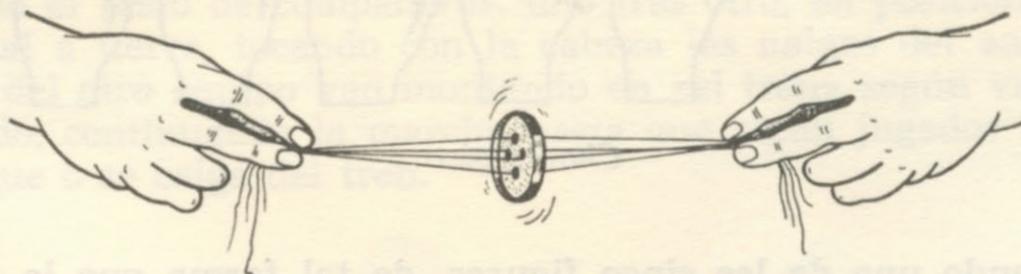
—Sobre... (dice un número).

Si acierta son para él; si no es así, la diferencia entre los dichos y los que tiene en el puño son para el primer jugador.

Una variante es guardar los dos jugadores lo jugado en el puño, sacar éste a la vista y decir cada uno un número. El que más se aproxime al total, gana.

EL BOTON

Por los agujeros de un botón se pasa un hilo; éste se sostiene con las manos comenzando el botón a girar, cogiendo velocidad y produciendo sonidos si juntamos o separamos las mismas.



El botón

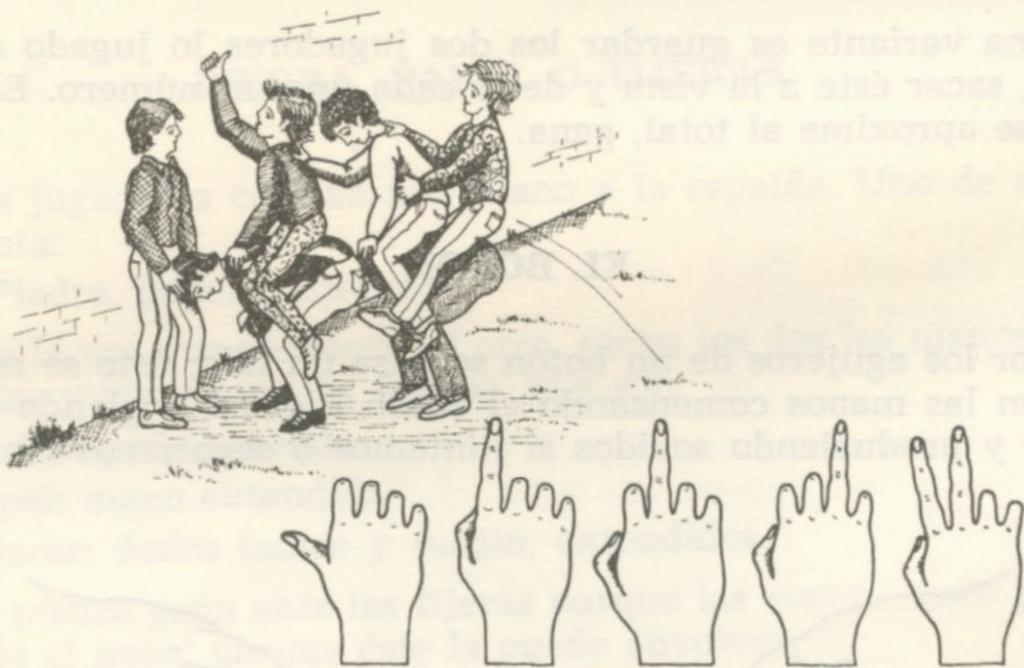
CHORRO PICO

Se forman dos equipos con igual número de jugadores. El equipo que «queda» se coloca de la forma siguiente: Un primer jugador se coloca de pie mirando hacia la pared y fijándose en ella; el resto de los componentes del equipo se coloca uno de-

trás de otro, agachados, con la cabeza metida entre las piernas del compañero.

El otro equipo comienza a saltar, de uno en uno, encima del equipo que hace de burro. Cuando todos están montados, el primero que ha saltado dice:

Chorro pico,
pico, tallo
las orejas de un caballo
y los cuernos de una calavera.
Tú dirás lo que es
la pirulitera.
Chorro, morro,
pico, tallo o tijeras,



Chorro-pico

Colocando una de las cinco figuras, de tal forma que la pueda ver el que está fijándose en la pared; el último de los componentes del equipo, que está de burro, debe contestar diciendo una de las figuras.

El equipo que hace de burro pierde si no acierta la figura o algún componente del equipo se cae al no poder con los que tiene encima.

El equipo que salta pierde si alguno de sus componentes se cae del burro.

A LUZ

Se forman dos equipos; el que «queda» se coloca formando corro, agarrados por los hombros, mirando al interior. Un jugador de este equipo queda como «vigilante» fuera del corro.

El juego consiste en conseguir montar en las espaldas de los jugadores que «quedan», sin que te pille el «vigilante».

Si alguno de los que quedan se doblega porque no puede con el que está montado, vuelve a repetirse el juego.

Si el «vigilante» pilla a algún jugador o si después de estar montado se cae, el juego se termina, teniendo que intercambiarse los papeles para una nueva partida.

LA CALESA

Se colocan dos jugadores agarrados por los hombros; otro jugador se mete entre ellos, con la cabeza puesta entre sus piernas y agarrando con las manos por el exterior (éste hace de burro).

De esta forma se comienza a andar, montándose los jugadores oponentes en el burro. Si éste se doblega, vuelve a repetirse el juego; pero, en cambio, si alguno de los que montan se cae, cambian los papeles.

Una variante de este juego es EL TREN, que se desarrolla de la siguiente forma: Un jugador hace de maquinista, colocándose de pie en la cabeza de la fija, y detrás de él se va colocando el resto de compañeros, uno tras otro, en posición horizontal a tierra, tocando con la cabeza las nalgas del anterior. Los del otro equipo van montando en «el tren» según van andando, continuando la marcha hasta que algún jugador se doblegue o se caiga del tren.

CENTINELA, ALERTA

Un jugador se coloca de burro (piernas ligeramente dobladas con tronco horizontal al suelo).

El jugador que va a saltar dice:

—¡Centinela, alerta!

Contestándole el último que ha saltado:

—Alerta estoy para el que venga.

Todos los jugadores que han saltado tienen que quedarse quietos, pudiéndose mover dando saltos cada vez que salta uno.

Si algún jugador es pisado por otro o se mueve indebidamente, pasa a ponerse de burro. Si el que va a saltar hace amago de saltar, pero no salta, aquel jugador que se mueva también pasa a quedarse de burro.

CHORIZOS ESTIRANTES

Un jugador queda de burro en el salto de pídola. Los demás jugadores, después de saltar, se agarran en los barrotes de una ventana formando cadena, agarrados unos a otros por la cintura.

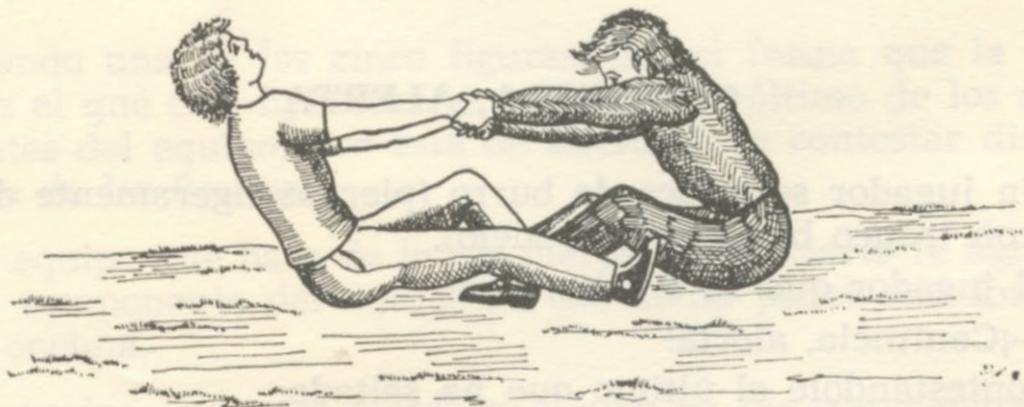
Quien ha hecho de burro intenta romper la cadena agarrando al último y moviéndole o tirando de él de un sitio para otro. Aquel por donde se suelta la cadena, queda de burro, siguiendo el juego de la misma forma.

EL BARCO

Se forma una fila de jugadores sentados en el suelo, con las piernas abiertas y agarrados por los hombros.

El primero de la fila, a una señal, se inclina hacia adelante y después hacia atrás. De esta forma marcan un ritmo que aumenta o disminuye de velocidad.

Una variante es el juego de **LA BARCA**, en el cual dos jugadores se colocan sentados de frente, agarrados de las manos, comenzando a inclinarse hacia adelante o hacia atrás.



El barco

(1) Ver artículo "Juego y conocimiento" de Federico BORDOGNA. *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 99.

(2) Ver artículo "Juego simbólico..." de Franco TADINI. *Reforma de la Escuela*, n.º 1.

(3) Junto con el musicólogo e investigador Joaquín DIAZ venimos desarrollando un trabajo de recopilación y estudio que ya alcanza los mil temas infantiles, en el cual hacemos una clasificación de los juegos teniendo en cuenta si poseen o no fórmula, cancioncilla o rima. Los juegos que presentamos en este cuaderno son tomados para poderlos realizar en los patios de los Centros Docentes.

(4) Ver libro *Cada cual atiende su juego* de Ana PELEGRIN. Editorial Cincel, 1984.

(5) Ver libro *Días geniales o lúdicos* de Rodrigo CARO. Editorial Espasa Calpe, 1978.

(6) Ver los prólogos de los libros *Temas Infantiles* de Joaquín DIAZ. Ayuntamiento de Valladolid, 1982; y el libro de Ignacio SANZ *Juegos populares de Castilla y León*. Colección Nueva Castilla, 1983.

Temas Didácticos de Cultura Tradicional

JUEGOS INFANTILES

Juan y Modesto Martín Cebrián

Centro Etnográfico de Documentación

Diputación de Valladolid

n.º

4



Fundación Joaquín Díaz • 2024
Publicaciones Digitales
funjdiaz.net