
Los juegos tradicionales en Benavente y los Valles

MANUEL BARRIO PRADA*

I. INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales han formado parte de la cultura del pueblo, han sido enseñados y aprendidos desde tiempos lejanos; las sucesivas generaciones los han ido pasando a través de distintos actos espontáneos, en los que el niño o adulto los explica a otros niños que los asimilan y los ponen en práctica.

Estos juegos tradicionales y populares son reliquias del pasado que nosotros hemos heredado y aprendido de generación en generación hasta la segunda mitad de la pasada centuria. Algunos han desaparecido sin dejar huella, otros permanecen sólo en el recuerdo de los mayores; estos juegos tradicionales han podido ser jugados de la misma, parecida o diferente forma según la época, el lugar o los propios jugadores; a pesar de que muchos piensan que estas manifestaciones populares están en declive, hay que señalar el valor antropológico y educativos que han realizado a lo largo de la historia del ser humano; es labor de todos enriquecer nuestra tradición y nuestra etnología porque son creaciones de la cultura y de la historia y constituyen un patrimonio auténtico.

Los juegos populares tienen unas determinadas normas o reglas que son la posterior imagen de las normas sociales. El niño participa en el juego libremente, pero debe aceptar sus normas y, en caso de no cumplirlo, se ve obligado a abandonarlo.

Estas actividades lúdicas tenían una época propia en la que se van sucediendo a lo largo del año; se jugaba durante las vacaciones, en las horas anteriores y posteriores a la entrada o salida de clase. Además la práctica de estos juegos potencia y desarrolla las facultades físicas y anímicas; sin duda, el hecho de jugar es señal evidente de salud, no sólo física sino mental.

En las plaza de los pueblos o en lugares cercanos a las casas los chicos juegan al escondite, la bandera, la pelota, la peonza; las niñas se entretienen con las muñecas, los juegos de comba, de corro...

Quiero constatar un fenómeno que ha ocurrido desde la segunda mitad del pasado siglo en la que han desaparecido los juegos como parte de una cultura viva porque los niños han sido absorbidos por el poderoso influjo de los medios audiovisuales; además, la constante urbanización ha reducido notablemente los espacios adecuados para su práctica.

* I. E. S. Federico García Bernalt (Salamanca).

Los expertos reivindican la vuelta a los juegos tradicionales, que estimulan la imaginación, facilitan la comunicación y fortalecen el cuerpo; sin duda, el juego es testimonio de la infancia pero sometido a la evolución de la sociedad; hace años, los niños se reunían en las calles, las plazas, parques para divertirse; sus juguetes eran sencillos, escasos y baratos (palos, cartones, bolas, botes, taponos metálicos de las botellas...) creados en ocasiones por ellos mismos y con ellos realizaban juegos diversos y creativos; en cambio, el niño actual se recluye en casa para jugar con juguetes caros y sofisticados y en la mayoría de los casos poco creativos.

Los juegos populares de Benavente y su comarca se encuentran descritos en el material elaborado que exponemos a continuación; servirán para complacer a nuestros niños y para recuerdo nostálgico de los adultos; para el aprovechamiento de educadores y animadores socioculturales y, en definitiva, para toda persona que quiera y esté animada a recordar y disfrutar con ellos.

Por último, mi agradecimiento a todas las personas que me han informado y ayudado, unas veces como informantes orales y otras veces rellenando cuestionarios informativos con gran amabilidad.

II. DESARROLLO Y ESTRUCTURA

El desarrollo del presente trabajo se compone de las siguientes partes:

2.1. *El Ritual de echar a suertes.* La mayoría de los juegos infantiles vienen precedidos de un ritual de iniciación que consiste en una fórmula para asignar los distintos papeles que han correspondido a cada uno de los jugadores en cada juego.

2.2. *Juegos de saltar, correr y perseguir:* se trata de unos juegos en los que la actividad física es fundamental; en ellos el salto, la agilidad, el aguante son elementos esenciales como en los juegos de escondite, bandera, guardias y ladrones.

2.3. *Juegos de lanzar:* en gran parte de estos juegos se necesita un instrumento que se lanza unas veces a una casilla, una raya; otras, se lanza contra alguien o contra algo como en los juegos de rayuela o de pelota.

2.4. *Otros juegos:* en este apartado están incluidos los juegos que no están comprendidos en las dos anteriores clasificaciones; estos juegos tienen gran diversidad y pocas características comunes como en los juegos de la goma, la gallina ciega o el tejemaneje.

2.5. *Juegos de adultos:* estos juegos se practicaban en los días de fiesta, y algunos de ellos todavía se practican en la actualidad como la petanca o la calva.

3. *Conclusiones:* en este apartado se realizan las consideraciones generales sobre el presente trabajo.

1. EL RITUAL DE ECHAR A SUERTES

Cuando varios niños se reúnen para jugar, tienen que *echar a suertes* como un ritual de los juegos populares; la primera fase consiste en determinar quién *se queda* o quién *paga* que unas veces significa ocupar el lugar menos deseado, y otras, la penalización por el fallo cometido. Para ello existe una gran variedad de formas de elección que todos los jugadores respetan como una norma ancestral de este tipo de juegos.

Los más importantes son:

– *Echar a pajas* . Un niño toma en la mano tantas *pajas o palitos* como jugadores intervienen, siendo una un poquito más larga o más corta que las demás, pareciendo que todas son de la misma medida. El jugador que elige la más larga o la más corta es el que *se queda* .

Cara o cruz . Es una fórmula muy antigua que consiste en tirar una moneda o piedra al aire, dando vueltas, a la vez que escoge *cara o cruz* .

A raya . Se dibuja una raya en el suelo y desde la distancia acordada se tira a ella una piedrecilla o moneda; el orden se establece de menor a mayor proximidad a la raya.

A pares o nones . Es parecido al anterior; los dos jugadores esconden las manos a la espalda: “¿ Pares o nones? ”. El que acierta *se salva* y el que pierde *se queda* .

A contar . se cuenta desde el uno al veintiuno, y se señala a cada jugador con un número; al jugador que le corresponda el veintiuno *queda o libra* según se haya establecido de antemano.

Formulismos.

Tres de los más conocidos son los siguientes:

En un café	una, dos, tres,
rifaron un pez,	cuatro, cinco, seis,
al que le toque	siete, ocho, nueve
el número diez:	y diez.

Padre e hijo	la hora que es:
fueron a misa,	la una, las dos, las tres,
se encontraron	las cuatro, las cinco, las seis,
a un francés,	las siete, las ocho, las nueve
le preguntaron	y las diez.

Una, dole,	Vino Gil,
Tele,catole,	Apagó el candil,
Quile, quilete,	Candil, candilón,
Estaba la reina	Civil y ladrón. ¹
En su gabinete,	

¹ Específico para el juego de “Civiles y ladrones” y otros juegos (si se cambia el último verso).

2. JUEGOS DE CORRER, SALTAR Y PERSEGUIR

Se trata de unos juegos donde la rapidez, el movimiento, la agilidad o la velocidad son fundamentales en el caso de los juegos de perseguir; en el caso de los juegos de correr y saltar el movimiento bien corriendo o bien saltando es continuo; por último, los juegos de saltar y montar: Se trata de unos juegos en los que uno o unos *quedan* y los demás saltan por encima de ellos; son juegos de saltos reiterados; en su desarrollo, en algunos de ellos se dicen ciertas palabras o retahílas.

Para el desarrollo de estos juegos el material necesario es muy escaso y la mayor parte de ellos no lo necesitan.

Los que saltan necesitan en unos casos ligereza y aguante ante el impulso de los que saltan; en otros los eliminados van encadenándose o esperan al *salvador* para recuperar la libertad.

Algunos juegos tienen variedades más o menos diferenciadas, dependiendo de los lugares pero todas tienen un sustrato común y un mismo fin que es el juego.

LA BANDERA. EL PAÑUELO

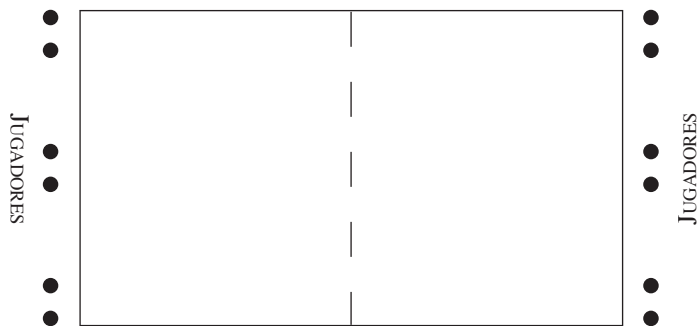
La bandera es un juego en el que intervienen dos equipos con igual número de jugadores y un jugador, el *juez*, que sujetará *la bandera*, generalmente un pañuelo de bolsillo.

Se echa a suertes para formar los dos grupos, y se marca un campo de juego rectangular; los equipos se sitúan en los lados menores del rectángulo, *las casas*, situados a unos 25 ó 30 metros; por último, antes de comenzar el juego, se pone un número a cada jugador.

El juez, se coloca en una raya situada en el medio del campo y llama a un número; los jugadores que tienen dicho número en cada equipo saldrán a toda velocidad e intentarán llevar *la bandera* a su *casa* sin que le alcance el jugador contrario; si lo consigue, elimina al perseguidor. También es eliminado en los siguientes casos:

- Si uno de los jugadores pasa al campo contrario, sin que el rival haya cogido *la bandera* de las manos del *juez*.
- Si un jugador coge *la bandera* y es tocado por su rival antes de llegar a su *casa*.
- Si los dos jugadores arrancan *la bandera* de las manos del *juez* a la vez, puede quedar eliminado cualquiera de los dos.

El juego sigue hasta que un equipo queda sin jugadores y pierde.



Las *rodajas* son aros procedentes del cerco de cubos y barreños de cinc, cuando estos ya no servían. Juego que consiste en ir rodando una *rodaja* a la cual se le hace rodar impulsándolo con una manivela, la *guía*, una horquilla de alambre fuerte en uno de cuyos extremos se dobla en forma de cuadrado abierto, y tiene que ser apropiado a la *rodaja* correspondiente.

Se realizaban competiciones para saber quién era el más rápido sin dejar de rodar la *rodaja*; el jugador más rápido, gana.

A LA UNA ANDA LA MULA. EL BURRO

Primero se echa a suertes para saber quién se *queda* de *burro* y quién saltará en primer lugar; se traza una raya. Al que le ha tocado, se pone encorvado, apoyando los codos en sus rodillas y colocando un pie a cada lado de la raya donde se inicia el juego; el jugador debe saltar por encima del inclinado, apoyando las manos en su espalda y sin tocar ninguna otra parte del cuerpo; el jugador que roce en otra parte del cuerpo que no sean las manos en la espalda, pierde y tiene que ponerse él de *burro*.

Los que saltan van diciendo unas frases que son estas:

A la una, anda la mula,

a las dos anda el reloj,

a las tres, se salta al revés (a las tres, los saltitos de san Andrés),

a las cuatro, el mayor salto (a las cuatro, el vino blanco),

a las cinco, salto y brinco (a las cinco, el vino tinto),

a las seis, se lleva el burro a beber,

a las siete, se salta otra vez,

a las ocho, un bizcocho,

a las nueve, saca la bota y bebe,

a las diez, sácala otra vez

a las once, llama el conde,

a las doce, le responde, y así podía seguir con otras variables menos comunes.

Una variante practicada con alguna frecuencia consiste en: tantas veces hayan cubierto el turno de saltar todos los jugadores, tantas se irá alejando progresivamente el *burro*; a medida que se alejan de la raya, los que saltan deben dar el brinco desde la raya hasta el *burro* dando una serie de saltos que pueden ser *medias* y *enteras*. El que logre saltar por encima del *burro* utilizando menos *medias* y *enteras*, pasa a ser el primero; el que no logre, pasa a ser el nuevo *burro*.

Otra variante parecida es el denominado *correcalles* que consiste en que el jugador que se queda de *burro* será saltado por otro jugador que se coloca de *burro* a dos metros del primero; a continuación saltan los demás según el orden establecido, y así se sigue a lo largo de la calle

CHORROMORRO – PICO, ZORRO, ZAINA. CHURRO, MEDIAMANGA, MANGA ENTERA

Un grupo de muchachos se divide en dos equipos con el mismo número de jugadores; un equipo, después de echar a suertes, le toca *quedarse*. El equipo que *queda* forma un largo potro que debe situarse perpendicularmente respecto a una pared de la siguiente forma: un jugador apoyado de espaldas a la pared hace de *almohada* y entre sus piernas se coloca el primer *burro*; luego se coloca el segundo *burro* colocando la cabeza entre las piernas del primero y se coge a sus caderas y, así, todos los demás del equipo.

El equipo saltador se sitúa a cierta distancia para tomar impulso y saltar lo máximo posible para dejar sitio encima de los *burros* a los demás compañeros del equipo.

Cuando todos están arriba, hace una figura con una mano y diciendo expresiones: “Pico, zorro, zaina, ¿qué será?” o “Churro, media manga, manga entera, ¿qué será?” o “Chorromorro, tijera. picetallo, ¿qué será?”, o cambiando el orden de las palabras. Un jugador del equipo que *queda* tiene que acertar cuál era la figura que el otro había hecho con los dedos y, si aciertan, ganan y se ponen los que saltan debajo y, si no aciertan, siguen hasta que acierten

LA CAMAROCHA

Se trata de un juego que se podía practicar en cualquier lugar adecuado para tal fin y en el que pueden participar varios jugadores.

Para practicar este juego, los jugadores echan a suertes para saber quién *se queda*, y se forman dos equipos.

Un equipo, excepto uno, forman un corro y se enlazan con los brazos por encima de los hombros e inclinan el cuerpo hacia adelante. El jugador que está fuera del corro hace de madre.

El otro equipo forma un corro exterior situado a unos ocho metros del primero. El jugador que *se queda*, permanece fuera de ambos corros; este cuenta hasta tres y dice: “*hay camarocha*”, la *madre* le dirá sí o no; si dice sí en ese momento los jugadores del corro exterior corren a toda velocidad e intentan subirse en la espalda de algún jugador del corro interior.

El que *queda* intentará que los jugadores no se suban encima intentando alcanzarlos; si consigue alcanzar a uno antes de subirse, los grupos cambian de papeles. Así se prosigue el juego que finaliza cuando lo deciden los dos grupos.

ESCONDITE – ESCONDERITE – LA MAYA

El juego consiste en esconderse todos los participantes menos uno que, al echar a suertes, le ha tocado *quedarse* de cara a la pared y en un sitio determinado, *la casa*, con los ojos tapados y contando en voz alta hasta un número acordado previamente. Los otros se han escondido y el que *queda* o *la duerme* se lanza a descubrirlos, tratando de alejarse lo menos posible de la *casa*; cuando ve a alguien, corre a *la casa* y golpea diciendo: “Por fulano, que está en tal sitio”. Si el jugador visto sale corriendo y llega a *la casa* antes que

el que se *queda*, logra *salvarse*; en este caso le vuelve a tocar *quedarse* al mismo; si el jugador que *queda* pilla o ve a más de uno, *se queda* el primer jugador visto.

Lindo veo–Escondite correcales; es una variedad del anterior que consiste en que la *casa* cambia de sitio cada vez que empieza un juego

EL BOTE

Para *jugar al bote* se necesita un bote viejo en el que se introducen varias piedras pequeñas y se abolla golpeándolo con piedras; es un juego muy parecido al *escondite*.

Se dibuja en el suelo un *corro*, un círculo grande, donde se coloca el bote y, a su lado, el jugador que le ha tocado *quedarse* al echar a suertes; otro jugador saca el bote de *corro*, dándole con el pie y lanzándolo lo más lejos posible; los demás jugadores se escapan y se esconden. El que *queda* recoge el bote y lo deja en el *corro*, *la casa*, y empieza a buscar a los otros, pero estando atento y sin alejarse mucho porque puede venir otro jugador y sacarlo del *corro*. Cuando descubre a uno de los escondidos, dirá su nombre y ambos van al *corro* para tocar el bote. Si llega primero el que *queda*, el otro es eliminado; pero si llega antes el que no se *quedaba*, le da al bote una patada y escapa otra vez. Así se continúa hasta que ha visto a todos; al comenzar el nuevo juego *se queda* el primero que perdió.

LAS CUATRO ESQUINAS

Este juego se realiza con cuatro sillas o asientos rudimentarios para cinco jugadores.

Cada esquina es ocupada por un jugador, y el quinto se *queda* por haberle tocado y se coloca en el centro. El juego consiste en cambiar de esquina; el jugador que *queda*, tiene que intentar conseguir alguna de ellas. El resto de jugadores tiene que intercambiarse las esquinas mientras el que *queda* intenta ocuparlas. En esta operación debe arrebatarse la esquina a uno de ellos. El que llega primero a la esquina *se salva* y el que se queda sin esquina, pierde y tiene que *quedarse*.

ESCONDER EL CINTO

Juego en el que pueden participar un número ilimitado de jugadores. Se organiza un *corro* con varios participantes en la posición de sentados. Un jugador al que le había tocado esconde el *cinto*, un cinturón o algo similar, en un lugar oculto, sin ser avistado por el resto de jugadores que *se quedan* en la *casa*; Cuando ya ha sido escondido el *cinto*, los otros jugadores salen e intentan encontrarlo. Algunas veces es necesario una orientación en la búsqueda del que lo ha encontrado, y dice: frío, frío si están lejos; caliente, caliente si se encuentran cerca; que os quemáis si están muy cerca.

El que encuentra el *cinto* persigue y se lía a cintazos con el resto de los jugadores que veloces llegan a *la casa*; allí tienen que esperar a que el *cinto* sea nuevamente escondido por el jugador que lo encontró; así se continúa el juego.

A TAPAR LA CALLE

Juego al aire libre en el que participan varios jugadores, cubriendo el ancho de la calle, entrelazados por las manos para no permitir el paso a nadie; a la vez van que van andando van cantando:

A tapar la calle,
que no pase nadie,
que pasen mis abuelos
comiendo buñuelos.
Que pase mi abuela,
comiendo ciruela.
Que pase mi tía,
comiendo sandía.
Que pase mi hermana.
comiendo manzana.
Que pase mi primo,
comiendo pepino.
Peras amarillas,
que se pongan de rodillas.

Se sientan, se ponen de rodillas o en cuclillas, pero sin soltarse.

Existe *una variedad* en la que no se juega de esta manera sino por equipos y cantando la misma cantinela, así: los que no están entrelazados intentan pasar corriendo por los extremos de *la cadena* que se ha formado, para cruzar al otro lado de la calle. Los que tienen las manos unidas intentan impedirlo estirándose todo lo que puedan pero sin soltarse; si se toca a algún jugador, pasa a formar parte de la *cadena* de jugadores.

LA CADENA—LA CADENETA

Se trata de un juego en el que pueden participar muchos jugadores; Se fija un lugar, *la casa*, que sirve de refugio, y se echa a suertes para conocer el que *queda*. El jugador que *queda* sale de *la casa*, con las manos unidas, persiguiendo a los demás participantes; cuando pilla a uno, vuelven a *la casa* corriendo. Una vez en *la casa* se agarran de la mano, es decir, se *encadenan*; los que están libres intentan continuamente romper la *cadena*.

El juego termina cuando todos los jugadores forman parte de la *cadena* y no hay a quién pillar.

EL RESCATE

Se designa una *casa* que será el sitio donde estarán los *prisioneros*; se echa a suertes para saber los dos que *se quedan*. Este juego consiste, como su nombre indica, en que varios jugadores intentan rescatar a los compañeros que han caído *prisioneros*.

Los que *se quedan* persiguen a los demás y, si atrapan a uno, lo llevan a la *casa*, y se coloca con una de sus manos apoyado a la pared; el otro brazo lo deja libre y lo extiende cuando se acercan sus compañeros para que puedan tocarle y recuperar la libertad al grito de “¡rescatado”!

Para dificultar el rescate, uno de los que *se quedan* lo vigila constantemente, e incluso puede apresar al que lo intenta; el otro que *se queda* persigue al resto hasta que son todos apresados y se colocan con una mano sobre la pared.

El juego finaliza cuando todos han sido apresados; se volverá a sortear de nuevo o se *quedarán* los dos que primero han sido apresados.

GUARDIAS Y LADRONES

El juego consiste en que unos *guardias* tienen que apresar a unos *ladrones* como su nombre indica.

Se forman dos grupos del mismo número de jugadores y se echa a suertes para saber quiénes serán los *guardias* que se quedarán y quiénes los *ladrones*; estos se ocultan en diversos sitios del núcleo urbano, y son buscados por los *guardias* que se organizan para capturarlos.

Cuando hacen *prisionero* a uno de los *ladrones*, lo llevan a la *cárcel* donde permanecerá hasta que uno de sus compañeros *lo salve*, lo que será impedido por los *guardias* que se han quedado vigilando. Si uno de los *ladrones* burla la vigilancia y llega hasta sus compañeros apresados, toca a uno y dice: “¡Por mí y por todos mis compañeros!” y *salva* a todos los que en ese momento *están prisioneros*.

El juego acaba cuando todos los *ladrones* han sido apresados; se inicia un nuevo juego en el que los que hacían de *guardias* pasan a ser *ladrones*.

CARRERA DE SACOS

Los jugadores se introducen en los respectivos sacos, sujetándolos a la cintura con una cuerda. El que dirige el juego da una señal, previamente acordada, y los jugadores se lanzan a correr hasta llegar a la meta.

Si un jugador se cae, se levanta, siempre dentro del saco, puede seguir la carrera. El primero que traspase la señal de meta, es el ganador.

3. JUEGOS DE LANZAR

En estos juegos se incluyen los que necesitan un determinado instrumento que se arroja, o se lanza unas veces sobre algo; otras, contra algo o contra alguien.

Los materiales que los jugadores utilizan son pelotas, monedas, tapones metálicos de las botellas, canicas... Se trata de un material que se fabrica con facilidad o que la naturaleza ofrece.

PEÓN – PEONZA

La peonza es un juego de muchachos; se juega con una peonza que también recibe el nombre de *piona*, *peona*, *peón*. El *peón* es un juguete de madera dura y maciza en forma de pera e iba provisto de un clavo, *el rejoy*, y había que envolverlo con una cuerda, el *cordel*, para bailararlo.

Se compite con el peón jugando a los *rasgos*: un jugador lanza su *peón* a bailar, otro intentaba dar con el suyo sobre el contrario y derribarlo; si lo logra, gana.

Otras veces intervienen más jugadores; se marca un círculo en el suelo y cada uno pone un par de monedas o los mismos peones. Por turno se baila el peón, se recoge del suelo con la palma de la mano y se intenta sacar del círculo lo que se había colocado en él, dándole golpes con el peón bailando; a estas operaciones realizadas se dice *jugar a los rasgos*; la operación descrita se realiza cuantas veces se pueda mientras el peón baile.

LA ELA – HITA – MORRILLO

El juego consiste en buscar una piedra, *la ela*, apropiada y ponerla en el suelo de manera vertical; se golpea la *ela* y se intenta enviar lo más lejos posible golpeándola con una piedra más grande y redondeada, *el morrillo*, desde una distancia convenida; gana el jugador que más lejos ha desplazado, midiendo la distancia a pies.

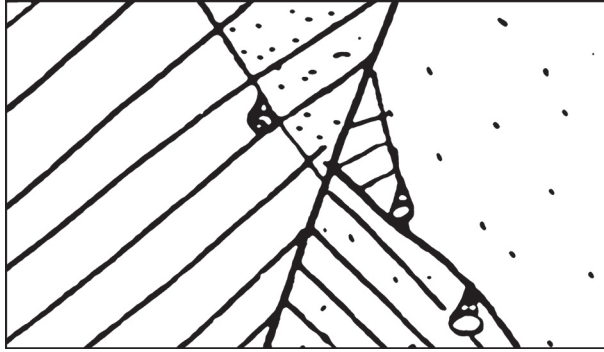
EL MINCHOTE – HINQUE – JINQUE – FINCÓN – A ROMA

El juego al que aluden las denominaciones anteriores, requieren un terreno blando y húmedo; *el minchote* es un palo de unos 40 centímetros de longitud y terminado en una punta aguzada para clavarlo en un terreno o en una pradera; los jugadores echan a suertes para saber el orden en el que deben tirar. El primero hinca su palo, lanzándolo con fuerza para que clave lo más posible; el segundo jugador realiza la misma operación pero procura abatir el palo del primero y lo mismo hacen el resto de jugadores. Si un jugador consigue derribar el palo de otro con un buen golpe del suyo, gana y tiene derecho a arrojarlo lo más lejos posible a la vez que dice: “A Roma, a por...”, e indica un número, que indica el número de veces que tiene que clavar su *minchote*, antes de que el otro regrese con el suyo y lo hinque. Si consigue llegar y lo clava antes de haber cumplido las expresadas veces, gana ese juego y ahora es él el que hace lo oportuno con su oponente.

EL CLAVO – ROBATERRENO

El juego consiste en clavar en el suelo un hinque de madera o de hierro afilados en una de sus puntas.

El terreno de juego es un rectángulo o algo similar dibujado en el suelo y que se divide en dos mitades, una para cada jugador; se establece el orden de juego lanzando el clavo a una raya y empieza el juego el que lo deja más cerca de ella.



El que empieza a tirar el hinque, generalmente un clavo, ha de hacerlo en el terreno contrario, sin salir del suyo propio, y si clava, señala una raya con el clavo el espacio de terreno quitado pasando por donde está el hinque desde las rayas que delimitan el campo o desde lo conseguido en otras clavadas, anexionándose así esa porción de terreno ganado sin salirse él de su propio terreno y siguiendo la dirección del clavo, de modo que le va *comiendo* así el terreno a su compañero.

Cuando un jugador falla, la iniciativa pasa al otro compañero; así permanecen hasta que uno consiga desplazar al otro, hasta no permitirle tirar desde su terreno, ni siquiera de puntillas o a la pata coja; gana el jugador que se apodera de más terreno, logrando así la extensión más amplia del campo. Cuando son más de dos jugadores, se hacen tantas partes como participantes sean y se practica el juego como se ha expuesto con anterioridad

LAS CANICAS

Las *canicas* son unas bolas de barro cocido o de cristal con líneas de varios colores. El juego de las *canicas* se remonta a Roma y a Grecia; Josep M.^a Gorris en su libro *El juego y los juguetes*, dice: “*Los griegos conocían el juego de las canicas al que designaban ‘Tropa’*. *El juego era practicado por los romanos que utilizaban nueces y avellanas*”.

La posición que toman los jugadores es distinta dependiendo de que sea una jugada u otra, o de la distancia del tiro; por esto se ponen de pie, sentados, de rodillas o de cuclillas, según convenga en cada momento. Para lanzar la bola es necesario colocarla en el hueco formado por el índice y pulgar, impulsándose por el golpe que imprime la uña del pulgar sobre la bola.

Es necesario respetar el turno, lanzar las bolas sin trampas, pagar las bolas cuando se pierde y no mover las *canicas* de sitio.

Hay varios juegos de *canicas*.

EL GUA – HOYOS

Pueden jugar un número indeterminado de niños, aunque conviene que no pase de cuatro o cinco. Normalmente se juega individualmente, pero también por equipos de a dos.

Se construye el gua o guas, que consisten en un agujero en el suelo, como el cuenco de la mano aproximadamente. Cada jugador, desde el gua, en posición de pie, tira a una raya situada a unos 2 ó 3 metros; el jugador que más cerca queda inicia la salida o movimiento, en posición de sentado, de rodillas o en cuclillas, cuyo fin es tratar de dar a la bola de algún compañero para, a continuación, y desde el punto en el que se quedó situada la bola, meterla en el gua. Si así lo hace, gana una bola al compañero y este queda eliminado hasta que concluya la partida. Si no es así, el juego continúa y empieza a tirar el compañero siguiente en el orden de acercamiento a la raya intentando lo mismo. Gana el primero que consigue el número de juegos o bolas convenidos de antemano.

EL TRIÁNGULO

Juegan varios niños, colocando cada uno una *canica* dentro de un triángulo equilátero dibujado previamente en la tierra. Se establece el orden del juego lanzando una *canica* hacia una raya colocada unos 2 ó 3 metros distante del triángulo; desde esta raya el primer jugador lanza otra bola con el fin de sacar todas las que pueda, que serán ganadas por el jugador que las ha sacado.

Si la *canica* lanzada queda dentro del triángulo, cede el turno al siguiente. El juego termina cuando no queda ninguna *canica* dentro del triángulo; se proseguía el juego, volviendo a colocar cada jugador una nueva bola. Se puede jugar de la misma manera pero se utiliza un corro en vez de un triángulo

A RAYA – EL NEGOCIO

Se hace una raya en el suelo y cada uno de los jugadores ponen una *canica* en la raya. Desde una distancia establecida se tira, según el orden determinado, para intentar separar alguna *canica* de la raya. Si se saca de la raya una *canica*, se gana y se sigue tirando hasta que falle. Pero, si la *canica* queda en la raya, el jugador no puede jugar hasta que otro compañero lo saque de allí; si la *canica* queda fuera de la raya, hay que esperar a que jueguen los demás compañeros.

CASTRO HECHO Y BIEN DERECHO

Se dibuja en el suelo un cuadrado con sus diagonales y dos perpendiculares desde puntos medios de cada lado que se cruzan en el centro. Se juega entre dos jugadores, y cada uno de ellos tiene tres bolas o piedrecillas distintas de las del otro jugador. Un jugador comienza colocando la bola en el centro del dibujo y luego siguen colocando alternativamente. Gana el jugador que consigue tres bolas en una misma línea sobre el dibujo hecho en el suelo, y dice *Castro hecho y bien derecho*; por eso, este juego se le llama también *tres en raya*

LA ESTORNIA

Para jugar a la *estornia* es necesario trazar un *corro* en el suelo que tiene que tener un diámetro tan grande como los brazos extendidos y el palo de un jugador.

Se busca una *estornia*, un sencillo palo, como de un palmo de largo, afilado en sus dos extremos; y cada jugador va provisto de una especie de pala, la *paleta*, hecha de tabla.

El jugador que *queda* dentro del *corro* en la *casa*; con la *paleta* azota la *estornia* y la envía lo más lejos que puede. El que está fuera del *corro*, debe cogerla con la mano y lanzarla desde donde ha caído y tratar de meterla en el *corro*; el que lo defiende ha de usar solo la *paleta* para impedirlo. Si el otro no consigue meterla en el *corro*, el que *queda* sale de él y golpea sobre una punta la *estornia* que salta y, en el aire, sin que vuelva a tocar el suelo, la azota con la *paleta* para alejarla más del *corro*. Cuando el que está fuera, consigue meterla en el *corro*, se cambian los papeles.

LOS ALFILERES

El juego consiste en que los participantes esconden sus *alfileres* debajo de un montón de tierra o de arena. Según el orden de tirada establecido; el jugador lanza el *petaco*, una piedra aplanada, contra el montón de tierra con los alfileres que salen despedidos o que se destapan pasan a ser de quien lanzó. A continuación, lanza el segundo; el juego sigue hasta que no quede ningún alfiler en el montón.

JUEGOS DE PELOTA

El grupo lo constituyen una serie de juegos con normas sencillas, en los que de forma espontánea los jugadores utilizan una pelota para jugar, bien arrojándola contra otro jugador, contra la pared o simplemente a lo alto.

CAMPO QUEMADO; A MATAR

Se echa a suertes, para formar los dos grupos de jugadores; se sortean los campos de juego que son las dos mitades de un gran rectángulo dibujado en el suelo; un jugador de cada grupo se coloca fuera del campo en los lados opuestos detrás del espacio ocupado por los jugadores oponentes; los otros jugadores se introducen dentro del rectángulo.

El juego consiste en que uno de los que están fuera comienza a lanzar la pelota con la mano con la intención de *quemar* a alguno de los contrarios; si no da a nadie y pasa a su campo, es recogida por sus compañeros que vuelven a tirar con las mismas intenciones. Cuando es cogida por uno de los jugadores del grupo opuesto, este es el que lanza la pelota.

Así se sigue hasta que todos los jugadores de un equipo hayan sido *quemados*.

PELOTA A LA PARED

Los jugadores están colocados frente a la pared en fila; el primer jugador lanza la pelota y, al botar en el suelo, salta abriendo las piernas para que la pelota pase entre ellas y sea recogida por el siguiente jugador. Así continúa el juego y queda eliminado el que cometa un número previamente acordado de fallos.

A LA PELOTA

Juego de dos equipos de hasta tres jugadores cada uno. Se sortea para saber quién saca y se juega generalmente a veintiún tantos.

PIES QUIETOS

Los jugadores se colocan en corro alrededor del jugador que comienza el juego. Este jugador tiene una pelota que lanza al aire diciendo el nombre de otro jugador; el jugador nombrado tiene que coger la pelota en el aire mientras los demás huyen lo más lejos que pueden. Si no la coge en el aire sino después del bote, la vuelve a lanzar diciendo el nombre de otro jugador: Si logra atraparla antes de botar, dice: *Pies quietos*; en ese momento los jugadores tienen que pararse. El jugador que tiene la pelota da tres saltos hacia uno de ellos y lanza la pelota para darle; si lo logra, el jugador dado pasa al centro. Si no es así, el jugador que lanza se coloca en el centro del corro, y así se sigue el juego.

TIRAR LA PELOTA

Los jugadores se disgregan por el campo, excepto uno, el que le ha tocado *quedarse*; este corre hacia el que tiene la pelota con intención de quitársela, sin embargo, antes de que llegue, puede lanzarla a otro jugador, pronunciando su nombre.

Si un jugador lanza mal la pelota o no dice bien el nombre, pierde y sustituye al que *quedaba*.

PELOTA CORRIDA

Juego al aire libre en el que participan varios jugadores. Se desarrolla de la siguiente manera: un jugador tira la pelota al aire; los demás intentan cogerla para lanzarla lo más fuerte posible contra el que se halle más cerca. Se puede jugar con más de una pelota y el juego tiene más viveza ya que el pelotazo puede venir de donde menos se espera.

SANTOS – CARTONES – VISTAS

Previamente se echa a suertes para indicar el orden en el que debe participar cada jugador. Los *santos* son las tapas de las cajas de cerillas y cartones con dibujo.

Se juega de distintas maneras:

– Lanzando un *petaco*: se hace un círculo en el suelo en el que cada jugador coloca el mismo número de *santos*; desde una distancia convenida se lanza una piedra plana y ligera, el *petaco*, y los *santos* que cada jugador saque del círculo, son para él; cuando no hay *santos*, se vuelve a poner.

– Tirando a la pared o a una raya: desde una distancia convenida se lanza un *santo* por turno y, el que más se acerque a la pared, toma los *santos* de los demás jugadores, y así sucesivamente.

– Cara o cruz: Se juega sobre el suelo o sobre una mesa; cada jugador coloca un *santo boca abajo*; cada uno de los jugadores, según el turno establecido, golpea con la mano abierta el *santo*, intentándole dar la vuelta; si lo consigue, gana.

– A montar: Se apoyan los *santos* sobre una pared y, los jugadores, soltándolos alternativamente, e intentando que su *santo* monte sobre alguno de los que está en el suelo; si monta o toca a uno o varios, los gana; a continuación tira otro jugador y así se continúa.

LOS PETANCONES

Se juega con las mismas reglas que los *santos*, pero varía el objeto del juego: en vez de jugar con *santos*, se utilizaban cartas de la baraja usadas, los *petancones*; estos se dividen longitudinalmente, se doblan sus extremos y se hace encajar una parte en otra; una de esas partes deja al exterior la figura de la baraja, en la otra se deja el reverso de la misma; son cara o cruz igual que los *santos*.

LAS PERRAS

Se juega de forma parecida a los *santos*, pero en este juego son *perras*, es decir, monedas de distinto valor.

LOS PLATILLOS

Se juega como se ha descrito con los *santos*, pero en esta variedad son los tapones metálicos de las botellas, los *platillos*, que se aplastaban para jugar.

Tanto en el juego de *perras* como en el de *platillos*, además de todas las formas descritas anteriormente, se juega:

– *A la cuarta*: al que le toca el primero golpea su moneda o *platillo* sobre la pared de la que se separa por el impacto; el segundo jugador hace lo mismo, pero procurando que caiga, si es posible, a una cuarta de la moneda del jugador anterior; si lo consigue, gana ambas cosas; en caso contrario, tira el siguiente. De esta forma van participando todos los

jugadores hasta que no quedan *perras* o *platillos* que ganar.

Con los *platillos* se juega también *en circuito*: en este juego es necesario marcar el recorrido y señalando los bordes con una raya o con tierra; este circuito tenía un recorrido sinuoso en el que había curvas, hoyos o montículos. Se establecía el orden de salida; el primer jugador lanza y conduce el *platillo* procurando no salirse del circuito, y a continuación lo hacen el resto de o participantes; los jugadores que impulsen el *platillo* fuera del circuito, deben regresar al punto de salida. Algunos jugadores rellenaban el *platillo* con plomo para que fuera más pesado y poder conducirlo mejor; algunas veces se permitía avanzar en las distintas curvas haciendo saltar el platillo de un lado al otro de la curva. Gana el jugador que llega antes a la meta.

LA HONDA

Este juego individual ha quedado reducido al mundo infantil, ya que la honda ha sido utilizada desde tiempos inmemoriales por pastores, vaqueros y guerreros.

Se construye con dos cuerdas unidas a un trozo de cuero, el *hondín*, que es donde se coloca el objeto que se quiere lanzar; una de las cuerdas termina en un lazo.

Se utiliza para el lanzamiento de piedras en campo abierto y se compite para saber quién es el que realiza un lanzamiento más distante o más certero.

El procedimiento para lanzar se realiza así: se deposita la piedra en el cuero, el *hondín*, se eleva la honda por encima de la cabeza girándola varias veces, se suelta la cuerda que no tiene lazo para que salga la piedra u objeto con más violencia.

JUEGOS DE RAYUELA

Es un juego muy popular, muy extendido y con variedad de dibujos. Se dibuja en el suelo una figura con varios compartimentos de forma diversa, y hay que ir haciendo pasar de uno a otro y en determinado orden un pedazo de teja, *la tajuela*, que se impulsa con el pie *a la pata coja*.

Se pierde y se cede el turno al siguiente: cuando se pisa raya, se toca el suelo con el otro pie, *la tajuela* queda *sobre raya* o sale por uno de los laterales de la figura. Cuando le vuelve a tocar al que perdió, reanuda el juego en el lugar donde perdió, dándose ya por hechas las casillas que anteriormente había recorrido.

Estas son las normas aplicadas en el juego en todas las variedades estudiadas.

De este juego el “ Diccionario de Autoridades”, dice: “ *Infernáculo*: juegos de muchachos, para el cual hacen en el suelo unas rayas en forma de escalera, y otras veces de laberinto, y en unos tramos se puede poner el pie y entrar, y en otros no, por tenerlos vedados. Tiran un tejo de barro a los tales, y entran después con el pie en el aire, a sacar con el otro pie el tejo, empujándole hasta irle echando fuera; pero no le ha de quedar en raya prohibida, ni él ha de pasar poniendo en ella el pie, porque entonces se pierde, y de esta manera se va tirando a las rayas sucesivamente, hasta que pase por todas, que se acaba el juego”

Dicc. de Aut., Volumen II, tomo cuarto, pág. 264.

Es la variedad más usual de practicar este juego y recibe los nombres del título. Se dibuja una figura; se echa a suertes y a quien le ha tocado lanza la *tajuela* al número uno y saltando se pasa a la *pata coja* y desplazando la *tajuela* con el pie apoyado; una vez ejecutado el primer recorrido, se lanza la *tajuela* al segundo cuadro y se realiza las mismas operaciones; sucesivamente se realiza con el resto de los cuadros.

Si se consigue hacer todos los departamentos sin cometer ningún error, se puede complicar más cuando se recorren todos los cuadros con los ojos cerrados; perdiendo lógicamente si se da algún supuesto de los anunciados con anterioridad. Salvado este obstáculo, de espaldas a la figura, se lanza la *tajuela* por encima de la cabeza y, en el cuadro donde la *tajuela* caiga, se acota y recibe los nombres: *casa, piso*; el jugador que obtiene esto, cuando vuelve a jugar en aquel cuadro, podía bajar su pierna y efectuar un descanso, así como abrir los ojos cuando hace el recorrido de una manera ciega; esto dificulta las jugadas de los adversarios que no pueden pisar en esa casilla ni dejar la *tajuela* en ella.

5	4
6	3
7	2
8	1

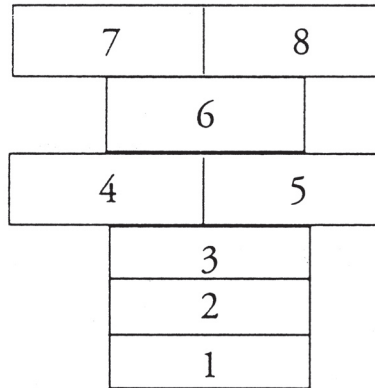
EL CASTRO

Se dibuja la figura que es igual que la anterior pero con seis casillas solamente; el primer jugador lanza la *tajuela* a la casilla número uno; después, a la *pata coja*, entra en esa casilla y cambia la *tajuela* a la dos y, sucesivamente, va llevando al resto de las casillas, descansando en la casilla número cuatro. Cuando llega a la seis lanza la *tajuela* fuera. A continuación, se tira a la casilla número dos y vuelve a hacer lo mismo hasta que ha lanzado a todas las casillas. Si se comete algún error, continúa el juego el siguiente.

EL AVIÓN

Se dibuja la figura; el jugador al comenzar a jugar lanza la *tajuela* a la casilla primera, y así continúa por todas las casillas a la *pata coja* menos por las casillas 4, 5, 7, 8, en las que descansa. Para volver da un salto de 180° y se pone frente a la dirección de salida, recoge la *tajuela*, salta y sale; de esta misma forma se procede para cada una de las casillas; en

caso de las casillas sean cuatro y cinco o seis y siete, cuando la *tajueta* se halla en una de estas últimos números, se descansa en la casilla que está al lado de la *tajueta*.



SEMANA

Se dibuja la figura. Se coloca la *tajueta* en el *lunes* y se lleva por el resto de los días de la *semana*, hasta llegar al *domingo*. A continuación se tira al *martes* y se realizan las mismas operaciones; así se realiza el resto de la *semana*. Se puede descansar *el jueves*.

JUEVES	
VIERNES	MIÉRCOLES
SÁBADO	MARTES
DOMINGO	LUNES

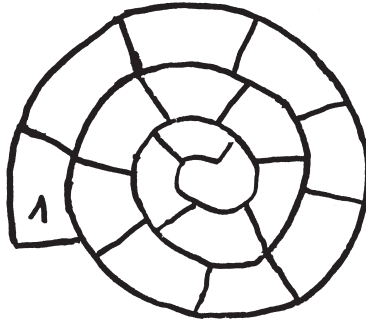
CIELO Y TIERRA

Se dibuja la figura; el primer participante lanza la *tajueta* desde la *tierra* a la primera casilla y se salta a la *pata coja* a las demás, descansando en el *cielo*. Al regresar se recoge la *tajueta* y se salta la casilla donde estaba y se vuelve a la *tierra* donde se descansa; se tira a la segunda casilla y se hace lo mismo, y así con las demás casillas, el dibujo es similar a los anteriores

CARACOL

En este juego la figura tiene forma de caparazón de caracol, de ahí su nombre. Se lanza la *tajueta* a la primera división y a la *pata coja* hay que llevarla hasta la última casilla

que está en el centro, se descansa y se hace el recorrido inverso; si se comete algún error, tira el jugador siguiente.



Una variedad de caracol no tiene divisiones; se dibuja una espiral; se lanza la *tajuela* y se le va dando con el pie a la *pata coja* en las dos direcciones; cuando se llega al lugar de inicio, se tira la *tajuela* por la espalda y, si queda dentro del *caracol*, se hace un cuadro y se salta ese cuadro al jugar de nuevo.

4. OTROS JUEGOS

Existen determinados juegos que no encajan en las anteriores clasificaciones, pero está claro que se practicaban tanto como los demás.

Se trata de una diversidad de juegos con pocas características comunes.

LA GOMA

Para jugar se necesita una goma larga y flexible de unos cuatro metros; son necesarios para este juego entre tres y ocho jugadores.

Para saber el orden de intervención en el juego se echa a suertes. Dos niñas se colocan frente a frente, sujetando la goma con su cuerpo y procurando que la goma esté tensa y bien asida, además, tiene que estar paralela al suelo formando un rectángulo; las posiciones donde se sitúa la goma son: los tobillos, las rodillas, los muslos, las caderas y la cintura.

En las diferentes alturas, cada jugadora tiene que realizar diferentes y variados saltos y combinaciones.

En caso de que la jugadora que está saltando cometa un error, pasa el turno a la siguiente y, cuando le vuelva a tocar, continuará el juego en el punto que ha cometido el fallo; si se juega por parejas o por tríos, la compañera de la que ha perdido seguirá en el lugar donde se dio la falta.

Movimientos, giros y saltos en cada una de las posiciones:

- Con los pies juntos, se salta al interior del rectángulo de cara a una de las jugadoras que sujeta la goma.
 - Se salta abriendo las dos piernas, separando los laterales de la goma.
 - Se da un salto lateral de manera que primero uno y después el otro lado de la goma quede entre las piernas.
 - Se salta juntando los pies y dando una vuelta en el aire.
 - Se pisa la goma primero en un lado y después en el otro dando un salto con ambas piernas.
 - Por último, se da un salto hacia adelante con los pies saliendo fuera.
- Si no se comete ningún error, se eleva la goma a la posición siguiente, realizando los mismos movimientos.

GUANTE–GUANTE/ CHINICA–CHINICA

Se trata de un juego en el que varios jugadores se sientan juntos en corro con las manos hacia atrás menos uno al que le había tocado *quedarse*; al que le ha tocado al echar a suertes hacer de *madre*, lo mete en el bolso de un jugador sin que este se entere; y dice “*guante, guante*” o “*chinica–chinica*”; los jugadores miraban en sus bolsos y el que lo encontraba, era la nueva *madre* que continúa haciendo lo mismo.

DIÁBOLO

Es un juguete de madera u otro material. Está formado por dos conos unidos por sus vértices. Para mantener el equilibrio del *diábolo*, se utilizan dos varillas iguales unidas por un fuerte hilo a sus extremos.

El juego consiste en lanzar el *diábolo* al aire y volverlo a recoger con el hilo; se puede tener más destreza y habilidad cuando lo lanzan más alto y lo recogen, incluso dejarlo *dormido*, es decir, inmóvil.

LA GALLINA CIEGA

En este juego intervienen numerosos jugadores. Se echa a suertes para saber a quién le ha tocado; al que *queda* se le tapan los ojos con un pañuelo o bufanda de manera que no vea. Un jugador le da varias vueltas a la *gallina ciega* con la finalidad de desorientarla; los demás jugadores se sitúan al lado de ella, moviéndose continuamente, provocándola con las manos, la voz, pero teniendo cuidado de no ser reconocido.

El vendado intenta localizar a un compañero desplazándose de un lugar a otro; cuando atrapa a uno, lo retiene y debe reconocerlo mediante el tacto, palpando sus vestidos, su cabello... y decir su nombre; si acierta, es reemplazado por el identificado, quien *queda* como *gallina ciega*; si no fuese así, continúa el mismo.

LA CUCAÑA

Se trata de un juego en el que pueden participar un grupo numeroso de jugadores; el material consiste en un poste alto donde se cuelga un premio.

Se clava en el suelo una viga de bastante altura, colgando de su parte alta un premio que recibe el que logre alcanzarlo.

El juego empieza cuando el primer jugador trepa por el alto y resbaladizo palo al que, previamente, se ha untado de grasa o sebo para dificultar el ascenso.

JUEGOS DE TABAS

Rodrigo Caro en su libro *Días geniales o lúdicos*, que ya los romanos se entretenían con este juego. Es un juego practicado exclusivamente por las niñas y las jovencitas. Las jugadoras se sitúan en corro de igual forma para jugar. Las *tabas* son huesos que se encuentran en el tarso de los corderos; actualmente el plástico ha sustituido a las naturales. Las *tabas* tiene cuatro caras que tienen distinto nombre; las más anchas se llaman *tabas* y *hoyos* y las dos más estrechas, *picos* y *fondos*.

Se suele jugar con cinco *tabas* y una canica o piedra pequeña que se llama *pita*; el orden del juego es: *hoyos*, *tabas*, *picos* y *fondos* aunque existen otros nombres.

Se juega de la siguiente forma: se cogen las cinco *tabas* con una mano y se tiran; si no queda ninguna en posición de *hoyos*, se vuelve a tirar hasta que sale un *hoyo*. Entonces se tira la *pita* al aire y, mientras permanece en el aire, hay que coger una *taba* de la posición *hoyos*; si no hubiera ninguna de esa posición, es necesario ir preparando con la otra mano para ir recogiénolas en lanzamientos sucesivos. Se hace lo mismo con la posición *tabas*, luego con *picos* y *fondos*. Si en este proceso la *pita* cae al suelo o se pierde en alguna fase, juega la siguiente jugadora.

Cuando se ha superado este ciclo, se tira la *pita* al aire y al mismo tiempo se da una palmada para hacerlo más difícil; se puede complicar más y se tira con una sola mano para realizar las posiciones enumeradas anteriormente.

EL TACO

El *taco* es un juguete utilizado por los niños con el que tiraban tacos.

El *taco* está formado por dos piezas: una cilíndrica de unos 12 centímetros de longitud; es de madera de saúco en la que se vacía el canuto que tiene por dentro y se transforma en un simple tubo. La otra pieza la *baqueta*, es un émbolo de madera dura que se prepara con la navaja y se afina para que se deslice mejor por dentro del tubo.

Los *tacos* que se lanzan son unas bolitas hechas de estopa, lino o papel humedecido por los mismos jugadores.

Para efectuar el juego, se introduce la bolita en el tubo y se aprieta fuertemente con la *baqueta* para que arroje el taco lo más lejos posible.

Parecido es la *cerbatana*; se diferencia del taco en que sólo consta de una pieza, el canuto; se construye de madera de saúco de 12 a 15 centímetros y se extrae la médula

blanca.

Se juega de la siguiente forma: por uno de los extremos se introduce una bolita de papel humedecido y se sopla con fuerza por el otro extremo para que salga. Actualmente el canuto lo forman barras de bolígrafo vacías.

EL TEJEMANEJE – BALANZA – A CAMBIAR

El juego consiste en sentarse dos grupos de aproximadamente los mismos jugadores, pero cada grupo se sienta en un extremo diferente de la viga de manera que oscile y puedan columpiarse mediante movimientos alternos de alza y baja.

El juego se practica cuando se presenta la ocasión de algo que pueda hacer de balanza, como una viga que, apoyado por su parte central sobre un montículo, se balancee.

5. JUEGOS DE ADULTOS

En este apartado analizaremos los juegos que se han practicado o aún practican los adultos; en algunos de ellos se establecían competiciones, especialmente en las fiestas locales.

LOS BOLOS

Los bolos son de forma troncocónica y los extremos redondeados; están hechos de madera al igual que la bola de lanzar. El juego consiste en lanzar una bola de madera hacia unos bolos colocados en el suelo.

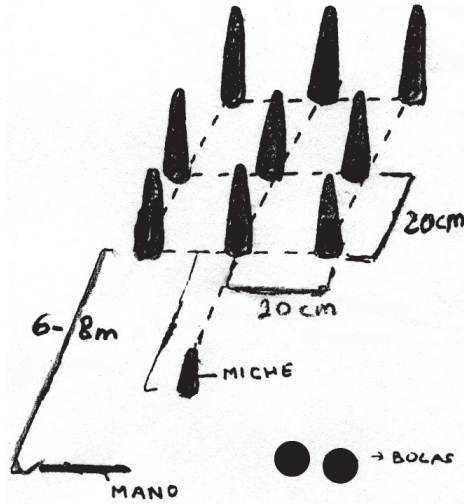
Los elementos del juego y protagonistas son los bolos, en número de diez: tres filas de tres y el *miche*, *micha* o *cuatro* que de estas formas se le llama al bolo. Existe otra forma de jugar en la que solamente se utilizan seis bolos.

El *Diccionario de Autoridades* lo explica de la siguiente forma: “Juego bien conocido en España, que consiste en poner sobre el suelo nueve bolos derechos, apartados entre sí una cuarta, y á veces menos, y formando tres hileras igualmente distantes, y más adelante se pone otro, que se llama diez de bolos; y tirando con una bola desde una raya que se señala, gana los que derriba como pase del diez, porque si se queda antes es cinco, y aunque haya derribado bolos no los cuenta: y desde el parage donde paran las bolas se birla después”.

Dicc.Aut. Vol I, tomo primero, pág. 641.

Los jugadores lanzan las bolas hacia los bolos desde una raya señalada a una distancia convenida (de 6 a 8 metros); el orden de lanzar se jugaba a cara o cruz y lo normal es jugar entre equipos de dos a cuatro personas.

Los jugadores intentan tirar más bolos que el contrario; cada jugador lanza una bola una o dos veces seguidas y por cada bolo que tira, tiene un valor y, si es el *miche*, tiene más valor. Luego se vuelven a colocar y lanza otro jugador y gana el equipo que alcanza el primero el número de puntos previamente acordado.



LA TARUSA

Se llama de esta forma a un trozo cilíndrico de madera de encina de unos catorce centímetros de altura y un diámetro de unos tres o cuatro centímetros, y decreciendo desde los extremos hacia el centro. El terreno de juego tiene que ser duro y despejado, llano y sin piedras para que resbalen bien los *petacos*.

El juego consiste en intentar tirar la *tarusa* colocándose a una distancia de diez a doce metros con una pieza metálica plana y redonda, o una piedra con estas características llamada *petaco*.

Antes de comenzar el juego, se lanza el *petaco* a una raya trazada en el suelo para saber quién comienza el juego que será el jugador que haya dejado el *petaco* más cerca de la raya. Cada jugador coloca encima de la *tarusa* uno o varias monedas: Hay dos formas:

1. Si el jugador que lanza el *petaco* el primero derriba la *tarusa* y consigue todo lo apostado; y si el jugador no derriba la *tarusa*, lanza el siguiente y así sucesivamente.

Si al lanzar el *petaco* se derriba la *tarusa*, sólo se ganaban las monedas que quedan más próximas al *petaco* que a la *tarusa*. Además, es necesario tener en cuenta: Si las monedas quedan a igual o menos distancia de la *tarusa* que del *petaco*, se ponen de nuevo sobre la *tarusa*; si la *tarusa* está en el suelo y vuelve a tirar un jugador porque no ha ganado nadie, el jugador puede pedir que se levante la *tarusa* y comienza nuevamente el juego de la misma forma que al comienzo.

LA CALVA

Juego muy practicado, principalmente en los días festivos de primavera y verano, al salir de misa, después de comer y en los atardeceres.

Covarrubias en su *Tesoro de la lengua castellana* dice “ Calva: cierto juego llamado

el marro, y ponen una chita o hueso del buey, hincado en el suelo, que no se le parece sino corona, y por estar rasa, a modo de calva, el que da en aquel hito dicen averle calvado". Covarrubias Orozco, S. Tesoro de la lengua castellana o española. Ed. Martín de Riquer, Barcelona, 2ª edición, 1993, pág. 271.

El cuerno de vaca fue sustituido por una pieza de madera de roble o encina en forma de ele, cuyo ángulo se denomina *calvo*. Está compuesto por la base, *la zapata*, y la parte superior o *alzada*. A la calva se le tira con el *marro*, pieza casi cilíndrica y alargada, de unos veintitantos centímetros de larga.

Se juega *mano a mano* o por equipos. Una vez formados los equipos, se determina al que inicia el juego tirando desde *la mano*, una raya que está a unos dieciséis metros de distancia de la *calva*.

Además de los jugadores, participa el *calvero* y el *arrayador*; el *clavero* es el juez que dice si la *calva* es válida, el *arrayador* tiene que ir anotando las *calvas*.

Los equipos empiezan a jugar y deciden un número de *calvas* determinado de antemano, y el equipo que primero consigue ese número de *calvas* acordado, gana la partida que suele ser de tres a seis juegos.

Son *calvas* válidas y así lo comunica el *calvero* todas aquellas que el *marro* golpea limpiamente la *calva* no teniendo valor si se le da de rebote.; si un jugador da *calva*, tira el siguiente de su equipo hasta que uno falla y tira el equipo contrario.



LA RANA

El nombre le viene dado por una rana que se coloca en la parte central de una mesa; la mesa está cerrada en forma de caja con su fondo y laterales; en ella hay una rana metálica con la boca abierta suficientemente para que puedan pasar las fichas.

El juego consiste en ir lanzando desde una distancia convenida con la intención de introducir las fichas por la boca de la rana.

Se juega a ranas y a puntos:

A ranas: se trata de llegar a un número previamente acordado.

A puntos o a tantos: se miden las ranas por el valor en puntos que vale cada una y el valor de otras fichas que han entrado por otros huecos que tiene la mesa

CAZAR GAMUSINOS – EL CHIRLATO

Se trata de una burla que servía de entretenimiento; varios bromistas proponen a un forastero ir a *cazar gamusinos*: Al anochecer del día fijado, todos van al lugar elegido

para la caza.

Al forastero lo colocan junto a un agujero o detrás de un árbol, diciéndole que esté muy atento para poder enterarse a tiempo y poder cazar los *gamusinos* porque pasan por allí; el resto de los bromistas le dicen que unos se colocan en otros agujeros y otros los van a espantar para que pasen por allí. Como los *gamusinos* no aparecen, el engañado aguanta todo lo que puede para no parecer un cobarde, hasta que se da cuenta de la burla.

Un juego parecido es *cargar con el chirlato*. Al forastero se le hace creer que en un saco, previamente preparado, hay objetos valiosos que han encontrado y es necesario llevarlos en secreto porque tienen mucho valor y no puede enterarse nadie; el engañado lleva sobre la espalda el saco hasta que se da cuenta del engaño.

BILLAR ROMANO

Para practicar este juego, es necesario que tengamos un terreno de juego duro y de superficie lisa, de unos doce metros de longitud por seis metros de anchura aproximadamente.

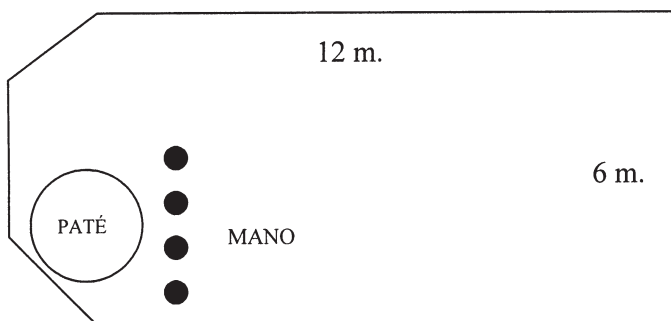
Los elementos necesarios para su práctica son: una bola pequeña, el *bili*, y cuatro bolas blancas y cuatro negras. El *bili* es una bola que hace de blanco y suele estar coloreada para una mayor visibilidad de los jugadores.

Para jugar, se marca el *paté*, pequeño círculo, y se coloca el *bili* de medio campo de juego hacia adelante. Antes de inicial la jugada, se echa a suertes para conocer el que lanza primero; el juego consiste en arrimar más las bolas al *bili* que el equipo contrario. Primero juega el equipo acertante, juega a continuación el equipo contrario; luego jugarán primero las bolas que pierdan, es decir, las más alejadas del *bili*.

Es necesario tener presente que, si una bola saliera del campo al ser lanzada, será anulada para la jugada. Si fuera el *bili*, se empieza la partida de nuevo.

Una vez jugadas todas las bolas, puntuará un tanto por cada bola del mismo color que estén más próximas al *bili* y no exista ninguna bola del equipo contrario más cerca; se sigue jugando hasta que un equipo llegue a los dieciocho tantos que son los que compone la partida. Un buen equipo es el que no sólo acerca más las bolas al *bili* que su adversario, sino el que también desplaza las bolas de los adversarios que ganen.

Para lanzar la bola, los jugadores tienen que mantener un pie apoyado en el *paté* sin apoyar en otro punto del campo de juego.



CARRERAS DE CINTAS

Este juego se practicó hasta las últimas décadas del siglo XX y actualmente se está volviendo a implantar en algún pueblo, sin duda, por la actual afición a los caballos.

El Diccionario de Autoridades lo explica así “Fiesta que se ejecuta acaballo: y se reduce á poner muchas cintas en un cordel, que está atravesado cuatro varas alto del suelo, y que cada punta la tiene una persona, que al pasar el que corre á coger las cintas, levanta la cuerda para que no las pueda alcanzar, burlándose” Dicc.Aut. Vol. I. Tomo segundo, pág. 613.

Este juego se practicó coincidiendo con alguna fiesta, o alguna de las fiestas relacionadas con los quintos, *se corrían las cintas*. Llegado el día, los mozos preparan y adornan los caballos y las yeguas y colocan una larga cuerda o soga atadas a dos puntos fijos y donde se instalan las cintas de variados colores. Cada jinete va provisto de una varita y, a galope, tiene que meter la varita por el hueco de la anilla a la que está unida la cinta. Si el jinete logra una cinta, recibe un aplauso.

Una vez que todos los participantes han hecho la primera pasada, se realiza otra o cuantas sean necesarias.

Finalizada la carrera, cada uno se queda con las cintas que haya conseguido y las puede ofrecer a alguna joven o recibir un regalo previamente conocido.

LA PETANCA

Se trata de un juego de origen francés (petanque) popularizado en las últimas décadas del siglo XX, a consecuencia del regreso de los emigrantes.

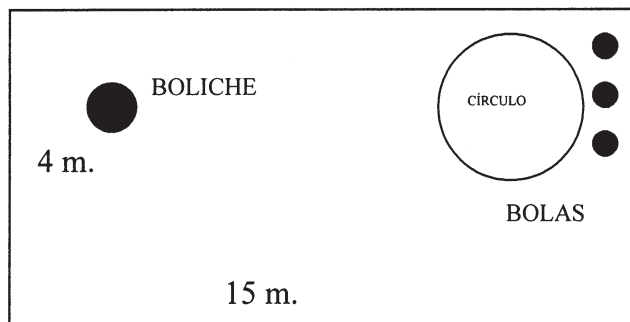
Los elementos necesarios para el juego son:

– un terreno de juego que tenga una superficie lisa y dura, de 15 metros de longitud por unos cuatro de anchura.

– un *boliche* o *bolín* y las bolas.

Tanto le *boliche* como las bolas tienen que tener un peso y un diámetro que está determinado en competiciones federadas; existe un reglamento aprobado por la Federación Española de Petanca.

El *boliche* es una bola de madera que suele estar coloreada para una mayor visibilidad;



las bolas son de hierro, huecas y con un grosor y peso determinados.

El juego se practica por equipos del mismo número de jugadores cada equipo; se sortea previamente para conocer el equipo que lanza primero el *boliche* y empieza a lanzar las bolas.

El que arroja el *boliche* dibuja con anterioridad en el suelo un círculo de unos cuarenta centímetros de diámetro, a un metro de distancia como mínimo del límite del campo de juego.

Para que el lanzamiento del *boliche* sea correcto tiene que cumplir unas normas:

– El *boliche* tiene que quedar situado a un metro como máximo del borde del campo de juego.

– La distancia del círculo al *boliche* tiene que estar entre cinco metros como mínimo y diez como máximo.

– El *boliche* tiene que estar visible para el que lanza la bola desde el círculo.

Se empieza a jugar; la primera bola la tira el equipo que ganó el sorteo manteniendo los pies en el interior del círculo; tira un jugador del equipo contrario y así se continúa sucesivamente. La jugada acaba cuando los dos equipos han tirado todas sus bolas; el ganador recibe tantos puntos como bolas haya colocado más cerca del *boliche* que su adversario. Un buen equipo es el que no sólo acerca sus bolas al *boliche*, sino que desplaza las bolas de los adversarios que ganan; si hubiera dudas sobre la bola más cercana al *boliche*, se procede a su medición.

Cuando alguna bola saliese del campo al ser lanzada, será anulada para la jugada.

La partida finaliza cuando un equipo ha ganado los juegos acordados previamente antes que su adversario. Este juego de origen francés tiene muchas similitudes con el juego del *billar romano*.

III. CONCLUSIONES

Los juegos tradicionales expuestos en el trabajo anterior se pueden considerar como una reliquia del pasado; algunos han desaparecido sin dejar huella, otros permanecen todavía aunque la mayor parte de ellos únicamente se encuentran en el recuerdo de nuestros mayores.

Ello se debe a que nuestra vida y nuestro medio han contribuido a una separación acelerada no sólo de los juegos populares, sino de otro tipo de manifestaciones populares que han estado presentes hasta las últimas décadas del siglo pasado.

No somos ingenuos para caer en la defensa a ultranza de unas formas de vida irreversibles en este tiempo de la tecnología en la que lo que domina en el ocio de niños y de adolescentes es la consola de videojuegos, la televisión o los ingenios sofisticados; no obstante manifestaremos la confianza y la admiración que nos inspira estos juegos, tanto por la creatividad que conllevan, como por el uso y potenciación que hacen de las facultades físicas y anímicas no sólo de los niños sino de las personas mayores que se entreguen a su práctica; hay que destacar que moverse es sano, además de entretenido.

Cuando hemos comenzado a realizar esta prospección a los juegos que han formado parte de la cultura del pueblo, no era con el fin de ponerlos de moda, sino para rescatarlos del olvido en el que yacen y para que nos puedan servir de lúdico entretenimiento a cuantos

se sientan atraídos por ellos porque están penetrados en el alma sencilla del pueblo.

Por último, diremos que todos los ejemplos reunidos en este trabajo, participan del valor de la tradición, así como la capacidad creativa del ser humano ante la necesidad de esparcimiento, comunicación y diversión.

BIBLIOGRAFÍA

ALVAR, M.(Director): *Manual de dialectología hispánica. El español de España*. Ariel Lingüística, Barcelona. 1996

BLANCO GARCÍA, T.: *Para jugar como jugábamos*. Centro de Cultura Tradicional de la Diputación de Salamanca. 1995

CARO, RODRIGO: *Días geniales o lúdicos*. Ed. Espasa Calpe S.A., Madrid. 1978

COVARRUBIAS Y OROZCO, S: *Tesoro de la lengua castellana o española*. Edición de Martín de Riquer, 2ª edición, Barcelona. 1993

DÍAZ, J.: *Cien temas infantiles. Otros cien temas infantiles*. Centro Castellano de Estudios Folclóricos, Valladolid. 1982

GORRIS, J. MARIA.: *El juego y el juguete*. Queimada Ediciones. 1981

MILLÁN URDIALES, J.: *El habla de Villacidayo*, Madrid, BRAE, Anejo XIII. 1966

MORENO MARTÍNEZ, R.: *Juegos tradicionales de nuestra niñez..* Ámbito Ediciones, S.A. , Valladolid. 1998

OCHOA FUERTES, M^a DEL CAMINO: *Juegos infantiles leoneses*. Serie, León por dentro. CAJA ESPAÑA. 1992.

PELEGRÍN, A.: *Cada cual atiende su juego*. Editorial Cincel, Madrid. 1984

REALACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de Autoridades (1726–1739)*. Editorial Gredos, Madrid. Tres volúmenes, Edición facsímil. 1963

SANZ, I.: *Juegos populares de Castilla y León*. Colección Nueva Castilla, Valladolid. 1987