

LOS JUEGOS QUE COMPARTIMOS EN DUEÑAS



Satur Vllota González

He recopilado estos juegos que compartimos en los primeros años de nuestra vida. Juegos muy variados, para todos, desde los más infantiles a los de adultos, juegos populares que necesitan habilidad, rapidez, pericia, fuerza, puntería o estrategia..., y ganas de jugar. En fin, esos juegos que disfrutamos con nuestros amigos y vecinos toda una vida.

Aquí he dejado los más característicos, a los que jugamos varias generaciones.

Este trabajo me ha enseñado que un mismo juego puede tener varios nombres y que con un mismo nombre denominar a dos juegos distintos. Así “La Tarusa”, como la conocemos en Dueñas, es la billarda, bilarda, bigarda, liriu o estornija en otros lugares y denominan “Tarusa” en León, para referirse a la tanga, tuta (Burgos), tango (Avila), tanguilla (Soria), chito (Madrid), calinche (Cuenca), toka (País Vasco) o canut (Murcia) .

También me he dado cuenta que, las reglas de un mismo juego, son adaptadas en cada comarca e incluso en cada pueblo. Lo mismo ocurre con los materiales: las canicas es más fácil que sean de teja, cristal o piedra según la industria del pueblo, y la tarusa y el bate serán de la madera del monte más cercano..

Hay juegos que no puedo asegurar que sean propios de Dueñas, pero no los he encontrado en otros lugares con los medios que tengo a mi alcance (libros, internet). Así que podríamos considerarlos autóctonos de Dueñas. Me refiero al chisque, agorruño, el florón, el pelín, a rodar la yegua, los tapaos, el queso, los juncos, el zurrón y la raya (existe uno similar con canicas). Es una suerte que, pese a la variedad de juegos existentes, tengamos algunos propios.

Como juegos tradicionales requieren escasa equipación, son baratos y divertidos, y con reglas adaptables a la edad y al sitio. Por eso me gustaría hacer un propuesta, que durante el verano (los niños tienen libre), en el polideportivo y/o en alguna era, hacer unas “Olimpiadas de juegos tradicionales” o, solo con los juegos que pueden ser nuestro pueblo, “Olimpiadas de juegos eldanenses” (o botijeros). Ojalá, sería la forma de mantenerlos vivos, actuales.. Ánimo.

Espero disfrutéis recordándolos. Sé que de algún juego no os acordabais. ¿A que no?

Y...si algo no está bien sed benévolos conmigo.

Un cordial saludo.

Satur Villota González

Dueñas, 1 de Julio de 2023

FORMAS DE ELEGIR EN LOS JUEGOS

Para jugar tenemos que hacer los equipos, ¿quién empieza eligiendo?. Tenemos que saber quién queda, quién empieza el juego y el orden de participación. He aquí algunos de los métodos utilizados para la elección.

Echar a pies: Muy utilizado cuando hay que elegir los componentes de los equipos. Dos se colocan de frente separados unos 4 metros y, alternativamente van poniendo un pie detrás de otro, hasta que el pie de uno monta en su pie y el del otro jugador. Si además puede atravesar el pie, entre los dos pies enfrentados, dice: “monta y cabe” y es quien elige primero a un jugador. Eligirá después el otro y así, alternativamente, hasta que se acaben los jugadores. Si monta el pie, pero no cabe, se vuelve a echar modificando la distancia de separación.

Pares o nones : Se esconden las manos en la espalda y, a la de tres, sacan los puños con un número de dedos estirados a la vez que dicen “pares” o “nones”. El que acierta elige quien comienza o quien elige campo, etc.

La pajita más corta: Se cogen varias pajitas de un mismo tamaño y una un poco mas corta, se esconden con el puño cerrado y se va eligiendo de una en una, quien saque la pequeña queda.

Con una canción: Cuando son varios participantes la canción es un buen método. Solían hacerlo las chicas, la madre va cantando la canción señalando a las jugadoras y al acabar la canción, la que señala en ese momento, queda.

Una , dole, trele,
catole, quile, quilete ,
se sienta la reina
en su taburete,
uno, dos, tres,
cuatro, cinco, seis y siete.

Una bola de algodón,
patí, patón.
Un reloj se paró,
a la una y a las dos.
Melocotón,
me lo comí,
si soy goloso
mejor para mi.

Pinto, pinto gorgorito
saca la mano del veinticinco.
¿En que lugar?
En Portugal,
¿en qué calleja?
En la moraleja.
Saca la mano
que viene la vieja.

LOS JUEGOS

AGORRUÑO

Juego que consistía en poner en una mano varios "santos" y tapparlos con tres dedos.

Decía el que adivinaba: "Agorruño, alza el puño".

Respondía el que los tenía ocultos: "¿Con cuantos?"

El que adivinaba: "Con....tantos."

Había que adivinar el número exacto de santos. Te los llevabas si acertabas o pagabas la diferencia. Como opción, también se pude jugar con canicas escondiéndolas con el puño cerrado.

EL ARO

Pieza de hierro circular , de distintos diámetros, utilizada para el juego del mismo nombre, que consiste en hacer rodar ese "aro" guiándolo con un palo o una "guía" de alambre recia, con forma de U en la punta.



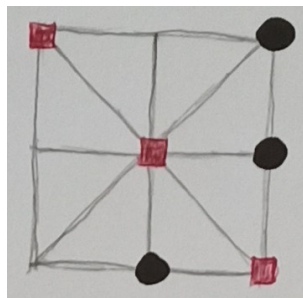
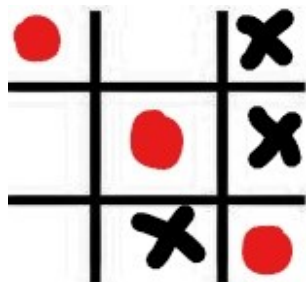
LA CADENA

Es un juego que consiste, una vez elegido al que "queda", en pillar a los demás. Cada uno que se pilla, le da la mano al anterior pillado, haciendo una cadena. El juego acaba cuando no queda nadie que pillar.

EL CASTRO

EL tablero de juego tiene forma similar a los castros (asentamientos de lo que fueron antiguos castillos o fortalezas) y es un juego de estrategia dirigiendo las piedras por unas rayas dispuestas como un ejercito acampado.

Este juego, también conocido como "Tres en raya", se realiza en un cuadrado en que se trazan dos perpendiculares en cruz y dos diagonales a las esquinas o bien, con nueve cuadros en su interior. Cada jugador utiliza tres piezas del mismo color o forma. Por turnos, cada jugador, va colocando sus piezas(en los puntos o en los cuadrados). Cuando todas las piezas están en el tablero, empiezan a mover de sitio una por turno hasta que uno logra hacer una fila o una diagonal. Entonces gana y dice: "castro hecho y bien derecho".



CHISQUE

Juego que consiste en lanzar una moneda contra la pared, así consecutivamente cada participante. Al caer la moneda al suelo si pega en otra moneda, se la queda. Si no hubo suerte, la deja y tira el siguiente. Es necesario decidir los turnos para tirar.

SALTAR A LA COMBA

Juego en el que dos hacen bailar la cuerda y los demás van saltando al ritmo de alguna canción de época. Pueden saltar uno, dos, incluso más, dependiendo de lo larga que sea la cuerda, incluso hacerlo con dos sogas. Quien detiene la soga se pone a bailarla.

ESCONDITE

Un jugador tiene que encontrar a los escondidos. El que queda, vuelto contra una pared, comienza a contar: "diez, veinte, treinta, cuarenta..noventa y cien. El que no se ha escondido tiempo ha tenido. Uno, dos y tres. Allá voy". Y va en su busca.

Si alguien logra tocar la pared, dice: "Por mí y por todos los demás", salva a todos los pillados y se vuelve a empezar el juego. Si consigue pillar a todos, "queda" el primero que encontró.

EL ESCONDITE INGLÉS

Al que le toca quedarse, se vuelve contra la pared y los demás quedan situados detrás de la línea de salida, paralela a la pared. El que queda, dice: "1, 2, 3, al escondite inglés; no mover ni las manos ni los pies". Mientras dice eso los demás avanzan. Nada más acabar esa frase, vuelve la cabeza rápidamente y se pillan a alguien moviendo -manos o pies- retrocede detrás de la línea de salida. Gana el primero que consigue tocar la pared. Queda, el más alejado de la pared.



EL FLORÓN

Es un juego, generalmente de niñas, que consiste en adivinar quien tiene "el florón" (moneda o piedra pequeña). Se colocan todas haciendo un corro, con las palmas de las manos enfrentadas. La que queda lleva entre las manos el florón y va pasando sus manos entre las de las demás. Deja caer el florón entre las de una jugadora, sin que se vea, mientras va cantando:

“ El florón esta en tus manos,
en tus manos está el florón,
florón, florón,
¿quien lo tiene?”

Justo en ese momento, la niña donde acaba la canción, dice quien cree que lo tiene. Si acierta gana el juego, si falla queda eliminada y siguen jugando las demás.

SALTAR A LA GOMA

Se juega con una goma elástica cerrada. Dos niñas, decididas de antemano, se meten dentro a una cierta distancia y con las piernas ligeramente separadas, para que la goma quede estirada y otra niña que será quien salte.

Las gomas se colocan a diferentes alturas: "a primeras" con la goma por los tobillos de ambas, "a segundas" puesta a la altura de las rodillas, "a terceras" por debajo del pompis, "a cuartas" en la cintura, "a quintas" por los sobacos, "a sextas" a la altura del cuello, "a séptimas" a la altura de la cabeza y "a octavas" estirando los brazos para arriba.

En cada altura, la que salta, debe pisar en cada uno de los laterales, primero uno y luego el otro. Seguidamente, lo mismo que antes pero se salta lateralmente, primero a un lado y luego al otro, quedando con la goma entre las piernas, y se acaba saltando hacia fuera.

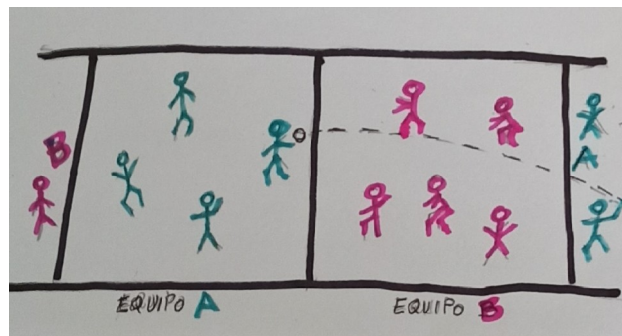
Esto se hace en cada altura. A medida que subimos es más difícil de conseguir. Si falla, se pone en la goma y empieza una niña que estuviera puesta en la goma. La que complete primero todo el recorrido gana.



MARRO

También conocido como "El balón prisionero". Para jugar hay que dibujar un campo dividido en dos, uno para cada equipo. Es un juego consiste en lanzar una pelota al otro campo para golpear a un jugador del equipo contrario.

- Pasa a ser prisionero el jugador al que le pega la pelota en cualquier parte del cuerpo.
- El jugador prisionero se coloca detrás del equipo enemigo y allí tiene la posibilidad de atrapar la pelota, si esta traspasa el campo, y puede golpear a los del equipo contrario o devolverla a su equipo.
- Si un jugador consigue sujetar la pelota pasa a ser de su equipo, y quien la lanzó pasa a ser prisionero. Gana el equipo que deja sin jugadores al otro o, si se alargase mucho el juego, el que más prisioneros tenga.



EL PELÍN

Se traza una línea paralela al suelo, a un metro de altura aproximadamente, se elige el orden de juego y comienza el juego, que consiste en poner un “santo” apoyado en la pared, por encima de la línea, sujeto con un dedo; se suelta el santo y si cae encima de otro u otros “santos”, te los llevas. Si no tienes suerte, se queda para que pruebe el siguiente. Se acaba cuando lo deciden los jugadores o cuando se quedan sin santos.

LA PEONZA

Es un juguete de madera, con forma de pera, que en su parte puntiaguda lleva una punta metálica. Se enrolla un cordel alrededor de ella, mientras el otro extremo queda sujeto en la mano. Pera ello se ponía una moneda de 50 céntimos de 1949 que tenía un agujero en el centro, al final de la cuerda para evitar que se escapase.

El juego consiste en lanzarla fuerte para hacerla girar y se hacen malabarismos con ella. También, se puede jugar con otros niños, poniendo las peonzas en un círculo y cada jugador, alternativamente, ir tirando la peonza y golpear a las que están dentro para sacarlas del círculo.

LAS PITAS

Juego consiste coger la pita con dos dedos – pulgar e índice- y golpear a la canica del contrario, cumpliendo cuatro fases: “chiva”, tiene que caber entre las pitas, tras ser golpeada, una cuarta; “pie”, tiene que caber un pie; “tute”, dos dedos y, por último, tirar y meter la canica en el “gua”. Ganas una canica.

Si no aciertas a golpear la pita del contrario o no se cumple alguna de las cuatro fases, tira el contrario. Cada jugador tirará desde donde se ha parado su canica, pudiendo acercarse un palmo mediante la mano con la que no se lanza la canica.

LOS PLATILLOS

El juego de “Los platillos”, que tenía dos variantes: una era dibujar un campo de fútbol y con dos equipos de platillos, una bolita y una portería jugar un partido de fútbol; y la otra forma consistía en pintar un trazado, como el de una carretera, y ver quien llegaba primero a meta. Si te sales del trazado vuelves a empezar.

A los platillos les asignábamos un valor según la dificultad en conseguirlos. Así los de Pilsen valían 1, los de Kas, Fanta y CocaCola 2, los de San Miguel y Mirinda 5, Cinzano 10, etc...

LAS RODAJAS

Una rodaja es una arandela, de distintos diámetros (60, 70 o 80 cms.), usada en los atalajes de los carros u otros utensilios. Se sujetaba abrazada a su alrededor por los dedos índice y pulgar, y consistía en apuntar y dar a la rodaja del otro. Si se acertaba se volvía a tirar, al fallar tiraba el otro. Ganaba el que había acertado más veces seguidas.

A RODAR LA YEGUA

Juego que consiste en hacer una rodera en una cuesta, mojarla para que resbale y deslizarse por ella, agachado y sobre un solo pie. No siempre había agua: “no mireis que voy a mear”. Bajar y subir, para hacer piernas.

El que cae en el reguero y se mancha el culo, se le dice: "a cogido la liebre".

LA SANTA PALOMA

(También conocido como “Burro”) . Se forman dos equipos con varios jugadores y se elige el equipo que salta y el que se pone en posición de “burro”. El primero con la cabeza y brazos contra la pared (si hay una verja agarrado a ella) y los demás jugadores del equipo detrás, con la cabeza entre las piernas del anterior. Los del otro equipo van saltando, uno a uno, hasta que lo hacen todos encima de los agachados. Si cae alguno el equipo pierde y harán de burro. Si el equipo no aguanta el peso repite de burro.

Existe una estrategia: los que saltan procuran juntar jugadores para aumentar el peso sobre uno y obligarle a que se derrenge. Un juego sin fin y un poco peligroso.

CHORRO-MORRO-PICO-TALLO

Es una versión de “La santa paloma” o del “burro”. Elegidos los equipos y el que hace de burro, se elige a alguien que hace de “madre o juez” y verifica que la respuesta coincide con lo señalado.

El juez se coloca, para ver a todos, de espaldas a la pared con las piernas abiertas y, el primero de los que hacen de burro mete la cabeza entre sus piernas y se agarra a su cintura, con el resto del equipo detrás.

Saltan los jugadores del otro equipo uno en cada componente del burro y cuando han saltado todos, si no se ha derrengado nadie, alguien del equipo, señalando una parte del brazo, pregunta: ¿chorro, morro, pico o tallo?.

Cada vocablo corresponde a muñeca, brazo, codo y hombro respectivamente. El jugador que está debajo del que lanzó la pregunta tiene que responder. Si acierta, el otro equipo hará de burro. Si falla volverán a saltar los mismos. Un juego sin fin y peligroso.

LOS SANTOS

Si en la casa los juegos solían ser de los "Juegos Reunidos", en la calle los juegos similares era jugar a "los santos": los montones, la siete y media, los tapaos, el pelín, agorruño, las tabas, etc.

LAS TABAS

Juego para el cual se utiliza una taba (astrálogo, generalmente de una oveja joven) y consiste en lanzar la taba al aire y según la posición en que caiga tiene distintas consecuencias. Si es “panza” libras, si es “hoyo” recibes los cintazos, si sale “cinto” (la parte plana) tu coges el cinto y eres el encargado de golpear con él y si sale “palo” (la parte que tiene un pico) mandas y decides el número de golpes e intensidad con la que ha de recibir en castigo quien sacó hoyo. El que manda (palo), también puede ordenar: “¡ratón!” y el del “cinto”, puesto de pie, pasa el cinto entre los dedos pulgar e índice del que sacó hoyo , tira hacia arriba rápida mente y si le atrapa el cinto, este lo pierde y lo recupera el que tenía hoyo.

LOS PIEZOS

O la tanga, es un juego que consiste en tirar la tanga que, puesta en vertical, es donde se ponen los santos o el dinero que se apuestan, con dos piezas redondas de hierro llamados piezos, en otro lugares tostones.

- El campo de juego será llano, uniforme y horizontal (20 metros para mayores).

- Existen dos líneas, una de lanzamiento, que no se puede sobrepasar al lanzar y otra donde se coloca la tanga.

- Cada jugador lanza 2 piezas y si el juego es por parejas, tirará alternativamente uno de cada equipo.
- Para elegir que jugador comienza, se lanza desde la tanga a la línea de tiro, comenzando el piezo que quede más cerca de la línea.
- Cuando alguien tira la tanga, se lleva el dinero que se encuentre más cerca del piezo que de la tanga.
- Sacar "cama todo" significa que todo el dinero está más cerca del piezo y conlleva levantar la tanga en su sitio, poner las apuestas y comenzar otra partida.
- Al tirar la tanga, si el dinero queda muy repartido por el suelo, un jugador puede decir antes de tirar su segundo piezo: "arriba la tanga". Entonces se recoge el dinero y se coloca la tanga con una nueva apuesta, más el dinero recogido.
- Los federados juegan a hacer puntos y el dinero se sustituye por una moneda o chapa de 30 mm.

LOS TAPAOS

Juego que consiste en colocar, sin que lo vea el otro jugador, tres santos en la palma de la mano, colocando la imagen de cada uno, hacia arriba o hacia abajo, a capricho. Se tapan estos con la otra mano y, el otro jugador, coloca sus tres santos encima de la mano que tapa la apuesta. Se descubre la jugada y se lleva los santos coincidentes y deja los que no coinciden.

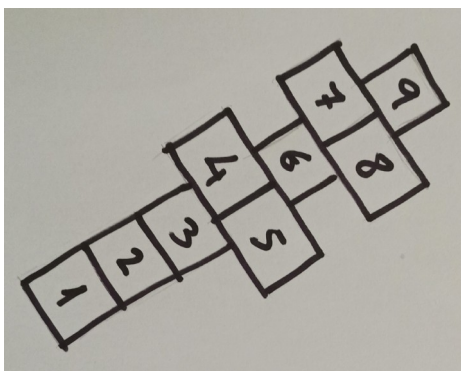
LA TEJA

También, conocido como Rayuela. Es un juego basado en el libro "La divina comedia" de Dante Alighieri, en el que el personaje sale del Purgatorio (en la casilla 1) y tiene que atravesar nueve mundos para alcanzar el Paraíso (pasando la 9).

Para jugar se dibujan nueve cuadros en el suelo, del uno al nueve, de tal forma: el cuadrado 1, detrás el 2 y después el 3; continua el 4 junto al 5, después solo el 6, seguidamente el 7 junto al 8 y finalmente solo el 9.

El juego consiste en ir pasando la teja del 1 hasta el 9 saltando siempre a la pata coja.

- Se salta el cuadro en que este la teja. Puesta la teja en el 1, saltaríamos al 2.
- En el 4-5 y en el 7-8 se puede saltar con los dos pies a la vez, con un pie en cada número, si la teja esta en el 4, saltaríamos a la pata coja al del 3 al 5.
- Al llegar al 9 se vuelve igualmente hasta el inicio, recogiendo la teja y saltando el número en que esté.
- Esto se repite para cada número.
- Si se pisan las líneas o apoyas los dos pies, tira el siguiente.
- Cuando te vuelva a tocar sigues tirando al número donde te llegabas.
- Gana el primero que pasa los 9.



TENTE

Juego que consiste en que un jugador, elegido de antemano, tiene que ir cogiendo a los demás jugadores y poniéndoles con una mano apoyada en la pared. Si consigue coger a todos, gana el juego y “queda” el primero que fue pillado. Pero, durante el juego, un jugador puede tocar la pared y decir : “tente”, quedando libres todos los pillados.

TIRADOR

También "tirachinas" o "tiragomas". Se utilizaba para jugar haciendo puntería tirando a botes de conserva, botellas y otros objetos, pero también para cazar pájaros.

LA GALLINITA CIEGA

Un jugador elegido previamente y con los ojos tapados da tres vueltas sobre sí mismo. Al acabar sale en busca de pillar a algún jugador. Al que pille, sin quitarse el pañuelo, tendrá que reconocer quien es solamente con el tacto. Si le descubre, este jugador será la nueva 'gallinita ciega'.

EL PAÑUELO

Son necesarios dos grupos del mismo número de jugadores. Se dibujan dos líneas paralelas, tras las que se ponen los equipos y se numeran los jugadores de cada equipo (cada jugador debe recordar su número). En el centro, se coloca el árbitro y poseedor del pañuelo, en una línea central, con el pañuelo en la mano y el brazo estirado. El árbitro dice en voz alta un número al azar y los jugadores que tienen ese número salen corriendo a coger el pañuelo.

- Si al escuchar un número, el jugador corre y sobrepasa con alguna parte de su cuerpo la línea central, queda eliminado.
 - Solo comienza la persecución si uno ha cogido el pañuelo.
 - El primero que coja el pañuelo y vuelva a su línea sin ser pillado por el otro jugador, gana y el perseguidor es eliminado.
 - Si lo pilla en la persecución, es el perseguidor quien gana y el del pañuelo eliminado.
 - Al amagar para coger el pañuelo, si uno cruza la línea del centro creyendo que el otro ya tenía el pañuelo, queda eliminado.
 - El número de cada eliminado es añadido a un jugador en activo.
 - Si al escuchar un número, no sale ningún jugador, el otro equipo recupera un eliminado.
- Gana un equipo cuando el otro se queda sin jugadores.

EL TOCAO

Es un juego de niños, en el que uno corre tras los demás y cuando toca a alguien dice “**tocao**”, entonces, el tocado pasa a ser el perseguidor. No vale “picarse” dos jugadores, porque se olvidan de los demás. El cansancio marca su fin.

EL QUESO

El juego consiste en ir quitando porciones a los otros jugadores. En un suelo más bien blando, se dibuja un círculo grande (queso) y se hacen tantas porciones como jugadores (de 2 a 4 son las más frecuentes). Se decide el orden de los jugadores para clavar. El primer jugador, situado en su porción de queso, con un clavo con buena punta, clava en una porción adyacente de otro jugador.

En el dibujo, el trozo de amarillo, que marca el clavo, se pasaría a unirse a la porción gris. Se sobreentiende que se clavó desde la porción gris.

Si lo consigue, marca un radio desde el exterior del círculo hasta el centro, y esa porción se une a la suya.

- Mientras clave sigue sumando porciones.

- Si no clava, tira el siguiente.

- Cuando un jugador no cabe en su porción de queso deja de jugar y esa porción pasa a ser del último que le quito una porción.

- El juego acaba cuando todo el queso es de uno.



LAS CINCO PIEDRAS

Se juega con cinco piedras, canicas o dados. Se lanza una al alto y, antes de que llegue a caer, hay que coger otra de las cuatro. Se vuelve a lanzar y se recogen dos, después tres y finalmente las cuatro. Si alguien falla lo intenta otro jugador y gana quién consigue hacerlo por completo. Se puede jugar con más piedras para jugadores hábiles.

LA RAYA

En una zona llana y limpia se hace una raya y se señala un punto a una distancia acordada. Cada niño, desde el punto, lanza una moneda de diez céntimos, la perra gorda, intentando acercarse lo máximo posible a la raya. Cuando han lanzado todos el que más se ha acercado se lleva todas las monedas. Los mayores jugaban con monedas de mayor valor.

EL SOGA TIRA

Se trata de dos equipos de un mismo número de jugadores. Se necesita una soga recia, con un pañuelo atado en el centro de ella, y tres líneas equidistantes marcadas en el suelo. Sobre la línea central quedará el pañuelo, y los equipos, sujetando fuerte la soga, cada uno detrás de su línea.

Estando la cuerda tensa, a la señal del árbitro, cada equipo intentará arrastrar al otro hasta que el pañuelo cruce su línea. Gana el que lo consigue.

LA TARUSA

La tarusa (Dueñas), billarda, bilarda, bigarda, estornija o liriú, entre otros, es un juego muy antiguo, que ya aparece reflejado en momentos de la Edad Media y son muchos lugares los que se atribuyen su origen.

Es un juego sencillo que se adapta al sitio, tanto para las normas del juego, como por los materiales para la construcción de los elementos del juego.

Se necesita la tarusa, palo de madera dura de hasta 3 cms, de diámetro y entre 18 y 25 cms. de longitud, con punta en los extremos y un palo o bate, de unos 60 cms de largo. En algunos lugares

(menos frecuente), a falta de palo de madera dura, se utiliza una “paleta” de tabla de la misma longitud, 10 cms de ancho y un rebaje en un extremo, a modo de mango, para agarrarla mejor. En el campo de juego, en la calle no es muy conveniente, se dibuja un círculo desde donde comienza el juego, que consiste en golpear la tarusa en una de las puntas para que el salte y, una vez en el aire, volver a golpearla y mandarla lo más lejos posible.

Existen tantas formas de jugar como lugares. Aquí los mas frecuentes eran:

- A un intento, ganaba aquel que mandaba la tarusa más lejos.
- El ganador era, quien en menos golpes, mandaba la tarusa a los 100 metros (o lo acordado).



LA MADRE

Es un juego que jugaban, generalmente, las niñas pequeñas. Se elegía a la “madre” y la madre preguntaba a otra jugadora, p.e. Juana:

Madre: ¡Señora Juana!

Juana: ¡Que!

Madre: ¿Cuántos panes hay en el horno?

Juana: 25 y el quemado

Madre: ¿Quién los quemó?

Juana: La tonta de Luisa que por allí pasó.

Todas: Luisona, Luisona, Luisona...

PIN PINEJA

Para niños muy pequeños. Se cantaba esta cancioncilla mientras se iba pellizcando suavemente la mano de los niños con cada sílaba:

“Pin pineja,
la mano la coneja,
Sabadito real,
pide por la sal.
Sal menuda
pide por la cuba,
Cuba de barro
pide por el caballo,
Caballo morisco
pide por el obispo,
Obispo de Roma
pá que te acuerdes de mi...
toma, toma y toma.

Justo al acabar de decir “ de mi...”, se golpea suavemente al niño en la mano: toma , toma y toma, y alguien le enseña a retirar la mano para que golpeen en la mesa.

LA CARRETILLA

Es un juego de parejas, un niño se tumba en el suelo boca a bajo, con las manos en el suelo a la altura del pecho y el otro niño, por detrás, le coge por los tobillos a la altura de la cintura, formando una especie de carretilla.

Es un juego para disfrutarlo en el campo haciendo carreras individuales y de equipos. Es conveniente que, en cada pareja, cambien de posición los integrantes de la carretilla.

CARRERA DE SACOS

Un niño (o mayor) se mete dentro de un saco y con las manos lo sujeta a la altura de la cintura. Otro juego popular de carreras, en este caso, con la complicación de ir dentro del saco, y una forma de hacer deporte.

PALABRAS ENCADENADAS

La persona que empieza con el juego de las palabras encadenadas debe decir una palabra cualquiera. La siguiente persona deberá decir una palabra que comience con la última silaba de la anterior palabra. Si la primera palabra es zapato, **tomate** podría ser la siguiente y **teléfono** la posterior, etc..

- No vale repetir palabra.
- No valen nombres.
- No valen conjugaciones verbales.
- No vale otro idioma.

Cualquier norma no cumplida te elimina. El último que queda, gana.

LAS CHAPAS

Es un juego tradicional de Semana Santa y viene de los soldados romanos que, según la tradición, se jugaron la túnica de Jesucristo a cara o cruz. Es, por tanto, un juego de azar en el que se apuesta a la posibilidad de que dos monedas lanzadas al aire, salgan dos caras o dos lises (lis es la cruz de la moneda).

Las monedas que se lanzan son dos perras gordas (monedas de 10 céntimos de Alfonso XIII), marcadas con una cruz en el reverso (lo que es lis), puestas cruz contra cruz y lanzadas lo más verticalmente posible.

Se forma un corro con los apostantes rodeando al lanzador que está en el centro y otra persona (el baratero) hace de organizador y cuida del orden y del pago de las apuestas.

El que tira las monedas, generalmente es la banca, suele jugar contra el resto y elige la jugada: va a CARAS o a LISES. Si sale una cara y otra lis, se repite la tirada hasta que salgan dos caras o dos cruces.

El baratero anuncia alto y claro a que va la jugada, pone orden en la timba y está al cuidado de las apuestas. Los jugadores ponen el dinero de apuesta delante de ellos, en el suelo. Si gana la banca, recoge todo el dinero apostado y si pierde, casa las apuestas de los jugadores con el mismo importe apostado.

Como variante, se puede poner tope a las apuestas y cuando existen grandes apuestas la banca puede tener socios.

Voces comunes en el juego son: ¡20 a lises!, ¡arriba las chapas!, ¡caras, pierde mano! o ¡barajo! si alguien quiere anular su apuesta, con las chapas ya en el aire.



Cara

Perra gorda de 1870



Cruz



RATÓN QUE TE PILLA EL GATO

Es conocido también como “La zapatilla por detrás” y solíamos jugar tanto los niños como niñas. Para jugar se hace un corro, colocándose sentados en el suelo mirando hacia el centro del círculo. Un jugador lleva el pañuelo y va dando vueltas alrededor del corro por el exterior, mientras los demás cantan:

“Ratón que te pilla el gato,
ratón que te va a pillar,
si no te pillas de noche,
te pillas a la madrugá”.

El niño que lleva el pañuelo lo deja caer detrás de uno de los sentados y, cuando éste se da cuenta, coge el pañuelo y sale detrás de él a ver si lo puede pillar. Pero tiene que hacerlo antes de que complete una vuelta entera, hasta llegar al sitio que él ocupaba.

Si no consigue cogerlo, queda eliminado y se vuelve a empezar. El juego acaba cuando solo quedan dos niños.

EL CALIENTAMANOS

Es un juego para dos jugadores. Un niño, elegido de antemano, pone las palmas de las manos hacia arriba, el otro las palmas hacia abajo encima de las del otro niño.

El que tiene las manos hacia abajo, mediante un rápido volteo, golpea con los dedos en la mano que tiene encima. Puede voltear cualquiera de las dos manos, o ambas a la vez.

Tantas veces acierte a golpear seguirá golpeando. Si el que tiene las manos arriba, intuye el golpe y retira la mano, y el golpeador da al aire, cambian de posición y es el golpeado quien golpea ahora. El de peor reflejos acaba con las manos calientes o los dos.

LOS TRES NAVIOS

Se forman dos equipos, se echa a suertes a ver que equipo se esconde y que equipo busca. Mientras el equipo se esconde, el equipo que queda vueltos contra la pared, sin mirar, recitan en voz alta:

Tres navios hay en la mar
y otros tres en su busca van.

Si consiguen verlos a todos ganan y son ellos quien ahora se esconden y queda el otro equipo.

LOS JUNCOS

Se cortan 40 trozos de junco de unos 20 cms. Se traza un circulo en el suelo y sujetos los juncos con la mano izquierda se golpean con la derecha para que caigan dentro del circulo.

Cada participante, con un junco debe ir sacandolos del circulo, uno a uno, sin tocar otros juncos.

- Si mueve algún junco, tira el siguiente.

- Si el junco no sale del circulo, tira el siguiente.

- Si saca un junco pero se mueven otros, el junco que sacó se deja caer sobre los juncos que quedan y tira el siguiente.

- Quien saca junco continua sacando.

Gana quien mas juncos haya sacado cuando se saque el último junco.

EL ZURRON

Se hace un corro con los jugadores sentados juntos y mirando al centro. Se echa a suertes a ver quien queda, que se coloca de pie en el centro del corro.

Los jugadores van pasando la china, de mano en mano, por detrás de los jugadores, (o no pasarla) sin que se sepa quien tiene la china. Alguien puede quedarse la china y hacer que la pasa. Mientras se va cantando:

Saca la china,
¿quien la tendrá?
Y el que la tenga
se la dará.
Zurrón, zurrón,
¿quien la tiene?

En ese momento, el que queda, el zurrón, debe adivinar quien la tiene. Si acierta, se sienta y quien tenia la china queda y se pone en el centro.

TITIRIFRAILE o TITIRITAILE

Es un juego que consiste en acertar el color de los petalos de la amapola cuando aún es un capullo.

El que queda pregunta ¿que es, monja, fraile o titirifraile? refiriendose al color del capullo que puede ser blanco, rojo o rosado. El jugador responderá blanco, rojo o titirifraile.

Los jugadores que no aciertan van quedando eliminados, hasta que queda el ganador.

INDICE DE JUEGOS :

- 1 - Agorruño
- 2 - El aro
- 3 - La cadena
- 4 - El castro
- 5 - Chisque
- 6 - Saltar a la comba
- 7 - Escondite
- 8 - El escondite inglés
- 9 - El florón
- 10 - Saltar a la goma
- 11 - Marro
- 12 - El pelín
- 13 - La peonza
- 14 - Las pitas
- 15 - Los platillos
- 16 - Las rodajas
- 17 - A rodar la yegua
- 18 - La santa paloma
- 19 - Choro, morro, pico, tallo
- 20 - Los santos
- 21 - Las tabas
- 22 - Los piezos
- 23 - Los tapaos
- 24 - La teja
- 25 - Tente
- 26 - El tirador
- 27 - La gallinita ciega
- 28 - El pañuelo
- 29 - El tocao
- 30 - El queso
- 31 - Las cinco piedras
- 32 - La raya
- 33 - El soga tira
- 34 - La tarusa
- 35 - La madre
- 36 - Pin pineja
- 37 - La carretilla
- 38 - Carrera de sacos
- 39 - Palabras encadenadas
- 40 - Las chapas
- 41 - Ratón que te pilla el gato
- 42 - El calientamanos
- 43 - Los tres navios
- 44 - Los juncos
- 45 - El zurrón
- 46 - Titirifraile o titiritaile

Satur Villota González