

HABLEMOS DE GETAFE

JUEGOS TRADICIONALES

Jesús López Muñoz -Getafe, abril 2012



JUEGOS TRADICIONALES

PRESENTACIÓN

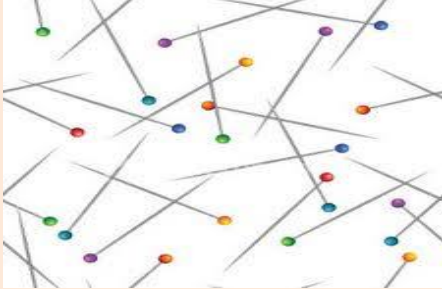
LISTADO DE JUEGOS

El objeto de este trabajo, tiene por finalidad, recordar y compartir con todos vosotros, aquellos juegos o tradiciones que fueron en muchos casos el eje de nuestra niñez. Tal vez, exista un olvido de tales juegos, aunque hoy, ya en el siglo XXI, muchos hombres y mujeres, protagonistas de aquellas vivencias, todavía viven para recordarlos.

LISTADO DE JUEGOS

LOS ALFILERES	EL PAÑUELO
LAS BOLAS	LA PEONZA
LA COMBA	PIDOLA
LAS CHAPAS	EL ARO
LA LIMA	EL BURRO
EL CORRO	LAS CHAPAS
EL ESCONDITE	EL TRUQUE
EL ESCONDITE INGLÉS	(ANEXO DE CANCIONES)

LOS ALFILERES.- (BONIS)



Se podía jugar entre 2 y 10 participantes, y los objetos, eran alfileres con la cabeza redondeada y de colores.

JUEGO.- Se hacía un montón de arena y se enterraban los alfileres, desde una distancia pactada, se lanzaba una piedra, los alfileres que salían a la superficie, pasaban a ser propiedad de quien lanzaba la piedra.

Otra variante era, que cada jugador apoyaba su mano sobre los alfileres, que se habían depositado sobre el suelo y los que se quedaban pinchados a la mano pasaban a ser de su propiedad. Básicamente era un juego de niñas y rara vez dejaban jugar a los niños. El objeto donde se guardaban los alfileres se llamaba “ACERICO”, y lo fabricaban las propias niñas, haciendo muchas dobleces a una hoja de papel que luego adornaban con dibujos.

LAS BOLAS.- (CANICAS)

Se podía jugar de dos a cinco participantes, las bolas se podían comprar en los puestos de pipas.

JUEGO.- Se hacía un agujero en el suelo de unos 6 o 7 cm de profundidad al que llamábamos “GUÁ”. Para saber quien empezaba, se trazaba una línea de tirada y todos tirábamos en dirección al gua, el que la colaba era primero y por orden de aproximación los siguientes. Se medían dos palmos y medio y situando la bola entre el dedo índice y el pulgar se lanzaba contra la canica de un contrario, si la golpeaba, debía de volver a tirar al gua, si fallaba, sería el siguiente jugador el que continuaba y siempre de la misma manera, nos jugábamos las bolas y había una gran rivalidad entre los jugadores.

LA COMBA (CUERDA, SALTADOR)



Una cuerda, era el elemento fundamental, con el que se jugaba, era sostenida por las puntas por dos niñas o niños y acompañada de canción. (Ver Anexo).

JUEGO.- Consistía en hacer un arco con la cuerda a través del movimiento con las manos, la primera o el primero de la fila entran a saltar al ritmo de la canción, si alguien pisaba la cuerda, o la tocaba relevaba a uno/a, de los que estaban “DANDO”. Una de las variantes era, dar con el balanceo de la cuerda y se llamaba “LA BARCA” y otra, los “DUBLES”, estos se saltaban muy deprisa y siempre al ritmo de la canción.

LAS CHAPAS.-



Los objetos que se utilizaban, eran las chapas de las botellas y se requería que el suelo estuviera seco, el nº de participantes era a partir de dos o grupo pequeño. Las chapas eran decoradas por futbolistas de la época o por ciclistas.

JUEGO.- Se hacía un circuito con arena o se pintaba con tiza, se sorteaba la salida y comenzaba el “prime”, al circuito no podían faltarle las curvas, estrechamientos, rampas y rectas largas, que hacían más difícil y divertido el juego. Si en el transcurso de la tirada, tu chapa se salía, debías de volver al principio, ganaba el que llegaba antes a la meta. Si en una de las tiradas tu chapa expulsaba a otra del circuito, era esta la que debía irse al principio.

LA LIMA (CLAVO Y ROBATERRENO)



Una lima con punta, o cualquier objeto con similares características, era lo que se necesitaba para jugar, el suelo tenía que estar húmedo, para que la lima se clavara bien. Tenía cierto riesgo de accidentes.

JUEGO .- Se podía jugar de dos maneras, la 1ª era haciendo un camino dibujado en el suelo con la lima y se avanzaba, clavando la lima en el interior, si se fallaba tiraba el siguiente. La 2ª dependiendo del nº de jugadores. se marcaba un dibujo con cuadrados y cada jugador lanzaba a clavar, cada vez que lo hacía, se trazaba una línea recta que tenía que pasar por la marca de la lima y ese terreno ya era propiedad del tirador. El juego acababa, cuando los jugadores no tenían espacio para permanecer en su campo y se tenían que retirar eliminado, así, hasta que quedaba solo uno que era el que ganaba.

EL CORRO



Solo era necesario que estuvieran un grupo de niños y niñas para comenzar a jugar.

JUEGO.-

Los participantes se cogían de la mano formando un circulo, se cantaba una canción, (ver anexo) y al ritmo de la música se daban vueltas, a veces la letra iba acompañada de diversos movimientos y paradas.

Quizás sea el juego de tradición popular más antiguo que se conoce.

EL ESCONDITE

Era uno de los juegos favoritos de niños y niñas se jugaba en grupo.



JUEGO.-Después de sortear quien se la “liga”, el jugador se ponía contra la pared y tenía que contar 20, para dar tiempo a que los demás se escondieran, cuando acababa decía” Ronda, Ronda quien no se haya escondido que se esconda que ya voy” y se disponía a buscar algún jugador, al 1º que veía decía su nombre y era el que la ligaba en la ronda siguiente. Si algún jugador llegaba a la pared sin ser visto decía” Por mi y por mis compañeros”, quedando salvados. Había una variante que era “El escondite Inglés”, el que la ligaba, de espaldas a la pared decía,”1,2,y 3 al Escondite Inglés sin mover los pies”, se giraba y al que veían moviéndose, tenía que irse para atrás. Ganaba el que conseguía llegar a la pared sin ser visto.

EL PAÑUELO



Se hacían dos equipos, con igual número de jugadores y se necesitaba un pañuelo.

JUEGO.-

Se hacía una raya marcando la separación de los campos, en ese punto se colocaba un niño/a, haciendo de árbitro y sujetando el pañuelo con las dos manos. A cada jugador de cada equipo, se les asignaba un nº, que iban desde el uno hasta el mismo nº de jugadores que hubiera .El árbitro decía un nº y los jugadores que les coincidiera su nº, salían corriendo hacia el pañuelo, sin pisar la raya, debían coger el pañuelo y regresar hacia su sitio corriendo. Si en la huida, era pillado por el otro jugador, este quedaba eliminado y así sucesivamente hasta que uno de los dos equipos, perdía todos sus jugadores y el juego finalizaba.

LA PEONZA



Se necesitaba una peonza de madera y una cuerda para que bailara al lanzarla, el suelo debía estar seco para que no se atrancara.

JUEGO.-

Había diversas formas de jugar, pero lo más importante era saber bailarla bien, la cuerda se enrollaba en la peonza apretándola desde el rejo y se lanzaba al suelo, a veces, era para ver cuál de ellas aguantaba más bailando, otras, había que hacer figuras con la cuerda o cogerla en la mano y dejarla bailar en esta, otra manera era, hacer bailar todas las peonzas dentro de un círculo, tratando de echar fuera de éste a las demás, en ocasiones y como consecuencia de los impactos, las peonzas se rajaban y se decía que había que pagarla, pero rara vez lo hacíamos, porque no disponíamos de dinero.

PÍDOLA



Se jugaba prácticamente todo el año, dependiendo de la climatología y no había límite de jugadores, cuantos más mejor.

JUEGO.- Se sorteaba a ver quien hacía de “Madre”, esta era la que ordenaba lo que había que hacer. El que se la ligaba, hacía de “Burro” y se colocaba después de una raya con el tronco doblado y los codos en las rodillas, la madre decía, “tirable, tabaca, obliga”, los jugadores que saltaban después de la madre, debían hacer lo mismo que esta, sino se ponían de burro, otras veces era con “liquen”, La tabaca era golpear al saltar con la parte interna del pie en el culo del burro, y el liquen con el tacón. Si los jugadores no se equivocaban en la primera ronda, el burro se desplazaba un palmo de la raya para que fuera más difícil saltar. Otra modalidad era, ir saltando de uno en uno y según se saltaba el siguiente se ponía de burro y así sucesivamente hasta que se terminaba.

EL ARO



Quien podía, solo tenía que disponer de un aro de metal y una varilla para ponerse a jugar, podía ser un juego individual o colectivo.

JUEGO.-

Consistía en hacer rodar el aro, ayudándose de una varilla de metal llamada “Guia”, y que una de sus puntas tenía una forma arqueada, que se apoyaba sobre el aro para poderlo dirigir, hacia un lado o hacia otro. A veces solíamos hacer carreras y otras, jugábamos a ver quien duraba más sin que se le cayera el aro, cuando no estaban los amigos, era una buena forma de pasar el rato sin aburrirnos. Los aros los sacábamos del culo de los cubos viejos y el que poseía alguno de varilla redondeada, era la envidia de todos.

EL BURRO (CHURRO, MARRO)



Se sorteaban los equipos que solían ser a partir de cinco.

JUEGO.- Uno de los jugadores, del equipo que se “quedaba”, apoyaba la espalda sobre la pared y el resto se ponían en posición de burro, agarrándose fuerte por las piernas y con la cabeza entre éstas. Los miembros del otro equipo debían ir saltando sobre la fila, dejando espacio para el resto de compañeros, cuando todo el equipo estaba arriba, uno de ellos preguntaba,” churro, media manga o manga entera”. Churro era, sujetar la muñeca con la mano contraria, media manga, la mano agarra al codo y si es manga entera la mano iba al hombro. Si el equipo acertaba, era este el que saltaba en la próxima ronda, sino tenía que volver a quedarse otra vez de “burro”. A veces y debido a la fuerza con la que se caía encima del burro se producía alguna lesión que otra.

LAS TABAS

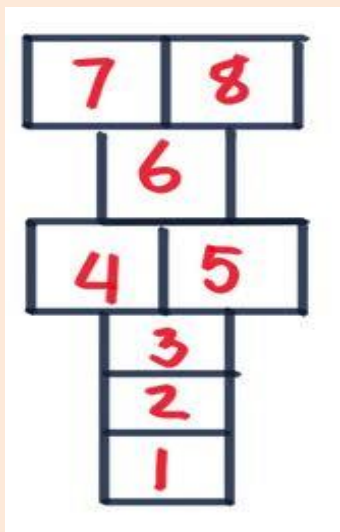


Era un juego de dos o más jugadores (Hasta cuatro) y se necesitaba un hueso que tienen los carneros en las rodillas que llama “taba”.

JUEGO.-

Había muchas modalidades de juego, quizás la más conocida era la que, con cinco tabas se lanzaba una al aire y tenias que coger con la mano una de las que se quedaban en el suelo, después dos y así sucesivamente hasta coger las cuatro, si se fallaba corría el turno y tiraba el siguiente. Otra forma de juego era “el zurriagazo”, que consistía en, apostando cromos ,la taba se tiraba,(Las tabas tienen cuatro caras que se llaman “Carnero”, “Liso”, “Hoyo “ y “Tripa” si caía liso, ganabas un cromo, si era carnero dos, si salía hoyo, tenias que poner un cromo en el montón y si caía tripa, ponías un cromo y además te daban con la correa en el culo un zurriagazo .Las tabas se pintaban a veces de colores.

EL TRUQUE (EL TEJO, RAYUELA)



Se jugaba con dos jugadores o más y se tenía que pintar en el suelo una serie de rectángulos con un semicírculo en la parte de arriba y numerados.

JUEGO .-

El primer jugador/a, lanza el tejo al primer rectángulo y tiene que ir empujándole a la pata coja y sin pisar las rayas, tenía que sacarle fuera y pisarle, después al segundo y así sucesivamente con todos los rectángulos, hasta llegar al último. Algunos rectángulos recibían el nombre de “descanso” y el jugador podía poner los dos pies y parar, en otras no se podía hablar, en algunas saltar con el tejo a la vez, y en otras saltar con las piernas abiertas, a la casilla del final se le llamaba “Cielo”, “Gloria” o “Paraíso”. Si el tejo se salía del dibujo, pisaba la raya, o era el jugador el que lo hacía, este perdía turno y jugaba el siguiente.

Ni que decir tiene, que había otros muchos juegos, tan bonitos y populares como los que he descrito pero, para no hacer muy extenso el documento, lo dejamos en este punto, en la idea de retomarlo en una próxima edición, tales como:

EL RESCATE	BOTE BOLERO
LA GALLINITA CIEGA	LOS ZANCOS
ZAPATILLA POR DETRÁS	VEO VEO
LAS MUÑECAS	LOS GUITOS
LOS CROMOS	LA TOÑA
LAS PRENDAS	LAS CHINAS
EL PATINETE	PASE MISI

Como veréis, todavía nos quedan muchos juegos, que como decía antes, iremos desarrollando en próximas ediciones y podamos seguir compartiéndolos. (espero aportaciones), escritas o habladas.

Mi deseo es que hayáis disfrutado tanto, como yo haciéndolo.

(Ver anexo de canciones)

JESÚS LÓPEZ MUÑOZ

ABRIL 2012

ANEXO DE CANCIONES PARA JUEGOS**MARIA SIMÓN (COMBA)**

Una y dos
María Simón,
Se fue a lavar
Y olvidó el jabón

Una y dos
María Perejil,
Se fue a lavar
Y olvidó el añil.

AL PASAR LA BARCA (Comba)

Al pasar la barca
Me dijo el barquero,
Las niñas bonitas
No pagan dinero.

Yo no soy bonita
Ni lo quiero ser,
Tome usted el dinero
Y me montaré.

AL COCHERITO LERÉ (Comba)

Al cocherito, leré
Me dijo anoche, leré
Que si quería, leré
Montar en coche, leré
Y yo le dije, leré
Con gran salero, leré
No quiero coche, leré
Que me mareo leré

El nombre de María
Que cinco letras tiene
La M, la A, la R, la I, La A
¡¡ MA-RI-A !!

SOY LA REINA DE LOS MARES (COMBA)

Soy la reina de los mares
Y ustedes lo van a ver,
Tiro mi pañuelo al suelo (Lo tiraba)
Y lo vuelvo a recoger (Lo recogía)
Pañuelito, pañuelito
Quien te pudiera tener,
Guardadito en el bolsillo
En un sobre de papel.

ALLÁ EN LA HABANA (COMBA)

Allá en la Habana, cayó, cayó
Una varita que golpeó,
Que golpeó.. que fue a caer
A las narices del coronel,
Del coronel.. del capitán,
Alfonso XII se quiere casar
Con una mujer que sepa leer,
Que sepa escribir,
Que sepa la tabla de dividir.

DATE LA VUELTA PEPE (COMBA CON DUBLES)

Todos los Pepes son dulces
Dulces como el caramelo
Y yo como soy golosa
Por un “pepito me muero”

Date la vuelta Pepe, date la vuelta
Que quiero ver el forro de tu chaqueta.

** A las voces de, dulces, caramelo, golosa, muero, vuelta y chaqueta, se movía la cuerda a doble velocidad, lo que se conoce como “DUBLES”.

EL CORRO DE LA PATATA (CORRO)

**Al corro de la patata
Comeremos ensalada
Lo que comen los señores
Naranjitas y limones**

**!! Achupé, Achupé !!
Sentadita me quedé**

**Desde chiquitita me quedé.
Me quedé,
Algo resentida de este pie,
De este pie.
Disimulad que soy una cojita
Y si lo soy, lo disimulo bien,
Ay que te doy.
Que te doy un puntapié.**

****Con el soniquete del corro, también se cantaba:
“Quisiera ser tan alta como la luna,
Ay, Ay,
como la.. luna, como la luna.
Para ver los soldados de Cataluña,
Ay, Ay,
De Cataluña, de Cataluña.
De Cataluña vengo de servir al Rey,
Ay, Ay,
De servir al Rey, de servir al Rey
Y traigo la licencia de mi coronel,
Ay, Ay, de mi coronel, de mi coronel.....**

VIVA LA MEDIA NARANJA (CORRO)

Viva la media naranja
Viva la naranja entera,
Vivan los guardias civiles
Que van por la carretera.

Ferrocarril

Camino llano

En el vapor,

Se va mi hermano,

Se va mi hermano

Se va mi amor,

Se va la prenda

Que adoro yo,

Que adoro yo, chin pon.

Del hueso, una aceituna,
De la aceituna, un tintero,
Del tintero, una pluma,
De la pluma, un palillero.

Ferrocarril

Camino llano,

En el vapor

Se va mi hermano,

Se va mi hermano

Se va mi amor,

Se va la prenda

Que adoro yo, que adoro yo,

Chin, pon.

LA CHATA BERENGUELA (DOS FILAS)

**** En vez de ponerse en corro, se formaban dos filas, y una niña se paseaba por el medio.**

**La chata berenguela, güi, güi, güi
Como es tan fina, trico, trico, tri
Como es tan, fina, lairón, lairón,
lairón, lairón, lairon, “ lairón”.**

**Se pinta los colores, güi, güi, güi
Con gasolina, trico, trico, tri
Con gasolina, lairon, lairon,
lairón, lairón, lairón, “Lairón”.**

**Y su madre la dice, güi, güi, güi
Quítate eso, trico, trico, tri
Quítate eso, lairón, lairón,
lairón, lairón, lairón, “Lairón”.**

**Que va a venir tu novio, güi, güi, güi,
A darte un beso, trico, trico, tri
A darte un beso, lairón, lairón
lairón, lairón, lairón, “Lairón”.**

**Tu novio ya ha venido, güi, güi, güi,
Y se lo ha dado, trico trico, tri
Y se lo ha dado, lairón, lairón,
lairón, lairón, lairón, “ Lairón”.**

*** También se cantaba, “Estaba el señor Don Gato”**

HABLEMOS DE GETAFE

JUEGOS TRADICIONALES

(SEGUNDA PARTE) NOVIEMBRE 2012



JUEGOS TRADICIONALES

- **PRESENTACIÓN**
- **LISTADO DE JUEGOS**

Después de finalizar el “curso”, allá por el mes de Junio, y una vez que vimos la primera parte de Juegos Tradicionales, me puse a elaborar tal y como prometí, la segunda parte de estos con el fin de completar el trabajo, que os recuerdo, tenía por finalidad, RECORDAR y COMPARTIR toda esta información, sobre las tradiciones de los juegos, que fueron, en muchos de nosotros, la columna vertebral de nuestra infancia.

LISTADO DE JUEGOS

El Bote Botero

Las Prendas

Las Carreras de Sacos

El Rescate

Las Chinas

La Tala

Los Cromos

Las Tres en Raya

La Gallinita Ciega

Veo-Veo

Pase Misí

Los Zancos

El Patinete

La Zapatilla por Detrás

BOTE BOTERO



- Se necesitaba un bote de conservas vacío, y se jugaba en grupo.

JUEGO.-

Se pintaba un círculo en el suelo y en medio se situaba el bote, quien se la “ligara”, se daba la vuelta y uno de los jugadores, daba una patada al bote, enviándolo lo más lejos posible. Mientras iba a recogerlo, los demás se escondían, y cuando lo volvía a depositar en el círculo, gritaba !BOTE! y comenzaba a buscarlos, si veía alguno correr, o lo encontraba debía gritar !BOTE BOTERO! por Luis, Carlos etc..., diciendo donde estaba escondido, El jugador atrapado, debía permanecer en el círculo, mientras seguía buscando al resto, los demás debían llegar al círculo sin ser vistos, si esto se producía , se volvía a golpear el bote y los que estuvieran pillados se liberaban.

El juego acababa, cuando eran descubiertos todos los jugadores y otro debía ser el que se la “ligara”.

LAS CARRERAS DE SACOS



Podían jugar tantos niños/as, como de sacos se dispusieran.

JUEGO.-

Para poder jugar se necesitaba un saco por jugador y mucho sentido del equilibrio, el objetivo era ganar la carrera teniendo los dos pies dentro del saco y saltando como un canguro, hasta la raya final. Si un jugador intencionadamente tropezaba con otro, era eliminado, pero si caía involuntariamente, se podía levantar y seguir la carrera. Las distancias no eran largas, pero había que ser muy rápido y hábil a la vez.

LAS CHINAS.-



Se jugaba de dos a cuatro jugadores.

JUEGO.-

Se utilizaban cinco piedras pequeñas, y tenían que caber en la mano, una de ellas se utilizaba como marca y el resto se ponían en el suelo, se lanzaba la marca al aire y antes de que cayera al suelo, debía de coger una del suelo con la misma mano, después cogería dos, luego tres y así hasta que las cogiera todas siempre con la misma mano. Si la marca se le caía al suelo, o no cogía las chinas que le tocaran, pasaba el turno a la siguiente jugadora. Después de hacer este primer paso y siempre que se hubiera hecho con éxito, había que hacer un último movimiento que consistía en coger todas las chinas con las dos manos (a modo de cuenco), lanzarlas al aire y recogerlas con las manos vueltas, si lo conseguía las volvía a lanzar al aire y las recogía del mismo modo que empezó, si no se le caía ninguna ganaba y si no era así, pasaba el turno a otro jugador.

LOS CROMOS

Básicamente era un juego individual, aunque cuando teníamos cromos “repes”, jugábamos con ellos, para no estropear los que teníamos para el álbum.



JUEGO.-

El juego consistía en “juntar” cromos para completar los álbumes que conseguíamos, los había de aventuras como EL CAPITAN TRUENO, EL JABATO, EL GUERRERO DEL ANTIFAZ etc.etc. pero sobresalían por encima de todos los deportivos, juntar los futbolistas del AT. de BILBAO, BARCELONA o REAL MADRID, era una auténtica locura. Como íbamos teniendo muchos repetidos, estos se utilizaban para jugar, los juegos eran diversos, a pares o nones, y los montones eran los más solicitados, pero la gran explosión se producía cuando acabamos el álbum y salíamos con él a la calle para presumir de nuestra “hazaña”. Como nos habían sobrado muchos, esto nos permitía jugar con ellos o cambiarlos con otros niños para otro álbum, a veces si teníamos algún cromo difícil de conseguir solicitábamos que nos dieran cinco, seis y hasta diez cromos por uno. Es un juego que todavía hoy perdura entre los chavales.

LA GALLINITA CIEGA

Se jugaba en grupo, podían jugar todos los que estuvieran y se necesitaba un pañuelo.



JUEGO.- Un jugador, o jugadora hace de gallinita ciega, se le tapaban los ojos con un pañuelo para que no pudiera ver nada, y el resto hacían un corro en torno a él/ella, y comenzaba el juego. Gallinita ¿que se te ha perdido? (decía el corro), una aguja y un dedal (decía la gallinita) pues da tres vueltas y la encontrarás (decía el corro), una, dos, y tres y la del revés. En ese momento la gallina intenta coger a alguien del corro con los brazos extendidos, y sin ver nada, el resto intentaba despistarla, agachándose e incluso tocándola. Cuando conseguía coger a alguien, tenía que adivinar de quien se trataba, solo tocándola, si no lo acertaba se quedaba otra vez de gallina, y así hasta que conseguía adivinar a quien había pillado y entonces el pañuelo pasaba a esa persona y comenzaba el juego de nuevo.

EL PASE-MISÍ

Era un juego de grupos, acompañado de canción.



JUEGO.-

Se elegían dos jugadores, que formaban un arco con las manos, y por el que pasaban el resto de jugadores agarrados por la cintura. Cada uno de los jugadores que hacían el arco elegían un color, una ciudad, un río, etc.. lo que se les ocurriese, y el resto se disponía a pasar bajo el arco cantando:

Pase misí, Pase misá

Por la puerta, de Alcalá

Los de adelante corren mucho

Los de atrás se quedarán

A la voz de “se quedarán, bajaban los brazos y pillaban a un jugador, le preguntaban por el color o por lo que hubieran elegido y dependiendo de lo que contestaba se situaba detrás de uno, o de otro. Cuando estaban todos capturados, se trazaba una línea y cada equipo que se había ido formando, se ponían cada uno al lado de la línea, tirando con fuerza e intentando conseguir que el equipo contrario traspasara la raya, aquel que lo conseguía ganaba el juego.

EL PATINETE

Era un juego individual, aunque en ocasiones, se podía hacer en pareja.



JUEGO.-

Era un juego al que no jugábamos demasiado, y no porque no nos gustara sino por la dificultad que había en encontrar los materiales necesarios para fabricarlo. La mayor parte de las veces debíamos recurrir a un mayor, para que nos ayudara. Se trataba de encontrar una tabla no demasiado grande con forma rectangular, a la que se le añadía un eje por detrás (palo de escoba), y en las puntas dos rodamientos que hacían de ruedas, por la parte delantera se le ponía otro rodamiento, este era más grande y a su vez iba unido a una especie de guía-volante que era el que marcaba la dirección a seguir, a veces un amigo te empujaba por detrás y se cogía una buena velocidad que casi siempre terminaba en vuelco. Si había más de un patín echábamos carreras que se saldaban con victoria y a veces con pelea. No nos dolía pegarnos porque a los cinco minutos ya éramos amigos otra vez, lo que más nos dolía era que se rompiera el patinete por la gran dificultad que llevaba arreglarlo.

LAS PRENDAS (ANTÓN PIRULERO)

Se jugaba en grupo, todos debían estar sentados haciendo un círculo.



JUEGO.-

Todos debían estar sentados y viéndonos entre sí, cada jugador elegía un instrumento, y tenía que simular que lo tocaba, cuando se cantaba esta canción:

Antón Antón Antón pirulero, cada cual, cada cual

Que aprenda su juego y el que no lo aprenda

Pagará una prenda, Antón Antón..

Previamente se había elegido a la “madre”, que era la que dirigía el juego y también imitaba un instrumento. En un momento de la canción, la madre dejaba de tocar su instrumento y se ponía a imitar el de otro niño/a, este tenía que dejar rápidamente de tocar su instrumento e imitar el que hacía la madre, es decir era un intercambio. Si no se estaba atento, o te equivocabas, perdías y a cambio tenías que dar una prenda a la madre, (una cinta, una horquilla, el jersey) cualquier cosa valía.

El juego acababa cuando solo quedaba uno, después, la madre solicitaba pasar una prueba para recuperar la prenda, (ir a la pata coja hasta la acera, dar un beso a una chica) etc.. .

EL RESCATE

Se jugaba en grupo y era de los juegos que más se utilizaba.



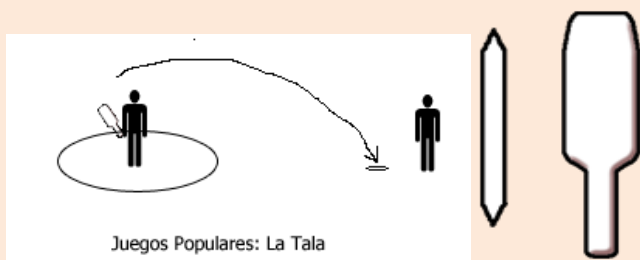
JUEGO.-

Se elegía al jugador que se la ligaba, y este debía perseguir al resto hasta que pillaba a algún jugador/a, cuando lo conseguía lo llevaba a su “casa”, (árbol, farola etc.. etc), allí debía permanecer hasta que cogiera a otro, debía de tener cuidado , porque como algún jugador consiguiese llegar hasta la “casa”, y pudiese tocar al que allí estaba, gritaba “salvado” y automáticamente se liberaba de estar prisionero. Cuando había muchos cogidos, nos dábamos la mano para hacer una cadena y poder movernos mejor.

El juego acababa, cuando el que se la había ligado, era capaz de coger a todos y llevarlos a su casa. Había una versión muy parecida que se llamaba “Policías y Ladrones”, la diferencia estaba en que, en este juego había dos equipos y unos iban contra los otros pero con la misma estructura de juego.

LA TOÑA**(LA TALA)**

Era un juego para dos, los demás debían esperar a entrar.

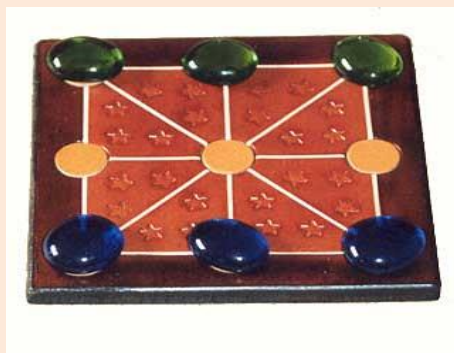
**JUEGO.-**

Se necesitaba para jugar dos palos, uno corto y con punta en los lados (**Coto**) y otro que fuera lo más parecido a una pala pequeña con mango (**Tala**). Se hacía un círculo en el suelo, de unos dos metros (aprox), el objetivo del juego era conseguir que el coto no entrara en el círculo, para ello el jugador del círculo lanzaba el coto lo más lejos posible, el contrario, debía de retornarlo lanzándolo con la mano hacia el círculo para intentar que cayera dentro, si no lo conseguía, se le daba una “vana en el pié”, que era como una falta, cuando tenía tres, era eliminado y entraba otro jugador.

Se debía jugar en espacios abiertos ya que se corría el riesgo de lesionar a alguien por la fuerza con la que se golpeaba el coto.

LAS TRES EN RAYA

Se jugaba por parejas.



JUEGO.-

Se jugaba sentados en el suelo, o en un banco, para ello era necesario un tablero o cartón, sobre el que se pintaba unas rayas, conformando un cuadrado con líneas centrales y diagonales, también se podía pintar directamente en el suelo y tres piedras o fichas por jugador. El juego comenzaba cuando un jugador pone una ficha en el centro del tablero, el contrario debía poner otra en un costado y así sucesivamente por turnos, cuando estaban todas las fichas en el tablero, se movían a espacios vacíos, hasta que uno de ellos conseguía colocar sus tres fichas en raya, ya fuera horizontal, vertical o inclinado, diciendo: **“Las tres en raya para que no se me vayan”**. Previamente se pactaba a tres partidas perdidas o ganadas, y cuando se llegaba a este acuerdo el jugador en cuestión era eliminado y entraba otro.

VEO - VEO

Era un juego que se solía hacer cuando llovía, o el tiempo era malo, se jugaba en grupo.



JUEGO.-

Uno de los jugadores hacía de “madre”, y pensaba en un objeto, cosa o color, que estuviera a la vista de todos y decía en voz alta:

Ve-o-Ve-o

¿Qué ves? (le contestaban todos)

Una cosita

¿ Y qué cosita es? (contestaban todos)

Empieza con la letrita y termina con

Los jugadores por turnos decían cosas que empezaran por la letra que había dicho la madre, hasta que uno la adivinaba. Cuando no se acertaba con lo que se hubiera pensado, se pedían ayudas (pistas), que podían ser de color o de tamaño etc..etc., en cuanto algún jugador acertaba, este se ponía de madre y se volvía a empezar

LOS ZANCOS

Era un juego de grupo y podían jugar todos los que quisieran, se necesitaban dos botes y cuerdas.



JUEGO.-

Se cogían los dos botes se les hacía dos agujeros y se pasaban las cuerdas por ellos haciendo un nudo por dentro para que la cuerda no se saliera.

Se hacía un recorrido marcando diferentes puntos, el que lo hacía sin caerse o en menos tiempo, ganaba. A veces no teníamos botes para todos y nos los íbamos pasando de unos a otros para que todos pudieran jugar.

LA ZAPATILLA POR DETRÁS

Era un juego de grupo y podían jugar todos los que quisieran.



JUEGO.-

Todos los jugadores se ponían sentados en el suelo y en corro, menos uno que era el que se la ligaba y tenía una zapatilla en la mano, comenzaba empezando a dar vueltas alrededor del corro, mientras con los ojos cerrados cantábamos:

A la zapatilla por detrás tris-tras, ni la ves ni la verás tris-tras
Mirar arriba que caen judías, mirar abajo que caen garbanzos

A dormir, a dormir que los Reyes van a venir

¿A que hora? A las

El que lleva la zapatilla decía una hora y todos contaban hasta esa hora, el, mientras dejaba la zapatilla detrás de un jugador y cuando se acababa de contar todos mirábamos a ver si teníamos la zapatilla, el que la tuviera salía corriendo detrás de él a ver si le cogía, si no era así, este se sentaba en el sitio que había dejado al que le pusieron la zapatilla y si le cogía se volvía a quedar y se empezaba de nuevo.

Bueno, aunque dependiendo del lugar de origen y también de la climatología, había otra serie de juegos, que por no hacer excesivamente largo el documento, se han quedado en el desván de nuestra memoria, como no acordarnos del juego de las muñecas, marro, las tres piernas, las sillas, las comiditas ,los cuescos, las cartetas etc.etc.. y tantos y tantos otros que afortunadamente permanecen en nuestra memoria.

Es hora de acabar este bonito proyecto, que a buen seguro nos habrá llevado, aunque solo sea por un rato a nuestra niñez.

Yo he disfrutado mucho haciéndolo, y espero y deseo que en la lectura, y si me apuráis en la práctica, vosotros también lo disfrutéis como yo.

JESÚS LÓPEZ MUÑOZ

NOVIEMBRE 2012