

JUEGOS TRADICIONALES Y DEPORTES POPULARES

Francisco Arroyo Martínez

RESUMEN: Dadas las limitaciones que marcan las normas del Congreso, sólo es posible presentar el capítulo que se refiere a los juegos de niños. Quedan fuera del trabajo los juegos de niñas, los juegos mixtos, los juegos en celebraciones: Navidad, san Antón, Pascua de Flores, fiestas patronales, juegos y deportes de adultos y con animales. Hay que señalar que en la primera parte que recoge canciones de cuna, retahílas y juegos que se desarrollan en el hogar se refieren tanto a niños como a niñas.

PALABRAS CLAVE: Nanas / Retahílas / Juegos / Calle / Socialización.

Los textos que tratan estos asuntos, empiezan explicando qué es el juego, qué es el deporte, qué es lo popular, qué es lo tradicional... En esta comunicación se apartan estas disquisiciones intelectuales para los academicistas universitarios y descendemos a los hogares que aún no conocían la televisión y a las calles de tierra de los pueblos y aldeas.

Unos hogares donde los mayores ocupaban el más destacado lugar. Abuelos que recitaban romances antiguos y contaban historias de tiempos remotos al calor de la lumbre (los abuelos siempre tenían frío). Y unas abuelas que mecían a los más pequeños (antes se llamaban niños de mantillas) en los brazos o en la cuna mientras les cantaban las nanas y unos padres que jugaban y entretenían a sus hijos en las largas y frías veladas de invierno.

Unas calles que aún eran de las personas, tanto lo que se llama acera como calzada. Calles que constituían un segundo hogar y eran sobre todo el escenario de los juegos infantiles, actividad fundamental para la socialización. Pero a una velocidad de vértigo nos las robaron los motores y el rugir de los vehículos fue desplazando las retahílas y cancioncillas de los juegos infantiles.

También “unos dibujos animados”, hechos en una factoría lejana que se asoman por una ventana, han desplazado, en gran medida, la ternura de las relaciones entre las madres y sus hijos.

En 1931, Rodríguez Marín, un estudioso de los juegos decía: “Tengo los juegos

de los muchachos por una de las cosas más serias que quedan en España”. Hoy en día, diría: “Tengo los videojuegos de los muchachos como una de las cosas más destructivas que hay en España”.

Antes de empezar, quiero señalar que se juega con la cabeza, las manos, con las piernas..., nunca con el sexo, sin embargo, había juegos propios de niños porque requerían cierta fortaleza y no estaban exentos de ciertas dosis de violencia.

Otros juegos se consideran de niñas y son rechazados por los niños por consideraciones culturales, sociales y educativas. Está mal visto que los niños jueguen a ciertos juegos y si lo hacen han de soportar las burlas de los compañeros.

Finalmente, hay que señalar la existencia de ciertos juegos, en edad escolar, que cuentan con la aprobación tanto de niños como de niñas.

LAS CANCIONES DE CUNA

Con el niño en su regazo y el lento balanceo de los brazos de la madre, unas cancioncillas arrullan el sueño del niño, que llaman bebé y no hace muchos años “niño de mantilla”, mitigan su llanto, destierran los miedos, le deleitan o muestran los secretos del lenguaje. Son las canciones de cuna, también llamadas nanas; música, ritmo y tierna poesía, que constituyen el primer material del juego y folklore infantil.

La delicadeza del niño recién nacido, desde los albores de la humanidad y en cualquier cultura, han propiciado estas manifestaciones cariñosas que han entrado en un periodo de decadencia. Aún no se pueden considerar patrimonio perdido, pero están en el proceso.

Son muy numerosas las nanas, pero atendiendo a las limitaciones de espacio, sólo vamos a recoger algunas:

Alejandro tiene sueño
y se quiere ir a dormir,
tiene un ojito cerrado
y el otro no puede abrir.

Nana, nanita, nana,
mi niño duerme
con los ojos abiertos
como las liebres.

Duérmete, Victori,
que viene el coco
y se lleva a las niñas
que duermen poco.

¿Qué quieres Antoñico
si yo no tengo que darte?
Yo te daré mis brazos,
chiquitín, para arrullarte.

Este niño que llora
no tiene cuna,
su padre es carpintero
y le va a hacer una.

Ea, ea ea, María
se va a dormir,
ya cierra los ojitos,
ya los vuelve a abrir.

Duerme, mi niño,
duerme mi perla,
que junto a la cuna
tu madre vela.

Pajarillo que cantas
en el almendro
no despiertes al niño
que está durmiendo.

Pajarillo que cantas
en la glorieta,
cállate, que Marcos
ya se despierta.

A la Virgen de las Candelas
le estoy pidiendo
que se duerma Evita
que la estoy meciendo.

LOS JUEGOS DE LOS PRIMEROS AÑOS

Son juegos que en el hogar entretienen al niño en los primeros años. De carácter sensomotor propician la exploración del cuerpo, facilitan la adquisición del lenguaje y consolidan entrañables relaciones del niño con los adultos más próximos. La característica común y principal de estos juegos es la afectividad. Excepto “palmas, palmitas” y “cinco lobitos” se pueden considerar patrimonio perdido. Estos son algunos:

PON, PON, PON

Con el dedo índice de la mano derecha se golpea verticalmente la palma de la mano izquierda para que el niño imite el movimiento, al tiempo se le canta:

Pon, pon, pon,
dineritos al bolsón;
pónmelo aquí
el dinero que te di.

PALMAS, PALMITAS

Se muestra al niño como se hacen palmas y se le canta:

Palmas, palmitas,
que viene papá
y trae un perrito
que dice gua-guá.

Palmas, palmitas
higos y castañitas
azúcar y turrón
para mi niño son.

LOS CINCO LOBITOS

La madre agita la mano con los dedos extendidos y le canta para que el niño le imite:

Cinco lobitos
tuvo la loba,
blancos y negros
detrás de la escoba.

Cinco tenía
cinco crió
y a todos los cinco
tetita les dio.

A LA BUENA VENTURA

La madre traza con su mano varias veces sobre la palma de la mano del niño una cruz y le va cantando:

A la buena ventura
que Dios te la da,
si te pica una pulga
ráscatela, ráscatela.

En este momento la mano de la madre cosquillea la palma de niño, lo que provoca la risa. Similar es este otro juego: la madre acaricia la tripita del niño y le dice:

Manolo, el bolo,
pancha arrugá,
si te pica una mosca
¡ráscatela, ráscatela!

SI VAS A LA CARNICERÍA

Se toma el brazo del niño y al tiempo que se recita como si fuera cortando va señalando con la mano abierta y de canto distintas partes del brazo: muñeca, antebrazo, codo y al llegar a la axila le hace cosquillas.

Si vas a la carnicería
que te den una libra de carne,
pero que no te den de aquí,
ni de aquí, ni de aquí.
Que te den de aquí, de aquí, de aquí.

GATICO

La madre toma las manos del niño y con ellas le acaricia las mejillas recitándole:

-Gatico, Misunico,
¿qué has comidico?
-Sopicas con leche

-¿Me has guardadico?
-¡No, no, no!
-¡Pues palitos, palitos!

SANA, SANA,

Cuando el niño se hace daño de escasa importancia y llora, se le acaricia donde el golpe y se recita:

Sana, sana,
culito de rana,
si no sana hoy,
sanará mañana.

LOS DEDOS DE LA MANO

Coge la madre de uno en uno los dedos de la manita del niño y empezando por el meñique le dice:

Éste pide pan,
éste que no hay,
éste que busquemos
éste lo encontré
y este pícaro gordo
se lo comió, se lo comió.

Éste compró un huevito,
éste lo puso a asar,
éste le echó sal,
éste lo probó un poquito,
y este gordito se lo comió
todito, todito.

BORRIQUITO TROTADOR

El niño se siente a horcajadas sobre las rodillas de su madre como si cabalgara y moviendo las piernas le recita:

Arre borriquito,
arre burro, arre,
arre borriquito
que llegamos tarde.

Arre borriquito,
vamos a Belén
que mañana es fiesta
y al otro también.

En otras ocasiones, la madre mueve lentamente las piernas y le va diciendo ¡Al paso, al paso! Incrementa el ritmo y le dice ¡Al trote, al trote! Y finalmente incrementando el ritmo y también la intensidad le va diciendo ¡Al galope, al galope! Ello provoca la risa del niño.

ASERRÍN, ASERRÁN

Sentado el niño sobre las piernas de la madre como en los dos juegos anteriores y sujetándolo por las manos, con las piernas extendidas lo balancea recitándole:

Aserrín, aserrán,
los maderos de San Juan
piden pan, no les dan,
piden queso, les dan huesos.

LA MANCHA DE HUEVO

Señalando el pecho del niño, se le dice: -Mira que mancha de huevo. Y cuando el niño baja la cabeza y mira se le da un golpecito en la frente con la palma de la mano y se le dice: ¡Topa borrego!

RECOTÍN, RECOTÁN

Recostado el niño sobre la falda de su madre, le va dando palmaditas sobre la espalda mientras recita los versos. Al acabar extiende sobre la espalda un determinado número de dedos que el niño tiene que adivinar.

Recotín, recotán
de la vera, vera, van,
del palacio a la cocina.
¿Cuántos dedos hay encima?

Si ha colocado cuatro dedos y no acierta, se le dan cuatro golpecitos en la espalda y los versos continúan:

Si hubieras dicho [cuatro]
no me mintieras,
y los golpes que llevaste,
tú me los dieras.

PARA HACER CALLAR A UN NIÑO:

Éste es el cuento
de María Sarmiento
que se fue a cagar
y se la llevó el viento.

Este es el cuento
de María Sarmiento
que entra por la viña
y sale por el huerto.

Hizo tres cagarrutas,
una para Juan,
otra para Pedro
y otra para el que hable primero.

PRIMERAS COPLILLAS

Estos juegos se complementan con las primeras coplillas, tan importantes en la adquisición del lenguaje. Son textos donde no faltan los ripios, pero tan sonoros y con un ritmo tan marcado que son del agrado de los niños, los memorizan y los repiten. Prácticamente se pueden considerar patrimonio perdido. Entre ellas tenemos:

Luna, lunera,
cascabelera,
debajo la cama
tienes la cena.

Caracol, col, col,
saca los cuernos
y vete al sol.

El perro de san Roque
no tiene rabo
porque Ramón Rodríguez
se lo ha cortado.

San Roque bendito
tiene un perrito
que ni come ni bebe
y está gordito.

El perro de san Roque
no tiene cola
porque se la ha comido
la caracola.

Por el arrabal
pasaba un perrito,
lo pilló un carro,
le cortó el rabito.

Que llueva, que llueva
la Virgen de la Cueva,
los pajarillos cantan,
las nubes se levantan,
qué sí, qué no,
que caiga un chaparrón
que rompa los cristales
de la estación.

A san Pedro,
como era calvo
le picaban los mosquitos
y su madre le decía:
¡Ponte el gorro Periquito!

Éste era un gato
con las orejas de trapo
y la barriga al revés.
¿Quieres que te lo cuente
otra vez?

Bota, bota,
mi pelota.
Si no bota
mi mamá
me compra otra.

¿Qué pasa?
Un burro por tu casa.

Don Melitón
tenía tres gatos
y les hacía bailar en un plato
y por las noches
les daba turrón.
¡Qué vivan los gatos
de don Melitón!

Llorica, manteles,
el culo te huele,
si no me lo das
llorica serás.

Una cosa me he encontrado
cuatro veces lo diré,
si su dueño no aparece
con ella me quedará.

Una, dos y tres,
pluma, tintero y papel
para escribir una carta
a mi querido Miguel,
y en la carta le decía
recuerdos para tu tía.

Tonto pelao
que te pican
los mosquitos,
dile a tu mamá
que te compre
un sombrero.
Ya me lo ha comprado
y me viene pequeñito.

Santa Rita, santa Rita,
lo que se da no se quita.
-Tin,tan,tin,tan
-¿Quién se ha muerto?
-Juan el tuerto
-¿Quién le llora?
-Su señora
-¿Quién le canta?
-Su garganta
-¿Quién le chilla?
- Su perilla.

Aquí te espero
comiendo un huevo,
patatas fritas
y un caramelo.

San Cucufato,
las barbas te ato,
si no lo encuentro
no te desato.

Mañana domingo
de pipiripingo
se casa Benito
con una mujer
que no tiene tetas
ni sabe barrer.

Marcelino
fue a por vino,
rompió el jarro
en el camino.
¡Pobre jarro!
¡Pobre vino!
¡Pobre culo
de Marcelino!

Pues señor, éste es el cuento
de Juan Gandules,
que tenía calzones azules
y la chaqueta al revés.
¿Quieres que te lo cuente
otra vez?

Éste era un rey
que tenía tres hijas,
las metió en tres botijas
y las tapó con pez.
¿Quieres que te lo cuente
otra vez?

Santa Bárbara bendita,
que en el cielo estás escrita
con papel y agua bendita,
en el nombre de la cruz,
padre nuestro, amén Jesús.

Hola amigo,
te guardé un higo,
pero como no te vi,
me lo comí.

Primero, cagón;
segundo, campeón;
tercero, bombero;
cuarto, lagarto;
quinto, laberinto.

Mañana domingo
de pipiripingo
se casa Benito
con una gitana
que tiene las tetas
como una campana.

San Roque, san Roque
haz que este perro
no me toque.

-¿Me juntas?
-¡Sacapuntas!
-¿Me quieres?
-¡Alfileres!

Cobarde, gallina
capitán de las sardinas.
El que lo dice lo es
con la cara al revés.

El burrito de san Vicente
que lleva la carga
y no la siente.

El burro delante
para que no se espante.

Dientecico, dientecico
que me salga otro
más bonico.
(Se tiraba el diente de
leche a un tejado)

Predícame padre,
por un oído me entra,
por el otro me sale.

- Papá, mamá
Pepito me quiere pegar.
-¿Por qué?
- Por na,
- por una cosita
que no vale na;
por un pimiento,
por un tomate,
por una oncita
de chocolate.

Fui al monte,
me encontré tres huevos:
blanco, rojo y colorado.
Cogí el blanco
y me quedé manco.
Cogí el colorao
y me quedé escalabro.
Cogí el rojo
y me quedé cojo.

ADIVINANZAS

Solamente anotamos una pequeña muestra, algunas de carácter estrictamente local.

Una arquita blanca
como la sal,
que todos saben abrir
y nadie saber cerrar.

Mi madre es tartamuda
y mi padre cantaor,
tengo blanco mi vestido
y amarillo el corazón.

Un platito de avellanas
que de día se recogen
y de noche se derraman.

Tres cazadores cazando,
tres perdices volando,
cada cual mató la suya
y dos se fueron volando.

Mantel sobre mantel,
mantel de lienzo fino,
si no lo adivinas
eres tonto borriquino.

Verde me crié,
amarillo me cortaron,
rojo me molieron
y blanco me amasaron.

Tres hilas tiene la viña
y treinta y un vendimaor
cada cual cogió la suya
y ni faltó ni sobró.

Una vieja con un diente
llama a toda la gente.

ECHAR SUERTES

En numerosos juegos infantiles se ha de sacar a suerte el jugador que “ha de pagar” Es decir, el jugador que ha de perseguir o encontrar a los demás jugadores escondidos. Para ello, existen algunas coplillas dotadas con un ritmo muy marcado, aunque a veces no tienen sentido.

Colocados los jugadores en círculo, empieza el recitador señalando correlativamente todos los jugadores mientras va diciendo: “plom, plom, plom” hasta que alguien

dice ¡basta! y a partir de ese momento va señalando a los demás pero pronunciando la fórmula predeterminada. La formulilla se silabea, correspondiendo a cada niño una sílaba. Así se hace para evitar controlar el resultado.

El jugador a quien recae la última sílaba es, según los juegos, el que se libra o el que paga. Las composiciones recogidas en Fuenterrobles son:

En un café	Pito, pito,
se rifa un gato,	gorgorito,
que le toque	¿Dónde vas
al número cuatro:	tan rebonito?
uno, dos,	A la era pajarera.
tres y cuatro.	Pim, pom, fuera.

Una mona estaba tonta,	Una, dola,
¿Verdad que sí? –Sí.	tela, catola,
La mandé a por tabaco	quina, quinete,
y me trajo perejil.	estaba la reina
¿Verdad que sí? –Sí.	en su gabinete.
Rosa con rosa,	Vino Gil
clavel con clavel,	apagó el candil,
dime niña	candil, candilón
a quién quiere usted.	cuenta las veinte
	que las veinte son.

Para formar dos equipos y distribuir los niños de una manera equilibrada se “echaban pies”. A cierta distancia se colocaban dos niños frente a frente, e iban avanzando colocando alternativamente sus pies, talón con puntera. Cada vez que uno avanzaba un pie cantaba “chip” y el otro también avanzando decía “chap” hasta que la puntera de uno de ellos montaba sobre la del otro. El pie que montaba debía “caber” perpendicularmente entre ambos. En este caso se decía “monta y cabe” y empezaba a elegir. Si no “cabía” se decía “monta, pero no cabe” y se repetía la acción.

JUEGOS DE NIÑOS

CHURRO

Es un juego propio de muchachos, porque requiere cierta fortaleza. Se formaban dos equipos de igual número de jugadores (cuatro o cinco). Un jugador de pie, apoyaba la espalda contra una pared y con sus manos sujetaba la cabeza del primer burro que con la espalda doblada apoyaba sus codos sobre sus propias rodillas. Los siguientes ju-

gadores de este bando, también con la espalda doblada incrustaban su cabeza entre las piernas del precedente, sujetándose a las piernas de éste. Así quedaban muy acoplados. El primer burro era el más enclenque y los últimos los más vigorosos porque debían aguantar mucho peso.

El otro equipo era el de los saltadores. De uno en uno decían ¡churro va! Y cuando le contestaban ¡churro viene! Tomaba carrerilla y dando un salto se dejaba caer encima de los que hacían de burro. Cuando ya habían saltado todos, si los burros no aguantaban el peso y doblando las rodillas tocaban suelo, perdían el juego y se volvía a empezar.

Si algún saltador tocaba suelo o perdía el equilibrio y caía a tierra, su equipo pasaba de saltador a ser los burros. Pero si los burros resistían y los saltadores no perdían el equilibrio, uno de ellos recitaba una formulilla para que la adivinaran los burros. Si no la adivinaban saltaban otra vez y si la adivinaban, se cambiaban los papeles.

La pregunta que se hacía señalando con la mano derecha una parte del brazo izquierdo era: embudo (puño), medalla (muñeca), manta (codo) o arriero (hombro). En otros lugares de la comarca solo había tres posiciones: Churro (muñeca), media manga (codo) o mangotero (hombro).

A LA UNA, ANDABA LA MULA

Reunidos los jugadores en círculo, se echaba a suerte, con una de las fórmulas citadas para ver quien pagaba. Éste doblaba la espalda y se protegía la cabeza con las manos al tiempo que apoyaba los codos sobre sus rodillas. Los demás jugadores van saltando sobre él desde cierta distancia. Si se completa la tanda y todos han conseguido saltar, se iniciaba una nueva ronda saltando desde una distancia mayor. Los versos que se decían eran:

A la una, andaba la mula.

A las dos, pegó una coz.

A las tres, los tres brinquillos de san Andrés y cruzar los pies.

A las cuatro, culá que te parto.

A las cinco, buen brinco.

A las seis, los amores que tengáis.

A las siete, dejo mi caperucete.

A las ocho, cojo un bizcocho.

A las nueve, saca la bota y bebe.

A las diez, sácala otra vez.

A las once, las campanas son de bronce.

A las doce, el que tenga puchero que aboque

y el que no que retoce.

En algunos saltos había que ejecutar simultáneamente una acción.

EL RULANCHO

En la ciudad lo llaman aro y en la comarca rulanco, nombre muy bien puesto porque rula, es decir, que roda. Este juguete de hierro en forma de circunferencia de 35 cm de diámetro se conducía con un gancho, una barrilla de hierro con empuñadura que en el otro extremo acaba en U. El juego consistía en hacer carreras o salvar obstáculos.

No todos los niños podían conseguir un rulanco y éstos obtenían algo parecido con los cellos de los toneles o pipas. Su forma ligeramente tronco-cónica les hacía desviarse y se requería cierta habilidad para corregir su trayectoria.

EL CALÉ

El calé es un hierro de unos doce cm de longitud y uno y medio de diámetro. Presenta una punta afilada para que pueda clavarse en el suelo. Los mejores eran las limas que ya estaban fuera de uso.

Sobre las calles de tierra se trazaba un rectángulo, dividido en partes iguales, una para cada jugador. Para determinar quien elige y empieza el juego se trazaba una raya en el suelo y desde cierta distancia se lanzaba el calé que debía quedar clavado lo más cerca de la raya. El jugador que más se aproximaba empezaba.

Desde su propio campo, cada jugador intenta clavar el calé en campo contrario, y si lo consigue, traza una raya de extremo a extremo, pero que tenga contacto con su propio campo. Le pide al amo que elija con cual se queda y la otra parte se la anexiona y continúa anexionando terreno de cualquier jugador mientras el calé se clave. Si no es así le toca el turno al siguiente jugador que también intentará anexionarse la mayor superficie de terreno. Un jugador será eliminado cuando en su terreno no le quepa el pie. Se solía jugar en tiempo de vendimia porque las lluvias otoñales blandaban la tierra.

EL CHOMPO

El chompo es un juguete de madera de carrasca de forma aproximadamente cónica, pero algo abombado y con la púa (puga) de acero en el vértice. Desde la puga se empieza a enrollar un cordel y se lanza el chompo a tierra, reteniendo el cordel entre los dedos de la mano. El chompo roda rápidamente (baila) gracias al impulso que le ha dado el cordel cuando se desenrolla por el golpe del brazo.

Se llamaba chompa a un juguete similar, pero más esbelto y acabado en una coronilla, generalmente de color rojo que contrastaba con el color natural de la madera del cuerpo de la chompa.

Solían decorarse con tinta azul y negra. Cuando se perdía la puga se volvía a colocar metiendo en el agujero un poco de moñigo (excremento de caballería). En el extremo del cordel se anudaba un palito o una moneda de las que tenían agujero para evitar que se escapase de la mano.

Primera manera de jugar.- Se trazaba en el suelo una circunferencia cuyo radio era la longitud del cordel (aproximadamente de 150 a 170 cm de diámetro). Cada jugador dejaba en el centro un chompo de los menos apreciados. El juego consistía en sacar del centro del círculo los chompos que previamente se habían depositado, lanzando sobre ellos un chompo que debía entrar y salir bailando del círculo.

Si el chompo dejaba de bailar dentro del círculo quedaba muerto y se depositaba en el centro hasta que de algún golpe saliera fuera.

También se podían sacar subiendo el chompo a la palma de la mano entre los dedos índice y corazón y antes de que dejaran de bailar se lanzaban contra los chompos muertos. Si al bailar el chompo quedaba colgando del cordel se decía que hacía campana y golpeando a los “muertos” se podían sacar del círculo con cuidado de que no se desprendiera.

Segunda manera. Cada jugador necesitaba dos chompos, uno para bailarlo y otro para desplazarlo una distancia predeterminada. El jugador lanza el chompo y subiéndolo a la palma de la mano, golpeaba su otro chompo para desplazarlo.

El último en llegar era sometido a un duro castigo: los pugazos. Se colocaba el chompo perdedor en el suelo y los otros jugadores lanzaban sus chopos sobre el con la intención de rajarlo, lo que se conseguía en bastantes ocasiones.

LA TABA

La taba es un huesecillo de la pata del cordero. Tiene cuatro lados, el que tiene forma de “S” llamado cara, corresponde al personaje llamado rey; el lado opuesto llamado culo corresponde al personaje llamado verdugo; la forma convexa llamada tripa que es neutra y la forma cóncava llamada hoyo es la mala porque a quien le cae recibirá un castigo.

Se sentaban los niños en corro, dejando en el centro un palito (atributo del rey) y una correa (atributo del verdugo). Se tiraba la taba correlativamente y el primero que conseguía la cara recogía el palito y era el rey. El que conseguía el culo recogía la correa y era el verdugo. Rara vez la taba quedaba en posición vertical y ese jugador conseguía el papel de rey y verdugo.

Cuando a algún jugador le caía el hoyo, el rey determinaba un número de correazos que el verdugo debía ejecutar. Los golpes se recibían en la palma de la mano o en la espalda.

Los cargos cambiaban de jugador cuando conseguía en su tirada la posición correspondiente. Este juego solía acabar de mala manera.

PÍDOLA

El jugador que paga, con la espalda encorvada se protege la cabeza amagándola contra el pecho. Apoya los codos en las rodillas ligeramente dobladas y con las piernas abiertas, espera que los demás jugadores salten sobre él desde una distancia señalada en el suelo con una raya.

Cuando termina la ronda, se aleja un paso para dificultar el salto de la siguiente ronda. Quien no consigue saltar paga y empieza otra ronda.

EL PELOTÓN

Juegan un número indeterminado de niños. Se lanza una pequeña pelota al cielo y el que la coge, desde esa posición la lanza con fuerza a algún otro jugador para darle un pelotazo. El que consigue recogerla repite la acción.

JUEGO DE BIRLAS (O BOLOS)

Juego de clara influencia aragonesa, era tanto un juego de niños como de adultos. Las birlas eran seis o nueve troncos de madera torneada, colocados en dos o tres hileras equidistantes. El juego consistía en derribar cinco u ocho birlas (según los casos), lanzando tres bolas de madera. Los niños apostaban cromos y los adultos dinero.

ESCONDECORREAS

En una pequeña zona, previamente determinada, llamada casa, esperan los jugadores a que otro esconda una correa. Cuando ya está escondida salen a buscarla. Para orientar la búsqueda el que la escondió dice “caliente” o “frío” según se acerquen o se alejen del lugar donde está escondida. Quien la encuentra da correazos en el culo a los demás jugadores hasta que se refugian en la casa. El que la encontró es ahora quien la esconde.

En algunos libros que hablan de estos asuntos quieren que sirvan como guía para padres, educadores o maestros. Pero los juegos no son una asignatura. Los juegos son cosa de niños, no es propio que un adulto organice, controle o dirija. Esta comunicación no pretende recuperar conductas desaparecidas, solamente mostrar que había una vez unos pueblos, los nuestros, donde los niños jugaban en las casas y en la calle.