

Juegos tradicionales infantiles.



(para el folklore albacetense)

texto: J. Lanciano

dibujos: Flores

ZAHORA

REVISTA DE TRADICIONES POPULARES - UNIVERSIDADES POPULARES
DIPUTACION DE ALBACETE



Os presentamos un trabajo que desde hace tiempo se viene haciendo necesario. Necesario por el olvido en que hemos caído con respecto a nuestras tradiciones.

Es importante que conozcas los romances, las adivinanzas, los trabalenguas, etc. que nosotros aprendimos de nuestros padres, ellos de los suyos y así desde tiempos muy antiguos.

Es importante que conozcas y conserves esto que es tan tuyo como mío, que lo conserves y valores hasta el punto de querer preservarlo para tus hijos y nietos, que estos lo pasen a las generaciones venideras y así nunca perdamos nuestra propia identidad.

Ya se, te han robado la calle para hacerla monopolio de las ruidosas máquinas tragagasolina. La casa también te ha sido hurtada en tus juegos en beneficio de la televisión y tanto juguete electrónico. No es culpa mía, aunque sí nuestra.

Este trabajo es un intento de recuperar el tiempo perdido. Si consigo que uno sólo de los que lo lean tome consciencia de que tenemos un acervo cultural importante y que merece la pena su conservación, la misión está cumplida. Todo el trabajo habrá merecido la pena.

Un abrazo.

Imprenta: Gráficas y Cartones Colores S.A.
Córdoba Local 55 - 14010

“El niño debe tener todas las posibilidades de entregarse al juego”.

(Declaración de los derechos del niño en las Naciones Unidas).

**. JUEGOS PARA LOS MAS PEQUE-
ÑOS**

. RETAHILAS

. LOS TRABALENGUAS

. ECHAR A SUERTES

. EL CORRO

. LA COMBA

. DE DOS FILAS

. EL MERCEDOR

. ADIVINA ADIVINANZA

. LOS SANTOS

. CON LAS MANOS

. LA SILLA, PIDOLA O PIOLA

. LA RAYUELA

. LAS PEDRETAS

. LA RUEDA DEL APARGATE

. LA SILICA LA REINA

. RICOTIN, RICOTAN

. LAS TRES EN RAYA

. ALGUNOS JUEGOS DE ORIGEN PASTORIL.

Coordina: José G. Lanciano

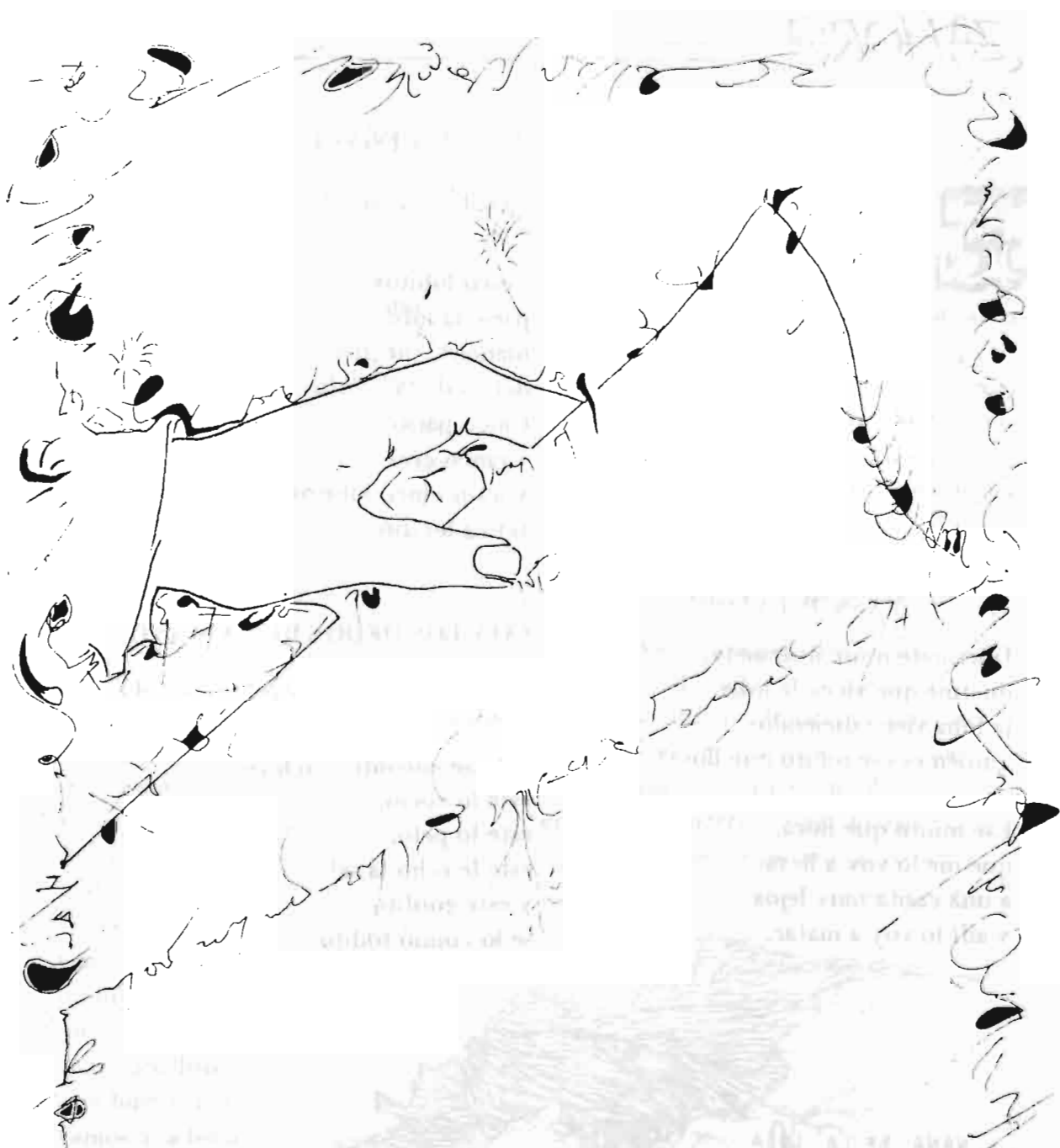
Transcripción musical: Antonio Cordón y La Felipilla

Edita: Patronato de Universidades Populares

DIPUTACION DE ALBACETE

Imprime: Graficas y Cartonajes Colomer S. A.

Depósito Legal: AB - 142 - 1.986



Juegos para los más pequeños

Por el creador de los juegos

CINCO LOBITOS



El niño entra desde muy pequeño en el gran mundo del folklore, a través de sus padres, hermanos, abuelos...

Se duerme con poesías, aprende a comer con fórmulas poéticas, a través de la poesía se da cuenta de su propio cuerpo.

La poesía, el ritmo y la musicalidad presiden todo su quehacer cotidiano.

Girando la mano del niño a un lado y a otro.

**Cinco lobitos
parió la loba,
blancos y negros
detrás de la escoba.
Cinco parió
y cinco crió
y a sus cinco lobitos
tética les dió.**

NANA DE LA LOBA

**Duermete niño, duermete,
duerme que viene la loba,
la loba viene diciendo:
¿quién es ese niño que llora?.**

**Ese niño que llora,
que me lo voy a llevar
a una casita muy lejos
y allí lo voy a matar.**

CON LOS DEDOS DE LA MANO

Empezando por el meñique y acabando en el pulgar.

**Este se encontró un huevo,
este lo coció,
este lo peló,
este le echó la sal
y este gordito
se lo comió todito.**

NANA DE LA LOBA.

duermete niño duermete te.... duermete que viene la loba
ese niño que llora.... que me lo voy a llevar

la loba viene de ciegos lo
a una casita muy lejos
quien es ese niño que llora
y allí lo voy a matar

LAS CABRICAS DE JUAN SERRANO A LA BUENA VENTURA

Con la mano extendida encima de la mesa y dedo a dedo se va cantando:

**Las cabricas de Juan Serrano
vienen tarde y se van temprano,
viene mi abuelo con un cencerro,
quita ese dedo que te lo pego.**

Ese dedo se escondía doblándolo y se empezaba otra vez, hasta que todos los dedos quedaban escondidos.

El pequeño extiende la mano con la palma hacia arriba. Se le van haciendo caricias a la vez que se recita:

**A la buena ventura
si Dios te la da,
si te pica la pulga,
rascatela, rascatela...**

ARRE CABALLITO

Se colocan las piernas cruzadas y sobre el peine del pie que queda arriba, se sienta al niño. Se balancea a la vez que se canta:

**Arre caballito
vamos a Belem,
que mañana es fiesta
y al otro también.
Arre caballito
vamos a la feria,
no me tires coces
que voy caballera.
Arre caballito,
arre burro, arre,
vamos a la feria
que llegamos tarde.**

CON LAS OREJAS

Se coge al niño de las orejas y se le dice:

**Cuando vayas a coger uvas,
miras por allí, (se le gira la cabeza)
luego por allí (se le gira hacia el otro
lado)
y si ves que no viene el guarda,
empiezas a coger, a coger a coger...
(estirándole las orejas hacia arriba
y hacia abajo)**



TIA MONINA

Mi madre, siendo yo muy pequeño, me tomaba de las narices, y cogiéndose las suyas, mediante un sonido muy nasalizado me recitaba este pequeño poema:

Tía Monina, ¿tienes coles?

– A montones

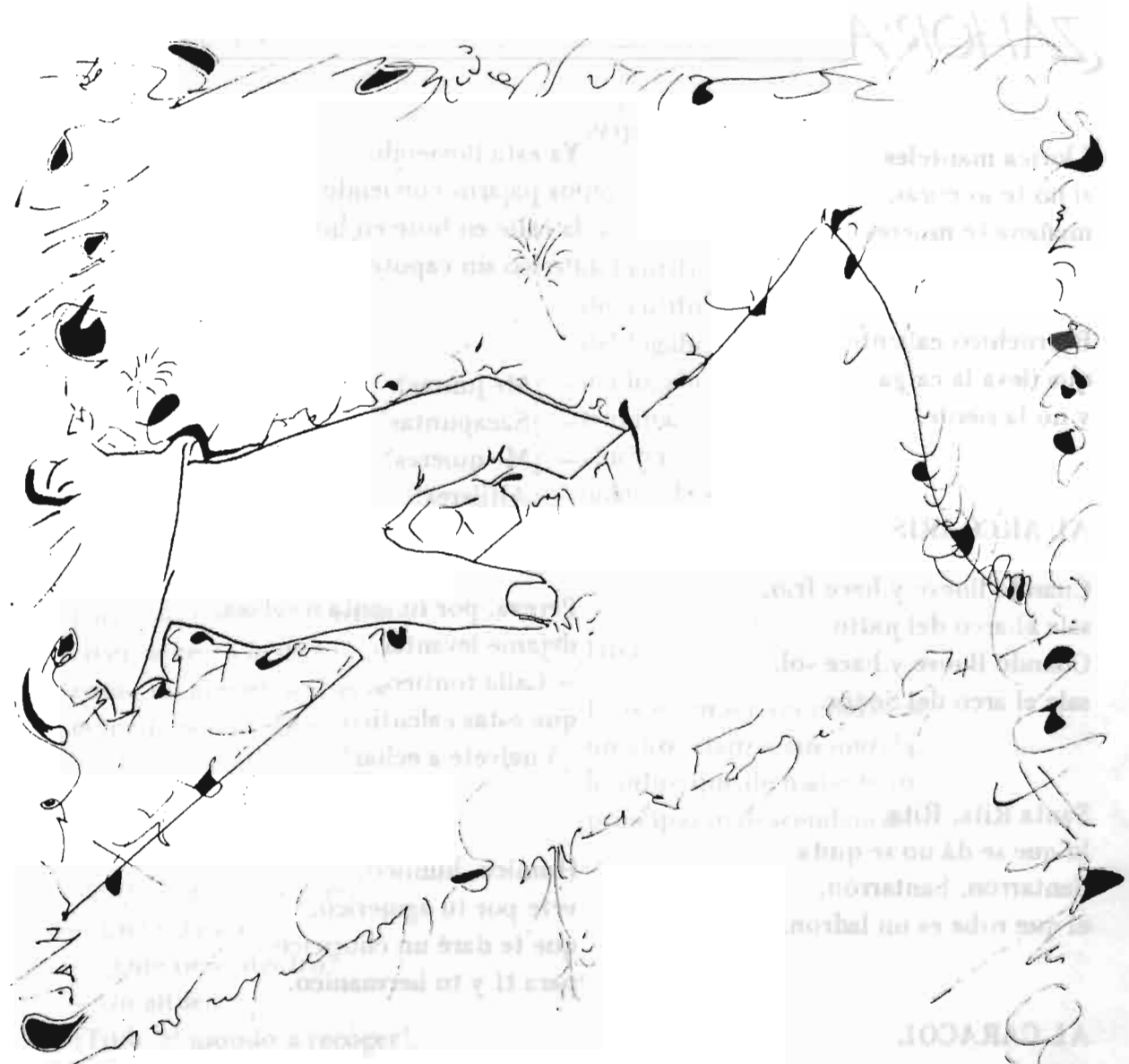
¿Y nabos?

– A puñados

Y la perrita rabiosa ¿me morderá?

– Gua, gua, gua.



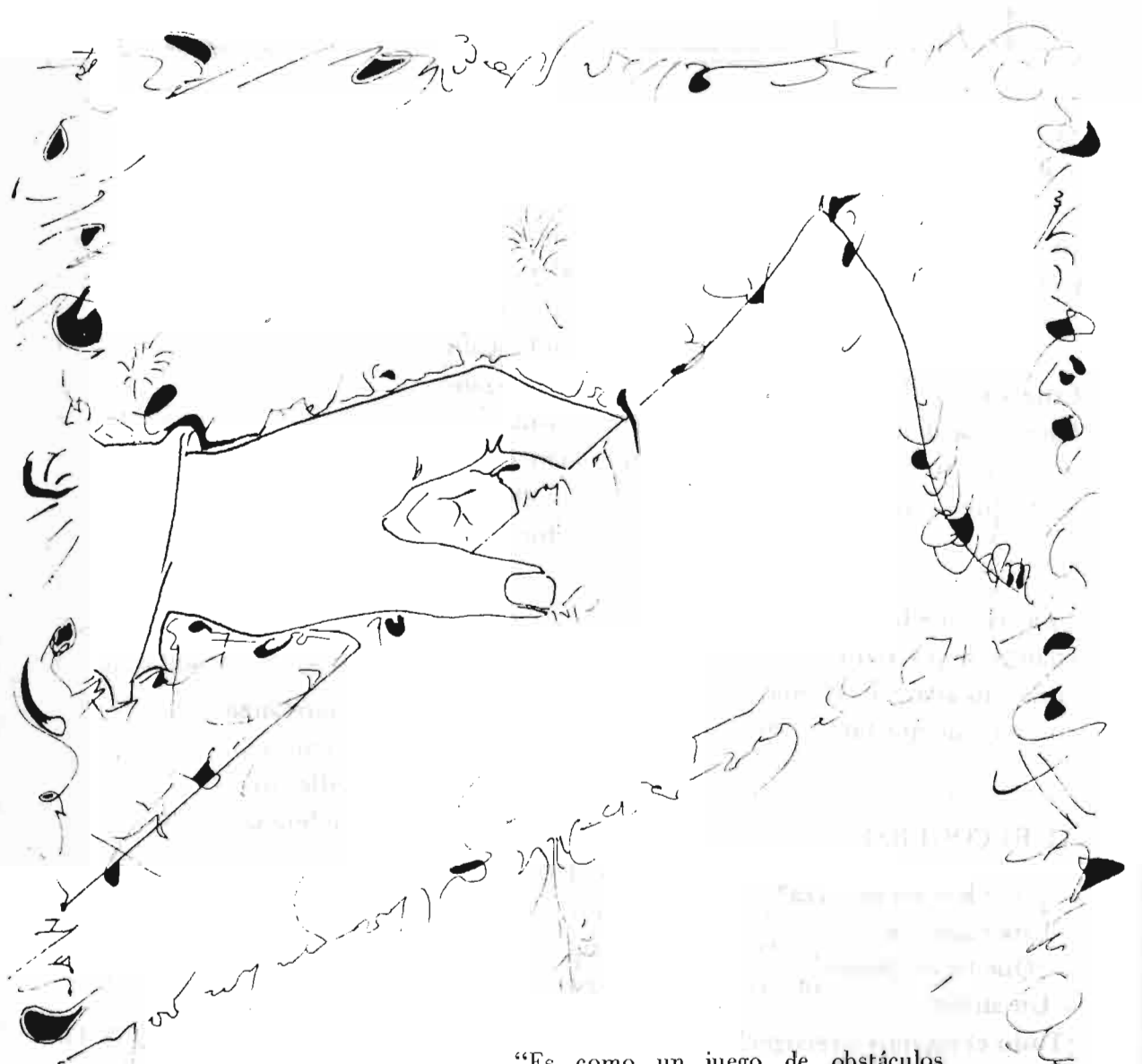


“El arte mismo era un juguete:
jugábamos con él... Recuerdos de ni-
ñez y mocedad”.

Don Miguel de Unamuno

retahílas

Don Miguel de Unamuno



“Es como un juego de obstáculos
idiomático ¡a ver quién corre más,
sin tropezar en la palabra con
trampa!”.

Carmen Bravo

los trabalenguas

¡Qué difícil es decir
esta frase sin tropezar
en la palabra con trampa!

¿Quieres que te cuente el cuento vi-
ruento de pico pico tuento de
pomponerá?

— Si

Esto era un rey virey de pico pico
tuey de pomponerá.

Que tenía tres hijas virijas de pico
pico tijas de pomponerá.

Las metió en tres botijas virijas de
pico pico tijas de pomponerá.

Y las tapó con pez.

¿Quieres que te lo cuente otra vez?.

El perro de San Roque
no tiene rabo,
porque Ramón Ramírez
se lo ha robado.

Si su gusto gustara,
del gusto que gusta
mi gusto de usted;
mi gusto también gustaría,
del gusto que gusta
su gusto de usted.

Yo tengo una cabra
pega, mega, andilla, andorra, panza-
pelá, ciega y sorda,
que tiene los cabritos
pegos, megos, andillos, andorros,
panzapelaos, ciegos y sordos

Si la cabra no fuera
pega, mega, andilla, andorra, panza-
pelá, ciega y sorda,

no tendría los cabritos
pegos, megos, andillos, andorros,
panzapelaos, ciegos y sordos

Le dijo la perdiz al conejo:

¿qué haces, buen viejo?

— ¿Qué haces perdiz?, le dice el co-
nejo.

Pedro Pascual Perez Pita,
pintor perpetuo,
pinta paisajes primorosos,
para personas pudientes
por poco precio.

Piso paja, pasa piso (muy rápido)

— Hijo godijo celipotijo
ve y dile a tu tía godía celipotía,
que te dé la olla godolla celipotolla,
para guisar el liebro, godiebro celipo-
tiebro,
que cacé ayer tarde godable celipo-
table
con la escopeta celipoteca.

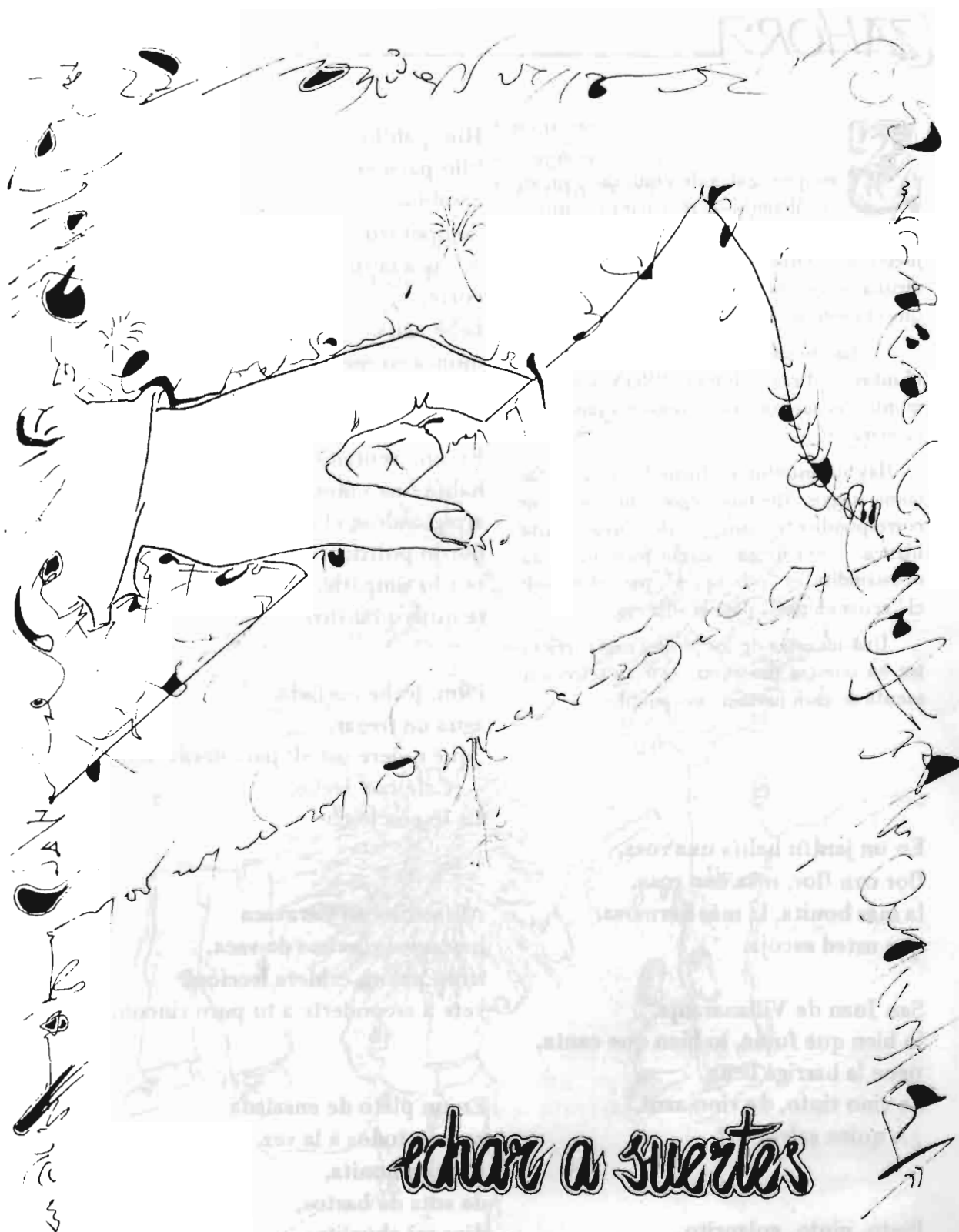
— Tía godía celipotía
me ha dicho mi padre godable celi-
potable,
que me des la olla godolla celipoto-
lla,
para guisar el liebro godiebro celipo-
tiebro,
que cazó ayer tarde godable celipo-
table

con la escopeta celipoteca.

— Sobrino godino celipotino
ve y dile a tu padre godable celipo-
table,
que no tengo la olla godolla celipo-
tolla,
para guisar el liebro godiebro celipo-
tiebro,
que cazó ayer tarde godable celipo-
table

con la escopeta celipoteca.

— Padre godable celipotable
me ha dicho la tía godía celipotía,
que no tiene la olla godolla celipo-
tolla,
para guisar el liebro godiebro celipo-
tiebro,
que cazaste ayer tarde godable celi-
potable con la escopeta celipoteca.



echar a suertes

Quel d'eresf... 2001 2001



Siempre, antes de empezar a jugar, echábamos suertes para ver quién se quedaba. Era como un rito sin el cual, el juego no tenía gracia. Me acuerdo, que algunas veces duraba más el echar a suertes que el juego mismo.

A las formulas se les conoce con el nombre de PLON, TRON, BRON o simplemente “echar suertes”, como decíamos en la sierra.

Hay un monton de fórmulas, casi tantas como juegos. Muchos juegos tenían su plon correspondiente, así, el de “una bolita blanca...” era única y exclusivamente para el escondite; el “echar pies”, para el fútbol; el “echar chinas”, para la silla etc.

Una muestra de los plones mas corrientes en nuestra provincia, es esta selección sacada de gran parte de sus pueblos.

En un jardín había una rosa,
 flor con flor, rosa con rosa,
 la más bonita, la más hermosa,
 que usted escoja.

San Juan de Villanaranja,
 lo bien que fuma, lo bien que canta,
 tiene la barriga llena
 de vino tinto, de vino azul,
 ¿A quien salvas tu?

Pinto, pinto, golgorito,
 vende las habas a treinta y cinco,
 las collejas, las moralejas,
 salte tú por la puerta vieja.

Hilo palillo,
 hilo palacio,
 carabina,
 escopetazo.
 Si vas a la fuente,
 corre,
 bebe agua,
 monta en ese.

En una ventanítica
 había una señorítica,
 arreglándose el moñitico
 por lo político,
 por lo simpático,
 te quiero tántico.

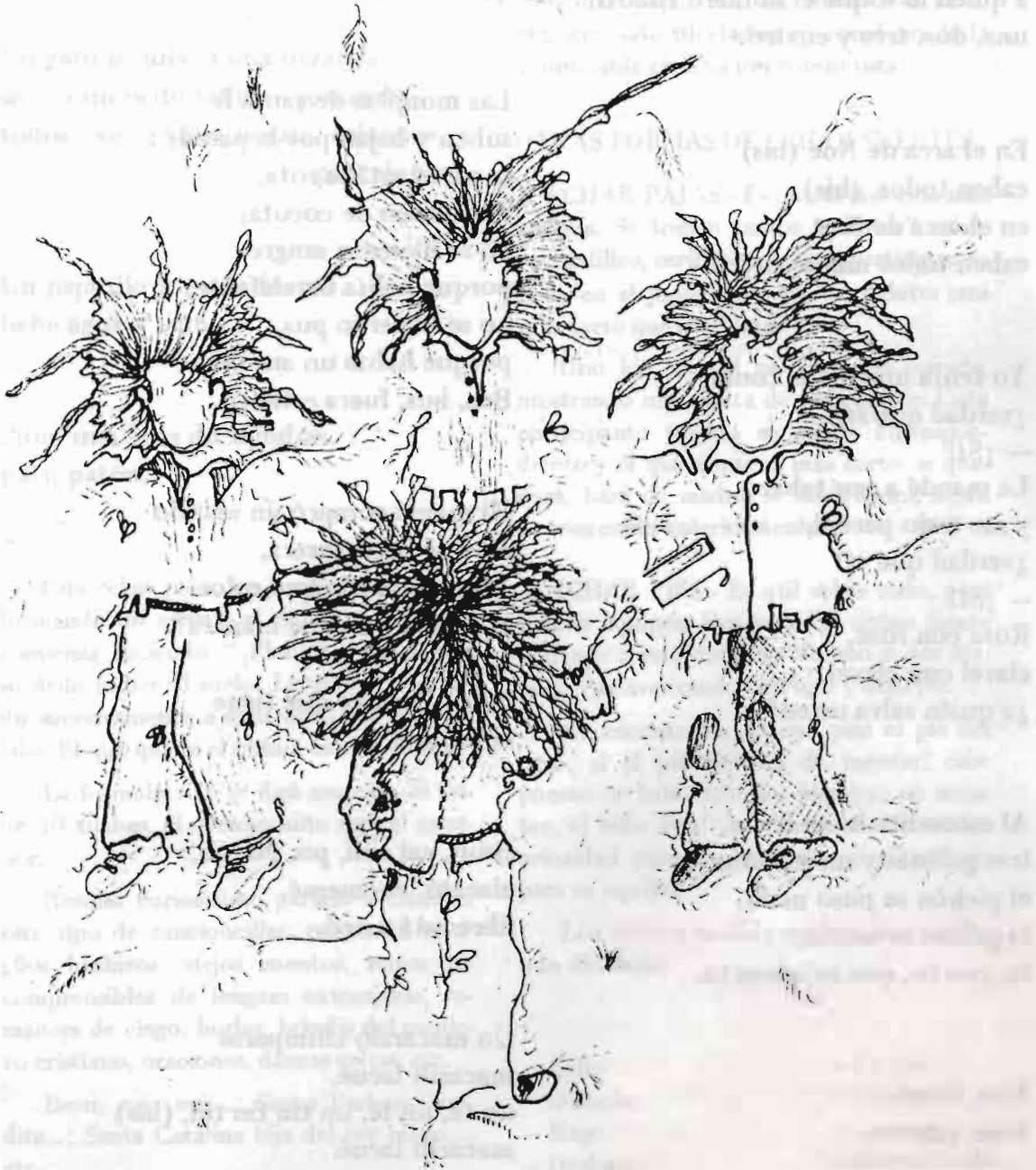
Plon, leche cortada,
 agua de fregar,
 ¿qué quiere usted, para desayunar?
 — ¡Café con leche!
 Ca-fé-con le-che.

Allí arriba en Caravaca
 hay unos cuernos de vaca,
 tron, palón, caldera lección,
 vete a esconderte a tu puro rincón.

En un plato de ensalada
 comen todos a la vez.
 Chinita bonita,
 de sota de bastos,
 dice mi abuelita:
 ¿Cuántas patas tiene un gato?
 — Cuatro
 — Una, dos, tres y cuatro.

Ayer cagó mi burra
siete moñigas,
La última moñiga
¿donde fue a parar?
— A Madrid
— Ha ido usted alguna vez a Madrid?

Una mosca puñetera
se cagó en la carretera.
Pín, pon, fuera



Pito pito golgorito,
¿dónde vas tu tan bonito?
— a la era patatera
pin, pon, fuera.

Tron, en el café rifaron un gato,
a quien lo toque el número cuatro:
una, dos, tres y cuatro.

En el arca de Noé (bis)
cabén todos, (bis)
en el arca de Noé
cabén todos menos usted.

Yo tenía una mona tonta,
¿verdad que sí?

— ¡Sí!

La mandé a por tabaco
y me trajo perejil,
¿verdad que sí?

— ¡Sí!

Rosa con rosa,
clavel con clavel,
¿a quién salva usted?

Al escondite lerite lerón,
tres gallinas y un pichón,
el pichón se puso malo,
la gallina se murió,
tu, por tu, que te salves tú.

Una, done,
tene, catone,

quine, quinete,
estaba la reina
sentada en su silleta,
vino Gil,
rompió el barril,
barril, barrón,
cuéntalas bien,
que las veinte son.

Las monjitas de santa fé
suben y bajan por la pared;
la pared estaba rota,
se cayeron de cocota;
no se hicieron sangre,
porque había un elefante;
no se hicieron pus,
porque había un autobús.
Bus, bus, fuera estás tú.

Mi mamá compró un vestido
casa de la costurera,
¿dime niña, de qué color
es la tela y de qué manera?.

— Azul.

Esta niña dice que tiene
color azul

Bron, cai mai, po, po, po,
alacatú, enememé,
libre está usted.

Un macaralo chimparse
macarilí lacué,
un té, un té, un tin tin tin, (bis)
macarilí lacué.

Bron, chiviricú,
chiviricá,
chiviricuri, curi fa,
chiviricuri, curi, fero,
la mujer del zapatero.
Bron, libre estás.

Un gato se sube a una baranda,
se tira un pedo y dice: ¡caramba,
todos los gatos llevan calzones y
pantalones!.

Un pajarillo fue a la fuente,
bebe agua y vete.

Plon, una bola de algodón,
patí, patón.

Para echar plon, los jugadores se ponen formando un círculo y el niño que recita comienza diciendo "¡Plon!" y dirigiendo su dedo índice al suelo. Luego irá señalando sucesivamente a cada niño por cada sílaba. El que queda el último es el ganador.

La fórmula sólo se dirá una vez. Si tiene 10 sílabas, el décimo niño será el ganador.

Resulta curiosísimo pararse a estudiar este tipo de cancioncillas; recuerdan antiguos hechizos, viejos cuentos, restos incomprensibles de lenguas extranjeras, romances de ciego, burlas, brindis del medio cristiano, oraciones, danzas celtas, etc.

Bron, cai, mai...; Santa Barbara bendita...; Santa Catalina hija del rey moro..., etc.

El niño es quizás el más imaginativo y creador, a la vez que el principal conservador de la tradición oral.

Hoy día, si alguien quiere conocer los anuncios de la televisión más populares, sólo tiene que prestar oído a los juegos de los niños. Los viejos romances, las bellas cancioncillas populares, los ancestrales ritos, etc. han sido olvidados en beneficio de la abominable civilización consumista.

OTRAS FORMAS DE ECHAR SUERTES.

1. ECHAR PAJAS.- Es quizás la forma más antigua. Se toman tantos "palotes", ramitas, palillos, cerillas etc. como participantes haya en el juego. Uno de los palotes será más corto que los demás.

Uno los tomará en su mano cerrada, mostrando una punta de cada palote. Cada participante tomará su palote correspondiente y el que saque el más corto, se quedará, hará de madre, se salvará etc., según lo convenido anteriormente.

2. ECHAR PIES.- Es útil sobre todo, para formar equipos. Dos niños se sitúan frente a frente a una distancia de uno o dos metros. Van avanzando con uno y otro pié.

Al encontrarse, el que pisa el pié del otro, si el pié además de montar, cabe puesto de lado entre los pies que no montan, el niño dirá: "monta y cabe" y tendrá prioridad para empezar a elegir jugadores para su equipo.

Los niños a medida que van avanzando, irán diciendo:

- | | |
|-----------|-----------------|
| — Echo | — Un pié |
| — Derecho | — Otro pié |
| — Hago | — ... |
| — Deshago | — Monta y cabe. |

3. CARA O CRUZ.- En la Grecia antigua jugaban con una concha pintada de azul por una de sus caras y de negro por la otra.

Hoy día se utiliza en los deportes de equipo: fútbol, balonmano, etc para decidir quién inicia el juego y quien elige campo.

Cada niño debe optar por cara o cruz. Se lanza la moneda al aire y cuando caiga al suelo, el jugador, que haya elegido el lado visible de la moneda, tendrá prioridad para elegir.

4. CON LOS DEDOS.- Dos representantes de cada grupo, levantan un brazo con el puño cerrado.

Al mismo tiempo dicen un número inferior a diez y muestran cada uno el número de dedos que quieren. Si la suma de dedos corresponde a la cifra que uno de los niños ha dicho, este será el primero en elegir.

La jugada se repite hasta conseguir que uno de los dos gane.

5. PARES Y NONES.- Igual que el anterior, pero esta vez se elige entre pares y nones. La suma de dedos sacados al aire, determina el ganador.

Esta forma de echar a suertes es utilizada por los sefardies de Salónica y antes de la civilización cristiana ya lo jugaban los niños romanos. “¿Par est”? ¿Non est?”.

6. ECHAR CHINAS.- Antes de empezar a jugar a la silla, siempre echábamos chinas.

Dos niños se colocan frente a frente. El que tiene la china se la pasa de una mano a otra por detrás de la espalda, sin que el otro sepa en qué mano ha quedado.

Luego muestra los puños cerrados para que su compañero elija entre uno de ellos.

Si elige el puño donde no hay nada se salvará, pero si elige el de la china, esta pasa a su poder y jugará con otro niño.

Así se va haciendo uno por uno. El último que se quede en posesión de la china es el que amaga.

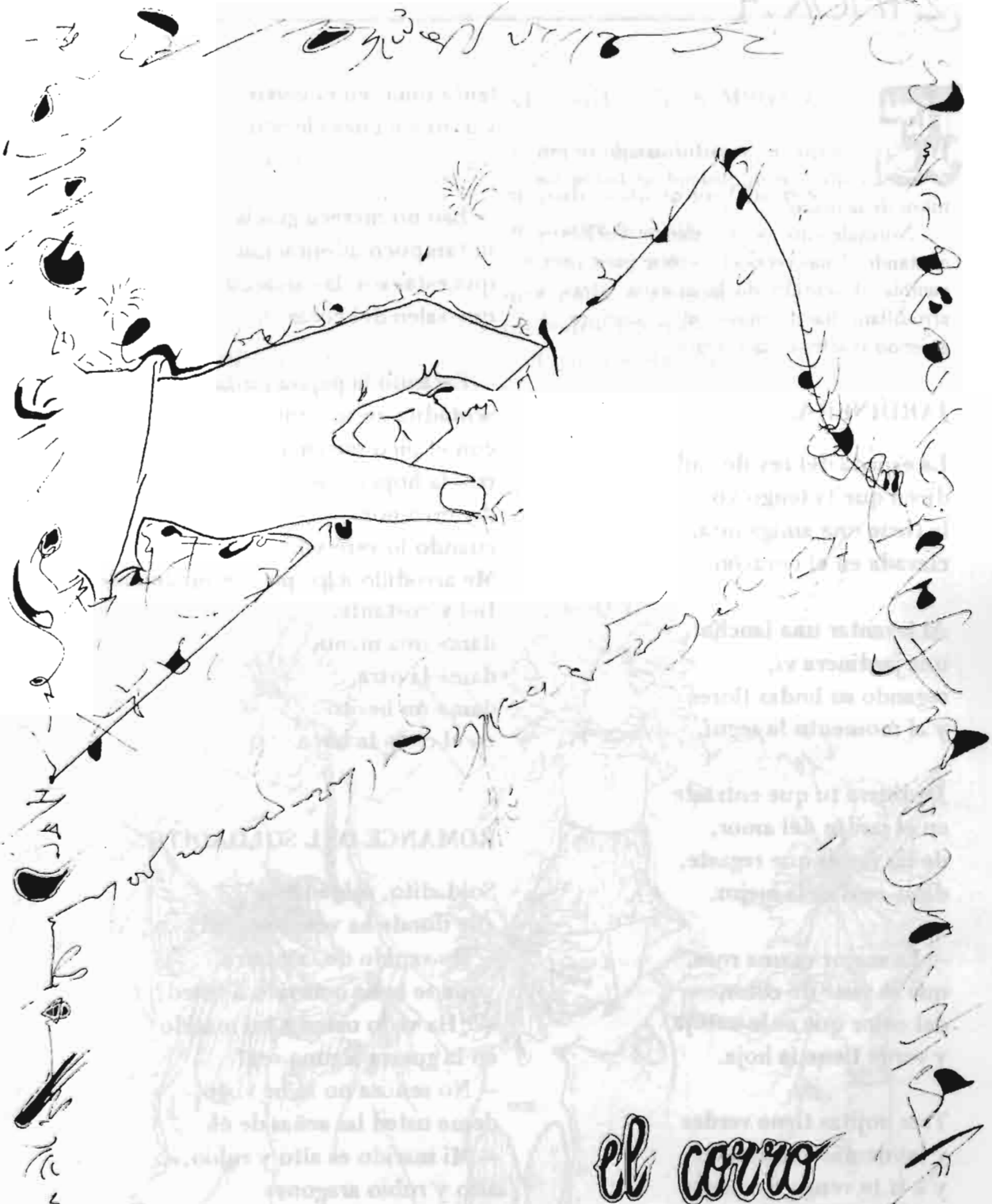
También había formulas para elegir entre un puño u otro:

China, china,
capuchina;
en esta mano
está la china.

Tengo un gallo en mi corral,
que siempre me dice
la pura verdad. (Se elegía ese puño)

Tengo un gallo en mi cocina,
que siempre me dice
la pura mentira. (Se elige el puño contrario)

F:201-175



el corro

10254 v. 10201 15201



El corro se juega formando un círculo -corro-, uniéndose todos los niños de la mano.

Normalmente se va dando vueltas y cantando. Unas veces el corro se para, otras cambia el sentido de la marcha, otras se arrodillan, hacen mino, etc., siempre siguiendo la letra de la canción.

JARDINERA.

La espada del rey de Cuba
dicen que la tengo yo,
la tiene una amiga mía,
clavada en el corazón.

Al levantar una lancha
una jardinera ví,
regando su lindas flores
y al momento la seguí.

Jardinera tu que entraste
en el jardín del amor,
de las flores que regaste,
dime cual es la mejor.

— La mejor es una rosa,
que se viste de color,
del color que se le antoja
y verde tiene la hoja.

Tres hojitas tiene verdes
y las demás encarnadas
y a tí te vengo a escoger
por ser la más resalada.

— Muchas gracias jardinera
por el gusto que has tenido,

tanta niñas en el corro
y a mí sólo has elegido.

— Eso no merece gracias
ni tampoco admiración
que estas son las amiguitas,
que salen del corazón.

— Estando la pajara pinta
sentadita en su verde rincón,
con el pico recoge la hoja,
con la hoja recoge la flor.
Ay mi amor,
cuando lo veré yo.
Me arrodillo a los pies de mi amante
fiel y constante,
dame una mano,
dame la otra,
dame un besito
en el cielo la boca.

ROMANCE DEL SOLDADITO.

Soldadito, soldadito,
¿de donde ha venido usted?

— He venido de la guerra
¿que se le ha ocurrido a usted?

— ¿Ha visto usted a mi marido
en la guerra alguna vez?

— No señora no lo he visto,
deme usted las señas de él.

— Mi marido es alto y rubio,
alto y rubio aragones
y en la punta de la espada,
lleva señas de marqués.

— Por las señas, que usted ha dado,
su marido muerto es,

lo llevaron entre cuatro
a casa de un coronel.

– Siete años esperando,
otros siete esperaré;
si a los catorce no viene
a monja me meteré.

– Calla, calla Isabelica,
Calla, calla Isabel,
yo soy tu querido esposo,
tu mi querida mujer.

AL CORRO CHIRIMBOLO.

Al corro chirimbolo
mi padre está en los Chorros,
mi madre mas allá.
Un pié, otro pié;
una mano, otra mano;
un codo otro codo
y el culo de Manolo.



JARDINERA.



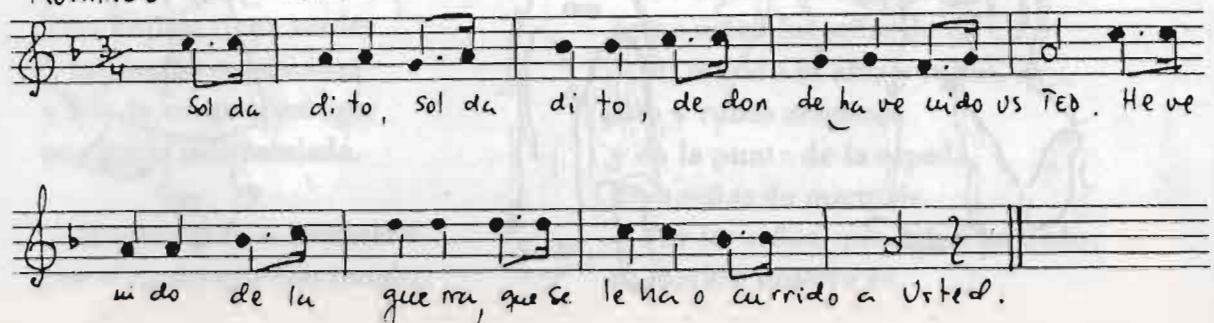
La es parda del rey de Francia, dicen que la tengo yo...., la
tiene una amiga una clavada en el corazón. al le van tan
una lan cha una jar di nera vi regan do sus
lindas flo res y al uso meu to la se qui

LA PAJARA PINTA.



Es taudo la pajara pinta seu ta dita en su verde si llou
con el pico re coje la hoja con la hoja re coje la flor ¡Ay!
Amor cuando te vere yo

ROMANCE DEL SOLDADITO



Sol da di to, sol da di to, de don de ha ve uido us Ted. He ve
u do de la que ma, que se le ha o currido a Usted.

AL PUCHERETE MERENGUETE.

Al pucherete merenguete
siempre está lleno de aceite,
a lo bueno, a lo maduro
que se ponga la... (nombre) de culo.

Cuando todos están vueltos de
espaldas, cantan:

“A estirar, a estirar
que el demonio va a pasar”

Y todos estiran fuerte, hasta que
el corro se rompe.

AL CORRO CHIRIMBOLO

Musical notation for 'AL CORRO CHIRIMBOLO' in 2/4 time. The melody is written on a single staff with a treble clef and a key signature of one flat. The lyrics are: AL CORRO CHIRIMBOLO, TU PADRE ESTA EN LOS CORROS, MI MADRE MAS A-LLA, UN PIE OTRO PIE.

AL PUCHERETE MERENGUETE.

Musical notation for 'AL PUCHERETE MERENGUETE.' in 3/4 time. The melody is written on a single staff with a treble clef and a key signature of two sharps. The lyrics are: Al puche. rete meren. quete Siempre esta lle. no de acei te, a lo bueno a lo ma. duro que se ponga la licai de culo.

A hand-drawn musical score on a page with faint, ghosted musical notation in the background. The score is written in black ink and consists of several staves. The top staff begins with a treble clef and a key signature of one flat. The music is written in a cursive, handwritten style. In the center of the page, there is a simple line drawing of a boat with a pointed prow and a flat deck. The boat is oriented towards the right. The title "la comba" is written in a stylized, rounded font in the lower right quadrant of the page. Below the title, there is a line of handwritten text that appears to be lyrics or a subtitle, though it is difficult to decipher due to the cursive script. The overall composition is framed by musical notation on all sides.

la comba

Quelques paroles de la comba



ólo se necesita una cuerda pequeña si la comba es individual, o grande si se juega en grupo, generalmente se utilizaban aquellas sogas gordas y fuertes que había en las casas para atar la leña.

Dos niños se quedan y serán sustituidos por los que saltan según vayan perdiendo. Los que se quedan cogerán la sogá de los extremos e irán dando vueltas de forma regular -dando comba-. Los demás jugadores se colocan en fila. La madre, que es el primer niño que entra en la cuerda, salta una vez y se sale, luego el segundo, tercero, etc., hasta que alguien pierda.

La madre indicará los saltos que deban darse.

Juegan niños de todas las edades y a los mas pequeños se les permite muchas cosas que no se les permitiría a los mayores: perder comba, llevarsela, no hacer todos los movimientos, entran siempre del derecho si todavía no han aprendido a entrar del revés, etc.

Existen muchas modalidades y variantes.

1. SALTANDO UNO SOLO.- Se hace con comba alta, dando vueltas a la cuerda normalmente. Un niño salta solo, mientras los demás esperan su turno cantando.

DIME LOS AÑOS QUE VOY A VIVIR.

Rey, dime los años,
que voy a vivir:
uno, dos, tres, cuatro,...

SOY LA REINA DE LOS MARES.

Soy la reina de los mares
y ustedes lo van a ver:
tiro mi pañuelo al suelo
y lo vuelvo a recoger.
Pañuelito, pañuelito,
quien te pudiera tener,
guardadito en el bolsillo
como un pliego de papel.
Tengo, tengo, tengo,
tu no tienes nada,
tengo tres ovejas
en una cabaña.

SOY LA REINA DE LOS MARES

Soy la rei na de los ma res y us te des lo van a ver ti ro
mi pa ñue lo al sue lo y lo vuel vo re co ger

TENGO, TENGO, TENGO

ten go ten go ten go tu no tie nes na da ten go tres o ve jas
en u na ca ba ña

Una me da leche,
otra me da lana,
otra mantequilla
para la semana.
Botón,
botera,
palique
y afuera.

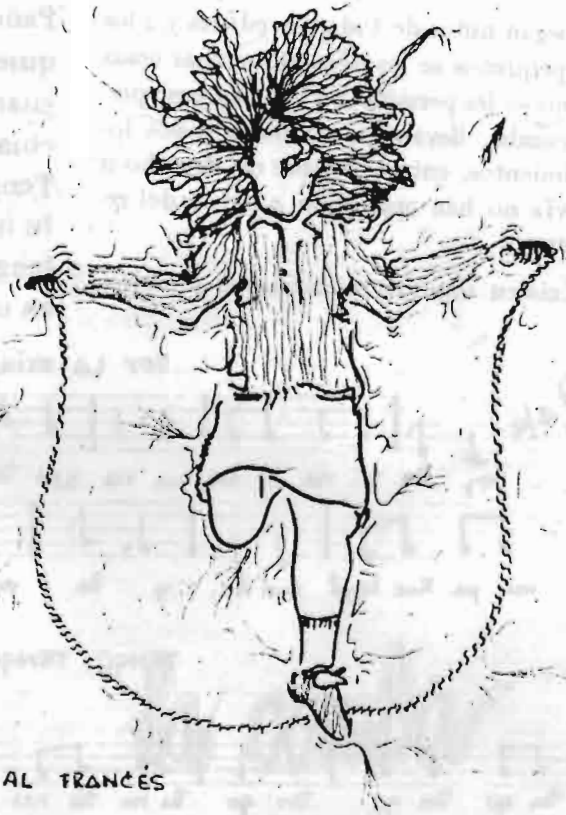
2. COMBA BAJA.- Balanceos, no se da
vueltas a la comba, sino que la sogá va osci-
lando de un lado a otro.

AL FRANCÉS.

Al francés
lo van a meter preso.
Y ¿por qué?
Porque ha robado un queso.
Al francés
lo van a fusilar.
Y ¿por qué?
Porque ha robado un pan.

AL PASAR LA BARCA.

Al pasar la barca,
me dijo el barquero:
las niñas bonitas
no pagan dinero.
Yo no soy bonita,
ni lo quiero ser,
porque la bonita
no es buena mujer.



AL FRANCÉS



3. LEVANTANDO LA COMBA Y AGACHANDOSE EL QUE SALTA.- Se levanta la comba al terminar cada verso, cuando se dice la palabra que se repite.

Existen variantes como en el caso de "Al cementerio", en que no hay palabra que se repite. En este caso al finalizar cada verso se levanta la cuerda sin decir nada y los cantores esperan un par de segundos antes de decir el verso siguiente.

YO TENGO UN CARRO.

Yo tengo un carro leré
y una galera leré
y un par de mulas leré
cascabeleras leré.

Los cascabeles leré
son de oro y planta leré
y una morena lere
que a mí me mata leré.

Morena mía
ponte a servir
y lo que ganes,
dámelo a mí.

Para tabaco,
para papel,
para cerillas,
para encender.

EN CASA DEL SEÑOR CURA.

En casa del señor cura ¡Manuel!
ya no comen en la mesa ¡Manuel!
que comen en la escalera ¡Manuel!
por falta de cocinera.

¡Ay las mocicas
que bonicas son!,
¡ay si las vieras!
que bonicas son.

AL CEMENTERIO SUBI.

Al cementerio subí,
con sangre puse un letrero,
arriba puse mi nombre
y abajo lo que te quiero.
Ay que ventana tan alta,
Ay que clavel tan dorado,
que lástima de... (nombre)
que su novio la ha dejado.

(La misma música que "Yo tengo un carro")

4. COMBA BAJA Y ALTA.

POR UNA PESETA.

Por una peseta
se va en el vapor,

YO TENGO UN CARRO

yo ten go un ca rro le ré yu na ga le ra le ré yun par de
mu las le ré cas ca be le ras le ré



de dos filas

que el... 2011



Se forman dos filas de niños, puestos los unos en frente de los otros a un metro de distancia aproximadamente.

Dos niños, que se irán alternando con los de las filas al acabar cada canción, pasan una y otra vez con las manos en las caderas y danzando por el pasillo formado por las dos filas.

Los demás niños tocan las palmas y cantan.

A menudo se paran en los extremos o en el centro para hacer mimo.

1.- PIMIENTO COLORADO.

Pimiento colorado,
azul y verde,
la señorita... (nombre)
casarse quiere.
No quiere que sepamos,
quien es su novio,
el señorito... (nombre),
que es un pimpollo.
Allá va la señorita
tan elegante,
buscando al señorito,
que es un tunante.

2.- QUE VENGO DEL MORO.

Eres mas chica que un huevo
y ya te quieres casar,
anda, ve y dile a tu madre,
que te enseñe a remendar.
Que vengo del moro,
que del moro vengo,
de ver la corriente del agua serena,
de ver las barquillas,
de ver al barquero,
de ver mis amores,
que se van con ellas y olé,
que salga usted
buena mujer,
que la quiero ver.

Sal estrella matutina,
vente conmigo a la reja.
— No puedo salir lucero,
que mi madre no me deja.

Que vengo del moro...

Si esta calle fuera un río
y no hubiera pescadores,
pescaríamos a la... (nombre)
con palabritas de amores.

PIMIENTO COLORADO

Pi mien to co lo ra do a zul y ver - de la
se ño ri ta ju a ni ca cas se que re

En mi vida he visto yo,
lo que he visto esta mañana:
una gallina en la torre,
repicando las campanas.

Dámela con pimienta
lechuguina de mi amor,
para ir a la verbena
juntitos los dos.

3.- MORO VIEJO.

Que haces ahí moro viejo,
que no te has casao,
que te estas arrugando
como un bacalao.
Que dame la mano,
que resalada estás.

Que salga esa madama,
vestida de marinero,
que vale mas pesetas,
que estrellitas tiene el cielo.
Ese tipo,
ese talle,
ese culo de meneo,
que vale mas pesetas,
que estrellitas tiene el cielo.

QUE VENGO DEL MORO

Eres mas chi ca que un nuso... vo y ya te. que res ca
sar. Auda re y di te a tu madre. — que te en se ñe a re men-
dan. que ven go del moro que del moro vengo de ver la co rriente del
agua se rena de ver las bon quillas de ver al bar quero de ver
mis a mores que se vin con ellos y o le que salga usted

ZAHORA

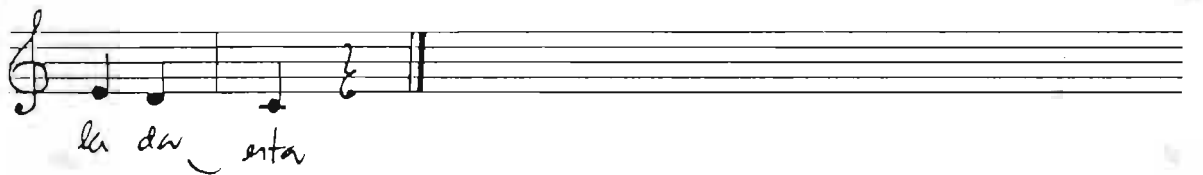
EL MORO VIEJO.



Que haces hay moro viejo que no fe hay ca sao que te es tar arri

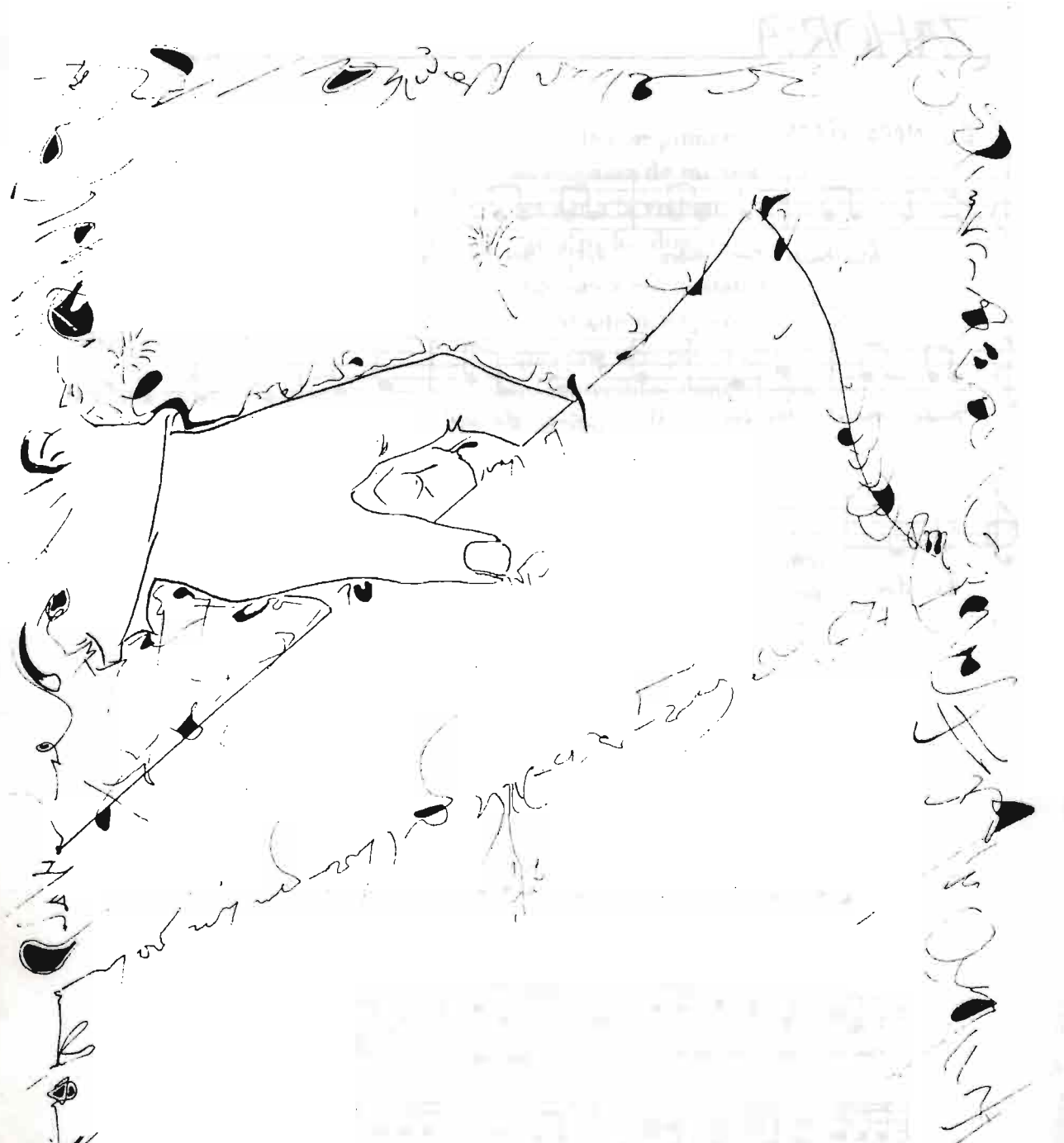


gundo como el ba ca lo que da me pa uca no que no sa



la da _ enta

ya con el viento
de la mar...
de los puertos...
de las montañas...
de las granas de oro...
pa saber al oro...
Que ha dicho el hombre,
que le pagan luego...
a cura y a malicia...
a la cura que le está sacando.



el columpio o mercedor

que el mercedor es el columpio



ulio Caro Baroja -lo citamos demasiado- habla de la costumbre de columpiarse como un acto propio del carnaval en Andalucía.

En Cadiz, dice Armando Palacios Valdés, se comenzaba a hacer en el solsticio de invierno y se terminaba para la Cuaresma.

En la Sierra se comenzaba a hacer por primavera. Se echaban sogas en las ramas de los árboles y de asiento ponían algún almohadón, una espuerta o una tabla. A la vez que se columpiaban cantaban una cantinela, parecida a las extremeñas.

Así describe Gerald Brenan la costumbre de columpiarse en Yegen, un pueblo de las Alpujarras:

“Por la tarde del domingo de Pascua, los jóvenes de la aldea se reunían alrededor de los columpios. Los muchachos habían dedicado la noche anterior a erigirlos, frente a las casas de sus chicas, en la calle. Eran diferentes de los columpios que usan los chicos ingleses, puesto que en vez de un asiento llevaban un tablón suspendido longitudinalmente entre dos maromas, y un hombre y una mujer ocupaban sus plazas, cada uno en su extremo correspondiente. El balanceo continuaba por las tardes durante dos semanas o más, al son de una canción especial, y sólo la gente en edad de casarse estaba autorizada a tomar parte en la ceremonia, ya que ésta era un ritual para que las cosechas, que acaban de ser renovadas por la muerte y resurrección de Dios, se fortalecieran y crecieran”.

Entre los griegos y latinos tuvo un carácter eminentemente religioso, como afirma Rodrigo Caro.

CANCION DE MERCEDOR.

- Gorrinico mal pelao,
¿quién te ha pelao?
- La picara la vieja.
- ¿Dónde está la vieja?
- Esmotando lana.
- ¿Donde está la lana?
- Las gallinas las escarban.
- ¿Donde están las gallinas?
- Poniendo huevos
- ¿Donde están los huevos?
- Los curas se los están comiendo.
- ¿Donde están los curas?
- Cantando misa.
- ¿Donde está la misa?
- Debajo del poder
del agua bendita.
- Que escurra el aceite,
que lo dan a veinte;
que escurra el jabón,
que lo dan a veintidos.
- Debajo del puente
hay un penitente
con granos de oro,
pa subir al coro.
- Que ha dicho el herrero,
que le peguen fuego
al cura y al madero
y a la sogá que lo está meciendo.



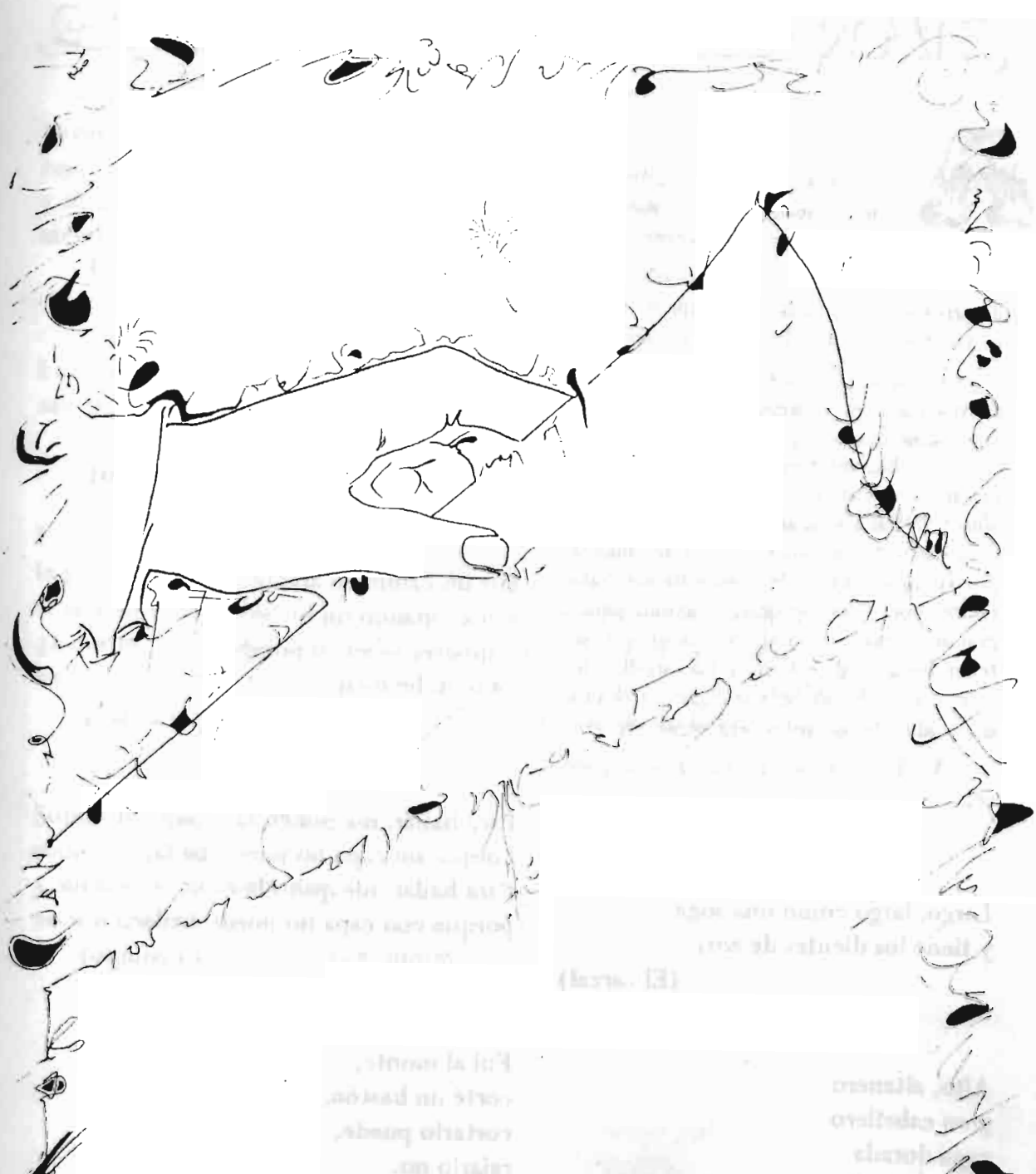
CANCION DE MERCEDOR.



Gorri ni co mal pe la o, esieu te ha pe la o, la



picana la vie ja. doude es ta la veja.



adivina, adivinanza

1025



Las adivinanzas se ha jugado desde muy antiguo y no sólo por niños, sino también por los mayores.

Es uno de los ejercicios más sanos para desarrollar la fantasía, la comprensión de metáforas poéticas y la capacidad creativa.

Para jugar, sólo tienes que aprenderlas de tus mayores y luego se las dices a tus amigos, hermanos etc.

Algo muy interesante es que tu intentes inventar nuevas adivinanzas. Es muy fácil, sólo hace falta buscar palabras o frases que se asemejen a la solución de la adivinanza, por ejemplo: al reloj le puedes llamar, habitación con doce señoras; al avión, pajar grande y ruidoso; al libro, sabio que sin tener boca lo dice todo; a las estrellas, luciérnagas de la noche; a la cigarra, trovador incansable de las tardes veraniegas, etc, etc.

¡Verás que no es tan difícil como parece!

Largo, largo como una sog
y tiene los dientes de zorra.

(El zarzal)

Alto, altanero
gran caballero
capa dorada
y espuelas de acero.

(El gallo)

Es tan chica como un ratón
y guarda la casa como un león.

(La llave)

Vengo de padres cantores,
aunque yo no soy cantor,
tengo la camisa blanca
y amarillo el corazón.

(El huevo)

Sube al monte y no come,
va al río y no bebe
y con el cantar se mantiene.

(El cencerro)

Por un caminico alante
va caminando un bicho
si quieres saber su nombre
ya te lo he dicho

(La vaca)

Para bailar, me pongo la capa,
porque sin capa no puedo bailar.
Para bailar, me quito la capa,
porque con capa no puedo bailar.

(El zompo)

Fui al monte,
corté un bastón,
cortarlo puede,
rajarlo no.

(El pelo)

Una señora muy aseñorada,
que siempre va en coche
y siempre va mojada.

(La lengua)

Verde me crié,
roja me cortarón
y aquel que llora por mi,
me está cortando en pedazos.

(La cebolla)

Soy incolora,
soy trasparente,
soy necesaria
a toda la gente.

(El agua)

Entre dos piedras feroces,
sale un hombre dando voces.

(El pedo)

Mi nombre es aumentativo,
me coge el mas comodón,
pero si hay algún anciano,
ni lo ocupas tu ni yo.

(El sillón)

Una Iglesia pequeñita,
la gente chiquitita,
el sacerdote de palo,
¿a que no lo adivinas
en un año?

(El pimiento)

No me quiere mi mujer,
por ello soy desgraciado,
pues cuando voy a buscarla,
ella se va de mi lado.

(El sol)

Somos blancas y negras,
somos muy ricas
y aunque no nos bautizan,
no nos critican.

(Las moras)



los santos

By the hand of the artist (La mano) and the tongue (La lengua)

Es uno de los juegos calificados de intermedios; es decir, aquellos que no son muy antiguos pero que tampoco son demasiado modernos.

Así lo describe Ana Belén Tallés Cristóbal en un artículo publicado por la revista *Narria de tradiciones populares*. El trabajo de campo abarca Abengibre, Bormate y Jorquera.

“Se trata de un juego de guachos, practicado entre los seis y doce años, de exterior y en el que pueden intervenir un número ilimitado de jugadores. Su nombre corresponde a la palabra con que denominan las caras decoradas de las cajas de cerillas que utilizan en el juego, siendo 1 el valor de cada una de ellas. También, pueden usar las cartas de una baraja denominadas en el juego *carpetas*. Estas pueden valer 5, si son la cuarta parte de una carta que luego se dobla por la mitad de su eje menor, o 10 si son la mitad alargada doblándola para el juego en tres partes y abatiendo las dos de los extremos sobre la central.

Los santos o *carpetas* de los jugadores se amontonan en el suelo hasta un valor acordado previamente, y en caso de que haga viento, se coloca sobre el montón una piedra para impedir que se vuelen. A una distancia aproximada de 4 metros, se marca una raya en el suelo desde la que deben lanzar su tejo los jugadores. Este consiste en una piedra o trozo de ladrillo más o menos plano, duro (para romper los contrarios con facilidad) y con esquinas (para que se claven en el suelo y no boten). Tanto los tejos considerados buenos por reunir estas condiciones como los santos y *carpetas* se guardan de una vez para otra en sitios localizables de la calle los primeros y en casa los segundos.

Para decidir el orden de intervención en el juego se “echa una mano”, es decir, se juega una vez tirando cada niño su tejo y participando luego en orden de acuerdo a la separación que medie entre éste y los santos. Una vez establecido esto, comienza el juego propiamente dicho, para lo cual cada jugador, y por orden, lanza su tejo al montón de los santos pudiendo ocurrir varias posibilidades:

1^a. Un jugador acerca su tejo más que ninguno a los santos ganando todos los que integran el montón.

2^a. El tejo de uno de los niños al ser lanzado queda colocado sobre el montón de los santos. El resto de los jugadores que todavía no ha tirado tiene que tratar no ya de acercar su tejo al montón, sino de dar con él al del primero para tratar de romperlo, cosa que si ocurre hace perder al jugador tan bien colocado al principio.

3^a. Que se esparzan los santos del montón por el impacto de uno de los tejos lanzados, con lo cual cada jugador ganará el o los santos más próximos a su tejo.

La distancia de los tejos a los santos se mide con ayuda de palos, dedos, pies o palmos. Al utilizar esta última forma, si por ejemplo un jugador tiene su tejo a dos palmos de los santos y otro a un poco menos de tres palmos, éste, al medir su tercer palmo, tiene que decir “paso santos” con lo que los ganará el primero.

En este juego se pueden echar tantas manos como deseen los jugadores “posando”, es decir colocando, en cada ocasión el número de santos acordado entre todos”.

Hasta aquí lo recogido por Ana Belén Tallés. J.S. Serna en su diccionario manchego lo recoge con el nombre de juego de las cajas: “juego infantil en que dentro de un rectángulo señalado en el suelo, colocanse tapas de cajas de cerillas; ganando las que

se saquen al tirar con un tejo o doblón, y la totalidad al acertar el golpe al doblón contrario”.

En la Sierra de Alcaraz hacíamos un redondel o cuadrado con un palo en la tierra, o bien con tiza si era en un portal o acera. Dentro del redondel colocábamos esparcidos los santos.

Para sacarlos utilizábamos un parpalla. La parpalla la hacíamos con media suela de zapatilla, unos preferían la parte de delante y otros la de atrás.

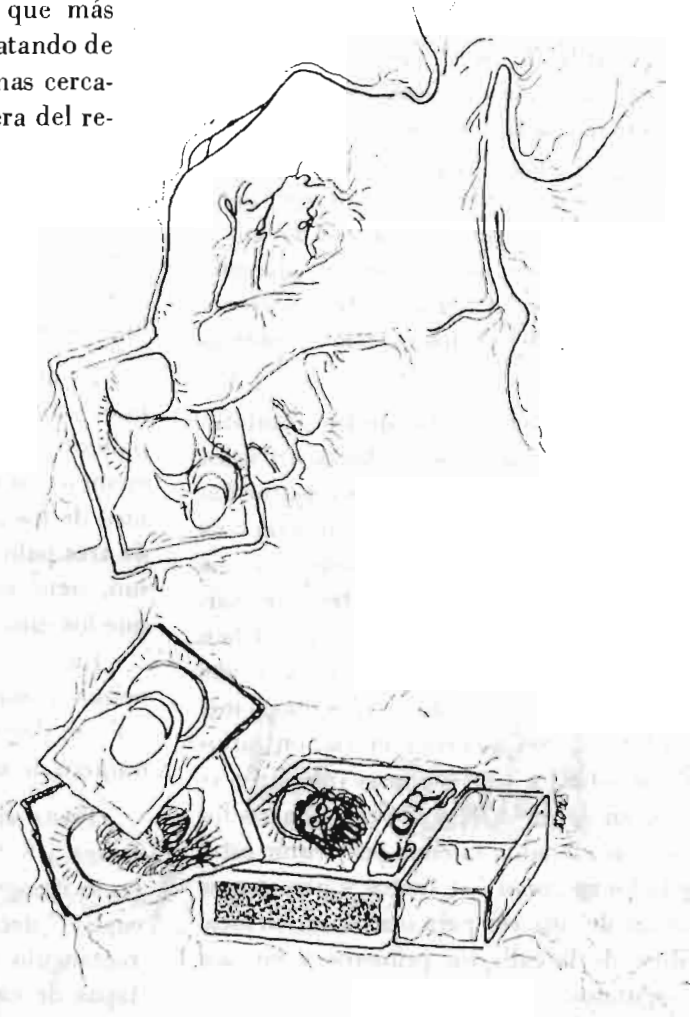
Comenzábamos el juego arrimando a una pared -la mas cercana, generalmente a unos 10 ó 15 metros de distancia-. El que más cerca dejara la parpalla -el que más arrime- era el primero en tirar, tratando de situar la parpalla en un lugar lo mas cercano posible a los santos, pero fuera del re-

dondel - si la parpalla caía dentro, quedabas automáticamente eliminado-, pero también procurando que los demás al tirar no le dieran a tu parpalla, pues serías eliminado. El matar sólo valía para esta jugada.

Después se tiraba a los santos por orden. Estabas tirando mientras sacaras.

Si el santo daba con unas punta en la raya se consideraba que no había salido. Entonces se decía que “moja” o bien “está bebiendo agua”. Para llevártelo debía salir totalmente del círculo.

Se tiraba con los pies juntos desde el sitio donde había caído la parpalla.





con las manos

Por el arte de escribir con las manos

Los niños puestos frente a frente cantan y se golpean las manos mutuamente, haciendo mil combinaciones: la derecha contra la izquierda, las dos derechas, aplaudiendo, etc. También se golpean otras partes del cuerpo, como hombros, muslos, pecho, etc.

1.- EN EL BARRANCO DEL LOBO.

En el barranco del lobo
hay una fuente que mana
sangre de los españoles,
que murieron por España.

Melilla ya no es Melilla,
Melilla es un matadero
donde van los españoles
a morir como corderos.

Ni se lava ni se peina
ni se pone la mantilla
hasta que venga su novio
de la guerra de Melilla.

2.- SOY EL CHINO CAPUCHINO MANDARIN.

El ritmo de las palmadas aumenta progresivamente.

Soy el chino capuchino mandarín,
de la era del jardín de la ilusión,
mi coleta de tamaño familiar,
que con ella no me puedo pasear.
Un día salí a pasear
y una china me estiró del coletín
mira china que no quiero discutir
soy el chino capuchino mandarín.

3.- ANTON CAROLINA.

Antón Carolina
mató a su mujer,
la metió en harina
y la puso a vender.
El tendero dijo:
esto no es harina,
esto es la mujer
de Antón Carolina.



la silla, pídola o píola

Benito de Soto

Ehacon Berruga, en su trabajo sobre la Roda de la Mancha, lo considera como uno de los juegos más antiguos. Así lo describe:

“Al juego de la pídola se le llama la piola, pero también al montoncito de a modo de pequeño caballón, que queda entre los pies del niño que jugando amaga o se encorva, o que sirve de referencia para todas las variedades de este juego, con la advertencia rigurosa de que en modo alguno debe ser tocada con el pie ni pisada, pues en este caso el infractor es castigado permutando su puesto con el que está de borrico o amagado”.

Lo juega un número ilimitado de niños. Uno se queda, es el que hace de burro o el que amaga. Se quedará hasta que uno de los que están saltando, pierda y lo sustituya.

La madre es quien indica los movimientos. Los demás van saltando en fila india y haciendo lo que haga la madre. El último debe decir “al otro” -ordena al que se queda, que se vaya un paso más allá. También puede decir, a dos, cinco o más pasos-.

El sitio desde donde se ha de iniciar el salto se indica haciendo una raya en el suelo con tierra. Nosotros le llamábamos “la casa”.

Existen muchas maneras de practicar este juego. Se puede saltar a:

– Silla: Se salta poniendo las dos manos sobre la espalda del que se queda y con las dos piernas abiertas.

– Silla y lique: El lique, o espolique es una patada en el culo. Debe hacerse mientras estas en el aire haciendo silla.

Se da también el espolique cuando uno se queda y por alguna razón se tiene que ir. Entonces todos los niños que están jugando, le darán una patada en el culo, como

castigo por dejar el juego a medias.

– Culá: Dar con el culo en el culo del que se queda.

– Piola: Caer en tierra con los dos pies juntos.

– Torera: Saltar con los dos pies juntos y pasados por encima de la cabeza del que se queda.

– Silla al aire: Saltar con los dos pies abiertos, igual que para silla, pero sin apoyar las manos.

Así hacíamos un montón de combinaciones, siempre, repito, según ordenase la madre. La madre podía decir:

– Silla y lique.

– Silla, lique, culá y piola.

– Torera.

– Torera y lique...

El salto debía iniciarse siempre desde la casa, procurando no pisarla; pero cuando el que amaga estaba lejos de la casa, el salto podía hacerse con:

– Una media (o un medio).- Se podía poner un pie entre la casa y el que amaga.

– Un entero (o un español).- Dando un salto con los dos pies juntos entre la casa y el que amaga.

– Un tornajo.- Se llamaba tornajo a un entero, una media y un entero.

Se hacían muchas variantes de saltos. Así la madre, antes de iniciar su salto gritaba a toda la fila: “Con un entero, silla, lique y piola”. Y si el que se queda estaba más lejos: “Con un tornajo, torera y lique” etc.

A medida que los niños van saltando, recitan o cantan - ¡vete tu a saber!- pequeños poemas. “Primera y última libertad (de) imprenta”.

He aquí dos variantes sobre un mismo tema:

1º. LA RODA.

Allá arribita, arribita,
había una montaña;
en la montaña un árbol,
en el árbol una rama,
en la rama un nido,

en el nido cuatro huevos;
blanco, rojo, colorao y negro.

Al tirar del blanco me quedé manco

(Se simula estar manco)

al tirar del rojo me quedé cojo (id),

al tirar del colorao me quedé escala-

brao (id)

y al tirar del negro todo el mundo

bueno.





la rayuela

10/25/2011



aulette Lequeux la recoge así en su libro de juegos: "Se traza una figura compuesta de varias casillas en el suelo, con tiza si éste es de asfalto, o con trocitos de pizarra u otro objeto puntiagudo si el suelo es de tierra. Sus dimensiones deben ser proporcionales a la edad de los niños. Cada jugador dispone de un tejo. El número de participantes no debe ser mayor de seis.

Se juega saltando sobre un solo pie, a la pata coja, empujando el tejo en determinadas condiciones ya que existen multiples reglas y posibilidades diferentes".

REGLAS.

- El tejo no puede caer nunca sobre una línea. Entonces se dice **en raya**. Cuando está muy cerca de la línea se dice que "está bebiendo agua".
- Si al echar fuera el tejo de la rayuela, sale por un cornero o ángulo, se dice "corne" y también pierdes.
- Las casillas deben hacerse por orden.
- Pierdes si apoyas el segundo pie, cuando no debes hacerlo.

Cuando se pierde, debes esperar turno y comenzar el juego por el lugar donde perdiste.

DOS MODALIDADES

1.- EL LUNES.— Para jugar se necesita construir un lunes de la forma que se indica en la figura y un tejo.

Se tira el tejo a la primera casilla y se va a la pata coja hasta la casilla siete, pudiendo descansar en los descansos; es decir en las casillas 3 y 7. Se vuelve a la pata coja y al llegar donde está el tejo, se le empuja

con el pie que apoya en el suelo y se le echa fuera del lunes.

Se tira a la 2^a casilla, a la tercera, etc. y se hace la misma operación.

El tejo se puede echar fuera del lunes, poco a poco, de casilla en casilla -has de procurar que nunca se quede en raya-, o de una fuerte patada.

Cuando toca hacer la tercera casilla, puedes descansar en ella a la ida o a la vuelta, pero sólo una vez. Cuando haces la séptima no puedes descansar.

A partir de este momento ya no hay descansos.

LA PALMA.— El tejo se pone en la palma de la mano. Así se recorre a la pata coja el lunes. Cuando estás en la primera casilla tiras el tejo fuera y lo pisas.

EL PUÑICO.— Igual que la palma, pero el tejo esta vez se lleva en el puño.

LA CORVICA.— El tejo se lleva colocado en la corva de la pata coja.

EL REPASICO.— Se lleva el tejo dándole con el pie de casilla en casilla. Ida y vuelta; se saca fuera y se pisa.

EL PISO.— Con los ojos tapados vas andando -ya sin la pata coja- por el lunes de casilla en casilla.

Al entrar en cada una de las casillas se dice:

— ¡Piso?.

—Chorizo, contestaran los demás jugadores. O bien "Morcilla", en cuyo caso estás pisando raya y pierdes .

EL TIRO.— Puesto de espaldas al lunes, tiras el tejo procurando que caiga en alguna casilla, en cuyo caso la casilla será tuya, podrás ponerle tu nombre y descansar en ella cuantas veces quieras. Puedes intentarlo hasta tres veces.

2.- TIERRA Y CIELO.

Se construye una rayuela de la forma que se indica.

Desde tierra se arroja el tejo a la primera casilla. Se recorre la rayuela sin pisar la casilla en que está el tejo y a la vuelta se recoge y se sale a tierra.

El recorrido se hará saltando a la pata coja las tres primeras casillas, al llegar a la 4 y 5 apoyas un pie en cada casilla; saltas la 6 a la pata coja y luego con los dos pies en la 7 y 8, dándote la vuelta, para regre-

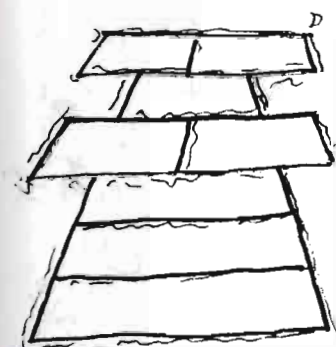
sar a tierra de la misma forma.

Luego tiras el tejo a la 2^o, 3^o, etc., hasta hacer toda la rayuela.

Cuando te toca hacer la casilla 4 se ponen los dos pies en la 5 y en la 4 cuando te toque hacer la 5. Igual ocurre en las casillas 7 y 8.

Al terminar la rayuela puedes elegir casilla poniéndole tu nombre.

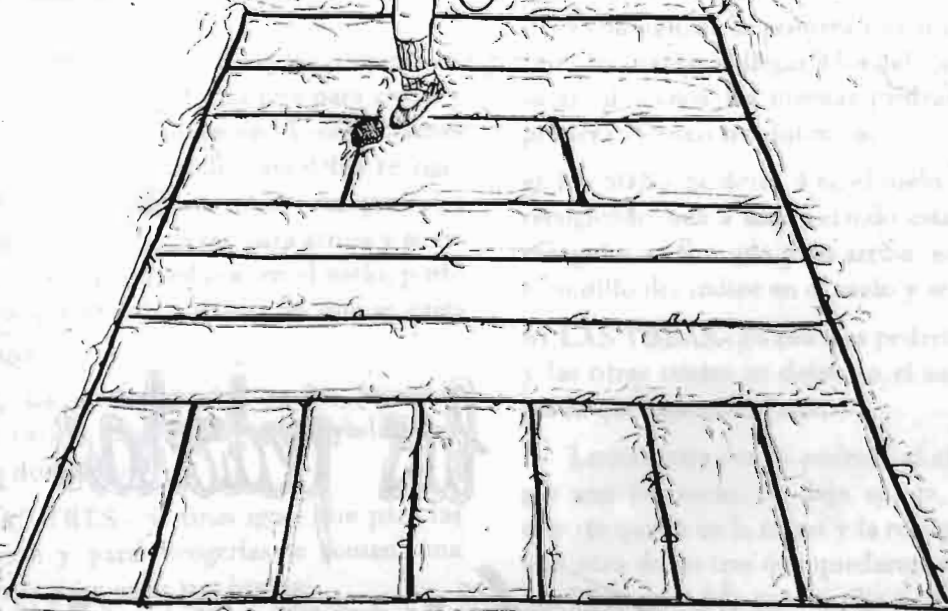
Ganará quien consiga mayor número de casillas.

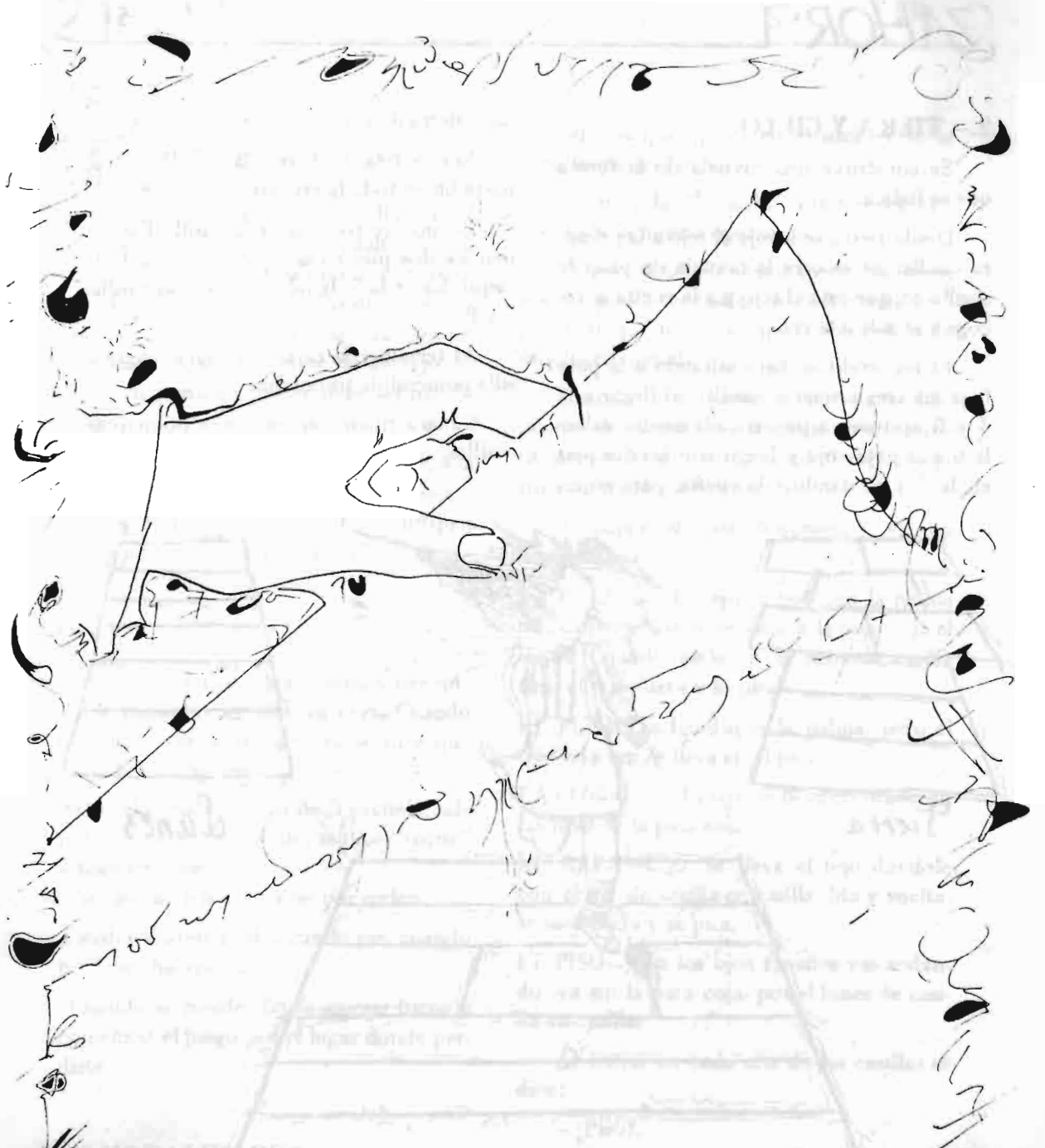


Tierra



Lunes





las pedretas

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.



o hace mucho tiempo se podía ver en cualquier rincón de nuestros pueblos a grupos de niñas practicando este difícil y complicado juego.

Hoy parece definitivamente perdido y ni siquiera la gente mayor es capaz de recordarlo.

Se trata del antiguo juego de tabas, lo que ocurre es que las tabas fueron sustituidas por pequeñas piedrecitas.

Para jugarlo se necesitan 5 piedrecitas pequeñas -pedretas- y al menos 2 niños.

Para saber quién sale se tiran las piedras primero al dorso de la mano y luego a la palma -siempre con una sola mano-. Quien más piedras haya recogido será el que salga. "VAMOS A ECHAR NICES".

Es un juego completo con distintas fases que todos deben hacer. Mientras no se pierda se seguirá jugando. Al perder, las pedretas pasan al siguiente jugador y se espera turno, siguiéndose el juego luego en la fase en que se perdió.

a) **LAS PRIMERAS.** Todas las pedretas están en una mano. Se tira una para arriba y las 4 restantes se dejan en el suelo. Tienes que hacerlo muy rápido pues debes recoger la pedreta que lanzaste al aire sin que caiga al suelo. Se tira otra vez para arriba y se recogen las 4 que quedaron en el suelo, junto con la que se había tirado sin que se caiga ninguna.

A las más pequeñas se les permitía hacer cacico; es decir, cogerlas ayudándose de las dos manos.

b) **LAS TRES.**- Se tiran igual que para las primeras y para recogerlas se toman, una separada y las otras tres juntas.

Titón: pierdes si tocas o mueves una piedra que no tenías que coger.

c) **LAS DOS.**- Se recogen de dos en dos.

d) **LA UNA.**- Se van cogiendo de una en una. Una vez cogidas todas, se tira una para arriba y las otras 4 se dejan en el suelo. -Una cagá-.

e) **EL PUÑICO POCHO.**- Se recogen las 4 del suelo de la misma forma que siempre; es decir, tirando una para arriba. Se vuelven a dejar. La que te queda en la mano la tiras hacia arriba y la vuelves a recoger con el dorso. Se vuelve a tirar, se da una palmada en el suelo y se recoge con la palma.

Se vuelve a tirar al dorso. Con el pulgar y el corazón se coge una de las chinas del suelo y con un impulso de la mano se tira lá del dorso al suelo y la que tienes en los dedos pasa al dorso. Se tira para arriba, das una palmada en el suelo y se recoge con la palma.

f) **LAS PALMAS.**- El número de juegos a los que se va se determina echando palmas. Lo mismo que el echar nices: las piedras que se recojan, nos dicen el número de juegos a los que se va.

Echa palmas la primera que llega a esta fase. Las demás al llegar a las palmas, deben sacar al menos las mismas piedras que la primera. Tienen tres intentos.

g) **EL SON.**- Se dejan 4 en el suelo y se van recogiendo una a una. Cuando están todas recogidas se tira una para arriba, se da con el nudillo del índice en el suelo y se recoge.

h) **LAS TOBAS.**- Se tira una pedreta al aire y las otras cuatro se dejan en el suelo. Coges la que lanzaste al aire.

Lanzas otra vez la pedreta al aire y coges una del suelo. Se deja aparte. Tiras la que te queda en la mano y la recoges junto con otra de las tres que quedaron en el suelo. Tiras esas dos para arriba y coges otra del suelo junto con esas dos. Tiras las tres para arriba y coges la que te queda. Tiras al

aire las cuatro, das una palmada y las recoges.

i) **LA SISA.**- Todas las pedretas se echan de la palma al dorso. Las que caigan al suelo se recogen con el dedo pulgar y corazón una a una y se tiran al dorso, cayendo al suelo las que antes estaban allí.

j) **LOS PUENTES.**- Se tira una para arriba y se dejan las otras cuatro en el suelo. De la misma forma que siempre; es decir lanzando una para arriba y luego cogiéndola, se van pasando de una en una por el puente formado por los dedos corazón y pulgar de la mano izquierda, o bien sustituyendo el puente por una raya en el suelo.

Para el juego de las pedretas también había fórmulas y cancioncillas. He aquí un ejemplo:

**Palmas
castañas,
almendras
y turrón.
Qué rica
colección,
que una
y que dos.**

ALGUNAS NOTAS AL JUEGO DE LA TABA.

Era un juego realmente peligroso, pues utilizabamos una correa y al final acababamos dándonos unos golpes terribles.

Uno es pacifista y no se va a dedicar a difundir este tipo de juegos. No hay que preocuparse, otros lo han hecho y lo harán por mí.

Basta decir que la taba era aquel tradicional huesecillo de caras bien diferenciadas:

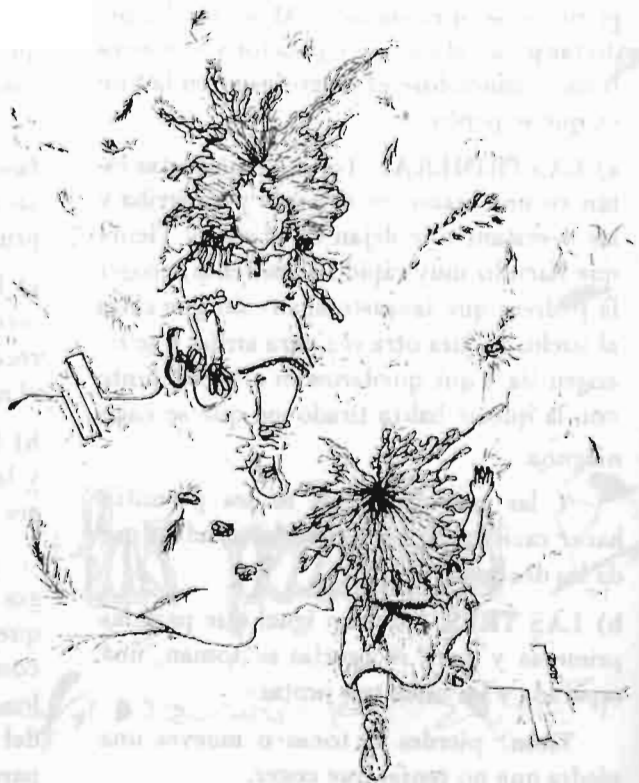
- Una cara abombada, que era la panza.
- Otra cara concava.
- Otra curva en forma de S.
- Otra recta en forma de I.

Para jugar a las pedretas con tabas, se pintan 4 de rojo y una de negro.

Los romanos interpretaban la voluntad de los dioses, pintando un signo en cada cara, lanzándolas luego.

Las tabas se conservaban como un verdadero tesoro. De Alcibiades se cuenta, que cuando niño, se acostó en el suelo para impedir que un carro pisase sus tabas.

Las tabas las puedes utilizar para un monton de juegos, que tu puedes inventar. Por ejemplo, puedes dar un valor en puntos a cada cara y lanzarlas, para ver quien consigue mayor puntuación; pintar símbolos igual que hacían los romanos y jugar a las prendas; etc.





otros juegos

Alfabeto musical

LA RUEDA DEL APARGATE

El juego de la rueda del apargate estuvo muy extendido en toda España, y no sólo entre los niños, sino que tenía gran aceptación entre los mayores.

Desde hace unos 15 años yo no tengo noticias de que se juegue y la gente a la que he preguntado tampoco recuerda haberlo visto jugar ahora. "Eso era antes, cuando nos íbamos de gira para San Juan y San Pedro. Ahora a la juventú no le interesan esas cosas... si viera usted lo bien que lo pasamos. Me acuerdo un día que..."

Es otro de los juegos, que parece definitivamente perdido, pero no irrecuperable.

Los participantes se sientan en el suelo, unos frente a otros y formando un círculo.

El que lleva el alpargate en la mano, está de pie y va dando vueltas por fuera del corro.

Todos cantan:

**Al apargatico viejo
que aquí me lo dejo.
Mirad parriba,
que cae una oliva,
mirad pabajo,
que cae un escarabajo,
taparse bien...
¡Mirarse los culos!**

El del apargate, durante la canción lo dejará detrás de alguno de sus compañeros. Cuando la canción termina, el que tiene la zapatilla, correrá dando vueltas por fuera del corro, para pegar con ella al que estaba de pie, hasta que éste ocupe el lugar del otro, comenzándose otra vez el juego.

RICOTIN RICOTAN

Lo juegan al menos dos niños. Uno se sienta en una silla y el otro pone su cabeza sobre las piernas del que está sentado. Este le va dando palmadas en la espalda y cantando:

**Ricotín, ricotán,
las cabrillas del Corán
el cuchillo carnicero,
¿Cuántos dedos tengo en medio?
Si me hubieras dicho... (número)
no te hubiera dado mas.
Ricotín, ricotán...**

Se ponen los dedos sobre la espalda para ver si los acierta en cuyo caso intercambiarán sus papeles. En caso contrario seguirá amagando hasta que acierte.

LA RUEDA DEL ALPARGATE.

AL, AL PARGA TI CO VIE JO, QUE A QUI ME LO DE JO. MI
RAR PA A RRI BA QUE CAE U NA O LI VA MI RAR PA A BA JO

RICOTIN RICOTAN.



LAS TRES EN RAYA

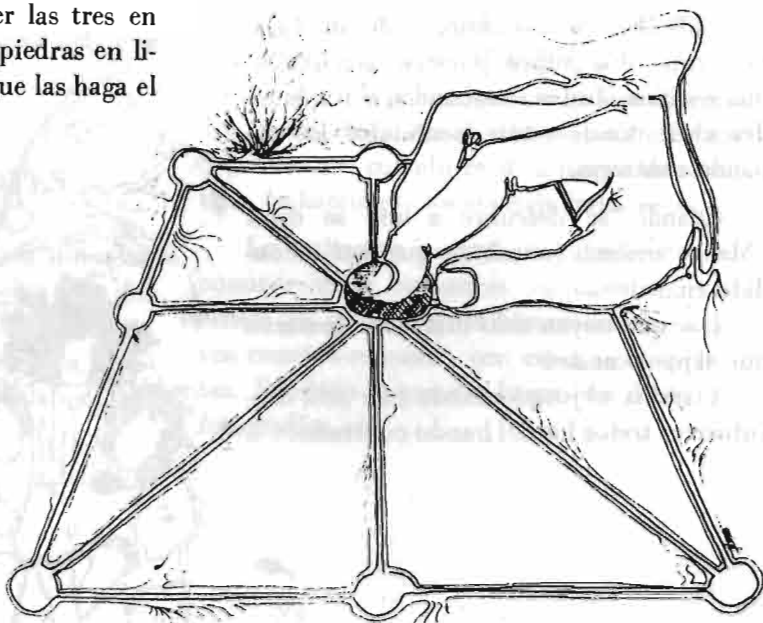
Es un juego para dos. Cuando yo era niño lo jugábamos mucho, después no he visto jugar a ningún niño; es más, ni siquiera lo conocen.

Se traza sobre un banco, un muro, el suelo... un cuadrado con sus cuatro diagonales y medianas. Cada niño tiene tres piedras, unas más pequeñas que las otras para distinguirlas. Se trata de hacer las tres en raya; es decir, poner las tres piedras en línea recta, evitando a la vez, que las haga el otro.

Cada niño tira una vez y cada mano le tocará el centro a uno de los participantes.

Al lograr hacerlas se dice: "Mis tres en raya, para que no se me vayan".

Los griegos lo denominaron el juego de Babel, pues cuenta la tradición que fué descubierto por estos, cuando tomaron Troya. Estaba incrustado en una mesa de oro, adornada con piedras preciosas.



LA SILLICA LA REINA

Dos niñas forman la sillica cogiéndose cada una la muñeca izquierda con la mano derecha. Luego con la mano izquierda, que queda libre, se coge la muñeca derecha de la compañera.

Otra se sienta en medio y se abraza al cuello de las otras dos, para no caerse. Así la llevan un trecho corto cantando:

A la sillica la reina,
que nunca se peina,
un día se peinó,
cuatro pelos se sacó.

EL MANOS ARRIBA

Lo jugábamos de noche, mientras nuestros padres estaban tomando el fresco.

Utilizábamos dos esquinas de una casa. Se forman dos grupos, puestos cada uno en una esquina. Todos se esconden y tratan de descubrir donde están escondidos los del bando contrario.

Cuando se descubre a uno se dice: "Manos arriba... (nombre), que está escondido en..."

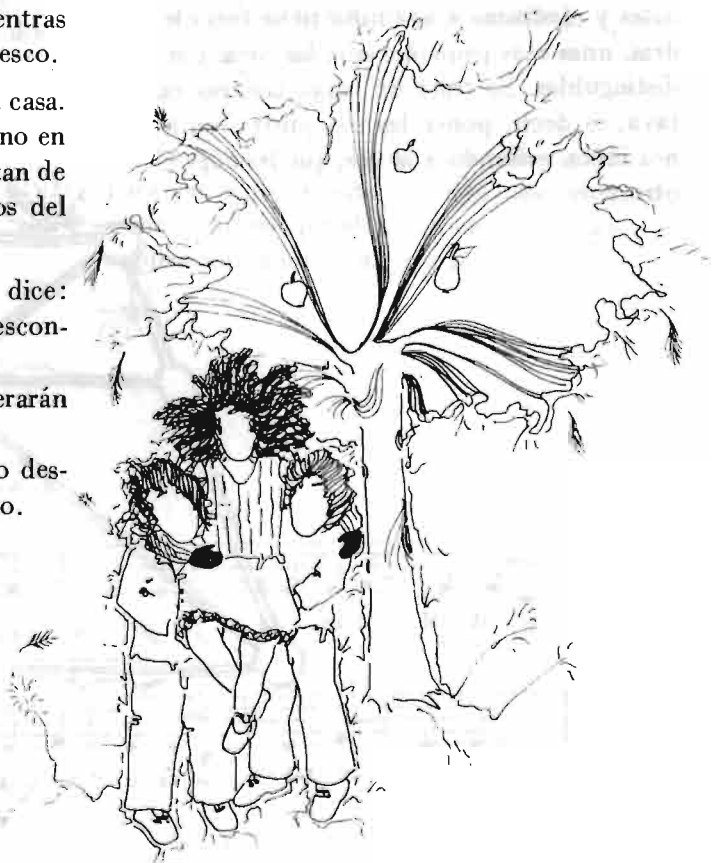
Los que hayan sido matados esperarán que el juego acabe.

Termina el juego cuando han sido descubiertos todos los del bando contrario.

ALGUNOS JUEGOS DE ORIGEN

PASTORIL

- Guardar ganado sin falta,
de perro, cencerro y sal.
- Saber ordeñar lo ajeno,
hacer lumbre en un zarzal,
cuajar el queso en su tiempo,
esquilar, matar y escuartar.
- Codiciar el pasto bueno
y si puedes no pagar,
que aluego los labradores
de tus cuartos se reirán.
- Por la noche un padrenuestro,
caldereta pa cenar,
llevar cuchillo dispuesto
y a los lobos auyentar.



Gran parte de nuestro folklore tiene su origen entre los pastores,

Su tiempo de ocio, mientras sesteaba el ganado lo llenaban con multitud de juegos, romances, ritos, canciones, etc., que seguramente son la expresión de un sentimiento "mágico encantador" de culturas pastoriles mas primitivas, para expulsar del rebaño los malos espíritus, apaciguar el ganado, desarrollar destrezas o simplemente festejar -jugar- embelleciendo así su vida.

LAS CUATRO ESQUINAS.

Se dice que lo practicaban los zagales, mientras las ovejas amamantaban sus corderos. Cada niño se pone en una esquina del corral de la majada. Un compañero se sitúa en medio. Los de las esquinas se intercambian su sitio evitando que se lo quite el que está en el centro.

Se puede hacer también con árboles, puertas de las casas, etc.

EL ESTIRAGARROTES

Es un juego de fuerza. Dos niños se sientan en el suelo, apoyando los pies del uno contra los del otro. Cogen un garrote entre las manos y cada uno tira para su lado intentando levantar del suelo al contrario.

ECHAR EL PULSO

Dos niños apoyan los codos de una mano sobre una mesa. La mano libre se ponen en la espalda. Se cogen con las palmas de las manos y empujan el brazo del contrario hasta llevarlo sobre la mesa, ganando así el pulso.

CON LAS CARTAS DE LA BARAJA

Tiene su origen en los romances que antiguamente recitaban los pastores en la misa del gallo, el día de nochebuena.

La costumbre se ha ido perdiendo, pero los pastores la hicieron juego para sus zagales pequeños.

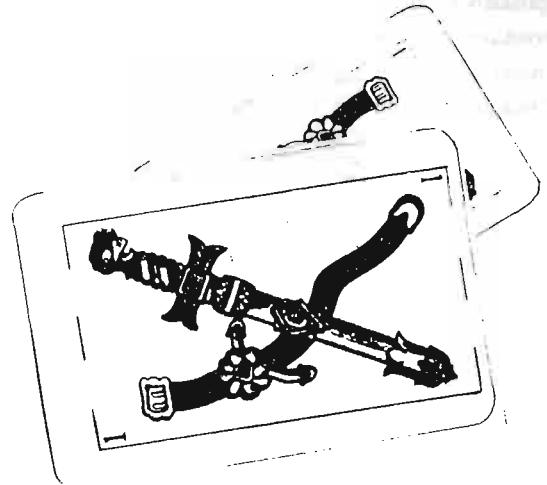
Colocaban las cartas en orden: rey deoros, as de espadas, caballo de copas, etc. y luego a la vista de sus hijos, las iban echando una sobre otra encima de la mesa, a la vez que recitaban un romance.

A los más pequeños -se puede hacer con niños desde los dos años- les encanta. Seguramente cuando reciteis juegos de este tipo, os harán que los repitais varias veces.

Lo realmente importante, además de conocer estos romances -o cuentos- ya hechos, es, que vosotros mismos creéis nuevos cuentos-romance, con estas u otras cartas. También lo puedes hacer con dibujos, fotografías, etc.



Un rey sabio y poderoso.



con la serpiente a sus pies



un caballo con su copa



un padre y una mujer.



Toma esta copa, mujer



que con mi caballo y maza



te regalo este doblón,



que el rey de espadas lo manda



bajo del pino, una fuente



un rey se paró a beber



una dama se lo impide



y un caballero a ofrecer.



Un caballero valiente,



una dama con dinero



y el rey por vengarse de ella,



le dió una copa veneno.