

f

24 Juegos populares

Francisco Joaquín Pérez González

II congreso nacional de
familias de personas con
discapacidad intelectual

Extremadura

1, 2, 3 y 4 de mayo de 2003

24 Juegos populares

Francisco Joaquín Pérez González

II congreso nacional de
**familias de personas con
discapacidad intelectual**

Extremadura

1, 2, 3 y 4 de mayo de 2003

42 juegos populares

© Textos: Francisco Joaquín Pérez González

© Diseño: Blas M. Parejo

Edita: FEAPS Extremadura

Imprime: APROSUBA 4 - Don Benito

Depósito Legal: BA - 270 / 03

A manera de presentación

Esta obra, sencillamente, trata de la vejez y de lo que se puede hacer para que la vejez sea una etapa de la vida que no sea una carga.

Después de haber leído esta obra, el lector podrá sentirse más seguro y más capaz de enfrentar la vejez con una actitud más positiva.

Además, podrá sentirse más seguro y más capaz de enfrentar la vejez con una actitud más positiva.

Después de haber leído esta obra, el lector podrá sentirse más seguro y más capaz de enfrentar la vejez con una actitud más positiva.

***El hombre no deja de jugar porque se hace viejo
sino que se hace viejo porque deja de jugar***

Bernard Shaw

It is possible that the data in Figure 1 may be used to
show that the data in Figure 2 are not correct.

Figure 1

Figure 2

Figure 3

Figure 4

Figure 5

A manera de presentación

*Una, dona, tena, catona,
quina, quineta,
estando, la reina, en su, gabineta,
vino, Gil, quebró, el barril,
barril, barrilón, cuéntalas,
bien, que las veinte, son.*

Esta retahíla se la escuchaba yo a mi abuelo Juan de Higuera de Vargas, siendo el que esto escribe bien pequeñito, recitar a los ojos atentos de mis hermanos mayores. Yo no sabía que era por entonces. Quizás algún idioma árabe, ya que tenía entendido que dicho abuelo había estado en la guerra de África. Con el tiempo averigüé que era, simplemente, una formula para echar suerte antes de comenzar un juego con el fin de averiguar quién se la quedaba. Pero este nimio recuerdo, junto con los que en los años posteriores, y a través de la práctica del diario juego, he ido acumulando, hacen que sea especial para mí la confección de este trabajo.

Leyendo el Prólogo del libro "Juegos Infantiles de Extremadura" de Sergio Hernández de Soto publicado en 1.884, y donde se dice que, dentro del interés de los distintos estudios folcloristas esta el de "los juegos de la infancia, por encontrarse palpitando en muchos de ellos el espíritu de otras generaciones, reminiscencias de tiempos que fueron, datos que serán tal vez de un valor inapreciable para investigadores de la historia humana".

La Organización del II Congreso Nacional de familias de personas con discapacidad intelectual, dentro de las actividades de esparcimiento que ha programado, ofrece ahora la posibilidad de deleitarse en una agradable jornada donde los más jóvenes y no tan jóvenes de estos colectivos puedan disfrutar con los juegos y juguetes que nuestros folcloristas rescataron y que, provistos de los, a veces, difíciles elementos necesarios para su correcto desarrollo, jugar durante horas con la seguridad de no caer en el aburrimiento ni la monotonía en ellos.

En este trabajo encontrará el curioso lector las bases para el correcto desarrollo de cada juego en esta jornada practicado, así como variantes y notas de otros muchos más.

Póngase el participante, mentalmente, unos pantalones de pana con desgastadas rodilleras y desinhíbese. Correteee y salte. Sude y huela a tierra. Este trabajo servirá únicamente para refrescar su mente. Sus recuerdos y ganas de disfrutar pondrán el resto.

El autor

Sandalias gigantes

1

Unos gigantes artilugios, que en otro tiempo se realizaban con grandes corchos o maderas salvadas de la hoguera y a los que se les ataban tiras de pellejo, eran utilizados para competir en carreras de largos o cortos recorridos, competiciones con obstáculos, etc...

Una novedosa recuperación que sin duda hará las delicias de los participantes de cualquier edad.

Para jugar hay que tener en cuenta primero que hay modelos de varias capacidades. Para dos, tres, cuatro... personas y por lo tanto de diversa longitud.

Los participantes se colocarán, uno tras otro, introduciendo un pie en cada una de las tiras de piel que hay en las chanclas.

Dependiendo de la modalidad de competición a realizar las reglas se irán marcando dependiendo de las mismas.

Por ejemplo: Carrera de longitud. Se señalarán en el terreno una línea de salida y otra de llegada y se dará la señal de salida. Ganará el grupo que llegue antes.

No olvidar puntualizar algunas reglas antes de comenzar. Estas reglas se consensuarán de manera que todo el mundo este conforme y enterado antes de iniciar el juego. Por ejemplo: Si un grupo de competidores se cae, ¿podrán volver a levantarse y continuar el juego desde donde cayeron? o, por lo contrario, ¿deberán comenzar desde el principio?

Un juego dinámico que no quedará indiferente a quien lo practique y en el cual, el tiempo se pasará sin darnos cuenta.

2

La Taba

Un juego que ya en la Roma y Grecia antigua se practicaba. El lógico uso y su proliferación en nuestra comunidad viene dado por la existencia de abundante ganado y su sacrificio y consumo casero, lo que permitía el acceso sencillo de los niños de todas las épocas a los huesos del ganado lanar.

Con los huesos provenientes del tobillo de los cordeiros se fabricaba este ancestral juego donde se conjugaba la habilidad y la pericia de los participantes. También era necesario para su práctica una bola o canica.

El juego consiste en lanzar al aire las TABAS (doce por lo general) y éstas, al caer, adoptan cualquiera de las cuatro posiciones por las que son conocidas sus caras: PANZA, OLLO, PLANA y PICO. Dependiendo de su fortuita colocación y de su inmediata manipulación se ganan o se pierden las partidas.

Cada juego completo se desarrolla según el orden antes expuesto, es decir, el primer participante lanza las TABAS y debe conseguir que la mayoría de ellas queden con la cara de PANZA hacia arriba. Como esto y de una tirada difícilmente ocurre, seguidamente y mediante el lanzamiento al aire de la canica, el participante debe de, además de capturar el mayor número posible de TABAS con la cara de la PANZA a la vista, colocar las restantes, de manera que puedan ser recogidas en el siguiente lanzamiento de la bola. Estos movimientos se han de hacer en el mínimo intervalo de la subida y bajada de la canica, que

debe ser recogida con la misma mano que manipula las TABAS. De conseguir recoger todas las TABAS, continua de la misma manera con la siguiente posición, o sea, el OLLO. De no ser así, pasaría el turno al siguiente participante que comenzaría desde la PANZA. Así no es difícil suponer que mientras algún jugador aún se encuentre intentando coger las de la PANZA, otros, más habilidosos, ya estén en la posición de PLANA o PICO, por ejemplo.

Como en todo juego, hay multitud de variantes, como, por jemplo, conseguir colocar la TABA en posición vertical, arduo logro e indicación de sobrada pericia. Pero como ésta, cualquier alteración gira en torno a las reglas generales.

3

La Pucherada

El conocidísimo juego de los pucheros pero con el encanto de la ambientación del mismo. Antiguos pucheros sujetos con gruesa sogá proporcionarán a los que sean capaces de destruirlos regalos de todo tipo.

Aprovechando dos postes que se hallen en el terreno, tal vez dos árboles, se colocará una cuerda resistente de un punto a otro. En ella se irán anudando, de manera que no se deslicen, tantos pucheros como deseemos.

En su interior, previamente, habremos colocado productos de todo tipo: caramelos, monedas, pequeños obsequios. Para hacer más divertido el juego, el contenido antes expuestos, irá aderezado con agua, harina, tierra...

El jugador, con los ojos vendados y provisto con un grueso palo, intentará romper el puchero en busca de su regalo interior.



Tiro de Soga

Arcaico y popular juego consistente en, con la utilización de una larga y consistente cuerda, probar las fuerzas de dos equipos contrincantes.

Para la preparación del juego se atará en el centro de la cuerda un pañuelo que servirá de indicación del desplazamiento de dicha cuerda.

En el suelo, previamente, se dibujarán dos marcas paralelas, a la distancia, una de otra, de un metro aproximadamente. Los equipos rivales se situarán en ambos extremos de la cuerda sujetándola, y haciendo coincidir el pañuelo anudado con el centro de las dos marcas.

Una vez que, a indicación de un necesario juez, comience la competición, el equipo que logre sobrepasar el pañuelo de la marca más próxima a los mismos será el ganador.

5 *A la una anda la mula*

Este juego consiste en colocar a un jugador en la posición inclinada de burro y por encima de él irán pasado los demás participantes. Irán entontes saltando uno tras otro y, cada vez que lo haga uno, irá recitando la retahíla siguiente y haciendo los movimientos que se indican en cursiva. Cuando no se señale nada es que será simplemente un salto lo que hará el jugador.

El jugador que al saltar no realice el movimiento indicado, se equivoque o caiga al burro, pasará a ocupar la posición de éste. La retahíla es la siguiente:

A la una anda mi mula

Salto por encima del burro.

A las dos el lindo coz

Se le dará un golpe con el tacón al burro mientras se salta.

A las tres me senté

Al saltar se sentará brevemente sobre el burro.

A las cuatro araña mi gato

Se le arañará brevemente en la espalda del burro.

A las cinco crece el borrico

El burro se elevará un poco en su misma posición.

A las seis le mejor vino que bebe el rey

A las siete salto y pongo mi carabuchete

Se saltará y cada jugador pondrá un objeto sobre la espalda del burro.

A las ocho salto y lo recojo

Se saltará y se recogerá el objeto anteriormente puesto.

A las nueve atraca la burra y bebe

A las diez otra vez

A las once llama el conde

A las doce le responde

A las trece le amanece

A las catorce las dos coces

Al igual que el segundo movimiento pero dándole 2 veces.

A las quince un pino

El burro se incorporará por completo, poniéndose de espalda al saltador y agachando únicamente la cabeza. Habrá que saltar por encima suya.

En le pino un nido

En el nido un huevo

En el huevo un pelo

En el pelo un espejo

Donde se mira mi novia, la más guapa de

Mundo entero.

Tengo una manta ruana

Con más piojos que lana

La miré y me dio 153

Del derecho cinco más

Que suman 158.

Esta retahíla ha sido recogida de un libro aparecido en 1998. Como curiosidad y, para comprobar la relativa similitud, añadimos otra publicada algo más de cien años antes, en 1884.

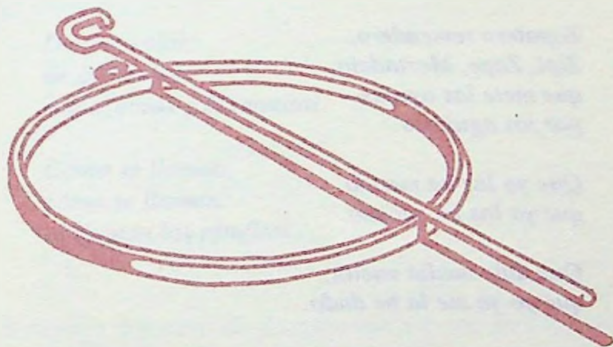
*A la una anda la mula
A las dos, el reloj,
A las tres, machaca, machaca el almirez,
A las cuatro, brinco y salto
A las seis, el mejor vino que bebe el rey
A las siete, salto y pongo mi capiruchete,
A las ocho, salto y quito mi bizcocho,
A las nueve, desata la burra y bebe
A las diez, otra vez, si tiene sé,
A las once, llama al conde
A las doce, le responde,
El conde de Inglaterra
Mandó desollar una perra,
Con un cuchillo de caña
Allá, arriba en la montaña
Hay un pino,
En el pino un nido,
En el nido un huevo,
En el huevo un pelo,
Tirando de este pelito
Salen los pajaritos
Pun-pun, que tocan a fuego
Pun, pun, que ya están aquí,
Pun-pun, que echen a juir.*

Aros

Juego consistente en realizar competencias diversas, como de obstáculos o velocidad, con un aro de unos 40/50 cms. por medio de una varilla que le sirve de guía.

La varilla, que dispondrá de un giro en el extremo inferior de la misma y donde se introducirá el aro por la parte que casi roza el suelo, servirá de conductora de los movimientos del aro.

Es necesaria una buena práctica antes de comenzar cualquier tipo de enfrentamiento lúdico. No obstante, y cuando el juego del aro era habitual por las calles de nuestros pueblos, no era difícil observar a los niños que lo utilizaban únicamente como compañía en sus largos paseos.



7

La Comba

Juego sencillo en su planteamiento pero dispar en la dificultad de la ejecución de los movimientos. Con una larga cuerda o goma elástica, asida por ambos extremos por dos jugadores, éstas la van moviendo con un giro de muñeca, logrando un constante movimiento en comba.

Los participantes van saltando de uno en uno al ritmo que le imponen diferentes retahílas. Los que van perdiendo ocupan el puesto de los extremos de la cuerda.

De la multitud de retahílas existentes y que varían dependiendo de la zona, época del año, modas y costumbres He aquí un par de ellas, relativamente modernas y que sirven de simple ejemplo de la amplia cantidad comentada.

ZAPATERO

*Zapatero remendero,
Zipi, Zape, Mortadelo,
que mete las agujas
por los agujeros.*

*Que ya las ha metido,
que ya las ha sacado.*

*Que date media vuelta,
que yo ya me la he dado.*

*Que salte para fuera,
que yo ya me he salido.*

LOS PITUFOS

*Ya vienen,
ya vienen,
ya vienen
los Pitufos.*

*Por dónde,
por dónde:
por la casa del tío Conde.*

*Cuántos son,
cuántos son:
uno, dos, tres, cuatro, cinco.*

*De qué color,
de qué color:
son azulitos y blanquitos.*

*Cómo se llaman,
cómo se llaman:
se llaman los pitufitos.*

8

Carrera de sacos

Mediante la utilización de sacos de material fuerte, donde se introduce cada jugador, se pueden realizar varias competiciones, dependiendo, entre otros aspectos, del espacio del que dispongamos.

Los más habituales son las carreras de longitud o resistencia y la de obstáculos, siendo éstas últimas las más divertidas ya que, a la dificultad que de por sí entraña el movimiento de una persona dentro de un saco, se añade lo complejo de los giros, retrocesos, etc.

Bilarda (o Billarda)

9

Para este juego se necesita, por un lado, una tabla plana con una parte para sujetarla, al modo de una raqueta y por otro otra pequeña tabla, con los dos extremos afilados de manera que, estando en el suelo, y golpeando uno de los extremos salte.

El juego se realiza en un lugar amplio, donde, en el centro se marca una zona, bien con un círculo, cuadrado o dos rayas, suficiente para que, dentro, pueda moverse libremente un jugador. Se establece un orden para lanzar la bilarda. El que empieza intenta dar a la bilarda para lanzarla lo más lejana posible del terreno marcado.

Dependiendo la retahíla que se use y de alguna de las variantes del juego que se esté usando tiene tres o cinco oportunidades para lograrlo, siendo alguna de las utilizadas las siguientes:

Para tres oportunidades

A la una a la luna

a las dos al sol

a las tres a las estrellas

y a las cuatro a por ella

Para cinco oportunidades

Una, dos, tres, cuatro y el zapato.

El jugador siguiente en el turno, una vez que ha conseguido coger la bilarda, intenta introducirla en la zona marcada desde donde cayó. Si lo logra será él el que lance ahora la bilarda.

10

Zapatero

En este juego es preferible que participen el mayor número de jugadores posibles con lo que se logra que la suerte sea más variada. Para comenzar se sientan todos los participantes en el suelo, menos uno que es el que repartirá la suerte. Éstos estarán apoyados en una pared, extendiendo sus pies para dejar la suela del zapato a la vista del jugador que comienza la retahíla. El jugador de pie irá golpeando con su zapato la suela de los demás, al ritmo que le marque la siguiente retahíla:

*Zapatero lindero lindazo,
como te descuides te pego un porrazo.
Ron, ron, que salté pichón.*

A cada palabra corresponderá un golpe, de manera que, al que le toque en suerte la palabra PICHÓN flexionará la pierna por la rodilla y ese pie ya estará salvado y no se golpeará en la siguiente ronda.

Consecutivamente, el jugador de pie, irá de un lado a otro y siguiendo un orden, golpeando a todos los demás. El último que quede con un pie extendido pasará a ser el jugador que golpea.

Juego éste para después de una fatigosa jornada de juegos dado su comodidad y necesidad de bajo rendimiento físico.

Otra variante consiste en seguir esta retahíla:

*Zapatillo, lindillo, lindazo,
El que se descuide lleva un zapatazo.*

Y al decir la palabra ZAPATAZO, todos los jugadores deberán de esconder sus pies, si no se llevaría un golpe en la suela de su zapato.

11

España y Portugal

En otros lugares de Extremadura, este juego es también conocido como "Las Palmetas". En un amplio terreno se colocan dos grupos iguales de participantes, uno será denominado España y el otro Portugal. Se colocará, cada grupo, detrás de una línea paralela, colocadas a cierta distancia una de otra, de al menos cinco metros, con el fin de que haya espacio suficiente para correr.

Comenzará saliendo un participante de uno de los grupos que, dirigiéndose al otro, hará un recorrido, de un extremo a otro del mismo, golpeando con su mano la palma de los del otro bando. Éstos tendrán los brazos extendidos y las palmas hacia arriba.

Cuando el jugador del equipo contrario golpee a uno con más fuerza que lo habitual, saldrá corriendo hacia su terreno. Si logra traspasar la línea de su grupo sin ser tocado por el oponente, que habrá salido corriendo tras él, éste último será el eliminado. Si es tocado antes de llegar a su jurisdicción, será él el eliminado.

Ganará el grupo que consiga, al final, mantener a alguno de sus miembros.

El Marro

12

No confundir con Los Marros de la zona de las Hurdes, juego más tranquilo y parecido a la Taba.

Para comenzar hay que buscar un terreno amplio donde desarrollarlo: campo abierto, parque, plaza pública... bien delimitado y de donde no deberán salir los participantes y donde, en un apartado, se señalará un terreno habilitado para los "marros".

Comenzará un niño que, mediante cualquier procedimiento de sorteo será el primero en tener que, corriendo, alcanzar a otro participante. Una vez logrado, ambos, cogidos de la mano, volverán a la zona del "marro" y saldrán de nuevo para ir capturando, uno a uno, a los demás participantes hasta conseguir alcanzar a todos.

Si la cadena formada es dividida por cualquiera de sus partes, los componentes de la misma tendrán que volver, corriendo, a la zona del "marro", pudiendo ser golpeados, en este trayecto, por los jugadores aún no cogidos. Concluirá el juego termina cuando son capturados todos los jugadores.

13

Ratón que te pilla el gato

Se forma un corro entre todos los jugadores menos dos, que partiendo desde el centro del corro serán el “ratón” y el “gato”. Los componentes del corro estarán cogidos de las manos y estirarán los brazos cuanto puedan, de manera que puedan pasar por debajo de ellos el “ratón” y el “gato”. El “gato” intentará coger al “ratón” pasando por debajo de los brazos de los niños, mientras los todos los niños cantarán:

*Ratón que te pilla el gato,
ratón que te va a pillar.
Si no te pilla esta noche,
te pilla a la madrugada.*

Se va repitiendo la canción mientras dure la persecución. Cuando el “gato” coge al “ratón” se cambian los papeles con otros del corro de manera que participen los máximos posibles.

Veó, veó

14

Tranquilo juego para después de una larga jornada de actividad. Distribuido el grupo como decida, habrá un primer jugador, elegido a suerte, que comenzará preguntando a los demás:

Veó, veó

A los que los demás contestarán:

¿Qué ves?

El jugador que conduce el juego dirá:

Una cosita

Los demás volverán a cuestionarle:

¿Con qué letrita es?

El jugador que inició el juego y que, previamente, ya habrá elegido un objeto existente dentro del espacio inicialmente acordado, dirá:

Empieza con la letrita, con la letrita...

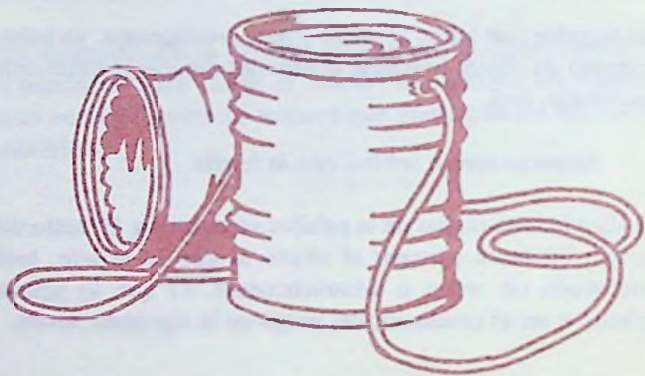
Y dice la letra inicial de la palabra en cuestión. El resto del grupo intentará adivinar el objeto al que se refiere, bien siguiendo un orden o arbitrariamente. El que lo acierte pasará a ser el conductor del juego en la siguiente ronda.

15

Los Zancos

Juego de precisa de cierta habilidad y práctica. A dos latas de conservas, lo más altas y anchas posibles, de las que habitualmente vemos por casa, le hacemos dos agujeros por donde pasar una larga cuerda, lo suficiente para que podamos sujetarlas con las manos una vez subidas en ellas.

Con esta sencilla preparación lograremos un arcaico vehículo con el que poder realizar carreras de obstáculos, saltos, velocidad...



Torito en Alto

16

Se sortea entre todos los participantes para decidir quien es el que comenzará a perseguir a los demás del grupo. Éstos, correrán por todo el terreno de amplitud previamente decidida. Para evitar ser cogidos, pueden subirse en cualquier obstáculo del terreno mobiliario urbano existente diciendo a la vez "torito en alto". Una vez que el perseguidor consigue alcanzar a un jugador, éste pasará a ser ahora el perseguidor.

Es conveniente decidir previamente cual es la altura para poder considerarse un jugador salvado, cuestión que se comprobará si hay alguna duda.

17

El Pañuelo

Para comenzar este juego se han de hacer dos equipos que se numerarán respectivamente y que se colocarán paralelamente a una distancia de diez o quince metros. Un participante, elegido a suerte, se pondrán en el medio de ambas filas con una pañuelo colgando de la mano.

El del medio pronuncia un número y los correspondientes de cada equipo saldrán a llevarse el pañuelo. El que lo coge deberá salir corriendo a su fila sin ser tocado por el oponente que deberá perseguirlo. Si consigue llegar con el pañuelo a su grupo sin ser tocado el perseguidor será eliminado. Si, por lo contrario, es tocado será el portador del pañuelo el eliminado.

En el grupo del eliminado se volverá a repartir la numeración, habiendo, por lo tanto, algún jugador poseedor de más de un número.

Gana el grupo que consigue quedarse con algún componente.

Cortahilos

18

Juego para grupo amplio que consiste en el que uno de los jugadores será el que se la quede y deberá perseguir, uno a uno, a todos los demás, hasta alcanzarlos. Mientras va persiguiendo a uno, si otro participante se cruza en el camino imaginario entre ellos y dice la palabra:

¡Salvado! o ¡Cortahilo!

El perseguidor pasará a correr tras de éste último. Si el que se la queda consigue atrapar a uno, el alcanzado pasará a ser el perseguidor.

19

Cementerio

A Mª José

Para iniciar este juego se han de dividir los participantes en dos equipos y para su práctica es únicamente necesaria una pelota. El terreno de juego, por su parte, estará dividido en dos sectores enfrentados, cada cual comprenderá una zona principal y otra de cementerio.

Se sortea el equipo que comienza. Uno de los componentes de éste tirará la pelota para dar a algún miembro del equipo contrario. Si lo consigue, éste pasará al cementerio del equipo adversario (que es la parte de atrás de dicho grupo). De no darle, y quedar la pelota dentro de su campo, volverán a hacer la misma operación pero a la inversa.

Si uno de los ya incluidos en el cementerio, logra coger la pelota, podrá, desde su lugar, matar a sus originales contrincantes.

Ganará la partida el equipo que mantenga más miembros vivos.

Bote bote

20

*A Rafa A. López,
que tantos kilómetros ha hecho practicando este juego.*

Para practicar este entretenido y dinámico juego, idóneo para amplio número de jugadores, es necesario únicamente contar con un bote, respetando solamente que pueda permanecer de pie y ser golpeado con el pie con facilidad.

Comienza el juego sorteando entre los jugadores para ver quien se la queda. En una zona céntrica del terreno se pinta en el suelo un círculo de aproximadamente un metro de diámetro. En el centro del mismo se colocará el bote. Estando agrupados todos cerca del mismo, un jugador envía, de un puntapié, lo más lejos posible el recipiente. El que se la queda deberá ir a por él y colocarlo otra vez en el centro del círculo. Mientras, todos los demás correrán a esconderse.

Una vez que ha vuelto el que se la queda y, desviándose lo que crea conveniente pero procurando no perder de vista el bote, comenzará a buscar a los demás participantes. Cuado crea haber localizado a alguno, volverá al círculo y golpeando la botella en el suelo dirá:

¡Bote bote por....!

añadiendo el nombre del jugador que ha descubierto.

Si es cierto, éste deberá salir, y colocarse en la zona del bote.

Mientras el que se la queda sigue buscando a los demás, otro jugador, aún no localizado, puede aparecer y golpear, en un descuido de éste, la botella. Entonces todos los jugadores que hasta entonces estaban capturados, quedarán liberados y correrán a esconderse de nuevo.

Gana el jugador que haya conseguido localizar a todos los participantes. Entonces pasará a quedársela el primero que fue capturado.

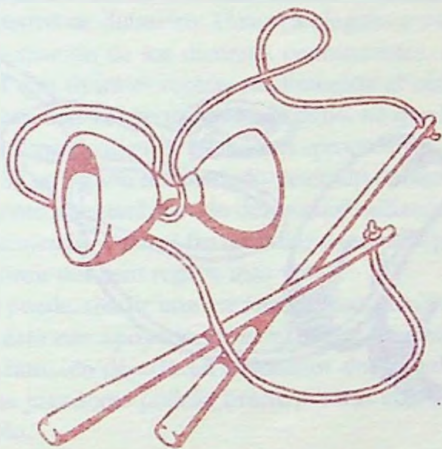
Diabolo

21

Para la practica de este antiquísimo juego, llegado a Europa, procedente de China, a principios del siglo XIX, se requiere una pieza con forma de dos conos unidos por su vértice y un par de varillas de unos cincuenta Cms. de largo unidas por una cuerda de aproximadamente un metro de longitud.

Consiste el mismo en hacer deambular dicho objeto por entre la cuerda sirviéndose de su movimiento de rotación. Una vez conseguido éste se realizan lanzamientos desde la cuerda intentando lograr volver a recogerlo.

Una vez adquirida cierta práctica existen multitud de complejos malabares para realizar o, por qué no, inventar cualquier variante original.



22

Yo-Yo

Artilugio del mismo nombre que el juego, de entretenimiento no grupal, y que su práctica requiere la básica habilidad de conseguir un movimiento continuo de subida y bajada del yo-yo. Para ello se enrollará la cuerda en el carrete interior del yo-yo.

Sujetando con un dedo el lazo del extremo de la cuerda se lanzará con suficiente fuerza para que descienda y, antes de que llegue al final del largo de la cuerda, se deberá dar un tirón para que vuelva a enrollarse la cuerda en el carrete.

Al igual que el diábolo, una vez conseguida suficiente destreza en su manejo, se pueden realizar multitud de vistosas y complicadas acrobacias.



Repión

23

El juego del repión, peonza o repiola, distintas denominaciones del mismo juego dependiendo de la zona, se practica con el objeto de madera del mismo nombre, cuya parte más estrecha esta rematada por una punta metálica, originalmente redondeada.

Mediante una cuerda enrollada en torno al repión, se lanza con fuerza, consiguiendo que el giro que proporciona el desenrollar de la cuerda, haga al repión, una vez que cae al suelo, girar apoyándose en el referido extremo metálico.

Una vez dominada la técnica, hay multitud de posibilidades y juegos de competición para realizar. Uno de ellos, muy habitual en el centro y sur de Extremadura, consiste en, para comenzar, realizar en el suelo un círculo de uno a dos metros de diámetro. Una vez elegido a suerte el turno de participación de los distintos contrincantes, comienza el primero que tirará el repión en dirección al círculo, procurando que, una vez terminado sus giros, no quede dentro del mismo. Los restantes jugadores procederán del mismo modo. Si un repión ha quedado detenido dentro del círculo, el siguiente intentará sacarlo del mismo utilizando su repión. Habitualmente, y con el fin de evitar daños a la pieza, se suelen sustituir por otro repión más viejo.

Se puede añadir una variante como que, si al lanzar el repión éste cae apoyado en el extremo opuesto a la punta deberá también dejarlo en el interior del círculo. Entonces los otros jugadores podrán tirarle piedras con el objetivo de romperlo.

24

Canicas o Bolindres

"Un zote en sintaxis, pero un diestro en el gua"
(Poema anónimo del 1600)

Las canicas o bolindres, pequeñas esferas fabricadas en los más diversos materiales (vidrio, piedra, mármol, metal...) cuyo uso para jugar es conocido desde época egipcia. Multitud de reglas y variantes han proporcionan entretenimiento a los niños de las más diversas épocas.

Francisco Pérez Trejo editó un completo y bello libro sobre juegos populares infantiles, aparecido en el año 1.998 y donde se explica la siguiente variante de juego con canicas o bolindres, muy conocida en el sur de Badajoz.

Se puede jugar a purgana (se devuelven los bolindres que se han ganado) o a lico (te quedas con los bolindres que has ganado).

De cualquier modo deseado se establece, entre los jugadores, un orden de participación. El primero puede elegir plantándose (colocándose) en el gua (hoyito hecho en la tierra) y los demás se plantan donde ellos quieran. Tira el primero y, sino le da a ninguna, sigue el segundo y así sucesivamente hasta que uno da con su bolindre a otro bolindre (lo que popularmente se denomina chinche). Cuando esto sucede tiene que hacerse gua (meter el bolindre en el hoyo) para ganar la bola del compañero. También puede dar a otros en la misma jugada y ganar más de un bolindre por jugada.

Bibliografía

HERNÁNDEZ DE SOTO. Juegos infantiles de Extremadura. Edic. Salvador R. Becerra. Editora Regional de Extremadura. 1988.

LÓPEZ SANTOS, ISIDRO y otros. Juegos y canciones populares de Calzadilla de los Barros y su entorno. Diputación de Badajoz. 2002.

MONTERO MONTERO, PEDRO. Revista Frontera. Págs. 17 a 24.

PÉREZ TREJO, FRANCISCO. Juegos Populares en Barcarrota. Colección "Altozano". Núm. 4. 1998

PUIG, M^a. DEL CARMEN. Juegos Infantiles. Diputación de Cáceres. 2002

El Autor

Francisco Joaquín Pérez González nació el 22 de agosto de 1969 en Barcarrota (Badajoz).

Ha publicado:

Poesía:

Agustina

Narración corta:

Barcarrota, un lugar de leyendas

Historias de por aquí

*A cuento del patrimonio cultural
de Los Llanos*

Estudio:

*Los Marochos, una celebración mágica
en la noche de San Juan*

El Molino las Lanchas

*Los exvotos de la iglesia
de Ntra. Señora del Soterraño*

*El Congreso Obrero de 1902
en Torre de Miguel Sesmero, cord.*

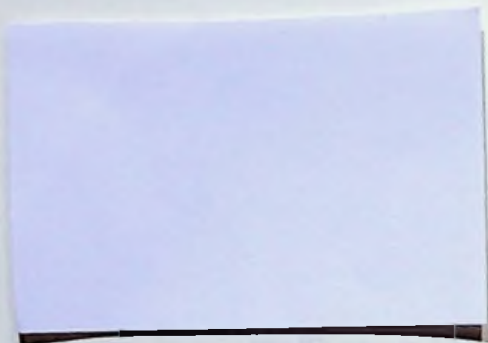
*La actividad taurina en Barcarrota
a finales del siglo XIX*

*El Congreso Obrero
de Torre de Miguel Sesmero
en 1903, cord.*

Ha sido responsable directo de la publicación de decenas de libros de diversa temática, dirigido varias publicaciones, así como creador y director de varias exposiciones monográficas.

Por otro lado y, en su faceta teatral, ha dirigido y puesto en escena cerca de cien representaciones de diversos autores.

Posee una decena de premios literarios tanto regionales como nacionales.



Índice

A manera de presentación	7
1 Sandalias gigantes	9
2 La Taba	10
3 La Pucherada	12
4 Tiro de sogas	13
5 A la una anda la mula	14
6 Aros	17
7 La comba	18
8 Carrera de sacos	20
9 Bilarda (o Billarda)	21
10 Zapatero	22
11 España y Portugal	24
12 El Marro	25
13 Ratón que te pilla el gato	26
14 Veo, veo	27
15 Los Zancos	28
16 Torito en alto	29
17 El pañuelo	30
18 Cortahilo	31
19 Cementerio	32
20 Bote bote	33
21 Diábolo	35
22 Yo-Yo	36
23 Repión	37
24 Canicas o Bolindres	38
Bibliografía	39
El Autor	41

organiza:



coorganizan:



JUNTA DE EXTREMADURA

patrocinan:



JUNTA DE EXTREMADURA
Consejería de Bienestar Social

 **Caja de Badajoz**

