

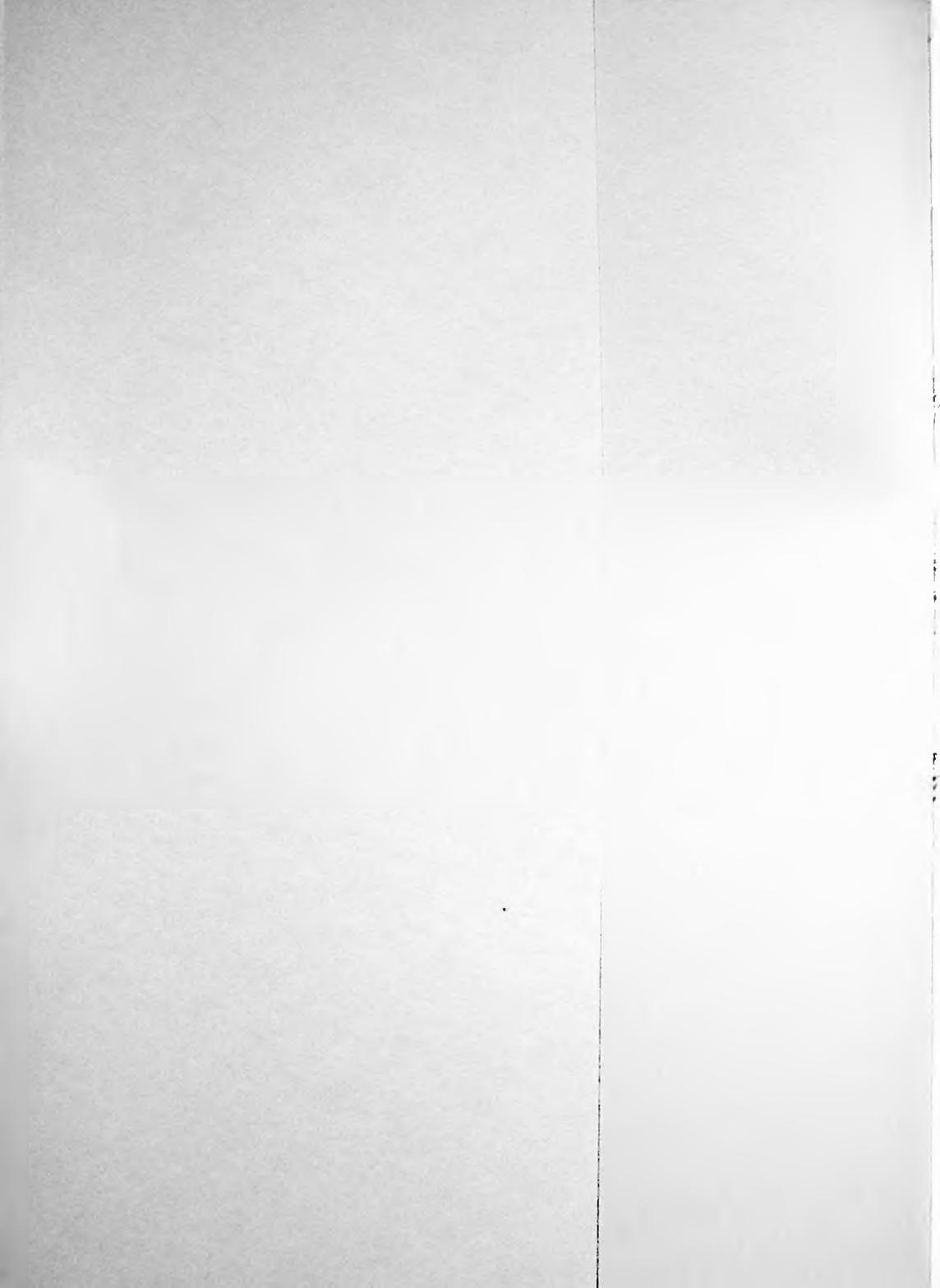
**FRANCISCO PÉREZ TREJO**

**JUEGOS POPULARES  
EN  
BARCARROTA**

**COLECCIÓN "ALTOZANO"**

**Núm. 4**

**(2ª edición)**





**FRANCISCO PÉREZ TREJO**

**JUEGOS POPULARES  
EN BARCARROTA**

**Colección "ALTOZANO"**

**Número 4**

**(2ª edición)**

® Francisco Pérez Trejo

Fotografías: Francisco J. Santos Jiménez

Edita: Universidad Popular "Hilario Álvarez"

Concejalía de Cultura

Ayuntamiento de Barcarrota

Depósito Legal: BA-366-98

ISBN: 84-923854-3-X

Primera edición: 1998

Reedición: Febrero 2023

Tirada: 300 ejemplares.

Imprime: Imprenta Rayego, S.L.

Director de la Colección:

Francisco Joaquín Pérez González

Consejo Asesor:

*Alfonso C. Macías Gata*

*Concepción Gutiérrez Larios*

*Isabel Hernández Triguero*

*M.ª Victoria Vázquez Romero*

*Joaquín Álvaro Rubio*

*José Ignacio Rodríguez Hermosell*

*Manuel Jesús Serrano Álvarez de Luna*

Nuestro agradecimiento a los/as siguientes alumnos/as del CEIP Hernando de Soto, por su colaboración para la realización de todas las fotografías que figuran en este libro:

*Antúñez Chaves, Rosa María*

*Arce Balsera, Jorge*

*Asensio Correa, María*

*Cadenas Ortiz, Luis*

*Casado Gordillo, Lourdes*

*Casado Rosario, Aarón*

*Contreras Alzás, Jesús*

*Durán Mangas, Laura*

*Escudero Real, Hugo*

*Ferrera Cabanillas, Manuel*

*Ferrera Castillo, Blanca*

*Ferrera Castillo, Cristina*

*Flores Chávez, Sergio*

*Gallego Alzás, Sergio*

*García Murillo, María*

*Medina Jiménez, Naiara*

*Megías González, Cintia*





## PRESENTACIÓN

Cuando los “nintendo”, las videoconsolas y la televisión nos invaden, poder trasladarse hacia atrás en el tiempo y tirar al redondel de “los huertitos” un buen repión con la púa bien afilada por la mano maestra de Miguel “el herrero”, o echar una buena partida de mosca en las rejas de la Plaza de España, te llena de añoranza.

No podía dejar pasar la oportunidad que me brinda la Universidad Popular de Barcarrota, a través de Paco, uno de los principales impulsores, de poder reflejar en este libro aquellos juegos populares que llenaban nuestros ratos de ocio.

Me daría por satisfecho con saber que la lectura de estas páginas sirva a los más mayores para recordar gratamente los buenos ratos de su infancia y juventud; pero lo que más me llenaría de satisfacción es ver a los niños y niñas de mi pueblo practicando algunos de estos juegos. Recopilaciones de juegos populares hay muchas, aunque como juegos que son, sin unas reglas fijas, sobre todo cuando hablamos de pueblos diferentes. La principal novedad de este trabajo estriba en plasmar los elementos diferenciales que distinguen nuestro pueblo de otros, incluso de los más cercanos geográficamente. Esto se ve con claridad, sobre todo en las canciones y retahílas que acompañan muchos de estos juegos y que he podido rescatar gracias a la privilegiada memoria de algunos de nuestros paisanos y amigos (Serafín, María José, etc.).

Termino con mi agradecimiento a la Universidad Popular “Hilario Álvarez” de Barcarrota, a la A.M.P.A, “CEIP Hernando de Soto” y a los niños y niñas que, con su entusiasmo, me animaron a realizar este trabajo que ahora os presento.

*Un saludo. El Autor:*



**JUEGOS POPULARES  
EN BARCARROTA**



## ESTANDO LA PÁJARA PINTA

**Terreno de Juego:** Cualquier tipo de terreno.

**Material:** Ninguno.

**N.º de jugadores/as aconsejado:** A partir de 11.

**Organización:**

Se colocan los/as jugadores/as en número par formando dos filas paralelas y mirándose una fila a otra.

Se elige al principio un/a jugador/a que irá cantando una canción y paseando por el pasillo que queda entre las dos filas, con los brazos en jarra y con movimientos de cadera. Los/as demás acompañan con palmas. La canción de Barcarrota es la siguiente:

*Estando la pájara pinta  
sentadita en su verde limón  
con el pico picaba la hoja  
con el pico picaba la flor;  
¡Ay mi amor!  
Me arrodillo a los pies de mi amante  
me levanto con mucho primor  
dame la mano  
dame la otra  
dame un besito en tu cara preciosa  
haremos el paso atrás  
haremos la reverencia  
pero no, pero no, pero no  
porque a mí me da vergüenza  
pero sí, pero sí, pero sí  
porque yo te quiero a ti.*

Al mismo tiempo que pase, va cumpliendo lo que dice la letra y terminando la canción, coincidiendo con el último verso, elige a uno/a de entre las dos filas, le da un beso, y el/la elegido/a es el/la que pasa al centro y se repite la canción.



## VEO, VEO

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno.

**Material:** Ninguno.

**Nº de jugadores/as aconsejado:** Tres a cinco.

**Organización:**

Se pueden colocar los/as jugadores/as en la forma que prefieran: sentados arbitrariamente, en círculo, etc.

Se elige al que empieza por cualquier procedimiento, y se establece el siguiente dialogo entre el que comienza el juego y los demás:

- *Veo, veo*

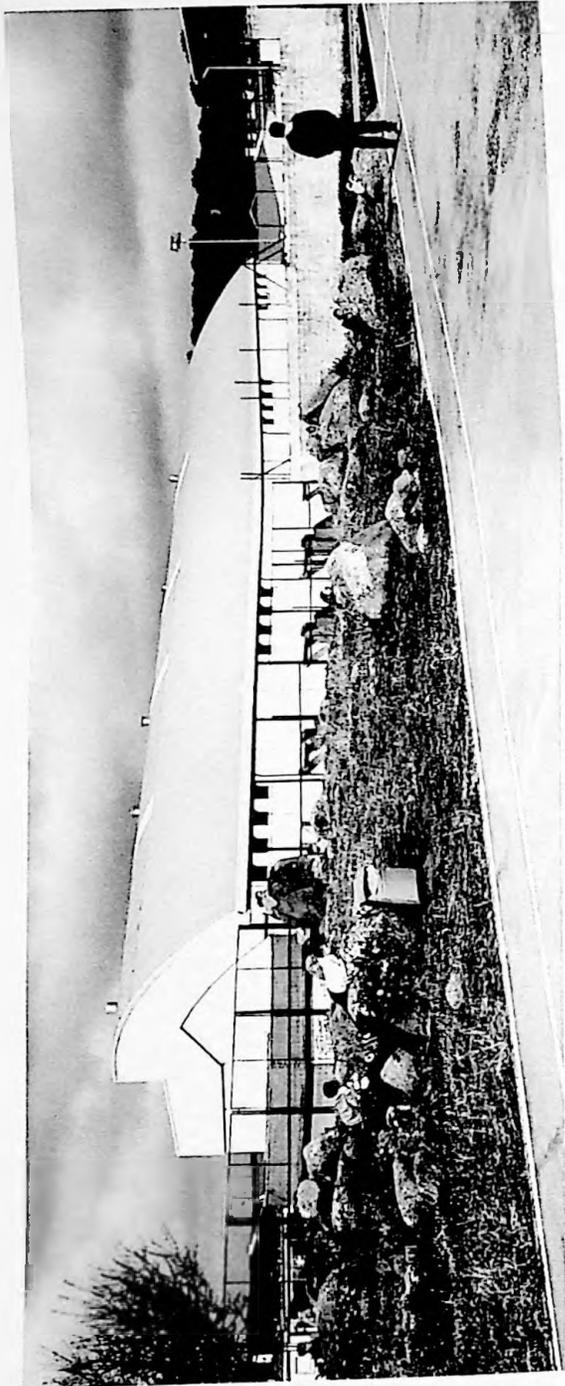
- *¿Qué ves?*

- *Una cosita*

- *¿Y qué cosita es?*

- *Empieza por la letrita, letrita...*

El objeto que empieza por la letra elegida tiene que estar presente en el espacio donde estemos jugando. Los demás jugadores dicen objetos que empiezan por la letra elegida y el que lo acierta pasa al centro y se repite el juego con otra letra y otro objeto.



## EL ESCONDITE

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno con espacio donde poder esconderse.

**Material:** Ninguno.

**Nº de jugadores/as aconsejado:** Cinco a ocho.

**Organización:**

Se «echan pies» para ver quién pica. El que pierde se coloca de espaldas a los demás, dentro de la «casa» y, con los ojos cerrados, cuanta hasta el número acordado de antemano. Los demás van a esconderse. Cuando termina de contar, intenta encontrar a alguno de los que se escondieron. Si lo consigue, el niño/a que es encontrado/a será el / la que la pique en la próxima jugada. Si uno de los que se escondieron consigue llegar a «casa» dirá:

*¡Por mi primero y por todos mis compañeros!*

quedando en este momento salvados todos los jugadores y picándola el mismo en la próxima jugada.



## ACEITERO VINAGRERO

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno con sitios donde poder esconderse.

**Material:** Ninguno.

**Nº de Jugadores/as aconsejado:** Cinco o siete.

**Organización:**

Se elige la «madre» y el que la pica. Éste último se coloca en posición de «burro» con la cabeza en el regazo de la «madre» que está sentada. Los demás se colocan detrás, siguiendo las ordenes de la siguiente retahíla:

*Ra con ra, pero no da*

*da sin reír*

*da sin hablar*

*un pellizquito en el culo y a volar.*

La madre sigue la retahíla mientras los demás se esconden:

**Que suelto la jaula, una**

**que suelto la jaula, dos**

**que suelto la jaula, tres**

**que la solté.**

La madre pregunta al «burro» por cada uno de los que se escondieron:

Dime donde está...

Si acierta alguno, este será el que pase a picarla. Si no lo acierta, continuará picándola. Los que no fueron encontrados se irán subiendo uno a uno encima del «burro» y la «madre» le preguntará a éste:

*¿Cuántos dedos hay aquí?*

Señalando con los dedos de la mano un número determinado. Hasta que no lo acierte, no bajará el que está encima del «burro».



## EL DIÁBOLO

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno.

**Material:** Diábolo y palos de mano que se encuentran unidos entre sí por una cuerda.

**Nº de jugadores/as aconsejado:** Tantos/as como diábolos.

### **Organización:**

Juego malabar de origen oriental, rescatado y adoptado por nuestras abuelas y de gran auge en la actualidad.

Es un juego eminentemente individual y su desarrollo depende fundamentalmente de la destreza del practicante.

Una vez que se consigue arrancar y rodar el diábolo sobre la cuerda, se pueden intentar distintos malabarismos:

- Latigazo: La mano derecha da un fuerte tirón hacia la izquierda pasando por detrás de la mano izquierda que se mantiene quieta.
- Lanzar a distintas alturas, según pericia.
- Botar: Una vez lanzado el diábolo, a la hora de recibirlo se mantiene tensa la cuerda para que suba de nuevo.
- Rodar por el palo.
- El ascensor.

Aunque es un juego individual, se pueden establecer pequeñas competiciones: ¿Quién lanza el diábolo más alto?, ¿Quién domina más malabarismos?, etc.



## ESPAÑA Y PORTUGAL

**Terreno de juego:** Amplio y preferentemente llano.

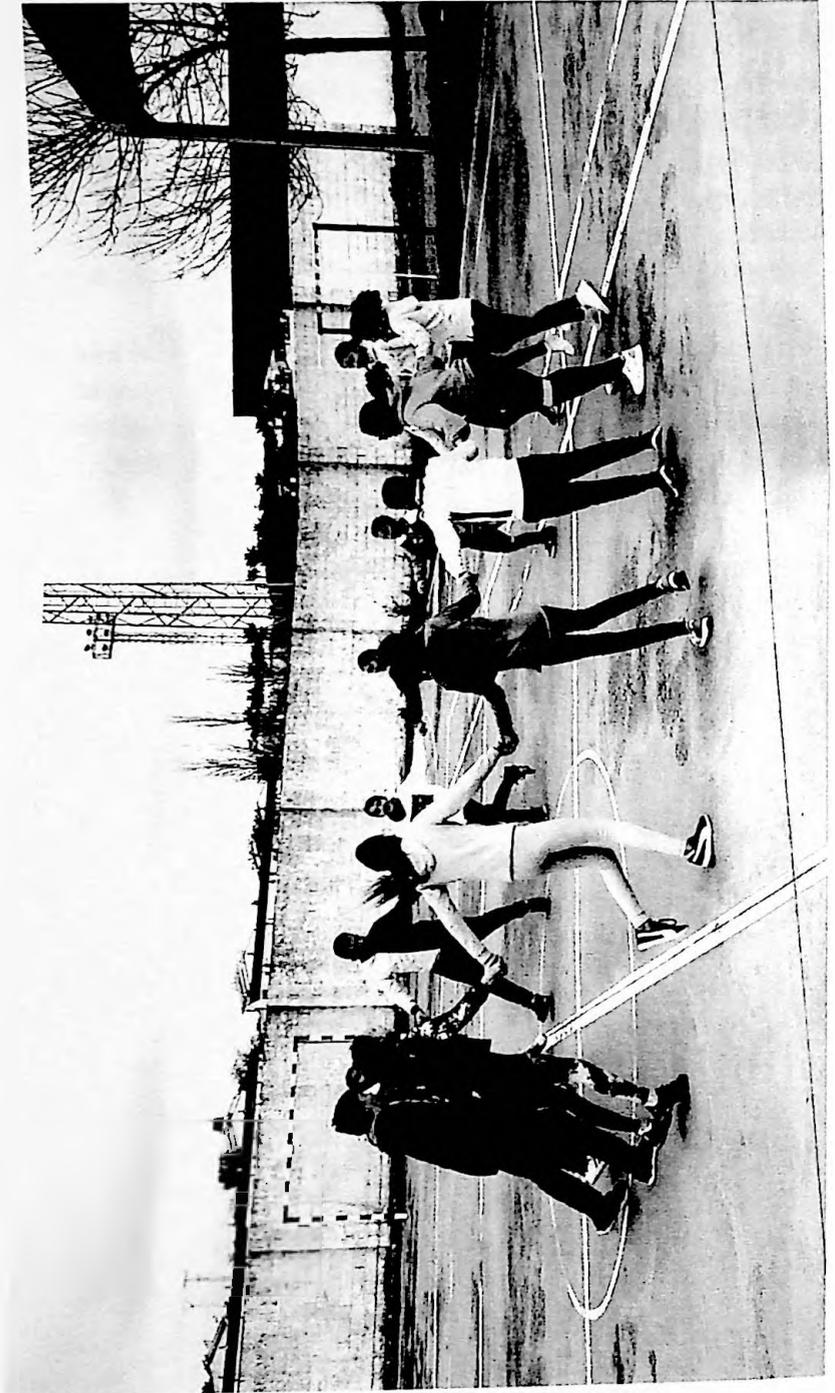
**Material:** Ninguno.

**Nº de jugadores/as aconsejado:** Diez a veinte.

**Organización:**

Se echan pies entre dos jugadores para hacer dos equipos y cada uno de los mismos se colocan detrás de una línea pintada en el suelo con una separación de unos veinticinco metros una de otra.

Un equipo será España y el otro Portugal. Un miembro de uno de los equipos va donde están los del otro equipo con los brazos extendidos y las palmas de las manos hacia arriba. Va golpeando suavemente las palmas de los contrarios hasta que en una lo hace más fuerte y corre hacia su propio campo mientras el golpeado corre tras él. Si lo coge antes de que llegue a su campo, es eliminado el perseguido. Si no lo coge, el eliminado es el perseguidor. Gana el equipo que elimina a todos los componentes del otro.



## AL CORRO LA PATATA

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno.

**Material:** Ninguno.

**Nº de Jugadores/as aconsejado:** Más de ocho.

**Organización:**

Juego no competitivo, donde lo más importante es el disfrute sin importar el resultado. El número de jugadores/as puede ampliarse lo que se quiera, pues la única limitación vendría dada por parte del terreno.

Se colocan todos/as los/as participantes formando un corro, de pie y agarrados de la mano. Desplazándose dando vueltas, en el sentido de las agujas del reloj, van cantando lo siguiente:

*Al corro la patata*

*comeremos ensalada*

*lo que comen los señores*

*naranjitas y limones.*

*A chupé, a chupé*

*sentadito me quedé.*

Y coincidiendo con la última parte dejan de dar vueltas y se sientan. Podemos repetir la canción y el juego cuantas veces queramos o, aprovechando el corro y la colocación, entonar otra canción muy conocida por todos:

*El patio de mi casa es particular...*



## EL CINTURÓN

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno.

**Material:** Un cinturón y una caja de cerillas rellena de arena.

**Nº de jugadores/as aconsejado:** Cinco–siete.

### **Organización:**

Comienza el juego echando pies para establecer el turno se tira la caja. Según como caiga la caja, significa una cosa u otra:

\* Por la parte del dibujo: pierdes.

\* Por la otra parte: tira el siguiente.

\* Si cae con el rascador hacia arriba: eres el rey. Serás el que ordene.

\* Si cae con la parte del rascador hacia abajo: coges el cinturón.

\* Si cae de pie, a lo largo: eres el rey y a la vez coges el cinturón.

El rey puede dar al portador del cinturón las siguientes órdenes para que castigue al que pierde:

\* Misino: Pasar suavemente el cinturón por la mano.

\* Sardina: Un cinturónazo no muy fuerte en el trasero.

\* Bomba: Un cinturónazo fuerte en la mano.

\* Bocanegra: El latigazo en la mano es mucho más fuerte.

\* Paseo: El rey ordena un recorrido determinado dando determinado golpe.

Ejemplo: Un paseo dando la vuelta al parque a sardinazos.

\* Huevo «pasao» por agua: El portador del cinturón lo tiene cogido en sentido vertical y el que la pica hace un aro con dos dedos con el cinturón en medio. Cuando el del cinturón tira hacia arriba, el que la pica intenta cogerlo. Si lo consigue pasa a ser el dueño del cinturón



## CORTAHILOS

**Terreno de juego:** Amplio.

**Material:** Ninguno.

**Nº de jugadores/as aconsejado:** Ocho–diez.

**Organización:**

Uno de los participantes la «pica» y corre para tocar a los restantes. Cuando va a por un/a niño/a este/a puede ser salvado/a si se cruza por la línea imaginaria que une al perseguidor y al perseguido, otro jugador que gritará:

*¡Salvado!*

y que será el siguiente perseguido. Si el perseguidor logra coger a alguno de los perseguidos, este pasa a «picarla».



## PIES QUIETOS

**Terreno de juego:** Amplio.

**Material:** Una pelota.

**Nº de jugadores/as aconsejado:** Ocho–Diez.

**Organización:**

Se numeran todos/as los/as jugadores/as y se colocan formando un círculo. Comenzará el juego el número uno que dirá un número distinto al suyo y lanzará la pelota en sentido vertical. El nombrado se queda para recoger la pelota y los demás intentan alejarse. El que coge la pelota dice en ese momento:

¡Pies quietos!

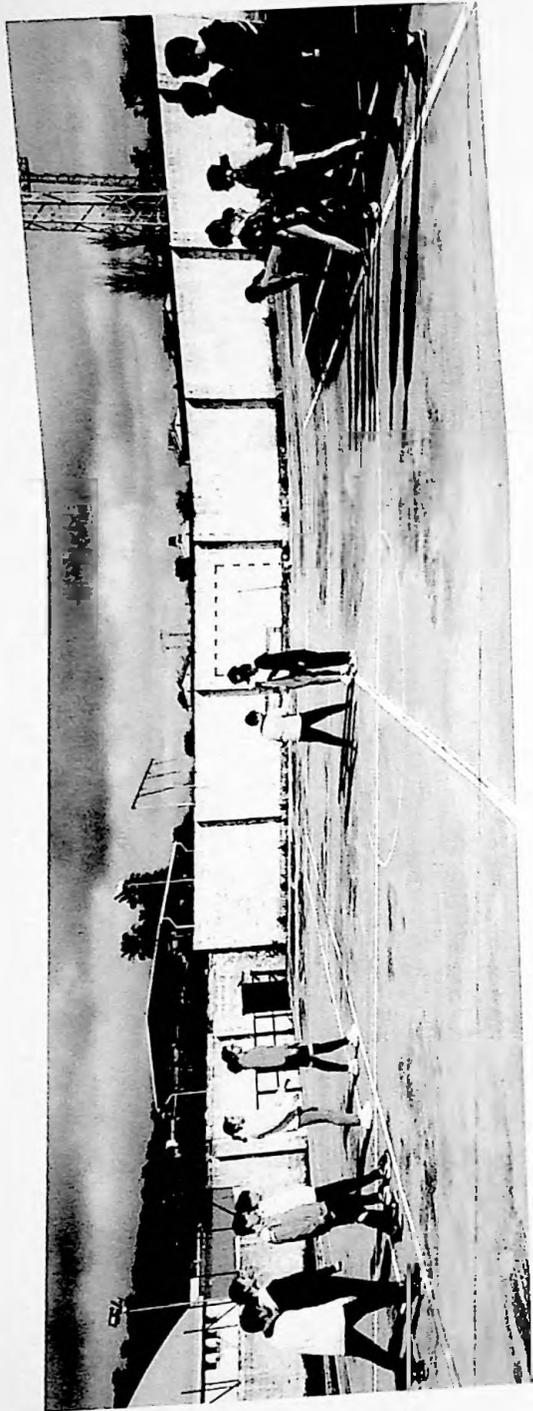
y los demás jugadores tienen que obedecer. Dará entonces tres pasos e intentará dar con la pelota a los otros que podrán mover el cuerpo, pero no los pies. Los que van perdiendo se van apuntando tantos en contra:

1º–Herido

2º–Grave

3º – Muerto

El «Muerto» tendrá que colocarse contra la pared y los demás jugadores le tirarán un “pelotazo”.



## EL PAÑUELO

**Terreno de juego:** Amplio y llano.

**Material:** Un pañuelo o trozo de tela.

**Nº de jugadores/as aconsejado:** Catorce–Veinte.

**Organización:**

Se echan pies para hacer los equipos y se coloca cada uno en un extremo del campo, detrás de una línea pintada de antemano. Se numeran los/as jugadores/as de ambos equipos. En el centro del campo se coloca la «madre» con el pañuelo. Comienza el juego cuando el portador del pañuelo dice un número, teniendo que salir en ese momento el miembro de cada equipo que tenga ese número. Si el que se lleva el pañuelo es cogido antes de llegar a su línea queda eliminado; si logra llegar, el eliminado es el otro. También se puede engañar haciendo como que se coge el pañuelo para que el contrario pase los dos pies de la mitad del campo, quedando en ese momento eliminado. Cuando se van eliminando jugadores, el número que tenían estos, pasa a compañeros que llegarán a acumular más de un número. Gana el equipo que elimina a todos los componentes del otro equipo.

También se puede organizar este juego sin eliminar a nadie, anotándose un tanto un equipo cada vez que un miembro del mismo gane a un miembro del otro, estableciéndose un número de tantos determinados para poder ganar.



## TORITO EN ALTO

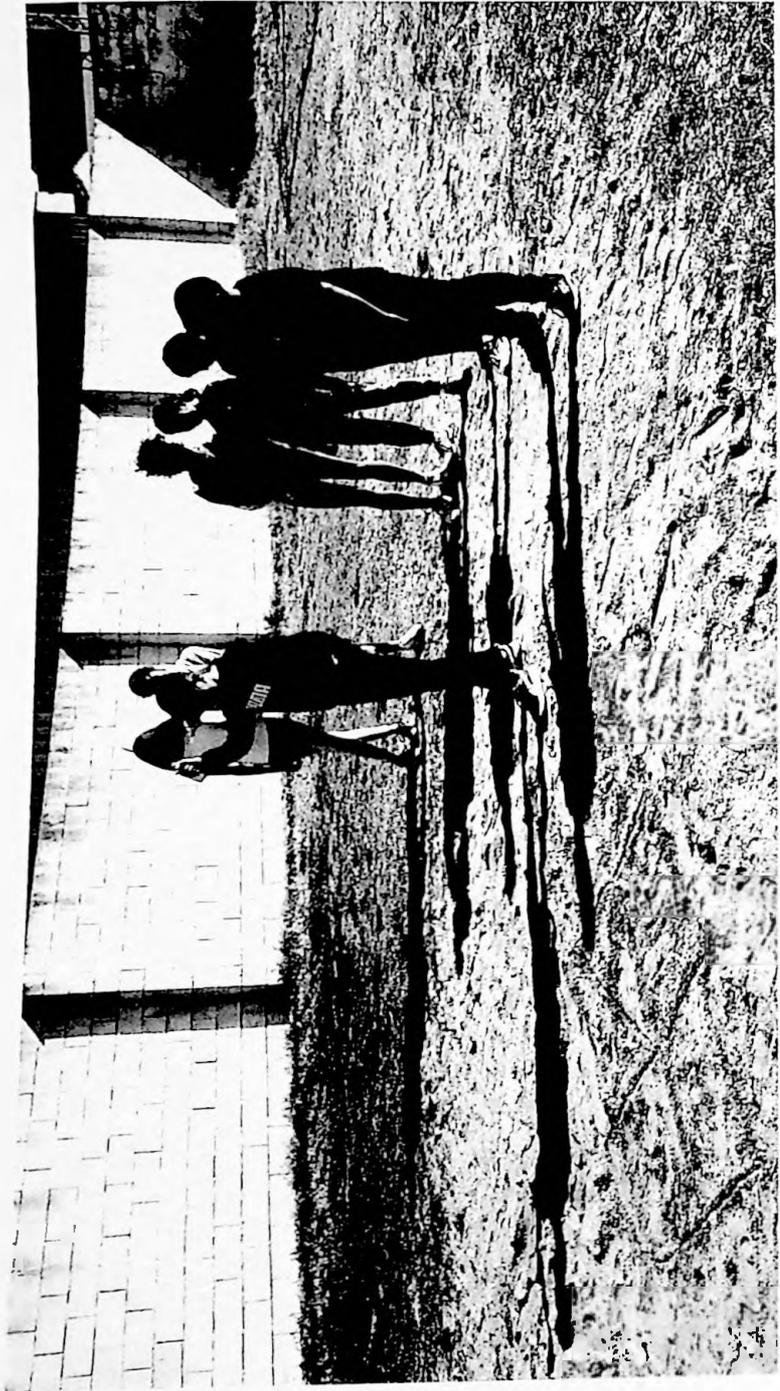
**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno amplio y con obstáculos donde poder subirse.

**Material:** Ninguno.

**Nº de jugadores/as aconsejados:** Ocho–diez.

**Organización:**

Se echan pies para ver quién la pica y comienza el juego persiguiendo a los/as contrarios. Estos, para no ser cogidos, pueden subirse en cualquiera de los obstáculos del terreno (piedras, ventanas, etc.), diciendo «torito en alto». También puede dejarse coger si ve que él, inmediatamente después, puede coger a un tercero. Cuando un jugador es cogido pasa a perseguidor y continua el juego.



## EL PINCHO

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno con tierra blanda o hierba baja.

**Material:** «Pincho», que se puede hacer de una alcayata grande, una lima quitándole el cabo, etc.

**Nº de jugadores/as aconsejado:** Cuatro–Cinco.

**Organización:**

Se pintan en el suelo los siete cuadros colocados según se indica en el dibujo. Los/as jugadores/as echan pies para establecer el orden de inicio del juego. El primer jugador comienza pinchando en cada cuadro y, cuando termina, fuera de los mismos. Si no realiza el recorrido completo, continua el juego el siguiente. Si un jugador consigue completar el primer recorrido (los siete cuadros), comienza el siguiente desde el segundo y así sucesivamente. Cuando los completa todos, tachan uno de los cuadros («atache») que será suyo y no podrán pisar los demás jugadores y sigue el juego hasta que todos los cuadros son tachados, ganando el que más «ataches» haya conseguido

4	3
5	2
6	1
7	SALIDA



## LA TABA

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno.

**Material:** Hueso de la rodilla de las patas delanteras de los chivos, teñido o coloreado; piedrecita o “bolindre” (canica).

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Dos–tres.

**Organización:**

La Taba tiene cuatro posiciones de juego, que son:

Hoyo

Panza

Pico

Llano

Se establece un turno para comenzar el juego.

Vamos a Hoyo. El/la jugador/a que inicia el juego, agita las tabas que tenga con las dos manos y las tira al suelo. Lanza la piedra o “bolindre” hacia arriba y, en ese intermedio que va en el aire, va recogiendo cada una de las tabas que están en posición de Hoyo. Las que están en otra posición, primero las tiene que volver a Hoyo y luego recogerlas. Si es capaz de completar un recorrido con las cuatro posiciones, se anota un tanto y continua el juego. En el momento que el jugador que esté tirando se equivoca, pierde turno, pasa a tirar el/la segundo/a y así sucesivamente. El que pierde, cuando vuelve a tirar, comienza desde la posición en la que iba cuando perdió.



## A RAYA

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno llano y amplio.

**Material:** Ninguno.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Cinco–seis.

**Organización:**

Se hace una raya o montoncito de tierra y el «burro» se coloca pisando con un pie a cada lado de la misma. Los restantes jugadores van saltando y, a medida que lo hacen, el burro se va alejando de la línea dando pasos. La «madre», que ha sido elegida por el «burro» (generalmente nombra al más habilidoso), va ordenando de la manera que tienen que ir saltando. Si la «madre» dice «entera» hay que saltar directamente desde detrás de la raya hasta saltar sobre el «burro», y así sucesivamente. También ordenará saltar apoyando ambas manos, apoyando una sola mano o sin manos.

El que pierde pasa a «burro» y el que estaba en esa posición pasa al último puesto y continua el juego.



## EL REPIÓN

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno, preferentemente de tierra, donde podamos pintar un círculo de 1 < 5 metros de diámetro aproximadamente.

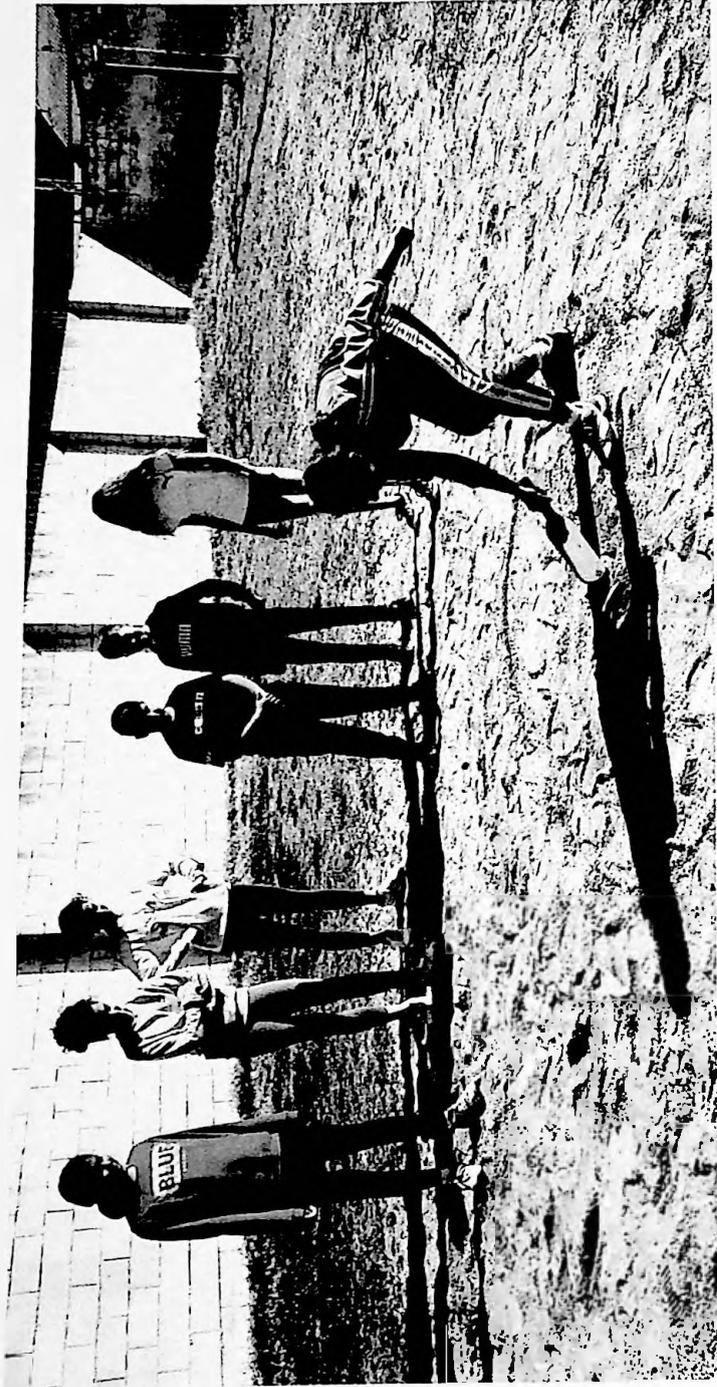
**Material:** “Repiones” con sus correspondientes cuerdas, con la punta modificada por un herrero.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Cinco–seis.

### **Organización:**

Comienza el juego echando pies para establecer el turno. El primero tira el “repión” al círculo procurando que por la inercia salga del mismo. Los demás realizan la misma operación. Si el “repión” se para dentro del círculo, hay que dejarlo hasta que otro lo saque con el suyo. También lo podemos sustituir por una «macusa» o «coca», que suele ser un “repión” viejo. Cada uno puede utilizar las «macusas» que quiera. Si alguno tira el “repión” y este cae con el «culo», pierde y tiene que dejar el “repión” en el círculo. Si después de girar el “repión”, cae con la punta hacia arriba, y si así se decide de antemano, los demás pueden tirarle con una piedra, incluidos los espectadores. Esta acción se denomina «ranchera» y suele acabar con el “repión” roto, al meterle la punta hacia dentro y quebrarse la madera.

Por último, cabe otra posibilidad, la de tirarle al “repión” en el momento en que estaba girando. Esto se llama «vivito» y se suele practicar sobre todo cuando juegan dos.



## LA BILARDA

**Terreno de juego:** Amplio y abierto.

**Material:** Madera plana o tabla en forma de raqueta y un palo redondo de unos 10 cm. terminado en punta en sus dos extremos.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Siete-ocho.

**Organización:**

Se hace un círculo de unos 2 o 3 metros de diámetro. Se numeran los jugadores y el que comienza intenta golpear la “bilarda” para alejarla del círculo. Tiene cuatro oportunidades, con la siguiente retahíla:

- *A la una a la luna.*
- *A las dos al sol.*
- *A las tres las estrellas.*
- *Y a las cuatro a por ella.*

Desde donde cayó, el siguiente jugador coge la “bilarda” e intenta introducirla en el círculo. Si lo consigue, pasa a llevar la raqueta y corre el turno. Si no lo consigue, sigue con la raqueta el mismo. Los restantes jugadores, colocados en círculo, pueden ayudar al que va a por la “bilarda” para que consiga meterla en el círculo.



## A RESCATAR

**Terreno de juego:** Cualquier terreno que tenga zonas para esconderse.

**Material:** Ninguno.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Catorce–Veinte.

**Organización:**

Se hacen dos equipos echando pies y se sortea qué equipo la pica. El otro equipo corre a esconderse mientras los demás cuentan desde la «cárcel» elegida al efecto. Cuando terminan de contar, van a por los que se escondieron. Cuando cogen a alguno lo llevan a la «cárcel» y dejan algún guardián. Si uno de los que queda fuera de la “cárcel” logra penetrar en la misma sin ser cogido y logra dar la mano a los «presos», estos quedarán libres. Cuando son cogidos todos los miembros de un equipo, se cambian los papeles y continua el juego.



## LA HOJA

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno, ya sea cerrado o abierto.

**Material:** Hoja de chumbera, navaja, palito.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Cinco–seis.

### **Organización:**

Comienza el juego estableciendo de cualquier manera el turno. Para salvarse hay que completar todos lo lanzamiento obligatorios, clavando cada vez la navaja en la hoja de la chumbera. El ultimo, es decir, el que no completa el recorrido, tendrá que tirar la navaja para pincharla en la hoja, con los ojos cerrados y, en el lugar donde pincha, enterraremos un palito, que el que perdió tendrá que recuperar a base de mordiscos en la hoja.

Estos son los pasos que hay que dar para completar el recorrido:

- Apoyando la punta de la navaja en cada uno de los dedos de las dos manos.
- Desde la muñeca.
- Desde el codo.
- Desde el hombro.
- Cogiendo con una mano la oreja contraria y pasando por el medio de la otra mano.
- Desde la barbilla.
- Desde el flequillo.



## CHINCHE Y GUA

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno, preferentemente de tierra.

**Materiales:** «Bolindre» (canica).

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Tres–cuatro.

### **Organización:**

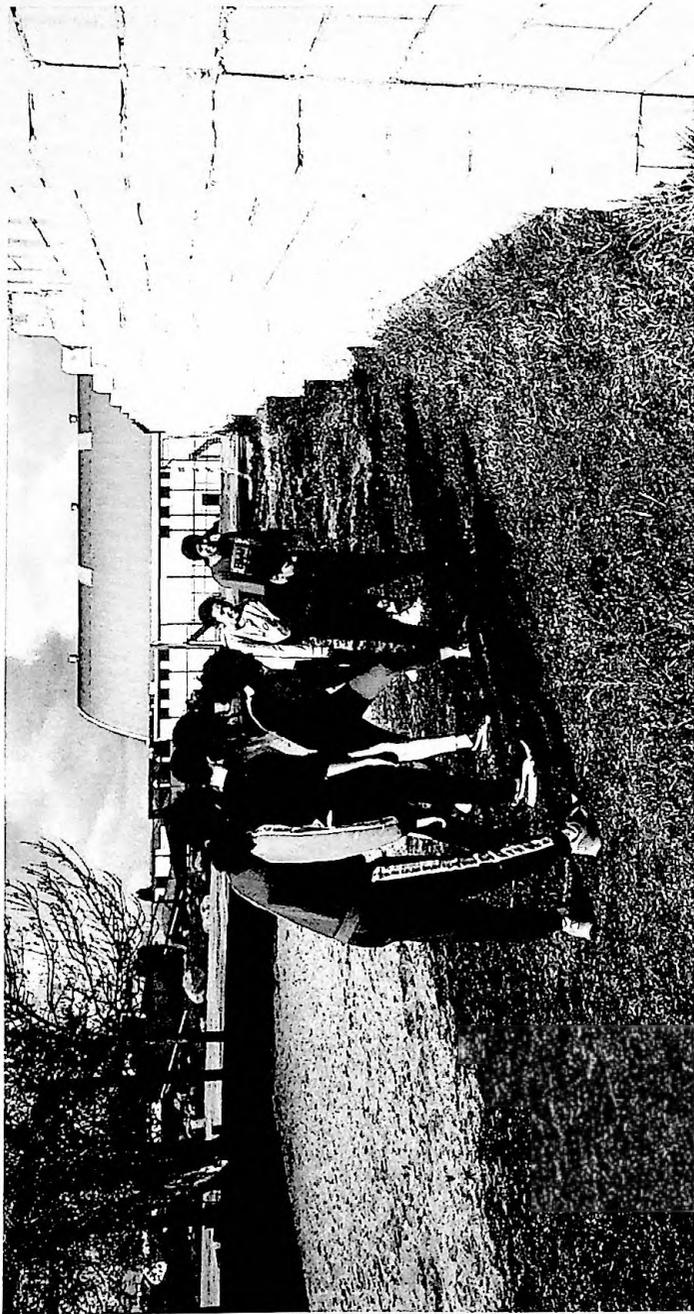
Se echan pies para establecer el orden. El primero puede elegir plantarse en el «gua» (hoyito hecho en la tierra) y los demás se plantan donde ellos quieran. Tira el primero a cualquiera de los otros y si no le da a ninguno sigue el segundo y así sucesivamente hasta que uno da con su “bolindre” a otro “bolindre” (chinche). Cuando esto sucede tiene que hacerse «gua» (meter el “bolindre” en el hoyo) para ganar la bola del compañero. También puede dar a los otros en la misma jugada y ganar más de un “bolindre” por jugada.

Al principio del juego se puede acordar si vale salir de la primavera o no.

Salir de la primavera significa que una vez que has perdido un “bolindre”, puedes salir a jugar de nuevo detrás del que te lo ha ganado, con un “bolindre” nuevo.

Si no vale salir de la primavera, el que pierde tiene que esperar a que los demás se ganen los “bolindres” entre sí hasta poder comenzar de nuevo a jugar.

Se puede jugar a «purgana» (se devuelven los “bolindres” que se ganen) o a «lico» (te quedas con los “bolindres” que has ganado).



## LOS GUARRITOS

**Terreno de juego:** Amplio, con una pared y una zona de tierra.

**Material:** Pelota de tenis o similar.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Cinco–siete.

### **Organización:**

Se numeran los jugadores. Cada uno hace su «gua» pegado a la pared. Tira el primer jugador desde una distancia de unos tres metros. Si la pelota no cae en ningún «gua» tira el siguiente. Si cae dentro de alguno, el jugador al que pertenece el agujero corre hacia la pelota mientras los demás se alejan y, el que coge la pelota, tira a dar a alguno de los otros. Si le da a alguno, se le pone una piedrecita a este último y si no le da, se le pone al que tiró. El que llega a tener tres chinias en su «gua» tiene que tirar la pelota contra la pared y desde donde cae, le tirarán los restantes jugadores tres pelotazos y luego continúa el juego.



## LOS CHINCHES

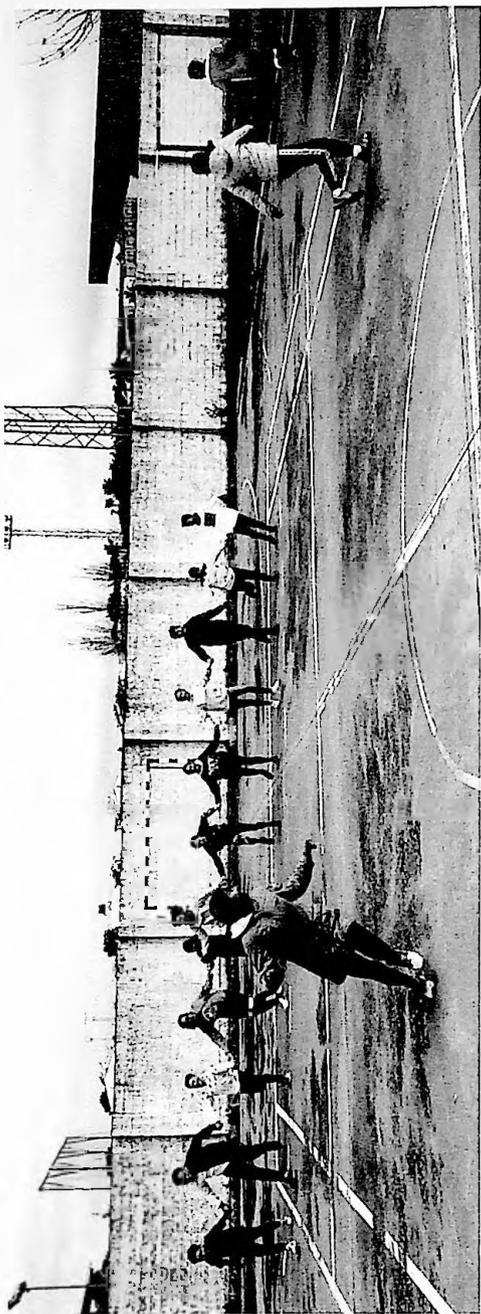
**Terreno de juego:** Cualquier terreno liso con una pared.

**Material:** Las dos caras de las cajas de cerillas pequeñas.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Tres-cinco.

**Organización:**

Se establece un orden de comienzo y se hace una señal en la pared, a unos ochenta cm. del suelo, aproximadamente. Desde allí, el primer jugador cae el «chinche» y realizan los demás la misma operación. Cuando uno de los jugadores consigue montar su «chinche» sobre cualquiera de los que hay en el suelo, se los lleva todos y vuelve a comenzar el juego.



## EL MARRO

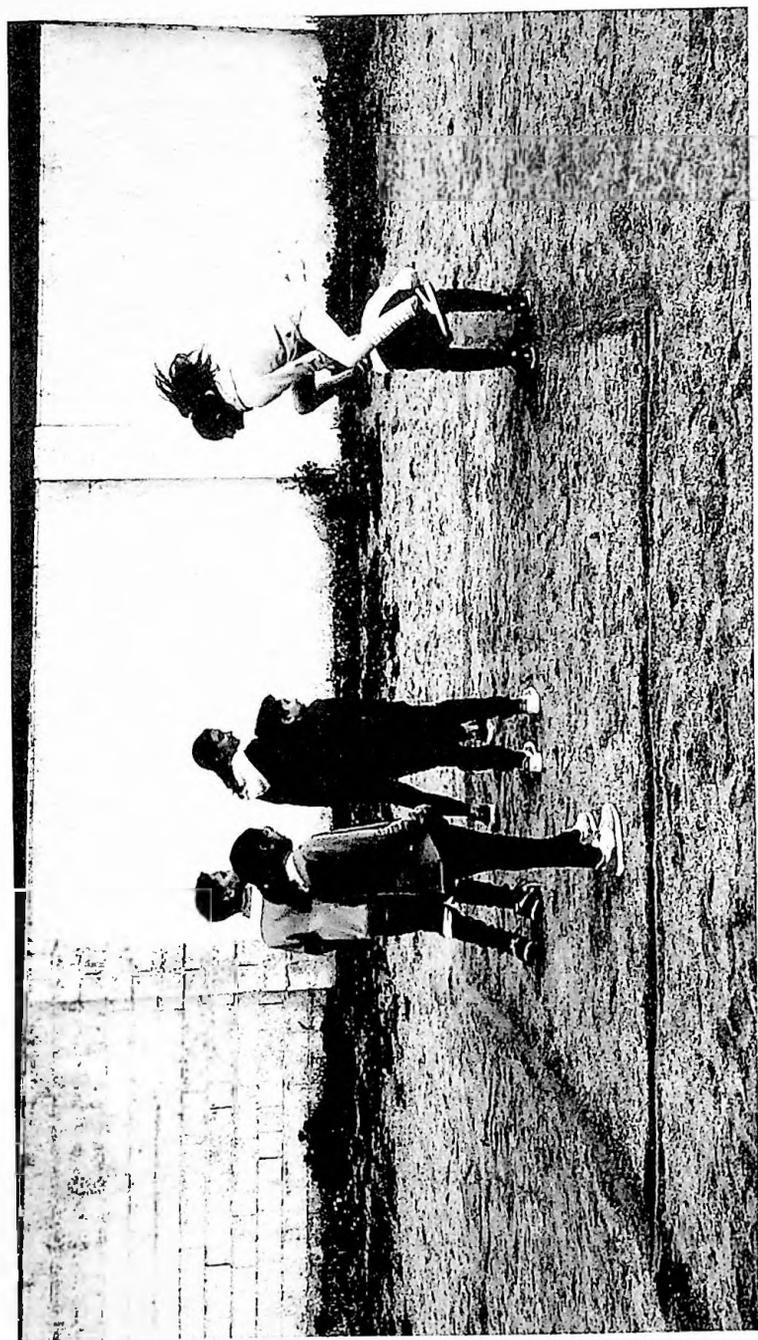
**Terreno de juego:** Amplio y delimitado.

**Material:** Ninguno.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** A partir de ocho.

**Organización:**

Se delimita un terreno y una zona donde solo pueden entrar los «marros». La «píca» un/a niño/a que tendrá que ir a coger a otro jugador. Cuando lo hace, vuelven a la zona de «marro» y vuelven a salir los dos, cogidos de la mano, cogiendo nuevos niños hasta que va aumentando la cadena. Cuando esta es cortada o cuando se sueltan de las manos, podrán ser golpeados por los restantes niños, hasta que llegan a la zona de «marro». El juego termina cuando son cogidos todos los jugadores.



## MARCA

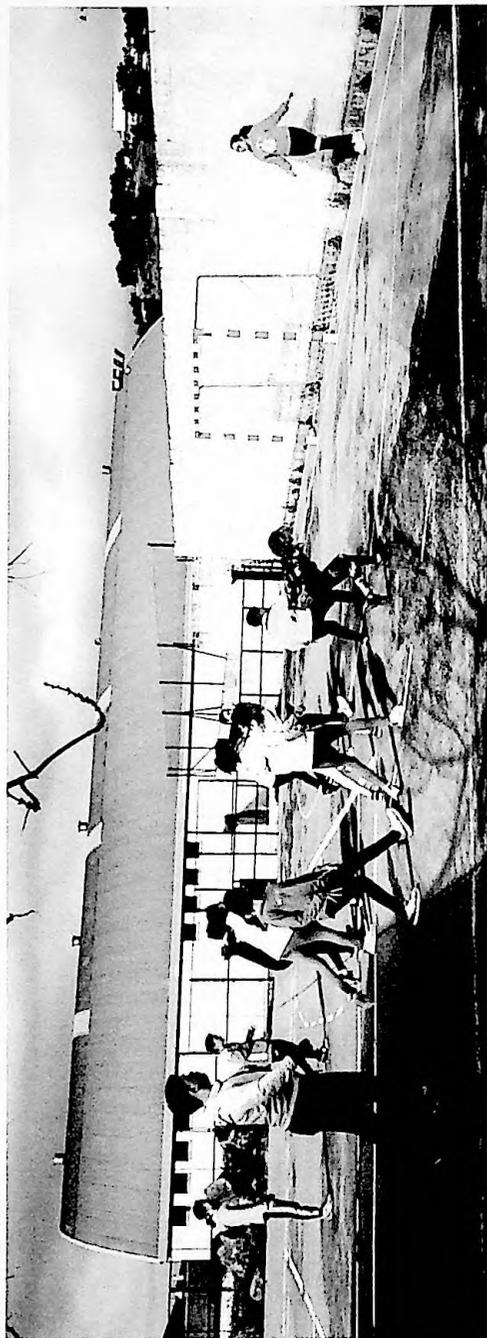
**Terreno de juego:** Un rectángulo de aproximadamente tres por dos metros.

**Material:** Ninguno.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Cinco–siete.

### **Organización:**

Se numeran todos/as los/as jugadores y un/a la «pica». Este se colocará en el centro de uno de los lados del rectángulo. El número uno será la «madre» que propondrá marcas de distintos productos. Salta el primero y dirá una marca determinada y así lo harán los restantes jugadores. Cada vez que salta uno, los que están dentro del rectángulo darán un salto sin salirse del mismo. Una vez que han saltado todos, la «madre» dirá «marca» y los jugadores intentarán salir sin ser tocados por el que la «pica». Si alguno es tocado, pasará a «picarla». También podrá perder algún jugador si no se sabe una «marca» o si dice una equivocada.



## POLLITO INGLÉS

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno con una pared y un espacio amplio detrás.

**Material:** Ninguno.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** A partir de cuatro.

**Organización:**

Se elige la «madre» que se coloca frente a la pared, y los/las demás jugadores/as se colocan en una línea a una distancia igual de la «madre». Esta va cantando:

*“Un, dos, tres, pollito inglés”.*

y, al terminar, se vuelve rápidamente. A los que coge moviéndose los manda al principio. Puede engañar, cantar muy rápido o también, una vez que se ha vuelto, quedarse fijo un rato, pues es fácil que alguno haya quedado desequilibrado, en posición difícil, y si se mueve, lo podrá mandar al principio. Gana el que antes consigue llegar a la pared y tocarla.

100  
100  
100



## A LA UNA ANDA MI MULA

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno llano.

**Material:** Una prenda u objeto por jugador/a.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Siete–ocho.

### **Organización:**

Comenzamos echando pies para establecer el orden de juego y el «burro». Una vez comenzado el juego, cada vez que uno lo hace mal pasa a «burro» y el que estaba en esta posición pasa a saltar el último. La retahíla de Barcarrota, que además va marcando lo que tienen que hacer los jugadores/as, es la siguiente:

*A la una anda mi mula*

*A las dos el lindo coz*

*A las tres me senté*

*A las cuatro araña mi gato*

*A las cinco crece el borrico*

*A las seis el mejor vino que bebe el rey*

*A las siete salto y pongo mi carabuchete*

*A las ocho salto y lo recojo*

*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*

*A las quince un pino*

*En el pino un nido*

*En el nido un huevo*

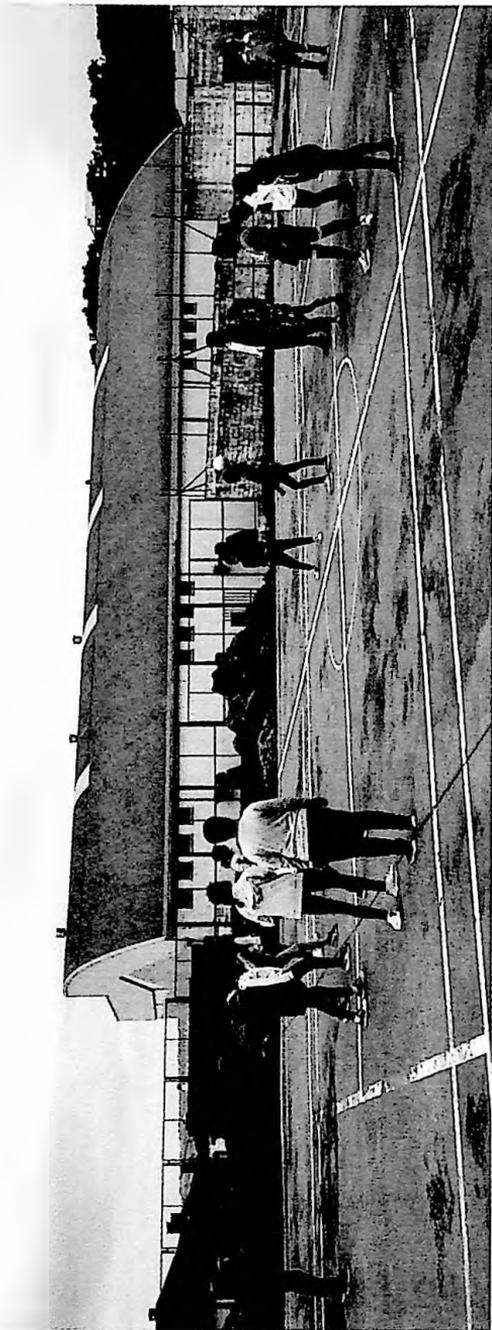
*En el huevo un pelo*

*En el pelo un espejo*

*Donde se mira mi novia, la más guapa del mundo entero*

*Tengo una manta ruana  
con más piojos que lana.*

*La miré del revés y me dio 153,  
del derecho cinco más,  
que suman 158.*



## BALÓN PRISIONERO

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno donde se pueda pintar un rectángulo de aproximadamente veinte por diez metros, dejando un margen por los lados y el fondo. El rectángulo estará dividido en dos mitades por una línea.

**Material:** Una pelota.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Catorce–veinte.

### **Organización:**

Se colocan los dos equipos, cada uno en un campo y, por detrás de cada uno de los campos, un jugador del equipo contrario, en el espacio denominado «cementerio». Comienza el juego uno de los equipos y, cada vez que un jugador es golpeado por la pelota lanzada por un contrario, y esta cae al suelo, es eliminado y pasa al «cementerio».

Se puede establecer que si desde el «cementerio», alguno/a es capaz de «matar» a un contrario, se salva y vuelve a su campo. Si un jugador es capaz de coger la pelota sin que se le escape, o la coge después de haber botado, no es eliminado y continua el juego. Gana el equipo que manda al «cementerio» a todos los componentes del equipo contrario.



## MOSCA

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno con una reja o similar donde poder sujetarse.

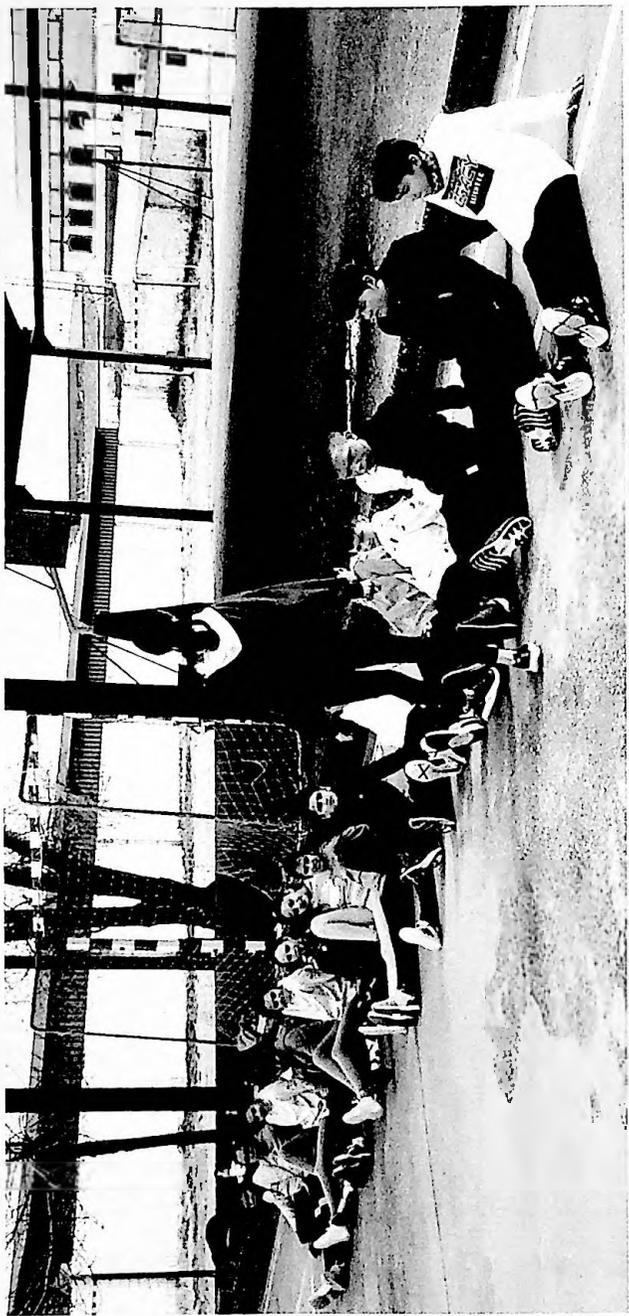
**Material:** Ninguno.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Seis–ocho.

### **Organización:**

Se puede jugar por parejas o formando dos equipos.

La «pica» una pareja o equipo, colocados en posición de «burro», uno detrás de otro, el primero sujetándose en una reja o similar. Los/as demás jugadores empiezan a saltar, procurando los/as primeros/as caer encima de los que están más cerca de la reja, para hacer sitio a los demás. Los que están encima no pueden tocar a los «burros» por debajo de las rodillas, ni pueden colocarse mejor una vez arriba. Cuando saltan todos, el primer «burro» ordena: «cadena de 20», por ejemplo. Se cuenta hasta esa cifra. Si los de arriba aguantan, o alguno de los «burros» se “*rienga*”, comienza el juego de nuevo, con todos en los mismos puestos. Si alguno de los de arriba no aguanta, gatea, o toca a los «burros» por debajo de las rodillas, o pone el pie en tierra, sea pareja o equipo pasa a «burro» y los que estaban en esa posición pasan a saltar.



## ZAPATILLA, LINDILLA, LINDAZO

**Terreno de juego:** Cualquier terreno donde nos podamos sentar.

**Material:** Ninguno.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Mas de cinco.

**Organización:**

Se elige la «madre» y los/as demás se sientan en fila con las piernas extendidas y la planta de los pies dando al frente. La «madre» va cantando:

*«Zapatilla, lindilla, lindazo, como te descuides te doy un porrazo, ron, ron, que salte pichón».*

Y, a medida que canta, va dando suavemente con su pie en las plantas de los/as demás jugadores/as, hasta que llega a la última parte de la canción («que salte pichón»). En esta parte dará un golpe más fuerte y el golpeado tiene que recoger la pierna donde recibió el impacto. La «madre» va repitiendo la canción y los demás recogiendo los pies cuando les toca. El que se ve obligado a recoger los dos, queda eliminado y gana el último jugador que queda con una pierna extendida.

Este juego se suele utilizar después de otro que exija gran esfuerzo físico o cuando hace calor y no apetece moverse mucho.



## LA COMBA

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno.

**Material:** Una cuerda o sogá larga.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** Ocho–diez.

**Organización:**

Una vez establecido el orden, comienza el juego. Los/as dos jugadores/as que dan pasan a saltar cuando alguno/a del grupo lo hace mal y pasa a picarla. El desarrollo del juego depende fundamentalmente de la canción que se elija.

A continuación, transcribimos dos ejemplos de canciones, aunque podríamos enumerar muchas más:

*Soy la reina de los mares,*

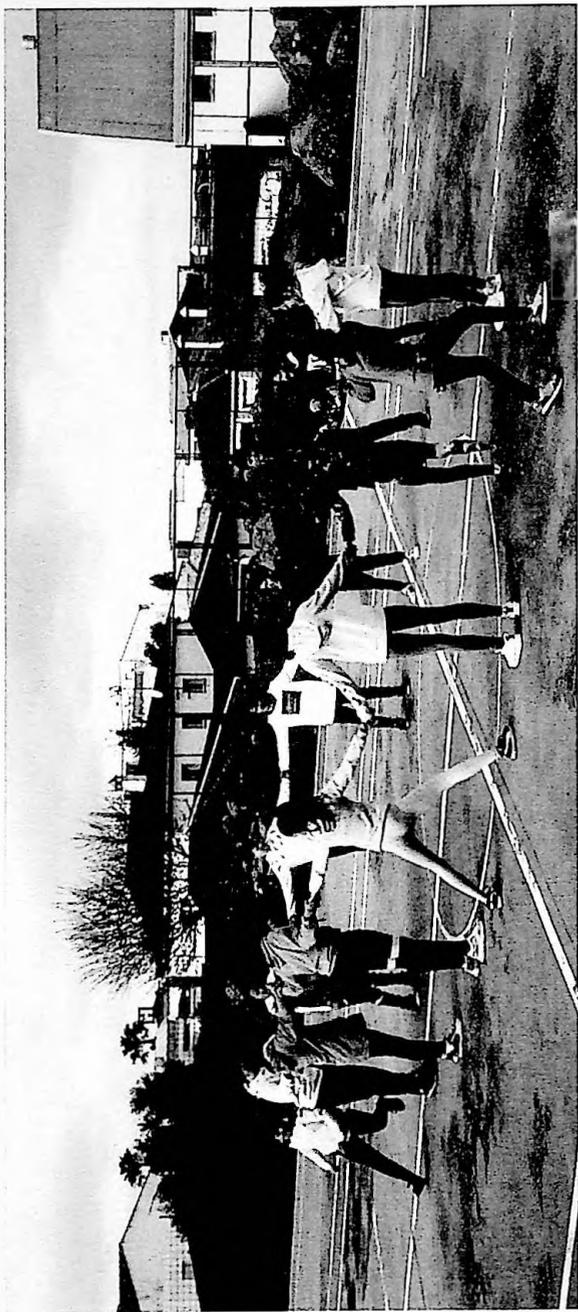
*ustedes lo van a ver.*

*Tiro mi pañuelo al suelo*

*y lo vuelvo a recoger...*

*Mama, papa, de cuantos añitos me voy a casar:*

*de uno, de dos, de tres, de cuatro...*



## RATÓN QUE TE PILLA EL GATO

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno.

**Material:** Ninguno.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** De diez en adelante.

**Organización:**

Todos/as los/as jugadores/as se colocan en círculo agarrados de la mano, menos dos. Estos últimos serán el gato y el ratón que se colocarán uno dentro y otro fuera del corro. El ratón debe correr huyendo del gato, entrando y saliendo del corro, mientras los jugadores

cantan:

*Ratón que te pilla el gato,  
ratón que te va a pillar;  
si no te pilla esta noche  
te pilla de «madrugá».*

Cuando el gato pilla al ratón, organizamos de nuevo el juego, cambiando los papeles, para que todos puedan pasar por los distintos puestos.



## ANTÓN, ANTÓN PIRULERO

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno.

**Material:** La propia vestimenta de los/as jugadores/as.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** De cuatro en adelante.

**Organización:**

Buscan entre todos/as una colocación tal que puedan atender y mirar a la «madre», que será elegida por cualquiera de los procedimientos conocidos. Una colocación adecuada es formando un semicírculo alrededor de la «madre».

Comienza el juego cantando lo siguiente:

*Antón, Antón pirulero,  
cada cual, cada cual,  
atiende a su juego  
y el que no lo atienda,  
pagará una prenda.*

En el transcurso de la canción, la «madre» va alternando golpes con las palmas de las manos en las piernas o batiendo palmas, cambiando de una forma a otra cuando le parece y los/as demás jugadores/as tendrán que imitarla. Los que se equivocan, tendrán que pagar una prenda, que significa quitarse cualquier objeto de los que componen su vestimenta.

Al final, la «madre», mandará una prueba a los jugadores para que puedan recuperar sus prendas.



## TRUQUE O “ROLI”

**Terreno de juego:** Cualquier tipo de terreno liso.

**Material:** Piedra plana o similar.

**Nº. de jugadores/as aconsejado:** De dos a cuatro.

**Organización:**

Pintamos el terreno de juego según el dibujo adjunto, y establecemos el orden de comienzo por cualquiera de los procedimientos conocidos. Empieza tirando el/la primero/a la «roli» al número uno y la va desplazando por los demás números, permitiéndose un solo golpeo cada vez. Hay que desplazar y golpear la «roli» a la pata coja, aunque en los números pares se puede descansar, si no se acuerda otra cosa al comienzo.

Se pierde si la «roli» cae fuera de la casilla que corresponda o se pisan las líneas al saltar.

Cuando se termina un recorrido, se comienza de nuevo, pero ahora tirando desde el número dos, y así sucesivamente.

Cuando uno/a pierde, corre el turno y cuando le vuelve a tocar, comenzará a tirar desde el punto donde había perdido la vez anterior.

Gana el/la que antes complete el recorrido por todos los números.

6	5	4
7	9	3
8	1	2
	FUERA	

## COLECCIÓN “ALTOZANO”

*(Títulos publicados)*

Núm. 1

### **“Breve historia de Barcarrota”**

José Ignacio Rodríguez Hermosell

Año 1998

(Tres ediciones, más edición inglesa –“A brief history of Barcarrota”- y edición Braille).

Núm. 2

### **“Aproximación a la Semana Santa en Barcarrota y Reflexión en torno a la representación de la Buena Mujer”**

Autores: José Antonio Hernández Trejo / Pedro Maya Romero

Año 1998

Núm. 3

### **“Barcarrota, un lugar de leyendas”**

Autor: Francisco Joaquín Pérez González

Año 1998

(Dos ediciones).

Núm. 4

### **“Juegos Populares en Barcarrota”**

Autor: Francisco Pérez Trejo

Año 1998

Núm. 5

### **“Barcarrota Mariana, un texto religioso del siglo XIX”**

Año 2016

Núm. 6

### **“Obra musical del maestro Antonio Guzmán Ricis”**

Autor: Rafael Carrasco González

Año 1999

Núm. 7

### **“Una bibliografía barcarroteña”**

Autor: José Ignacio Rodríguez Hermosell

Año 1999

Núm. 8

**“Oficios tradicionales en Barcarrota”**

Edición: Ana Belén Laso Rivero / María Gema Pinilla Sayago  
Año 2004

Núm. 9

**“Cocina de mi tierra”**

Autor: Francisco Javier García Guerra  
Año 2005  
(Dos ediciones)

Núm. 10

**“Barcarrota, de la arquitectura popular al Art Nouveau”**

Autor: Joaquín Álvaro Rubio  
Año 2006

Núm. 11

**“Informe sobre las parroquias de Barcarrota”**

Edición: Joaquín Álvaro Rubio  
Año 2006

Núm. 12

**“Resumen de los elementos de Historia Universal”**

Edición: José Ignacio Rodríguez Hermosell  
Año 2006

Núm. 13

**“Un escultor barcarroteño, Saturnino Domínguez Nieto”**

Autor: Miguel Ángel Domínguez Ibáñez  
Año 2006

Núm. 14

**“Memorias Artísticas”**

Autor: Antonio Guzmán Ricis  
Año 2007

Núm. 15

**“Tres obras teatrales. Julio López Medina”**

Edición: Francisco Joaquín Pérez González  
Año 2007

Núm. 16

**“Educación en valores”**

Autor: José Antonio Hernández Trejo

Año 2007

Núm. 17

**“Segunda bibliografía barcarroteña”**

Autor: José Ignacio Rodríguez Hermosell

Año 2007

Núm. 18

**“Cien noticias de Barcarrota”**

Edición: Francisco Joaquín Pérez González

Año 2011

Núm. 19

**“Noticias bajomedievales de Villanueva de Barcarrota”**

Autor: José Ignacio Rodríguez Hermosell

Año 2016

Núm. 20

**“Lectura Gradual. Primer libro de los niños”**

Autor: Juan Antonio Gallego y Vázquez

Año 2016

Núm. 21

**“Tres poetas del pueblo”**

Autores: Manuel Lobato Benavides, Juan Francisco M. Fonseca y Marcelino Píriz Cacho

Año 2016

Núm. 22

**“El Secreto de Hernando de Soto y otros estudios sobre Barcarrota”**

Autor: Esteban Mira Caballo

Año 2016

Núm. 23

**“Los Jesuitas y Barcarrota (1943-1973)”**

Autor: Luís García Iglesias

Año 2017

Núm. 24

**“Penélope, cautiva de sí”**

Autor: José Joaquín Rodríguez Lara

Año 2017

Núm. 25

**“Toponimia barcarroteña”**

Autor: Francisco Joaquín Pérez González

Año 2017

Núm. 26

**“Artículos”**

Autor: Hilario Álvarez Fernández

Año 2017

Núm. 27

**“Los molinos hidráulicos de Barcarrota”.**

Autor: Jacinto Gil Sierra

Año 2018

Núm. 28

**“Manolo Guerra. Álbum”**

Autor: Francisco Joaquín Pérez González

Año: 2018

Núm. 29

**“Un extremeño en las Indias portuguesas: Francisco Pérez (c. 1515-1583) y sus escritos”.**

Autor: Eduardo Javier Alonso Romo

Año 2018

Núm. 30

**“Los Ídolos-Placa (placas grabadas prehistóricas) de Barcarrota”**

Autor: Juan Javier Enríquez Navascués

Año 2018

Núm. 31

**“Palabra de Francisca Sosa”**

Autora: Francisca Sosa Montero

Año 2019

Núm. 32

**“Nuevas viejas noticias de Barcarrota”**

Recopilación: Francisco J. Pérez González

Año 2019

Núm. 33

**“El Casino de Barcarrota. Una sociedad centenaria”**

Autor: Manuel L. Méndez Moreno

Año 2019

Núm. 34

**111 artículos en “7días”**

Autor: José Joaquín Rodríguez Lara

Año 2020

Núm. 35

**Monigotes**

Autor: Agustín M. Sequedo Llinás

Año 2020

Núm. 36

**Historia del grupo musical Memphis (1981-1997)**

Autor: Manuel Jesús Píriz Casas

Año 2020

Núm. 37

**Estudio Termopluviométrico de Barcarrota**

Autor: Manuel Martín Alzás

Año 2021

Núm. 38

**Barcarrota en el siglo XVII (a través del expediente de donativos del 1637)**

Autor: Esteban Mira Caballos

Año 2022

Núm. 39

**Ortografía Teórico-Práctica de la Lengua Española**

Autor: Juan Antonio Gallego y Vázquez

Año 2022

Núm. 40

**Charlotadas en Barcarrota**

Autor: Francisco Joaquín Pérez González

Año 2022

Núm. 41

**Entretenimiento local**

Autor: Antonio Eliseo Torrado Visedo

Año 2022

Núm. 42

**Las vías pecuarias de Barcarrota: cañadas, cordeles, veredas y coladas**

Autor: José Antonio Hinchado Alba

Año 2022

Núm. 43

**Acontecimientos en Barcarrota y Memorias de un pobre peluquero**

Autor: Luisa García Puente y Ernesto Tena

Año 2022

Núm. 44

**Pasaba por aquí**

Autor: Enrique García Píriz

Año 2023

Núm. 45

**“Observaciones y noticias críticas sobre la literatura castellana y portuguesa (...) – 1830”**

Autor: Álvaro Agustín de Liaño

Introducción: Juan Bautista Vilar Ramírez

Año 2023

Núm. 46

**“Congreso de escritores barcarroteños”**

Autores: Varios

Año 2023

Núm. 47

**“El Conchito”**

Autor: José Joaquín Rodríguez Lara

Año 2023

Núm. 48

**“Barcarrota: una villa de Extremadura en el siglo XIX”**

Autor: Genaro Gómez Galisteo

Año 2023

Núm. 49

**“De Barcarrota a las Vegas Bajas”**

Autora: Emilia Ramos Silva

Abril 2023

Núm. 50

**“Dulces de Marabé”**

Autor: Aniceto Marabé Méndez

Abril 2023



COLECCIÓN  
"ALTOZANO"

EDITA

Universidad Popular

*Hilarió Álvarez*



AYUNTAMIENTO DE  
BARCARROTA