FRANCISCO PÉREZ TREJO

JUEGOS POPULARES EN BARCARROTA

Colección "ALTOZANO"
Universidad Popular Barcarrota

Número 4

FRANCISCO PÉREZ TREJO

JUEGOS POPULARES EN BARCARROTA

Colección "ALTOZANO"
Universidad Popular Barcarrota

Numero 4

® Francisco Pérez Trejo
I.S.B.N.: 84-923854-3-X
Depósito Legal: BA-366-98

Colección
"ALTOZANO"

Edita:
Universidad Popular de Barcarrota.
Plaza del Altozano, 5
06160 Barcarrota (Badajoz)

Director de la Colección "ALTOZANO"
Francisco Joaquín Pérez González.

Fotografías:
Adolfo Corrales García

Nuestro agradecimiento a los alumnos de 3-A del C.P. Hernando de Soto, por su colaboración para la realización de todas las fotografías que figuran en este libro.

Consejo editor:
Santiago M. Cuadrado Rodríguez
Pedro G. García Trejo
Hilario Álvarez Fernández
Antonio E. Torrado Visedo
José I. Rodríguez Hermosell

PRÓLOGO

Uno, a lo largo de su medio siglo de existencia cree haber hecho muchas cosas, y es a partir de "ésta critica edad " cuando en realidad uno es consciente de lo mucho que le queda por hacer, sueños por realizar, proyectos por cumplir y lo que es más triste aún... lo que ya no podrá hacer por aquello de los años, los kilos de más, los tirones musculares, etc, y aunque el espirítu esté pronto, la carne es débil, que decía el bíblico.

Algo que no había hecho nunca y que voy a tener el placer y la oportunidad de hacerlo es "prologar" el presente texto que hoy nos ocupa.

Es cosa sabida que hay gente que obvia los prólogos de los libros que lee y pasa directamente " al grano ". Espero que con éste pase lo mismo y pasen las páginas para entrar de lleno en un " mundo perdido", casi, un mundo entrañable para todo los que ya peinamos algunas atrevidas canas.

Las páginas que componen este volumen de la Colección " Altozano" elaboradas con todo cariño y dedicación por nuestro paisano y compañero Francisco Pérez Trejo, recopilando aquellos maravillosos y "baratísimos" juegos de nuestra infancia, me han retrotraído a ese mundo perdido, ilusionante y lleno de fantasía y cándida poesía en las letras y "soniquetes" que acompañan a los mismos.

Como decía al principio de esta lineas es triste no poder hacer ya ciertas cosas; no podemos jugar al " narro", ni a " mosca ", ni "a torito en alto"..

Lo que si podemos, gracias a " Kiki ", es jugarlos todos a través de estas páginas que hoy nos ofrece.

Gracias por hacernos recordar algo tan bello.

Pedro García Trejo

INTRODUCCIÓN

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 herreno" 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 éste libro aquellos juegos populares que llenaban nuestros ratos de ocio.

Me daría por satisfecho con saber que la lectura de estas páginas sirvan a los más mayores para recordar gratamente los bueno 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 dintinguen 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, Mª José, etc.)

Termino con mi agradecimiento a la Universidad Popular de Barcarrota, a la A.P.A y " C.P. Hernando de Soto" y a los niños y niñas que, con su entusiasmo, me animaron a realizar éste trabajo que ahora os presento.

Un Saludo. El Autor

ESTANDO LA PAJARA PINTA

Terreno de Juego: Cualquier tipo de terreno.

Materiad: Ninguno.

Nº de jugadores/as aconsejado: A partir de nueve.

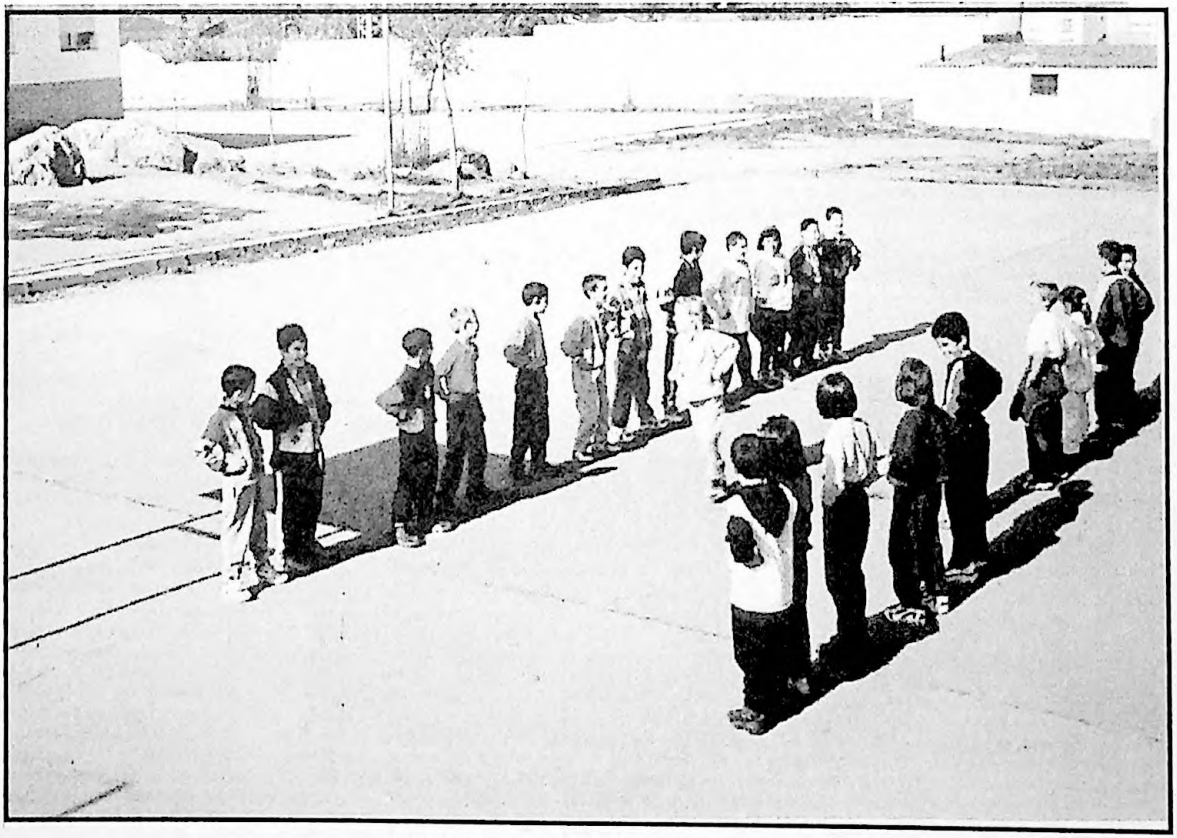
Organización:

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 mi me da vergüenza
pero si, pero si, pero si
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.



ESTANDO LA PAJARA PINTA

VEO, VEO

Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno.

Material: Ninguno.

Nº de jugadores/as aconsejado: Tres a cinco.

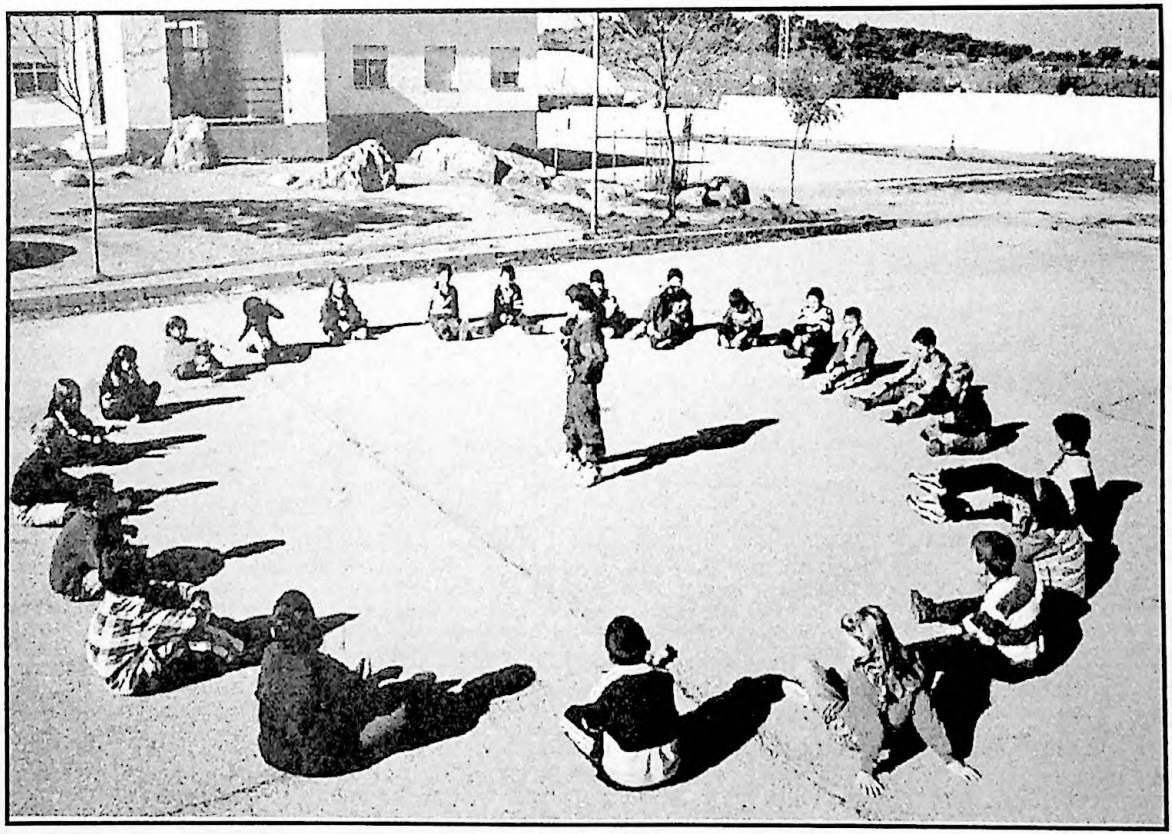
Organización:

Se puede 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 diálogo entre el que comienza el juego y los demás:

- Veo, veo
- ¿ Qué ves ?
- Una cosita
- ¿ Con qué letrita ?
- Con 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.



VEO, VEO

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 quien 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 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 picándolo el mismo en la próxima jugada.

EL ESCONDITE

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. Este 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 órdenes de la siguiente retahíla:

Ra con ra pero no da
da sin reir
da sin hablar
un pellizquito en el culo y a volar.

La madre sigue la retahíla mientras los demas se esconden:

Que suelto la jaula, una
que suelto la jaula, dos
que suelto la jaula, tres
que la solté.

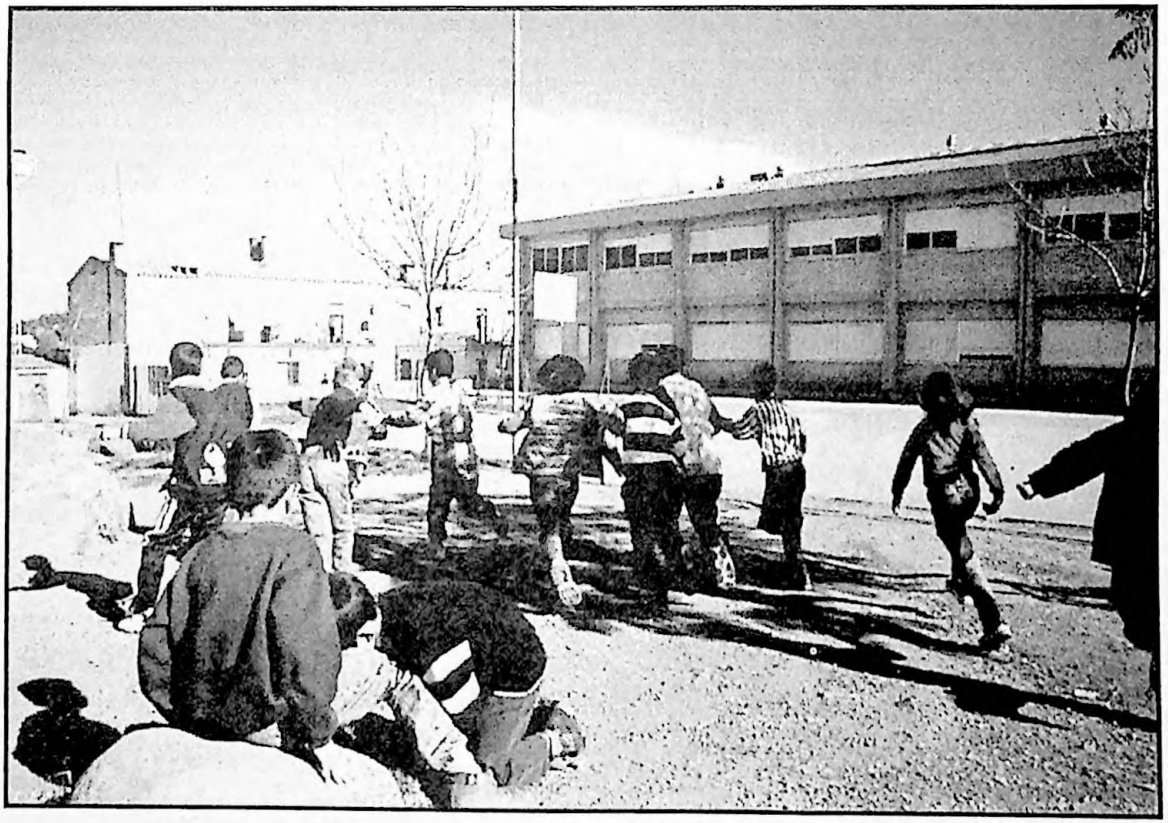
La madre pregunta al "burro" por cada uno de los que se escondierón:

Dime donde está...

Si acierta alguno, éste 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

¿ Cuantos 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".



ACEITERO VINAGRERO

EL DIÁBOLO

Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno.

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

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

Organización:

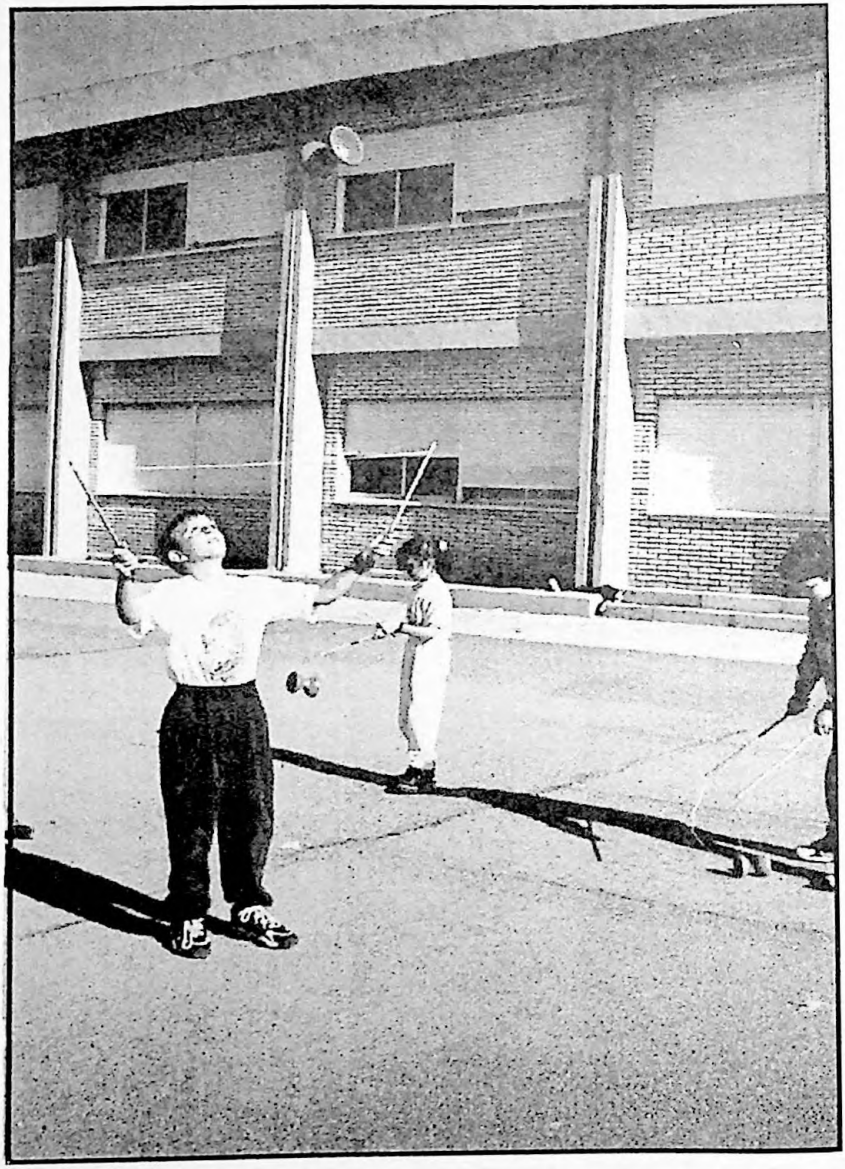
Juego malabar de origen oriental, rescatado y adoptado por nuestras abuelas y de gran auge en la actualidad.

Es un juego eminéntemente 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.



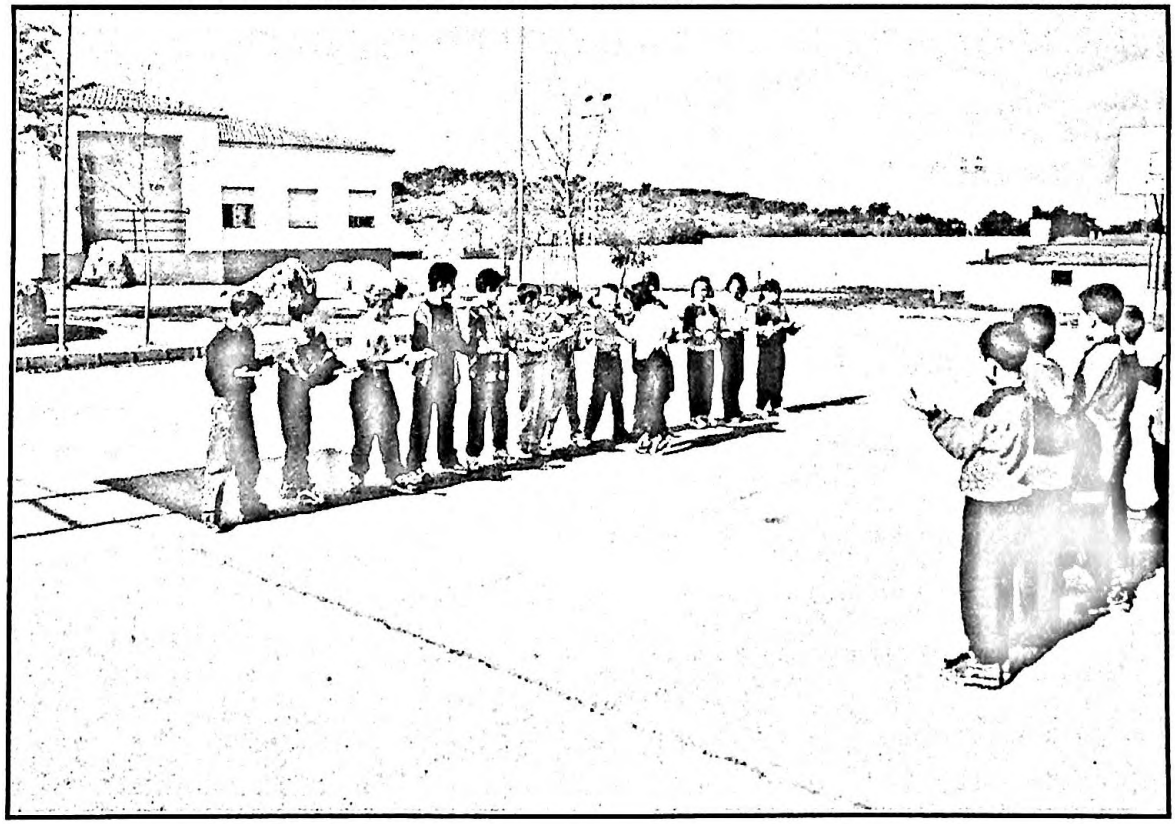
EL DIÁBOLO

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 linea pintada en el suelo con una separación de unos venticinco 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 estendidos 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 trás 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.



ESPAÑA Y PORTUGAL

AL CORRO LA PATATA

Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno.
Material: Ninguno.
Nº de Jugadores/as aconsejado: Más de ocho.
Organización:

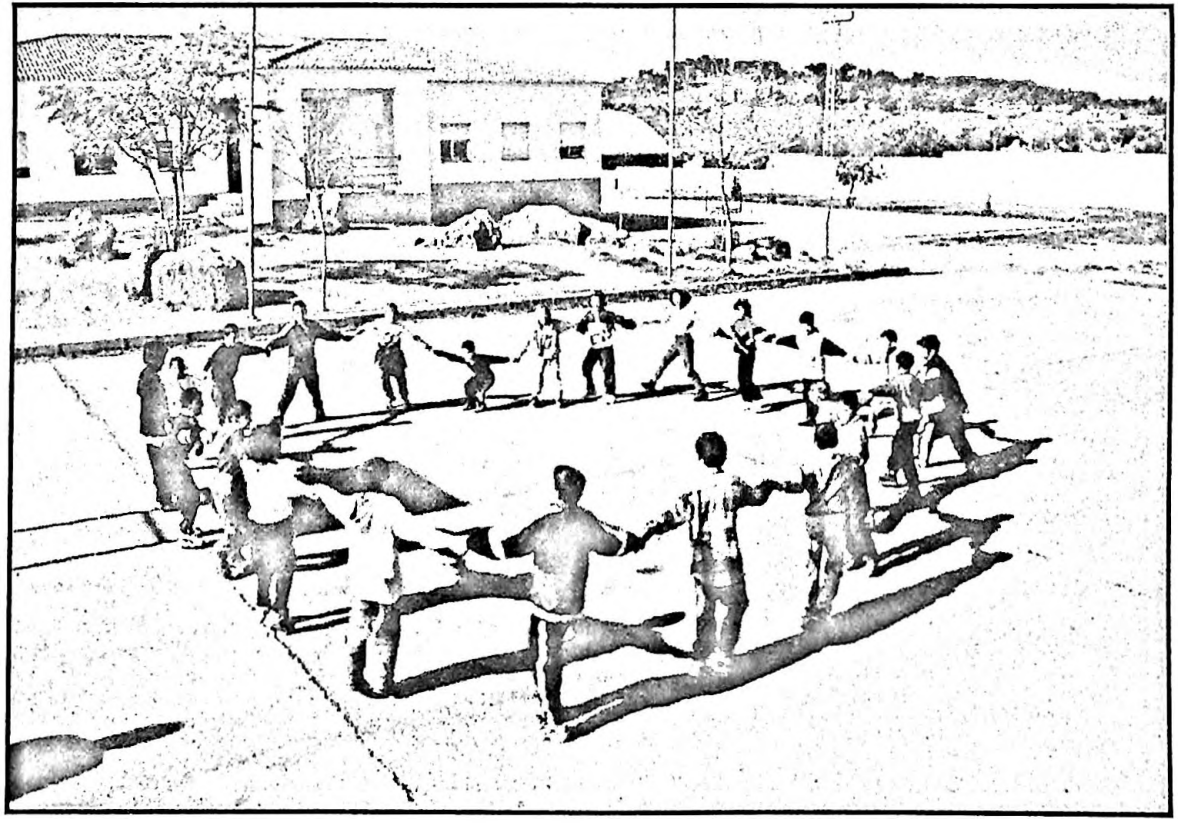
Juego no competitivo, donde lo más importante es el disfrute sin importar el resultado. El número de jugadores/as puede ampliarse lo que se quiera, pues la única limitación vendría dada por parte del terreno.

Se colocan todos/as los/as participantes formando un coro, 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...



AL CORRO LA PATATA

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:

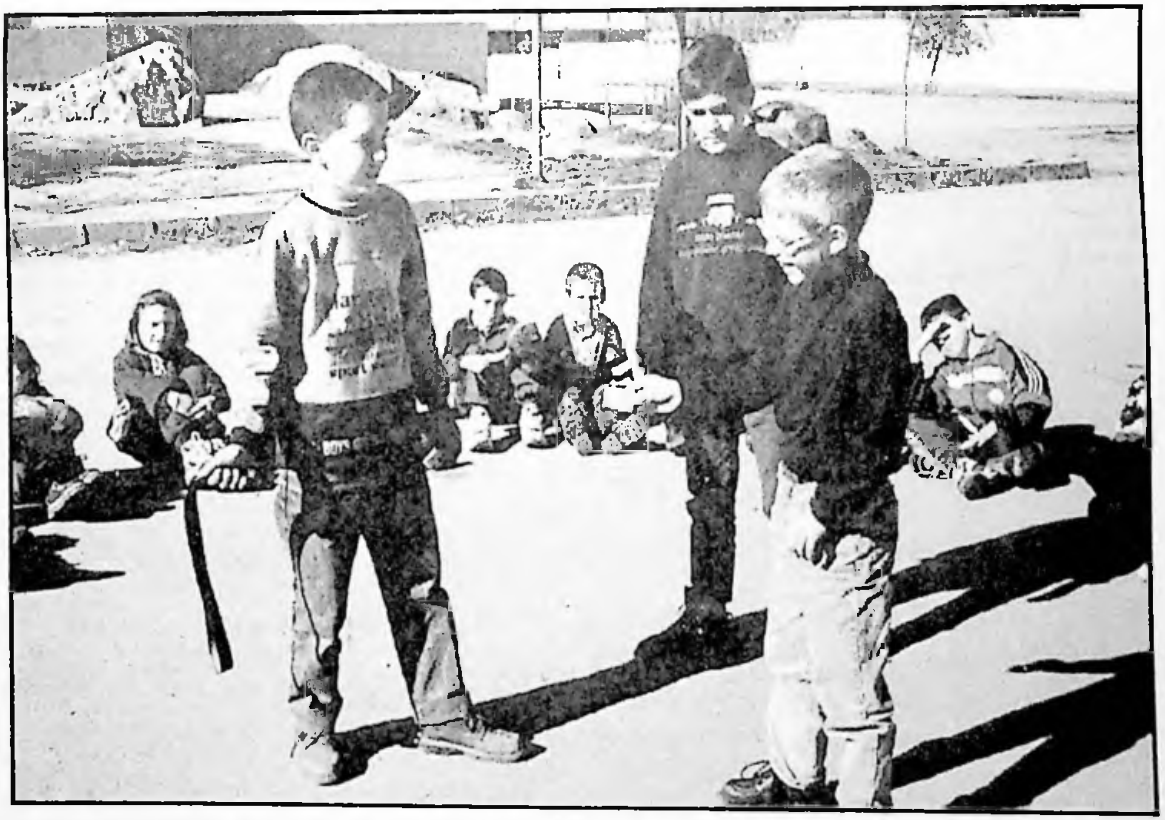
* Por la parte del dibujo: pierdes.
* Por la otra parte: tira el siguiente.
* Si cae con el rascador hacia arriba: eres el rey. Serás el que ordene.
* Si cae con la parte del rascador hacia abajo: coges el cinturón.
* Si cae de pie, a lo largo: eres el rey y a la vez coges el cinturón.

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

* Misino: Pasar suavemente el cinturón por la mano.
* Sardina: Un cinturonazo no muy fuerte en el trasero.
* Bomba: Un cinturonazo 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 duelo del cinturón.



EL CINTURÓN

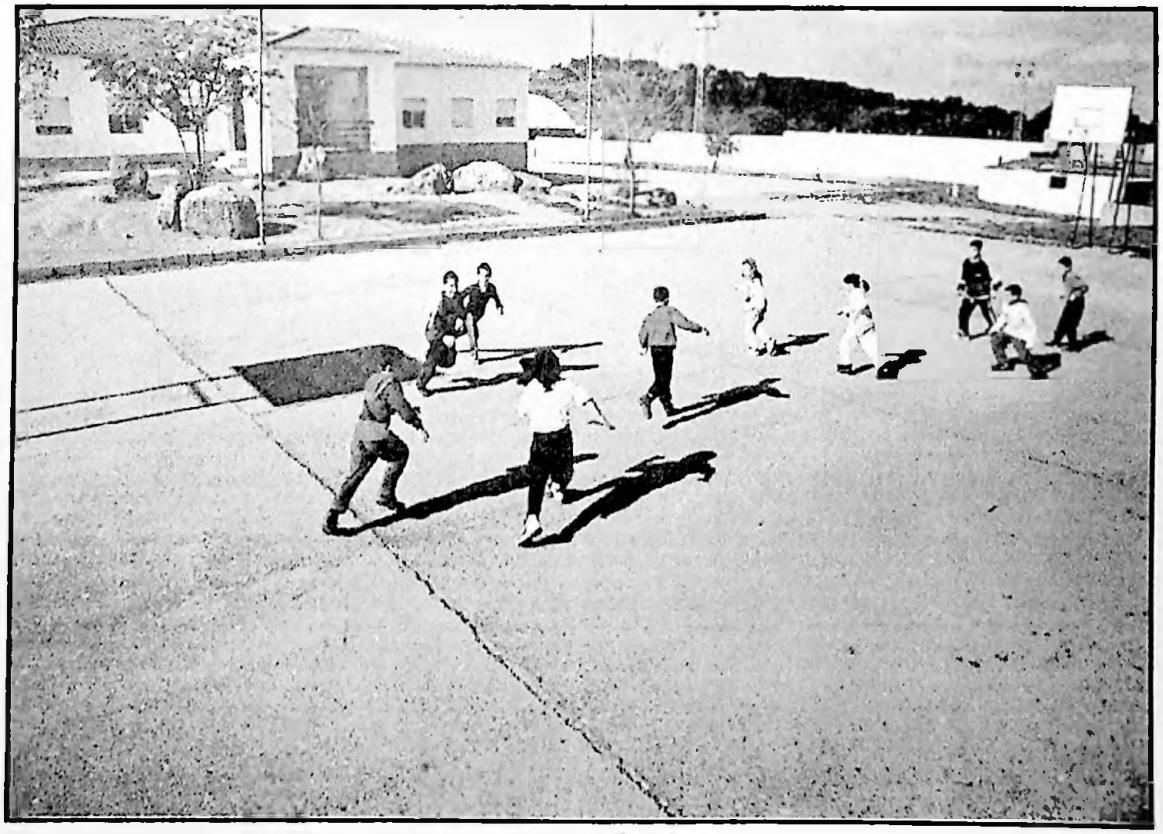
CORTAHÍLOS

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 éste/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,éste pasa a "picarla".



CORTAHÍLOS

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 nº. 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 obeceder. 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.

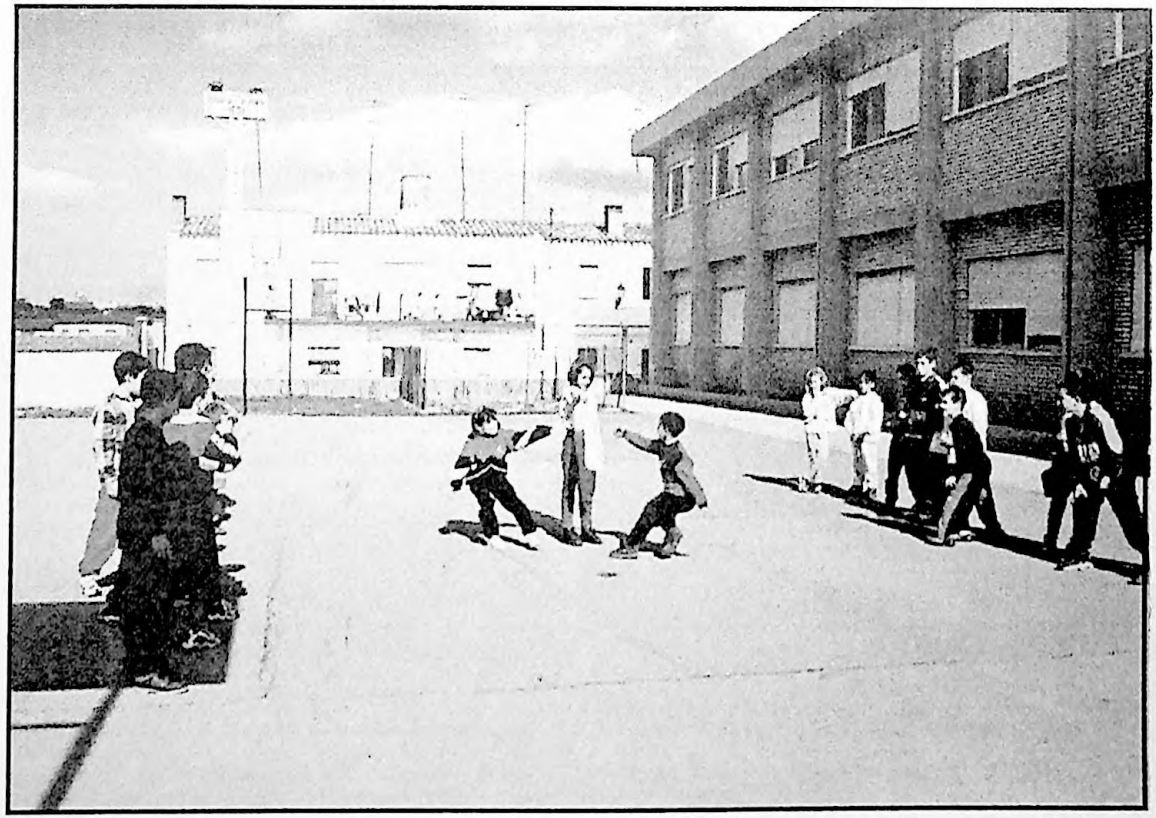
PIES QUIETOS

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 linea 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 linea queda eliminado: si logra llegar, el elimando 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 éstos pasa a compañeros que llegarán a acumular mas 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 determinado para poder ganar.



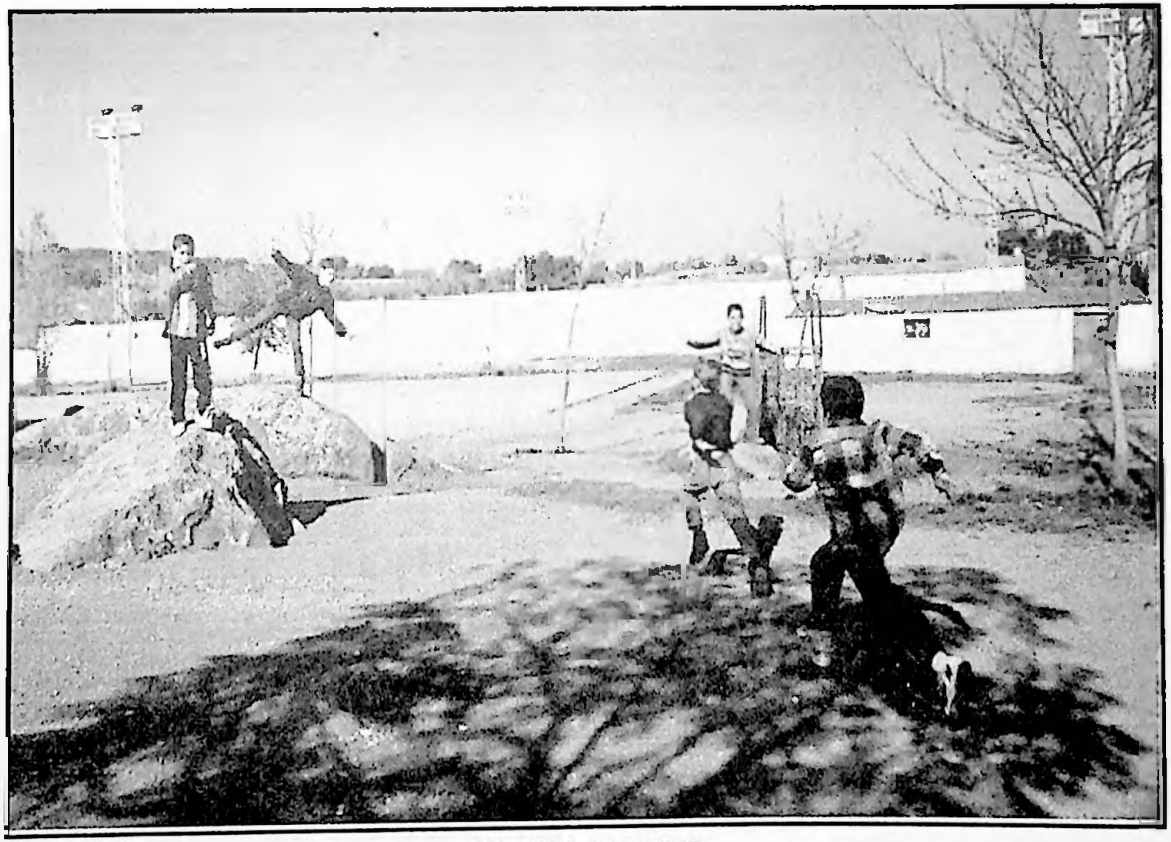
EL PAÑUELO

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 quien la pica y comienza el juego persiguiendo a los/as contrarios. Éstos, 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 continúa el juego.



TORITO EN ALTO

EL PINCHO

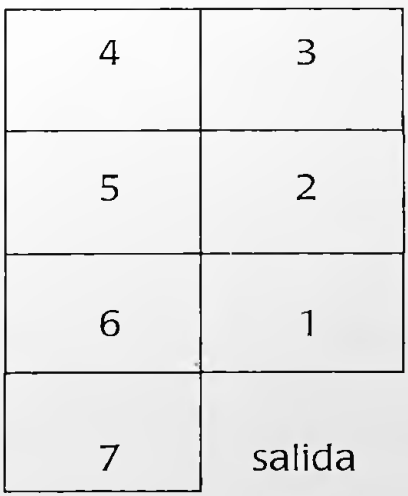
Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno con tierra blanda o hierba baja.

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.



EL PINCHO

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 continúa 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.

LA TABA

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 linea 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 continúa el juego.

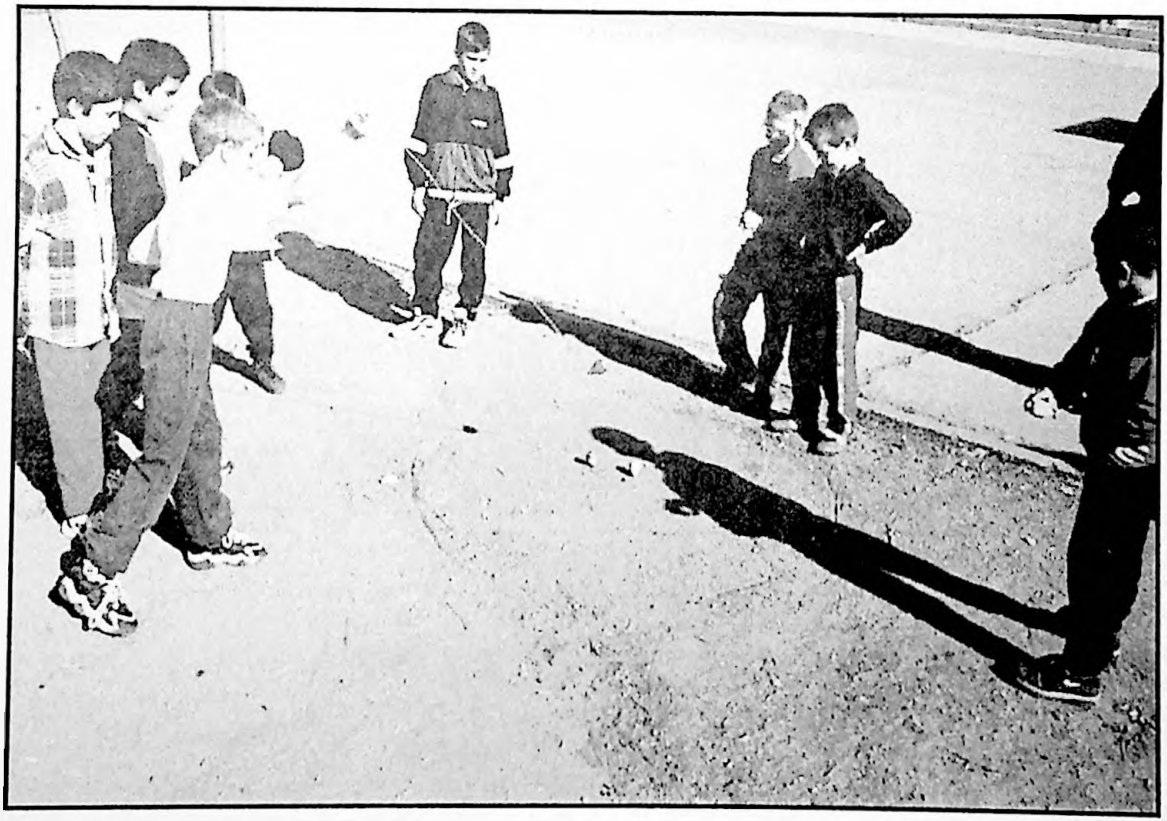
A RAYA

EL REPIÓN

Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno, preferente de tierra, donde podamos pintar un circulo de 1'5 metros de diámetro aproximadamente.
Material: Repiones con sus correspondientes cuerdas.
Nº. de jugadores/as aconsejado: Cinco - seis.
Organización:

Comienza el juego echando pies para establecer el turno. El primero tira el repión al circulo 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 éste 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.



EL REPIÓN

LA BILARDA

Terreno de juego: Amplio y abierto.
Material: Madera plana o tabla en forma de raqueta y un palo redondo de unos 10 cms. terminado en punta en sus dos extremos.
Nº. de jugadores/as aconsejado: Siete - ocho.
Organización:

Se hace un círculo de unos 2 ó 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 retahila:

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

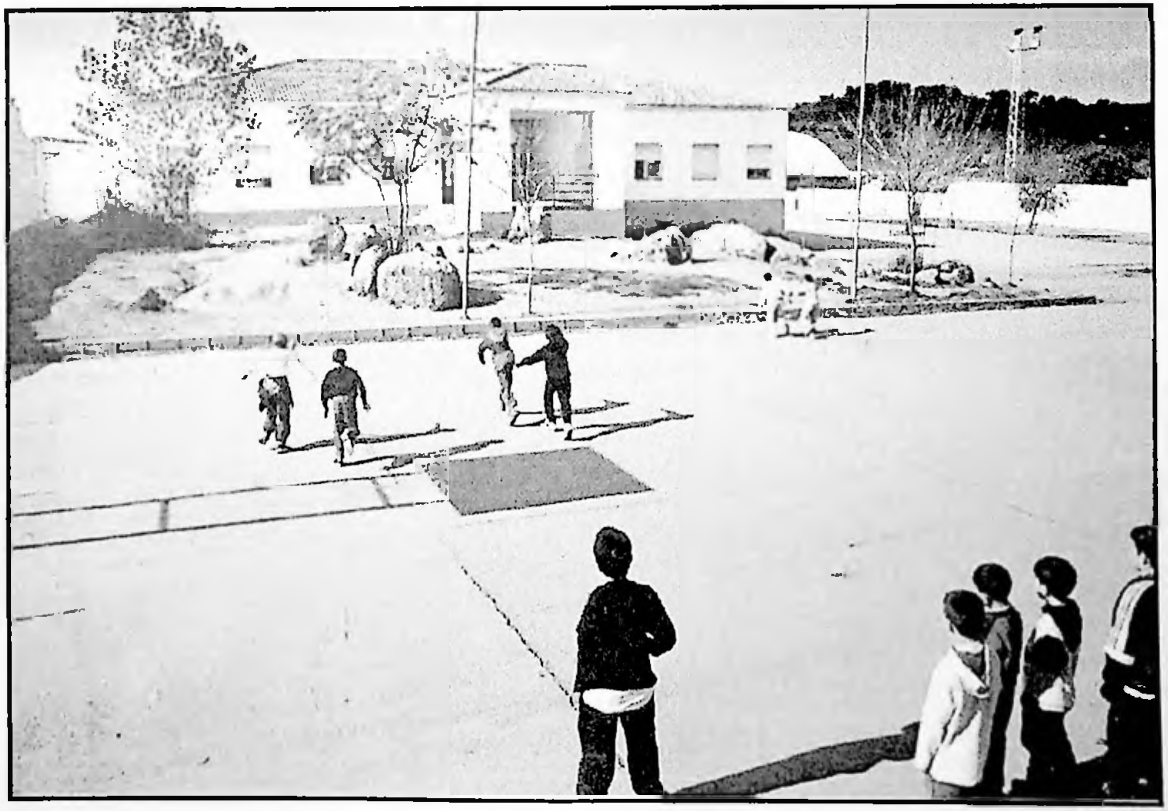
Desde donde cayó, el siguiente jugador tiene la bilarda e intenta introducirla en el círculo. Si lo consigue, pasa a llevar la raqueta y corre el turno. Si no lo consigue, sigue con la raqueta el mismo. Los restantes jugadores, colocados en círculo, pueden ayudar al que va a por la bilarda para que consiga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

LA BILARDA

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 que 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 al "preso", éstos quedarán libres. Cuando son cogidos todos los miembros de un equipo, se cambian los papeles y continúa el juego.



A RESCATAR

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: Seis - siete.
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 último, 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.

LA HOJA

CHINCHE Y GUA

Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno, preferentemente de tierra.
Materiales: "Bolindre" (canica).
Nº. de jugadores/as aconsejado: Tres - cuatro.
Organización.

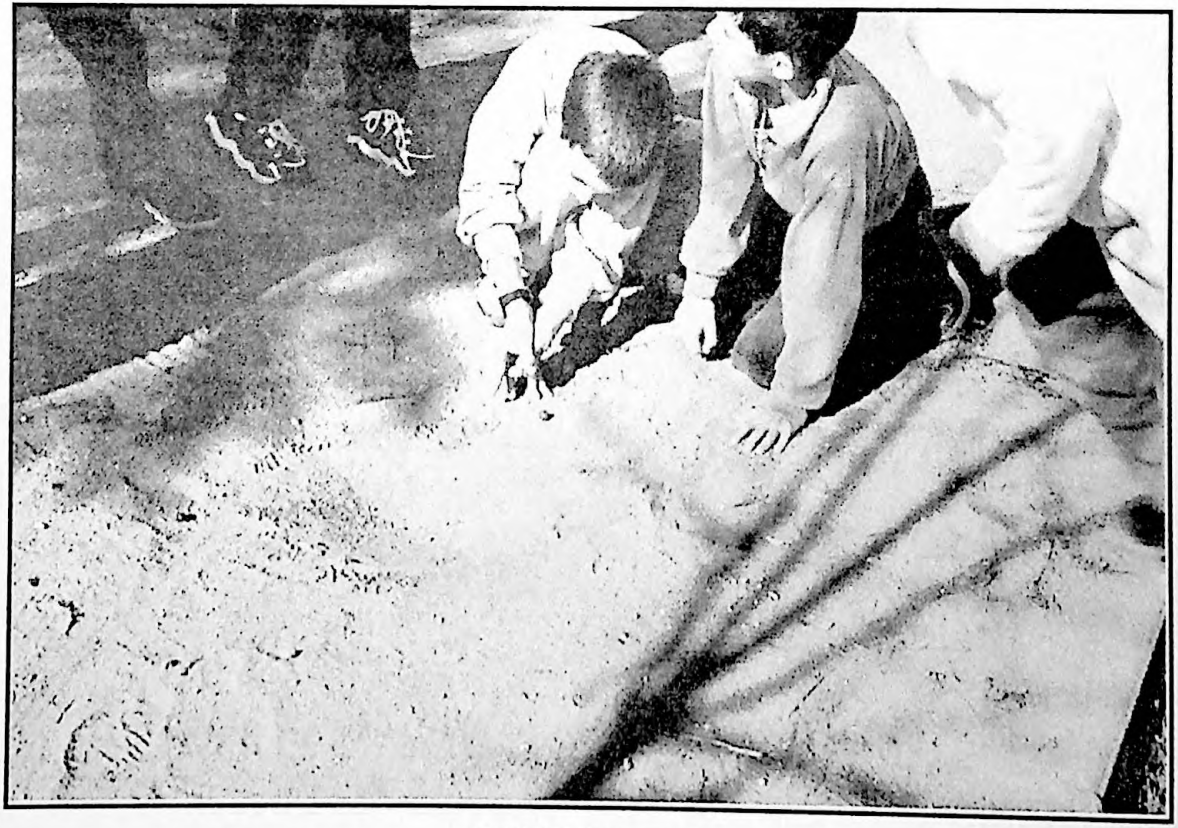
Se echan pies para establecer el orden. El primero puede elegir plantarse en el "guá" (hoyito hecho en la tierra) y los demás se plantan donde ellos quieran. Tira el primero a cualquiera de los otros y si no le da a ninguno sigue el segundo y así sucesivamente hasta que uno da con su bolindre a otro bolindre (chinche). Cuando esto sucede tiene que hacerse "guá" (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 si 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).



CHINCHE Y GUA

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 chinas 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 GUARRITOS

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 cms. del suelo aproximadamente. Desde allí, el primer jugador cae el "chiche" 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.

LOS CHINCHES

EL MARRO

Terreno de juego: Amplio y delimitado.
Material: Ninguno.
Nº. de jugadores/as aconsejado: A partir de ocho.
Organización:

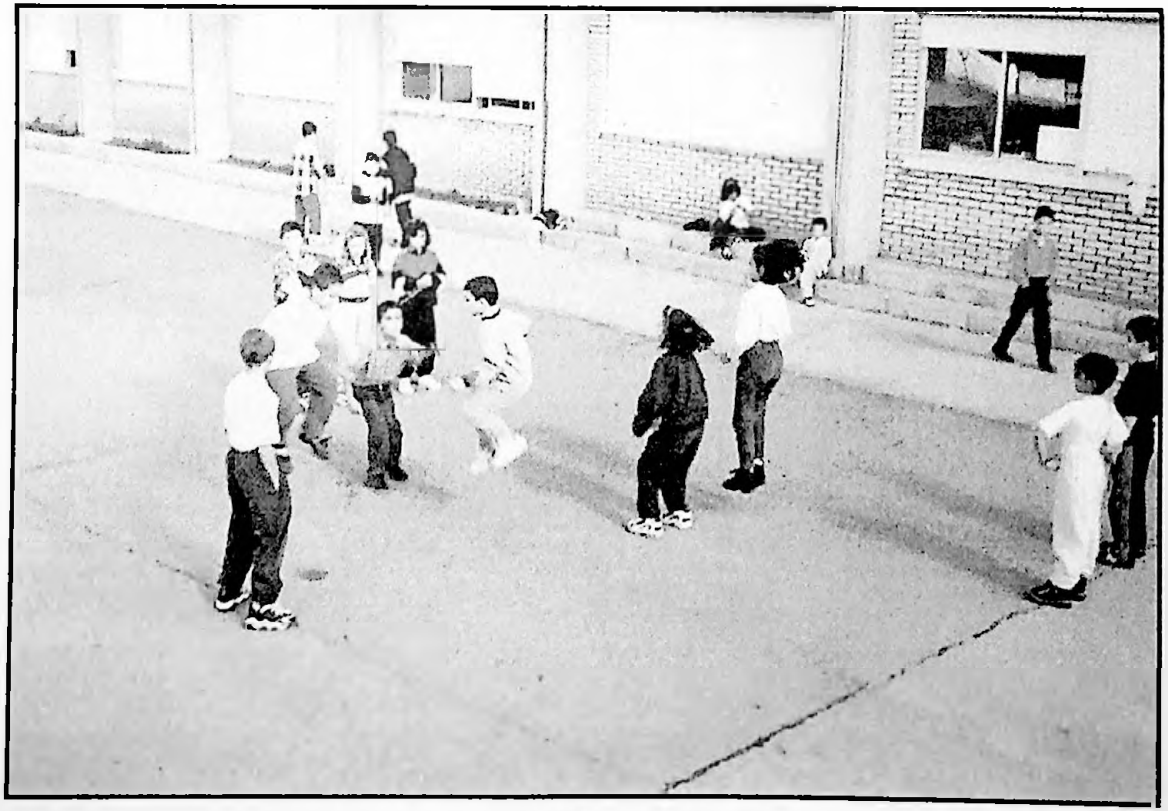
Se delimitan un terreno y una zona donde sólo pueden entrar los "marros". La "pica" un/a niño/a que tendrá que ir a coger a otro jugador. Cuando lo hace, vuelven a la zona de "marro" y vuelven a salir los dos cogidos de la mano, cogiendo nuevos niños hasta que va aumentando la cadena. Cuando ésta es 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.

EL MARRO

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.



MARCA

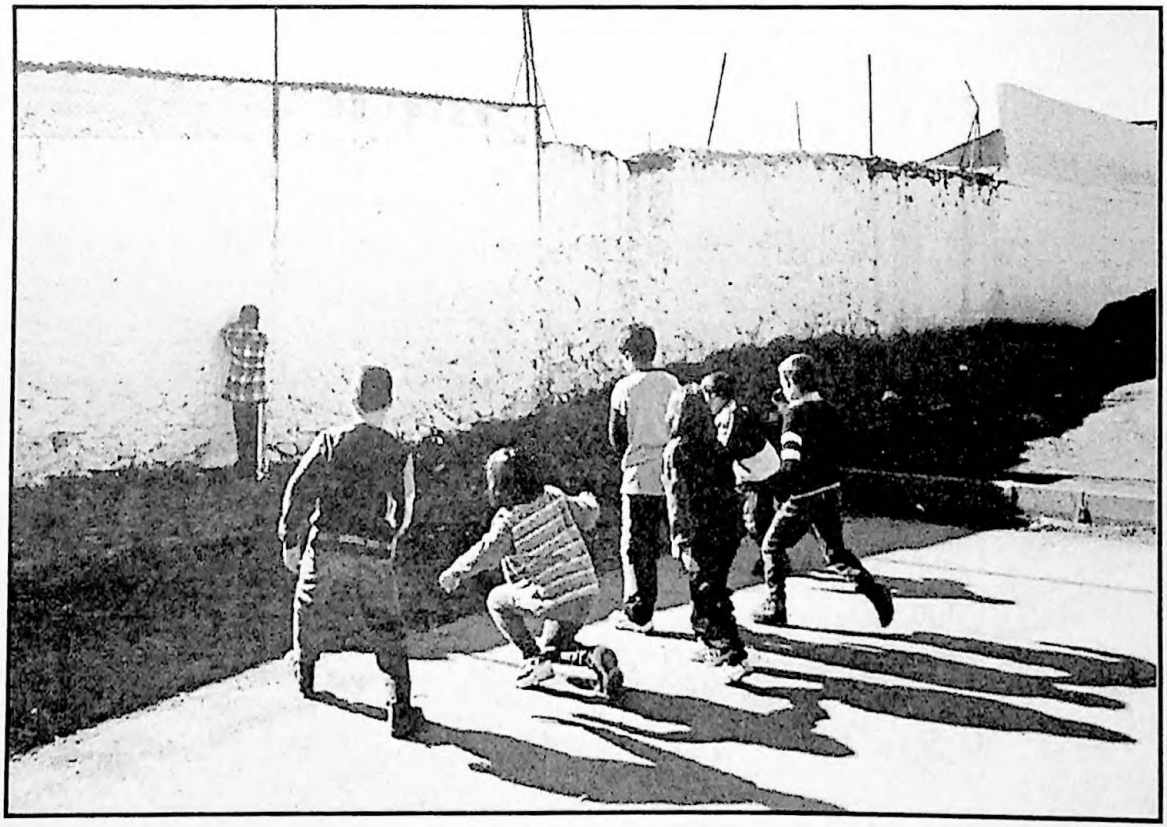
POLLITO INGLÉS

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 lo/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 podrán mandar al principio. Gana el que antes consigue llegar a la pared y tocarla.



POLLITO INGLÉS

A LA UNA ANDA MI MULA

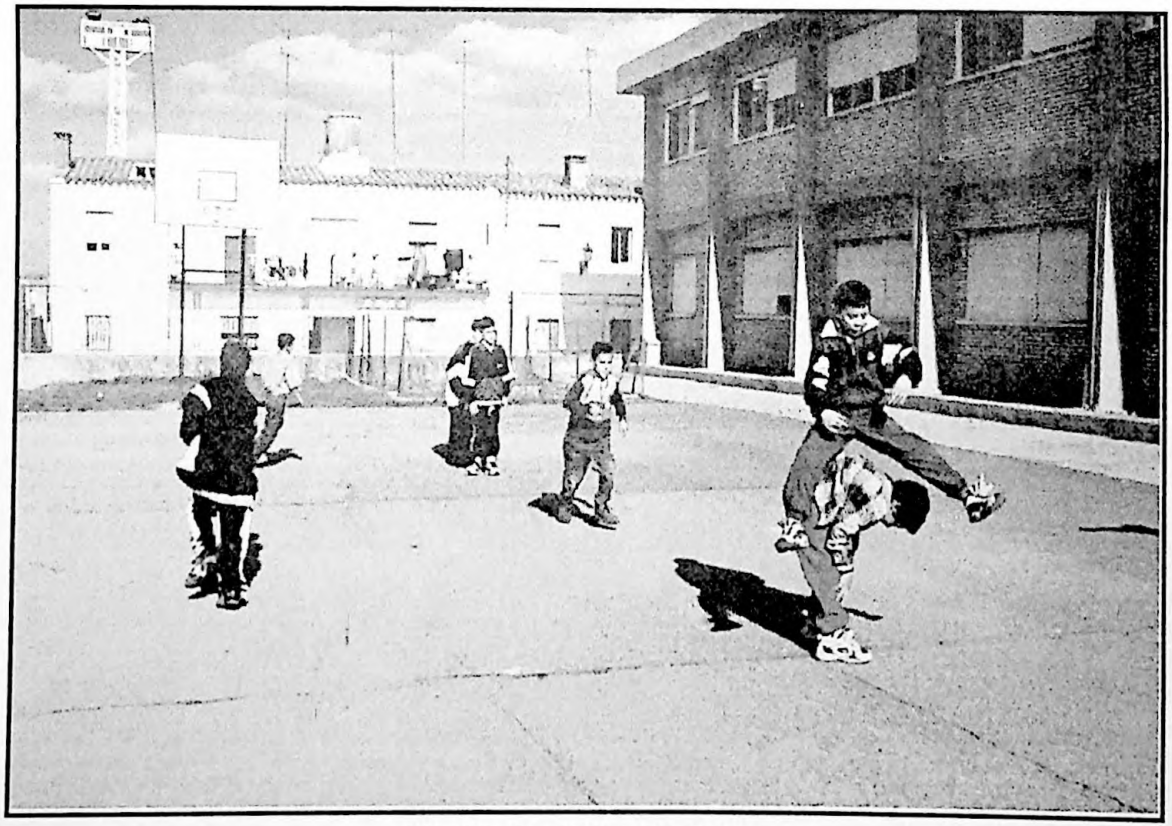
Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno llano.
Material: Una prenda u objeto por jugador/a.
Nº. de jugadores/as aconsejado: Siete - ocho.
Organización:

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 retahila 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
Al 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.



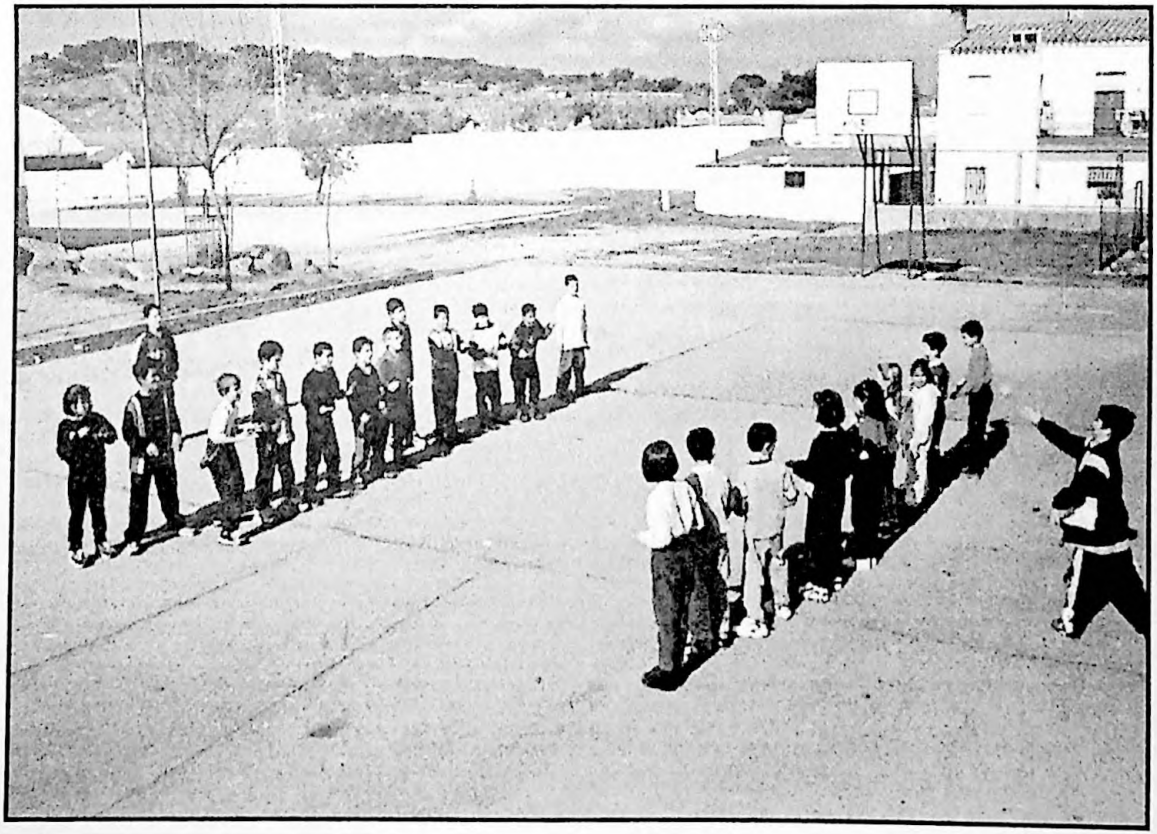
A LA UNA ANDA MI MULA

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 ésta 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 continúa el juego. Gana el equipo que manda al "cementerio" a todos los componentes del equipo contrario.



BALÓN PRISIONERO

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 detras 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 la 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.

MOSCA

ZAPATILLA, LINDILLA, LINDAZO

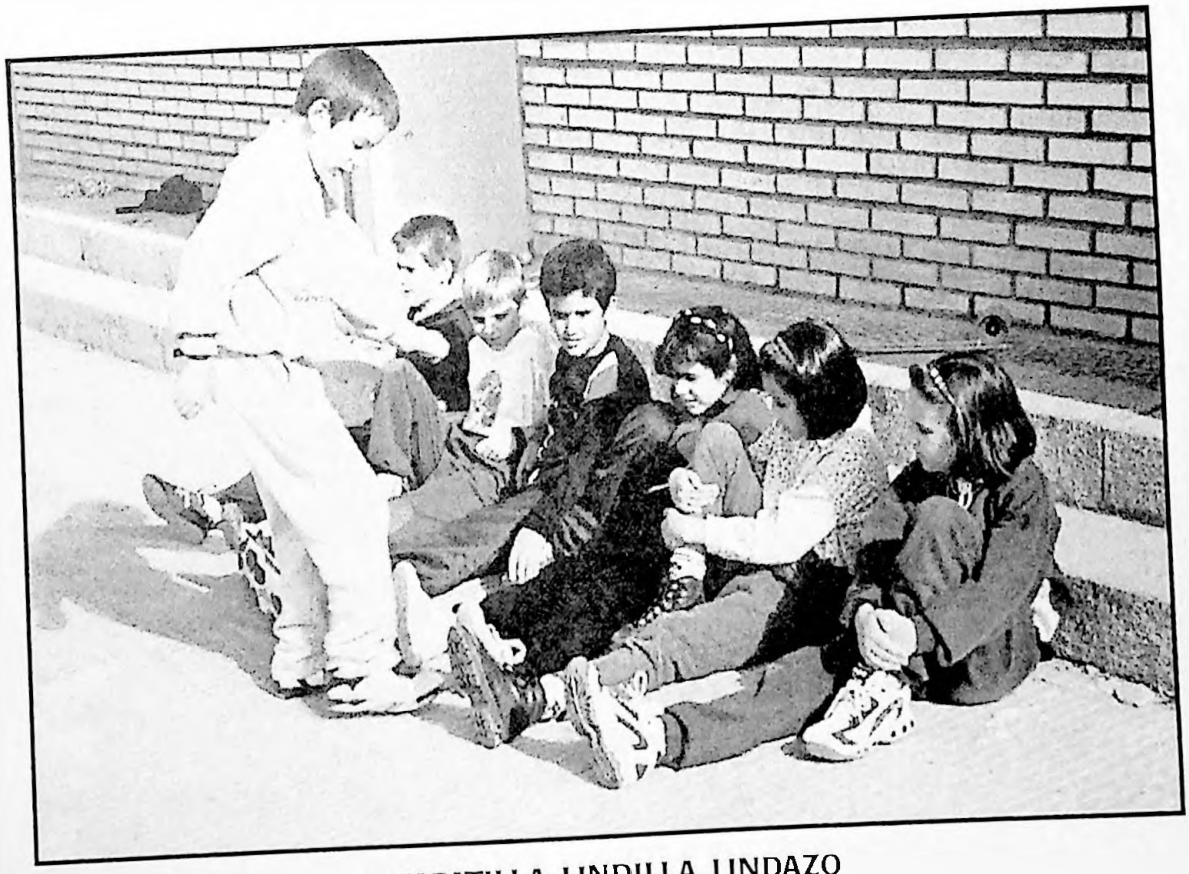
Terreno de juego: Cualquier terreno donde nos podamos sentar.
Material: Ninguno.
Nº. de jugadores/as aconsejado: Más de cinco.
Organización:

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.



ZAPATILLA, LINDILLA, LINDAZO

LA COMBA

Terreno de juego: Cualquier tipo de terreno.
Material: Una cuerda o soga 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

Mamá, papá, de cuantos añitos me voy a casar:
de uno, de dos, de tres, de cuatro.

LA COMBA

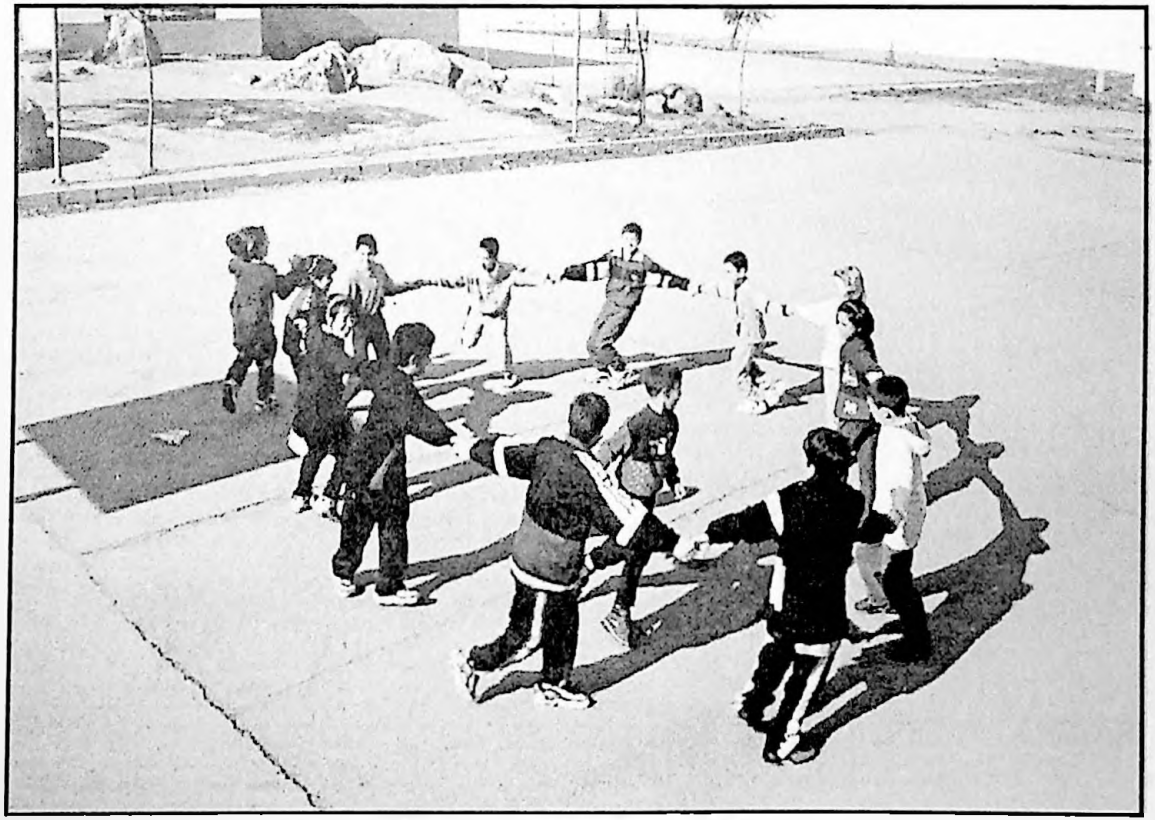
RATÓN QUE TE PILLA EL GATO

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.



RATÓN QUE TE PILLA EL GATO

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:

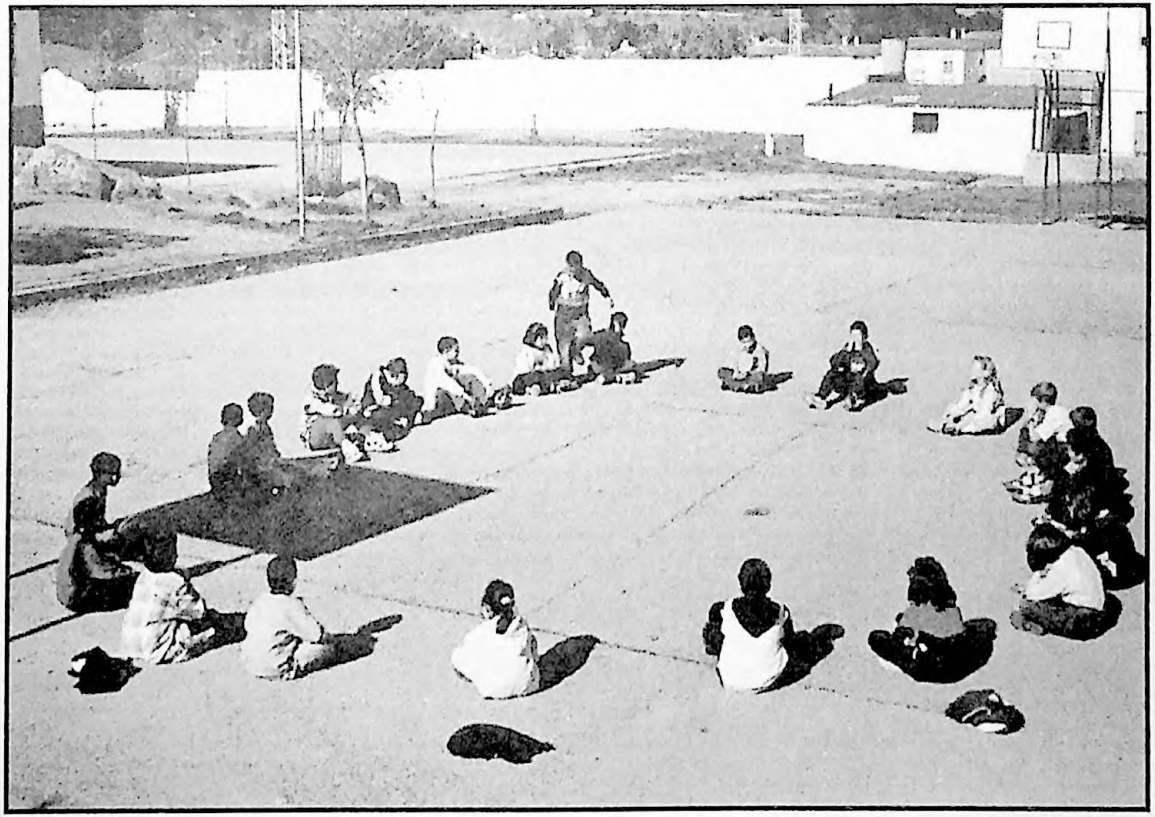
Buscan entre todos/as una colocación tal que puedan atender y mirar a la "madre", que será elegida por cualquiera de los procedimientos conocidos. Una colocación adecuada es formando un semicírculo alrededor de la "madre".

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.



ANTÓN, ANTÓN PIRULERO

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.

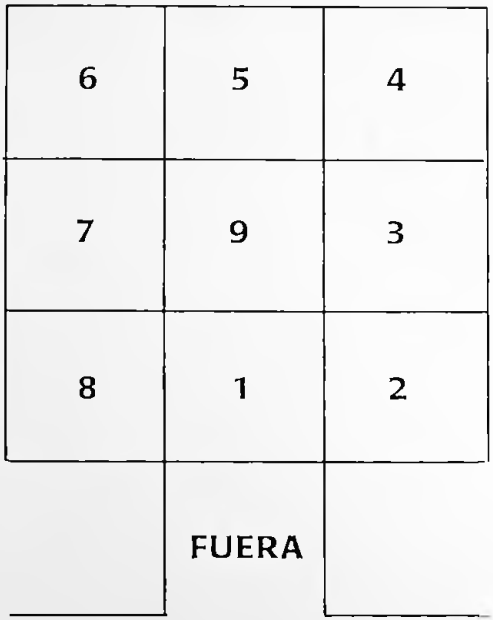
Empieza tirando el/la primero/a la "roli" al número uno y la va desplazando por los demás números, permitiéndose un sólo golpeo cada vez. Hay que desplazar y golpear la "roli" a la pata coja, aunque en los números pares se puede descansar, si no se acuerda otra cosa al comienzo.

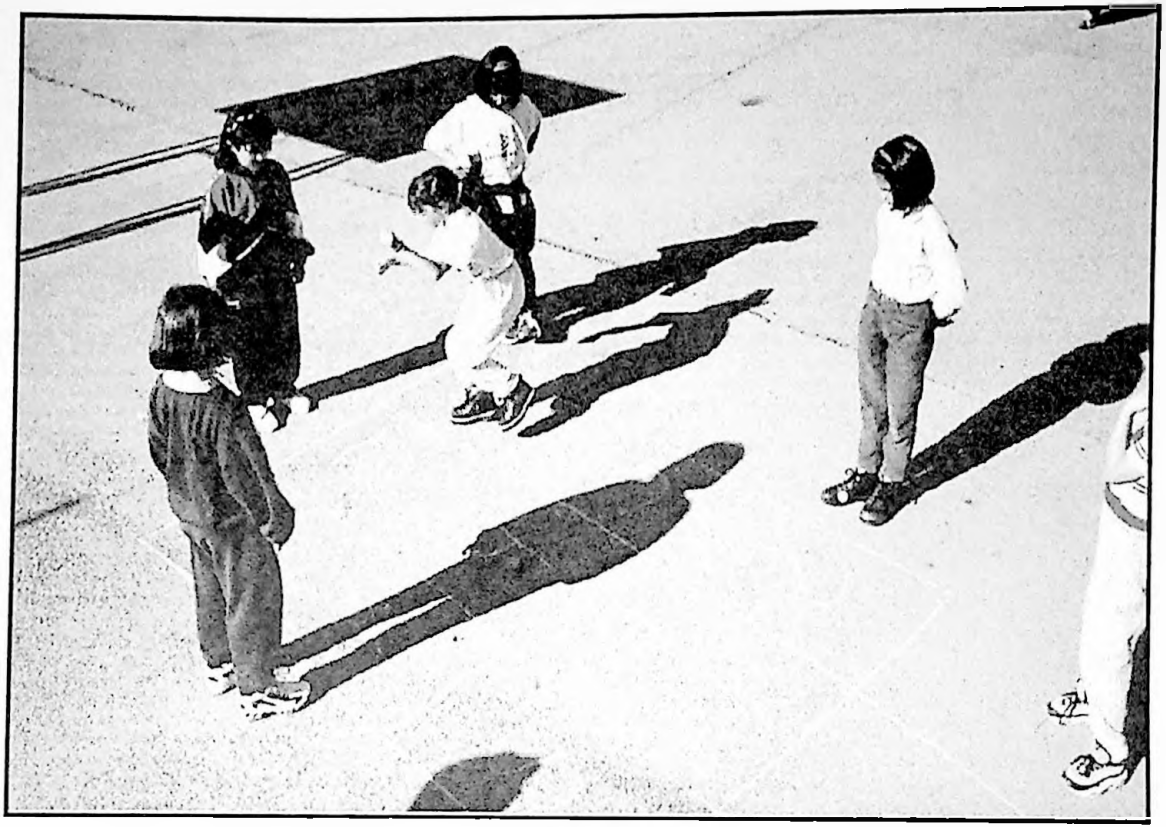
Se pierde si la "roli" cae fuera de la casilla que corresponda o se pisa las líneas al saltar.

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

Cuando un/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.

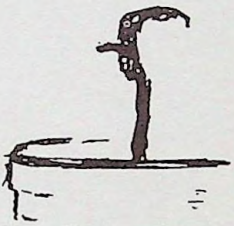

6
5
4
7
9
3
8
1
2
FUERA



TRUQUIE O "ROLI"

INDICE

Prólogo ..... Pag. 5
Introducción ..... Pag. 7
Estando la pajara pinta ..... Pag. 9
Veo, Veo ..... Pag. 11
El escondite ..... Pag. 13
Aceitero vinagrero ..... Pag. 15
El diábolo ..... Pag. 17
España y Portugal ..... Pag. 19
Al corro la patata ..... Pag. 21
El cinturón ..... Pag. 23
Cortahilos ..... Pag. 25
Pies Quietos ..... Pag. 27
El pañuelo ..... Pag. 29
Torito en alto ..... Pag. 31
El pincho ..... Pag. 33
La Taba ..... Pag. 35
A raya ..... Pag. 37
El repión ..... Pag. 39
La bilarda ..... Pag. 41
A rescatar ..... Pag. 43
La hoja ..... Pag. 45
Chinche y Gua ..... Pag. 47
Los guarritos ..... Pag. 49
Los chinches ..... Pag. 51
El marro ..... Pag. 53
Marca ..... Pag. 55
Pollito inglés ..... Pag. 57
A la una anda mi mula ..... Pag. 59
Balón prisionero ..... Pag. 61
Mosca ..... Pag. 63
Zapatilla, lindilla, lindazo ..... Pag. 65
La comba ..... Pag. 67
Ratón que te pilla el gato ..... Pag. 69
Antón, Antón pirulero ..... Pag. 71
Truque o "roli" ..... Pag. 73



Colección
ALTOZANO

Colaboración:
EXCMO. AYUNTAMIENTO DE BARCARROTA