

COLECCIÓN CARTAFUEYOS DE «EL VENTOLÍN», Nº 6

LOS XUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES



G.F.I. El Ventolín

Los juegos tradicionales y populares

"Los juegos infantiles no son tales juegos, sino sus mas serias actividades."

Michel de MONTAIGNE¹

¹ Filósofo, escritor, humanista, moralista y político francés del Renacimiento, autor de los *Ensayos*, y creador del género literario conocido en la época moderna como ensayo.

PRESENTACIÓN:

El xuegu evolucionó en forma, como tamién lo fixo tola nuesa sociedá. El declive de la forma de vida rural dende los años 60 del sieglu pasáu, cola creación de núcleos de desarrollu industriales alrededor de grandes ciudaes, favoreció l'éxodu de la xente del mediu rural. Tamién la mecanización del campu, “humanizando” más les xeres agrícolas, fixo desaparecer dalgunos llabores que derivaben en xuegos. Pero foi l'apaición de dalgunos medios de comunicación, sobre too la televisión como elementu de divulgación masivu, la que provocó la escayencia de munchos d'estos xuegos, cambiando gustos, maneres de ser, incluso formes de pensar. En dellos casos, los xuegos desaparecieron, como asocedió con una gran parte de los xuegos infantiles, sustituyíos por xuguetes de tipu industrial. Otros malapenes pervivieron arrequexaos nel sitiu d'orixe; perdieron la cotidianidá, asitiaos en momentos concretos, romerías, fiestes patronales, etc. Otros foron espuestos a una recuperación forciada ensin fundamentu, desvirtuando'l sentíu que teníen. Los más afortunaos sufrieron un procesu de deportivización, que posibilitó que sobrevivieren: los bolos, la corta de troncos, etc. Esto, lloñe de ser frutu de la evolución natural de la sociedá y polo tanto tamién de los xuegos, plantea una situación nueva na que non solo se mos diz cómo vistir, comer, beber sinón tamién cómo y a qué xugar... escaeciéndose con ello la nuesa cultura tradicional propia y lúdica.

Anguaño los xuegos tradicionales non solo han de ser elementos rescatados a dures penes del pasáu y la memoria de los nustos mayores, sinón oxetos vivos que sepian acomodase a la evolución de la sociedá. Per un llau, recuperóse l'elementu festivu que supón el fechu de xugar, propiu de romerías y fiestes patronales. Per otru, les federaciones deportives “oficializaron” formes de xugar, dando pasu a la deportivización de dellos xuegos, convirtiéndolos en deportes. Pero'l valor verdaderu ta nel so aspeutu cultural, aprovechando les posibilidaes de aprendizaxe y sobre too de rellación que propicien los xuegos tradicionales pa usalos como *ferramienta educativa* y como forma de fomentar les rellaciones ente les persones nun mundiu tan individualizáu y aisláu. Esto habría entamase lo mesmo na educación formal que na non formal. Los xuegos tradicionales tienen que se ver como *elementos patrimoniales* qu'arriquecen el conocimientu de la nuesa cultura y pa ello ye menester conocelos y vivilos.

Dende'l GFI El Ventolín queremos qu'esta guía sobre los xuegos n'Asturies vos preste y que suponga un granín de sable más nel más que necesariu procesu de recuperación de la cultura asturiana.



GFI EL VENTOLÍN

ÍNDICE:

- **VERSIÓN EN CASTELLANO**

EL JUEGO

¿POR QUÉ HAY QUE CONSERVAR NUESTROS JUEGOS?

¿QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE UN JUEGO POPULAR, JUEGO AUTÓCTONO, JUEGO TRADICIONAL Y DEPORTE TRADICIONAL?

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

EL PAPEL DE LOS JUEGOS EN NUESTRO SISTEMA EDUCATIVO

ANTES DE JUGAR: LA RIFA Y EL SORTEO

NUESTROS JUEGOS.

BIBLIOGRAFIA Y WEBGRAFÍA.

EL JUEGO

No se le escapa a nadie que lanzar, tirar, arrojar, disparar o derribar distintos objetos forma parte de la historia de la humanidad desde su comienzo, ya sea como diversión, preparación para la guerra o como evolución de diferentes oficios. Esta ha sido la base de los juegos que ha permanecido inalterable hasta tiempos muy recientes.

Cómo y cuándo

Antes de la llegada de la televisión y los juguetes actuales, los niños aprendían sus juegos de abuelos y padres o los imitaban de otros chicos mayores. Se jugaba a cualquier hora y en cualquier parte. De esta manera una calle, un camino o un río se convertían en los escenarios donde todos se divertían, aprendiendo también sin darse cuenta a relacionarse y a moverse en el mundo, descubriendo sus reglas y peligros. Sin juguetes, los niños/as siempre han aprendido cómo reaprovechar cualquier objeto en desuso o viejo como retales de tela para vestir muñecas, latas vacías, piedras, fósiles, ramas. Con estos “juguetes” el niño, además hace uso de su imaginación, y fomenta su creatividad construyendo de todo: tirachinas, muñecas, pelotas o armas.

Virtudes

Los juegos nacen con el propio hombre como vehículo de aprendizaje. El juego va evolucionando y acomodándose a cada una de las etapas del crecimiento humano. El origen cultural de los juegos es racional en el hombre, aunque los animales también juegan y con los mismos objetivos que el ser humano: imitar, descubrir, aprender, relacionarse. Son en sí mismos una actividad placentera para el que los practica, son motivadores y creativos y favorecen la imaginación y la entrada en un mundo aparte de la realidad que genera una notable satisfacción. Aparte de estas cualidades hay otra que merece una mención muy especial en el actual mundo individualista en el que vivimos: el juego es eminentemente socializador, favorece la cooperación, la convivencia y el trabajo en equipo. Por otro lado el juego es también una herramienta fundamental a la hora de desarrollar el potencial físico e intelectual pues se practican habilidades manuales y lingüísticas.

¿POR QUÉ HAY QUE CONSERVAR NUESTROS JUEGOS?

Preservar el conocimiento sobre nuestros juegos es fundamental en el desarrollo cultural de nuestra sociedad. Los juegos son manifestaciones autóctonas de la cultura popular de una extraordinaria riqueza. Son parte esencial de nuestra cultura. Por otro lado, mejoran nuestro tiempo libre, aumentan el respeto hacia lo propio, ayudan a las relaciones sociales de las personas y muy esencialmente de los niños y permiten conocer mejor la cultura propia y por ello valorarla.

¿QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE UN JUEGO POPULAR, JUEGO AUTÓCTONO, JUEGO TRADICIONAL Y DEPORTE TRADICIONAL?

Juego popular: Se trata del juego practicado ampliamente por todo el mundo. Normalmente proceden de la práctica de actividades laborales. En ocasiones son tan conocidos que traspasan fronteras y se les cambia el nombre o se adapta a la lengua de cada lugar, pero el espíritu permanece sin cambio.

Juego tradicional: Es aquel juego que se transmite en una cultura de generación en generación. Esta transmisión se lleva a cabo generalmente de forma oral aunque posteriormente también se está haciendo de forma escrita. Constituye una evolución del juego popular. Cuando el juego se practica por muchas personas pasa a reglamentarse. Estas reglas unifican la forma de jugar en diferentes contextos y son las que se van transmitiendo de padres a hijos para que las nuevas generaciones también puedan jugar.

Juego autóctono: Es aquel que ha nacido en una determinada región y es propio y característico de ésta.

A menudo, todos estos conceptos se entremezclan entre si y se confunden incluso dando lugar a términos compuestos y ambiguos como “juegos populares- tradicionales”

Deporte tradicional: Se trata de deportes que proceden de la evolución de los juegos populares y tradicionales, que han gozado de una gran popularidad y práctica. Sin embargo, cuando se habla de deporte tradicional hay que considerar que el juego tradicional pasa a tener las características de un deporte cualquiera, es decir, una reglamentación formalmente escrita y un sistema de competición.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Dada la variedad de prácticas, se han establecido muchas clasificaciones. Por una parte se podrían estructurar por comunidades autónomas, pero muchos de los juegos superan estas fronteras. Investigadores como Moreno, García Serrano o Renson los clasifican en:

- **de locomoción:** carreras y marchas, saltos, equilibrios, otros.
- **de lanzamiento a distancia:** a mano, con elementos propulsivos, otros.
- **de lanzamiento de precisión:** bolos, de discos y monedas, de bolas, de mazo y bola, otros.
- **de pelota y balón:** pelota a mano, pelota con herramientas, juegos y deportes de balón, otros.
- **de lucha:** lucha, esgrima, otros.
- **de fuerza:** levantamiento y transporte de pesos, de tracción y empuje, otros.
- **náuticos y acuáticos:** pruebas de nado, regatas a vela, regatas a remo, otros.
- **con animales:** competiciones de valía y adiestramiento, luchas de animales, caza y persecuciones, otros.
- **de habilidad en el trabajo:** actividades agrícolas y otras actividades laborales.

Una clasificación más sencilla es la desarrollada por el museo de juegos tradicionales de la localidad de Campo, que los clasifica por edad y sexo en juegos infantiles (de niñas y de niños), juegos de adultos (juegos de mujeres y juegos de hombres).

En el ámbito asturiano, el profesor de Educación Física y escritor José Gerardo Ruiz Alonso en su libro "Juegos y Deportes Tradicionales en Asturias (volumen II). Editado por Alborá Llibros, Xixón 2001" los clasifica en:

- Juegos y deportes de lanzamiento a distancia.
- Juegos y deportes de lanzamiento de precisión.
- El deporte tradicional de la pelota.
- Juegos y deportes tradicionales de locomoción.
- Deportes de combate.
- Deportes tradicionales de fuerza.
- Deportes rurales.
- Deportes derivados de la minería.
- Juegos y deportes con animales.
- Juegos y deportes náuticos.
- Concursos de escanciadores de sidra.
- Juegos tradicionales de guajes (niños/as - adolescentes).

El Antropólogo y habitual colaborador del GFI El Ventolín D. Roberto González Quevedo en su artículo *Juegos Infantiles* publicado en la colección Enciclopedia de la Asturias Popular distingue también entre juegos de niños y de adultos.

EL PAPEL DE LOS JUEGOS EN NUESTRO SISTEMA EDUCATIVO

Los Deportes Tradicionales Asturianos deben de ser tratados y trabajados en la Educación Física de la Educación Primaria por diversas razones, una de ellas para que los/as alumnos/as tengan conocimiento de éstos, otra con el fin de ofertar y ofrecer una amplia variedad deportiva, además de introducir a los escolares en la práctica

deportiva y por último, pero no menos importante, como mantenimiento de las tradiciones y costumbres asturianas utilizando un instrumento más para dar a conocer una parte de la cultura propia de la Comunidad Autónoma.

El Decreto 56/2007 de 24 de Mayo, (B.O.P.A. de 16 de junio) por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias que se adhiere a la nueva Ley Orgánica de Educación, es un hecho histórico y sin precedentes, ya que establece por primera vez un currículo asturiano para la Educación Primaria y por tanto para la Educación Física, otorgando a los Deportes Tradicionales Asturianos un papel de especial relevancia que hasta la actualidad no había quedado plasmado en las referencias legislativas educativas correspondientes.

PRINCIPALES ESTUDIOS SOBRE LOS JUEGOS EN ASTURIAS:

Para quienes deseéis profundizar un poco más en este tema e ir un poco más allá de lo que esta breve guía os ofrece, os recomendamos algunos trabajos y publicaciones de singular importancia:

- Para jugar como jugábamos. De la colección “Materiales Didácticos de Aula” editado por el Centro del Profesorado y de Recursos de Avilés en 2008.
- Juegos y rimas infantiles en los concejos de Villaviciosa, Colunga y Caravia. (Braulio Vigón ,1895)
- Los Juegos Infantiles. Enciclopedia Temática Asturiana. P 288 y ss. (González Muñiz).
- Juegos Infantiles asturianos. Consejo Regional de Asturias 1980
- Juegos Infantiles, Enciclopedia de la Asturias popular. (Roberto González Quevedo, 1994).
- Juegos y deportes tradicionales en Asturias. Alborá llibros, Xixón (Gerardo Alonso Ruiz, 2001).

1. ANTES DE JUGAR: RIFAR Y SORTEAR:

Si son realmente interesantes los juegos que les describiremos más adelante más aún lo son los procesos previos al mismo ya que toca elegir quien juega o qué equipos se van a formar. Este es el rol de los sorteos y las elecciones previas que se respetan con total lealtad.

Un sistema muy simple de elección ha sido siempre elegir a cara o cruz. Otra forma muy peculiar en Asturias consistía en coger un trozo de teja que se mojaba con la saliva y se tiraba al aire. A continuación se decía ¿pan o vino? y ganaba quien acertara. Obviamente vino se correspondía con la cara mojada y pan con la seca. También se usaba el método de esconder una piedra en un puño y adivinar en qué mano estaba. También estaba la forma de elegir en la que dos niños puestos uno frente a otro se van acercando avanzando con un pie pegado delante del otro y el que logra montar su pie sobre el del otro gana y por lo tanto gana el derecho a elegir a los jugadores o empezar antes en el juego.

Normalmente también nos encontramos pequeñas y divertidas canciones que se utilizaban para escoger, salvar o eliminar alguien de un juego. Son canciones muy rítmicas, marcadas y simpáticas en su contenido. En el artículo “Xuegos tradicionales” que se recoge en la revista histórico cultural VIEJO CUBIA de Grao se detallan algunas muy curiosas que os transcribimos a continuación junto a otras recogidas por el propio GFI El Ventolín:

ESCONDE LERITE

Esconde leríte

Lerite tón

Tres gallinas y un gallón

El gallón se puso malo

Las gallinas se escaparon

EN UN PORTAL

En un portal se rifa un gato

A ver quién tiene el número cuatro

1,2, 3 y 4.

Que trís, que trás

Que fuera estás.

UN VASO

Tengo un vaso en el vasal

No me lo rompas que es de cristal

Tengo un vaso en la mesita

No me lo rompas que es de mi niña.

PIN PON DE LA VIRULENCIA

Pin pon de la virulencia

Aquel río de Valencia

Para, para sí, para, para no

Si vas a la plaza, a la plaza mayor

Rosa con rosa, la más escogida y hermosa

Manzana asada, una, dos, tres y nada

Manzana podrida, una, dos, tres y salida

Manzana pocha, una, dos, tres, cara de gocha.

MARIQUITA

A, Mariquita está enfadada;

E, porque no sabe leer;

I, porque no sabe escribir;

O, porque el novio la dejó;

U, porque sabe el burro más que tú.

UN DON DIN

Un, don, din, vacalón,

Vacas vienen de León,

Todas vienen embarcadas,

Al ser la vaca menor, sí señor,

Mi señor está en la cama,

La criada en la ventana,

LA GUINDA

Mi mamá me dio una guinda,

Mi papá me la quitó;

Me puse más colorao;

Que la guinda que me dio.

PIN PERINEJA

Pin pirineja;

El rabo la coneja;

Conejito real;

Sirve para sal;

Sal menuda;

Sirve para cubo;

Cubo de Roma;

Guarda tu corona;

Que no lo lleve;

La gata murona;

UN GATO CAYÓ EN UN POZO

Un gato cayó en un pozo;

Las tripas hicieron guá;

Arre moto piti poto;

Arre moto piti pá;

Salvadito estás.

UNA DOLE

Una, dole, tele, catole,

Quile, quilete,

Estando la reina en su cabilete,

Vino quilín, vino quilón,

Cuenta las 20 que 20 son,

L, J, Justicia y Ladrón.

Haciendo la cama del niño Jesús,
Y está rendido de andar con la cruz,
Padre nuestro amen Jesús,
Tris tras que fuera estás.

UNA DOLE

Una, dole, tele catole,
Quile quilete
Estando la reina en su gabinete,
Quil y quili quilón
Que fue ladrón.

UN DON DIN

Un, don, din,
De la poli politana,
Un, don, dín que se marcha pa la Habana.

UN AVIÓN JAPONÉS

Un avión japonés,
¿Cuántas bombas tira al mes?
(...)

Pi, Pi

Pi, pi

Zarabollín

Lleva los gochos

Al molín

Moler, moler,

El ratón

Roer, roer.

¿Cuántu me das

UNA VEZ ERA UN PEZ

Una vez era un pez,
Pez allí, pez aquí,
Cagayones para tí.

QUIÉN TIRO ESE PEDO

Quién tiró ese pedo
Dijo Barrabás,
Que no lo tirarás más,
Que fuiste tú,
Que tú, que tú, que tú,
Que fuiste tú.

UNA MOSCA PUÑETERA

Una mosca puñetera
Se cagó en la carretera
Pin, pan, fuera.

Por esti ratón?
Cien ducados
Y un doblón
Y una mula
Carretera.zape, gatu,
Vete fuera.

2. NUESTROS JUEGOS:

A

- **L'ACEITERA.**

El juego se compone de una madre y otro jugador que se la queda. Éste se arrodilla encima de la madre, que está sentada. Todos cantan y dan palmas en la espada del que se la queda y cantan: “Aceitera, vinagrera, cascarreal, amargar y no dar. Dar sin duelo que se ha muerto mi abuelo, mirando para el cielo, dar sin reír, dar sin hablar, un pellizquito en el culo y echar a volar”. Mientras cantan todos hacen lo que dice la canción. Luego la madre dice por ejemplo: “Tenéis que ir a buscar un palo”. Todos tienen que traer uno y el que se la queda tiene que ir detrás de ellos y pillar a uno, antes de que sus compañeros logren el objetivo. Al que pille se la queda.

- **AL DIEZ Y AL VEINTE.**

Los jugadores ponen de pie en el suelo dos piedras grandes rectangulares, separadas entre sí unos 10 metros. Se coge otra piedra pequeña y redonda, y desde donde está posada una de las piedras grandes (10), se lanza hacia la otra (20). Si se le da, se cuentan 20 puntos y luego se tira en sentido contrario, del 20 al 10, y si se acierta, se suman otros 10 puntos. También hay una variante llamada LOS VEINTE en la que se clavan dos palos, separados entre sí 20 metros. Desde detrás de uno de ellos cada jugador lanza una piedra hacia el otro palo, con la intención de derribarlo. Si lo consigue, gana 2 puntos. También suma 1 punto más el jugador que consiga acercar más su piedra al palo, al finalizar los lanzamientos.

- **LES ADIVINANCES.**

En Parejas o en grupos cada jugador propone una adivinanza que los demás tienen que adivinar.

- **L'AGARRADIELLA.** (Ver LA QUEDA)

- **L'AGUYA.**

Juego de mujeres mientras se trabaja. Se canta esta canción dialogada haciendo la misma pregunta a la compañera de al lado:

- ¿Cómpresme una aguya?
 - ¿Tién punta?
- Tién punta, culo, filu y nudu.

Cuando una mujer dice “a dormir l’aguya” todas hacen como que duermen hasta que de nuevo se dice “a cantar l’aguya” y todas cantan.

- **AGUYA, TIJERA O CLAVO.** (Ver PIEDRA, PAPEL O TIJERA)
- **L'ALVIRILÉ.**

Se forman dos equipos y puede haber más de un jugador libre en el centro del campo de juego. Los jugadores de las esquinas lanzan el balón a los del centro con la intención de alcanzarlos, momento en el cual quedan eliminados. Si un jugador libre coge el balón con sus manos logra una “vida”. Las vidas se pueden acumular. Cuando hayan sido eliminados todos los jugadores menos uno, éste deberá mantenerse sin ser alcanzado durante al menos diez lanzamientos, pudiendo utilizar las vidas acumuladas. Superada esta prueba, el equipo que ocupaba la posición central resultaría ganador y pasaría a ocupar de nuevo la posición central. En caso de no superar los diez lanzamientos los equipos cambiarían sus posiciones. (Ver también LAS CUATRO ESQUINAS)

- **AMBO ATO.**

Los jugadores se ponen en dos filas, una frente a otra separadas unos cinco metros. Los niños y niñas de una misma fila se dan las manos. Una de las filas empieza cantando la canción, avanzando rítmicamente hacia la otra, en las dos primeras estrofas, y retrocediendo a su lugar en las dos segundas. Como en un diálogo, sigue la otra fila y así alternativamente hasta acabar la canción.

Ambo ato	¿Qué paje quería usted?	Le pondremos reina en coche (un buen oficio)
Matarile, rile, rile	Matarile, rile, ron.	Matarile, rile, rile.
Ambo ato	Yo quería a fulana	Le pondremos reina en coche
Matarile, rile ron.	Matarile, rile, rile	Matarile rile, ron.
Ambo ato	Yo quería a fulana	Ese oficio si le gusta
En Oviedo hay un barato	Matarile rile ron.	Matarile, rile, rile
De pastillas de jabón	¿Qué oficio le pondrá?	Ese oficio si le gusta
Matarile, rile, ron.	Matarile, rile, rile	Matarile, rile, ron.
¿Qué quiere usted?	¿Qué oficio le pondrá?	Entrégueme aquí a su hija
Matarile rile, rile	Matarile, rile, ron.	Matarile rile, rile
¿Qué quiere usted?	Le pondremos... (Un oficio cualquiera)	Entrégueme aquí a su hija
Matarile, rile ron.	Matarile, rile, rile	Matarile, rile, ron.
Quiero un paje	Le pondremos...	Aquí le entrego a mí hija
Matarile rile, rile	Matarile, rile, ron.	Matarile, rile, rile
Quiero un paje	Ese oficio no le gusta	Aquí le entrego a mí hija
Matarile rile ron.	Matarile, rile, rile	Matarile rile ron.
¿Qué paje quería usted?	Ese oficio no le gusta	
Matarile, rile, rile	Matarile rile, ron.	

- **L' ANILLU ESCONDÍU.**

Los jugadores forman un círculo, excepto uno que se sitúa en el centro, y comienzan a pasar de mano en mano el anillo (botón, piedra, etc.) mientras se canta la canción. El juego consiste en que el jugador del centro debe averiguar quién tiene el anillo (florón). Cuando lo encuentre, se realiza un cambio de rol entre ellos.

El florón está en mis manos,
En mis manos está el florón,
Si supieras quién lo tiene
No estarías ahí de plantón
Pasó por aquí y yo no lo vi.

- **ANTÓN PIRULERO ó LOS OFICIOS.**

En este juego se coloca un grupo de niños en corro y cada uno elige un oficio. En el centro se coloca un jugador que hará de "madre". A continuación todos los participantes en el juego cantan la canción:

Antón, Antón pirulero,
Cada cual, cada cual,
Que atienda a su juego.
Y el que no lo atienda,
Pagará una prenda...

Mientras tanto, el jugador que está en el centro del corro mueve sus brazos y los demás imitan una acción del oficio que ha escogido. Cuando la madre decide imitar a uno de los jugadores, éste tiene que pasar a hacer lo que hacía aquella. Si se equivoca tiene que poner algo suyo como prenda. Los jugadores que lleguen al final del juego sin haber perdido ninguna prenda, serán los ganadores.

- **L'ÁRBOL.** (Ver LAS CUATRO ESQUINAS)

- **EL ARRANCANABOS / EL ARRINCANABOS.**

Dos jugadores hacen de tierra y nabo respectivamente. Uno sujeta a otro por la cintura (de pie o sentados) y otro desde el exterior tiene que sacar (arrancar) al que está sujeto. Los jugadores que hacen de "tierra" únicamente pueden agarrar por la cintura al jugador que hace de "nabo".

- **L'ARU.**

El juego consiste en hacer que el aro ruede continuamente, ayudado por un gancho para empujar y guiarlo. El aro solía ser de una llanta vieja de bicicleta y el gancho era un alambre al que se le daba forma para empujar al aro. También se utilizaba como aro el fondo de un caldero o de un tonel, junto con un palo que servía de guía. Se jugaba a distintas cosas con el aro: quién era el que más tiempo aguantaba con el aro rodando, o el que realizaba un recorrido en menos tiempo, el que llegaba el primero rodando el aro, el que llegaba el primero saltando los obstáculos, sin que se le caiga el aro, etc.

- **ATROPA LA CALLE.**

Los jugadores se cogen de las manos haciendo una barrera y caminan cantando la siguiente canción

Atropa la calle,
Que no pase nadie,

Que pasen mis abuelos,
Comiendo frixuelos,
Tortillas amarillas,
Que se pongan de rodillas,
Tortillas encarnadas,
Que se pongan levantadas.

B

- **EL BALÓN QUEMÁU.**

Se dibuja un campo de forma rectangular en el suelo, con dos rayas divisorias cerca de los extremos. En esta zona de los extremos se sitúa un jugador en cada una y el resto de los jugadores en el centro. Los jugadores de los extremos tiran el balón de un lado a otro intentando dar a los del centro. Cuando les dan son eliminados. Cuando alguno de los del centro consigue coger la pelota sin que ésta toque el suelo, obtiene "una vida" que puede ser utilizada por alguno de los jugadores que permanecen el centro o bien para que vuelva al juego alguno de los que ya hubiera sido eliminado. No está permitido invadir la zona que no corresponda y los lanzamientos se realizarán con las manos. Cuando se es capaz de recoger un tiro sin que bote y no toque el suelo nos corresponde una "vida". El último jugador que se queda, si es capaz de esquivar 10 pelotazos, salvará a todos sus compañeros, cuando la variante del juego sea de eliminar. El balón tendrá que golpear directamente a los participantes para eliminar o cambiar posiciones. Si sucede después de tocar el suelo no valdrá.

Existen muchas variaciones de este juego: un jugador golpeado queda eliminado. Podrá ser salvado si uno de sus compañeros consigue una "vida".

- **LA BANDERA. (VER EL PAÑUELO)**

- **LOS BANZONES.**

Variante de Les pibitines que se jugaba con piedras o canicas y al agujero del guá se llamaba "chole".

- **LES BERRONAS. (Ver FLAUTAS).**

- **EL BESU. (VER ZAPATLLA POR DETRÁS)**

- **LES BOLES / LOS BOLICHES. (VER PIBITINES)**

- **LOS BOLOS.**

Este es sin duda el juego más conocido de todos los de la tradición asturiana y ha pasado ya a formar parte del grupo de los deportes tradicionales modernos.

Intentar asignar un origen preciso al juego de los bolos es muy difícil, ya que su procedencia puede ser celta, romana o germana según los distintos estudios realizados sobre estos juegos. Se habla de él como preparación para la guerra, para adiestrar los músculos, el pulso y la puntería, como ejercicios de lanzamiento.

En Asturias se practican varias modalidades que se agrupan básicamente en dos tipos: Bolos de Palma y Pasabolos:

- **Cuatreada:** (zona centro y parte de oriental de Asturias). Consiste en lanzar una bola por el aire hasta la zona de bolos o castro, intentando parar la bola, cuatrearla y derribar los bolos. Son 9 bolos grandes y uno más pequeño llamado "Biche", colocados formando un cuadrado en 3 filas de 3 y el "Biche" bien a la izquierda o bien a la derecha del resto. La complejidad de este deporte, que es mucha, la determina la situación del "Biche". En el momento del lanzamiento se deberá dar un efecto a la bola, hacia la izquierda o derecha, o como se denomina en la Cuatreada, "a la mano" o "al pulgar" respectivamente, dependiendo de la colocación de este bolo. El derribo del primer bolo del lado del "Biche", llamado "Cinca", anula la tirada siempre que sea el primero en ser derribado, de ahí lanzar a la mano o al pulgar para evitar este derribo. Las principales jugadas son las siguientes:
 1. Si la bola que pasa por la caja (cuadrado formado por los bolos) sin derribar ningún bolo valdrá 3 puntos o bolos y 3 más si se detiene dentro de la misma.
 2. Si se derriba algún bolo valdrá un punto más por cada bolo derribado, excepto el "Biche" que vale 4 bolos más.
 3. Si se derriba el bolo del centro en primer lugar, el valor es de 2 bolos.
- **El Birle:** (Llanes, Peñamellera Alta, Peñamellera Baja y Ribadedeva y en la parte occidental de Cantabria). Similar a la Cuatreada, ya que son igual número de bolos y se colocan de la misma manera, pero una de las diferencias es que la tirada consta de dos fases. La primera fase o "Tirar" consiste en lanzar la bola desde la zona de tiro a la caja con el objeto de hacer bolos y un "Emboque" (conseguir después de tirar el bolo del medio de la primera fila que la bola se acerque al "Emboque" o bolo más pequeño). La segunda fase o "Birlar" se efectúa desde donde haya quedado la bola en la primera fase. La dificultad del lanzamiento también está determinada por la posición del "Emboque" debiendo realizar un efecto en el tiro llamado "trabajar la bola" a la mano o al pulgar, es decir a la izquierda o derecha respectivamente. La valoración de las jugadas es más simple que en su semejante de la Cuatreada. Cada bolo vale una unidad, excepto si solo se tira el bolo del medio de la primera fila que vale dos bolos.
- **Bolos de Saliencia:** Comparte aspectos con la Cuatreada, Birle y el Bolo Leonés, sólo se juega en pueblos del concejo de Somiedo. También tiene dos fases de lanzamiento, primero el "Tiro" y después "Birlar", si la bola queda lejos del castro y "Tresbolar", si la bola queda cerca y el jugador puede alcanzar con la mano los bolos, aunque se impone la condición que para realizar la segunda fase, se debe de derribar algún bolo en el primer lanzamiento. Se puntúa de una manera sencilla, cada bolo derribado vale un punto, pero no valdrá ninguno si la bola cae fuera del castro (zona donde se colocan los bolos).
- **Batiente Rodao:** (Carreño, Gozón, Avilés, Castrillón, Soto del Barco, Candamo, Pravia, Salas, Grado, Cudillero y Luarca) Se la considera la modalidad más antigua de las practicadas en Asturias. El tiro en lugar de ser estático como en el resto de disciplinas, es dinámico, y se trata de tomar carrera (máximo 15 metros) con la bola sujeta entre la palma de la mano, la muñeca y el antebrazo y lanzar la bola rodando por el "Rodáo" (pasillo de superficie lisa de 13 a 32 metros dependiendo del concejo). Una vez acabado el "Rodáo" la bola llegará con mucha fuerza a la "Losera" o zona de bolos, que tiene una leve inclinación favorable a la bola hacia arriba. El objetivo de este lanzamiento es intentar derribar el mayor número de bolos y, además, hacer que del golpe dado a los bolos estos vuelen por encima del "Ciebo" (valla de 2 metros de altura separada 4 metros de la "Losera". La valoración de las jugadas es la siguiente, cada bolo derribado en la "Losera" valdrá un punto, 10 puntos o bolos los que queden entre la "Losera" y el "Ciebo" y 50 puntos los que superen la altura del "Ciebo".
- **Los Bolos de Tineo o Bolo Celta:** (Tineo, Allande y Cangas del Nancea). En esta modalidad la tirada también consta de dos fases. La primera llamada "Tirada", "Bajar" o "Bajando", se hace desde una parte más alta que el terreno de juego (entre 40 y 50 centímetros) lanzando, a la vez que se baja, a 20 bolos situados en hilera de frente al jugador, intentando trasladar del golpe y por el aire el mayor número posible de bolos hasta distintos límites. Estos límites son los siguientes:
 1. "Raya del 10" línea situada a 25 metros de distancia de los bolos.
 2. "Viga", "Cuerda", "Acabón", una valla de 4,5 metros que está situada a 4 metros de la "Raya del 10", a aproximadamente 30 metros de los bolos.

La segunda fase llamada "La sacada" o "Subir" consiste en lanzar por el suelo la bola hasta los bolos desde la "Raya del 10" para derribar el mayor número de bolos posible. La puntuación es sencilla, pero para llegar a puntuar la bola debe sobrepasar la "Raya del 10" en la primera fase. Una vez cumplida esta condición, todos

los bolos que se derriben y queden en la "Llábana" (zona de bolos) valdrán 1 punto. Aquellos que sobrepasen por el golpe la "Raya del 10", como el nombre indica, obtendrán un valor de 10 puntos y los que superen el "Acabón" valdrán 50 puntos consiguiendo automáticamente la victoria del juego (que no de la partida). Para la segunda fase cada bolo derribado vale un punto.

- **Bolo Vaqueiro o Pasabolos de Cangas del Narcea:** se juega en diferentes localidades o pueblos del extenso concejo de Cangas del Narcea y son muy parecidos a los de Tineo, concejo vecino. La tirada es igual a la de Tineo, partiendo de una altura, pero en estos Bolos Vaqueiros hay 16 bolos, en lugar de 20, en la "Llábana". Hay también dos límites, la "Raya del 10" y la "Raya del 20" a 15 y 25 metros respectivamente de la "Llábana". En la primera fase de la tirada llamada también "Bajar", la bola debe sobrepasar la primera de las "Rayas" para su validez, y por cada bolo derribado se obtiene un punto, 10 por los que sobrepasen esta línea y 20 por la siguiente. En la segunda fase o "Subir", lanzada desde la "Raya del 20", cada bolo vale un punto.

La principal característica de estos bolos, es que en mitad de cada una de las "Rayas" se coloca un bolo, llamado "4" y "8" respectivamente, son un poco más grandes que el resto, y si son derribados valen 4 y 8 puntos.

- **Bolos de la Cuenca del Navia:** (Navia, Villayón, Boal e Illano). La tirada se hace desde una base alta "el Tiru" intentando desplazar o despedir la mayor cantidad de bolos lo más lejos posible para superar ciertos límites. Estos límites son 8 "Rayas" llamadas del 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, separadas entre sí 3 metros y la primera de la "Llastra" o zona de bolos, de 9 a 10 metros. El número de bolos depende del tamaño de la "Llastra" que es una piedra lisa de gran tamaño. El modo de puntuar es el siguiente: cada bolo que supere una "Raya" valdrá tantos puntos como el número de esta, sumándose el resultado de todos los bolos. El requisito o condición para la validez de la tirada es que la bola debe pasar la "Raya del 1".
- **Pasadiez:** (Somiedo, Belmonte de Miranda, Babia, Laciana y Alto Sil. La situación inicial es similar a los anteriores pasabolos, desde una altura se intenta derribar los bolos de la "Llábana" tratando de que alguno pase la "Raya del 10" (a unos 12 metros), pero además se pretende que la bola derribe otro bolo llamado "Bicho", "Forcáu" o "Bolo cuatro" (dependiendo de la localidad de juego). La segunda fase del tiro llamada "Tresbolar" o "Estrabolar" se lanzará desde la "Raya del 10" por el aire hasta la "Llábana", pero para hacer esta segunda fase hay que sobrepasar la "Raya del 10" en la primera tirada. Cada bolo vale un punto, exceptuando el "Bolo cuatro" que vale cuatro veces más y los que pasen el límite de los 12 metros, valdrán 10 puntos. Para la segunda fase cada bolo un punto. Las diferencias más significativas entre las dos modalidades de Bolo Palma o Pasa Bolos son las siguientes:
 1. Tamaño de los bolos: mucho más grandes y pesados en los Bolos Palma.
 2. Colocación: los Bolos Palma se colocan en una caja o cuadrado y en los Pasa Bolos en hilera.
 3. Distancia entre zonas: En los Bolos Palma la distancia entre la zona de tiro y los bolos está entre 15 y 25 metros, mientras que en los Pasa Bolos de 5 a 15 metros.

- **BOMBA.** (Ver SANGRE)

- **EL BOMBARDEU.**

Variante de Les Pibitines en la que cada jugador coloca en el centro de un círculo el mismo número de canicas. Se sortea el orden de salida de cada jugador y se inicia el juego con el objetivo de bombardear las bolas agrupadas en el círculo. Las canicas que salgan fuera del círculo son para el jugador que lanzó.

- **BOTE BOTERO.**

Se trata de una variante de EL ESCONDITE que consiste en tener un bote en el suelo al que se le dan tres patadas al comenzar a contar. Después el jugador que se queda cuenta y los demás se esconden. Cada vez que el primero encuentra a uno de los compañeros escondidos tiene que decir "Bote botero por...", así hasta que consigue descubrir a todos. Si alguno de los compañeros que estaban escondidos consigue llegar al bote y darle una patada, entonces salva a todos.

- **LA BRASA.**

Este juego se practicaba con una aguja cosida a una boina que se dejaba colgando. Se pinchaba una brasa con la aguja, se colocaba la boina en la cabeza y, únicamente soplando, el jugador tenía que evitar que la brasa se aproximara a su cara, con objeto de evitar quemarse. El que más tiempo aguantara, ganaba. La única norma reseñable era que no se podían usar las manos.

- **EL BRILÉ.**

Se acota una zona de juego rectangular, con una línea central. Cada equipo ocupa una mitad y designa un jugador que ocupa el extremo contrario. El juego consiste en intentar golpear con la pelota a los jugadores contrarios y que luego ésta golpee el suelo. De esta manera el jugador es enviado a casa con la pelota y la posibilidad de tirar para salvarse golpeando a un contrario. Los jugadores que comienzan en los extremos son jugadores libres que se incorporan al juego en cuanto haya un eliminado. Los jugadores eliminados pueden salvarse si eliminan a un contrario, pero sólo pueden abandonar la casa si quedan más jugadores. Todos los jugadores tiran a los contrarios o se la pasan los propios que están al otro lado. Cuando la pelota sale del terreno de juego la recupera el que la coge. Si un jugador coge la pelota en un tiro directo (sin bote) o indirecto (con bote) no se elimina y puede tirar contra los otros.

- **EL BURRO.**

Igual que EL POTRO, pero subiendo progresivamente las alturas hasta apoyar las manos en las rodillas.

- **EL BURRIQUÍN.**

Un niño se pone de rodillas y finge ir a caballo o en burro. Usa rimas al cabalgar:

Arre, burriquín	Va la señorita
Vamos a Belén	De la sala a la cocina.
Que mañana es fiesta	Tipina, tipina.
Y pasao también	Iba'l señorón
	De la sala al salón,
	Tiquitón, tiquitón.

- **EL BURRIQUÍN VALIENTE.**

El juego consiste en poner al niño un pequeño peso sobre la cabeza sin que se entere y se le dice:

Burriquín valiente,
Lleva la carga
Y nun la siente.

C

- **LOS CACHARRITOS.** (Ver LAS COCINITAS)

- **EL CACHIBOTE.**

Variante de EL ESCONDITE con un bote colocado en el suelo. El jugador que "se queda" cuenta mientras los demás se esconden. Cada vez que el primero descubre algún jugador escondido, éste tiene que ayudarlo a encontrar al resto de compañeros. Pero si algún compañero de los que están escondidos tira el bote, se salvan todos los del principio y debe comenzar el juego de nuevo. Es similar al Bote Botero, con la peculiaridad de que en este caso los niños descubiertos ayudan al que tiene que buscar a los escondidos.

- **LA CAGALERA.**

Se organizan dos equipos con un solo portero y una sola portería y han de intentar meter goles sin que el equipo contrario los meta. Gana el que logre más goles.

- **LOS CAMPOS MEDIO.** (Ver BALÓN QUEMAO)

- **LOS CARCELEIROS.**

En el centro del terreno de juego se sitúan uno o más "carceleiros" que tienen que capturar a los que van cruzando de esquina a esquina. Los "presos" pueden ser liberados cuando alguno de los jugadores de las esquinas llega hasta el cuadrado, lo pisa y grita "salid". (Ver LAS CUATRO ESQUINAS)

- **EL CARNERU.**

En este juego hay un director y los demás hacen de distintas partes del carnero, interviniendo en el juego cada vez que se les nombra:

- Per equí pasó un carneru, pero nun llevaba llana.

- (Responde el jugador "llana"): llana sí llevaba, pero nun llevaba güeyos.

- (Responde el jugador "güeyos"): Güeyos sí llevaba, pero non llevaba pates.....

Pierde el que se descuida y no sigue el juego.

- **LA CARRACA.**

Juego que consiste simplemente en hacer sonar una carraca. Este instrumento consiste en una o varias láminas de madera dura que golpea consecutivamente sobre los dientes de una rueda, produciendo un ruido tremendo.

- **CARRERES A CABALLO.**

Uno de los jugadores se sube "a caballo" del otro y partiendo de esta situación se puede jugar a Carreras, cambiando o no, alternativamente, de "caballo"; o a empujarse, con la finalidad de que el jugador que esté subido a la espalda de otra pareja se caiga y pierda.

- **CARRERES DE MADREÑES.**

Carreras calzados con madreñas. Se descalifica al que en algún momento del recorrido pierda alguna de las madreñas.

- **CARRERES DE SACOS.**

Recorrer una distancia lo más rápido posible con las dos piernas dentro de un saco. La salida se podía dar lanzando al aire una piedra y cuando ésta tocaba el suelo, los participantes comenzaban la carrera. De no haber sacos también se jugaba a la pata coja.

- **CARRERES SOBRE LOS HOMBROS.**

Se trata de mantener el equilibrio llevando a un compañero sobre los hombros.

- **CARRERES DE VELES.**

Carrera a lo largo de un recorrido con una vela encendida en la mano, evitando que se apague. No se permitía proteger la llama con la mano.

- **LA CARRETILLA.**

Se juega por parejas. Uno de los jugadores se arrodilla en el suelo y el otro lo levanta por las piernas y lo empuja, para que avance con las manos. Luego se cambian de posición.

- **LOS CARRETONES / LES CARRETES DE MAERA.**

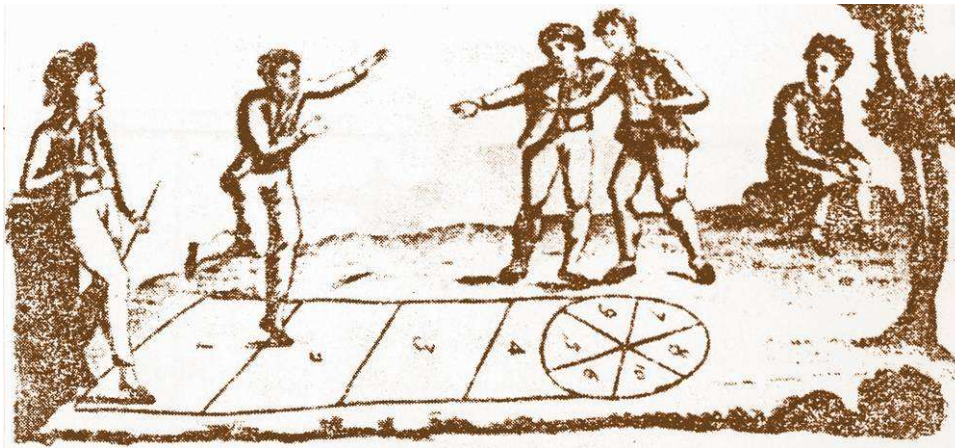
Se fabrica un carromato en el que se montan una o varias personas y se dejan deslizar por una pendiente. Gana el primero que llegue a la meta.

- **EL CARRU.**

Un jugador hace de "carretero" y sujeta el palo por el centro. Los otros dos jugadores hacen de "vacas" y, atados a una cuerda por cada extremo del palo, tiran y arrastran al "carretero". El "carretero" no puede ir agachado o sentado. Tanto el "carretero" como las "vacas" harán fuerza en dirección contraria.

- **EL CASCAYU.**

Éste es uno de los juegos infantiles más populares. Se puede jugar sobre tierra o cemento donde se marcan cuadros con tiza o un pedazo de teja o ladrillo. Se pinta el cascayu en el suelo, enumerando los cuadros del 1 a 10 y se sortea el orden de juego. El jugador que empieza lanza la piedra al cuadro nº 1 y seguidamente saltará a la pata coja al cuadro nº 2 y de éste al nº 3. En los cuadros números 4 y 5 descansará, posando un pié en cada cuadro, al igual que en los números 7 y 8 y 9 y 10, donde, de un salto, dará la vuelta y regresará de la misma manera, hasta el cuadro nº 2, desde donde tendrá que recoger la piedra, guardando el equilibrio a la pata coja. Si se hace bien el recorrido, continuará tirando la piedra al cuadro nº 2 y así sucesivamente. Gana el primero que logre completar el recorrido de la figura. Se pierde si, al lanzar la piedra, ésta toca alguna raya o cae fuera del cuadro que le correspondía. Se pierde también cuando el jugador pisa alguna raya o pierde el equilibrio. Hay que acordar antes de empezar el juego, si el que pierde, cuando recupere el turno, continúa en el cuadro que iba o ha de volver a empezar. Hay multitud de variantes de este juego.



Güajes jugando al cascayu, dibujo de Naharro 1818

- **LA CASTAÑA.**

Se sientan los niños en el suelo con las piernas encogidas y las manos metidas por debajo de las piernas, todos en la misma postura y unos a continuación de otros. Mientras éstos se van pasando la castaña, otro niño, de pie, la busca e intenta adivinar qué compañero la tiene. Si acierta intercambian posiciones y si no lo consigue debe comenzar de nuevo.

- **EL CASTRÓN.**

Se colocan 3 piedras un poco grandes de pie, en línea recta, separadas entre sí 5 metros. El jugador que empieza, se sitúa a 5 metros de la piedra más próxima a él -la número 1- e intenta derribar la más lejana -la número 3-, lanzando otra piedra pequeña y redonda. A continuación retrocede 5 metros e intenta hacer lo mismo con la piedra número 2 y después se retrasa otros 5 metros e intenta tumbar la piedra número 1. Por cada piedra que se tire se ganan 10 puntos. Todos los jugadores lanzarán con la misma piedra o similar.

- **EL CASTRU.** (Ver EL CASCAYU)

- **LA CATALINA.** (Ver EL POTRO)

- **LES CERBATANES.**

En una pajita hueca o un bolígrafo sin carga se mete una bolita de papel humedecida o un grano de arroz y se sopla con fuerza, con intención de dar a algo o a alguien.

- **LA CHABANA.** (Ver EL CASCAYU)

- **LES CHAPES.**

Juego que consiste en recorrer las pistas dibujadas en el suelo con las chapas sin salirse. Se selecciona la chapa y se decora con un cromó de un ciclista o similar y se recubre con un cristal bien ajustado con plastilina. Después se dibuja el tipo de circuito deseado y los jugadores lanzan las chapas. Las variantes son tantas como marca la imaginación: circuitos variados, con obstáculos, contra cronómetro o incluso se puede jugar al fútbol transformando el circuito en un estadio.

- **LA CHINA.** (Ver EL CASCAYU)

- **LOS CHINOS.**

Juego en el que se intenta adivinar la cantidad de fichas del contrario. Un jugador coge tres monedas que guarda en las manos, manteniendo éstas detrás de la espalda. Después saca al frente una mano cerrada, en la que habrá "escondido" un número indeterminado de ellas, que ha de ser adivinado por los contrincantes. Un jugador pierde cuando se queda sin piedrecillas para poder seguir jugando.

- **CHIS - PÚN.** (Ver EL CORRO)

- **LA CHOLA.**

Variante de LA QUEDA en la que no es necesario agarrar a los que escapan; basta con tocarles diciendo "Te la quedas" o "Chola".

- **EL CHUME.** (Ver LAS CUATRO ESQUINAS)

- **EL CHURRO / MANGA, MEDIA MANGA O MANGA ENTERA.** (Ver CUCHILLO, TIJERA, OJO DE BUEY)

Se forman dos equipos con varios jugadores. Uno de ellos será la madre y apoyará su espalda en una pared y el resto de sus compañeros se colocarán en fila y en posición de 'burro', es decir, una persona detrás de otra formando una fila, agarrándose fuertemente las piernas y con la cabeza entre las piernas de la persona que está delante. Los miembros del otro equipo deberán ir saltando por turnos sobre esta fila, dejando sitio a sus compañeros para que quepan todos. Cuando todo el equipo ha saltado, y si los que están abajo han resistido el peso y no se han 'derrumbado', una/uno de ellas/os pregunta:

¿Churro, media manga, o manga entera?

Éstas son las tres posiciones a adivinar. Si se pone churro, se sujeta la muñeca con la mano contraria. Con media manga, la mano agarra el codo. Y con manga entera, la mano indica el hombro. Si aciertan, será este equipo el que salte la próxima vez; si no, lo volverá a hacer el equipo que estaba arriba.

- **EL CINTU.**

Uno de los jugadores esconde un cinturón y una vez escondido, grita ¡Ya! y los demás han de buscarlo. El jugador que lo encuentre puede golpear suavemente a un compañero y le toca el turno de esconder. Lógicamente a este juego también se puede jugar con otros objetos.

- **EL CIRUPÓN.** (Ver EL CASCAYU)

- **COCHA PEZA**

Con el tacón de una madreña hacen un pozo en el suelo: "calderona". Junto a él se coloca un jugador armado de un "trancu". Alrededor, sobre troncos cortados de árboles: "toyu", cuatro jugadores con la "cocha peza" (piedra redondeada). Intentarán introducirla en la calderona, lo que evitará el otro jugador utilizando el trancu. Cada jugador colocado en los toyo hace tres lanzamientos diciendo "honru la mio cocha peza por la man, por le segun, por la terci", a cada uno de los lanzamientos sucesivos. Lanza la piedra y el del palo intentará desviarla de la trayectoria hacia la calderona diciendo "pel airi, per tierra, per ondi si puea". Gana el que más cochas pezas introduce en la calderona.²

² Transcripción literal de un foro sobre juegos tradicionales de la web <http://www.asturianus.org> donde los emigrantes asturianos en EEUU intercambian sus experiencias.



Guajes jugando a la "cocha peza" con palos, o especie de hockey

- **LES COCINITES.**

En este juego los niños hacen de "mamá", "papá" e "hijos". Se usan cacharros hechos de botes, botellas, palos, ollas, etc. Se trata de imitar las tareas y labores de los distintos miembros de la familia.

- **A LES COLINES.**

Se juega con un tipo de alfileres, generalmente las de cabeza de colores. Se colocaban dos en la palma de la mano. La cabeza de ambas podía estar hacia un mismo lado (culo) o una cabeza a cada lado (contra). Se cerraba el puño y se preguntaba ¿culo o, contra? Si el otro niño acertaba la posición, ganaba y se quedaba con los alfileres. Era un juego realizado habitualmente por niñas.

- **LA COMBA.**

Juego muy popular en que hay que saltar la cuerda sin que ésta nos dé y sin que deje de girar. Dos jugadores cogen la cuerda por los extremos y la hacen girar por encima de la cabeza y por debajo de los pies de los jugadores que van saltando, evitando tocarla o perder el ritmo. El que tropiece con la cuerda queda eliminado o pasa a dar. Mientras se juega se cantan canciones como las que transcribimos a continuación:

LA REINA DE LOS MARES

Soy la reina de los mares y asturiana quiero ser.
Tiro mi pañuelo al agua y lo vuelvo a escoger.
pañuelito, pañuelito, quien te pudiera tener,
guardadito en un bolsillo,
Como un pliego de papel.

EL COHECITO LERÉ

El cochecito, leré
me dijo anoche, leré

AL PASAR LA BARCA

Al pasar la barca me dijo el barquero
Que las niñas bonitas no pagan dinero.
Yo no soy bonita, ni lo quiero ser,
¡Arriba a la barca!
Una, dos y tres.

POTRÍN-POTRÓN

La una,
la otra,

que si quería, leré
montar en coche, leré
y yo le dije, leré
con mucho gusto, leré
que no quería, leré
Montar en coche, leré.

UNA, DOS Y TRES

Una, dos y tres,
pluma, tintero y papel,
para escribir una carta a mi querido Manuel .
En la carta le decía:
recuerdos para tu tía,
que vive en la calle Uría,
número 36: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20,
22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36.

A LAS OLAS EXTRANJERAS

A las olas extranjeras
Iba un barco por alta mar
Con el ruido de las olas
Se sentía balancear
Balancea aquí , balancea allá
Con los pies aquí, con los pies allá
Que una que dos... que diez
Que salga la niña del arco que va a perder.

EL CHOCOLATERO

A la lata, al latero
A las hijas del chocolatero
A la leche, al lechero
A la leche merengada.
A las hijas de la colorada.

la potra,
el potrín,
el potrón;
La que pierda, al rincón.

PIMIENTO MORRÓN

Una y dos,
pimiento morrón,
que pica que rabia,
que toca la guitarra,
que sale Don Simón,
haciendo colección: colección uno, colección dos,
colección . . .

UNA DOS Y TRES: PLUMA TINTERO Y PAPEL

Una dos y tres
Pluma, tintero y papel
Para escribir una carta
A mi querido Miguel
Que tiene una librería
En la calle Cimavilla
Una, dos, y tres.

CHIQUILIN CHIQUILIN

Chiquilín chiquilín
Se quería casar
Y quería vivir
En el fondo del mar
Y gastaba levita
Pantalón y fusil

SE VENDEN CERILLAS EN EL ESTANCO

1,2,3 Y 4 se venden
se venden cerillas
en el estanco
y papel de fumar
por eso le llaman
El estanco nacional.

Y por eso le llaman

Chiquilín chiquilín.

LA NARANJA SE PASEA,

La naranja se pasea
De la sala al comedor
No me mates con cuchillo
Cómeme con tenedor.

Se puede jugar Individualmente, hacia delante y hacia atrás; por parejas en la misma comba, comienza saltando uno y al poco tiempo entra otro compañero, saltando los dos en la misma comba; a la pata coja, con un solo pie.; al salto cruzado, cruzando las manos por delante del pecho a la vez que se salta; a aguantar, se trata de ver quién aguanta más saltando; Doble, saltando una sola vez mientras la cuerda da dos veces.

- **EL CONEYU.** (Ver EL CORRO)
- **EL CORRO / LOS CORROS.**

En este juego los participantes se agarran de la mano formando un corro y van girando al ritmo de la canción. Hay muchos juegos que hacen referencia al corro y la mayoría consiste en cantar y representar lo que se está cantando.

AL CORRO DE LA PATATA

Al corro de la patata
Comeremos ensalada
Lo que comen los señores
Patatitas y limones
¡Achupé, achupé
¡Sentadito me quedé!

EL CONEJO

El conejo no esta aquí
se ha marchado esta mañana
por las calles de Madrid,
¡Uy! Ya esta aquí
(el que quedaba fuera, entra en el corro)
haciendo reverencias con cara de vergüenza
Tú besarás a quien te guste más.

CHIS - PÚN

Desde pequeñita me quedé, me quedé / chis- pún
algo resentida de este pié, de este pié / chis - pún
aunque el andar es una cosa muy bonita,
disimular que soy una cojita
y si lo soy, lo disimulo bien
sal que te sal,

CU-CU CANTABA LA RANA

Cu-cú, cantaba la rana,
Cu-cú, debajo del agua,
Cu-cú, pasó un caballero,
Cu-cú, de capa y sombrero,
Cu-cú, pasó una señora,

que te doy una patada
con la punta de este pie

TENGO UNA MUÑECA VESTIDA DE AZUL.

Tengo una muñeca
Vestida de azul,
Con su camisita y su canesú,
La saqué a paseo
Se me constipó,
La tengo en la cama,
Con mucho dolor,
Dos y dos son cuatro,
Cuatro y dos son seis,
Seis y dos son ocho,
Y ocho dieciséis.
Y ocho veinticuatro,
Y ocho treinta y dos,
¡Ánimas benditas, Me arrodillo yo!
En este momento se arrodillan todos.

Cu-cú, con bata de cola,
Cu-cú, pasó una criada,
Cu-cú, llevando ensalada,
Cu-cú, pasó un marinero,
Cu-cú, vendiendo romero,
Cu-cú, le pidió un ramito,
Cu-cú, no lo quiso dar,
Cu-cú, se echó a llorar.

EL CORRO CAROLO

Los niños mocosos,
Parecen osos.
Con el fusil,
Con el correaje,
Parecen burros
Parecen burros
Que van de viaje,
Al corro carolo;
Fuente serena,
Donde lava la ropa,
La mi morena,
Agáchate,
Y vuélvete a agachar,
Que los agachaditos,
No saben bailar
Agáchate,
Y vuélvete a agachar,
Que los agachaditos,
No saben bailar.

EL CONDE LAUREL.

Doncellas del prado,
del prado al jardín,
a coger las flores,
de mayo y abril.

Yo soy la viudita,
del Conde Laurel,
que quiero casarme,
y no tengo con quien.

Pues si eres tan bella,
y no tienes con quién,
aquí estamos todas
puedes escoger.

Escojo
Por ser la mas linda,
a bella azucena,
de todo el jardín.

Que dame una mano,
que dame la otra,
que dame un besito,
de tu linda boca.

RÍO VERDE, RÍO VERDE.

Los niños están en corro menos uno que está en medio y
va sacando a todos a bailar.

Río verde, río verde,
río de tantos colores,
tantos como lleva el agua,
Tantos son los mis amores.

Que salga la dama,
que salga a bailar,
que salga la dama,
con su capitán,
con su coronel,
que salga la dama,
Que la quiero ver.

LA JARDINERA

Jardinera, tú te vieras
en el jardín del amor, (bis)
de las flores que regaste
dime cual es la mejor.(bis)

La mejor es una rosa, (bis)
que se viste de color (bis)
del color que se le antoja (bis)
es el verde de la hoja.

Tres hojitas tiene verdes
y las demás encarnadas,
y a ti te escojo entre todas,
que eres la mas colorada.

Muchas gracias Jardinera,
porque me hayas elegido,
tantas niñas en el corro
y a mí sola has escogido.

Sal a bailar buena moza,
menéate resalada,
que la sal del mundo tienes,
Y no la meneas nada.
Que me digas que sí,
que me digas que no,
A la mi morena, la camelo yo

La camelo yo,
la he de camelar,
a esa buena moza,

La veo yo bailar.
ELENA

Estando tres reinas bordando una corbata,
Con agujas de oro y dedales de plata,
Pasó un caballero pidiendo posada,
Y si mis padres quieren a mi de buena gana,
De las tres hermanas A Elena escogió,
La montó a caballo, y al trote de allí se la llevó.
en un bosque oscuro, allí le preguntó,
Dime niña hermosa, dime como te llamas,
En mi casa Elena, Y aquí una desgraciada.
En un monte oscuro, Allí la mató,
Debajo una planta, Allí la enterró.
Y a los ocho años, por allí pasó,
Al pisar la planta Elena se levantó.
Perdóname Elena por lo que te hice,
Ya estás perdonado Juan, pero no me pises.

EL PERÁL

Mi abuela tenía un peral,

PEPE REPEPE

Pepe reepepe, mató a la muyer,
Con cinco cuchillas y una alfiler.
Metióla en un saco, Llevóla a vender,
¿Cuánto me das por esta muyer?
Una boroña pa Pepi comer.
Pepe, reepepe, pastor de los pollos,
Vino la zorra, llevóselos todos,
Pepi lloraba, la zorra cantaba,
Pepi decía que así reventara.

MAMBRÚ SE FUE A LA GUERRA

Mambrú se fue a la guerra,

Mi abuela tenía un peral,
Que daba la pera fina,
Que daba la pera fina,
Y en el pico del peral,
Y en el pico del peral,
Cantaba una golondrina,
Cantaba una golondrina,
Y en el pico lleva sangre,
Y en el pico lleva sangre,
Y por la boca decía,
Y por la boca decía,
¡Que tontas son las mujeres!
¡Que tontas son las mujeres!
Que de los hombres se fían,
Que de los hombres se fían,
A los hombres escobazos,
A los hombres escobazos,
Y a las mujeres rosquillas
Y a las mujeres rosquillas
Y a los niños y las niñas,
Y a los niños y las niñas
Unas pocas de natillas,
Unas pocas de natillas,
De las que cagan los perros,
De las que cagan los perros,
Caminito de Sevilla
Caminito de Sevilla.

DALE LA VUELTA PEPE

Mi amor que dolor, que pena,
Enrique fue a la guerra
No sé cuando vendrá.
No sé cuando vendrá.
Si vendrá por la Pascua,
Mi amor que dolor, que pena,
Si por la eternidad,
H, I, J, K,
Si por la eternidad.
Vieron venir un paje,
Mi amor que dolor, que pena,
Vieron venir un paje,
todo de luto ya,
H, I, J, K,
todo de luto ya,
Por la señas que me ha dado
Mi amor que dolor, que pena,
Por la señas que me ha dado,
Mambrú ha muerto ya,
H, I, J, K,
Mambrú ha muerto ya.

MARUXINA

Dale la vuelta Pepe,
dale la vuelta
que quiero ver el forro
de tu chaqueta
que dale la vuelta
que dale la vuelta
Papeles son papeles
cartas son cartas
Palabras de los hombres
Todas son falsas.
que dale la vuelta
Que dale la vuelta.

Filangando me voy,
Filangando me vengo,
La mi Maruxina
en casa la tengo
¿Qué fais Maruxina?
"toi piñerando"
Filangando me voy,
Filangando me vengo,
La mi Maruxina
en casa la tengo
¿Qué fais Maruxina?
"toi amasando"
Filangando me voy,
Filangando me vengo,
La mi Maruxina en casa la tengo
¿Qué fais Maruxina?
"ta yeldandome el pan"
Ta subiendo muy bien
Filangando me voy,
Filangando me vengo,
La mi Maruxina en casa la tengo
¿Qué fais Maruxina?
"Toi arroxando" (tizando el horno)
Filangando me voy,
Filangando me vengo,
La mi Maruxina en casa la tengo
¿Qué fais Maruxina?
"toi metiendo los panes en el forno."
Filangando me voy,

EL PIMIENTO COLORADO

Dónde va la culona con tanto culo, (bis)
Va a la pescadería por un besugo, (bis)
Al pimiento colorado, Azul y verde, (bis)
La señorita, fulana casarse quiere, (bis)
y no quiere que le sepan quien es su novio,
Es el palo de la escoba,
Que es un gran pollo. (bis)

JOSE SE LLAMA EL PADRE.

José se llama el padre,
Josefa la muyer,
Y un hijo que tenían,

Filangando me vengo,
La mi Maruxina en casa la tengo
¿Qué fais Maruxina?
¡Quemóme!

AL OLIVO AL OLIVO

Al olivo, al olivo,
Al olivo subí,
Por coger una rama,
Del olivo caí.
Del olivo caí,
¿Quién me levantará?
Una niña morena,
Que la mano me da,
Que la mano me da,
Que la mano me dió,
Una niña morena,
Que es la que quiero yo,
Que es la que quiero yo,
Que es la que he de querer,
Esa niña morena,
Que ha de ser mi mujer.
Que ha de ser mi mujer,
Que ha de ser y será,
Esa niña morena,
Que la mano me da.

MARUXINA DEL RABO ENROSCAO

Maruxina del rabo enroscao
¿Quién te mandó reblincar en mi prao?
Yo reblincar, reblíqué

También se llama José.

LAS CAMPANAS DE SAN MIGUEL

A las campanas de San Miguel
Que todas están cargadas de miel.

A lo maduro,

A lo maduro,

que se ponga(...) de culo

Pero la yerba no te estropeeé.

LA CALLE ANCHA DE SAN BERNARDO

La calle ancha
de san Bernardo,

tiene una fuente,

con doce caños

Aquella fuente

es de agua hermosa

para las niñas

de Zaragoza

En Zaragoza

ha sucedido

la torre alta

que se ha caído,

Si se ha caído

que la levanten

dinero tienen

Los estudiantes.

Los estudiantes

no tienen nada

solo lo tienen

Para ensalada.

Sí la ensalada

supiera dulce

la comerían

los andaluces

Agáchate

y vuélvete a agachar

que los agachaditos

no saben bailar

- **LOS CROMOS DE LA PALMA.**

Se puede jugar con cromos comprados, aunque antes se hacía recortando pequeños dibujos o fotos de revistas. Cada jugador pone en un montón tantos cromos boca abajo como se acuerde. Después se sortea el orden y cada jugador intenta, con la palma de la mano ligeramente ahuecada, que los cromos se den la vuelta, para ganarlos. Con los que no se volteen, se amontonan y se sigue jugando.

- **EL CUADRO / LOS CUADROS.** (Ver EL CASCAYU)

- **LES CUATRO ESQUINES.**

Uno de los participantes se queda en el centro de las cuatro esquinas designadas, mientras el resto ocupa una esquina cada uno. En lugar de esquinas se pueden utilizar árboles, farolas, o simples piedras para delimitar el campo de juego. A la orden de uno o de todos los participantes, se intercambian las esquinas, muy rápidamente, para intentar así que quien se encuentra en el centro no consiga quitar “su” esquina a nadie. Si lo consigue, pasa al centro el participante que se ha quedado sin ella.

- **LA CUAYARINA.**

Juego de bebés en el que se golpea suavemente la garganta del niño cantándole:

Por facer asina, asin,

Yo rompí la cuayarina,

Uní comí cuayá

Uní ya la colorá

- **LA CULIEBRA.**

Se colocan los jugadores en fila, agarrándose por la cintura con las dos manos. Una vez que todos están bien sujetos, el primero comienza a moverse arrastrando a los demás e intentando hacer que alguno se suelte. Al que le ocurra esto, pasa al último lugar. A estos jugadores se les llama “camisa”, porque mudan o cambian de lugar.

D

- **DAO-AGACHAO.**

Igual que en el juego del “parao”, pero para librarse de ser pillados hay que agacharse en cuclillas y decir “Dao-agachao”. Cualquiera de los compañeros de juego que están escapando puede liberar a los otros de esta situación saltando por encima de los que están en cuclillas

- **DECLARO LA GUERRA.** (Ver SANGRE)

- **LOS DEOS.**

Juego de bebés en que se van cogiendo sucesivamente los dedos meñique, anular, corazón índice y pulgar y cantando:

Esti topó un güevu

Esti echólu al fueu

Esti revolviólu

Esti sacólu

Y esti comiólu

¡Por eso ta tan gordu!

- **EL DIÁBOLO.**

Juego en el que hay que lanzar el diábolo al aire y recogerlo. Se puede construir con dos embudos de plástico de 15 centímetros de diámetro por el extremo más ancho.

E

- **L' EMBRUNU.** (Ver LOS CHINOS)

- **L' ESCARABAJO.**

Juego en el que hay que caminar en cuclillas sin caerse. Cada jugador coge por detrás al compañero que tiene delante y comienzan a caminar, manteniendo la posición en cuclillas, sin caerse ni soltarse. El jugador que se suelte, caiga o apoye la mano en el suelo, queda eliminado. Si se camina hacia atrás se le llama al juego CAMINAR COMO LAS RANAS.

- **LA ESCOBA.**

El juego se basa en colocarse por parejas con una escoba. Cada pareja va pasando la escoba al resto mientras suena una canción. En el momento que se pare la canción, pierde la pareja que tiene la escoba en las manos. Al final gana la pareja que no se ha eliminado.

- **L' ESCONDERITE.**

Juego consistente en buscar a los compañeros que se han escondido. Un jugador cuenta hasta un número mientras el resto de compañeros se esconden. Cuando el jugador que "se queda" termina de contar tiene que encontrar al resto de jugadores y, cada vez que encuentre a uno, debe tocar la pared donde contó y decir "por...". Cuando haya conseguido encontrar a todos, "se quedaría" el jugador que fue descubierto en primer lugar. Si alguno de los jugadores descubiertos consigue tocar la pared y decir "por mí", antes que el jugador que lo descubrió, estaría salvado. De este modo si todos consiguieran salvarse, en la siguiente partida vuelve a contar el mismo niño que en la partida anterior. El último niño escondido tiene también la posibilidad de salvar a los compañeros si al tocar la pared dice "por mí y por todos mis compañeros", obligando de este modo a quedarse al mismo niño del principio de la partida.

F

- **LA FANCA.**

Sencillo juego en el que se esconde un objeto en una mano y hay que adivinar en qué mano está escondido. El que lo adivine pasa a esconder el objeto.

- **LA FERRAURA.**

Juego en el que se intenta encajar herraduras en un palo o barra de hierro clavado en el suelo, desde una distancia de entre nueve y doce metros. Se necesitan herraduras de hierro y una barra de hierro o madera clavada en el suelo que sobresalga.

- **EL FERRERU.**

Juego masculino en el que los mozos en corro eligen a uno como ferreru que pregunta a los demás:

- Compadre, compadrón, ¿quiés ser ferreru como yo?
- sí, so
- Pues aprendí a dar con un machico como yo.

Entonces da golpes con el pie en el suelo y el otro lo imita. A continuación hace la misma pregunta a los demás que también se ponen a dar golpes en el suelo con el pie. También hay otras ruedas de preguntas para dar golpes con los dos pies alternativamente:

- Compadre, compadrón, ¿quiés ser ferreru como yo?
- sí, so
- Pues da dos machicos como yo.

Así todos dan golpes y van moviendo las manos. Finalmente el ferreru dice:

- El que quiera ser tan fuerte ferreru como yo, que aprenda a mayar con cuatro mayos como yo.

El juego termina dándose golpes todos los participantes.

- **FLAUTES.**

Juego de manualidades en el que se fabrican instrumentos caseros de viento. Normalmente se usa una navaja con la que se va vaciando la madera hasta que queda hueca y se van realizando agujeros. También se usaba un trozo de cañavera recto y sin nudos al que se le golpeaba suavemente con el mango de la navaja con la intención de que la corteza se “separase” del tronco. Una vez conseguido se le hacía un agujero cerca de la boca. De esta manera se fabricaban xiplas, y berronas (Xipla que se utilizaba para asustar a los animales). Además de la cañavera también se utilizaba la madera de pláganu, fresno o castaño porque sus ramas son fáciles de separar de la corteza del tronco.

- **EL FLORON.** (Ver EL ANILLO ESCONDIDO)

- **EL FUEU.** (Ver LAS CUATRO ESQUINAS)

G

- **LA GALLINITA CIEGA.** (Ver LA PITA CIEGA)

- **EL GARROTE.** (Ver PINCHO)

- **AL GATO Y AL RATÓN.**

En un círculo los jugadores se cogen de las manos con los brazos en alto, a excepción de dos que serán los encargados de desempeñar los papeles de “gato” y “ratón”. El gato se sitúa fuera del círculo y el ratón dentro. A la señal, el corro comenzará a girar. Entonces el gato intentará entrar a coger el ratón y éste deberá escapar y evitar ser cogido. Mientras esto sucede el corro cantará la siguiente canción:

Ratón que te pilla el gato,

Ratón que te va a pillar,

Si no te pilla esta noche,

Mañana te pillará.

- **EL GOLOSU.** (Ver El Hoyo)

- **LA GOMA.**

Juego que consiste en saltar o pisar una goma a diferentes alturas. Se colocan dos participantes, uno frente a otro, poniendo la goma a la altura de los tobillos y estirándola para que quede bien recta. Un tercer participante tendrá que saltar pisando la goma rápidamente de un lado a otro, pasando por el medio. Si lo consigue se le irán subiendo alturas. El participante sigue jugando mientras no falle y se le irá subiendo la goma progresivamente a diferentes alturas: primeras (tobillo), segundas (rodilla), terceras (cadera), cuartas (cintura), quintas (axila), sextas (cuello), séptimas (frente), nubes (brazos en alto). Gana el primer jugador que consiga superar todas las alturas.

- **LA GOMA PARA MANOS.**

El juego consiste en hacer figuras con la goma colocada por detrás de los pulgares y los meñiques, de forma que cruce por delante de las palmas. Partiendo de la posición inicial, se mete el dedo índice derecho bajo la goma palmar izquierda, el índice izquierdo bajo la goma palmar derecha y luego se separan las manos. Las palmas se han de colocar una frente a otra después de cada movimiento.

- **EL GOMERU / EL TIRACANTOS / EL TIRACHINAS.**

Juego de lanzamiento de precisión y la puntería. Para ello se construye el tirachinas o gomeru con una rama que tenga un Forcáu (palo en forma de Y). Después se ata un extremo de dos tiras de goma de una cubierta vieja a los extremos del Forcáu y el otro extremo de las tiras de goma a una lengüeta de un calzado en desuso. Para que

quede atado con consistencia se utilizará hilo de cáñamo o bramante. Se mete una piedrecita o china dentro de la lengüeta, se estira la goma, se apunta y se lanza a la diana u objeto acordado.

- **EL GUÁ.** (VER PIBITINES)
- **EL GUARDACULOS.** (Ver LAS CUATRO ESQUINAS)
- **LA GUERRA D'AGUA.**

Juego de competición donde se intenta mojar sin ser mojado.

- **LA GUERRA DE FIGOS.**

Juego donde el objetivo es dar a los jugadores del equipo contrario con higos maduros.

H

- **HOYETES.**

Es un juego de puntería que consiste en lanzar unas chapas sobre una tabla con agujeros. Cada agujero tiene una puntuación distinta. Se necesita una tabla de madera, de pino con 9 ó 10 agujeros al que se le otorgan una determinada puntuación.

- **EL HOYO.**

Juego cuyo objetivo es lanzar una piedra o chapa lo más cerca posible de un hoyo o círculo.

J

- **EL JARDÍN DE LA ALEGRÍA.**

En este juego se forman dos grupos de jugadores, entre los que se sitúa un jugador libre que circula entre ambos grupos, mientras que todos cantan:

AL JARDÍN DE LA ALEGRÍA

Al jardín de la alegría

Quiere mi madre que vaya,

Para ver si me encuentro un novio

Lo más bonito de España.

Vamos los dos, los dos, los dos.

Vamos los dos al jardín,

En compañía de la alegría.

Al finalizar la canción se “casa” a otro jugador que será quien ocupe el lugar del anterior, iniciando de nuevo la canción.

También hay otras melodías como esta:

LA CANTINERITA

Cantinerita niña bonita,
Si yo pudiera lograr tu amor,
Una semana de buena gana
Allá en el rancho estaría yo.

Yo soy la cantinerita,
Niña bonita de nacimiento,
Que cuando los soldados pasan,
Saludan y vuelven a cantar.

L

- **LANZAMIENTO DE BARRA.**

El lanzamiento de la barra consiste en lanzar una barra lo más lejos posible, siendo por tanto un juego de fuerza más que de precisión. La historia de este juego o deporte nos remonta a los trabajos realizados en las canteras, como divertimento entre sus trabajadores, encontrándose incluso escritos explicando que durante la construcción de "El Escorial", lo practicaban los canteros de las distintas provincias españolas que colaboraron en su construcción. La Barra es de hierro y pesa unos 6 kg, tiene una longitud de 120 centímetros, y se divide en 3 partes:

- La cuña: parte plana que mide 8 centímetros.
- La pica: parte cónica o piramidal, mide 10 centímetros.
- Centro: medirá 102 centímetros.

El campo de tiro es un terreno liso de 1 metro cuadrado, y partiendo de esta zona comenzará la zona de caída, que son 2 líneas que abriéndose en abanico se separarán hasta llegar a los 20 metros de distancia entre sí, debiendo de estar libres de todo obstáculo.

La técnica para el lanzamiento es la siguiente, se coge la Barra por su mitad con la mano que se efectuará el lanzamiento, con la cuña hacia el suelo, y colocando los pies a la misma altura separándolos aproximadamente la anchura de los hombros, sin dar pasos, correr o moverlos, se realizará un movimiento de torsión y distorsión del tronco para lanzar la barra con el brazo extendido, no permitiéndose que la barra vaya dando vueltas por el aire.

- **EL LIRIO. (Ver PALO)**

- **EL LUBEIRO.**

Variante de LA QUEDA en la que el perseguidor “es el lobo-lubeiru” que tratará de agarrar al resto de sus compañeros de juego que “son ovejas”.

LL

- **LA LLAVE.**

El juego de la llave se basa en lanzar seis fichas de hierro acerado consecutivamente desde la zona de tiro, apuntando para golpear la llave que está a una distancia de 14 m, enclavada en el suelo, entre las paredes del cajón.

Las partidas se suelen disputar a 10 tiradas por jugador. Pueden jugarse de un solo jugador contra otro, lo que se denomina “mano a mano”, por parejas, tercetos, cuartetos o quintetos.

Según José Gerardo Ruiz Alonso, el origen de la llave se sitúa en Gijón, y proviene de la evolución y mezcla de distintos juegos más simples como el tejuelo, hito, tejo, calva... Durante la construcción del ferrocarril de Gijón a Langreo, en plena revolución industrial del Siglo XIX, los trabajadores utilizaban una llave de vías en forma de “T” para jugar en los descansos lanzándole piedras u otros objetos. Posteriormente se elaboró una reglamentación de los materiales y de los elementos del juego, y también se mejoró la técnica de lanzamiento convirtiéndose en un deporte muy popular en Asturias.

La Llave es un eje con 3 aletas que giran sobre él. Tiene una altura variable, entre 47 y 57 centímetros, y las aletas, de abajo a arriba disminuyen en tamaño, la más grande abajo mide entre 28 y 36 centímetros, la del medio será una medida intermedia dependiendo de las longitudes de las otras dos y la de arriba, la más pequeña, medirá entre 14 y 24 centímetros. La distancia entre el suelo y la aleta inferior no será superior a los 20 centímetros y se colocará la Llave con una leve inclinación hacia atrás. Las fichas, son los objetos que lanza el jugador con la finalidad de tocar sobre las aletas (y no en el eje) de la Llave. Suelen ser circulares y con un peso entre 500 y 600 gramos. La zona de juego, es un espacio llano de unos 15 metros de largo por 2 de ancho, con tres zonas:

- La zona de tiro, de un metro cuadrado.
- La zona intermedia, 14 metros libres de todo obstáculo.
- La zona de la Llave: objeto al que hay que tirar las fichas (normalmente en un cajón).

La partida se juega, normalmente, en tandas de 10 tiradas de 6 fichas cada tirada, es decir 60 lanzamientos de ficha, anotándose el número de veces que se da en las aletas, al final se recuenta el número de veces y se designará ganador al que haya acertado más veces.

- **EL LLOBU, EL PERRU Y LES OVEYES.**

Juego en el que varios jugadores forman un rebaño de ovejas y otros hacen de pastor, perro y lobo. Este último se esconde y cuando el pastor y el perro estén distraídos deberá comer el mayor número posible de ovejas. El pastor y el perro deberán de ahuyentarlo o pillarlo. Cuando se le capture, los jugadores invierten los papeles.

- **LA LLUNA Y EL SOL.**

Juego similar al ESCONDITE con la particularidad de que el compañero que se queda, al terminar de contar dice en voz alta: “Luna” y los que están escondidos le responden también en voz alta “Sol”.

M

- **LA MACHORRA.** (Ver PINCHO)

- **LOS MADERINOS:**

Con el niño muy pequeño sobre las rodillas se le mueve adelante y atrás cogiéndolo por las manos y diciendo:

Aserrín, aserrán

Maderitos de San Xuan;

Los del rei sierren bien

Los de la reina tamién,

Los del duque:

Truque, truque, truque.

- **LA MADRE FORMIGA.**

Juego que consistía en meter un palo en un hormiguero para que se llenara de hormigas. Después se introducía entre la camisa y la espalda del jugador, resultado ganador el que más tiempo aguantara sin rascarse.

- **LA MANO.** (Ver LA PALMA)

- **EL MANZANUCU:**

Este juego se realizaba después de les esfoyaces en la zona de Fitoria: hay dos personajes principales que son EL SEÑOR Y EL PERDIGÓN, cada uno de ellos porta en una mano un recipiente con agua y en la otra un trapo que se mojará en el agua. El resto de los jugadores se sientan en círculo alrededor de ellos cada uno de ellos denominado con un nombre de pájaro (en caso de que fueran muchos jugadores se les ponía un número en vez de el nombre de pájaro). Empieza el juego diciendo:

- SEÑOR: "perdigón"
- PERDIGÓN: "señor"
- S: "¿fuiste al monte?"
- P: "al monte fui"
- S: "¿viste algo?"
- P: "algo vi"
- S: "¿que viste?"
- P: "un ave"
- S: "¿que ave?"
- y el perdigón contesta un nombre de ave

Entonces los dos se acercan a la persona que tiene ese nombre y éste tiene que volver a esta misma conversación pudiendo decir que vio un AVE, AL SEÑOR o al PERDIGÓN. Todo esto se tiene que realizar con gran rapidez y en el caso de que alguien se equivoque en esta conversación o cuando EL SEÑOR considere que lo hace muy despacio, El Señor le mojará con el trapo que tiene en la mano, en caso de que sea EL SEÑOR el que se equivoca, será el PERDIGÓN el que moje al SEÑOR. Al final de juego, la mayoría de los jugadores acaban bien mojados



- **LES MARIQUITES.**

Juego de manualidades en el que se dibujan muñecas en un papel, se colorean y se recortan. Después se dibuja la ropa y los complementos, dejándoles unos enganches para fijarlos a las muñecas. A continuación se pintan y se recortan.

- **EL MARRU.**

Juego del tipo de la queda en el que el perseguidor tiene que formar una cadena (cogidos de la mano) con los compañeros de juego que vaya agarrando, para poder seguir pillando al resto de los que escapan. El juego concluía cuando todos los miembros de un equipo eran hechos prisioneros y no tenían posibilidad de ser liberados.

- **“EL MATARILE”: ¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES?**

Juego en el que se forman dos grupos, uno de niñas y otro de niños. El de los niños siempre ha de tener un miembro más. Las niñas cogidas por las manos empiezan a bailar moviéndose hacia delante y hacia atrás, a la vez que cantan:

¿Dónde están las llaves?

Matarilerilerile.

¿Dónde están las llaves?

Matarilerilerón.

En el fondo del mar

Matarilerilerile,

En el fondo el mar

Matarilerilerón.

¿Quién irá a por ellas?

En este momento de la canción cuando alguien de los dos grupos nombraba a una niña y acto seguido a un niño. La niña podía aceptar el emparejamiento o rechazarlo. Si lo aceptaba eran “casados” y si lo rechazaba continuaba el proceso hasta que aceptase a uno de los niños. De este modo se iban formando parejas hasta que al final quedaba un niño solo, que era eliminado.

- **LA MAYA.**

Juego similar al ESCONDITE donde los jugadores encontrados pueden orientar a los que permanecen escondidos acerca de los movimientos del jugador que “se queda”. También el último jugador que está escondido puede salvar al resto de compañeros descubiertos si al tocar la pared dice “alzo la maya”, con lo que todos se vuelven a esconder y vuelve a contar el mismo jugador.

- **LA MAYA DEL BOTE.**

Variante de EL ESCONDITE en la que se coge un bote vacío, se le introducen algunas piedras pequeñas y luego se aplasta la boca del bote para que no se caigan. A continuación se hace una marca en el suelo, que será la meta (maya). Se echa a suertes quién tira el bote y quién se queda. El jugador al que le tocó lanzar el bote se colocará en la malla y procurará arrojarlo lo más lejos posible, al tiempo que se esconden todos los jugadores excepto el que “se queda”, quien debe ir a recoger el bote, colocarlo de nuevo en la maya y comenzar a buscar a los que se han escondido. Cada vez que descubre a uno deberá ir corriendo a la “maya del bote” para llegar antes que el jugador descubierto y hacer sonar el bote agitándolo y diciendo: “Bote por... (El nombre del jugador descubierto)”. Si alguno de los escondidos consigue llegar a la maya del bote antes que el jugador que los busca y dice: “Bote por mí y por todos mis compañeros”, todos los que habían sido descubiertos son liberados y podrán volver a esconderse, comenzando de nuevo el juego y volviendo a tirar el bote lo más lejos posible para dar tiempo a esconderse. El juego se acaba cuando el jugador que se queda encuentra a todos los jugadores escondidos.

- **LA MAZA.**

Juego de dos equipos de igual número de jugadores. Cada equipo va a su “maza”. Las mazas son dos postes o árboles. Si el jugador está en su maza no lo pueden coger. Es obligatorio salir de la maza, si no uno pierde. Se queda un equipo. Los jugadores de ese equipo tienen que coger a los otros y llevarlos a su maza. El otro equipo tiene que salir de su maza y empezar a correr por todo el campo o espacio de juego, pero los jugadores cuando se cansen pueden volver a su maza donde no los pueden coger. El juego termina cuando un equipo consiga atrapar a todos los jugadores del otro y llevarlos a su maza.

- **EL MILANO.**

Se colocan todos los jugadores en fila, cogidos por detrás, unos a otros, excepto un compañero libre. Éste ha de intentar coger al último del grupo, tratando de impedirse los de la fila, siempre sin soltarse

- **EL MOLINILLO.**

Este juego se basa en la idea de divertirse dando vueltas sin marearse. Los niños y niñas se cogen de las manos por parejas. Deben estar cogidos fuertemente para no soltarse, entonces empiezan a dar vueltas cada vez más rápido. Juegan hasta que se cansan o se marean.

- **LA MONTA. (Ver PIEDRA, PAPEL O TIJERA)**

- **LA MOSCA.**

Colocados en dos filas paralelas mirando unos a otros, a la voz de “mosca” todos se quedarán quietos como estatuas. El jugador al que le haya correspondido, que es quien ha dado la voz de comienzo, pasará entre las dos

filas intentando que no le toquen o peguen. Si al pasar ve a alguien moverse, o enseñar los dientes, debe de levantar las manos, entonces nadie le puede tocar. Al finalizar el recorrido dirá a quien ha visto moverse el primero, o quien ha enseñando los dientes, entonces será éste quien se quede. Si alguien le toca después de levantar los brazos, será ése quien se quede si es identificado por el que la lleva. Si el que la lleva enseña los dientes, el resto le puede tocar y pegar sin miedo a ser vistos.

- **EL MOSCARDÓN.**

Juego en el que un jugador con los ojos vendados intenta adivinar quién le ha golpeado en la mano mientras el resto hacen con la boca el ruido del vuelo de un moscardón. El que tiene los ojos tapados debe intentar adivinar quién le ha golpeado en la mano. Si consigue acertar, el jugador que ha golpeado pasa a ocupar su lugar.

- **MUÑEQUES DE TRAPU.**

Las hacían las madres o abuelas, al igual que los vestidos, utilizando recortes de trapos.

O

- **LA OLLA.** (Ver BALÓN QUEMAO)

P

- **LES PALABRES ENCADENAES.**

En este juego un niño dice una palabra cualquiera y el siguiente jugador debe decir otra que comience por la última letra de la palabra dicha. A continuación repetiría idéntico proceso el siguiente jugador y así sucesivamente. Pierde el jugador que no continúa la cadena con rapidez.

- **LA PALMA.**

Juego en que hay que escapar del contrario tras haberle tocado la mano. El jugador del equipo contrario que se acerca tendrá que tocar la palma del jugador que elija y escapar rápidamente hacia su zona para evitar ser cogido por el jugador que tocó. Si escapa, hará prisionero a ese jugador en su equipo, pero si es alcanzado tendrá que ir prisionero para el bando contrario. Gana el equipo que consiga finalmente hacer prisionero a todo el equipo contrario.

- **LES PALMAES.**

Los jugadores se sitúan uno delante del otro. Uno de los dos pone las manos con las palmas hacia arriba y el otro coloca las suyas con las palmas hacia abajo encima de las del otro. El que tiene la mano debajo deberá palmear las manos del otro pillándole por sorpresa, para que no tenga tiempo de retirarlas. Cuando lo consiga cambiarán los papeles. Gana quién más veces palmee sobre la mano del contrario.

- **LOS PALOS.**

Se colocan los palos en forma de cruz, unos encima de otros. Cada jugador, por orden de intervención, golpea el montón con otro palo más largo una sola vez, tratando de descolocarlos. Ganará el jugador que logre mover más palos.

- **LOS PALOS.**

Se marcan en el suelo cinco señales separadas unos 2 metros y sobre cada una de ellas se pone un palo de unos 20 centímetros o bien una gorra u otro objeto cualquiera. Después se colocan en fila los dos equipos, formados por siete jugadores, a unos 10 metros de la primera marca. A una señal dada irán saliendo de uno en uno, el primero recogiendo, el segundo poniendo y así sucesivamente.

- **EL PALU / EL TIRA-GARROTE.**

Juego en el que se intenta levantar al contrario del suelo tirando o traccionando un palo. Los jugadores se sientan uno frente a otro, con las rodillas flexionadas y juntando los pies. Ambos agarran un palo con las dos manos, quedando éste en medio de los dos, más o menos a la altura del pecho. El objetivo será levantar al contrario del suelo.

- **EL PALU.**

En este juego se coloca un palo corto (a veces llamado “lirio”) en el suelo y con el palo más largo (machorra) se golpea por uno de los extremos, intentando levantarlo del suelo, para golpearlo en el aire. Gana el que lo lance más lejos después de 3 rondas.

- **EL PAÑUELU.**

Juego en que se intenta coger un pañuelo antes que lo haga el jugador del equipo contrario y llevarlo de vuelta a “casa” sin ser pillado por dicho adversario en el camino de vuelta. Se escogen dos equipos y un jugador que portará el pañuelo. Este jugador será el encargado de asignar, de forma secreta, un número a cada miembro de uno de los equipos. Posteriormente debe repetir el proceso con la misma secuencia de números entre los miembros del otro equipo, de manera que cada jugador de cada equipo quedará emparejado, sin saberlo, a otro de los miembros integrantes del equipo contrario. A continuación los jugadores de ambos equipos se disponen en hilera, de manera que cada jugador de un equipo siempre tenga enfrente a otro jugador del equipo contrario, a una distancia aproximada de ocho o diez metros. Detrás de la zona que ocupa cada equipo y fuera de la zona de juego, estarán las respectivas “casas” de cada equipo. El portador del pañuelo se sitúa en el medio del terreno de juego, entre ambos equipos. Con todos los participantes atentos el jugador del pañuelo lo alza y comienza la partida diciendo uno de los números que anteriormente asignó a cada equipo. Los dos jugadores de ambos equipos que poseen dicho número salen corriendo con la intención de quitarle el pañuelo de la mano al portador antes que su oponente. El que primero llegue a cogerlo debe intentar regresar a su “casa” sin que el oponente le “pille”. Si consigue llegar, obtendrá un punto para su equipo y si resulta cogido por el jugador del otro equipo, el punto será para el equipo contrario. También puede quedar eliminado el jugador que pierda, pasando un compañero a tener dos o más números. Ninguno de los jugadores puede rebasar la línea de medio campo e invadir el campo del equipo contrario, sin que alguno de los jugadores tenga en su poder el pañuelo. Gana el equipo que alcance antes la puntuación fijada o elimine a todos los adversarios.

- **EL PARAO.**

Juego de “coger” o “cazar” en el que los jugadores que escapan pueden librarse de ser pillados, quedándose quietos de pie con las piernas abiertas al tiempo que dicen “parao”. Cualquiera de los compañeros de juego que están escapando puede liberar a los otros de esta situación pasando agachados por debajo de las piernas del “parao”.

- **AL PASAR EL PUENTE.**

Se forman dos grupos de seis jugadores, quedando un jugador libre entre ambos grupos y todos juntos cantan:

Al pasar el puente,

Me cayó un botón

Y vino un coronel

A pegarme un bofetón.

Qué bofetón que me dio el cacho animal,

Que estuve siete días sin poderme levantar.

Las niñas bonitas no van al cuartel,

Porque los soldados les pisan el pie.

Soldado valiente, no me pise usted,

Que soy chiquita y me puedo caer.

Si eres chiquitina y te puedes caer,

Cómprate un vestido de color café,

Cortito por delante, larguito por detrás,

Los cuatro volantes y la vuelta te darás.

En el segundo verso hay que agacharse a coger un botón (piedra). En el cuarto, cualquier miembro de los dos equipos puede dar un cachete al jugador libre. En el séptimo puede ser pisado por cualquier jugador y, en el último, el jugador libre tiene que girar sobre sí mismo.

- **PASAR LA CORRIENTE.**

Juego en el que todos los niños y niñas cogidos de las manos, forman un corro, menos uno, que se coloca en el centro. Uno de los niños del corro dice: "paso la corriente a... (Nombre de un niño)". La corriente consiste en un pequeño apretón dado a la mano. El que inicia el juego va pasando la corriente a uno de los dos niños que tiene a su lado, y éste al siguiente, etc... La corriente pasa de mano en mano de la manera mas disimulada posible, hasta llegar al receptor. Cuando le llega éste debe decir: "recibido". El niño que está en el centro debe de intentar ver el movimiento de manos que indica por dónde pasa la corriente. Si cree haberlo visto, dice: "aquí". Si acierta, se sienta en el lugar del que ha sido descubierto y éste pasa al centro para volver a iniciar el juego. El que se queda tiene tres oportunidades.

- **PASO MISÍ / PASE MISÍ.**

En este juego dos jugadores se cogen de las manos y las alzan por encima de sus cabezas, haciendo forma de puente. Los restantes jugadores deben ir pasando en fila por debajo de este puente, cogidos de la cintura, mientras todos cantan:

Al paso misí,

Al paso misá,

Por la calle de Alcalá.

Los de adelante corren mucho,

El de atrás se quedará.

El que pase entre los jugadores puente en el momento de cantar "...se quedará", quedará preso, puesto que los jugadores que forman el puente bajarán los brazos al llegar a esta parte de la canción. Estos dos jugadores han de tener elegido un nombre cada uno, que pueden ser de países, mares o frutas y dan a elegir al que tienen atrapado, entre las dos opciones. Cuando se terminan todos los jugadores, quienes hacen la función de "jugadores puente" se cogen fuertes por las manos y los demás, cada uno en su fila, por las cinturas, y tiran fuerte en direcciones opuestas, resultando ganador el equipo que consiga arrastrar al equipo contrario.

- **LA PATA COXA.** (Ver EL CASCAYU)

- **LA PATATA CALIENTE.**

En este juego todos los jugadores, menos uno que se situará en el medio, se colocan formando un círculo, separados unos de otros. Los jugadores que forman el círculo tienen que pasarse la "patata caliente" (balón) sin que el jugador del centro consiga tocarla o cogerla. En este caso, se cambiarán los roles.

- **EL PATÍBULO.**

Juego en el que el objetivo principal es que no te golpeen con el balón. Se trata de que un jugador, golpeando el balón con el pie, intente dar a alguno de sus compañeros, para eliminarlo. Cuando haya conseguido que sólo quede uno sin darle, se para el juego y los eliminados se ponen pegados a la pared, intentando esquivar tres balonazos.

- **LAS PEDRENQUINAS / TIRAR PIEDRAS A DISTANCIA.**

El juego consiste en tirar piedras al río o a un espacio muy abierto y seguro. Gana el que tire la piedra lo más lejos posible. Se puede "TIRAR A DAR" fijando como objetivo algo lejano e intentar darle, lanzándole piedras.

- **LA PELOTA BOTA.**

Juego cuyo objetivo es mantener la pelota botando el máximo tiempo posible.

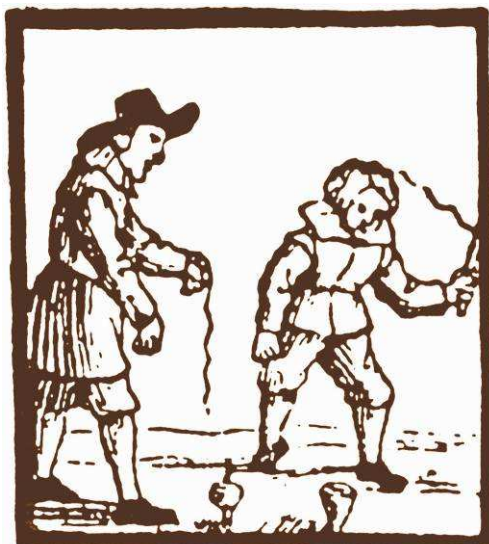
- **LA PELOTA CONTRA LA PARED.** (Ver EL SALTO)

- **PELOTA AL RUEDO.** (Ver SANGRE)

- **LA PEONZA.**

Se juega con una peonza de madera. En ella se enrolla una cuerda de la que se tira al lanzarla, para hacerla bailar. Para lanzar la peonza, se sujeta apoyando su ferrón en el dedo pulgar, mientras que con el índice se sujeta la parte superior. Después se lanza con fuerza hacia el suelo, sujetando la cuerda a la vez que se da un tirón, para que salga girando. Uno de los juegos más importantes es a "sacar del círculo". Para ello se pinta un círculo un poco grande en el suelo, se establece el orden de lanzamiento y se tiene en cuenta que cuando se tira la peonza, ésta debe girar dentro del círculo y cuando finalice ha de quedar fuera de él. Si no se dan estas circunstancias la tirada no vale y el jugador ha de colocar dentro del círculo su peonza. Un vez que haya peonzas dentro de éste, los jugadores han de intentar sacarlas, bien golpeándolas directamente al lanzar o golpeándolas después de coger su peonza en la palma

de la mano, cuando aún está girando. Gana el jugador que más peonzas saque. También se puede jugar “a romper”, intentando “picar” alguna de las peonzas que están girando.



- **LA PESCA / YO PESCO.** (Ver LA QUEDA)

- **LA PESCA N' ALTO.**

Juego de perseguir y atrapar. Se designa a uno de los jugadores que es el que se queda. Éste corre detrás de los otros hasta que toca a uno de ellos que, por el simple hecho de ser tocado con la mano se quedará. Para evitar que te cojan debes buscar un lugar "alto" y subirte en él. No se puede permanecer siempre allí.

- **LA PETANCA.**

Juego de precisión en el que el objetivo es acercar lo máximo posible las bolas al boliche. Desde un lugar determinado se comienza el juego lanzando “el boliche” (bola pequeña) y luego los participantes lanzarán una bola grande cada uno, intentando que se sitúe lo más cerca posible del boliche y procurando alejar lo máximo posible la de los demás. Cada jugador dispondrá de varios lanzamientos, cuyo número debe ser acordado de antemano, pudiendo lanzar al boliche o a las bolas de los demás jugadores.

- **LES PIBITINES.**

Se hace un agujero en la tierra de unos pocos centímetros de diámetro llamado ‘gua’. Se marca la línea de tirada a una distancia prudencial y los participantes tratan de colar sus canicas en el mismo. La persona que consigue introducir la canica es la que comienza el juego, si nadie lo logra, dará comienzo la que se haya aproximado en mayor medida. Entonces, se miden dos palmos y medio desde el ‘gua’, la canica se sitúa entre el dedo índice y el pulgar, y tras apuntar a la canica de la persona contraria, se lanza. Si golpea a la otra canica, debe tratar de volver a introducir la suya propia en el ‘gua’. En el caso de que fallara, uno de los contrarios lanzaría su canica tratando de golpearla, y si tuviera éxito debería también introducir la suya propia en el ‘gua’.

- **LA PICA LA MULA.**

En este juego los niños y niñas se ponen en fila, doblados por la cintura y los demás los saltan al ritmo de la siguiente canción.

A la una pica la mula,

A las dos quier coz,
A las tres saltitos te daré,
A las cuatro el rabo el gato,
A las cinco a Madrid de un blinco,
A las seis agachéis,
A las siete con leche,
A las ocho un gran bizcocho,
A las nueve un cagayán que te afuegue,
A las diez rebusca la nuez,
A las once pica el conde (se golpea en el trasero),
A las doce la niña responde.
¿Qué quiere usted Sr. Conde?

- **LA PICOTA.**

Consiste en lanzar la picota (cilindro de madera) lo más lejos posible, en dos tiempos, con un palo como si se tratase de béisbol. Se juega al aire libre sobre tierra o cemento. El juego se desarrolla poniendo la picota en el suelo, en el centro de un círculo, dándole un golpe con el palo, en su extremo, de tal manera que consigamos elevarla y así, en el aire, golpearla hacia delante, intentando que llegue lo más lejos posible.

- **LA PIEDRA (Ver EL CASCAYU)**

- **PIEDRA, PAPEL O TIJERA.**

Es un juego de manos en el cual existen tres elementos. La piedra que vence a las tijeras rompiéndolas; las tijeras que vencen al papel cortándolo; y el papel que vence a la piedra envolviéndola. Esto representa un ciclo, el cual le da su esencia al juego. Este juego es muy utilizado para decidir quien de dos personas hará algo, tal y como a veces se hace usando una moneda, o para dirimir algún asunto.

- **PIES PASANTES.(Ver EL POTRO)**

- **PIES QUIETOS. (Ver SANGRE)**

- **LA PILLA. (Ver LA QUEDA)**

- **PILLA-CADENA. (Ver MARRU)**

- **EL PINCHU.**

Se realiza un círculo en el suelo y se intenta clavar la “machorra” o el garrote (palo largo, puntiagudo y afilado) dentro de él, a la vez que se intenta derribar la “machorra” clavada del contrario. El que lo consiga dirá en alto un número y lanzará la “machorra” del contrario lo más lejos posible. Mientras su dueño va a por ella, el que la lanzó tratará de clavar su “machorra” en el círculo el número de veces que dijo. Si lo consigue, se anota tantos puntos como dijo. Si el que fue a por su machorra llega antes, se los apunta él. Si el primero, mientras está clavando su machorra se le clava en el suelo, los demás tratarán con sus “machorras” de tocarla, y el que lo consiga repetirá la misma secuencia. Gana el que mayor número de tantos se anote. Hay muchas variantes como LA ESTACA en la que se clava la estaca o machorra en un montículo de tierra y uno de los jugadores dice un número del 1 al 5, para que el siguiente retire tantas porciones de tierra como número dijo el anterior. Pierde el jugador que, retirando tierra, se le caiga la estaca o machorra. Otra variante es LA PUNTA en la que primero uno clava su palo en la arena y después lanzarán los demás con la intención de clavar su palo lo más cercano posible al del primero. El que lo consiga se anota dos puntos. Vence el que primero llegue a 12 puntos. Una última variante es el DESTORNILLADOR en la que se marca sobre la tierra un punto o línea y los participantes deberán lanzar su destornillador con el objeto de aproximarse lo máximo posible a la zona marcada.

- **EL PINCHU.**

El terreno se marca con el clavo, dividiéndolo según el número de participantes. Después, cada uno se sitúa en su parte y comienzan a lanzar el clavo por turnos. Cada vez que se clava, se traza una línea recta que pasa por la marca que deja el clavo. Este terreno pasa a ser propiedad de la/el tiradora/or. Con cada fallo se cambia el turno. El juego concluye cuando los jugadores no tienen espacio para permanecer en su campo.

- **EL PINO.**

Se trata de colocarse cabeza abajo, apoyándose únicamente en las manos, y mantener el equilibrio sin ninguna otra ayuda. Se pueden desplazar las manos (“caminar con las manos”), para equilibrarse mejor. Puede jugarse con apoyo posando los pies en la pared.

- **PIO CAMPO.**

Se hacen dos equipos que se colocan detrás de una línea, uno frente a otro. En el medio está la zona (tiene que ser amplia) donde se tienen que coger unos a otros. Cuando se coge a un compañero del otro equipo se le lleva a tu zona del campo establecida previamente con una línea. Este compañero podrá ser salvado por otro jugador de su equipo, con cuidado de no ser pillado el también. Al mismo tiempo, el equipo contrario hace lo mismo. Gana el equipo que coja a todos los compañeros del equipo contrario.

- **EL PISO. (Ver EL CASCAYU)**

- **LA PITA CIEGA**

Juego que consiste en localizar algún compañero con los ojos tapados y adivinar de quién se trata, tocándolo. Si acierta, cambiará el rol. Se canta la siguiente canción:

- ¿Dónde vas pita ciega?

- ¡Al mercado!

- ¿A qué vas?

- ¡A vender un pollo asado!

- ¿A cómo lo cobras?

- ¡A peseta y a bocado!

- ¡Pues a buscarlo!

A partir de aquí la "pita ciega" debe coger a uno de los restantes jugadores sin quitarse el pañuelo de los ojos y adivinar de quién se trata. Si acierta, éste jugador pasa a ser la nueva "pita ciega" y empieza otra vez el juego desde el círculo inicial. Si no lo consigue, seguirá intentando coger a otro y adivinar quien es. Cuando la pita ciega se acerca a un jugador se le grita: ¡CALIENTE, CALIENTE! Si por el contrario no tiene a ningún jugador cerca se le grita: ¡FRÍO, FRÍO!

- **EL PLANO.**

Variante de EL ESCONDITE en la que se forman dos equipos, uno de los cuales se esconde y el otro debe buscar a los escondidos. El capitán del grupo escondido elabora un plano aproximado del lugar en que están sus compañeros y se lo da al otro grupo, que debe iniciar la búsqueda siguiendo las indicaciones del plano, hasta encontrar a todos los jugadores escondidos.

- **EL POTRU.**

En este juego todos los participantes se agachan apoyando los codos sobre las rodillas. El primero irá saltando a todos los que están agachados, apoyando sus manos sobre las espaldas de los agachados y cuando termine, se colocará como los demás y así irán haciendo todos sucesivamente.

- **LES PRENDES.**

Juego en el que al jugador que "se queda", que hará de madre, se le vendan los ojos mientras el resto de los jugadores deposita cada uno una prenda (cualquier objeto personal) en el suelo, formando un montón. A continuación la madre va cogiendo una a una cada prenda y manda a su dueño hacer algo simpático, al tiempo que dice: "De quién sea esta prenda (...) que de un beso a (...)".

- **EL PULSO.**

Los jugadores se sientan uno a cada lado de una mesa y apoyan el codo del brazo que van a emplear para el pulso. Después se cogen las manos y al dar la señal comienzan a hacer fuerza en direcciones opuestas, con la intención de que el rival, toque la mesa con su mano. Hay muchas variantes de este juego: con los jugadores tumbados de frente, pulso de dedos, etc.

- **A PUN Y MATA.**

Este juego es una variante de EL ESCONDITE en el que se forman dos equipos. Los dos equipos se esconden y tienen que encontrarse. Cada vez que un jugador de un equipo ve a otro del equipo contrario dice "pun y mata José", momento en el que el jugador llamado "José" resulta eliminado. Así sucesivamente hasta que pierde el equipo que se queda sin jugadores.

- **PUÑÍN-PUÑÓN.**

Divertido juego en el que se intenta hacer que el jugador adversario se ría antes. Ambos jugadores sacan al frente un puño cada uno y sitúan uno encima del otro. En ese momento comienzan a recitar el siguiente diálogo:

Ambos: "Puñín puñón".

Jugador A: "¿Qué hay aquí?..."

Jugador B: "Masa amasada"

Jugador A: "¿Quién la amasó?"

Jugador B: "La gata sin rabo"

Ambos: "Dijeron el rey y la reina que el primero que se ría... un estirón de orejas recibía".

Entonces los dos jugadores comienzan a girar los puños rítmicamente, sin separarlos, mientras hacen ruidos. El primero que consiga que el oponente se ría gana y le tira de las orejas al compañero. También existen muchas variantes de este juego.

Q

- **LA QUEDA.**

Juego en que se intenta "pillar" a los compañeros que tratan de escapar. Normalmente se asigna un tiempo para los jugadores escapen y luego comienza la persecución. Cuando un jugador es pillado pasa a ser perseguidor y así sucesivamente.

Como variantes del mismo destacaríamos LA MANCHA O PESTE en la que al pillar a un compañero se le pasa la "mancha" o "peste" que debe continuar pillando a los demás con la mano puesta en el lugar de su cuerpo donde le pasaron "la mancha" o "peste". Otra variante es el RESCATE: En este caso los jugadores que son pillados por el que "persigue" deben permanecer quietos hasta que otro compañero consiga tocarlos y así rescatarlos.

- **LA QUEMA. (Ver BALÓN QUEMAO)**

- **¿QUIÉN ROBÓ EL PAN EN LA FIESTA DE SAN JUAN?.**

Juego muy frecuente en excursiones o viajes para pasar el rato. Se trata de una canción en la que unos cantan "¿Quién robó pan en la fiesta de San Juan?" y otros responden con el nombre de un compañero/a: ¡Fue Pedro!. Éste último jugador dice: "yo no fui" y los demás siguen el diálogo con la pregunta "¿Entonces quién?" lo que da pie a otros jugadores:

- **EL QUIQUIRIQUÍ.**

Juego en que las jugadoras (solían ser siempre mujeres) bailaban en cuclillas hasta que se cansaban. El juego empieza con el diálogo siguiente:

-Comadre, comadreta,

-¿emprésteame la peñereta?

-¿Para qué?

-Para amasar un billín bollón

Pal mió maridón

Que vieno anoche de Xixón

-¿qué te traxo?

-Una saya y un xigón.

-¿de qué color?

- De pitiflor.

-¿para qué?

-Pa bailar el quiquiriquí

Y el quiquiricón

R

- **LA RACHA.** (Ver EL CASCAYU)

- **LA RANA.**

Juego en el que cada jugador debe tirar desde una distancia estipulada y meter la ficha en la boca de la rana o en otros agujeros cercanos. La puntuación que se otorga es: 100 puntos en la boca de la rana, 50 puntos en los agujeros delante de la rana y 25 puntos en los de atrás. Cada jugador lanzará diez fichas por tirada. Si se pisa la raya, la ficha lanzada queda anulada.



Juegos infantiles en la Plaza Cubierta de La Pola (Navidad 2009)

- **RASTREO.** (Ver EL PLANO)

- **LA RAYUELA.**

En este juego se pinta una raya larga en el suelo y se marca la distancia de tiro. Cada jugador lanza una piedra tratando de que quede encima de la raya o lo más próximo a ella. El ganador será quien lo consiga

- **EL REM.**

Se dibuja un círculo en el suelo en el que se coloca un niño con un palo y otro le lanza un palo pequeño. El niño que está en el interior del círculo tiene que dar al palo, si no le da pierde. Gana el que más lejos lance el palo y se vuelve a poner en el centro del círculo en el próximo juego.

- **EL RIQUE - RAQUE.**

El "rique-raque" se hace con dos mitades de nueces huecas en las que se introduce un palito, con una fina cuerda enroscada. Al tirar del cordón con fuerza, las nueces giran a mucha velocidad, haciendo un ruido característico. La cuerda se enrosca y se desenrosca, hasta que pierde fuerza.

S

- **EL SALTU.**

Se ponen los jugadores en fila y cada uno va lanzando la pelota contra la pared y saltándola, antes de que bote por segunda vez en el suelo.

- **EL SALTU'L PALU.**

El jugador se coloca en cuclillas con las puntas de los pies cercanos al palo, que mantiene sujeto con sus manos. Ha de intentar saltar hacia delante y hacia atrás. No puede soltar el palo, ni pisarlo, ni caerse.

- **SANGRE.**

Se forma un amplio círculo y uno de los jugadores dice: *¡DECLARO LA GUERRA A MÍ PEOR ENEMIGO QUE ES...!* y tira el balón al aire, gritando el nombre de otro jugador. Entonces todos se alejan menos ese jugador que se acerca a coger la pelota. Si lo coge antes de que bote, en la misma situación lo vuelve a lanzar y dice el nombre de otro jugador. Si toca el suelo debe cogerlo e ir al centro y gritar: SANGRE ó BOMBA. Los demás paran de correr y se quedan quietos. El que está en el centro da tres pasos con/sin carrera hacia uno de los jugadores y le lanza el balón, que el otro puede intentar esquivar pero sin mover los pies. Si le da, pasa a ser el jugador del centro, y seguirá jugando o pasa a ser el del centro y luego queda eliminado. Dependiendo de los lugares donde se juegue se puede asignar a cada jugador el nombre de un país o ciudad, pintar en el suelo un círculo que es el espacio del jugador, eliminar a los jugadores después de que se les da y lanzan el balón, o establecer que antes de eliminarlo se pase por tres fases: herido, herido grave, muerto y ceniza.

- **LA SEMANA.** (Ver EL CASCAYU)

- **A LA SILLA / LAS SILLAS MUSICALES.**

Se colocan en círculo una silla menos que jugadores. Todos empiezan a correr alrededor de las sillas. Cuando se apaga la música, los jugadores se sientan en las sillas, quedando eliminado el jugador que no tenga silla para sentarse. A continuación se quita otra silla y así sucesivamente. Gana el último jugador que consiga sentarse cuando únicamente haya una silla

- **A LA SILLA- SILLÓN DE LA REINA.**

Dos niños entrelazan los brazos y otro se sienta en este improvisado asiento que es "la silla de la reina", al tiempo que cantan:

"Al sillón de la reina,
Que nunca se peina.
Un día se peinó,
Cuatro pelos se arrancó
Y la silla se rompió".

Los que forman el sillón deben intentar tirar al que está sentado para hacerle perder.

- **LA SOGA / LA SOGATIRA.** (Ver TIRO DE LA CUERDA)

- **EL SOLDADITO.**

Los jugadores se colocan en un carro unos al lado de otros. Dos niños hacen el papel de un soldado que regresa de la guerra después de varios años y de la esposa de un soldado que se marchó a la guerra. El que hace de esposa del soldado se sitúa en el centro del corro con una rodilla apoyada en el suelo y cogiendo la mano de uno de los jugadores del corro que tomará el papel de "soldadito" empieza a cantar esta canción.

ESPOSA

¡Soldadito, soldadito!

¡Soldadito, soldadito!

Dime dónde viene usted.

Dime dónde viene usted.

SOLDADITO

Yo señora de la guerra.

Yo señora de la guerra.

Que se me ha antojado a ir.

Que se me ha antojado a ir.

ESPOSA

¿ Vio usted a mi marido?

¿ Vio usted a mi marido?

Por la guerra alguna vez.

Por la guerra alguna vez.

SOLDADITO

Su marido no lo he visto.

Su marido no lo he visto.

Ni tampoco sé quién es.

Ni tampoco sé quién es.

ESPOSA

Hace que llora.

SOLDADITO

Calla, calla Isabelita.

Calla calla Isabelita.

Calla, calla Isabel.

Calla, calla Isabel.

Que yo soy tu lindo esposo.

Que yo soy tu lindo esposo.

Y tú mi linda mujer.

- **SOPLAR.**

Este juego consiste en competir entre dos jugadores a soplarse a la cara. Pierde el jugador que primero retire la cara.

T

- **LAS TABAS.**

Este es un juego de destreza en el que se utilizan siete tabas y una “pita”. Las tabas son huesos del juego de la rodilla de las patas traseras de los corderos, que en ocasiones se pintaban de diferentes colores. Cada uno de sus cuatro lados recibía un nombre diferente, que variaba según la zona geográfica. La pita era una bola de cristal, como las canicas, o una bola de barro alisada y secada al sol. El juego consiste en lanzar al mismo tiempo la pita a lo alto y dejar caer las tabas, recogiendo la pita antes de que cayese al suelo. A continuación se volvía a lanzar la pita al tiempo que se intentaba mover las tabas de manera que quedara arriba el lado que se quería, todo ello muy rápido para recoger la bola antes de que tocara el suelo. En una segunda tirada se recogían las tabas que estaban del lado correspondiente y se intentaba volver los huesos que no mostraban el lado correcto. Esta operación se repetía por cada uno de los cuatro lados de la taba. Si la pita caía al suelo, el jugador perdía la jugada y comenzaba a jugar otro. El juego terminaba cuando uno de los participantes realizaba todas las jugadas.

- **LA TABLA.**

Una tabla de unos 50-60 centímetros de largo por unos 30 centímetros de ancho se coloca en equilibrio sobre una piedra. Después, por turnos, cada jugador ha de subirse e intentar aguantar sobre la tabla el máximo tiempo posible. Cada jugador ha de tener sus pies colocados en los extremos de la tabla.

- **LA TÁNGANA.** (Ver EL CASCAYU)

- **EL TELÉFONO.**

Para este juego se necesitan dos botes de conservas alargados a lo que se les recorta una de las tapas. Después se hace un pequeño agujero en el centro de cada tapa por el que se pasa una cuerda larga anudada para que no se salga. Una vez construido este singular “teléfono”, un jugador habla colocando el bote delante de su boca y el otro escucha colocándolo en su oído, alternando posteriormente los papeles.

- **EL TELÉFONO ESTROPEAU.**

Colocados en círculo los jugadores dicen al oído del de al lado una palabra o frase y así sucesivamente se van pasando este “mensaje” hasta llegar al último jugador que dice en voz alta lo que ha entendido y el primer jugador dirá si es correcto o no.

- **EL TEPETÉ.**

Los jugadores lanzan la pelota a una pared siguiendo esta canción.

A la una,	Con el otro pie,	A la redondita,
Sin mover,	Con una mano,	A la redondá,
Sin reír	Con la otra,	A la media vuelta,
Sin hablar,	Al tepe, té,	A la vuelta entera.
Con un pie,	Atrás y olé,	

Se debe hacer el gesto que indica la canción mientras la pelota está en el aire. Cuando dicen "al tepeté" tienen que dar una palmada delante y cuando se dice "atrás y olé" una palmada atrás. Cuando dicen "a la redondita" giros con las manos hacia fuera y "a la redondá" giros con las manos hacia adentro. Si no hacen bien el gesto o no recogen la pelota pierden y tienen que volver a empezar de nuevo.

- **TIERRA Y MAR.**

Una línea marcada en el suelo delimita lo que será la Tierra y el Mar. Un jugador grita alternativamente *Tierra* y *Mar* y los demás deberán saltar de lado a lado con los pies juntos. Los que se equivoquen quedan eliminados.

- **TIJERITAS.** (Ver PIEDRA, PAPEL O TIJERA)

- **EL TIRACANTOS.** (Ver GOMERU)

- **EL TIRACHINAS.** (Ver GOMERU)

- **EL TIRA-GARROTE.** (Ver EL PALO)

- **EL TIRA,TIRA.** (Ver TIRO DE LA CUERDA)

- **TIRU AL PALU.**

El juego empieza con los participantes sentados en el suelo, uno enfrente del otro, con las piernas completamente estiradas y juntas, colocando cada uno las plantas de los pies pegadas a las del contrario. El palo se situará encima de los pies en posición horizontal. A la voz de un juez o árbitro, cada jugador tirará del palo intentando levantar al contrario o que pierda.

- **TIRU DE CUERDA.**

Se forman dos equipos de competidores que tirarán por una cuerda con un pañuelo atado justo por la mitad. Se marca una raya en el centro a la altura del pañuelo y otras dos a la altura de cada equipo. Cuando se da una señal comenzarán a tirar hasta que uno de los dos consiga que el pañuelo sobrepase la marca de su lado.

- **LA TORRE.**

Un jugador pone una de sus manos encima de una mesa con la palma hacia abajo y ordenadamente harán lo mismo los demás jugadores alternando la mano derecha y la izquierda formando una torre encima del jugador que comenzó el juego. Cuando haya colocado sus dos manos el último jugador volverá a comenzar, sacando la de debajo y poniéndola encima. El juego ha de ir cogiendo cada vez más velocidad hasta que uno se equivoque y pierda.

- **LOS TRABALENGUAS.**

Los jugadores se retan entre sí a decir todos los trabalenguas que sepan.

- **TRES MARINOS/NAVÍOS A LA MAR.**

Juego de EL ESCONDITE en el que la mitad de los compañeros se quedan a contar y la otra mitad se esconden. Los que se esconden gritan “tres marinos/navíos a la mar” y los que se quedan gritan “otros tres os buscarán / en busca van”.

- **EL TROMPO. (Ver PEONZA)**

U

- **UNA, DOS, TRES, PALOMITA BLANCA ES / PICO, PALOMA ES / JUAN, PERICO Y ANDRÉS / AL ESCONDITE INGLÉS.**

Un jugador se pone de cara a una pared y de espaldas al resto de compañeros que se colocan a una distancia determinada. Sin mirarles tiene que decir en alto “un, dos, tres palomita blanca es”. Durante este tiempo los demás jugadores pueden avanzar hacia él. El jugador que se queda ha de decir la frase muy rápido y girarse para cazar a algún compañero moviéndose. Si logra ver a alguno le manda atrás o le elimina. Gana el primer jugador que consigue tocar la pared. La frase que se repite puede variar según la zona: “un, dos, tres pajarito inglés”, “un, dos, tres, sin mover los pies”, “un, dos, tres, escondite inglés, sin mover las manos ni los pies”, etc.

V

- **VEO - VEO / VIS - VEO.**

Uno de los jugadores se fija en un objeto y comienza este diálogo con su oponente:

- Veo-veo

-Una cosita.

- Color...

-¿Qué ves?

- ¿De qué color?

Se trata de adivinar los objetos a la vista que tengan dicho color.

- **VERDÁ O CONSECUENCIA.**

Los jugadores irán por orden o al azar enfrentándose a la pregunta ¿verdad o consecuencia? Si responden “verdad” tendrán que contestar a una pregunta que le hagan y si eligen “consecuencia” tendrá que hacer lo que le mande. Si no sigue el juego se les impondrá un castigo

- **LES VIDES.** (Ver BALÓN QUEMÁU)

X

- **XIPLAS / XIPLLETAS.** (Ver FLAUTAS)

- **XUAN BARBEIRU.**

Juego para bebés en el que se canta una canción y al final se le hace cosquillas:

Las cabras de Xuan Barbeiru

Todas van por un sendeiru

El castrón el delanteiru

Comiendo fucha d’ablanu,

Dexando las de salgueiru.

Los gatos van polas vigas

Comiendo las llinguanizas

Comiendo polas mecheros

Dexando polas más ruinas.

Pon, pitina, pon,

Que los güevos que tú pongas

Pa ti son.

Y

- **EL YANCÓN.** (Ver PINCHO)

Z

- **LOS ZANCOS.**

Juego que consiste en recorrer una distancia lo más rápido posible subido a unos zancos. Las variantes de este juego las dicta la imaginación de los jugadores: obstáculos, con los ojos cerrados, por tiempos, a relevo, etc.

- **A LA ZAPATILLA POR DETRÁS.**

Se sientan los jugadores en el suelo con los ojos cerrados formando un círculo cantando una canción. Mientras tanto otro jugador da vueltas alrededor del círculo con una zapatilla u otro objeto que posará detrás de un jugador sin que éste lo sepa. Cuando la canción termina todos abren los ojos y comprueban quién tiene la zapatilla. El que la tenga debe de esperar a contar las horas y levantarse rápidamente para intentar coger al jugador que se la puso, mientras que éste intentará ocupar el sitio que dejó libre el perseguidor.

A la zapatilla por detrás, tris tras

mirar para arriba

que caen morcillas

mirar para abajo

que caen escarabajos

a dormir, a dormir,

que los reyes van a venir

¿A qué hora?

A las... (el que está fuera responde)

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA:

1. ÁLVAREZ COLUNGA, E. y PRADO PÉREZ, A. (1977): Juegos de ayer... para niños de hoy. SGEL, Madrid.
2. FERNANDO MAESTRO GUERRERO: Juegos tradicionales o la tradición de jugar. <http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/esthom/esthompdf/esthom23/13.pdf>
3. GARCÍA LÓPEZ, A. y otros (1998): Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años. Editorial INDE, Barcelona.
4. GONZÁLEZ QUEVEDO, R. (1994): La Asturias popular. Nº' 38: "Juegos Infantiles". La Voz de Asturias.
5. JOSE ANTONIO REBOLLO GLEZ: Juegos populares: una propuesta para la escuela . <http://dialnet.unirioja.es/>
6. ROBERTO VILLARINO SAMALEA, FERNANDO FERNÁNDEZ CASERO, JOSÉ MARÍA GARCÍA RODRÍGUEZ, ÓSCAR GONZÁLEZ NUÑO, MANUEL HERRERO VERDURA, ADOLFO PRADO PÉREZ, JAVIER PRADO PÉREZ (COORDINADOR), PEDRO PABLO QUIROGA ALONSO, ÁNGEL REBOREDO LÓPEZ, JOSÉ MANUEL OTERO ANTUÑA: Para jugar como jugábamos colección: Materiales Didácticos de Aula. EDITA Centro del Profesorado y de Recursos de Avilés Cofinanciado por la Obra Social de Cajastur I.S.B.N. 978-84-691-2940-1 DEPÓSITO LEGAL AS-02942-2008
7. RUIZ ALONSO, J. G. (2005): Los asturianos. Raíces culturales y sociales de una identidad.
8. Web del Grupo Deportivo 6 Conceyos. <http://www.6conceyos.com/>
9. Web del Museo del Juego de Villa de Fuentidueña, Segovia <http://www.museodeljuego.org/>
10. Xuegos tradicionales. Revista histórico cultural VIEJO CUBIA. <http://viejocubia.grao.net/> Marián Coalla Fernández.