





NAVALCÁN





Los Juegos de Nuestra Infancia

ASOCIACIÓN ALGANDA
SERVICIOS SOCIALES

DIPUTACIÓN DE TOLEDO

CRÉDITOS

Proyecto impulsado y financiado por:

Ayuntamiento de Navalcán y la Diputación Provincial de Toledo

Equipo Coordinador:

María José Sánchez Manzanas

Gabriel Ángel Cano Ángel

Protagonistas:

María López Almazán
Hortensia López – Ramos Morales
Carmen Sobrino Álvarez
Juani Rodríguez Fernández
Vicenta Rodríguez Cuevas
Conchi Martín Corregidor
Antonia Martin Narros
Gori Sobrino peña
Sagrario Corregidor
María Candela Muñoz Narros
Paula Muñoz Muñoz
Goyi Muñoz Muñoz
Trinidad González Muñoz
Angelines Cuevas Álvarez
Santi González Bruñez
Santi Arroyo Cuevas

Imágenes: todas las imágenes que aparecen en el siguiente documento han sido realizadas en el transcurso del Taller, así como han dado el consentimiento expreso de utilización de las mismas para el desarrollo de este libro.

La responsabilidad de las opiniones expresadas en esta monografía corresponden a los participantes de los talleres. Alganda Servicios Sociales no se identifica con sus opiniones.

Desde el equipo de trabajo de Alganda Servicios Sociales declaramos nuestra intención del uso del lenguaje no sexista e inclusivo, ya no sólo por el concepto sino por el contenido transformador que ello implica y por el compromiso con la igualdad de género. Para agilizar y economizar la lectura hemos utilizado en ocasiones conceptos masculinos, refiriéndonos a los dos géneros.

Agradecimientos

Antes de que avances en la lectura del libro nos gustaría poder agradecer a las personas que han podido hacer este libro posible.

Primero agradecer a las personas que han participado en el proyecto, que han asistido los días programados para poder darnos sus experiencias, sus recuerdos, su infancia vivida en el pueblo y su niñez entre juegos que van a poder disfrutar.

Segundo a la Diputación de Toledo, que hace posible que hagamos estos proyectos de registro de la cultura popular, registro de las vivencias de las personas mayores, y que no se queden en el olvido, se hagan registro y libro, y se pueda mantener como parte inmaterial de la cultura de los pueblos.

Tercero al Ayuntamiento de Navalcán que por cuarto año consecutivo confío en Asociación Alganda Servicios Sociales para poder crear el proyecto de trabajo "Envejecimiento Activo", y dejar innovar y trabajar desde el conocimiento a la Asociación.

Cuarto lugar a Jaime y a Aurelia, sin ellos no hubiéramos podido hacer nada, han facilitado el trabajo, nos han ayudado en las diferentes problemáticas que se han ido sucediendo y han confiado en pleno en nuestro trabajo y quehacer. Han sido diversos los trabajos como "Historias de Vida" o "Libro de Envejecimiento Activo", o las semana de los mayores.

Quinto y último lugar al pueblo entero de Navalcán, tanto los que están como los que no están, ya que sin ellos, es imposible construir etnografía.

Sin más, os invitamos a leer y practicar "Los Juegos de Nuestra Vida".

Contenido

INTRODUCCIÓN 7
..... 8
METODOLOGÍA. JUEGOS TRADICIONALES 9
..... 12
JUEGOS DE NIÑAS 12
Alfileres de puño, Los 13
Borriquito, A 15
Carrete, El 17
Chata merenguela, La 19
Comba, La 22
Corro, Al 24
Corro chirimbolo, Al 26
Cortinas de mi alcoba, Las 28
Escatre, Al 30
Gallinita ciega, La 32
Hilos, Los 34
Hínchate sapo 36
Mundo nuevo, El 37
Pañuelo, El 39
Pañuelo por detrás, Al 41
Pinto pinto gorgorito 43
Sobrecuantas 45
Tres en rayas, Las 47
Veo, veo 49
JUEGOS DE NIÑAS 51
Aro con Horquilla, El 52
Calva, La 54
Canicas, Las 56

Cuerda, La 58
Peonza, La 60
Pincho, El 62
Taba, La 64
Zancos, Los 67

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo recopila los juegos que desde hace muchos años están presentes en la cultura de Navalcán, siendo parte de la infancia de los más mayores y de lo más jóvenes, quienes conocen la mayoría de estos juegos gracias a sus antepasados.

Los niños aprenden por aprendizaje e imitación, observando las acciones y actitudes de sus mayores y adquiriendo los valores, cultura y costumbres que les rodean, por lo que la visibilidad de estos juegos proporciona un beneficio tanto a nivel individual como comunitario.

Su difusión a través de los distintos agentes de socialización, como pueden ser la familia o la escuela, favorecerá a una mayor integración de todos y todas las vecinos/as sin importar la edad, y servirá como alternativa lúdica a los juegos actuales, donde la tecnología es la herramienta o juguete principal.

Con la publicación de este libro de Juegos tradiciones del municipio de Navalcán se quiere, de una manera lúdica, recuperar la tradición y no perder la esencia y costumbres que con tanto cariño y esfuerzo nuestros antepasados construyeron.

METODOLOGÍA. JUEGOS TRADICIONALES

Los/as profesionales a cargo de este trabajo tienen formación específica en el área social, en metodologías cualitativas de investigación e intervención social, lo que ha conllevado a la construcción y realización de este trabajo "Juegos tradicionales del municipio de Navalcán".

Desde la Asociación Alganda Servicios Sociales se planteó trabajar con los/as personas más mayores del municipio, intentando enfocar estas sesiones como una vía para ejercitar la memoria de manera participativa, donde ellas y ellos son los/as principales protagonistas.

El juego es uno de los ejes fundamentales mediante el cual se va construyendo la personalidad de los/as niños/as, principalmente en las primeras etapas de la vida. El juego es la actividad necesaria para los seres humanos, teniendo especial importancia en la esfera de lo social, ya que presenta ser una herramienta útil para adquirir y desarrollar todo tipo de capacidades afectivas, intelectuales, etc., Se caracteriza por ser libre y favorecer al proceso de socialización (Romero & Gómez, 2008).

Se propuso como objetivo principal conocer los juegos tradicionales que marcaron su infancia en el pueblo, además de conocer la estructura que, por entonces, discriminaba la integración e interacción entre niños y niñas. Algunos de los objetivos planteados a priori, fueron:

- Ejercitar la memoria, llevando el discurso a tiempo y espacios pasados y presentes.
- Favorecer la comunicación oral y escrita de todos/as los/as participantes.

- Fomentar la interacción y relaciones entre los/as vecinos a partir de la participación en los diferentes juegos.
- Reforzar la identidad y el sentimiento de pertenencia al grupo y comunidad.

En este taller se realizaron un total de 5 sesiones de 90 minutos de duración, iniciándose el último lunes Octubre y dándose por finalizado el primer lunes del mes de Diciembre de 2019. Durante las distintas sesiones se trataron y plantearon diferentes herramientas:

1. Presentación. En este primer día se explicó a los/as participantes el desarrollo y el objetivo de la realización del Taller, dándoles a conocer la importancia de la participación de todos/as, ya que uno de los objetivos era la interacción como grupo. Para contribuir a la participación y toma de confianza se llevó a cabo la técnica de la presentación de cada uno/a de los/as participantes. Se discute y acuerda lo que se va a hablar y realizar en cada sesión, siendo totalmente flexible a las demandas y circunstancias del tiempo y el espacio.
2. BrainStorming o Lluvia de ideas. Durante la primera sesión, se trabajó con los/as vecinos de Navalcán mediante la lluvia de ideas, con el objetivo de generar un amplio número de juegos, liberar la creatividad como equipo e impulsar el comportamiento autónomo de cada uno/a de ellos/as.
3. Desarrollo de los juegos. En cada una de las sesiones, después de hacer una recopilación de lo realizado en la sesión anterior se realizaban y desarrollaban los juegos. Se explicaba primero en voz alta a todo el equipo, se debatía y posteriormente todos/as los practicaban.

Durante todas las sesiones se tomaron fotos de la realización de los distintos juegos, explicándoles que serían utilizadas para la realización del libro, donde ellos/as serían los protagonistas.

Al inicio de cada sesión, los primeros 10 o 15 minutos se utilizaban para encuadrar y organizar la misma, así como para hacer un feedback de las sesiones anteriores y aclarar las cuestiones que hubieran surgido. El número de participantes en cada sesión ha variado, llegando a formar un grupo de hasta 15 jugadores.

Se ha trabajado para que todas/os pudieran participar en todos los juegos, formando para ello equipos y realizando los juegos simultáneamente, controlando los tiempos. Por lo que se ha trabajado a partir de una metodología participativa, donde los/as mayores fueron los protagonistas del proceso de enseñanza/aprendizaje cuyos elementos fundamentales fueron la participación y motivación (Imbernon & Medina, 2008).

La profesional fue la encargada de crear el espacio de aprendizaje y de orientar durante todo el proceso, además tuvo un papel de facilitadora, participando lo menos posible, y mediadora. Los verdaderos protagonistas fueron los/as participantes que marcaron, durante todo el taller el ritmo.

Tanto a los/as protagonistas como a todas las personas que forman el equipo de Alganda Servicios Sociales solo nos queda desearles que les guste, y disfruten tanto o más como hemos disfrutado todos/as durante el tiempo que hemos estado jugando a ser otra vez pequeños/as.

"Si llevas tu infancia contigo,
nunca envejecerás" (Tom Stoppard).

JUEGOS DE NIÑAS

Alfileres de puño, Los

NOMBRE DEL JUEGO:



Los alfileres de puño.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

Este juego se podía realizar tanto al aire libre como en un espacio cerrado.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todas las épocas del año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Alfileres con cabezas de colores, si era posible.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Todos los que quisieran, formando parejas.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:



Para desarrollar el juego, las chicas, que eran quienes solían jugar, se colocaban por parejas y cada miembro de la pareja se guardaba en la mano dos alfileres, de distinto color, colocados de distinta manera; por un lado a galapo, es decir, que los alfileres están cruzados, cada cabeza para un lado, y por otro lado a cabeza, es decir, las dos cabezas miran al mismo lado. El miembro de la pareja que tenía los alfileres cerraba el puño y preguntaba ¿a galopo o a cabeza? Si su compañera acertaba la posición ganaba y se quedaba con los alfileres, que iba colocando junto a ella. Si no acertaba los alfileres se los quedaba el jugador que echaba. El mismo procedimiento con el otro miembro de la pareja. Ganaba quien consiguiese más alfileres.



Borriquito, A



NOMBRE DEL JUEGO:

Borriquito

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

Generalmente en las calles del pueblo.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todas las épocas del año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

No se necesitaban objetos.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Todos los que quisieran, mínimo 2.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:

Se elegía a un jugador que fuera el "burro", normalmente se echaba a suertes. Éste se colocaba en posición doblando el tronco. Los demás jugadores saltaban por encima de él, apoyando sus manos en la espalda del "burro".



El objetivo era sobresaltar al "burro" quien no lo conseguía se "la ligaba" y se colocaba en la posición del "burro".



Carrete, El



NOMBRE DEL JUEGO:

El carrete.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En cualquier espacio, interior o exterior.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Este se juego se practicaba en todas las épocas del año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No.



MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Hilo y un carrete.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Todas las que quisieran, principalmente eran chicas.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:

Este juego era principalmente de niñas. Era un juego sencillo y las niñas pasaban gran parte del tiempo jugando a él.

Se necesitaba un carrete, un objeto donde se colocaba el hilo y con la ayuda de un palillo se iba tejiendo, hasta elaborar una pulsera o un cordoncillo. Se podían usar varios hilos de distintos colores así como lana.



Chata merenguela, La



NOMBRE DEL JUEGO:

Chata Merenguela.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En la plaza o en cualquier lugar del pueblo.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todas las épocas del año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

Sí, la chata merenguela.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

No era necesario el uso de ningún objeto.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Todas las niñas que quisieran participar.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:

En primer lugar se hacía un corro donde todas las participantes se ponían excepto una de ella que se colocaba en el centro del mismo. Mientras que las jugadoras que formaban el corro cantaban la canción de la chata Merenguela, la que estaba en el centro bailaba al ritmo de la canción, y cuando decían lairón ésta se paraba en frente de otra jugadora y ambas daban una vuelta y se cambiaban los puestos.



La chata Merenguela,
güi, güi, güi,
como es tan fina,
trico, trico, tri,
como es tan fina,
lairón, lairón,
lairón, lairón, lairón,
lairón,
Se pinta los colores,
güi, güi, güi,
con gasolina,
trico, trico, tri,
congasolina,
lairón, lairón,
lairón, lairón, lairón,
lairón.
Y su madre le dice:
güi, güi, güi,
—Quítate eso,
trico, trico, tri
Quítate eso,
lairón, lairón,
lairón, lairón, lairón,
lairón,

Que va venir tu novio,
güi, güi, güi,
a darte un beso,
trico, trico, tri,
a darte un beso,
lairón, lairón,
lairón, lairón, lairón,
lairón.
—Mi novio ya ha venido,
güi, güi, güi,
ya me lo ha dado,
trico, trico, trí,
ya me lo ha dado,
lairón, lairón,
lairón, lairón, lairón,
lairón.
Y me ha puesto el carrillo
güi, güi, güi
muy colorado
trico, trico, trí,
muy colorado
lairón, lairón,
lairón, lairón, lairón,
lairón.

Esta canción se cantaba tantas veces como participantes hubiera, con el fin de que todas ellas salieran al centro.



Comba, La

NOMBRE DEL JUEGO:

La comba



ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En la plaza, en el patio del colegio o en cualquier lugar amplio y llano.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todas las épocas del año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?

Si, se cantaban diversas canciones.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Una cuerda o una soga.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Se necesitaban como mínimo tres jugadores.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:

Dos jugadoras tienen que dar a la comba sujetándola por los dos extremos, y el resto de las jugadoras son las que saltan. Se trataba de hacer girar la cuerda de manera que la cuerda pasase debajo de los pies de la niña que saltaba. Mientras se daban las vueltas se comenzaba a cantar una canción:



Al pasar la barca

Al pasar la barca,

me dijo el barquero:

las niñas bonitas

no pagan dinero.

Al volver la barca

me volvió a decir:

las niñas bonitas

no pagan aquí.

Yo no soy bonita

ni lo quiero ser.

Las niñas bonitas

se echan a perder.

Como soy tan fea

yo lo pagaré.

Arriba la barca

de Santa Isabel.

Esto se repetía de modo constante moviendo la cuerda en forma de U solo como balanceo. La persona tiene que aguantar saltando sin tropezarse cantando la canción. Cuando la persona que saltaba fallaba se cambiaban el puesto, es decir, la persona que se encontraba dando a la cuerda se pasaba al centro a saltar y la persona que saltaba sustituía a la persona que daba cuerda.

También se podía jugar de manera individual, dándose comba a sí misma.



Corro, Al



NOMBRE DEL JUEGO:

Al corro.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En el patio del recreo, en la plaza o calles del pueblo.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todas las épocas del año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

Si, había multitud de canciones.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

No se utilizaba material.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Todas las que quisieran jugar. Cuanto mayor era el grupo, más divertido.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:



Todas las participantes se cogían de la mano y formaban un círculo, llamado corro. Sin soltarse de las manos daban vueltas y cantaban una canción, al mismo tiempo podían hacer gestos, en función del ritmo de la canción.

La canción más característica es El Corro de la Patata, se trataba de que todas las participantes se agarraran las manos formando un corro y, mientras iban dando vueltas, cantaran la canción:

Al corro de la patata

Al corro de la patata

Comeremos ensalada

Lo que comen los señores naranjitos y limones,

Achupé, achupé,

Sentadita me quedé.

Cuando se decía la palabra achupé, los jugadores se agachaban quedándose en cuclillas, después se levantaban y seguían dando vueltas, y cuando decían sentadita me quedé, todos los jugadores se sentaban en el suelo, sin soltarse las manos.

Se cantaban numerosas canciones más que se iban bailando a compás de la letra.

El baile de la hoja

El baile de la hoja de la lechuga

Que está Pepito malo con calentura

Que un brinquito

Que dos brinquitos

Y estamos de culito.

Para esta canción, se agarraban de las manos e iban cantando y representando la letra, mientras daban vueltas en círculo.



Corro chirimbolo, Al

NOMBRE DEL JUEGO:



Al corro chirimbolo.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En un lugar amplio, en el exterior o interior.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todas las épocas del año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?

Sí.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

No se precisaban de materiales u objetos para realizar el juego.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Todos los que quisieran.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:



Es una variante del corro, es decir, las participantes se cogían de la mano y formaban un círculo, llamado corro. Sin soltarse de las manos daban vueltas y cantaban la canción del corro chirimbolo, al mismo tiempo podían hacer gestos, en función del ritmo de la canción.

Se cantaba y representaba mientras se daban vueltas en círculo.

Al corro chirimbolo

Al corro chirimbolo,

Qué bonito es,

Un pie, otro pie,

Una mano, otra mano,

Un codo, otro codo,

Una oreja, otra oreja

Y el culo de la vieja.



Cortinas de mi alcoba, Las



NOMBRE DEL JUEGO:

Las cortinas de mi alcoba.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En la plaza o calles del pueblo, en el patio del colegio o en cualquier espacio amplio.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Se jugaba durante todo el año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

Si, Las cortinas de mi alcoba.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

No se utilizaba ningún material.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Varias jugadoras, siempre siendo par.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:



En primer lugar, se formaba un grupo de un numero par de jugadoras, se colocaban en círculo, formando un corro, y cuando estaban preparadas, se ponían por parejas para así no equivocarse, se colocaban una en frente de la otra, pero sin romper el corro, y empezaban a moverse en círculo por lo que unas iban en sentido a las agujas del reloj y otras para el lado contrario, de tal forma que cuando se encontraban con una compañera se entrelazaban los brazos a compás de la canción que iban cantando: "La cortinas de mi alcoba".

Las Cortinas de mi Alcoba.

Las cortinas de mi alcoba son de terciopelo azul,

Entre cortina y cortina,

Se pasea un andaluz,

Cortina blanca, cortina azul.



Escatre, Al



NOMBRE DEL JUEGO:

Al escatre

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En la plaza o calles del y en el patio del colegio. En terreno liso.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todo el año, siempre que no lloviera.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Una chita o canto liso y tizas.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Todas las que quisieran, no había un número exacto.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:

En primer lugar se dibujaba en el suelo, con la tiza, un diagrama formado por cuadrados con números del 1 al 10.



Para comenzar el juego se necesitaba una chita plana. Las jugadoras debían colocarse delante del primer cuadrado, con la chita en la mano, y tirarla al cuadrado. Éste no se podrá pisar.

La jugadora comienza a recorrer el diagrama saltando a la pata coja o con los dos pies, y lanzaba la chita al primer cuadrado y sin pisar éste debía saltar hasta el segundo cuadrado que contenía el número dos. El objetivo era pasar la chita de cuadro en cuadro hasta llegar al número 10 y volver a la casilla número 1.

Se perdía cuando la jugadora perdía el equilibrio, se posaba con los dos pies en las casillas únicas, la piedra se salía del cuadrado o se pisaban las líneas del rectángulo, pasando así el turno a la siguiente jugadora. Por lo tanto, ganaba quién conseguía hacer el diagrama entero de delante hacia atrás.



Gallinita ciega, La

NOMBRE DEL JUEGO:



La gallinita Ciega.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En la plaza o calles del pueblo, en el patio de colegio o en cualquier lugar amplio.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todas las épocas del año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No, no se cantaba ninguna canción.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Un pañuelo para tapar los ojos.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Un número ilimitado. Cuantas más jugasen más divertido era.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:



Se formaba un grupo con todas las participantes, y se escogía a una de ellas, elegida al azar, para que fuera la gallinita ciega, se le tapaba los ojos, y se le preguntaba:

- Gallinita ¿qué se te ha perdido?
+ La gallinita contestaba: "Una agua y un dedal"
- Los del grupo respondían: "Da tres vueltas y los encontrarás, una, dos y tres".

La persona que hacía de gallinita, daba tres vueltas sobre sí misma, y las demás jugadoras se dispersaban por el espacio, impidiendo que la gallinita les

cogiera. Cuando la gallinita tocaba a una de ellas, todas se paraban, y con los ojos vendados tenía que intentar adivinar a quién había cogido, para ello debía tocarles y acariciarles, si reconocía a la persona ésta debía de hacer de gallinita. Se intercambiaban los papeles.



Hilos, Los



NOMBRE DEL JUEGO:

Los hilos.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

Se podía jugar tanto en el exterior como en el interior.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Se jugaba durante todo el año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Una cuerda fina o lazo fino, de varios centímetros de longitud.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Uno o dos. Generalmente por parejas

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:



Para este juego se utilizaba una cuerda o un lazo fino de varios centímetros de longitud atado a los extremos. Después, cogían la cuerda entre las manos y con los dedos iban entrelazando la cuerda hasta forma una figura. Cuando se había formado una figura la compañera cogía la cuerda en determinados puntos hasta conseguir que pasara a sus manos y formase otra figura distinta. Así sucesivamente.

A la hora de coger la cuerda era muy importante hacerlo con precisión ya que si no se hacía con cuidado la cuerda podía liarse y era muy difícil seguir.

Por lo tanto, el jugador que fallara o no supiera seguir con el juego para formar otra figura perdía.

Las distintas figuras recibían cada una un nombre; sierra, cuna, palillo, espejo, etc.



Hínchate sapo

NOMBRE DEL JUEGO:

Hínchate sapo.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

Se podía jugar en cualquier espacio, interior o exterior. Lo más habitual era un lugar blando donde hubiera hierba.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todas las épocas del año, sobre todo cuando hacía buen tiempo.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No, se decía hínchate sapo.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

No se necesitaban materiales.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

3 jugadores.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:

Se necesitaban tres jugadoras, una de ellas se ponía de rodillas en el suelo con los codos apoyados y las otras dos se colocaban una a cada lado, sentadas y con los pies encima de la que estaba de rodillas, poniéndose pies con pies y agarradas de las manos. El fin de esta actividad era que la que estaba de rodillas tenía que intentar salir empujando hacia arriba, mientras que sus compañeras decían "hínchate sapo", una vez ésta conseguía hincharse, es decir, levantarse, las otras dos jugadoras debían levantarse del suelo, la última en hacerlo haría de sapo y se pondría de rodillas.

Mundo nuevo, El



NOMBRE DEL JUEGO:

El Mundo nuevo.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

Normalmente en la calle o patio del colegio, donde hubiera tierra.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todas las épocas del año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No, se gritaba ¡un mundo nuevo!

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Una cajita de plástico o hierro y cinta o hilo de colores, en trozos pequeños.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Todos las que quisieran participar.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:

Podían jugar todas las niñas que quisieran. Un de ellas hacía un pequeño hoyo en la arena, donde guardaba la cajita con los hilos o cintas de colores.



Una vez guardado se tapaba con la arena y quedaba oculto. Las demás niñas debían encontrarla y descubrirla utilizando las manos, quitando la arena suavemente. Cuando la encontraban, todas las demás aplaudían y gritaban ¡qué bonito, un mundo nuevo!

Así se iba repitiendo hasta que todas habían escondido la cajita en la arena.



Pañuelo, El

NOMBRE DEL JUEGO:



El pañuelo.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

Se jugaba en las calles del pueblo, en el patio del colegio o en cualquier superficie lisa.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Cualquier época del año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Un pañuelo.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

No hay un número exacto de participantes, el número debía ser par. Cuantas más mejor.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:

Primero se elegía un árbitro, después se conformaban dos equipos con el mismo número de jugadoras. A cada jugadora, de ambos equipos, se le asignaba un número.

Después, se dibujaba una línea en el suelo, justo a la altura del árbitro que se ubicaba en el centro de ambos equipo con el brazo extendido y con el pañuelo sujeto. Ambos equipos, colocados en fila horizontal, se situaban a la misma distancia del pañuelo.



Posteriormente, el árbitro cantaba el número en voz alta. La jugadora

al que correspondiera el numero debía salir corriendo hasta el lugar donde estaba el árbitro con el pañuelo, y ante la línea dibujada en el suelo, sin pisarla y sobrepasarla, la jugadora de un equipo debía agarrar el pañuelo antes que la jugadora del otro equipo, y regresar al lugar donde se encontraban sus compañeros, teniendo en cuenta que su contrincante la perseguiría para evitar que llegase a la línea con el pañuelo. Por lo tanto, si la jugadora que llevaba el pañuelo llegaba antes, ganaba un punto y la compañera que le perseguía quedaba eliminada, si por el contrario la oponente lograba alcanzarla, el punto iba para ésta y la jugadora alcanzada quedaba eliminada.

Así es que por cada carrera ganada se conseguía un punto y cuando se habían dicho todos los números, el equipo que hubiera conseguido más puntos ganaba.



Pañuelo por detrás, Al



NOMBRE DEL JUEGO:

Al pañuelo por detrás.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

Se jugaba en cualquier espacio interior o exterior, sentadas o de pie.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Se jugaba en cualquier época del año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

Sí, el pañuelo por detrás.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Un pañuelo

PARTICIPANTES/JUGADORES:

No había un número exacto para jugar. Podían participar todas las que quisieran.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:



Todas las jugadoras se sentaban en el suelo formando o se quedaban de pie, formando un círculo, un corro.

Una de ellas se quedaba fuera del corro, tras el círculo, con el pañuelo en la mano y daba vueltas alrededor del círculo, mientras todas las demás jugadoras, siempre con los ojos cerrados, cantaban la canción:

AL PAÑUELO POR DETRÁS

Al pañuelo por detrás, tris tras.

Ni lo ves ni lo verás, tris-tras.

Mirar para arriba, que caen judías.

Mirar para abajo, que caen garbanzos.

¡A callar, a callar, que el diablo va a pasar!

Mientras tanto, la persona que estaba detrás debía colocar el pañuelo detrás una de una de sus compañeras. Cuando terminaban de cantar la canción, abrían los ojos y comprobaban si tenían la el pañuelo detrás. La jugadora que lo tenía salía corriendo tras la que se la había dejado para pillarla.

Si lograba cogerla, se la ligaba, pero si conseguía sentarse en el lugar que su compañera había dejado libre, se salvaba y se intercambiaban los roles.



Pinto pinto gorgorito



NOMBRE DEL JUEGO:

Pinto pinto gorgorito

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

Tanto en el interior como en el exterior.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todas las épocas del año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

Sí. Pinto pinto gorgorito.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

No se necesitaba material.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Todos los que quisieran.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEO:

Los participantes se colocaban en círculo con las manos sobre la mesa o el suelo. Una vez todos colocados, un jugador cantaba la canción mientras iba señalando las manos de cada uno de los participantes. Al que señalaba al terminar la canción tenía que poner su mano en la oreja del compañero, en función si le había tocado la mano derecha o la izquierda.



La canción era:

PINTO PINTO GORGORITO

Pinto pinto gorgorito

Que vende la vaca a 25

En qué lugar en Portugal

En que calleja la moraleja

Agarra niño de esta oreja.

Ganaba quien conseguía tener las dos manos o una libre.



Sobrecuantas

NOMBRE DEL JUEGO:



Sobrecuantas

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En cualquier espacio, interior o exterior.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todas las épocas del año, sobre todo cuando llovía y no se podían practicar juegos fuera.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

No se precisaba material.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

No había número de jugadoras exactas, todas las que quisieran jugar.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:



Era un juego sencillo. Una de las jugadoras, con los ojos cerrados, se colocaba delante de todas las demás participantes que con una mano la tapaban los ojos y preguntaban ¿Sobrecuantas? Mientras que con la otra mano sacaban un número de dedos, que la que se encontraba con los ojos cerrados tenía que acertar.

Si acertaba se intercambiaban los puestos, si por el contrario no acertaba seguía en la misma posición hasta que acertase.



Tres en rayas, Las

NOMBRE DEL JUEGO:

Las Tres en Rayas



ESPACIO DONDE SE JUGABA:

Se podía jugar en cualquier espacio, interior o exterior.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todas las épocas del año, si llovía se jugaba en el interior, se pintaba el tablero en un hoja o en algún lugar donde se pudiera borrar y si no llovía se jugaba en la calle.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?

No

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN: 6 chinas de piedra, tizas o lápices de colores y papel.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

2 jugadoras por partida.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:



Era un juego muy fácil y entretenido. Primero se dibujaba un cuadrado en el folio o cemento, con una tiza o lápices de colores, y en la arena con un palo, y dentro de éste se dibujaban líneas de esquina a esquina, de la mitad superior a la inferior y de la mitad izquierda a la derecha, formando por tanto un cuadrado fragmentado en 8 partes.

Luego, se repartían tres piedrecitas a cada jugadora. Después se echaba a suerte quién comenzaba, y ésta ponía su primera piedra en el punto central del cuadrado y la oponente colocaba la suya donde quisiera. Así, las dos jugadoras ponían alternativamente las otras dos piedras. Cuando las dos

jugadoras finalizaban de colocar sus piedras en el cuadrado, podían moverlas de lugar, combinándolas de la manera más apropiada.

El objetivo del juego era conseguir las tres en rayas, es decir, colocar las tres piedras formando una raya vertical, diagonal u horizontal antes que la otra jugadora y evitar, así, que la oponente lo consiguiera. Ganaba quien primero lo conseguía.



Veo, veo

NOMBRE DEL JUEGO:



Veo, veo

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

Habitualmente se jugaba en el exterior, pero también puede ser un juego de interior.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todo el año, aunque según cuenta, jugaban en los días de lluvia.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

No se necesitaban ningún objeto.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

El número de participantes/jugadores era ilimitado.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:

Este juego se desarrollaba en grupo, cuanto más numeroso mejor.



En primer lugar, uno de los participantes pensaba un objeto que había a la vista del grupo y decía:

"Veo, veo."

"¿Qué ves?" (Le contesta el resto)

"Una cosita." (Continúa el que ha iniciado el juego)

"¿Con qué letrita?" (Le responden los demás)

"Empieza por la letra... y termina por..."

Los demás, por turno, iban diciendo un objeto que empezaba por esa letrita hasta que alguien acertaba de qué se trataba. Una vez acertaba, éste jugador pasaba a ser quien volvía a comenzar el juego.

Algo importante en el desarrollo del juego era que el objeto debía de ser visto desde el lugar que ocupaba el que iniciaba el juego.

El juego terminaba cuando alguno de los participantes acertaba el objeto.



JUEGOS DE NIÑOS

Aro con Horquilla, El



NOMBRE DEL JUEGO:

Aro con Horquilla.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En la calle o en cualquier terreno liso.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Especialmente en la época de calor, verano y primavera.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Un aro, normalmente se utilizaba el de las bicicletas viejas, y una horquilla de hierro.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Los que quisieran.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:



Primero, para poder elaborar el aro se cogían las ruedas de las bicicletas viejas, se quitaba la cámara y la goma y se agarraba el aro de hierro. Se cogían, también, los aros de la parte de debajo de los peroles. Luego se hacían las horquillas de hierro, eran unas varillas rectas y largas terminadas en forma de "h" o "y".

Cuando se tenía el material preparado ¡ya se podía jugar! Por tanto, el jugador cogía el aro y con ayuda de la horquilla empujaba el aro.

Se hacían carreras y ganaba quien conseguía mantener más tiempo el aro en movimiento.



Calva, La

NOMBRE DEL JUEGO:



La Calva.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

Al aire libre. En un lugar llano y en terreno blando, con tierra o hierba.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Cualquier época, siempre que no lloviera.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Una calva, un objeto de madera con forma de ángulo obtuso. La parte inferior, la base que se coloca en el suelo, recibe el nombre de zapata. Y una piedra a la que se le daba forma.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Uno solo o varios formando grupos.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:



Este juego consistía en derribar un madero, en forma de ángulo obtuso, arrojando piedras.

El objetivo era derribar la calva con la piedra sin que ésta tocara o rozase primero el suelo.

Se practicaba en grupos o de forma individual. Ganaba el jugador o el grupo que lograra derribar más veces la calva.



Canicas, Las



NOMBRE DEL JUEGO:

Las canicas.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

Se solía jugar en la plaza o en algún lugar llano donde hubiera tierra.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todo el año, pero principalmente aquellos días en que hacía buen tiempo y no estaba el suelo mojado.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Bolas de Barro (elaboradas con barro y secadas al sol), acero o cristal.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

El número de participantes era ilimitado.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:

Había que tener en cuenta si se jugaba con bolas de barro o con bolas de cristal, ya que para jugar con las primeras había que construirlas. Para ello se tomaban unas bolitas de barro y, con ayuda de las manos, se redondeaban hasta que se conseguía el tamaño y diseño apropiado, cuanto más redondas mejor. Después se dejaban secar al sol.



Una vez estaban las bolas listas, ¡se podía jugar!, para ello era necesario buscar el lugar más conveniente, bien la plaza del pueblo o en aquel lugar donde hubiera tierra, siempre y cuando la superficie fuera lisa.

El juego consistía en introducir las canicas, desde una distancia determinada, en un agujero o túnel. Podían participar tanto jugadores como se quisiera. Ganaba el jugador que más canicas consiguiera meter dentro del túnel u hoyo.



Cuerda, La



NOMBRE DEL JUEGO:

La cuerda

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En el patio del colegio o en las calles del pueblo. En un terreno liso.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todas las épocas del año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Una cuerda o soga.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Cuantas más jugadoras mejor. A ser posible un número par.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:

Se formaban dos equipos, más o menos equilibrados, con el mismo número de participantes. Después se colocaba un pañuelo en el centro de la soga y se colocaban los equipos uno a cada lado. Se trazaba una línea en el suelo, bajo el pañuelo, que sería el punto de partida y otras dos líneas una a cada lado a una distancia de aproximadamente 1 metro de la línea de salida.



El juez, que sería otro jugador, marcaba la salida y todos los jugadores agarrados a la soga, con las dos manos, empezaban a tirar hacia su lado para intentar mover al equipo contrario hacia su campo.

Ganaba el equipo que conseguía pasar el pañuelo tras la línea de su campo.



Peonza, La



NOMBRE DEL JUEGO:

La peonza.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En la calle, en un espacio llano.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Normalmente en verano, con el buen tiempo.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Madera, una punta de hierro y cordel.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Todos los que quisieran jugar, por lo general era un juego de chicos.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:

El fin de este juego era bailar la repiona o peonza.



Para llevar a cabo este juego se necesitaba, como se ha dicho anteriormente, madera para elaborar la repiona, una punta de hierro y cordel para enrollarlo y hacer bailar la peonza.

Primero se dibujaba en el suelo un circulo de unos 25 cm de radio y cada jugador lanzaba su repiona la cual tenía que caer dentro del círculo y según bailaba salir del mismo. Algunos eran capaces de cogerla del suelo con la mano y que siguiera bailando en la palma.



Pincho, El



NOMBRE DEL JUEGO:

El pincho.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En el exterior, al aire libre donde hubiera tierra no muy dura. Si la tierra se encontraba mojada, más fácil era jugar.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Durante épocas de lluvia, para que la tierra estuviera blanda.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No. No se cantaba ninguna canción.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Un clavo grande o cualquier objeto de hierro con la punta afilada que se pueda clavar en la tierra con facilidad.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Todas los que quisieran, siempre que sean número par.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:



En primer lugar se marcaba el terreno con el clavo. Se dividía el campo en función del número de participantes que hubiera.

Una vez hecho esto los jugadores se colocaban en su parte y comenzaban a lanzar el pincho por turnos. Cada vez que se clavaba en la tierra se trazaba una línea recta que cruzaba por la marca que dejaba el pincho.

Si el participante fallaba, es decir, no lograba clavar el pincho perdía el turno y pasaba el siguiente jugador. El juego termina cuando los participantes no tienen espacio suficiente para permanecer en su lado del campo.



Taba, La



NOMBRE DEL JUEGO:

A la taba.

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En la calle, en el suelo.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

Todo el año.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?:

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

El hueso astrágalo de los corderos u otros animales, comúnmente llamado taba y las cartas.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Todos los que quisieran jugar, normalmente chicos.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:

Para este juego se precisaba de una taba y de una baraja de cartas.

En primer lugar se explicaba el funcionamiento del juego y el nombre de las





partes de la taba.

Una vez se conocía el procedimiento se comenzaba a jugar, para esto se necesitaban más de dos jugadores, para que el juego fuera más entretenido.

Cada jugador se asignaba un número de cartas o imágenes, debía ser el mismo número para todos los participantes. Después ponían en el medio un número determinado de cartas, por ejemplo cada jugador ponía 2. Luego por orden comenzaban a lanzar la taba, si salía el lado mete uno, ese jugador debía meter una carta de las suyas al centro, si le tocaba mete dos, debía meter dos, si por el contrario le tocaba saca uno, cogía una carta de las del centro y si le salía arrebanche cogía todas las cartas del centro, esta era la mejor jugada. Así sucesivamente con los demás participantes, tiraban



en turnos de uno y una vez por ronda, el jugador que se quedaba sin cartas perdía y ganaba el que conseguía hacerse con todas las cartas.



Zancos, Los



NOMBRE DEL JUEGO:

Los Zancos

ESPACIO DONDE SE JUGABA:

En la plaza o en las calles del pueblo.

ÉPOCA DEL AÑO EN QUE SE JUGABA:

En todas las épocas del año, siempre que no lloviera.

¿SE CANTABA ALGUNA CANCIÓN?

No.

MATERIAL U OBJETO/S QUE SE UTILIZABAN:

Botes de conservas, de chapa y unas cuerdas.

PARTICIPANTES/JUGADORES:

Tantos como quisieran, el juego es individual.

DESARROLLO Y/O ELABORACIÓN DEL JUEGO:



Para poder elaborar los zancos, primero se cogían dos botes de chapa y se hacían unos agujeros a los dos lados del bote, después en la parte que tuviera la tapa se ataba una cuerda a cada agujero, de una longitud de un metro o metro y medio aproximadamente. Una vez fabricados, cada jugador se subía a su par de zancos llevando sus manos agarradas a las cuerdas, recorriendo el circuito o, simplemente, demostrando su habilidad y equilibrio.

Ganaba quién aguantase más encima del bote.



ASOCIACIÓN
ALGANDA
SERVICIOS SOCIALES

DIPUTACIÓN DE
TOLEDO