

# Juegos infantiles en Viana

JUAN CRUZ LABEAGA MENDIOLA

El juego ha sido para los niños de todos los pueblos una actividad primordial, algo más que divertirse y pasar el tiempo, pues ha constituido una función pedagógica, afectiva y emocional para desarrollar unas aptitudes, una forma de ser. Todas las generaciones han transmitido sus conocimientos, sus costumbres y sus juegos, sabiéndolos adaptar éstos últimos a distintos lugares y circunstancias. En este desarrollo han influido mucho las modas. No es de extrañar que la mayor parte de los juegos se van repitiendo, con más o menos variantes, en todas las localidades, incluso regiones. Pues lo que estaba vigente en el pasado fue un tipo de sociedad tradicional en un contacto con la naturaleza, los animales, las plantas y los frutos, y un determinado modo de pensar.

Alguno ha dicho que existía en el pasado el juego sin juguetes, y si los había se los tenía que fabricar, generalmente, el propio jugador. No hacía falta ser demasiado ingenioso, porque, a veces, bastaba para poder jugar un palo, una sogá o una piedra, unos botones, saber correr y brincar. El mundo de los juegos infantiles ya hace muchos años que entró en una profunda crisis por varias causas, entre ellas que el tiempo dedicado a los juegos tradicionales ha ido mermando progresivamente en aras de otras ocupaciones. Asimismo, vivimos en una sociedad tan tecnificada, que ofrece a la venta todo tipo de juguetes, aún los más sofisticados, entre los que cabe contar los más exitosos, los audiovisuales.

Los grupos Etniker fueron fundados por José Miguel de Barandiarán en la Universidad de Navarra en 1964 con el objeto de recoger los diversos aspectos de la cultura tradicional a través de encuestas orales etnográficas. El asunto urgía, pues cada vez, debido a la edad, quedaban menos informantes. El sabio de Atáun concibió el “Atlas etnográfico de Vasconia”, como un proyecto para el estudio de una serie de temas que se iban a desarrollar gradualmente. Él mismo fue el autor de la “Encuesta Etnográfica”.

El año 1989 los grupos Etniker trabajamos la encuesta sobre los juegos infantiles en setenta y nueve localidades de Navarra, Euskadi y Pirineos Atlánticos. Fruto de esta recogida de datos fue la publicación del *Atlas Etnográfico de Vasconia, II, Juegos infantiles en Vasconia*, Bilbao, 1993.

En dicho año de 1989 realizamos la encuesta en Viana; mi padre, Juan Cruz Labeaga Miranda, tuvo en las entrevistas y en la recogida de datos un papel primordial. Dada mi edad, yo también he conocido la mayor parte de estos juegos. Ofrezco a continuación una lista de las personas informantes y año de su nacimiento. Les agradezco su colaboración desinteresada e imprescindible, la mayor parte de estos vianeses ya no están entre nosotros. Como tampoco se han conservado la inmensa mayoría de los juegos descritos, pues a partir de mediados del siglo XX se inició su desaparición progresiva.

Informantes: Andresa Arazuri, 1911. Crispín Ábalos, 1902. Natividad Azcárate, 1912. Amparo Campano, 1906. Conchita García, 1956. Juan Jubera, 1910. Amalia Labeaga, 1941. Juan Cruz Labeaga, 1909. Felipa Mendiola, 1915. Ángel Nicolás, 1906. Francisca Abadía, 1922. Sara Osés, 1903. María Pipaón, 1914. Matilde Merino, 1906. Carmen Pons, 1906. Lucía Roitegui, 1901. Faustina Pipaón, 1910. Elena Matute, 1921.

La encuesta sobre los juegos infantiles en Viana fue publicada, como hemos dicho, en 1993, y sus datos dispersos a lo largo del estudio total de setenta y nueve localidades. Pensando en que mis paisanos, sobre todo, tuvieran acceso a esta encuesta, he decidido en 2008 ampliarla y completarla con nuevas aportaciones y darla a la imprenta para que recordaran los momentos felices de su niñez.

## JUEGOS DE CARRERAS

**A la pata coja.** Juego de chicos que consistía en llegar a una meta prefijada de antemano saltando con una sola pierna. Si con la otra el jugador tocaba el suelo, quedaba descalificado.

**Carrera de botes.** Juego de chicos a partir de los diez años. Se necesitaban dos botes metálicos taladrados por una de sus bases por cuyos orificios se pasaba una cuerda de unos 50 centímetros de largo. Colocados los pies sobre ambos botes, las manos agarraban las puntas de las cuerdas. En el punto de origen marcaban una raya en el suelo, se colocaban los jugadores en horizontal y comenzaba la carrera al contar uno, dos y tres. Si algún corredor caía al suelo, quedaba descalificado.

**Tú la llevas.** Juego de chicas durante el tiempo escolar de recreo principalmente. La que “pagaba”, después de un sorteo, corría tras las demás, y a la que lograba tocar le decía: *Tú la llevas*, debiendo ésta, asimismo, pillar o tocar a alguna otra.

**A pillar.** Juego de chicos y de chicas, el que “pagaba”, tras un sorteo, debía coger con las manos a otro compañero. A partir de entonces, los dos cogidos de la mano, debían atrapar a un tercero, los tres coger a un cuarto, y así hasta que atrapaban a todos. Para que los jugadores no se alejaran demasiado establecían de antemano un lugar delimitado, fuera de él no se podía salir, que normalmente era la plaza pública o el patio escolar.

**Carrera con meta fija.** Se escogía de antemano una meta, una calle o una casa determinada, y a una señal convenida, corrían todos y ganaba quien llegaba el primero.

**Imitar lo que hace el primero.** Juego de chicos. El primero partía corriendo y los demás debían seguirle e imitar todo lo que hacía. A veces, eje-

cutaba cosas difíciles como saltos altos, subirse por unas barandillas, incluso a un árbol, darse piruetas por el suelo, etcétera.

**Las cuatro esquinas.** Juego de chicos y de chicas que tenía lugar en los chaflanes de los portales del ayuntamiento, en las esquinas de las bocacalles, en la entrada de las escuelas y casas particulares. Cuatro participantes ocupaban su esquina, y un quinto, el que “pagaba”, intentaba ocupar una esquina cuando el resto intercambiaba de puesto.

**A tapar las calles.** Se cogían de las manos hasta ocupar todo el ancho de las calles, y sin dejar pasar a nadie cantaban esta coplilla:

*A tapar la calle que no pase nadie, / sólo la justicia y el señor alcalde, / si pasa María nos pondremos de rodillas, / si pasa Jesús nos pondremos en cruz, / si pasa el demonio le tiraremos del moño.*

**Al marro.** Juego generalmente de chicos. Se colocaban cada uno de los dos equipos con igual número de participantes junto a las paredes opuestas. Por turno iban saliendo los jugadores hacia la pared contraria y si eran pillados por algún oponente que salía en su persecución, quedaba preso en un extremo. Los capturados se colocaban en fila unidos por la mano. Cada equipo debía cuidar a los presos, pues los contrarios intentaban rescatarlos, y así sucedía cuando un jugador salía de su campo y, sin que nadie del otro equipo lo pillase, llegaba hasta los prisioneros, tocaba al primero y entonces todos eran liberados. El juego terminaba cuando todos los componentes del bando opuesto eran hechos prisioneros.

**Al pañuelo.** Jugaban dos bandos, y sus componentes, colocados en un sitio abierto y unos frente a otros, estaban numerados. En el centro del terreno se colocaba un jugador sosteniendo con las manos un pañuelo y decía: *Salga el número...* y citaba el número. De ambos bandos salía el que tenía el número y hacía amagos de coger el pañuelo hasta que uno de los dos podía cogerlo y llevárselo hacia su bando. Pero si el rival lo atrapaba, quedaba eliminado, de lo contrario era el otro el que tenía que abandonar el juego. La operación de la cogida del pañuelo se repetía hasta que todos los de un bando quedaban eliminados.

## JUEGOS DE SALTO

**Salto en longitud.** Juego de chicos que tenía lugar principalmente durante los recreos escolares. Tras sortearse, el orden de intervención, el número uno hacía una raya en el suelo y otra a una distancia de un metro. La distancia la comenzaban a saltar de uno en uno según el orden. Si todos saltaban la distancia marcada, adelantaban la raya algunos centímetros más y comenzaba de nuevo a saltar hasta que algún jugador no podía alcanzar la distancia y entonces quedaba excluido. Si la distancia era excesiva, el jugador primero podía decidir saltar la distancia en dos saltos.

**Salto en altura.** Juego de chicos. Los que pagaban sostenían una cuerda a una determinada altura y el resto de jugadores debía saltarla. Si todos lo conseguían se subía la cuerda una pequeña altura. El que al saltar tocaba la cuerda quedaba eliminado.

**Al burro seguido.** Intervenía un grupo entero de chicos y consistía en brincar por encima de todos los compañeros que, con los pies juntos y la espalda doblada, hacía de apoyo para el que saltaba, y cabeza abajo, hacían de

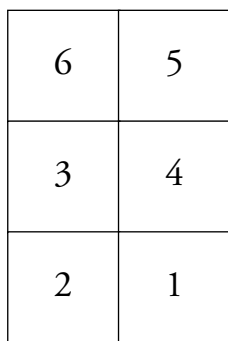
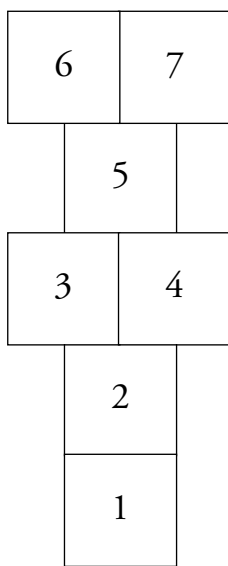
burros, y a su vez era saltado por todos ellos. Suponía este juego un desplazamiento por las calles y plazas de la localidad.

**A la una andaba la mula.** Juego mixto. Se saltaba el burro a la vez que se decía esta fórmula:

*A la una andaba la mula. A las dos tiró la coz. A las tres san Andrés. A las cuatro un salto. A las cinco el mejor brinco. A las seis no tropecé. A las siete cachete. A las ocho un bizcocho. A las nueve alza la bota y bebe. A las diez vuelve a beber.*

**A la pita.** También llamado a la losa, se hace referencia a una piedra lisa o a un trozo de baldosa. Se arrojaba la pita con la mano al número 1, si quedaba dentro del rectángulo, saltaba a la pata coja y la desplazaba con el pie al número 2, brincaba a este número y, sin pisar raya, la desplazaba al 3, aquí y en el 4 podía descansar poniendo ambos pies en el suelo. Pasaba la pita al 5 y luego al 6 y 7 donde también podía descansar, y dándose una vuelta entera comenzaba el juego de regreso, hasta sacar la pita del 1 afuera.

Otra modalidad consistía en realizar el mismo juego desplazando la pita con el pie a la pata coja y sin pisar raya alguna con 6 números pero sin descansar.



Juego de la pita

**A la comba.** Juego de sogá. Generalmente este juego era de niñas. Comenzaban a “dar” la sogá dos chicas, las que “pagaban”, sosteniéndola con las manos por los cabos y sin tensarla, de manera que describiendo un arco justo que rozase el suelo se daba la vuelta completa. “Entraba” la primera y saltaba, siguiendo el ritmo de la canción entonada, e intentando no tropezar, luego “salía”. Le seguía el resto de las participantes de una en una, daban un salto y salían. La que tocaba la cuerda era castigada a dar. Según la canción, saltaba cada participante más o menos tiempo, a veces la canción completa, pues había muchas variantes. Normalmente saltaban con los pies juntos.

**Al cocherito leré.** Juego de sogá. Participaban chicas, las dos que perdían en el sorteo “daban” la sogá o las nuevas que entraban a jugar. En la palabra *leré* levantaban la sogá en alto:

*El cocherito leré / me dijo un día leré / que si quería leré / montar en coche leré / y yo le dije leré / con gran salero leré / que no quería leré / que me mareo leré.*

**Al pasar la barca.** Juego de sogá. La forma de dar era distinta, en lugar de girar la sogá por arriba en alto, tan sólo se balanceaba tocando algo el suelo. El canto más común era:

*Al pasar la barca me dijo el barquero, / las niñas bonitas no pagan dinero. / Al pasar la barca me volvió a decir / las niñas bonitas no pagan aquí.*

También se cantaba, pero menos, esta otra versión: *Por una peseta se va en el vapor, / se come y se bebe y se ve la función. / Y el que no la tiene ni come, ni bebe, ni ve la función.*

**Juego de sogá individual.** Utilizaban saltadores del comercio con agarra-deras de madera pintadas de colores y con cascabeles o bien con una cuerda común generalmente de esparto, llamado “liajo”. Se podía saltar fijo en un mismo lugar o desplazándose por la calle. También en esta modalidad saltaban los chicos.

**Cuatro frailes franciscanos.** Canto de sogá.

*Cuatro frailes franciscanos / cuatro del Carmen / cuatro de la Vitoria / son doce frailes. / Agáchate y vuélvete a agachar, / que los agachaditos no saben bailar. / Tengo que hacer una torre de chocolate, / las campanas de azúcar para los frailes. / Agáchate y vuélvete a agachar, / que los agachaditos no saben bailar.*

Cuando se decía *agáchate*, la que saltaba debía agacharse y recoger un pañuelo que previamente había depositado en el suelo.

**Por aquel caminito.** Canto de sogá.

*Por aquel caminito cansadito de andar / a la sombra de un árbol me puse a descansar. / Estando descansando por allí pasó / una niña muy guapa que me enamoró. / Rubia de cabello, blanca de color, / estrecha de cintura como la quiero yo. / Madre mía me da pena cuando veo un militar / y a las colegialitas en particular.*

**Que entre, que entre.** Canto de sogá.

*Que entre, que entre la hija del rey, / que salga que salga la santa Isabel.*

**Pluma, tintero y papel.** Canto de sogá.

*Pluma, tintero y papel, / una, dos y tres. / Pluma, tintero y papel, / para escribir una carta, / a mi querida Isabel, (a mi querido Manuel) / que se ha marchado esta tarde, / en el vagón de las tres.*

**De cuanto añitos.** Canto de sogá.

*De cuántos añitos te quieren casar, / de uno, de dos, de tres.* Saltaba hasta que aguantaba o hasta que hacía mala.

**El nombre de María.** Canto de sogá.

*El nombre de María que cinco letras tiene / que son: la m, la a, la r, la i y la a.* María.

**San Francisco Javier.** Canto de sogá.

*San Francisco Javier / se perdió una tarde, leré / cogiendo rositas, leré. / Lo encontraron, leré / cogiendo rositas, leré, / para su rosario, leré.*

**El cartero.** Canto de sogá. Al comenzar a saltar una chica cantaban: *¿Cuándo vendrá el cartero? ¿Qué cartas traerá? / Traiga las que traiga se recibirán.* La llamada cartero decía: *Tan, tan,* y la que saltaba contestaba: *¿Quién es?*, contestaba la que iba a entrar: *El cartero.* Entonces comenzaban a saltar las dos a la vez. La primera preguntaba: *¿Cuántas?* Y la que hacía de cartero respondía con un número cualquiera. Saltaban ambas el número indicado y al terminar salía la primera y comenzaba el juego la segunda.

## JUEGOS DE LANZAMIENTO

**El diábolo.** Juguete de goma o de madera en forma de dos conos unidos por los vértices más dos palos de madera de unos 50 centímetros de longitud unidos mediante una cuerda atada en los extremos. Con las manos se agarraban los dos palos y en la cuerda se deslizaba el diábolo a un lado y otro, y cuando giraba lo suficiente se lanzaba a lo alto, debiéndose recoger en la cuerda para seguir sin parar bailándolo. Las chicas más habilidosas lo deslizaban por un palo para integrarlo a continuación a la cuerda. A esta operación la llamaban “hacer el afilador”. Era juego de chicas.

**Tiragomas.** En Viana se le llama “blonda”. Los hacían los chicos con una horquilla de rama vegetal, menos con alambre fuerte, a la que añadían dos gomas, generalmente de neumático de bicicleta, y un pedacito de cuero donde se colocaba la piedra o “cote” redondeado. Tiraban especialmente a los pájaros, a veces a los perros. Había competiciones a ver quien daba más veces a un bote metálico o un recipiente de vidrio colocado a determinada distancia. Las gomas las solían vender los guarnicioneros, que también arreglaban bicicletas.

**Honda.** La fabricaban los niños con un pedazo de cuero al que colocaban en cada extremo una cuerda de unos 50 centímetros de larga atadas con un nudo. Se colocaba la piedra en el cuero doblado y cogiendo con la mano ambas cuerdas por las puntas se giraba circularmente hacia lo alto y soltando una de las cuerdas salía la piedra disparada.

**Tiratacos.** Se colocaba un anillo de goma sin cortar abarcando el dedo pulgar e índice de la mano izquierda, a manera de la horquilla de un tiragomas, y en el otro extremo de la goma ponían un taco, trozo de papel doblado rectangular. Con los dedos pulgar e índice de la otra mano agarraban el taco, tiraban de él y a la vez se tensaba la goma y se soltaba el taco, que salía disparado.

**Cerbatana.** Generalmente utilizaban la envoltura plástica de los bolígrafos Bic, les quitaban el depósito de tinta con la punta y también el tapón final, e introduciendo granos de arroz soplaban con fuerza y el grano salía dis-

parado. Con este entretenimiento se incordiaba a los compañeros en clase, evitando que el maestro se enterara.

**Juego de lanas.** Utilizaban la lana de colores sobrante de las prendas confeccionadas en casa. En un círculo marcado en la tierra de unos 1,25 metros de diámetro, colocaban las lanas a partes iguales entre los jugadores. Previo el sorteo, el primero lanzaba una hojalata desde fuera del círculo e intentaba sacar la mayor cantidad de lana posible fuera de él, que de conseguirlo pasaba a su propiedad. Desaparecido en la década de los 40, era juego de chicos.

**La sabuquera.** Las ramas del arbusto llamado saúco tiene en el interior mucha pulpa. Se cortaba un trozo de estas ramas de unos 8 a 10 centímetros y era vaciado mediante un alambre. Después con la navaja cortaban un palito de madera de la misma longitud más un tope que entrase ajustadamente por el orificio del trozo de saúco. Por este orificio introducían dos “balas” confeccionadas con cáñamo o estopa, una hacia el extremo de la salida y la otra al comienzo. Al meter el palo empujando la primera bala, al comprimirse el aire, salía la bala del otro extremo a gran velocidad. Era juego de invierno, pues se construía la “sabuquera” cuando el saúco estaba seco. Juego de niños.

**Moritas, moras.** Había que lanzar al aire y recoger diez pitas o piedrecillas planas, así:

Echadora: *Moritas, moras.* Demás: *Al suelo caigan todas.* Echadora: *Ha dicho la Madre de Dios que me caigan a la mano una o dos.*

La tiradora echaba una pita con la mano derecha y la recogía con la misma mano, pero en el envés, y de allí la pasaba a la mano izquierda y la guardaba en el puño. Si se le caía alguna piedra perdía. Juego de chicas.

**Lanzar piedras.** En lugares abiertos pugna entre los chicos a ver quien lanzaba una piedra a la mayor distancia posible. Escogían las más planas y redondeadas. Las arrojaban de dos formas distintas: una por encima del hombro, la más corriente, y otra denominada “a sobaquillo” girando rápidamente el brazo hacia abajo.

**Los bolos.** El lugar preferido para este juego era el frontón al aire libre y los jugadores eran mayores. Podía haber apuestas. El dueño de los bolos cobraba “el barato”, consistente en una perra chica (cinco céntimos) por cada jugada buena. Los bolos eran seis, de madera de boj de unos 15 centímetros de altura colocados a pares en el suelo, se les tiraba con tres bolas desde una distancia aproximada de 4 metros. Para ganar la jugada o “hacer buena”, debía dejar un solo bolo en pie, de lo contrario era mala y perdía la apuesta. También los niños jugaban a este juego con un tipo de bolos más pequeño que vendían en el comercio.

**Pasar la pelota.** Juego de chicas en edad escolar. Las jugadoras formaban una circunferencia en el suelo, en el centro se colocaba la que pagaba. Se echaban la pelota unas a otras de tal forma, que si caía al suelo o la cogía la colocada en el centro, la perdedora entraba en el círculo y continuaba el juego.

**Botar la pelota en el suelo.** Previo sorteo, la primera comenzaba a botar una pelota de goma sobre el suelo y en cada bote cantaba un número, y así hasta que perdía y continuaba la siguiente.

**Juego de la hoya.** Juego mixto. Participaban tantos jugadores como hoyas hechas en el suelo unas junto a otras en línea horizontal. Se tiraba con

una pelota desde una distancia aproximada de unos 3 metros procurando que la pelota entrase en el hoyo, y si lo conseguía, el jugador iba rápidamente a recogerla y desde allí la lanzaba a los compañeros. Si lograba alcanzar a alguno, éste era eliminado del juego.

**Tiro de caña.** En una caña hueca de unos 10 centímetros de longitud se ajustaba un corcho con pequeñas plumas hincadas, se soplabla fuerte por el otro extremo y salía el corcho y alcanzaba un blanco cercano. A veces, este corcho llevaba un pequeño clavo con objeto de que se hincase en el blanco.

**Arrimar a raya una moneda.** Se marcaban dos rayas en el suelo a una distancia de unos 3 metros, desde una de ellas los jugadores tiraban a arrimar con una moneda de 10 céntimos, y el que más se acercaba a la raya ganaba la apuesta. Juego de chicos.

**Tocar en pared una moneda.** Comenzaba el primer jugador tirando una moneda que tenía que pegar en una pared y así los demás. Utilizaban un palito para una medida de unos 10 centímetros. Si alguna moneda quedaba a esa distancia de la del jugador era para él. Si una moneda llegaba “a montar” sobre la otra, todas las monedas del suelo eran para su amo. Exclusivo de chicos.

**Al palmo.** El palmo era la medida, una paja o un palito de unos 10 centímetros. Un jugador tiraba libremente una moneda a donde quería, le seguía el siguiente y así los demás. El objetivo era hacerle el palmo o arrimarla a aquella medida, si así sucedía, la moneda era para el ganador. A veces, utilizaban un tacón. Juego de chicos.

**El calderón.** Utilizaban un palo de unos 50 centímetros de longitud y otro corto de unos 20 centímetros llamado calderón. Éste último era colocado en el centro de un círculo marcado en el suelo. Los jugadores lanzaban su palo hacia el círculo intentando sacar el calderón fuera. El que no lo sacaba perdía y al decirle: “calderón verde” contestaba: “dale para que suene” y con el palo largo pegaba y lanzaba al pequeño. Otro jugador le pegaba en las puntas al calderón y al levantarse en el aire le daba con su palo y así sucesivamente el resto de los jugadores. El que conseguía llegar al círculo antes que otro se libraba de pagar.

**La jeringa de caña.** Por el extremo de un trozo de caña se hacía un agujerito, por el otro se abría totalmente, ajustando un palo con el extremo envuelto en un pañito y tras llenar de agua la caña y accionar el palo, salía el agua con fuerza hacia un objetivo marcado que solía ser algún compañero. A la acción de mojar con agua le llaman en Viana “tifar”.

**Pistola con pinzas.** Fabricaban los chicos una pistola desmontando dos pintas de madera de colgar la ropa, y, colocadas convenientemente, con uno de los palos contraían el muelle, luego la cargaban generalmente con una piedra pequeña o alubia, y accionando el muelle, que hacía de gatillo, se disparaba a distancia bastante considerable.

**A cara y cruz.** Un chico echaba el primero una moneda y su compañero decía cara o cruz, si acertaba para él. A continuación comenzaba el otro. A veces, en lugar de pagar con monedas se hacía con “chismes”, figuritas de plomo de tema bélico: sables, pistolas, soldados, etc. que salían en los caramelos bajo la envoltura del papel. Desaparecido hacia 1940.

**Los platillos.** Así llamados los taponos de las botellas de gaseosa o de cerveza. Había chicos mañosos que recortaban de revistas las caras de los ciclis-



tas de moda, los incrustaban a medida dentro del tapón y colocaban un cristal al exterior. Marcaban en el suelo un circuito con gran número de vueltas, para hacer el recorrido difícil, y una meta al final. Comenzaba el primero a empujar su platillo con el dedo corazón generalmente, luego le seguían los demás, cada vez que se salían del circuito volvían a empezar, asimismo se podía conseguir sacar el platillo de los compañeros fuera del circuito empujándolos con el propio, y tenían que volver a empezar. El primero que llegaba a la meta ganaba.

**Las cartetas.** Se obtenían partir de cartas viejas de la baraja, las partían por la mitad y colocaban ambas tiras de tal forma, que formaban un cuadrado con las esquinas dobladas, por un lado aparecía parte de la figura de la carta, por el otro su envés. El juego más sencillo era lanzar la carteta al aire y pedir cara o cruz. Otra modalidad consistía en colocar varias cartetas cada jugador encima de un carrete de hilo y desde cierta distancia tiraban con una moneda, piedra lisa o tacón hasta conseguir derribarlas de su pedestal. En lugar de cartetas a veces se colocaban monedas de bajo valor.

**Las chapas.** Juego de chicos mayores de 18 años y en ocasiones prohibido por la ley con penas para los transgresores. Una persona hacía de “baratero” o cobrador del “barato”, interviniendo como juez y cobrando cierta cantidad de dinero. Jugaban con dos monedas de diez céntimos de cobre. Se colocaban juntas con las caras hacia fuera y las lanzaban al aire. Si salían cara ganaba el tirador y si cruz el compañero. Si salían cara y cruz volvían a tirarlas. Cuando estaban las monedas en el aire el tirador podía anular la jugada tocándolas antes de posarse en el suelo, en cambio el otro jugador si decía “barajeo” antes de posarse las monedas, también la jugada quedaba anulada. Se podía hacer apuestas a favor del tirador o del compañero, depositando las monedas dentro de un círculo en el suelo.

Se llamaba jugada buena cuando salían caras y mala cuando salían cruces. La persona que llegaba la última al corro podía pedir tirar las chapas con la frase: *tráelas si haces cruces*, si así sucedía quedaba éste con el derecho a tirar. Las apuestas no tenían tope y el tirador pagaba al “baratero” diez céntimos por cada jugada. A veces, los “barateros”, a finales del siglo XIX, eran personas indeseables, se les llamaba “matones”, e iban a los pueblos pequeños y amenazando se quedaban con el “barato”, incluso hincando un puñal en el círculo donde se tiraban las chapas. Se jugó a las chapas hasta la década de los años 40.

**Lanzar piedras sobre el agua.** En los pozos de los riachuelos lanzaban los chicos piedras pequeñas y planas de tal forma, que tocasen varias veces la superficie del agua sin hundirse. A la acción de rebotar en el agua se le llama “hacer puentes”.

**Bote de carburo.** Consistía en lanzar un bote metálico de conservas por un procedimiento químico, era un juego peligroso. Abrían un hoyo en la tierra y en él vertían agua y carburo, utilizado para alumbrar las casas, y se cubría con el bote puesta la boca hacia abajo, al que previamente le habían practicado un orificio en su base. Tapaban con barro a su alrededor para que el gas no tuviera salida y después, mediante un palo largo, se le acercaba al orificio unos papeles ardiendo. Entonces se producía una deflagración del gas inflamable, acetileno, y el bote salía por los aires.

**Canicas.** Generalmente eran de cerámica, color del barro, pero a veces, se utilizaban los cierres esféricos de cristal de las gaseosas, y más adelante hacia los años 50 comenzaron a verse de cristal de diversos colores y raras veces de acero y de piedra. Las de barro eran las más baratas y por los años 50 costaban a diez céntimos la unidad. Había diversas modalidades de juegos con canicas.

*Al cosque o a darse.* Tras el sorteo, en un espacio abierto el primer jugador tiraba la canica donde le parecía y el siguiente intentaba acertarle con la canica, si lo conseguía le pagaba una canica o diez céntimos.

*Al guá.* El guá era un hoyo excavado en el tierra. A una distancia de éste de unos tres metros marcaban en el suelo una raya larga y los jugadores echaban la canica procurando arrimar lo más posible a dicha raya para decidir el orden del comienzo del juego. El que más arrimaba tiraba el primero hacia el guá intentando meterla dentro y luego los demás. Una vez introducida la canica en el guá se podía tirar con una mano tras el palmo de la otra intentando alcanzar la canica de alguno de los compañeros. Si lo conseguía era “chibica”, si continuaba con otro cosque era el “pie” (a veces además de la distancia del pie entre las bolas se marcaban diez dedos), entonces era “buen pie”, si no se alcanzaba era mal pie y dejaba de tirar), luego venía el “tute” y finalmente había que introducirla en el guá para poder ganar. A veces, se jugaba con un “cosque” más llamado “retute” o “matute”. Si jugaban varios chicos, el perdedor debía esperar hasta que se eliminasen todos. El perdedor pagaba al ganador una canica o diez céntimos.

Otra variedad era *al triángulo*. Se marcaba un triángulo en el suelo y en él depositaban los jugadores una o más canicas a convenir. Tras arrimar a la raya la canica, para decidir el orden, el que más la arrimaba tiraba el primero al aire intentando pegar a alguna canica del triángulo y sacarla de él, pero si la suya quedaba dentro de él perdía. Si un jugador le pegaba a la bola de otro, éste quedaba “muerto” y no continuaba jugando. A veces, en lugar de canicas colocaban dentro del triángulo “ochenas” o monedas de diez céntimos, equivalentes al valor de una canica. El que sacaba una bola o moneda podía seguir tirando hasta que fallase. Cuando quedaba el triángulo vacío se terminaba la jugada.

## JUEGOS CON LAS MANOS. JUEGOS DE HABILIDAD

**A cromos.** Los vendían en tiras o pliegos en las tiendas de chucherías y representaban animales, caras humanas, paisajes, flores, etcétera. El que no podía comprarlos recortaba de alguna revista o folleto algunas figuras, pero entonces se llamaban “cromos falsos”. A este juego jugaban más las chicas que los chicos. El que comenzaba a jugar decía el número de cromos que había que poner en el suelo o encima de una mesa, y con la mano hueca intentaba volverlos de cara o figura una vez colocados en un montón. Cada vez que volvía alguno, podía seguir jugando. Cuando fallaba, empezaba el segundo jugador.

**A tabas.** Utilizaban las de los cordero, previamente se alisaban las caras pequeñas para que pareciesen mejor e incluso solían teñirlas con algunos colores para diferenciarlas de las de sus compañeras. Sus caras se denominaban: Hoyo y pon (las mayores) y carne y culo (las menores). La primera jugadora decía: *a hoyos*, tras echar las seis tabas al suelo y tirando al alto una bola de

lana, una canica u una pelota de goma con la mano derecha; antes de caer al suelo debía colocar algunas de las tabas en la posición de hoyos e inmediatamente coger la bola. Y así tenía que ir colocando las restantes tabas. Luego comenzaba con la posición “pon”, y así con las demás. La jugadora fallaba cuando no colocaba en posición ninguna de las tabas o se le caía la pelota al ir a recogerla. Era juego de chicas, y tardíamente se introdujeron tabas de plástico compradas en el comercio.

**A palillos.** Se cortaban alrededor de una docena de palitos de igual tamaño y cogiéndolos todos juntos con una mano se desparramaban en el suelo. Con uno de ellos o a veces con otro mayor, había que ir separándolos y cogiéndolos uno a uno sin mover los demás, pues si se movía alguno el jugador perdía.

**Los cabezotes.** Así llaman a los alfileres con el extremo en forma de bolita de cristal o de pasta de diversos colores. Era juego mixto y tenía tres modalidades. Se llevaban en cajas metálicas o, a veces, entrelazaban tiras de papel doblado y los llevaban hincados en los bordes enseñando al exterior solamente las cabezas. A este artilugio, sobre todo si estaba construido de tela, llamaban “perilla” y tenía forma cuadrada. He aquí las modalidades:

*A pares y nones.* En la palma de la mano colocaban varios cabezotes, se cerraba el puño y el jugador decía al compañero: *par o non*, éste escogía, y al abrir la mano cobraba cabezotes o pagaba según hubiera acertado o no al contarlos.

*A cabezas o contrarios.* Llamados así según sus posiciones de cabeza o de punta. El jugador escondía dentro de los puños dos alfileres, uno o varios en posición de cabeza o de contrario. El compañero le colocaba sobre cada mano cerrada cabezotes en una de las dos posiciones, cobraba tantos como acertaba coincidiendo las posiciones y pagaba al compañero las que no acertaba.

*A montar.* Se desparramaban los cabezotes sobre una superficie lisa, en el suelo o sobre una mesa, el primero de los jugadores debía empujar un cabezote con el dedo gordo tratando de que montase sobre otro, si así lo conseguía lo ganaba.

**Antón Carolina.** *Antón Carolina, na / mató a su mujer, jer, jer / la puso en un saco, co / la llevo a moler, ler, ler, / le dijo el molinero, ro, / que esto no es harina, na / que esto es la mujer, jer, jer / de Antón Carolina, na.* Se daban palmadas en las manos unas chicas a las otras, y en las palabras repetidas dobles palmadas.

## JUEGOS DE MANOS DE ADULTOS CON NIÑOS DE CORTA EDAD

**La buenaventura.** Le cogían la palma de la mano al niño y con el dedo índice le iban tocando en diversas partes al tiempo que se le decía: *A la buenaventura si Dios te la da, / si te pica la mosca, arráscatela.* Al terminar se le hacían cosquillas en la mano.

**Este puso un huevo.** A los niños muy pequeños el padre o la madre les cogían la manita y señalando cada uno de los dedos les recitaban:

*Este puso un huevo (meñique) / éste lo puso a asar (anular) / éste le echó sal (corazón) / éste lo probó (índice) / y éste pícaro gordo / todo, todo se lo comió (pulgar).*

**Cinco pollitos.** Moviendo las manos cantaban a los niños lo siguiente:

*Cinco pollitos tiene mi tía / uno le canta, otro le pía / y otros le dicen tía María.*

**Cinco lobitos.** Moviendo las manos al niño y diciendo:

*Cinco lobitos tiene la loba, / cinco lobitos tras de la escoba.*

**Manitas, manitas.** Para hacer reír a los niños los padres les cogían las manitas y dando palmadas con ellas les decían:

*Manitas, manitas / higos y castañitas, / naranjas y limones, / y para ti (decían el nombre del niño) los coscorrones . Y al niño se le daba golpecitos en la cabeza con sus manitas.*

**Pupa sana.** Cuando un niño se lastimaba y comenzaba a llorar, con la mano se le tocaba el lugar dolorido al tiempo que le decían:

*Pupa sana / cúrate para mañana, / si no te curas hoy / te curarás mañana.*

**Al paso.** Sentado el niño sobre las rodillas le decían:

*Al paso, al paso ( se movían las rodillas lentamente) / al trote, al trote (más rápido) / al galope, al galope (rápidamente) .*

**Tortas, tortitas.** Las madres tocaban con las palmas de sus manos las de su hijo a la vez que decían:

*Tortas tortitas / que viene papá, / dámelas tú / que ya viene ya.*

**Cuqui, rata.** Para divertir al niño la madre se escondía y asomando la cara decía: *Cuqui, rata.*

**Los pollitos.** (canto) *Cuando los pollitos dicen pío, pío / es que tienen hambre o es que tienen frío / pío, pío, pío, pío, pío, pío.*

**Arre caballito (borriquito).** Sentando al niño en las rodillas y cogiéndole por las manos se cantaba:

*Arre caballito que vas a Belén, / que mañana es fiesta y al otro también . / Arre caballito que de prisa vas, / que si no has comido hoy sí comerás.*

**Quitar la nariz.** El adulto frotaba al niño la nariz y luego le mostraba la punta del dedo pulgar entre los dedos anular y corazón simulando ser la naricita del pequeño.

**Palma sobre palma.** Los niños pequeños junto con los mayores y los padres iban poniendo sobre la mesa uno a uno la palma de la mano hacia abajo, una encima de la otra hasta que el último que le tocaba ponerla pegaba fuertes palmadas a las demás que al momento se descolocaban de su lugar y se zarandeaban unas a las otras.

**Aquí te espero.** Cuando los pequeños estaban aprendiendo a andar la madre los dejaba de pie y se alejaba algo y con los brazos tendidos le invitaba a venir hacia ella:

*Aquí te espero / comiendo un huevo / una sopita y un caramelo.*

**Sombras en la pared.** Para entretener a los niños les hacían sombras en la pared colocando en diversas posturas las manos y los dedos, sombras que representaban principalmente a animales.

**Juan y Pínchame.** Se les recitaba a los niños: *Juan y Pínchame / fueron a nadar, / Juan se ahogó. / ¿Quién quedó?* Si respondía *pínchame* le pellizcaban.

## JUEGOS PROPIOS DE CADA ESTACIÓN

**Matracas y carracas.** Se utilizaban en Semana Santa. Las matracas más corrientes consistían en una tabla de unos 20 centímetros de longitud por 10 de anchura, que por la parte inferior llevaban un pivote para agarrarla y por

la superior uno o dos martillos de madera colocados en el centro, de forma que podían girar para los dos lados y meter ruido al pegar en el soporte. Las fabricaban los carpinteros locales y algún padre mañoso.

En el comercio vendían las carracas, también con el mismo fin de meter ruido, y que consistían en una agarradero, una lengüeta que se deslizaba por una rueda dentada y el soporte, se accionaban dándoles vueltas y eran exclusivamente de madera. Los niños las tocaban por las calles en Semana Santa, pero especialmente lo hacían dentro de la iglesia parroquial durante el oficio de tinieblas del Miércoles Santo.

**Campanillas.** Tocar las campanillas era costumbre en Pascua de Resurrección. Normalmente los niños aprovechaban las campanillas, cencerros y cascabeles que se colocaban a los animales (caballos, mulas, ovejas, cabras y vacas). Y sobre todo los “collarones”, con muchas campanillas, de los animales de labor se llevaban sobre los hombros después de meter en ellos las cabezas. Las tocaban de par de mañana el Sábado de Gloria por las calles y en la misa mayor durante el Gloria. Tras la misa, iban los niños sin parar de tocar a la ermita del Calvario, cercana a la localidad, en cuyo trayecto hay un viacrucis. La finalidad parece que en su origen era anunciar a la Virgen Dolorosa, que presidía el retablo de tal ermita, la resurrección de su hijo Jesús.

**Entrega de la moneda.** El día 1 de febrero de cada año Viana celebra la fiesta de San Felices, porque en tal día pusieron la primera piedra de esta villa, fundada por Sancho el Fuerte de Navarra el año 1219. Existe constancia de su celebración desde tiempo inmemorial, ya se celebraba en el siglo XVI y se sigue celebrando. El objetivo principal es recordar a los niños que en tal día el rey navarro fundó la localidad. Para ello, por la mañana a son de tambor, se reúne a los niños que suben desde el colegio y son conducidos a la iglesia parroquial en donde se celebra una solemne misa, en la cual les explican el sentido de la fiesta. Una vez terminada, y a la salida del templo, las autoridades municipales, forales e invitados ilustres entregan a cada niño una moneda de curso legal, ahora un euro, en memoria de la fundación de la villa. Hay constancia de que en alguna ocasión les tiraban las monedas “a rebucha” desde el balcón del ayuntamiento y que también se daba dinero a los pobres para que celebraran la fiesta.

## COMBINACIONES DE HILOS Y PAPELES

**Juegos de la cuerda.** Juego mixto. Intervenían dos participantes y uno de ellos se colocaba una cuerda atada en sus extremos teniéndola cogida en el dedo corazón de las dos manos. El compañero cogía la cuerda en diversas posiciones formando una figura. El otro la volvía a coger y el compañero hacía otra figura distinta pero cada vez más complicada. Las figuras resultantes se llamaban: la sierra, la cama, la fuente o cazuela. Al hacer la sierra se cantaba:

*Sierra, serrador / que sierras los clavos / de Nuestro Señor.*

**Figuras de papel.** Doblando un pliego de papel se obtenían diversas figuras. Las más corrientes eran sombreros terminados en punta, los aviones de varios tipos y los barcos. La pajarita y otros animales más complicados solamente llegaban a hacerlos los más mañosos. A veces, y con fines escolares principalmente, recortando el papel y pegando algunas zonas realizaban figuras geométricas: cubos, pirámides, dodecaedros, etcétera.

## MECEDORAS Y COLUMPIOS

**Columpios con sogas.** Era muy corriente que al ir al campo, “de pasadía”, en familia a hacer el rancho o “sartén”, los mayores colocasen en la rama de algún árbol una soga, poniendo una manta como asiento, para que sirviera de columpio a los niños.

**Columpio con tablas.** Aprovechaban algún tablón de las obras.

**Columpio con el carro.** Juego algo peligroso de los niños en los carros aparcados por las calles. Una vez colocados en la parte trasera y debido al peso giraba la caja del carro y se ponían las varas de punta. A continuación pasaban los chicos a las varas y éstas bajaban al suelo. Juego de chicos.

**Columpios en cadenas de carros y galeras.** Las varas de los carros y galeras tenían en la zona delantera unas cadenillas a las que se uncían las caballerías y añadiendo una soga a estas cadenillas para que sirviera de asiento se originaba un columpio.

## JUEGOS CON PIEDRAS

**Tres en raya.** Sobre un papel o sobre el suelo marcaban un cuadrado de unos 10 centímetros de lado, lo dividían interiormente en cuatro partes mediante rayas y también trazaban las bisectrices. El objetivo era colocar tres piedrecitas seguidas, o botones, en raya, para ello el otro jugador tenía que estar bien atento poniendo las piedras de tal forma que le fuera al otro imposible conseguirlo.

**Lanzar piedras y Moritas moras,** ya explicados.

**Desde Córdoba a Sevilla.** *Desde Córdoba a Sevilla / han hecho una gran pared, / pared, pared, / por la pared va la vía / por la vía por la vía pasa el tren, / tren, tren. / En el tren va una señora / y un caballero también, / también, también, / que trabaja en la oficina / a las horas de comer / mer, mer.* Otra versión: *En el tren va una señora / y un señorito también, / también, también, / le pregunta la señora / señorito, señorito ¿Qué hora es? Las tres*

Las niñas participantes, sentadas en el suelo en corro, se pasaban una piedra cantando la canción hacia la compañera de la derecha, pero al cantar las palabras repetitivas: *pared, pared,* etc., se entregaba la piedra hacia la compañera de la izquierda. La que se confundía quedaba eliminada.

**La chata pirigüeta.** *La chata pirigüeta güi, güi, güi / como es tan fina trico, trico, tri / como es tan fina lairó, lairó, lairó, lairó, lairó, lairó. / Se pinta los colores güi, güi, güi / con gasolina trico, trico, tri / con gasolina lairó, lairó, lairó, lairó, lairó, lairó. / Que va a venir tu novio güi, güi, güi / a darte un beso trico, trico, tri / a darte un beso lairó, lairó, lairó, lairó, lairó, lairó. / Tu novio ya ha venido güi, güi, güi, / ya se lo ha dado trico, trico, tri, / ya se lo ha dado lairú, lairú, lairú, lairú, lairú.* No está claro si en Viana, como en otras partes, las niñas se pasaban una piedra al cantar esta canción.

**Al polvorón.** El polvorón era un objeto pequeño o una piedra y era juego sobre todo de niñas. Puestas en corro con las manos entreabiertas, la que pagaba hacía ademán de dejar el polvorón en una de ellas sin que las demás se dieran cuenta, al acabar la canción la última debía adivinar quien lo tenía.

*Al polvorón, al polvorón, / que está en mis manos, / que está en mis manos, / el polvorón, / adivina, adivina / quién lo tiene, quién lo tiene / el polvorón.*

## TROMPAS, PEONZAS E HINQUE

**Trompas, trompos y peonzas.** Juego de chicos en el otoño. Las trompas se compraban en el comercio y las había de diversos tamaños, normalmente llevaban alguna franja pintada sobre todo de color rojo. Los trompos eran los de mayor tamaño. Las bailaban al tirar de una cuerda enrollada a ellas y lanzarlas al suelo. El cordel sobrante se enroscaba en la mano. A veces, para que sirviera de tope colocaban al final de la cuerda, introduciéndola por el orificio, un real con agujero o una chapa de metal circular.

Marcaban en el suelo un círculo bastante grande de más de metro y medio de diámetro, o dos rayas horizontales distanciadas unos dos metros y en el centro colocaban las monedas que se jugaban. Al tirar la trompa procuraban que su clavo tocara alguna moneda para sacarla de su lugar, después se cogía la trompa bailando subiéndola por entre los dedos a la palma de la mano y tirándola hacia las monedas se les daba “clavadas” para sacarlas. Otra vez o más veces, si seguía bailando, volvían a coger la trompa para intentar lo mismo. Cuando la trompa perdía fuerza y era cogida por última vez, la arrojaban sobre la moneda por la parte ancha, esto le llamaban dar el “culatón”, para desplazar la moneda fuera del círculo y así ganarla.

Las peonzas eran pequeñas trompas de colores, compradas en el comercio, con un pivote en la parte superior y coloreadas en su totalidad que bailaban los niños pequeños haciéndolas girar por los dedos pulgar e índice.

**Al hingue.** Juego de chicos practicado sobre todo en invierno. Hacían un círculo en el suelo procurando que hubiera dentro de él la mayor cantidad de barro posible, a veces, se hacían pis si no había suficiente humedad, con objeto de que el palo se hincase mejor. El hingue era un palo de unos 30 a 35 centímetros de largo con la punta bien afilada. Tras echar la suerte, comenzaba el primero a tirar con fuerza para que se introdujera dentro del círculo lo más posible. El jugador siguiente al tirar su hingue intentaba derribar y hacer saltar fuera del círculo el de su compañero, y así todos los participantes. Cuando un jugador conseguía sacar el hingue de algún compañero fuera del círculo o lugar del barro, le daba con su hingue un golpe al hingue del perdedor y esta operación la repetían los demás jugadores hasta el último. Tras esto, el perdedor iba a recoger su hingue y los demás corriendo ya habían hincado el suyo en el barro, pero el último lo tenía que hacer de prisa antes que hincase el suyo el perdedor, pues de no hacerlo perdía.

## IMITACIÓN DE ACTIVIDADES DE LOS ADULTOS

**A bodas.** Se juntaban en una casa chicos y chicas y el que hacía de director decía: *En esta casa vamos a celebrar una boda y en esta boda intervienen el novio, la novia, el padrino, la madrina, el invitado, la invitada, el padre, la madre, el cura, el sacristán, los monaguillos.* Cada niño o niña hacía su papel de uno de los nombrados y cuando el director les nombraba debían levantarse, pues de no hacerlo recibían un castigo que consistía en poner en un plato pequeño una moneda. Al final, con el dinero de las multas compraban alguna chuchería que era repartida para todos los jugadores.

**A médicos y enfermeras.** Se les curaba a las muñecas de unas supuestas heridas vendándoles los brazos o las piernas. De una caja metálica, con un

papel pegado en el que ponía botiquín, sacaban los trocitos de tela para gasas y vendas. Había quien con una jeringa hacía el simulacro de poner inyecciones.

**A comiditas.** En las pequeñas cajas metálicas y en sus tapaderas depositaban cachitos de plantas imitando a las verduras o a veces pequeñas cantidades de legumbres cogidas de casa. Era la comida para las muñecas. Después de 1939 se fueron generalizando los juguetes del comercio: cocinillas, platos, vasos, etc., de hoja de lata y algo más tarde de pasta y de plástico.

**A soldaditos de plomo.** Salían en los caramelos soldaditos de plomo, cañones, sables, fusiles, banderas, caballos y otros elementos bélicos. Jugar a “chismes” consistía en repartir lo indicado entre dos bandos de chicos y simular un combate.

**A guerras.** Se dividían los chicos en dos bandos y jugaban a guerras, había que pillar a todos y el atrapado era considerado prisionero y había que vigilarlo para que no lo libertasen. A veces, este juego resultaba más peligroso, pues hacían la guerra a pedradas los de un bando contra el otro. Se tienen noticias de que antiguamente se jugaba a la guerra a pedradas contra los chicos de otros pueblos vecinos, principalmente contra los de Moreda y Aras.

**A los lanceros.** Así llaman en Viana a los soldados vestidos de romanos que custodiaban el monumento el día de Jueves Santo y acompañaban, aún lo hacen hoy, el paso del sepulcro en la procesión del Viernes Santo. Los niños, pocos días antes de la Semana Santa solían disfrazarse de romanos y desfilando por la calle en formación pegaban fuertes golpes con las lanzas (palos de escoba), y en el extremo superior de cartón en forma de alabarda sujeto al palo por un clavo. En un soporte de madera llevaban a un niño cubierto con un trapo, imitando el sepulcro del Señor.

**A las vacas.** Las vacas bravas desde tiempos inmemoriales han tenido una gran aceptación en la localidad, de tal manera que nunca se ha concebido una celebración festiva sin espectáculo taurino en la plaza del Coso y el encierro por las calles. Poco antes del 22 de julio, Santa María Magdalena, patrona de la ciudad, armaban “las vallas” o ruedo en dicha plaza para los espectáculos taurinos de las fiestas. Con este motivo, los niños jugaban en tal plaza a las vacas. Los que hacían de vaca cogían unos palos cortos, que servían de cuernos, y dentro de la plaza perseguían a los demás, quienes para no ser embestidos saltaban las vallas del ruedo o toreaban con un trapo. Igualmente, se hacían encierros por las calles por trayectos prefijados de antemano.

**A fumar.** Los niños hacia los nueve años imitaban a los mayores en el fumar. Para ello, y como les era muy difícil adquirir tabaco, cogían unos tallos alargados y porosos de una planta que crece en las orillas de los riachuelos, que llaman “parrucha”, los partían en trozos y procuraban fumarlos “a escondidas” en lugares apartados.

## FÓRMULAS DE SORTEO PARA COMENZAR LOS JUEGOS

**Sacar la paja o el palito más corto.** Introducidas las pajas en un recipiente, tantas como jugadores, y con los ojos vendados, se extraían y el que sacaba la más corta era el número primero, y así se repetía la operación.



**Una duna.** *Una duna tela catola quina quinete / estaba la reina en su gabinete, / tan, tan las cinco dan, / el señor maestro está en Portugal, / saca los niños de la escuela / que ya es hora de merendar.*

**Una vieja en un corral.** *Una vieja en un corral / estaba asando un carnero, / le saltó una chispa al tras (culo) / y mandó tocar a fuego.*

**Rey reinando.** *Rey reinando por las montañas / tirando tiros con una caña, / la caña se rompió / y el rey se cayó.*

**En un café.** *En un café rifaron un gato / al que le toque el número cuatro / un, dos, tres, cuatro.*

**En un jardín.** *En un jardín había una pera, / al que le toque el número diez, / uno, dos, tres...*

**En un rosal.** *En un rosal había una rosa, / rosa con rosa, / la más florida la más hermosa, / tú, tú, tú te la quedas tú.*

**Un, dos tres.** *Un, dos, tres, cuatro, cinco / Viva Carlos V / ladrón o ministro / arriba y abajo. Al que le tocaba arriba se salvaba y al que le tocaba abajo la pagaba.*

**Un don diribí.** *Un don diribí sensí / paso de la fa / puro prometí, / un don diribí sensí. / Fuera.*

**Dona, dona.** *Dona, dona la coqueta / no me quiso dar la teta, / ni por pan ni por vino, / ni por roncha de tocino. / Salga usted graciosísimo / por la puerta del vecino.*

**Una mosca.** *Una mosca puñetera / se cagó en la carretera / pin pon fuera.*

**Una vieja.** *Una vieja en un portalicú, / asando un cordelicú, / le saltó una chispa al culicú, / llamaron a los bombericú, / y te sales tú.*

**Cara y cruz.** Con una moneda echándola al aire y pidiendo antes cara o culo.

**El pan y el vino.** Con una piedra plana. Se mojaba con saliva una de sus caras a la cual se la llamaba "vino" y a la no mojada "pan". La echaban al aire y se pedía pan o vino, y según caía al suelo acertaba uno u otro.

**Hacer pies.** A cierta distancia comenzaban dos niños, uno frente al otro, a echar los pies en el suelo, y el primero que lograba montarlo sobre el pie del otro era el que iniciaba el juego.

**Pito, pito.** *Pito, Pito golorito / dónde vas tú tan bonito / a la era pajarera, / pin pon fuera.*

**Arrimar a la raya o a la pared.** Se tiraba una moneda o una canica hacia una raya marcada a cierta distancia procurando arrimarla lo más posible. El que más la acercaba era el primero en iniciar el juego. A veces se tiraba hacia la base de una pared.

## JUEGOS DE ADIVINANZA. ACERTIJOS

**Veo, veo.** *Veo veo* (decía uno) *¿Qué ves?* (decían los demás) *Una cosita* (decía uno) *¿Con qué letrita?* (decían los demás) *Con la...* (decía la primera letra de la cosa vista).

Debía ser alguna cosa visible que estuviera al alcance de los niños. Juego mixto.

**La gallina ciega.** Juego mixto. Al que la pagaba se le vendaban los ojos con un pañuelo y dándole varias vueltas le cantaban: *Gallina, gallinita / ¿Qué se te ha perdido? / una aguja y un dedal / pues dale tres vueltitas / y la encontra-*

*rás.* Cuando cogía a alguno de los jugadores debía adivinar al tacto quién era. Si lo conseguía, el perdedor hacía de gallinita.

**Adivinanzas.** He elegido algunas de las muchas que se podrían poner.

*Tres ciudades hay en Italia / una se llama Pavía / otra se llama Milán / yo te lo digo, tú no lo sabes / ¿Cómo se llama la otra ciudad?* (Como)

*Redonda como una o / y en medio sus celosías, / el que lo sepa que calle / y el que no que escriba.* (La criba)

*Entre paredes blancas hay una cosa amarilla, / que se puede presentar a la reina de Sevilla* (El huevo)

*Verde en el campo, / negro en la plaza, / y colorado en casa.* (El carbón)

*Pi... cantan los pollitos, / miento o digo la verdad.* (El pimiento)

*Una iglesia muy bonita, / coloradita y gente menudita, / el sacristán de palo. / ¿A que no la aciertas en una año?* (El pimiento)

*Oro parece / plata no es, / el que no lo acierte / bien tonto es.* (El plátano)

*Cuatro señoritas en un corredor / ni les da el aire, ni les da el sol.* (La nuez)

*Este banco está ocupado / por un padre y por un hijo, / el padre se llama Juan / y el hijo ya te lo he dicho.* (Esteban)

*Por un caminito oscuro / va caminando un bicho, / este bicho ya lo he dicho.* (La vaca)

*Verde por fuera / blanco por dentro / si quieres que te lo diga espera.* (La pera)

*Una señorita muy enseñorada / siempre va en coche / y siempre mojada.* (La lengua).

## JUGUETES. ARTESANÍA INFANTIL

**Figurillas de barro.** Con tierra arcillosa modelaban los niños ovejitas, patitos y tarteras principalmente. También muñecos, para ojos se les embutía piedrecitas y les hacían vestidos de tela.

**Carritos y goitiberas.** En un simple cajón con cuatro ruedas de madera y una cuerda para tirar. Otros más sofisticados con ruedas de bolas de rodamientos, a veces con dos ruedas traseras y una delantera a la que iban a parar dos ejes de madera móviles y así era posible dirigir el carrillo.

**Patinetes.** Los más sencillos de un eje vertical con una rueda y otro horizontal con otra rueda trasera y ambos ejes articulados. Era más corriente el de tres ruedas, dos de ellas traseras. En este caso el eje horizontal tenía un travesaño con dos ruedas en sus extremos. Juego de chicos.

**Aros.** El más sencillo consistía en un “cello” de hierro o fleje, de alguna cuba vieja de las bodegas, al que se hacía rodar por el suelo pegándole con un palo, era difícil dirigirlo bien. Otro tipo era también un cello de cuba o un aro bien hecho de herrero de grosor uniforme que se podía dirigir muy bien. Con la mano se cogía una “guía” metálica por un extremo y por el otro se encajaba en el anillo del aro y así podían maniobrar para un lado u otro o dar la vuelta completa. A veces, los chicos echaban carreras a ver quién llegaba antes a un lugar determinado.

**Flauta de caña.** Cortando un trozo de caña entre dos nudos y en un extremo se abre una hendidura en forma de cuña y poniendo en el extremo de esta abertura un papel de fumar bien tenso, atado con un hilo, al soplar y emitir una melodía con la garganta, vibraba el papel y producía un sonido bronco, grave y gangoso. Este rudimentario instrumento también se utilizaba en el canto de la murga en carnaval.

**Caña de cebada.** Estando verde se aplastaba en un extremo en forma de lengüeta y soplando producía un sonido.

**Huesos de frutales.** Sobre todo el del albérchigo, eran raspados por una de sus caras laterales sobre una piedra arenisca, de tal forma que fuera posible hacer un orificio y sacar a trozos la pipa, soplando de canto el sonido imitaba al de un silbato.

**Ramas de chopo.** Durante la primavera cogían los niños ramitas de chopo, les hacían unas incisiones con la navaja y pegándoles con ésta un rato se desprendía la corteza. En un extremo se imitaba con la navaja la terminación de una flauta con su agujero y, adaptándole al palo y dejando un hueco intermedio, quedaba en disposición de poder chiflar con este silbo.

**Guitarricas.** Las fabricaban a partir de media nuez. Enroscaban en la zona media una goma, o también una cuerda, y se introducía un palito, adecuado aplanado, por entre las gomas y dándole vueltas las tensaban. El artilugio se sujetaba con la mano izquierda y con los dedos de la derecha se accionaba el palito en su lado corto, y el extremo largo al pegar en un extremo de la media nuez producía un repiqueteo sonoro.

**Carretes.** A un carrete de madera, al que se le quitaban los hilos, le colocaban en el interior una goma, por un lado le ponían un tope, por el otro un palito, que al darle vueltas tensaba y enrollaba la goma, al colocarlo en el suelo y soltarlo avanzaba rodando hasta que se desenrollaba la goma.

**Casetas, chozas, cabañas.** Las cuadrillas de niños hacían en el Cueto, montículo cercano a la ciudad, cabañas con ramas de pino y alguna tabla vieja. Todos los días las visitaban y permanecían en ellas durante algún rato, incluso dentro de ellas merendaban. No permitían la entrada a ninguno que no fuera de la cuadrilla, y había que guardar secreto de su ubicación, para que no fuesen otros niños y la destruyesen.

A veces, su elaboración era más trabajosa, excavando con azadillas en algún ribazo un espacio suficiente para entrar y allí permanecer unos cuantos chicos. La entrada se tapaba con ramas. En las orillas de los riachuelos, donde abundaban las cañas, hacían las chozas de este material.

**Espejos, caleidoscopios.** Con trocitos de espejos se reflejaba el sol hacia un lugar determinado, causando muchas veces molestias. El que disponía de tres trozos rectangulares y alargados de espejo fabricaba un caleidoscopio introduciéndolos en un tubo de cartón y poniendo al final otros trozos de espejo. Se introducían piedrecitas y cristallillos de colores y así al reflejarse se veían variadas y vistosas figuras. Los había también en el comercio.

**Cometas.** Las fabricaban los muchachos con varias cañas entrecruzadas bien en forma de rombo o bien en forma hexagonal y con la cara de tela de percalina o simplemente de papel duro. Les añadían una cola consistente en una cuerda de alrededor de un metro con trocitos de papel o trapos de colores. Cuando eran de papel se les pintaba, a veces, algún adorno. La cuerda era un ovillo de liza. Para elevarla participaban dos muchachos: uno permanecía sobre alguna elevación teniendo la liza, otro bajaba con la cometa y la tiraba al alto todo lo que podía.

**Pelotas.** El núcleo consistía en unas gomas de llantas de bicicleta enrolladas, a veces a un corcho redondeado o una especie de hierba musgosa llamada “moco de oveja” que brotaba en invierno. A partir de ahí, se forraba este núcleo con lanas dándole la forma esférica. Una vez terminada se cosía algo

con la propia lana con objeto de que no se deshiciera. Algunos mañosos forraban la pelota con especie de capacetes hechos con lanas de colores y así quedaba muy vistosa. En menos ocasiones las forraban los muchachos con cueros cosiéndolas ellos mismos, lo cual requería mucho ajuste y habilidad.

**Yoyós.** Los fabricaban con dos botones grandes y un hilo de menos de un metro. Eran bailados con movimientos de abajo hacia arriba y llegaba un momento en el que giraban tanto, que se decía: “está dormido”. También los vendían en el comercio. Era juego mixto, pero mayormente de niñas.

**Molinillos de papel.** Se fijaban en un carrizo mediante un alfiler o sobre un alambre y corriendo contra el viento giraban rápidamente. También se vendían en el comercio.

**Barcos.** La forma más normal de hacer un barco era mediante juncos, pero había quien se los hacía de madera y de corteza de pino. En el mástil colocaban la vela hecha con un trozo de trapo.

**Tiragomas, tiratacos, hondas, sabuqueras, pistolas con pinzas, cerbatanas.** Ya los hemos descrito en el apartado “Juegos de lanzamiento”.

## JUEGOS RÍTMICOS

**De Sevilla.** Corro.

*De Sevilla sevillana / la desgracia le tocó, / de siete hijas que tuvo / ninguna le fue varón, / ninguna le fue varón. / Un día a la más pequeña / le tocó la inclinación / de ir a servir al rey, / vestidita de varón, / vestidita de varón. / No vayas, hija, no vayas / que te van a conocer, / que llevas el pelo largo / y dirán que eres mujer. / Si llevo el pelo largo, / madre me lo cortaré, / y después de bien cortado / un varón pareceré. / Siete años peleando / y nadie le conoció, / hasta que el hijo del rey / de ella se enamoró, / de ella se enamoró. / Al montar en su caballo / la espada se le cayó, / y al decir maldita sea / en el pie se la clavó. / Pájaros que vais volando / por el cielo y en la tierra, / andad, decidle a mi madre / que voy a morir en guerra, / que voy a morir en guerra.*

**Hilando voy.** Corro.

*Hilando me voy / hilando me vengo, / los tres patitos / y el gallo picotero / en casa los tengo.*

**¿Qué hace el pájaro verde?** *¿Qué hace el pájaro verde / puesto en la esquina del teberón? / cara caracol, puesto en la esquina, puesto en la esquina. / Esperando que salga la golondrina del teberón, / cara caracol, caracol, / la golondrina, la golondrina. La golondrina se ha muerto del teberón, / cara caracol, caracol...*

**¿Qué haces hay pollo viejo?** Juego mixto. Los participantes, formando dos filas frente a frente, cantaban y palmeaban mientras una niña recorría la calle a lo corto con las manos en la cintura. Esta niña escogía un niño y agarrados de la mano y con la otra en la cintura bailaban varias veces la distancia entre filas y cambiaban las posición de las manos al dar la vuelta.

*¿Qué haces ahí pollo viejo que no te casas? / que te estás arrugando como las pasas / qué resalada dame la mano. / Te la doy te la doy / lechuguino de mi amor / para ver para ver la verbena de mi amor. / Que salga la dama, dama / vestida de marinero / y el que no tenga dinero / tendrá carita de cielo. / Este cuerpo, este talle / este bonito meneo, / este cuerpo tan gracioso, / que vale tanto dinero. / Regalo de mi alma, / regalo de mi querer, / los pollos en la cazuela / son pocos y saben bien.*

**Mambrú se fue a la guerra.** Corro.

*Mambrú se fue a la guerra / qué dolor, qué dolor, qué pena, / Mambrú se fue a la guerra, / no sé cuando vendrá. / Si vendrá por Pascua / o por la Trinidad. / La Trinidad se pasa / Mambrú ya no vendrá. / Por allí viene un paje / qué noticias traerá / las noticias que traiga / nos han de hacer llorar. / Mambrú ya no vendrá, / Mambrú no viene ya.*

**El panadero.** *A la una, a las dos, a las tres de la mañana / se levanta el panadero con su pantalón de pana. / Apareja el borriquito y le pone el canastón / y se marcha a Zaragoza a vender pan de Aragón. / Al pan, pan de Aragón las mocitas acudid, / que lo vendo bien barato y ahora me tengo que ir (bis).*

**Al salir de mi cuartel.** Corro.

*Al salir de mi cuartel, / con hambre de tres semanas, / me encontré un ciruelo verde / todo lleno de manzanas. / Empecé a tirarle piedras / y caían avellanas, / casqué una, casqué dos / todas me salieron vanas. / Con el ruido de las nueces, / salió el amo del peral, / niños, no me tiréis piedras, / que no es mío el melonar.*

**El patio de mi casa.** Corro.

*El patio de mi casa es particular / cuando llueve y se moja como los demás. / Agáchate y vuélvete a agachar, / que los agachaditos no saben bailar. / H, i, j, k, l, m, ñ, a / que si tú no me quieres / otra niña me querrá. / A estirar, a estirar que el demonio va a pasar. / Chocolate, molinillo, / corre corre que te pillo, / a estirar, a estirar que el demonio va a pasar. / Desde pequeñita me quedé, / me quedé algo resentida de este pie, / de este pie, / y él que no lo sabe que soy una cojita, / y el que no lo sabe le doy un puntapié / con la punta de este pie.*

**Arroz con leche.** Canto de sogá.

*Arroz con leche me quiero casar / con una señorita de San Sebastián, / que sepa coser, que sepa bordar, / con esa señorita me voy a casar.*

**Cucú cantaba la rana.** Canción.

*Cucú cantaba la rana, / cucú debajo del agua, / cucú paso un caballero, / cucú con capa y sombrero, / cucú pasó una señora, / cucú con traje de cola.*

**Tengo, tengo, tengo.** *Tengo, tengo, tengo / tú no tienes nada, / tengo tres ovejas / en una cabaña. / Una me da leche, / otra me da lana, / otra mantequilla / para toda la semana.*

**En la calle anchica.** Corro.

*En la calle anchica de San Fernandico / hay una fuentica con ocho cañicos. / El agua es dulce como una rosa / para las niñas de Zaragoza. / En Zaragoza ha caído la torre nueva, / la culpa tienen los estudiantes, / que la han dejado caer, que la levanten.*

**La calle ancha de san Fernando.** Corro.

*En la calle ancha de san Fernando / hay una fuente de siete caños, / con agua fresca como las rosas / para las chicas de Zaragoza. / En Zaragoza ha sucedido / la torre vieja que se ha caído, / si se ha caído que la levanten, / dinero tienen los estudiantes. / Los estudiantes no tienen nada / más que dos cuartos para ensalada.*

**Por aplicadita.** Corro.

*Por aplicadita me ha dado papá / tres duros de plata pa poder gastar, / uno pa pulsera y otro pa collar, / y otro pa la Virgen de la Soledad.*

**Quisiera ser tan alta.** Corro.

*Quisiera ser tan alta como la luna, ay, ay, / como la luna, como la luna. / Para ver los soldados de Cataluña, ay, ay, / de Cataluña, de Cataluña. / De Cataluña vengo de servir al rey, ay, ay, / de servir al rey, ay, ay, / de servir al rey, de*

*servir al rey. / Con licencia absoluta de mi coronel, ay, ay / de mi coronel, de mi coronel. / Al pasar por el puente de Santa Clara, ay, ay, / de Santa Clara, de Santa Clara, / se me cayó el anillo dentro del agua, ay, ay, / dentro del agua, dentro del agua. / Al sacar el anillo saqué un tesoro, ay, ay, / saqué un tesoro, saqué un tesoro, / una Virgen de plata y un Cristo de oro, ay, ay, / y un Cristo de oro, y un Cristo de oro.*

**Yo soy la cantinerita.** Las participantes se colocaban en dos filas y en el centro una cantaba:

*Yo soy la cantinerita, / niña bonita del regimiento, / que a todos mis soldaditos / llevo contentos del batallón. / Un día mis soldados, / cuando me ven pasar, / me saludan y se cuadran / y me dicen al pasar: / cantinerita, niña bonita, / si yo pudiera lograr tu amor, amor, amor, / una semana de buena gana / sin comer rancho estaría yo.*

**Ambo ato.** *Ambo ato matarile rile rile, / ambo ato matarile rile ron. / ¿Qué quiere usted? matarile, rile rile, / ¿Qué quiere usted? Matarile rile ron. / Quiero un paje matarile rile rile, / quiero un paje matarile rile ron, pin, pon.*

**La salerosa (La jerigonza).** *Salga usted que la quiero ver bailar, / saltar y brincar, dar vueltas al aire, / es la más salerosa del baile, / la más salerosa. / Y a esta niña le damos un novio / por ser la más hermosa. / A esta niña le gusta el remangue / y quiere ser sola, solita sola. / Esta es la jerigonza del baile, / la más jerigonza, ¡ay qué jerigonza!*

**La paticomia.** *Que viva la paticomia, / que va, que va y que venía / nuestra soledad, / la paticomia ¿dónde viene? La paticomia ¿dónde va?*

**Úrsula ¿qué estás haciendo?** *Úrsula ¿qué estás haciendo / tanto tiempo en la cocina? / señora, le estoy quitando / las plumas a la gallina. / Si las plumas son de oro / las tenemos que guardar, / para hacer una corona / a la Virgen del Pilar.*

**¿Dónde están las llaves?** Corro.

*¿Dónde están las llaves? matarile rile rile, / ¿dónde están las llaves? Matarile rile ron, pin, pon. / En el fondo del mar matarile rile rile, / en el fondo del mar matarile rile ron, pin, pon. / ¿Quién irá a buscarlas? matarile rile rile, / ¿quién irá a buscarlas? matarile rile ron, pin, pon. / Irá (nombre de la bailadora) matarile rile rile, / irá ( ) matarile, rile ron, pin, pon. / Aquí entrego la hija matarile, rile, rile, / aquí le entrego la hija matarile rile ron, pin, pon. / Celebremos la fiesta en paz matarile...*

**El patio de mi casa.** Corro.

*El patio de mi casa es particular, / cuando llueve se moja como los demás. / Agáchate y vuélvete a agachar, / que los agachaditos no saben bailar. / Hache, i, jota, ka, ele, eme, ene, a / que si tú no me quieres otro niño me querrá.*

**Que llueva, que llueva.** Corro.

*Que llueva que llueva / la Virgen de la Cueva, / los pajaritos cantan / las nubes se levantan, / que sí, que no / que llueva un chaparrón, / con azúcar y turrón, / que rompa los cristales / de la estación.*

**Al corro los huevos.** Canto de corro.

*Al corro los huevos a treinta y dos / si quieres a veinte, no, señor, / Adios, adios, adios, cuchara y tenedor.*

**Al corro chirimbolo.** Canto de corro.

*Al corro chirimbolo qué bonito es, / un pie, otro pie / una mano otra mano, / un codo, otro codo, / la nariz y el morro, / una oreja, otra oreja / y el culo de la vieja.*

**Al corro las patatas.** Canto de corro.

*Al corro las patatas comeremos ensalada, / como comen los señores naranjitas y limones, / alupé, alupé, sentadita que quedé.* Al cantar esto último se sentaban en el suelo.

**Popeye.** Juego con la pelota.

Botando en las sílabas pares excepto en la última palabra que se bota la pelota en las dos sílabas. *Popeye se fue a la mar / montado en un calamar, / por eso todos le dicen: / Popeye es el rey del mar, Popeye. Popeye se fue a pescar / al río Guadalquivir, / se le cayó la caña / y pescó con la nariz, nariz.*

**Tengo una muñeca.** *Tengo una muñeca vestida de azul / con su camisita y su canesú. / La saqué a paseo se me costipó, / la tengo en la cama con mucho dolor. / Esta mañanita me dijo el doctor, / que le dé jarabe con un tenedor. 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.*

**Pase misí.** Dos jugadoras con sus brazos extendidos formaban un puente y por él pasaban el resto de compañeras una detrás de la otra.

*Pase misí, pase misá, / por la puerta de Alcalá, / la de adelante corre mucho / y la de atrás se quedará.* Al decir esta última frase bajaban los brazos las del puente y la cazaban. Y ésta tenía que hacer de puente.

**En una casita blanca.** Juego con la pelota.

Botando la pelota en las sílabas pares y en la última palabra de cada verso pasar la pelota por debajo de las piernas.

*En una casita blanca / vivía la Virgen santa, / en una casita azul / vivía el niño Jesús. Amén, Jesús.*

**La zapatilla o alpargata.** Juego en corro mixto.

Se sentaban en el suelo en corro, un participante iba en pie con la zapatilla por detrás del círculo y la dejaban detrás de alguno y corría a sentarse. La que se daba cuenta de que tenía la zapatilla la cogía y perseguía a la otra a pegarle antes de sentarse. Cantaban:

*A la colita del abadejo / aquí la encuentro, aquí la dejo. O también: La zapatilla chiquilití chiquilitá / ni la ves ni la verás, / mira por debajo que caen garbanzos.*

**Al punto y coma.** Juego de pelota.

Juego de los chicos en el frontón, llamado también juego pelota. Entran todos a la vez con medio punto o coma. Al perder se sale fuera hasta que queda el último, quien al comenzar de nuevo el juego tiene un punto, o sea dos comas, lo que le da derecho a poder perder dos veces antes de salir. A veces, los perdedores se colocaban en la pared del frontis y si cogían al aire la pelota durante el juego antes de pegar en la pared entraba a jugar y el lanzador perdía la coma y salía afuera. Pero si al que intentaba coger la pelota se le caía, quedaba un juego entero sin poder participar.

## JUEGOS DE ESCONDERSE

**Esconder un objeto.** Juego mixto.

Se escondía un objeto y el que pagaba trataba de encontrarlo. Si se alejaba de él le gritaban: *¡frío, frío!*, si se alejaba aún más: *¡que te hielas, que te hielas!* Al acercarse: *¡calor, calor!* Y si estaba casi tocando a lo escondido: *¡que te quemas, que te quemas!*

**Tres navíos en la mar.** Se formaban dos grupos de niños y niñas. Los que la pagaban o buscadores decían: *Tres navíos en la mar*. El otro grupo se escondía por las entradas de las casas y otros lugares recónditos al anochecer y contestaban: *Otros tres sin navegar*. Cuando hallaban a un escondido decían: *Tierra descubierta*.

**El anillo.** Los niños y niñas hacían un círculo y en una cuerda de unos tres metros se metía un anillo que lo iban corriendo por la cuerda agarrada por el puño cerrado de los jugadores, en uno de los puños estaba el anillo y el que pagaba debía acertar dónde estaba, para ello tocaba en los puños y estos debían abrirse hasta que al fin acertaba. El que perdía hacía de pagador. Se trata de un juego antiguo.

**A la alpargata.** Se jugaba en las entradas de las casas, rara vez en la plaza pública. Juego mixto. Formaban un círculo en cuclillas hacia adentro, con una manta se tapaba el interior y por debajo pasaban una alpargata o zapatilla. El pagador debía encontrarla y mientras lo hacía recibía alpargatazos en las espaldas y rápidamente la volvía a esconder debajo de la manta. Si se apoderaba de ella pagaba el que la tenía.

Otra forma más usual era esconder uno la alpargata por detrás de los demás que estaban sentados y decía: *A la colita del abadejo, aquí la cojo, aquí la dejo*. Cuando la dejaba detrás de uno, éste debía levantarse rápidamente cogerla y perseguir a alpargatazos al otro hasta que se sentaba, pues si se des-pistaba y no cogía la alpargata recibía él mismo.

## JUEGOS DE LENGUAJE

**Trabalenguas.** *Yo tenía una perra pinta, / pipirigorda, pipiripinta, / peda, meda, sorda y ciega. / Si la perra que tengo no fuera / pipirigorda, pipiripinta, / peda, meda, sorda y ciega, / no me pariría los hijos / pipirigordos, pipiripintos, / pedos, medos, sordos y ciegos.*

*Pedro Pablo Pérez Puebla / pedagogo, podólogo, pediatra, / periodista y puritano, / pintor pillo, pinta preciosos paisajes / para particulares por poco precio.*

*Por la calle abajito / baja una puerca precucifresca / con siete puerquecillos / precucifresquillos.*

El cuento de María Sarmiento. *¿Quieres que te cuente el cuento de María Sarmiento?* Se le preguntaba a alguno, si decía que sí le decían: *La que fue a cagar y se quedó sin aliento.*

*Pablito clavó un clavito / ¿Quién clavó un clavito? El clavito lo clavó Pablito.*

*En un plato de trigo comían tres tigres trigo. Un tigre, dos tigres, tres tigres.*

*El cielo está enladrillado / ¿Quién lo desenladrillará? / El desenladrillador que lo desenladrillare / buen desenladrillador será.*

*El arzobispo de Constantinopla se quiera desarzobispoconstantinopolizar, el desarzobispoconstantinopolizador que lo desarzobispoconstantinopolizare, buen desarzobispoconstatinopolizador será.*

*Májili mondi, món dili májili, si món dili májili mánjili mondi ¿Qué hariera? Se la comería.*

*Tras tres tragos y otros tres, / y otros tres tras los tres tragos, / trago y trago son estragos, / trémulo, tramo, entremés / travesuras de entremés. / Trémulo, tramo,*



*tramón, / treinta y tres tragos son / tres tragos de vino trago / ton, trin, tron los trueno el trueno / tran, trin, tron, tron, tron, tron, tron.*

*Una picaraza en paja / con sus cinco picarazapanjicos.*

Mi barba tiene tres pelos. Consiste este juego en ir a la vez que se canta suprimiendo sílabas y el que la dice pierde. *Mi barba tiene tres pelos / tres pelos tiene mi barba / si no tuviera tres pelos / ya no sería mi barba.* Juego mixto.

## JUEGOS CON ANIMALES

**Buscar nidos.** Más o menos todos los niños sabían algún nido. El hallazgo de los nidos requería cierta experiencia, algunos los encontraban fácilmente por la forma de píar y del vuelo de los pájaros, por los viajes que hacían hacia determinado árbol o tirando piedras o moviendo los árboles. La búsqueda no se realizaba a ciegas, por ejemplo un árbol preferido por los “goloritos” eran las acacias. Casi siempre el hallazgo de un nido solamente se compartía con los amigos y había que guardar el secreto. Al que más nidos sabía se le consideraba el más listo. Los más abundantes eran los de gorrión y los de jilguero (llamado en Viana “golorito”), y también los más accesibles.

El nido era visitado regularmente, pero con precaución, porque si se tocaban los huevos o las crías, los pájaros padres “aborrecían” el nido, más difícil era que abandonasen a las crías después de nacidas. Una vez que nacían las crías pasaban éstas por varias etapas con sus correspondientes nombres. “En colitatis” recién nacidas, en “cañones” al comenzar a sacar las plumas, “en pelo bruja” al comienzo de salir el pelo, “en pelo bueno” una vez del todo cubiertas, y “para volar” cuando ya podían abandonar el nido.

A veces, cogían las crías del nido, si estaba el nido cerca de casa, y se las introducía en una jaula, normalmente jilgueros y verderones o verdelines se acercaban hasta la jaula a criar sus hijos dándoles de comer. Frecuentemente, una vez ya mayorcitas, alguna moría, y se tenía la creencia de que los padres la habían envenenado.

**Cazar pájaros.** El método más utilizado era el cepillo o ballesta con “aluda” u hormiga de alas en tiempo de la pasa de las aves, al terminar el verano. Se cavaba con una azadilla una pernada en la tierra de cierta inclinación frente a algún árbol o zarza y poder colocar el cepto de tal manera, que el pájaro, al ver el brillo de las alas de la hormiga, entrase en la pernada en dirección de arriba hacia abajo y solamente así se disparaba bien el cepto. Para cazar las riblancas en las llanuras se colocaba una piedra vertical y debajo de ella el cepto en la pernada. Los gorriones eran difíciles de cazar por ser muy “desconfiados”, solamente en invierno, cuando tenían mucha hambre a causa de la nieve, poniendo en el cepto pan y tapándolo con tierra, porque desconfiaban mucho. A veces, los cazaban quitando la nieve, poniendo trigo en el suelo y encima una criba inclinada apoyada en un palo atado con una larga cuerda. Había que, estando escondido, vigilar para estirar la cuerda y derribar el palo y atraparlos dentro de la criba. Los goloritos o jilgueros se capturaban con liga colocada sobre una planta seca portadora de semilla, las cardinchas. En otras ocasiones con red y un reclamo, jaula con pájaro macho dentro de ella. Las golondrinas y sus nidos eran respetados, se creía que quitaron las espigas de la corona a Jesús en la cruz, no así los “gaviones” o vencejos y “reviruelos” a quienes se les tiraba piedras con el tiragomas o “blonda”.

**Cazar grillos.** Operación delicada, pues había que ir a buscarlos a la grillera cuando cantaban a contra de aire, pues de lo contrario se escondían rápidamente en el nido y dejaban de cantar. Al descubrir el nido metían una pajita o un tallo de hierba haciéndole girar para que saliera el animal tras su contacto. Se los encerraba en cajas metálicas incluso en cajas de cerillas con agujeros para que respirasen, o se compraba una jaula en el comercio. Generalmente, les daban de comer lechuga.

**Cazar murciélagos.** Durante la noche echaban una boina al aire, iban a por ella y, a veces, se enredaban y caían al suelo. Se les hacía fumar introduciéndoles un cigarro dentro de la boca.

**Cazar arañas.** En los nidos de las arañas colocaban una mosca viva, la cual se enredaba en la tela y al moverla salía la araña a atraparla y entonces el niño, que estaba vigilante, la cogía con un palito y la mataba.

**Coger aludas.** Así las llaman a las hormigas de alas o reinas. Para cogerlas, había que cabar bastante con la azada en los profundos hormigueros de los ribazos, se utilizaban como el mejor cebo en los cepillos para cazar pájaros.

**Pescar cangrejos.** En los riachuelos cercanos a la localidad abundaban estos crustáceos. Los niños los pescaban a mano levantando las piedras, introduciendo la mano en las cuevas o poniendo botes y sacándolos rápidamente. El mejor sistema era poner ladrillos huecos dentro del agua, pues solían esconderse dentro de los agujeros. En tiempos de estiaje se agotaban los pozos sacando el agua con pozales y posteriormente cogían los cangrejos y los pequeños pececillos.

**Cazar ratas o topos de agua.** Abundaban antes por los riachuelos que van hacia el Ebro y su carne era muy apreciada en las meriendas de los jóvenes. Las cazaban de dos maneras. Se ponían cepos con cebo de manzana, en las sendas que los animales hacían en la orillas de los ríos. Otra manera era matarlas con escopetas y cartucho pequeño. El compañero del que llevaba la escopeta soplabá con un chiflo de caña y papel de fumar, a manera de reclamo imitando su chillido, los animales salían de sus escondrijos y el otro aprovechaba para disparar.

**Saltamontes o saltapeñas.** Para cazarlos había que perseguirlos por el campo y una vez localizados se les echaba encima la palma hueca de la mano. No siempre la acción tenía éxito, pues saltaban con facilidad. Se guardaban en cajas metálicas. Los había de élitros rosas y azules.

**Caracoles.** Además de un entretenimiento, tras cogerlos “de pacida”, después de un chaparrón veraniego, se llevaban a casa para su consumo. Eran y son muy apreciados.

**Cazar picarazas.** Los cazadores ya eran mozalbetes, o “mocetes” como dicen en Viana, pues había que trepar bastante a los chopos u otros árboles. Por ser muy dañina esta ave para la agricultura, pagaba el Ayuntamiento a una peseta por cada huevo y a 5 pesetas por las aves adultas y dos pesetas por cada cría. Una vez presentadas, les cortaban una pata para que no pudieran llevarla otra vez.

**Volar la mariquita.** Se las cogía y poniéndolas en la mano les dejaban recorrer la palma o los dedos y al final se les decía: *Mariquita de Dios / cuéntame los dedos / y vete al sol. Y abriendo los élitros sacaban las alas y se echaban a volar.*

**Encorrer las cabras.** En el pasado muchas familias tenían cabras. Un cabrero pagado por el municipio las sacaba a pastar todos los días en rebaño, “la cabrería”, por los diversos campos. Salían de par de mañana de un lugar fijo, extremo del pueblo en el paraje llamado los Chinchines de la Solana, y

allí volvían. Había que ir por la mañana a llevarlas y a recogerlas al atardecer. A veces, volvían solas a sus casas, y entonces los niños aprovechaban para “encorrerlas” e, incluso, tratar de ordeñarlas. Había alguna que “topaba”, es decir, acometía con los cuernos y entonces había que correr.

**Encorrer los perros.** Una cuadrilla de chicos armados con palos se distribuía de antemano por las calles de tal manera, que los abundantes perros, que siempre había sueltos, no tuvieran salida libre. No era tan fácil pegarles, pues pronto se escabullían, estaban resabiados, pero los niños se divertían mucho haciéndoles correr. A los perros y a los gatos se les ataba un cordel con un bote en el extremo y con el ruido producido corrían despavoridos.

**Moscas y monedas.** En tiempo de verano y en las cuadras donde abundaban las moscas, varios jugadores, ya mozalbetes, hacían un círculo pequeño en el que depositaban cada uno una moneda. Si una mosca se posaba en una de ellas su dueño se llevaba todas las del corro. Los más avispados metían previamente la moneda en agua azucarada para atraer más fácilmente a las moscas.

**Cazar lagartijas.** Las cogían a mano en las paredes y esta operación requería mucha habilidad. En Viana las llaman “salandrejas”. Cuando se les partía el rabo y se retorció en el suelo decían que “juraba”.

**Carreras de caracoles.** Cada participante escogía un caracol y colocándolos a la par marcaban una línea horizontal a unos 30 centímetros y ganaba el primero que llegaba. Se les facilitaba el trayecto mojándolo con agua. A la vez que se deslizaban cantaban: *Caracol, col col / saca los cuernos al sol, / que tu padre y tu madre / también los sacó.* Otra versión: *que tu madre y tu padre / se han ido a Aragón / a comprar las zapatillas / para el día la Ascensión.*

**Carrera de moscas.** Fabricaban pequeños carritos con hilo fino de cable eléctrico y por un extremo se uncía, a las moscas por el ano después de quitarles las alas. Se colocaban varias para ver quien llegaba la primera a una meta determinada

**El gallo.** *Quiquiriquí canta el gallo / ¿Qué tiene el gallo? / Mal en el papo / ¿Quién se lo ha hecho? / El gardacho. / ¿Dónde está el gardacho? / Debajo la mata. / ¿Dónde está la mata? / El fuego la ha quemado. / ¿Dónde está el fuego? / El agua lo ha apagado. / ¿Dónde está el agua? / Los bueyes se la han bebido. / ¿Dónde están los bueyes? / A arar se han ido. / ¿Dónde está lo que han aráu? / Las gallinitas lo han escarbáu. / ¿Dónde están las gallinas? / A poner huevos se han ido. / ¿Dónde están los huevos? / Los frailes se los han comido. / ¿Dónde están los frailes? / A decir misa se han ido.*

**La cigüeña.** *Cigüeña, cigüeña / la casa se te quema, / los hijos se te van, / por el río abajo van, / escribe una carta / que luego vendrán.*

**Los perros.** *Debajo un carro había un perro, / fue otro perro y le mordió el rabo, / pobre perrito, cómo corría / por la calle Abajo de Santa María.*

## JUEGOS CON PLANTAS Y FRUTOS

**Con ababoles.** Abrían el capullo de la flor de la amapola o “ababol”, y si las hojas salían blancas, las llamaban “curas”, si amarillas, “canónigos”, y si moradas, “cardenales”. Con frecuencia, aplastaban la corola sobre el brazo y se marcaba como un cuño.

**Piojos de señorita.** Se cogía el fruto de una planta tipo barda, llamado “piojo de señorita” y también “lapa”, para tirarlos a los vestidos y sobre todo al cabello de las chicas. Era una broma pesada, pues se adherían tanto, que era muy difícil desengancharlos.

**Pétalos de rosa.** Se colocaba un pétalo en hoyo sobre los dedos gordo e índice unidos, y pegando con la palma de la mano derecha producía al romperse un ruido seco.

**Deshojar la margarita.** Le quitaban las hojas una tras la otra diciendo: *Me quiere, no que quiere...*, hasta terminar de deshojarla y obtener el resultado.

**Gallo o gallina.** Jugaban con una hierba silvestre parecida a la cebada. Separaban dos trozos de la espiga y uno lo introducían en el otro. Se colocaba entre el índice y el pulgar de la mano izquierda y con la mano derecha daban un golpe, tras decirle al compañero: *Gallo o gallina*, y éste elegía. Si al pegar saltaba la parte de arriba era gallo, si no saltaba, gallina.

**A avionetas.** Cogían las semillas del arce en forma de hélice y echándolas al aire giraban rápidamente.

**Collares con margaritas.** Las chicas cogían margaritas u otras flores y quitándoles el tallo las enhebraban en un hilo colocándose, a manera de collar, en el cuello.

**Pelendengues con cerezas.** Los ramilletes de cerezas se colgaban a los niños a manera de pendientes en las orejas, se les llamaba “pelendengues” y cantaban esta canción:

*A lindango, lindango, lindango, / las cerezas se comen sin rabo, / y los higos, los higos, los higos / a la media vuelta me los como yo.*

**El cerraculo o rosal silvestre.** Una broma muy pesada era sacar las pepitas de su semilla recubierta de pelos e introducirla por el cuello de algún compañero, pues producían una gran escozor. Con estos frutos, una vez secos, las chicas confeccionaban collares.

**Las moras.** Recolectaban moras tanto del árbol morera, con sus variedades de fruto de color morado o blanco, como de las zarzamoras, éstas muy abundantes a la vera de los caminos. Además de servir como alimento, comiéndolas directamente o en casa con azúcar, se utilizaban para pintarse la cara.

**Vegetales comestibles.** Frutos o “botones” de malvas, raíces de escorzonera, manzanicas de pastor llamadas “bizcotas”, berros que salían en las orillas de los riachuelos y en las fuentes, las flores o “popas” de las acacias, ajos silvestres llamados “milos” que se hallaban en los sembrados de cereales durante la primavera, pámpanos de la cepa, etcétera.

## FÓRMULAS INFANTILES Y ORACIONES

**Santa Rita.** Cuando a un niño le daban alguna cosa y luego se la reclamaban decía: *Santa Rita, Rita, Rita / lo que se da no se quita / con agua bendita.*

**Una cosa me he encontrado.** Cuando un niño encontraba un objeto y sospechaba que era de algún compañero decía en voz alta: *Una cosa me he encontrado / cuatro veces lo diré / y si no sale su dueño / para mí me la quedaré.*

Tras este recitado, y si no había reclamación, se quedaba con el objeto y ya no podía ser pedido.

**Juramento infantil.** Cuando un niño aseguraba algo ante los demás, si no le creían decía: *Como hay Dios*, y después besaba la cruz formada por los dedos índices de ambas manos y añadía: *Lo juro*.

**El que come y canta.** Si alguno cantaba durante la comida se le decía: *El que come y canta / algún sentido le falta*.

**El que fue a Sevilla.** Al que protestaba por perder el puesto al irse, le decían: *El que fue a Sevilla / perdió su silla*.

**Aquí te espero.** Cuando se esperaba a alguien recitaban esta fórmula: *Aquí te espero / comiendo un huevo, / unas sopitas y un caramelo*.

**Esta tarde no hay escuela.** El jueves, al salir al mediodía de la escuela, era costumbre cantar: *Esta tarde no hay escuela / porque se ha muerto mi abuela, / y la llevan a enterrar / en un casco de orinal*.

**La Virgen saltó.** Al saltar un obstáculo se decía: *La Virgen saltó / y no se mató, / yo también saltaré / y no me mataré*.

**Una gallinita ciega.** *Una gallinita ciega en un pozo se cayó, / y como era ciegucecita / la pobrecita se ahogó. / Yo no siento la gallina / ni el dinero que costó, / lo siento por los pollitos, / que como eran tan chiquitos / no sabían hacer pió, pió*.

**Chicos y chicas.** Cuando se mezclaban chicos y chicas en algunos juegos y éstas no querían recitaban: *Chicos y chicas es pecao mortal / el demonio se ríe y Dios llorará*.

**Jesucito de mi vida.** *Jesucito de mi vida / eres niño como yo, / por eso te quiero tanto / y te doy mi corazón. / Tómalo, tómalo, / tuyo es y mío no*.

**Con Dios me acuesto.** *Con Dios me acuesto, / con Dios me levanto, / con la Virgen María / y el Espíritu Santo*.

**Padre nuestro.** *Padre nuestro / metido en un cesto, / comiendo manzanas, / come las buenas / y deja las malas*.

**Cuatro esquinitas.** *Cuatro esquinitas tiene mi cama, / cuatro angelitos acompañan mi alma, / Lucas y Marcos, Juan y Mateo / y la Virgen María que está en medio, / cuidando al niño que está durmiendo*.

**Ven a mí, Jesús querido.** *Ven a mí, Jesús querido, / y únete a mi corazón, / ya que, buscando mi amo, / al sagrario te has venido. / Si es tu deseo mayor, / que estén los niños contigo, / que tú siempre estés conmigo / es lo que más quiero yo*.

**Sal Jesús de tu casita.** *Sal Jesús de tu casita / ven a la mía, te espero, / mi corazón necesita / decirte cuánto te quiero*.

**Jesús desde tu sagrario.** *Jesús desde tu sagrario / prepara mi corazón, / que va a ser tu relicario / mañana en mi comunión*.

## JUEGOS VARIOS

**A hacer pompas.** Se echaba en un bote agua con algo de jabón, se revolvió y luego mojando el extremo de una paja y soplando por el otro extremo salía una pompa o burbuja de jabón de colores. Intentaban hacerla lo más grande posible para luego desprenderla de la paja y que ascendiese. Había la creencia que añadiendo a la mezcla algo de vinagre salía la pompa de coloridos.

**A hacer calaveras.** Vaciaban un calabacín o calabaza con una navaja y se le hacía en la piel cortes para los huecos de los ojos, la nariz y la boca. Den-

tro de ella encendían un cabo de vela. Era colocada en lugares escogidos de antemano, como en una entrada a la vivienda, tras llamar a la puerta escapaban y la dueña de la casa se daba un gran susto.

**Al palo.** Se formaba un montón de tierra menuda o arena y en el centro hincaban un palo de unos 20 centímetros de altura. Tras el sorteo o arrimar a la raya, el primero debía rellenar con la tierra amontonada un bote de hojalata, luego el siguiente y así los demás. Perdía el jugador que, al manipular la tierra, se le caía el palo. Juego antiguo.

**Carabí, carabá.** El que la pagaba se ponía contra la pared con los ojos tapados con la mano. El resto de los compañeros se colocaban en la pared opuesta. Mientras decía el pagador *carabí, carabá que voy a mirar*, los demás avanzaban hacia la pared opuesta, si les pillaba moviéndose eran descalificados. El objetivo era llegar el primero a la pared opuesta.

**Que llueva, que llueva.** *Que llueva que llueva / la Virgen de la Cueva, / los pajaritos cantan / la nieve se levanta, / que sí, que no, / que llueva un chaparrón, / que moje los cristales de la estación. / Dile a Perico que cante un poquito, / y si no lo hace bien, / que le den, que le den / con el rabo la sartén. / El sartén era de plomo, / las tajaditas de lomo, / tú me las das, yo me las como.*

**Pimpinillo Martinillo.** Varios niños en corro se agarraban las orejas unos a otros estirándoselas a la vez que cantaban: *Pimpinillo, Martinillo / a cómo las habas, a veinticinco, / en qué calleja la Morroñeja / estírame, niño, de las orejas.*

**A justas.** Juego de reto entre los niños a ver quién podía más. Consistía en que el rival tocara con la espalda el suelo, si lo conseguía le decía: *¿Te das?* Y si contestaba sí, quedaba vencido. Casi todos los chicos sabían quién ganaba a quién.

**Echar un pulso.** Cogerse los rivales las palmas de las manos y manteniendo los codos sin levantar sobre una superficie lisa doblar el brazo del rival hasta abajo.

**La silleta.** Dos niñas cogían una silla pequeña y una tercera se sentaba, las dos la balanceaban cogiéndola con las manos y a la vez cantaban: *Al sillete de la reina / que nunca se peina, / si no se peinaría / al suelo caería.* A continuación tiraban a la niña al aire elevándola un poco y la volvían a recoger en la misma silla.

**A pistones.** Los vendían en el comercio en tiras, también les llamaban “pedorretas”. Al encenderlos les daban la vuelta agarrados con la mano haciendo un gran círculo. Los chicos más valientes los metían encendidos entre las manos huecas y producían un ruido sordo. Otras veces, los pisaban contra el cemento o les pegaban con una piedra para explotarlos o se verificaba mediante una pistola metálica. A veces, los niños se pintaban la cara y las manos con estos pistones remojados en agua, e introduciéndose en la oscuridad brillaban con fluorescencia.

**Tres en raya.** Sobre un pequeño cuadrado en el suelo marcaban las bisectrices y unían el punto medio de un lado con su opuesto. Participaban dos jugadores con tres pequeños objetos, casi siempre piedrecillas, colocadas en el punto de intersección de las líneas y que se distinguían fácilmente por su aspecto o por su tamaño las de un jugador de las del otro. Tras un sorteo, el primer participante colocaba la piedra en el centro donde se cruzaban todas las líneas y ya era inamovible. El segundo participante ponía la suya en cual-

quiera de las ocho posiciones restantes y así hasta que colocaban las seis. El objetivo era mover y colocar las piedras de tal manera que las tres quedasen alineadas.

## JUEGOS DE CARTAS Y DE MESA

**Brisca, tute y siete y medio.** Aunque son juegos de mayores, a veces, en familia, intervenían los niños ya mayorcitos.

**La raposa.** La raposa era el cuatro de oros. Tras poner dinero en el corro se daban las cartas. Al que le tocaba un rey cogía del corro una peseta, si le tocaba un as ponía una peseta y si le salía la raposa ganaba todo el dinero que había en el corro en ese momento.

**La boni.** Tras repartir todas las cartas entre los jugadores tiraban los pares y los ases, menos la boni, el as de oros. El de mano le daba a robar al siguiente e iban tirando cartas si hacían pares hasta que uno se quedaba con la boni y perdía. Se barajaba y le preguntaban: *¿De qué rey de enamoras?* Decía uno de un palo, y entonces se quitaban cuatro cartas por arriba y por debajo, si acertaba con la carta dicha se libraba, si no, recibía tantos palos como cartas hasta que saliese.

**Al burro.** Se jugaba solamente con las figuras. Contaban *uno, dos y tres* y entonces se pasaban una carta boca abajo, cuando eran iguales el afortunado decía: *Burro*, ponía la mano encima del corro y rápidamente lo hacían los demás. El último en ponerla quedaba eliminado.

**La perejila.** Repartían todas las cartas y cada uno jugaba individualmente. El de mano colocaba a partir de un as todas las que tenía siguiendo este número, aunque fueran de distinto palo. Continuaba el siguiente jugador la numeración, si tenía, pues de lo contrario pasaba y tenía que depositar en el corro cierta cantidad de dinero. El juego seguía y el primero que se descartaba ganaba y los demás debían darle tanto dinero como naipes tuvieran en ese momento. El que tenía la perejila, así llamada la sota de oros, le servía de comodín para cualquier número y podía utilizarla a su conveniencia.

**A la sota la chichota.** Se repartían todas las cartas y cada jugador tiraba las parejas. El de mano cogía una carta al siguiente y si hacía pareja las tiraba al montón, luego jugaba el siguiente, y así hasta que uno se descartaba, y al que se quedaba con la chichota, la sota de oros, le pegaban según las cartas que le quedaban de esta manera:

*Rey. Rey reinando, tirando pedos con una caña ( tirando tiros con una caña) la caña se rompió y el rey se escapó. / Caballo. Caballo caballero, cuenta las estrellas que hay en el cielo, cuéntalas tú que yo no las veo. / Sota. A la sota la chichota puso huevos en la bota, puso uno, puso dos, puso tres, puso cuatro en el zapato. (Sota rebota como una pelota, los hombres en misa y las mujeres en camisa) / Siete. Con el siete un cachete. / Seis. Con el seis un revés. / Cinco. Con el cinco un pellizco. / Cuatro. Con el cuatro un sopapo. / Tres. Tres palitroques saca la gaita por los bigotes, Juan el tuerto fue a por leña, vino casado con una cigüeña. / As. As tris tras, en mi casa no entres más. / En tu vida comerás porque lo manda tu tío Tomás.*

**Juegos de mesa.** Muchos de estos juegos se comercializaron y fueron muy populares: Sobresalen el *parchís*, la *oca* y los *rompecabezas*, algo menos populares las *damas* y el *ajedrez*. También la *lotería*, precedente del actual bingo.

Se repartían los cartones con las series de los números y uno de los jugadores extraía las bolitas de una bolsa de tela, el bombo circular vino tarde, y cantaba en voz alta su número. Cada jugador ponía una ficha en el número acertado de su cartón y ganaba el primero que conseguía completar todos los números.

## COLECCIONISMO INFANTIL

**Cromos.** Generalmente las chicas coleccionaban cromos de flores y animales y los chicos de futbolistas y ciclistas. Los cromos se adquirían en las tiendas y, a veces, estaban incluidos gratuitamente al comprar chicles y caramelos. También recortaban de revistas o papeles impresos, los llamados “cromos falsos”. A veces, con los cromos se formaba una colección de animales, coches, futbolistas, historietas, cuentos, que había que pegarlos en un álbum. Se compraban sobres con los cromos y siempre había alguno que salía pocas veces, le llamaban “el difícil”, y si alguno lo tenía “repe” lo podía cambiar por varios cromos, para ello se llegaba a un acuerdo. Los “fáciles” los cambiaban uno por uno. Los niños sabían de memoria los cromos que les faltaban para completar una determinada colección.

**Tebeos.** Estaban muy de moda estas publicaciones periódicas: *El TBO*, *Pulgarcito*, *El Guerrero del Antifaz*, *Roberto Alcázar y Pedrín*, *El Jabato*, *Hazañas Bélicas*, *El Capitán Trueno*, *El Coyote*, generalmente leídos por los chicos. Otros tebeos de hadas y princesas los leían las chicas como *Sisí*, además de algunos de los arriba indicados.

**Caras de cajas de cerillas.** Solían tener las cajas de cerillas alguna figura, se las llamaba “santos” y jugaban con ellos a cara y cruz echándolos al aire o a montar tirando cada jugador uno a uno desde determinada altura. El afortunado que lograba que su santo montase a otro, se llevaba todos los del suelo.

**Recortables.** Confeccionados en papel, generalmente eran de muñecas, por medio de unas pestañas dobladas se les podía ir colocando diversos vestidos.

**Cabezotes.** Alfileres con la cabeza de cristal o de pasta de colores. Hacían como una almohadilla de tela, llamada “perilla”, y los hincaban en los cuatro lados del cuadrado. A veces, se hacían de papel, también en forma cuadrada. Los guardaban igualmente en pequeñas cajas metálicas.

**Monedas de real.** Tenían estas monedas un orificio central y por medio de remaches se sujetaban a lo largo de un cinturón y así conseguían adornarlo.

## JUEGOS ORGANIZADOS EN LAS FIESTAS PATRONALES

Tanto en las fiestas de la patrona de la ciudad, santa María Magdalena, 22 de julio, como en las fiestas de la Virgen de Nieva, a primeros de septiembre, todos los años organizaba el Ayuntamiento una serie de juegos variados con muchos participantes mozalbetes, pues siempre podían ganar algún premio casi siempre en metálico. Casi todos ellos tenían lugar en la plaza de los Fueros, los dirigían los alguaciles, quienes también entregaban a los



premiados una cantidad de dinero.

**Romper pucheros o cántaros.** Se colocaban estas vasijas de barro sujetas a una cuerda tirante, y los participantes, con los ojos vendados, intentaban con un palo romperlas. El público les ayudaba y les indicaba gritando: *¡A la derecha, adelante, arriba; etcétera.* El interior de estas vasijas se llenaba con agua, harina o caramelos.

**Meter la cabeza.** Llenaban un cubo de agua o harina y en el fondo colocaban una moneda que había que cogerla con la boca.

**Darse chocolate.** Dos participantes con los ojos vendados se daban chocolate hecho uno a otro con las cucharas, y al mancharse mucho provocaban la risa de los espectadores.

**Cucañas.** Levantaban en el suelo un árbol descortezado que estuviera bien liso y en lo más alto colocaban un pollo u otro premio. Los participantes intentaban subir y se resbalaban mucho, algunos se untaban las manos con arena que llevaban en los bolsillos para agarrarse al mejor tronco. El que lograba llegar hasta arriba ganaba el premio.

**Carreras de sacos.** Era el juego más utilizado y había muchas variedades. Metiéndose dentro de un saco y agarrándolo con ambas manos se comenzaba una carrera de saltos para llegar a una meta prefijada.

**Carreras de bicicletas.** Sobre un circuito fijado conseguía el premio en metálico el primero que llegaba a la meta. En otras ocasiones ganaba el que llegaba el último, carrera de lentitud. Otras veces se colocaban unas cintas con anillas colgando de una cuerda y marchando montado en la bicicleta con un palito tenía el corredor y sin pararse acertar a meterlo dentro de la anilla y lograr arrancar la cinta.

**Carrera de burros.** Iban los amos montados sobre estos animales, les daban muchos palos para que corriesen lo más posible y ganaba el primero que llegaba a la meta.

**Otras carreras.** Se introducía una cuchara dentro de la boca sujetándola con los dientes y sobre aquélla ponían un huevo. Ganaba el primero que llegaba a la meta sin que se le cayese el huevo al suelo. A veces, había que correr con una bandeja circular y sobre ella un vaso y una botella.

**Llenar las botellas.** Colocaban unos pozales o calderos llenos de agua y a cierta distancia las botellas de vidrio vacías y el primero que llenaba su botella con el agua transportada en la boca ganaba.

**Tirar de la cuerda.** Se dividían los participantes en dos bandos en direcciones opuestas agarrando con ambas manos una soga cada uno tiraba hacia su campo intentando arrastrar hacia él a todos los del equipo contrario.

## RESUMEN

Este trabajo sobre los juegos infantiles en Viana es la contestación a una encuesta realizada en 1989 para el *Atlas Etnográfico de Vasconia*, obra diseñada por José Miguel de Barandiarán y editada en 1993. Esta encuesta fue realizada en 79 localidades de Navarra, Euzkadi y Pirineos Atlánticos. La que ahora ofrecemos ha sido completada y aumentada, recoge las contestaciones de los colaboradores vianeses, la mayor parte de ellos ya fallecidos. Muchos de estos juegos de carreras, de saltos, de lanzamiento, juegos con hilos y de manos, juegos con animales y plantas y con juguetes artesanales, canciones de sogas y de corro han estado presentes en la ciudad hasta pasada la primera mitad del siglo XX.

## ABSTRACT

This article on children's games in Viana comes in response to a survey performed in 1989 for the Ethnographic Atlas of Vasconia, a work designed by José Miguel de Barandiarán and published in 1993. The survey was carried out in 79 localities in Navarra, the Basque Country and the Atlantic Pyrenees. The present study now completes and augments the survey with the replies of respondents from Viana, most now deceased. Many of these running, jumping and throwing games, games involving string and hands, games with animals, plants and homemade toys, skipping-rope and ring songs were played in the town well past the first half of the XX century.