

JUEGOS INFANTILES DE ARRASATE-MONDRAGON (GIPUZKOA)

DANEL MENDIZABAL ZABALO (*)

JUEGOS CON BALON Y PELOTA

- *Pelota y modalidades*

Mano a mano

Mano a parejas

"A chiquita". "Xemeikora" (moneda de 5 céntimos).

Se jugaba en grupo. Uno de ellos le daba a la pelota, si el que la restaba hacía falta, debía de darle una perra chica al que había sacado inicialmente o si el juego seguía al que anteriormente a él había restado.

(Daniel Ugarte Arkauz, 70 años).

Fueras, primis, kales, calles, vidas

Se jugaba en grupo. El que fallaba la pelota quedaba fuera del juego, esperando a que terminara para volver a entrar. Poco a poco se iban eliminando los jugadores hasta quedar finalmente dos.

De estos dos últimos, el que ganaba, si lo hacía al comienzo, es decir, en el primer juego, era poseedor de dos puntos. Si era el mismo jugador quien ganara en juegos posteriores sumaría un punto más por cada juego que ganara.

Para perder su acción al juego, el que tenía los puntos había de hacer tantos fallos como puntos tenía.

Si resultaban jugadas de carácter conflictivo, los implicados en las mismas, se podían juntar para retar

a todos los demás jugadores mediante la fórmula: "contra mí" o "a medias".

En caso de estar todos los jugadores a puntos iguales y de ganar los retadores, todos los jugadores que componen el grupo de perdedores, sea el número que fuese, quedarían eliminados del juego.

En caso de que algún jugador poseyera más de un punto, a éste se le restaba uno, quedando en el juego mientras los demás eran eliminados por haber agotado todas sus posibilidades.

(Daniel Mendizábal, 21 años).

Con una mano

Bajo pierna

De revés

Si uno era más que otro se daban ventajas

—Uno de los contendientes por ejemplo a no pasar de un determinado cuadro y el otro teniendo libre el pasar aquello y más.

—Dos atados mano a mano en contra de uno o dos con las manos libres.

—Sin paredes laterales. Se cogían como referencia uno o dos cuadros.

—Cogiendo el frontis como pared y la pared como frontis. Según la habilidad de los jugadores se cogían diferentes cuadros.

—Jugando con la mano izquierda y teniendo derecho a bote mientras que el otro jugaba con la derecha y pegando al aire. Si el más hábil era zurdo se reglamentaba a la inversa.

—Uno contra dos y dos contra tres

(*) Este trabajo fue realizado por Daniel Mendizabal Zabalo en 1981 cuando cursaba 3. curso en la Escuela de Magisterio de Eskoriatza (Gipuzkoa).

—Siempre sacaba uno pero escogiendo la pelota el que hacía el tanto

—Con una mano atada a la pierna

Cesta punta

Remonte

Pala, paleta y raqueta

(Daniel Ugarte Arkauz, 70 años).

- *Fútbol*

- *Baloncesto:*

A falta de las cestas, las suplían las chapas donde se encontraban los números de las casas.

Se seguían las reglas tradicionales pero aún así se añadía otra de carácter convencional. Para puntuar había de sonar la chapa.

- *Pelota (chicas)*

Con pelotas y balones de reducido tamaño botadas contra el suelo o alguna pared, las niñas van realizando ejercicios cuya complejidad aumenta cuanto más avanza el juego, acompañados por ejercicios corporales como saltos, txalos, etc.; y acompañados de multitud de canciones

- *"Ponerse en medio". "A la mitad"*

Juego realizado indistintamente por chicos y chicas. El número de participantes es más bien reducido, pero si es grande se multiplica el número de jugadores que se quedan en la mitad.

Dos equipos alineados en un territorio determinado, tratan de pasar el balón de un lado al otro sin que los que están en la mitad atrapen el balón. Tanto los que estén en el medio como los grupos de las esquinas, podrán moverse pero hasta ciertos límites, pues entre los tres grupos debe de existir una establecida distancia.

Si el balón es cogido por el del o por los del medio, quien haya tirado el balón pasará al medio y el que lo ha cogido formará parte del grupo de lanzadores.

- *Balón prisionero*

- *Bolos*

- *"A lo matón". "Al buche"*

Dada su brusquedad es un juego realizado por chicos.

Se realiza contra una pared y consiste en ir golpeando con un balón. Si alguien lo hace fuera del recinto estipulado o pega a un componente, en el primer caso le tocará ir a dentro, al *buche* y en el segundo caso, quien ha recibido el balonazo.

El que está dentro, estará dispuesto a recibir balo-

nazos de cualquier clase sin nada que objetar. Para librarse de esta situación ha de coger sin bote el balón lanzado y si así lo hiciera, la situación del lanzador se invertiría con la del que ha cogido el balón. Poco a poco el recinto se va llenando de niños que ayudándose mutuamente intentan coger el balón.

Quedando dos jugadores, el que falle será quien pase en el siguiente juego a *pasar el buche*.

El niño que por cualquier motivo no justificado dejara de jugar, será castigado con tiros lanzados en número de 100, poniendo el culo como diana.

- *Altos*

Jugado indistintamente por niños y niñas.

Se lanza una pelota o un balón hacia lo alto en el momento en que se nombra a uno de los jugadores. Si al hacerlo, el nombrado consigue coger el balón sin que de bote, será éste quien repetirá la acción del primero. Si el balón, al no ser alcanzado bota en el suelo, el nombrado desde que coge el balón, contará con tres pasos para acercarse a los otros jugadores que habrán huído y lo harán cada vez más si el poseedor del balón no llega a verles.

En el caso de que el nombrado al lanzar el balón diera con el mismo a cualquiera de los jugadores y éste último no consiguiera atraparlo, perdería una de las vidas que tiene. En caso de cogerlo será éste quien se verá en disposición de disminuir la vida de los demás.

Todos los jugadores contarán con tres vidas al comienzo del juego.

- *Criquet*

Juego que indistintamente lo realizan chicos y chicas.

Con una especie de martillo invertido se trata de golpear unas bolas y hacerlas pasar por unos arcos puestos al efecto.

- *Futbolín*

a) Al igual que en un campo de hierba se juega un partido de fútbol pero los jugadores serán de madera y se realizará en una superficie preparada para ello.

b) Simulando a los futbolines eléctricos, sobre una superficie rectangular y rodeada de clavos de cuyas cabezas se enlazan unas gomas y como bola una canica se siguen las mismas jugadas que en los anteriormente citados. En el lugar de los mandos se utilizan pinzas y ganchos de ropa.

- *Ping-pong*
- *Balón-bolea*
- *Cartas*

Brisca, tute, mus, siete y medio, 31, seises, solitario, comunismo, julepe, aros, mandatos, familias, escoba, burro, mentiroso, ladrón, chinchón, buenos días señorita, reloj, nombres, jódete, punto.

- *Soka-saltoka, cuerda, comba*

Juego destinado a las niñas pero no exclusivo pues proliferan los niños que han jugado a la misma.

El juego se puede hacer de diversas formas. Los más pequeños y los que no saben entrar por arriba a la cuerda juegan generalmente a *las olas* que consiste en ir la salvando cada vez que llegan a cada uno. Los que saltan la cuerda entrando cuando está arriba, lo pueden hacer de dos formas, saltando cada vez que pasa la cuerda o realizando saltos más o menos prolongados debido a que los que dan la cuerda realizan pases rapidísimos llamados *bicos*.

Al saltar la cuerda, son poquísimos los momentos en los que no se canta.

—“¿Dónde estás Alfonso XII, dónde estás triste de tí?
Voy en busca de Mercedes que ayer tarde no la ví
Merceditas ya está muerta, muerta está que yo
la ví
cuatro luces la llevaban por las calles de Madrid.”
(Elena Zabalo Ugarte, 54 años).

—“Tengo una falda tableada que no me llega a la rodilla”.

—“El gato miuau, ha desayunado café con leche y pan tostau, tau, tau”.

—“Saltoka, saltoka date la media vuelta, revuelta, que entre la primera”.

—“A la guindilla picante, a la que le toque que se aguante”.

—“Al pasar la barca me dijo el barquero, las niñas bonitas no pagan dinero.

Yo no soy bonita ni lo quiero ser, arriba la barca, una dos y tres en el año 23”.

—“No hay en España puente más elegante que el de Bilbao porque lo han dicho los bilbainitos que son bonitos y resalados”.

—“Al subir las islas españolas, Nicolás las pudo apreciar, al ver una niña temerosa, dime niña dime a dónde vas.

Voy a la guerra de Cuba, donde estarán mis hermanos, estarán desesperados por la guerra de alirón, alirón, San Vicente es campeón y ¿por qué? y ¿por qué? Porque ha metido un gol, y ¿con qué? y ¿con qué? Con la punta del tacón”.

—“Tengo una jarra llena de flores para la Virgen de los Dolores, tengo un clavel para Isabel, cuando se

case se lo daré. Ya se ha casado, ya se lo he dado pero su novio se lo ha quitado”.

—“Al pucherito leré, me dijo anoche leré, que sí quería leré, montar en coche leré y yo le dije leré, que sí quería leré, montar en coche leré”.

—“Patinar, patinar, patinaba una niña en París, resbaló, resbaló y de allí en el puente se cayó”.

—“Quisiera saber mi vocación, soltera, casada, viuda y monja”.

—“Don, Don Cirilo pastelero se comió cuatro pasteles”.

—“A Bedoña subir, a Bedoña bajar, el casero venir, el casero pegar”.

—“Tengo una muñeca vestida de azul, con su camisita y su canesú”.

La saqué a paseo, se me constipó, la metí a la cama con mucho dolor”.

—“Al entrar en Mondragón lo primero que se ve, es la fábrica Fagor ¡ujó! y el barrio de San Andrés”.

—“A la de sí, a la de no, yo no tengo novio, a la de sí a la de no, se llama Antonio, a la de sí a la de no y no lo quiero, a la de sí, a la de no, porque es torero”.

—“Allí arribita en aquella montaña, hay un palacio de tierra, seré, seré”.

—“Soy capitán de un barco inglés, en cada puerto tengo una mujer, la rubia es sensacional y la morena tampoco está mal”.

—“El gatito que tiene mi vecino es un chulo que gasta pantalón, se levanta y pide el desayuno y se pone a bailar el charlestón, charlestón”.

—“Una y dos lávate los pies, no me da la gana, tenía que ser Pepa la marrana”.

—“Una y dos pimiento pimentón que chupa, que rabia que toca la guitarra, que baila charlestón un, dos”.

(Raquel Gutiérrez, 13 años).

—“Rey, rey cuántos años viviré, soy pequeña y no lo sé, uno, dos, tres”.

(Daniel Mendizabal, 21 años).

- *Tortolosak, tabas*

Juego eminentemente femenino. Se lanzaba hacia arriba y se daba un txalo o se hacía un juego de manos hasta que la pelota bajara. También en este intervalo se cambiaba la posición de la taba. La taba, tenía cuatro posiciones: primera, segunda, tercera y cuarta.

Cada vez que se lograban la totalidad de las posiciones en una taba, se añadían más tabas hasta formar un número de seis.

- *Pote-potes*

Juego mixto realizado en grupo.

Se cuenta para conocer al que le ha tocado. Le dan un par de vueltas mientras uno del grupo, dán-

dole una patada al pote lo manda lo más lejos posible. En este momento todos corren a esconderse.

El destinado a buscar a los demás puede ir hacia el pote mirándolo, pero para volver al punto de partida ha de hacerlo hacia atrás y no corriendo para que de tiempo de esconderse a los rezagados.

El que se queda, al salir en busca de alguno si lo viera, ha de ir corriendo al lugar donde se encuentra el pote y dándole tres golpes ha de recurrir a la fórmula: *Pote, pote, pote por "X"*, diciendo en voz alta el nombre del que ha sido descubierto.

Si a continuación uno de los que está escondido, al verle descuidado y alejado del pote, sale de su sitio, se le adelantará y dando fuertes patadas al empedrado pote, —no siendo en número superior a tres—, el encargado del pote ha de ir en busca del mismo igual que al comienzo del juego pero con la certeza que tendrá que comenzar de nuevo pues al habersele dado patadas, el o los que anteriormente habían sido descubiertos quedan en total libertad. El juego terminará cuando hayan sido descubiertos todos los que se hallan escondidos.

Para comenzar un nuevo juego, se tendrán en cuenta las incorporaciones al grupo, siendo el último que ha llegado quien se queda. Si el número de jugadores es el mismo, el primero que fue descubierto en el juego anterior será quien se encargue del pote.

- *Cromos*

Los cromos eran considerados por lo general, como prendas de pago sobre algo apostado o perdido, pero también con ellos se realizaban diversos juegos.

Lo más normal era el juego realizado en grupo.

a) Desde una altura, aproximadamente desde el pecho, se dejaban caer al suelo. Al hacerlo, los cromos de cuantos jugadores habían probado suerte debían de quedar enseñando la parte dibujada. Si ésto sucedía sólo en uno, el que así lo hiciera podía quedarse en propiedad todos los demás cromos.

Si fueran más de uno los cromos que cumplían el requisito, cada uno recogería los cromos que más cercanos estuvieran al suyo.

b) Se ponían los cromos uno encima de otro pero ambos por la parte blanca. Con la palma de la mano en forma hueca, se les daba un golpecito con el propósito de elevarlos. En el momento de la caída, si éstos quedaban por la parte no dibujada ninguno de los jugadores podía recogerlos como suyos, para ello alguno tendría que ponerlos con la fotografía mirando hacia arriba.

Generalmente los cromos eran de un tamaño reducido y los manejaban las niñas.

- *Parchís*

Se juega sobre una superficie rodeada de números. Son cuatro el máximo de jugadores. Cada uno contará con cinco fichas. Por mediación de unos dados se intentan sacar las fichas del casillero individual, para ello los participantes han de sacar con el dado el número cinco, al hacerlo se verán beneficiados con la salida de una ficha.

Según avanza el juego y debido a la suerte, unos y otros podrían alcanzarse. Si la ficha de un jugador llegara a posicionarse en la misma casilla en la que se encuadra la ficha de un adversario, la ficha alcanzada quedaría eliminada volviendo al paquete inicial.

Si un jugador al lanzar el dado sacara el número 6 después de tener alguna ficha en juego, podría tirar nuevamente el dado y seguir avanzando con la ficha apetecida. Si llegase a repetir el número 6 por tercera vez, la ficha del jugador quedaría fuera de juego, teniendo que comenzar de nuevo si era la única ficha en juego y si no fuera la única, tendría la obligación de esperar una *txanda* sin probar suerte.

El juego terminará cuando todas las fichas de todos los jugadores lleguen al punto final.

- *Oca*

- *Tres en raya*

Juego mixto. Ante la falta de tablero o cartón se trazaban las líneas en el suelo. Son dos los jugadores que disputan el juego.

El cuadro marcado en el suelo se divide con cuatro aspás.

Uno de los jugadores comienza el juego poniendo una ficha en la mitad del cuadrado, esta ficha después de ser colocada no se podrá mover.

Los dos jugadores tratarán de evitar que su contrincante consiga poner sus tres fichas correspondientes en una de las líneas trazadas. El que lograra hacerlo sería el vencedor.

En juegos posteriores llegados a un común acuerdo, se turnarán para poner la ficha del medio o de no perder el derecho al efecto por haber ganado la partida anterior.

- *Al corro de las patatas*

Juego mixto y realizado con miras a los más pequeños.

Como el nombre del juego indica, se hace un corro con los componentes del grupo. Estos van enlazados por sus manos y dando vueltas a la vez que cantan una canción que dice así:

"Al corro de las patatas, naranjas y limones que comen los señores a la hora de comer, alupé, alupé ¡sentadito me quedé! Al llegar al final de la canción y como de ella se traduce, todos se quedaban sentados.

Esta canción no era la única que se cantaba sino que con el nombre genérico del "corro" se englobaban otras de idéntico carácter que la inicialmente citada.

"Agachate y vuélvete a agachar, que las agachaditas no saben bailar. Molinillo, corre corre que te pillo, alupé, alupé sentadito me quedé!".

- *Diábolo*

Juego eminentemente femenino. Se juega individualmente.

Objeto: Una cuerda unida en sus extremos por dos palos y dos piezas cónicas y unidas por sus extremos de más a menos por una placa circular de madera o metálica.

Modo de juego: Con un particular movimiento de manos, se hace recorrer el diábolo (pieza cónica) de un lado al otro de la cuerda, cogiendo cada vez más velocidad.

En un momento determinado se lanza la pieza hacia arriba, siendo más pronunciada la altura cuanto mayor sea la habilidad del jugador. Cuando la pieza toma de nuevo contacto con la cuerda se puede lanzar seguidamente al aire sin que ruede por la cuerda o dejar que lo haga para volverla a lanzar.

Se ha de evitar que el diábolo caiga al suelo.

- *Gallinita ciega*

Jugado indiferentemente por niños y niñas. Se realiza en grupo. Para saber quién se quedará como la gallinita se contará.

A ésta le vendan los ojos con un pañuelo o una venda para que no pueda ver, a continuación se le dan unas vueltas con el fin de desorientarle.

De vez en cuando, alguno del grupo le tocaba para atraer hacia él su atención. Si la gallinita ciega llegara a tocar a alguien debería de reconocerle, el localizado para ello debía de dificultar su trabajo no pronunciando ningún ruido pues si no sería fácil el adivinar de quién se trataba.

- *Esconderites*

Juego jugado por niños y niñas. Realizado en grupo.

Después de haberse sorteado, el que se quedaba, en un lugar determinado llamado *pido* comenzaba a contar hasta un número determinado, generalmente hasta 100, dando tiempo a que el grupo se escondiera.

Algunas veces ni siquiera se escondían, poniéndose detrás del pido para librarse pero generalmente se prohibía pues rompía la dinámica del juego. Si el juego era *a librar el último* el que era hecho el primero tenía posibilidades de librarse.

Llegado el momento en que solamente quede un niño si éste consigue adelantarse al pido lo tocará y repetirá al mismo momento: *Pago por mí y por todos mis compañeros*. Gracias a ello comienza de nuevo el juego siendo otra vez el que anteriormente se quedaba quien vuelva a hacerlo.

Si el juego era *a no librar* no terminaba el mismo hasta que todos los participantes estarían descubiertos, pero de esta forma el que primeramente era descubierto sabía de antemano que al juego siguiente sería él quien se quedara.

Los jugadores que están escondidos utilizan toda clase de artimañas para confundir al que se encuentra en el pido.

Si en la carencia de haber visto a una determinada persona, la daría como descubierta y por cualquier motivo se hubiera confundido, aquella a quien se ha nombrado o cualquiera de sus compañeros saldrá de su escondite diciendo: *mal pido*.

Si la confusión es cierta, todos los jugadores saldrán de su escondite y el que se queda tendrá que volver a contar de nuevo quedando además libres los que anteriormente habían sido descubiertos.

- *Chorro-morro*

Juego generalizado entre los chicos pero no exclusivo pues algunas chicas también se animaban.

Son dos grupos los que participan, para formarlos se cuenta de la siguiente forma: Los pares formarán un grupo y los impares el otro. (27, 47, 67, 87) (17, 37, 57, 77).

El número de componentes es ilimitado.

Como sujeción, para los que en forma de burro y enlazados entre las piernas por la cabeza se encontraban *abajo* había una *ama* que controlaba el juego.

Los que saltaban sobre los agachados, lo hacían con mucha fuerza para ganar cuantas más posiciones e intentando por otro lado romper la cadena formada. Al hacerlo habían de tener mucho cuidado en *no meterla* (introducir el pie entre los arcos formados por los jugadores que se encuentran abajo).

Si esto sucede y los que están abajo se dan cuenta las posiciones de los saltadores se invertirán con los que aguantan las embestidas.

Al dar el salto lo debían de hacer con precisión, pues después de haberlo ejecutado no podían adelantarse ayudados de las manos. Si al ejecutar el salto, el que lo hace se cae, habrá que ver cuál es el

motivo, si es por flojedad de los que están abajo o por fallo del mismo.

En el primer caso, los saltadores lo seguirían haciendo y en el segundo, las posiciones se invertirán.

Al estar todos montados, uno de los de este grupo dirá la fórmula *Chorro, morro, piku, callo, que*, mientras enseña uno de los dedos a una altura suficiente para que la *ama* lo vea.

Relación de los nombres citados con los dedos:

Pulgar: *Chorro*. Índice: *Morro*. Corazón: *Piku*. Anular: *Callo*. Meñique: *Que*.

Si los que están abajo acertaran el dedo que se muestra, la posición de éstos se invertiría.

Si fallan, nuevamente los que se encuentran arriba volverán a saltar.

- *Toca-torres*

Juego mixto. Consta de dos grupos, los cuales se hallan separados por una distancia preestablecida.

Los dos grupos deben de procurar pasar individual o colectivamente a campo contrario pero sin ser tocados o agarrados.

Si lo logran, harán *torre* y cuando sus enemigos salgan en busca de los compañeros, tendrán la opción de salir por detrás de ellos y a su vez eliminarlos si los cogen.

Si cualquiera de los dos grupos hace algún prisionero, éste último tendrá que esperar a que uno de los compañeros haga torre para que pueda volver al grupo.

Poco a poco los territorios se van llenando de prisioneros y cuando llegue la hora en que tengan que enfrentarse los únicos supervivientes, el que consiga hacer torre habrá vencido y por lo tanto su grupo.

- *Soka-tira*

- *Yo-yo*

Realizado con botones, madera o plástico.

- *Cometa*

- *Juego de pistas*

- *Hacer lo que hace el primero*

- *Dolar*

Juego mixto. En su transcurso se realizan multitud de subjuegos como la colchoneta, corral de caballos, etc.

- *Trompa, peonza*

Es un juego realizado por chicos.

A una madera realizada en forma de huevo y en uno de cuyos extremos sobresale una punta se le ata una cuerda que debe ser lo más lisa posible, pues si se encuentra deshilada dificultaría la salida de la trompa al ser lanzada.

Esta cuerda que se encuentra enroscada en la trompa también debe de estar cogida entre la mano. Al soltar la trompa de la mano y sostener la cuerda, la primera sale despedida.

Si al salir la trompa comienza a bailar con la punta metálica, cuando se encuentra con más fuerza bailando, el niño poniendo la mano en el suelo y abriéndola podrá llevar suavemente la trompa hacia su mano y dejarla en la mitad bailando de una manera uniforme, como si estuviera dormida.

Si la trompa sale y danza al revés se dice que está bailando de *culo*.

- *Doke*

El doke es un juego antiquísimo y de un arraigo tan popular que el Viernes Santo después de haber escuchado los oficios religiosos, los concejales con el alcalde al frente y algunos alguaciles se dirigen a una arboleda llamada Zaldibar y en la que por medio de monedas de oro (*urriko ontzak*), era costumbre el jugarse unas anchoas albardadas y unos buenos tragos de vino servidos en el lugar citado. Todo esto era servido en bandejas o platos de porcelana.

Modo de juego:

Para fallar las jugadas y marcar en el suelo una raya, se nombraba de común acuerdo un juez árbitro.

Esta raya debía de ser trazada lo más rectamente posible, su longitud era de unos dos metros y en cada punta se le marcaban dos rayas que servían de guía para indicar la validez del lanzamiento, esto es, toda moneda que estuviera fuera de ella ya no contaba para puntuar.

Se formaban dos grupos de cuatro o más jugadores, con derecho a tirar dos monedas por cada componente. Uno a uno de cada grupo se van turnando para lanzarlas, viendo de esta forma quién es el que ha llegado a completar el número de puntos señalados antes.

Si se acertaba a poner la moneda lanzada encima de la raya, conseguían 2 puntos y 1 si la moneda lanzada se encuentra la más cercana de la raya de entre las demás lanzadas. Si las monedas que se encuentran cerca de la raya son del mismo jugador, por separado, contará 1 punto por cada una.

En la mitad de la raya trazada, se marcaba un cuadrado de unos 10 cm.

Si la moneda lanzada entraba dentro del cuadrado, el jugador ganaba 4 puntos, pero para ello no debía de tocar ninguna de las rayas. Si además de todo esto era la más cercana a la raya grande, ganaba 1 punto más, osea, un total de 5 puntos.

En la tierra y parte central del interior del cuadrado anteriormente citado se introduce un cuchillo. Si el lanzador, desde una distancia de 8 ó 10 metros le diera sin que la moneda tocara el suelo sumaría 5 puntos.

Si un lanzador le daría al cuchillo conseguiría 5 puntos, además si queda dentro del cuadro sin que toque a ninguna de las rayas sumaría otros 4 nuevos puntos y podría redondear la jugada si además queda la más cercana a la raya grande logrando 1 punto más. Es decir, serían 5 puntos por *cuchillo*, 4 por hacer *barru* y 1 por *punto total*, 10 puntos por moneda.

Esta es la jugada reina del doke.

(Daniel Ugarte Arkauz, 70 años).

- *Flotka*

Para ello hacía falta un tubo que generalmente era una caña de tamaño y término medio, cortada de las dos juntas, y un palo del diámetro aproximado del tubo siendo unos tres dedos más largo. A este palo se le adelgazaba con el cuchillo, hasta obtener aproximadamente el diámetro del agujero y dejándolo más corto que la longitud interior del tubo.

En los dos extremos del citado tubo, se ponían dos pelotitas hechas de lino o de papel mojado con saliva.

Al tapar con las dos bolitas los extremos, en el interior del tubo se formaba una cámara de aire.

Con el palo asentado en el vientre e introduciéndolo en un extremo del tubo se impulsaba a una de las bolitas colocada en aquél extremo. Al hacerlo, se ejercía una presión que obligaba a la otra bolita a salir al exterior, produciendo el característico *flot*, mientras que la bolita inicialmente impulsada, quedaba en la punta no saliendo fuera, debido a que al ser el palo impulsor de menor tamaño que el tubo, hacía tope.

Además de sacar el *flot* característico, para jugar se ponía un objeto, a una distancia generalmente no muy larga a modo de diana y hacia él se lanzaban las pelotitas. En ello se denotaba la pericia del lanzador, también influida por la largura de la caña y el debido ajuste de las bolitas, pues si estas últimas cerraban todo posible escape de aire, la presión ejercida sería mayor y por consiguiente, saldría lanzada con más fuerza y más lejos.

Generalmente no se jugaba nada material en

ello, sino el orgullo de ser quien lograra alcanzar el objetivo.

(Daniel Ugarte Arkauz, 70 años).

- *Chopis*

- *Alavís*

Juego mixto y realizado en grupo.

Se contaba para saber quiénes serían los que se quedaban. Generalmente eran dos, pues debían de recorrer casi todo el pueblo y sería muy costoso el que una sola persona lo hiciera felizmente.

El grupo que escapaba podía esconderse por separado o en su conjunto. Desde su escondite los que allí se encontraban, al decir a viva voz: *Aleví, aleví, que estamos aquí* atraían a los perseguidores, que sin perder tiempo se dirigían al lugar de donde procedían las voces. Para no exponerse demasiado, los escondidos cambiaban de lugar. Otros grupos también desde sus lugares con el mismo dicho intentaban confundirlos. Si los perseguidores dieran con algún grupo serían éstos quienes pasarían a ser los perseguidores. En caso de que el grupo descubierto fuese superior a dos, se contaba entre ellos para saber ciertamente quiénes serían los perseguidores.

(Elena Zabalo Ugarte, 54 años)

- *Tape-tapes*

Juego mixto y realizado generalmente en interiores, casas, etc. Hechado a suertes, el que se quedaba debía de tener los ojos vendados para que no pudiera ver a los jugadores que tenía que descubrir.

El grupo debía de esconderse bajo o detrás de un gran montón de ropa, en los percheros, armarios, etc.; pudiendo estar en grupo o separados. De vez en cuando, tentando a la suerte, proferían toda clase de gritos y voces corriendo el peligro de ser descubiertos. Si el que tenía los ojos vendados descubría a los escondidos, mediante el tacto debía de acertar quién era.

- *Chicos y bandidos*

- *Indios y vaqueros*

- *Brujos*

Juego mixto pero generalmente realizado por chicos.

Se contaba para saber quiénes son los brujos. El número de éstos era generalmente proporcional al número de niños que escaparían. Los brujos salían en busca de los escondidos, si los hacían debían llevarlos al lugar de donde ellos procedían. Si el

juego se encontraba en sus comienzos, saldrían todos los brujos del pido a cogerles, mas si alguno de los escondidos era atrapado, generalmente uno o dos se quedarían cuidándoles para que no pudieran ser librados.

Terminará el juego cuando todos los escapados sean llevados donde los brujos.

- *Pañuelito*

Juego mixto. Se forman dos grupos de igual número de componentes, los cuales se encuentran separados por una distancia no muy larga. Entre uno y otro grupo se sitúa en la mitad un juez árbitro que entre sus dedos suavemente sostiene un pañuelo.

Cada grupo ha de identificar cada uno de sus componentes con un número puesto a su gusto. La cantidad de números coincidirán con el número de participantes.

En un momento determinado, el juez dirá un número y aquellos jugadores de uno y otro grupo con los que haya coincidido el mismo, saldrán velozmente a coger el pañuelo.

Al llegar los jugadores a situarse frente a frente, se llevarán el pañuelo directamente o realizando unos amagos tratarán de desorientar al contrario para más tarde llevarlo a sus dominios.

Si al realizar estos amagos alguno de los contendientes pasa con el pie la raya de la mitad en la que se encuentra situado el juez árbitro sin que su adversario lleve consigo el pañuelo, quedará eliminado por *haber sido engañado y haberse 'pasau'*.

Si alguno de los jugadores se lleva el pañuelo de la mano del juez intentará pasar hasta donde se encuentran sus compañeros sin ser tocado, si lo logra su adversario será eliminado y si en su fuga el poseedor del pañuelo es tocado o agarrado igualmente quedará eliminado.

Al quedar eliminado, este jugador deberá ceder su número a cualquiera de su grupo, quedando de esta forma con más de un número por el que deba responder uno de sus compañeros.

Si los eliminados de un equipo son muchos, los supervivientes se reparten los números para que nadie de su grupo se encuentre muy cargado y vea en peligro su permanencia en el juego. Terminará el juego cuando todos los componentes de uno de los grupos sean eliminados. Los vencedores por haber ganado tendrán opción a una *vida*. La cual será un soporte para uno de los jugadores. Esta vida se puede asignar desde el principio a una persona, que por su complexión o dificultades se vea más necesitada o guardarla para el final siendo el último del grupo quien la use en beneficio suyo y del grupo.

- *Aro*

Se cogía una arandela de las de barril y a veces con un hierro preparado al efecto o un palo corriente se le daban golpecitos con el fin que se deslizara. El que no tenía ni hierro ni palo, lo dirigía con el dedo índice y lo golpeaba con la mano.

Además de deslizarlo se pretendían hacer con él pruebas de habilidad.

- *Pañuelito por detrás*

Juego mixto. El grupo se sienta en círculo mientras que el niño o la niña tocada en suerte va corriendo alrededor del círculo con el pañuelo en la mano. Cuando el niño o la niña lo quiera, dejará el pañuelo detrás de uno de los que se encuentran sentados. En este momento el que recibe el pañuelo se levantará rápidamente y comenzará a perseguir al que lo ha dejado. Este último, para librarse deberá de sentarse en el lugar donde se encontraba el que ha recibido el pañuelo. Si logra sentarse sin ser tocado, el niño perseguidor deberá dar otra vuelta y dejar el pañuelo al lado de otro componente que repetirá la acción del primero.

- *Patines*

- *Al tornillo*

Juego realizado por los chicos.

Como objetos de juego se cogían un tornillo y dos tuercas. En el interior de una de las tuercas, se introducían pistones o cabezas de cerilla. Poco a poco se van apretando las tuercas hasta dejarlas bien sujetas. Estando bien seguros de ello, se lanza el tornillo fuertemente contra el suelo, de forma que las tuercas den de lleno en el mismo. Si el tornillo es bien lanzado el ruido que ocasionará será estruendoso.

La intensidad del ruido está en consonancia con el volumen y la longitud del tornillo y de las tuercas, además de la cantidad de pistones o cabezas de cerilla que se hayan introducido.

- *A la zapatilla*

- *Alturitas*

Juego mixto. Se cuenta para saber quién se queda.

El juego consiste en que el que se queda no pille a ningún individuo apoyado al ras del suelo. Siempre hay que estar en una altura más o menos pronunciada para que no se incurra en falta. En todo momento que estemos pisando suelo llano, estamos dando pie a que nos haga.

A veces no es suficiente estar a una altura. A principio de juego, para que no haya posteriormente confusiones, si de alguna forma se quiere dificultarlo,

también se puede decir a *no sacar puntillas*. Cuando esto sucede como claramente indica su título, nadie se excusa de sacar ninguna de sus extremidades, aunque las que más se tienen en cuenta son las extremidades inferiores, los pies.

- *Al palo*

Juego de niños. Son dos los que generalmente juegan pero a veces el número de éstos aumenta.

Cada jugador tiene un palo que intentará introducir en la tierra. El que realiza el primer lanzamiento de alguna forma se encuentra en desventaja, pues siempre se encuentra a disposición de los lanzadores que detrás de él lo hagan.

Si el último en lanzar el palo lo hincara y a su vez golpeará a otro tendría derecho a coger el palo golpeado y de un fuerte golpe mandarlo lo más lejos posible. En este intervalo de tiempo, el jugador que ha lanzado el palo del otro deberá hincar su palo tres veces. Si lo hace estará libre, pero si el que ha ido en busca del palo logra introducir el suyo antes que el lanzador termine la serie, las tornas se cambiarán siendo el que ha ido en busca del palo quien lanzará.

Para que un lanzamiento sea bueno tiene que quedar al menos un palmo por encima del suelo.

- *Al cinto*

Dada su dureza son los chicos los que lo juegan. Se realiza en grupo. Una persona que está fuera del juego u otra integrada en el grupo, pero que en ese no tomará parte, será la encargada de esconder en cualquier sitio el cinto. En el momento de esconder el mismo todos los demás deben de estar en un lugar en el cual no tengan la menor posibilidad de verlo.

Después de haberlo escondido, el que lo ha hecho dará la señal de salida y los que están escondidos saldrán en busca de la correa ocultada. El que lo encuentre, se liará a cintazos con los demás mientras no lleguen al punto dado como pido.

- *Telegrama, teléfono*

Juego mixto. Sus componentes se pondrán en corro o al menos en forma que puedan comunicarse sin dar ningún paso.

Una persona desinteresada hará de juez. El que se encuentra en primer lugar, transmitirá el mensaje pensado a esta persona y seguidamente lo hará con toda fidelidad a la persona que tiene a su lado, pero muy callado, de forma que ninguno más pueda oír lo dicho. Esta segunda persona repetirá lo hecho con la que tiene a su lado y así de esta forma sucesivamente hasta que llegue a saberlo la última persona.

Llegado este momento se ha de saber el mensaje pero ha de hacerse de forma contraria a como ha llegado al final.

El que se encuentra en última posición dirá lo que ha oído al anteriormente mensajero y así sucesivamente hasta llegar al principio. Generalmente algún eslabón de la cadena malinterpreta el mensaje, produciéndose desde ese momento unas situaciones que nada tienen que ver con lo primeramente dicho.

Este eslabón, ocupe la posición que ocupe, en ese momento pasará a ocupar la última posición.

- *Teléfono*

Juego mixto. Simulando a los teléfonos reales los dos componentes intentan entablar una conversación. Para ello se sirven de unas cajas de cartón de tamaño más bien reducido como cajas de cerillas, de puros y otros similares. Aproximadamente en la mitad de las mismas se recortaba un cuadrado y en el otro lado mediante un nudo, que va por la parte interior se enlazaba una cuerda cuanto más fina mejor, ésta generalmente suele ser pita o hilo fuertemente tensado.

- *Jugar con sapauros*

Solíamos ir a cualquier charco que estuviera enfangado pero generalmente a una fuente natural sita en Altamira. Para cogerlos no utilizábamos otra cosa que nuestras manos dada la abundancia de los mismos. Todos los que íbamos llevaríamos un recipiente en el cual meteríamos todos aquellos sapauros que caían en nuestras manos. Cuando la cantidad de éstos era considerable los poníamos tripa arriba durante un cierto tiempo para que al irseles secando la piel dieran saltos con la intención de llegar nuevamente al agua, cosa que a duras penas, lograban casi todos pues se les ponía muy cerca del agua.

- *Robar nidos*

- *Mataperros. Dardos*

A un corcho se le introducía una aguja traspasándolo de un lado al otro y en la parte superior se le añadían unas plumas. Habíamos construido un dardo con el que jugábamos lanzándolo contra las puertas y todo aquello donde se hincara.

(Daniel Ugarte Arkauz, 70 años).

A unos palillos recortados en sus puntas se introduce un alfiler. A uno de los extremos, en la punta, se ata fuertemente con hilo y se cubre con algo como celo, una fina capa de plastilina, etc. En la parte superior se pone algo pesado en forma de veleta. Se lanza a cualquier sitio donde pueda introducirse pero generalmente se dibuja una diana en la que se apuntan los círculos y se lanza sobre ella.

(Ion Ugarte, 24 años).

- *Mekano*

Juego mixto y realizado generalmente por un individuo, aunque pudiera ser ayudado por otros en la construcción de algún juguete como grúas, barcos, molinos, etc.

Las piezas suelen ser generalmente de material metálico o plástico.

- *Salto de pértiga*

Mediante un palo bastante elástico se intenta pasar distintas longitudes y charcos no muy abundantes en agua.

- *Zancos*

A unos potes, generalmente de los de tomate, se les hacía unos agujeros en sus partes exteriores, de ellos pendían unas cuerdas que alcanzaban hasta las manos. La parte de la cuerda que conectaba con la superficie del pote, terminaba en un nudo más grueso que el agujero realizado con el fin de que la cuerda al ser cogida por las manos no escaparía.

Cogiendo las cuerdas por las manos y puestos los pies encima de los potes se va andando al compás de los pies.

Con este método se podían pasar charcos de poca profundidad y lugares que se prestaran a ello.

(Daniel Ugarte Arkauz, 70 años).

- *Harrilagunka*

Juego realizado por las niñas.

Las niñas guardaban los pedacitos de los platos y tazas que se rompían, éstos generalmente tenían toda clase de dibujos. Posteriormente se han utilizado adoquines de todos los colores. El juego consiste en lanzar estos adoquines o pedazos hacia un punto determinado. La niña que al lanzar su piedra la pusiera encima de otra lanzada, podría quedarse con la alcanzada.

Era muy corriente el ver a todas las niñas con unas bolsitas de tela en las manos, en cuyos interiores reposaban toda clase de adoquines.

(Elena Zabalo Ugarte, 54 años).

- *Inglesien*

Juego realizado en grupo y por los chicos.

El juego consistía en ver quién hacía mejor punto con una moneda o con una chapa, cosa más usual entre los jóvenes, ya que la juventud de este momento no disponía de monedas para tales menesteres. Las chapas son construidas por cada jugador y para ello generalmente se utilizaban las tapas de los botes de betún, a los cuales se les doblaban los

bordes. A veces se jugaba con chapas de varios pisos.

La distancia del lanzamiento era puesta de común acuerdo. Para saber a quién correspondería lanzar las chapas, se recurría a lanzar las chapas sobre una pared. Si al hacerlo, la chapa quedara levantada del suelo y apoyada en la pared frontal, el que la ha lanzado tendría el derecho a ser el primero, siempre que la chapa de éste no fuera tocada ni tirada por ninguna de los otros jugadores.

El que tendría derecho a lanzar en segunda posición sería aquél quien pusiera su chapa tocando la pared y seguidamente aquellos quienes la lanzaran lo más cercanamente posible a la pared. Después de conocer todas las posiciones, el primero cogerá todas las chapas y las colocará una encima de otra, mirando su cara, es decir su imagen hacia abajo. En un momento determinado las lanzará hacia arriba, a una altura más o menos superior a la cabeza.

Podrá recoger como suyas, todas aquellas chapas que al dar en el suelo queden con la cara o la imagen en la parte exterior.

Los demás jugadores repitiendo la acción del primero, lanzarán las chapas restantes, siendo recogidas si cumplían el requisito citado y en el orden en que los jugadores han quedado después de lanzar las chapas al punto.

(Daniel Ugarte Arkauz, 70 años).

- *Las chapas*

Juego realizado por los niños y en grupo.

El juego de la chapa englobaba varias modalidades, entre las que podemos citar:

—La raya: Se ponía una línea de común acuerdo, desde donde se lanzaban las chapas impulsadas por el dedo. Cada jugador sólo podrá lanzar una chapa.

Si al lanzar la chapa, se le daba a la del contrario, para ganarla era condición indispensable, el que el primero volviera a traspasar la línea puesta al principio como punto de partida. A esta línea se le denomina "meta".

La deuda era de una chapa por jugada, pero ésta quedaba a discusión de los contendientes en cuestión si la chapa alcanzada era de doble cuerpo.

—Al triángulo: dibujando un triángulo en el suelo, los jugadores que tomaban parte ponían en cada vértice una chapa y otra que era situada en el centro e interior del triángulo.

Los jugadores desde una distancia puesta de común acuerdo, lanzan una chapa hacia el triángulo con el propósito de desplazar hacia el exterior las que en el citado se encuentran. Según el tamaño del triángulo dibujado, los jugadores debían de

emplear fuerza o maña para adueñarse de las chapas.

Habían de tener cuidado de no dejar la chapa lanzada en el interior del triángulo pues aún en el caso de haber desplazado la que en uno de los vértices se encontrara, tendrían que dejar la primera como una más a recuperar.

Si algún jugador, al lanzar su chapa diera y sacara a una de las chapas la podría recoger, pudiendo seguir lanzando para sacar las restantes.

- *Quién mear más alto (chicos), más largo (chicas)*
- *Burruka*

Juego realizado por chicos y generalmente en grupo.

Al principio del juego, estas *burrukas* eran simples escaramuzas. En los enfrentamientos no solía haber ninguna intención de hacer mal a nadie y por ello se ponían ciertos límites para que lo dicho se cumpliera. Pero como en todos estos juegos, las reglas sólo se guardan al principio. Los niños totalmente acalorados, llegado un momento no atienden ni a reglas ni a nada que se le parezca, quedando lo que principalmente era "juego" en unos fortísimos enfrentamientos que terminan en un altísimo porcentaje con la riña de los contendientes.

- *Arreburrichicos; Arrecaballos*
- *Hacer txabolas*
- *Al anillo, lorón, lorón*
- *Alfileres*

Juego realizado por niñas y en grupo.

En unos montones de arena preparados al efecto, se introducen cierta cantidad de alfileres, generalmente de los que tienen cabeza. Desde una distancia acordada de común acuerdo las niñas equipadas con piedras comienzan a lanzarlas sobre el montón de arena guardando un orden establecido.

Al lanzar las piedras sobre el montón de arena los alfileres quedarán al descubierto en la superficie. Para recogerlos es necesario que las cabezas de los alfileres se vean.

- *Hacer teatro*

Juego mixto y realizado en grupo.

Los niños representaban obras conocidas o inventadas pero generalmente realizaban parodias de la gente del vecindario.

Los espectadores eran generalmente otros niños de menor edad a los que como entrada se les

cobrava cualquier valor del momento como cromos, chapas, canicas o una moneda de 10 céntimos.

- *Palillos*

Juego mixto y realizado en grupos o individualmente.

De unas ramitas pequeñas y delgadas se sacan cantidad de palitos. Estos palitos puestos en un montón son cogidos en la mano y seguidamente lanzados al suelo. Las niñas después de conocer su orden de participación cogen un palo pero no del montón. La primera en probar suerte con el citado palo intentará ir sacando los palillos del montón pero sin que los que estén al lado de éstos se muevan. Los palillos pueden ser cogidos uno a uno o en mayor cantidad si la ocasión se presenta a ello.

Si la primera participante consigue sacar todos los palillos del montón será la vencedora, pero si al intentar sacar los palillos los moviera, sólo se llevaría en propiedad los cogidos hasta ese momento.

Los demás participantes repetirán la acción del primero corriendo la misma suerte que éste si no logran levantar los palillos de forma debida.

- *Hacer burbujas*

Juego mixto pero realizado por niñas generalmente.

En un recipiente generalmente de plástico se vierte agua mezclada con jabón y se remueve.

Con un tubito hueco, generalmente una pajita, se mandan al vaso cantidades de aire gracias a las cuales el jabón se va elevando sobre el agua y en forma de burbujas va saliendo del recipiente en grandes cantidades. El número de éstas irá relacionado con la cantidad de jabón que tiene el recipiente. Para que salgan burbujas también se recurre a otro procedimiento. Se introduce el tubito en el agua mezclada con jabón, al hacerlo, en la punta conectada quedan restos de jabón. El niño soplará a través del tubito y debido a esto saldrá la pompa o burbujita de jabón, la cual será más grande cuanto más aire se impulse desde el tubito.

Actualmente el tubito ha sido sustituido por un palo en cuyo extremo tiene un círculo. Al introducir éste en el agua y quedar parte de jabón, no hace falta más que soplar para que la burbuja salga formada.

- *El plano*

Juego mixto pero realizado generalmente por chicos.

Entre los componentes del grupo se contaba para dividirlo en dos. Una vez realizados los grupos se

había de saber quién de ellos guardaría el plano, para lo que nuevamente se rifaba.

El grupo tocado en suerte para dibujar el plano, debía de hacerlo de tal forma, que fielmente se reprodujera en él, el lugar donde se esconderían todos los componentes del mismo.

Mientras el grupo escondía el plano, el otro grupo debía estar en un lugar en el que le fuera imposible ver el lugar elegido. Guardado el plano, quienes lo han hecho se marcharán, dando el aviso al grupo de espera. Estos últimos, no podrán salir en busca del grupo mientras que no busquen el plano, requisito imprescindible para saber el lugar oculto.

Si logran encontrarlo, tranquilamente podrán ir en busca del grupo escapado pues éstos últimos no pueden moverse del citado lugar. Si así lo hicieran, el grupo perseguidor se sentirá engañado, con lo que las tornas del juego se volverán, siendo los perseguidores quienes guardarán el plano.

- *El saltamontes*

Juego mixto y realizado generalmente por dos personas.

Con una ficha de cierto tamaño se imprime a otra de menor tamaño en cualquiera de los bordes con el fin de que salte y gracias a ello vaya parar a un recipiente de no mucha altura.

Cada jugador gozará de una oportunidad, si la aprovecha ganará un punto, si no lo hace dejará a su adversario para probar suerte.

- *Cangrejo*

Consiste en andar a cuatro patas y mirando hacia arriba.

- *Rueda*

Juego mixto y realizado en grupo.

Los jugadores formados en fila tratan de no ser alcanzados por una rueda que es lanzada fuertemente en dirección a ellos por otro jugador. Para no ser alcanzados, no deben de salir de la fila y cuando hacia ellos venga la rueda la deben de vencer dando un salto hacia arriba.

Si al ser lanzada la rueda pilla a cualquiera de los jugadores, éste debe de pasar al lugar del lanzador. Si la rueda es defectuosamente lanzada y pilla a uno de los jugadores, este lanzamiento no tendrá validez.

- *Suplicios*

- *Hacer figuras con juncos*

- *A pistolas*

Jugado por los niños y más bien por los de corta edad.

Las pistolas eran construidas por medio de ganchos y pinzas utilizadas para colgar la ropa. Como proyectiles eran utilizados huesos de aceitunas, piedras de pequeño tamaño y hasta miembros del mismo gancho.

Generalmente este juego era aplicado a los anteriormente citados, tales como: chicos y bandidos, policías y ladrones, etc.; pero incluyendo unos puntos determinados.

Para que un miembro del grupo estuviera *muerto* debía de ser alcanzado visiblemente por uno o varios proyectiles lanzados.

- *Hacer chocolate*

Juego mixto pero realizado por niños de muy corta edad.

Gracias a algún objeto punzante, los niños van sacando pedazos de tierra hasta que forman un montoncito. A continuación, lo humedecen con agua u orinando, cosa más corriente. Tras removerlo todo incansablemente, forman el "chocolate".

- *Imitar posturas*

Juego mixto, pero realizado casi siempre por niños y chicos.

Generalmente es uno el ejecutante, aunque los demás lo miran a una prudencial distancia, y si el imitado lo es durante largo tiempo sin darse cuenta, al que imita se sumarán un buen número del grupo. Este juego es de carácter casual, pues para que se realice ha de pasar un individuo con notables peculiaridades.

El primer imitador lo es a causa de un sorteo realizado o porque tiene el que menos reparo en ello.

- *La cucharilla*

El juego consiste en dar saltos, correr, andar etc, teniendo en la boca una cucharilla en la que se deposita una canica.

Si la canica cae de la cucharilla al realizar cualquiera de los ejercicios se tendrá que comenzar de nuevo.

- *Rompecabezas. Pudles*

- *Barquitos*

Juego mixto realizado por dos componentes.

Se tiene un cuadro general para que los dos componentes vayan señalando sus fallos y aciertos.

Además de este cuadro, cada jugador, tendrá otro propio en el que puede ir haciendo las pruebas apetecidas.

En estos cuadros van relacionadas, las posiciones que ocupan las diferentes embarcaciones: chalupas, barcas y los porta-aviones.

Cada jugador tendrá en sus casilleros, el número de barcos que se han puesto de común acuerdo.

El juego comienza cuando uno de los dos jugadores, buscando las coordenadas del enemigo cifra el nombre de un barco. Este será reconocido por la composición de una letra y un número, pongo por ejemplo: D-5.

Los cuadros ocupados por las chalupas, los barcos y los porta-aviones son de 1, 2 y 3 respectivamente.

Si un jugador diera un número y éstos no coincidieran con ningún cuadro ocupado por sus fuerzas, le constataría el otro jugador con *agua*.

Si el número correspondiera a algún cuadro de barcos o porta-aviones diríase *tocado* y éste quedaría fuera de combate cuando se acertarían los cuadros restantes que los componen como cuadro o ente. Si se diera el número correspondiente a una chalupa se diría *hundido* pues este cuerpo consta solamente de un cuadro, con lo que quedaría fuera de combate.

Un jugador quedaría vencedor cuando todos los barcos, chalupas y porta-aviones del contrario fueran controlados.

- *Si, si, si que lo sé*

- *Navaja*

Juego realizado por los chicos.

Se hincaba en los árboles. También se jugaba con ella a posturas, (hombro, frente, nariz, manga, pie, hueco entre oreja-brazo, etc.)

- *Cubo de agua*

En un recipiente ancho, generalmente un cubo o balde lleno de agua se depositan unas monedas. Para dificultar la visión de los participantes se mezcla el agua con harina.

Los participantes han de coger las monedas con la boca, para ello han de meter la cabeza en el recipiente. Los participantes para coger las monedas recurren a los labios y dientes.

Dado que el número de participantes suele ser bastante numeroso, se controla a éstos mediante un tiempo.

- *Stop*

Juego mixto. Realizado en grupo.

Se cuenta para saber quién es el que se queda. Este comenzará a perseguir a los demás con el fin de *hacerles*. Generalmente vale con tocar a uno de los jugadores.

Los jugadores perseguidos, correrán hasta que ya entrados en apuros tengan que recurrir a pararse diciendo *stop*. En este momento, el jugador que lo ha dicho deberá de quedarse quieto en el lugar en el que se produce la voz. El perseguidor, no ha de preocuparse demasiado con éste pues se encuentra estancado.

Los demás jugadores se verán desde este momento más atacados por el perseguidor, por ello tratarán de librar al jugador que se encuentra en *stop*. En caso de hacerlo éste nuevamente podrá moverse.

Si poco a poco con el paso del tiempo los jugadores van quedando inmóviles, el último que quede libre, no podrá hacerlo. Viéndose constantemente perseguido, tratará por todos los medios de librar a la mayoría de sus compañeros para que nuevamente se normalice el juego.

Si el último que queda libre fuera hecho, sería este quien se quedara.

Existe en este juego una variante llamada, *stop inglés*.

Se basa principalmente en lo anteriormente citado pero su diferencia estriba en que al ser tocado cualquiera del grupo, deberá llevar una mano puesta en el lugar donde ha sido tocado. Esto hace que se den situaciones graciosas y otras no tantas, si el lugar donde se juega es muy concurrido.

- *Cuadritos*

Juego mixto y realizado por dos jugadores.

Se realiza en un papel. De común acuerdo, se dibuja un cuadro de mayores o menores dimensiones sobre una superficie cuadrículada. Los jugadores comienzan el juego trazando dos líneas estratégicamente puestas por cada parte. Poco a poco el cuadro, se va llenando de líneas, debido a esto si alguno de los dos jugadores tuviese oportunidad de completar algún cuadrado tendría también opción a poner otra línea en el lugar que le apetezca.

Cuando el interior del cuadrado se halla totalmente lleno, se contarán los cuadros logrados por cada jugador. Quien más cuadros haya rellenado será quien haya vencido.

- *Cadenita*

Juego mixto pero realizado generalmente por chicos.

Entre todos los jugadores se hecha a suertes para saber quién se queda. El designado comenzará a perseguir a los demás jugadores, hasta que haga algún eslabón más. Pero sólo podrá hacerlo de uno en uno. Al conseguirlo, saldrán los dos cogidos por la mano en busca de más eslabones. Poco a poco la *cadena* irá aumentando. Si en un momento determinado alguno de los escapados, mediante un golpe partiera la *cadena*, sus componentes debían de volver al punto de partida para salir de nuevo.

Terminaría el juego cuando todos los eslabones se encuentren enlazados en la *cadena*. Para comenzar el siguiente juego, se tomará en cuenta a quien haya sido hecho el primero.

- *Chocolatera, molinillo*

Juego mixto y realizado en grupo.

Para designar al componente del grupo que se quede se contará. Este, situado detrás de una línea espera, mientras que los componentes del grupo según hayan salido en el sorteo se ponen en fila. El primero, con la fórmula "*nombre de*" elegirá el campo semántico que más le apetezca, y al hacerlo comenzará el juego diciendo un nombre. Seguidamente, dará tres pasos.

Los que vienen por detrás, diciendo otros nombres, correctos, ¡claro está! también darán tres pasos.

Algunas veces, según lo establecido y la destreza de cada jugador se podrá rebasar la posición alcanzada por el primero, otras, esto quedaba prohibido y según la distancia alcanzada por el primero, los demás darían los pasos por debajo de sus posibilidades.

El primero, antes de repetir el nombre por él anteriormente citado, puede realizar toda clase de amagos. Si a resultas de éstos, alguno de los jugadores se moviera de su lugar y fuera visto por el que está en el pido, ocuparía el lugar del citado.

Si el nombre que diera fuese el exacto, todos comenzarían a correr hasta un punto determinado para volver al punto de partida.

Durante el trayecto, el primero tras dar una voz de alto podía interrumpir la carrera tantas veces como quisiera.

Si en el trayecto alguno de los jugadores fuera atrapado, al juego siguiente sería quien se quedara.

- *Carreras*

A la pata coja, relevos, a lo mariquita (marcha), bicicleta, a lo rana, carrera de caracoles, carrera de lombrices etc.

- *Tocar aldabas*

- *Labanbera*

"Topetan gauen leku bat aldazbera haundixa haukena da han, txisa eitzen gauen, labanka joan biagitzen lekutik. Hortarako, ipintzen gitzen makurtuta, anka bat atzerutza doblau eta orpo gañian ipurdixa dala, berutza joaten gitzen."

(Daniel Ugarte Arkauz 70 años)

"Encontrabamos un lugar que tenía una pendiente pronunciada y allí orinábamos por el lugar donde descenderíamos. Para ello nos poníamos agachados, de tal forma que doblando hacia atrás un pie asentáramos el culo en el talón para seguidamente bajar."

- *Con potes de carburo*

Juego de chicos. Generalmente era uno el ejecutante.

Se cogía un pote de los de tomate y se le quitaba la tapa inferior, haciendo en la cara superior un agujero con un clavo.

Después en la tierra se hacía un hueco pequeñito, por lo general del diámetro del pote. En este hueco se ponía un poco de agua o a falta de ésta se orinaba, con el fin de humedecer la tierra.

Seguidamente se preparaba una masa realizada con el barro.

Como no se puede perder mucho tiempo en la puesta del carburo, generalmente otros compañeros, preparan la mecha y otras cosas.

Se coge un pedacito de carburo y se deposita en el agujero, pero muy rápido ha de colocarse el pote encima del agujero y cubrir la parte inferior con la masa preparada, pues al encontrar humedad el carburo comenzará a lanzar gases.

El gas producido por el carburo se irá almacenando poco a poco en el interior del pote y como escape, encontrará el agujero realizado en la parte superior del mismo. Poco a poco el gas irá saliendo, es en ese momento cuando se le aplica al pote una llama con la mecha. Cuando esto suceda, todos los niños correrían a un lugar seguro a esconderse.

La llama que quema el gas saliente se introducirá en el pote y allí arderá todo el gas condensado, con lo que el pote sale disparado como si de un cohete se tratara. Gracias a estar sujeto con la masilla, normalmente suele salir dirigido hacia arriba pero no son pocas la veces que al desviarse haya producido lesiones de importancia. Por ello es un juego muy peligroso.

- *Al columpio*
- *Antón pirulero*

Antón, Antón, Antón pirulero, cada cual, cada cual atiende a su juego y el que no lo atiende que pague una prenda..."

- *El patinador*
- *Guerras*

Se jugaba entre los amigos de la cuadrilla y para ello se utilizaban objetos como pequeñas manzanas, castañas, etc. Estos juegos eran de carácter benigno.

Otro derrotero tomaban las guerras llamadas *de barriada*. Es difícil distinguir entre juego o verdadera disputa, pues las mismas comenzaban por nada en especial y durante ellas no se miraban amistades, aunque al día o días siguientes se relacionaban sus contendientes igual que si no hubiera pasado nada.

Para los respectivos ataques, se organizaban verdaderas estrategias.

- *Tiragomas*
- *Adivina, adivinanza*
- *Atar potes al rabo de un perro*
- *A la cerilla*

Juego mixto y realizado en grupo.

Normalmente se realiza con vistas a mandar alguna prenda o realizar algo no muy deseado.

Se ponen las cerillas con la cabeza mirando hacia arriba, entre ellas habrá una cuya longitud será más corta, quien la saque será quien haya perdido y en el caso de realizar prendas quien la deba de cumplir. También se juega encendiendo una cerilla. Esta irá pasando de mano en mano hasta que en una de ellas se apague.

- *Los chinos*

Juego mixto pero realizado generalmente por chicos.

Cada jugador contará con tres piezas que pueden ser fichas, monedas, piedras, etc.

El juego consiste en pujar una cantidad. El número más alto que los jugadores pedirán será el producto formado por el número de componentes y las tres fichas que tienen cada uno.

Con la mano cerrada pero al descubierto, cada jugador pujará lo que más le apetezca. Al terminar la puja de los jugadores, se contarán las fichas o monedas que aparezcan y de acuerdo con éstas, el jugador cuyo número coincida con las aparecidas se librará.

Tras la salida de casi todos los jugadores, los dos últimos serán quienes se disputen la prenda.

Generalmente se realizará a la hora del chiquiteo.

- *Hacer salir los grillos*

Cuando en los prados se oye el *crí-crí* de los grillos, los niños silenciosamente se acercan a los agujeros para poder atraparlos. Encontrados los agujeros, con unas pajitas finas y bastante largas se les hace cosquillas. Para no dar oportunidad de que den media vuelta, los niños se colocan detrás del agujero, con lo que los grillos salen lanzados hacia adelante.

Si los grillos a pesar de ser acosados no salen del agujero, se verán inundados pues los niños en la creencia de que de esta forma saldrían sin resistencia, les orinan, lo que motiva generalmente el ahogo de los animales. A veces lo consiguen.

- *Al numerito*
- *A contar chistes*
- *Trineo, la tabla*

Generalmente es un juego realizado por niños y en grupo.

Se coge una tabla larga de alguna obra y con unos montones de hierba se le frota hasta dejarla muy verde y brillante.

En un prado de pronunciada pendiente se coloca la madera de forma que lo trabajado quede en contacto con la hierba y seguidamente se desliza sobre ella.

- *Goitibehera*
- *Botones*
- *Al equilibrio*

Se trata de que no caiga un palo puesto en el dedo o en la frente. También se hace introduciéndole a un corcho sendas agujas e intentando controlarle puesto en cualquier miembro.

- *Las damas*
- *Ajedrez*
- *Declaro la guerra a...*
- *Amboato*

Juego de niñas pero no exclusivo. Realizado en grupo.

Es un juego que no tiene terminación por decirlo de alguna manera pues termina cuando los jugadores se cansan de hacer peticiones. Consta de dos grupos, bastante numerosos, situados uno en frente del otro. Los componentes de cada grupo van enlazados de la mano y dando saltitos hacia el grupo contrario mientras cantan.

Cuando el juego comienza, uno de los grupos se dirigirá al otro presentándose y realizando una petición, al hacerlo vuelve a su lugar. Después de haber escuchado la petición, el otro grupo realizando la misma acción que el primero, le dará la contestación.

La canción que acompaña a los dos grupos en su incesante ir y venir dice así:

"Amboato, matarile, rile, rile, amboato matarile, rile lerón.

¿Que quiere usted?, matarile, rile, rile, rile, ¿qué quiere usted,

matarile, rile, lerón?

Quiero un (X) matarile, rile, rile, lerón. (bis)

Aquí tiene usted (X) matarile, rile, rile, aquí tiene usted (X)

matarile, rile, lerón.

Este (X) no me gusta...".

- *Los clavos del herrero*

- *La silla*

Juego mixto y realizado en grupo.

Se ponen unas sillas en círculo. El número de sillas colocado será de una menos que el número de participantes.

Un juez que controla el juego desde fuera, dará la señal de comienzo y los jugadores comienzan a dar vueltas alrededor de las sillas. En un momento determinado, dando una voz de alto: ¡ya! el juez mandará sentarse a los jugadores. Al haber una silla menos que jugadores, el menos avisado no podrá sentarse y quedará eliminado.

Para que la relación de jugadores y sillas durante el transcurso del juego vaya siendo la misma que al comienzo, cada vez que un jugador es eliminado se quita una silla.

Llegará un momento en que dos jugadores se disputen una única silla. Quien al final se siente será el ganador.

- *Al carro de bueyes*

Juego de chicos y realizado en grupos.

Cada grupo está formado por cuatro jugadores. Dos de ellos, enlazados por el hombro hacen la vez de un yugo, mientras que sostienen a otro agachado en forma de animal. Un último, se encuentra encima del agachado.

A una señal, los dos grupos avanzarán hasta encontrarse y en ese momento embestirán el uno contra el otro. El grupo que se rompa será quien pierda y si hay más de dos grupos será eliminado.

- *La abuelita pide pan*

- *Alabí, alabá. Un, dos, tres, cuatro, caraba*

Juego mixto y realizado en grupo.

Se hecha a suertes para saber quién se queda. Quien haya sido designado se sitúa en un punto determinado de forma que no pueda ver al grupo mientras repite la fórmula: Alabí, alabá, a la vista está o Un, dos, tres, cuatro, carabá que a la vista está.

Cuando el que se queda repite la fórmula, los componentes del grupo aprovecharán para avanzar hacia el punto donde el primero se encuentra. Si al volver la cabeza, el que se queda viera a cualquiera de los que hacia él avanzan en posición de movimiento, éstos tendrían que volver al punto de partida para comenzar de nuevo.

Poco a poco los componentes del grupo llegarán al lugar donde se encuentra el designado. Si lo consiguen todos, quien se queda tendrá que comenzar de nuevo el proceso hasta que falle alguno.

- *La rana*

- *El tren*

- *Vamos a contar mentiras*

- *A que te pillo ya*

Juego realizado por las niñas. Son dos las componentes quienes lo realizan.

El juego comienza cuando una de las niñas mediante un salto intenta pisar los pies de su adversaria. La niña asediada, dará otro paso con la intención de escapar del contrario.

Tras intentarlo repetidamente, si no lo logra, será la niña que hasta ahora ha sido perseguida quien pase al ataque. Cada vez que se da un paso se va repitiendo cada una de estas palabras: *A que te pí, a que te pá, a que te pillo ya.*

- *Al sillón de la reina*

- *Veo-veo*

Jugado por niños y niñas pero generalmente de corta edad.

El que comienza lo hace diciendo: Veo-veo, y un segundo pregunta: ¿qué ves?, a lo que nuevamente responde el primero: una cosita que empieza por la letra (X). Esta letra debe de corresponder a la primera del objeto que está viendo.

- *Muñecas*
- *Pasimisí, pasimisá*
- *La cantinerita*
- *Sagua eta katua*
- *Recortes (vestidos)*
- *Trenavíos en el mar*
- *"Si, no, si, no." "Margarita".*
- *Ir andando por el borde de la acera*
- *Quién salta más la escalera*
- *El dueño y las estatuas*

Juego realizado por niños y niñas indistintamente.

Un componente del grupo, hará el papel de *dueño*, mientras que el resto serán las *estatuas*.

Las estatuas se encontrarán situadas en un lugar más alto que su dueño y cuando éste quiera, tras cogerlas de la mano las lanzará hacia donde él se encuentra. Las estatuas deberán de quedarse en la misma posición que tengan al tomar contacto con el suelo.

- *Dados: pitos; 7-14-21*

Juego, realizado por personas de edad y por lo general hombres.

Pitos: Se realiza generalmente con dados de figuras. Cada una de las figuras tiene una puntuación determinada. Así, los pitos valen 6 puntos, los reyes 5, las damas 4, los pajes 3, los rojos 2 y los negros 1.

Se realizan dos tiradas, una normal y otra obli-gada.

Cada jugador tendrá oportunidad de lanzar los dados tres veces. Si en la primera oportunidad el lanzador no saca nada interesante, puede verlo por segunda vez, pero en esta oportunidad ya tiene que definirse por el *palo* que va a seguir.

Después de lanzar por tres veces se cuenta el valor conseguido y pasan los dados a otro lanzador.

De esta forma irán pasando todos los jugadores hasta pasar una ronda completa. A continuación se va repitiendo todo lo anteriormente realizado, hasta que todos los jugadores hayan completado sus puntuaciones en la totalidad de los palos.

Para saber las puntuaciones, se cuentan los puntos parciales conseguidos. Quien haya sacado menor número de puntos, será el primero en lanzar en la siguiente ronda.

Comienza la ronda obligatoria. Se empezará a contar desde la tirada de mayor valor hasta la menor, es decir, desde los pitos hasta los negros.

Si cualquiera de los jugadores en la jugada que corresponda no saca ningún dado que dé valor a la jugada se dirá que ha pinchado, poniendo un cero en su casillero. Terminadas todas las tiradas se cuenta para saber quién ha sacado menos puntos. A continuación, se sumarán las puntuaciones obtenidas en la primera fase del juego y esta última. La suma de menor cuantía será quien pague una ronda, ya que generalmente el juego se desarrolla en un bar.

- *7-14-21:*

Al lanzar los dados, solamente son tomados en consideración los pitos o ases.

Si un jugador al lanzar los dados saca un as o pito podrá repetir la tirada cuantas veces lo saque.

El jugador que saque 2 ases será el encargado de pedir una consumición, generalmente con precio límite. El que saque 14 tendrá que beberla y el que saque 21 pagará.

- *Películas*

Juego mixto y realizado en grupo.

Dos grupos son los que lo ejecutan, de forma que uno de ellos será quien por medio de signos y mimo haga dar a comprender el título de una película elegida de común acuerdo entre los componentes del otro grupo.

Cada película que se deba descifrar ha de ser puesta en escena por uno de los componentes. No se puede sacar ningún ruido.

En caso de que la película fuese acertada, será el otro grupo quien pase a descifrar los mimos.

- *Hacer trucos*

- *Canuto*

Juego realizado por los niños.

Con la funda de un bolígrafo, los niños lanzan proyectiles de arroz o papelitos en forma de pequeñas bolitas humedecidas con saliva. Generalmente éstos van proyectados contra la pared, cuando no contra otros niños.

- *Al cielo o al infierno*

- *Pulso. Pulso gitano*

Juego realizado por dos componentes y de carácter masculino.

Generalmente es jugado en competición o por causa de alguna apuesta.

Los dos jugadores sobre una superficie lisa apoyarán el codo en ésta y enlazados por la mano intentarán llevar al contrario a su campo. El codo no puede levantarse, quien así lo hiciera perdería.

Uno de los jugadores no habrá vencido hasta que la mano del contrario entre en contacto con la superficie.

También en el pulso existe una variación, llamada *pulso gitano* pero realizado por niños o chicos de menor edad que los dados a la variedad anterior.

Las reglas se fundamentan en las del pulso anteriormente citado pero a diferencia de ésta, la prueba se realiza utilizando los dedos como instrumento. Los jugadores se enlazarán de un dedo.

- *Veleta*

Juego de niños y realizado individualmente aunque no se excluyan los grupos. Unas aspas de doble cuerpo sostenidas por un palo o cuerpo de bolígrafo van dando vueltas impulsadas por el viento producido al ir corriendo.

- *Hacer silbos*

Generalmente realizados con huesos de melocotón si se esperaba que durasen cierto tiempo. Si el deseo era repentino y pasajero por lo general se hacían con hojas alargadas o de tipo mediano.

- *El asesino*

Juego mixto y realizado en grupo.

El juego consistía en no ser descubierto por otro jugador, el cual utilizaba *kiñus* para dejar fuera de juego a los demás. Si los jugadores se encontrasen frente a frente quien antes guiñara el ojo contra su adversario, sería quien ganase. Al que había recibido el *kiñu* se le decía que estaba muerto.

- *Prendas*

- *La bombillita*

- *Las cuatro esquinas*

Juego mixto y realizado en grupo.

Como insinúa el título su base son cuatro esquinas, en las cuales se sitúa un jugador por cada una de las mismas.

En el centro del recinto se coloca un quinto jugador. Este tratará por todos los medios de dificultar a los jugadores su paso de una esquina a otra. Si al intentar pasar de una esquina a otra es atrapado cualquiera de ellos, deberá pasar al centro.

- *Espadachines*

- *Tapaculos*

Juego realizado en grupo y generalmente de carácter masculino debido a su contenido.

De común acuerdo era elegida una pared en la que los componentes ponían a salvo sus posaderas.

Todo jugador que se encontraba *en disposición*

podía ser golpeado, pero solamente en ese punto. Para ello, debía de tener una porción bastante visible de sus posaderas a punto.

Como error, pocas veces se ponían castigos pero algunas veces si esto sucedía, el que hubiera sido golpeado en otro lugar, tenía derecho a dar una patada en el citado lugar a quien hubiera infringido la ley. La intensidad del golpe quedaba en manos del que lo daría.

- *Julajop*

- *Dominó*

- *Todos ponen*

Juego mixto y realizado en grupo.

Objeto: Trompa de pequeño tamaño en cuya superficie van inscritos dichos como: *toma 1, toma 2, pon 1, pon 2, todos ponen, etc.*

Modo de juego: Uno a uno los jugadores irán lanzando la trompa y cumpliendo lo que en ella diga.

Como valor de cambio se ponen cromos, canicas, monedas, etc.

- *Monopolio*

- *El fuerte*

- *Quina*

- *Hacer presas y puentes*

- *Mariquita barre-barre*

- *Aguanchu meri fri-fri-fri*

A la vez que van cantando una canción las niñas realizan movimientos de manos, dan palmas, etc. pero siempre las manos de los jugadores estando relacionadas.

- *Al hilo*

Juego realizado por las niñas. Dos componentes.

Con un trozo de cuerda fina o lana entrelazada entre los dedos, las niñas van realizando figuras diferentes, para ello van cambiando las cintas entre los dedos.

Cuando una de las niñas, por cualquier motivo, no saca ninguna figura, pasará a sostener las cintas entre los dedos para que la otra niña pruebe suerte.

- *Hacer llaveros, pulseras*
- *Chata miringüela. (Chicas).*
- *A experimentos*
- *Juego de letras*

Juego mixto y realizado en grupo.

Uno de los niños, tocado en suerte será quien haga de juez o mediador. Generalmente se juega en las paredes.

El designado pondrá la primera letra de cualquier palabra pensada por él y seguidamente debajo de ésta, pondrá tantas rayas como letras tenga la palabra con el fin de que los jugadores por medio del tanteo vayan llenando los huecos de la palabra.

Los jugadores irán diciendo la letra según les haya tocado en el sorteo. Si un niño al decir una letra la acierta, podrá repetir otra letra o dejar paso a un nuevo participante.

Una vez que un jugador haya llenado sus casilleros, sin que haya podido descifrar la palabra, se verá fuera del juego.

Si ningún jugador acertase a descifrar la palabra pensada, sería el mismo juez quien lo haría.

El que tuviese la suerte de adivinar la palabra se pondría como juez.

- *Sopa de letras*

Juego mixto pudiendo ser realizado en grupo o individualmente. Se ponen todas las letras en un montón mezcladas, con el fin de que los niños/as puedan buscarlas y a la vez que lo hacen puedan construir frases.

- *Pescar objetos*
- *Hacer clarinetes, flautas*

a) "Nos acercábamos a los lugares donde todavía quedaban raíces de viejos castaños. Los cortábamos dando a éstos la forma de un clarinete. Para ello, cogíamos una rama de unos 30 cm. de largo a la cual se le realizaba un corte alrededor del mismo.

Seguidamente, tanto al pie como al palo se les hace una muesca a modo de ojo a una distancia de 1 cm. de la punta y un chaflán en la parte opuesta.

Dando unos golpecitos con el mango del cuchillo se va sacando la piel del palo, desde el corte realizado hasta donde se encuentra el chaflán. Se le saca el palo para cortarlo por la mitad de la muesca. A la parte sacada, se le hace un chaflán en todo lo largo por parte de la muesca. El motivo por el cual se realiza esto último es el siguiente: al meter la lengüeta de piel y este pedazo antes cortado, entre ambos queda un vacío debido al corte realizado, con lo que

al soplar y entrar el aire por este vacío se produce un sonido que pudiera ser más variado cuanto mayor es la habilidad del que la toca.

b) Flauta: A una caña se le corta un pedazo, generalmente por donde coinciden las juntas. En uno de los extremos se coloca una envoltura de papel de fumar y tras ponerlo tenso se fija con una goma. Para que esto suene se aplican los labios al papel, y *turuteando* se toca lo apetecido.

(Daniel Ugarte, 70 años).

- *Eco-eco*
- *A bajar el barandau*
- *Arras*

Juego realizado por niños y en grupo.

El juego consiste en echar las monedas o chapas a un punto indeterminado para que el adversario, con su moneda o chapa probando suerte, se acerque a la inicialmente lanzada.

Si el lanzador que debe probar suerte, aún a pesar de su habilidad, viera en peligro la existencia de su ficha, se irá acercando poco a poco a la misma.

Llegará un momento en que las distancias hayan disminuido, será entonces cuando cualquiera de los jugadores pueda lanzar su chapa o moneda hacia el adversario. Si al lanzarla, se consiguiera que entrara en la distancia de un palmo (el de cada uno) se ganaría la citada ficha.

(Daniel Ugarte Arkauz, 70 años).

- *Arras contra la pared*

Jugado por dos o más jugadores.

Se lanza una chapa o moneda contra una pared pero sin limitar el área de lanzamiento. Si al lanzarla, ésta diera a otra antes de tocar el suelo o al caer en el suelo quedara a la distancia de un palmo, aquella o aquellas que cumplan el requisito quedarán en poder del lanzador que así lo ha hecho.

(Daniel Ugarte Arkauz, 70 años).

- *Txirrista-Tobogán*
- *Hablar con la p*

Juego mixto y realizado en grupo.

A parte de juego en sí, también cumple funciones del lenguaje. Los niños lo usan como código cuando tienen algún interés específico, no dar a conocer conversaciones más o menos íntimas, etc.

Modo de empleo: Después de cada sílaba debe de ir una partícula interesada. Como para darse

cuenta de las cosas lo mejor es verlas, he aquí uno de ellos:

“Mi-pi nom-po-bre-pe es-pe po-po-co-po co-po-no-po-ci-pi-do-po.

(Mi nombre es poco conocido).

Si nos damos cuenta, al meter la letra que despista la acompañamos con la misma vocal que tiene la sílaba operada.

- *La carretilla*

Jugado por los niños. Dos componentes.

Uno de ellos comenzará a andar con las manos simulando a las ruedas mientras es cogido de los pies por el otro niño.

- *Imán*

- *Bola-loca*

Juego de niñas y realizado individualmente.

Objeto:

Dos bolas de madera o plástico unidas por una cuerda que desde su punta va dividida en dos.

Modo de juego:

Se coge el anillo que une a las dos cuerdas por la punta y suavemente a modo de los péndulos del reloj se comienzan a golpear la una contra la otra. Poco a poco las bolas irán cogiendo mucha velocidad y llegará el momento que debido al constante golpear se origine un sonoro repiqueteo.

- *Chiriquillas*

Juego de niñas y realizado por dos personas.

Se pone un palo pequeño, con los extremos más finos que el centro montado en algo para que quede en el aire.

Con otro más largo, se le golpea en uno de los extremos para que gracias a ello pueda salir despedido. En el momento de estar en el aire se ha de tratar de golpearlo fuertemente para mandarlo cuanto más lejos mejor. En caso de que la suerte le sonriera, la otra niña estará esperando a la misma para cogerla con la blusa o con las manos en el aire. Si lo hace habrá ganado el juego, pero si el intento resulta fallido, esta niña tendrá que intentar derribar el palo grande nuevamente colocado en un soporte, lugar donde ha caído la chiriquilla.

- *La estatua inmóvil*

- *Manteo*

- *Ir andando por el borde de la acera*

- *Sombras*

Juego realizado indiferentemente por los niños y niñas.

Se realiza en contacto de una pared en la que se trasplanta la luz. Generalmente las sombras son realizadas al maniobrar las manos sobre la pared citada. Son muy corrientes la animación de animales.

- *A canicas*

- *Embudo*

En una especie de embudo invertido se tratan de introducir unos aros.

- *Trabalenguas*

- *La escalera*

Juego mixto realizado por los más pequeños. Como reza el título, el juego se realiza sobre una escalera.

Uno de los niños del grupo a modo de *ama* será el encargado de ir cantando unos números que irán del 1 al 10, mientras que el grupo de los niños siguiendo el número citado subirán o bajarán tantas escaleras como hayan escuchado. Todo esto han de hacerlo rápidamente, y si al hacerlo se confunden de escalera quedan eliminados. Poco a poco los niños se irán eliminando hasta que al final queden dos. El que logre quedarse sólo, tendrá una vida.

- *Botes de animales*

Juego musical destinado a los más pequeños para despertar en ellos las primeras sensaciones.

- *Seguir al abuelito*

Juego realizado en épocas estivales por los niños indiferentemente. El juego consiste en atrapar un volátil surgido con ayuda del viento de la planta *dientes de león*. Debido a su peso ínfimo éste puede coger una estimable altura dificultando la acción de los niños, los cuales lo perseguirán hasta que generalmente logren su objetivo.

- *Al espejito*

Se trata de jugar con el puntito resultante de enfrentar un espejo a una superficie soleada.

- *Canguro*
- *Txatxilipurdika*
- *Cariocas*

Juego realizado por las niñas. Las niñas sostienen en sus manos unas cintas con las cuales realizan infinidad de figuras haciéndolas vibrar continuamente.

- *Sanchesqui*
- *4 en línea*
- *Hacer pipas*

Para realizarlas, los niños eligen las bellotas de mayor tamaño que en el suelo se encuentran y sacan del interior de ellas toda la carne hasta dejarlas huecas. Cuando la piel se encuentra seca realizan en ella un agujero, en el que ensamblarán la boquilla de hierba hueca o palo de chupachús.

- *Helicóptero*

Juego realizado por los niños.

A una rueda de no muy gran tamaño se le acopla una vara dentada. Cuando la citada vara se encuentra en contacto con la rueda, mediante un brusco tirón se saca la vara y la rueda sale lanzada al aire a modo de hélice.

- *Pelotita flotante*

Juego mixto realizado por los más pequeños.

Sobre una superficie hueca en forma de pepinillo en cuya parte posterior va colocada una redcilla, se asienta una pelotita de poco peso. De una de sus partes extremas, mediante ligeros soplos se intenta levantar la pelotita hacia arriba y sostenerla en el aire el mayor tiempo posible.

- *Salto de piedra*

Lanzando unas piedras de formación plana sobre una superficie de agua se trata de que den la mayor cantidad de saltos sobre la misma.

- *Cabezudos*
- *Hacer tiro (Bolsas)*
- *Hélice*
- *Inocentadas*

Estas son realizadas en cualquier día, mas realmente son muy numerosas el 28 de diciembre.

- *A buscar cuevas*

- *Ranita*

- *La lupa*

Evidentemente realizado en días soleados. Colocando la lupa en una posición favorable a la captación de los rayos solares, se intenta transmitir los mismos a un papel. Poco a poco, los rayos irán dando calor al papel y al tiempo desaparecerá comido por las llamas.

- *Calco de monedas*

Colocando las monedas debajo de un papel se va cubriendo la superficie de las mismas, hasta que la imagen de la moneda se imprime en el papel. Posteriormente los niños/as recortarán las mismas para poder jugar con ellas y realizar cambios.

- *Muñecos de cuerda*

- *Cara y cruz*

- *Al cigarro*

Juego realizado indiferentemente por chicos y chicas.

Sobre la boca de un vaso o recipiente similar se coloca un papel de fino grosor. Para que éste se quede tenso, se mojan ligeramente los bordes que circundan el vaso. Seguidamente, por sorteo o por iniciativa propia un jugador comenzará haciendo un agujero con el cigarro en el papel y así sucesivamente todos los componentes del grupo hasta que debido a la profusión de agujeros éste ceda y caiga al interior del vaso.

- *Pintarse la cara*

Podríamos decir que es un juego que se complementa con otros. Los niños comienzan por quemar corchos. Cuando éstos han cogido un color negruzco, servirán como pinturas para adornarse la cara. Puede que la acción realizada quede ahí o que prosigan jugando a brujos, a payasos, etc.

- *Coches*
- *Hacer arcos*
- *Quién resiste más*
- *Barcos*
- *Torretas (cartas)*
- *La ruleta*
- *Hacer muñecos*
- *Honda*
- *A soplar*

Juego mixto y realizado generalmente por dos personas.

El juego consiste en tratar de impulsar una bolita ya sea de papel o de material ligero hacia el terreno del adversario utilizando continuos soplos. Estos soplos pueden ser realizados al unísono por ambos jugadores. Quien logre sobrepasar la línea establecida como límite de sus territorios será quien haya ganado 1 punto y además tendrá derecho en el siguiente juego a guiar la pelotita.

- *Paracaídas*
- *Que salte la mosca*

Si hay suerte de atrapar una mosca se le amputan las alas y seguidamente se le incita con algún objeto a que ande y salte ciertas alturas.

- *Catapulta*
- *Herradura*
- *Lanzamiento de jabalina*
- *Robot*

Juego mixto y realizado por dos o más personas.

El niño *robot* debe de obedecer todas aquellas órdenes que le sean dadas.

- *A los plásticos*

Juego mixto y realizado en invierno.

Cuando las nevadas son copiosas y los prados se encuentran totalmente cubiertos, los niños provistos de fuertes plásticos intentan bajar las pendientes realizando carreras.

- *Con el globo*
- *Con murciélagos*

Los niños y los chicos tratan de atrapar un murciélago, para ello se sirven de una boina, la cual lanzarán en contra del citado. Cuando lo han atrapa-

do será clavado por sus extremidades en una pared y metiéndole un cigarro en la boca, le harán fumar.

- *Hacer trampas*
- *Juego de construcciones: madera*
- *Lanzamiento de peso*
- *Echar petardos*
- *Carracas*

Con este instrumento los niños y niñas juegan en los días de Semana Santa y más concretamente cuando los *cachoborrachos Piper* y *Tromote* son sacados al pórtico de la parroquia.

- *Juego de los potijos*

Juego realizado indistintamente por niños y niñas, generalmente en las fiestas de los barrios.

Los niños con los ojos vendados, tratan de romper los recipientes ayudados con unas varas. Algunos de éstos, estarán llenos de monedas, caramelos y otros regalos, mientras que otros tendrán agua, harina, etc.

A veces se utilizan globos para estos menesteres.

- *Al mapa*

Juego mixto y realizado por dos personas.

Dado que los mapas se encuentran en libros de ámbito escolar, este juego se realiza en las clases normalmente.

Uno de los niños elegirá el nombre de un pueblo, capital o nación mientras que el otro lo deberá de buscar en un tiempo determinado. Si el niño que lo anda buscando lo encuentra en el tiempo establecido, será quien pase a elegir la siguiente.

- *Tente-tieso*

El niño juega con una figura que en su parte inferior tiene un contrapeso con el fin de que al moverla nunca se caiga.

- *Cintas*

Realizado indistintamente por chicos y chicas. Estos, colocados en un punto estratégico y montados en una bicicleta se dirigían hacia unas cintas que colgaban de una cuerda.

Cada niño podía pasar ante las cintas a la velocidad apetecida para que al llegar a donde ellas, ayudado de un palito fino pudiese tirar de la anilla que sostenía la cinta y cogerla para él. Si este juego se realizaba en días señalados, fiestas, etc., cada cinta correspondida con un color tenía un valor posteriormente canjeable.

- *Caras*
Se trata de poner la cara más rara y estrambótica.

- *Los dedos*

- *Las siete diferencias*

- *Crucigrama*

- *Pruebas de levantar pesos* (troncos, sacos, piedras, etc.)

- *A buscar tesoros*

- *Sugalineretan. A por lagartijas*

Sugaliñarak hartzen genduen enterratzeko, pen-
tsaurikan denbora batera diru edo urra formatzen
zirela ta.

(Daniel Ugarte, 70 años).

- *Masustatan. A por moras*

Masusta helduak hartzera joaten gitzen. Pote
batera sartuz makila bateaz sapaltzen genduen, ma-
susten ardua eitzeko.

(Daniel Ugarte, 70 años).

- *Kolonia egin*

Usaindun lorak hartzen gittuen da gero pote ba-
ten ipintten gittuen alkoholaz eta uraz. Sakaketan gi-
ttuen eta apur baten sustantzia atara deitzen itxitzen
gauen. Koladore batetik pasa eta botila baten sar-
tzen gauen.

(Elena Zabalo, 54 años).

- *Baren tripak atara*

Euria egiten zuenean, bara bila joaten ginen.
Aurkitzen genituenean, makila bateaz edo hankaz
atzekaldea sapaltzen genien eta haien tripak burutik
ataratzen ziren.

- *Al plato*

Juego mixto realizado en grupo o por dos perso-
nas.

Con un disco de las dimensiones de un plato o
en su falta con las tapaderas de los tambores de
jabón, los niños lo lanzan al aire con la pretensión de
cogerlo nuevamente, después de que haya realiza-
do el recorrido apetecido. El disco se debe coger en
el aire sin dejarlo caer.

- *A fieras, animales*

- *Bueltaka*

Juego realizado por dos o más niños.

A una voz dada, todos los participantes comien-

zan a girar sobre sí. Quien se pare será eliminado.
Ganará quien más tiempo resista sin caerse.

- *Laberinto*

- *Jeringa*

- *Culebrita ciega*

Juego realizado por los más pequeños.

Colocados uno detrás de otro, formarán una cu-
lebra cuya cabeza será dirigida por un niño que lleve
los ojos tapados.

- *Kukumarruka. Máscaras*

- *Kalaberia*

Kalabaza bati, beko aldetik zati bat kentzeakon
da bertatik barruko mamina. Gero zulo bi etxeakon,
begixak diren moruan, eta beratxuau aguen formia.
Iluntzen zanian, beko zulotik sartuta, kandela bat
ixiotuta ipintzeakon.

Hau einya gero eskina baten jartzen zen lagunak
bilurtzeko.

- *Al billete*

Juego realizado por los chicos o mayores.

Para jugar, uno del grupo será el encargado de
guardar el número. Se escogerán las dos últimas
cifras y los que lo tienen que averiguar irán pujando,
mientras que el encargado pondrá los límites, más
arriba, más abajo, según las pujanzas.

Aquél que acierte el número, será quien pague la
prenda.

- *A andar raro*

- *A los espíritus*

- *Un, dos, tres, responda otra vez*

- *Borrar letras del periódico*

- *A tirar botes*

- *A la chocolatada*

Juego realizado entre dos personas. A las dos
personas que concursan, se les vendan los ojos.
Ellos tratarán de darse de comer el uno al otro.

- *A las capitales de Europa*

- *Enterrar cosas*

- *¿Qué es?*

Jugado en grupo.

El que tiene el secreto, será preguntado una y
otra vez hasta que los que lo hacen den con él.

Por supuesto los que preguntan comenzarán de cero.

- *Anuncios*
- *A las mokillas*
- *Al dibujo sorpresa*
- *Tío Maragato*

Al tío Maragato le mató un gato, ¿quién lo mató?

El número cuatro.

Al que lo han citado, los otros componentes del grupo no le dan más que unos segundos para que pueda repetir el dicho con otro número, si no lo hace así, tendrá que beber un trago, generalmente de vino.

JUEGOS SIMBOLICOS

- *Etxekoandres, comiditas, pucheritos*
- *A maestros*
- *Carpinteros*
- *Toreros*
- *A médicos*
- *A modistillas*
- *Fotógrafos*
- *Mayoretts*
- *A Tarzán*
- *La Tamborrada*
- *A mujercitas*
- *A conjuntos de música*
- *A afiladores*