



**Edita:**

Excmo. Ayuntamiento de Alcublas

**Depósito Legal:** V-5066-2007**Maquetación e impresión:**

Industria Gráfica Valenciana, S. L. (INGRAVAL) - Tel. 963 307 857

**Dibujo portada:**

Lluís Llàcer

**Fotografías:**

Míriam Civera

# **JUEGOS TRADICIONALES**

---

Serie Alcuclas Escribe





*Àngel Gómez i Navarro*  
*Benissanó (Camp de Túria)*

Mestre de Primària (Educació Física i Valencià).

Director de l'Escola Autònoma de Jocs Tradicionals. Miembro de la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.

Investigador de la cultura popular, especialmente de los juegos tradicionales.

En el año 1987 se cruzó en su camino una antigua birla con la que los mayores de su pueblo habían jugado allá por los años 1930–940, Comenzó recopilando los juegos de Benissanó y cuando se dió cuenta había recorrido muchos rincones de la Comunitat Valenciana en busca de los juegos “de toda la vida”, con los que la gente pasaba sus horas de ocio en las calles, plazas y eras.

Durante los años 1990–91 el periódico Levante–EMV publica semanalmente sus escritos sobre juegos. Ha publicado los siguientes libros:

Joc de les birles (1992), Passejant per l'albereda (1996), Com es jugava al carrer (1999) Juegos tradicionales valencianos (2000, reeditado en 2001), Jocs de Pasqua. Video per a l'escola (2000), Com es juga a... (2005) Auca de les Birles Valencianes (2006). Los Juegos y Deportes Tradicionales en Valencia dentro del libro Juegos Tradicionales y Sociedad en Europa (2006).

Ha impartido cursos, conferencias y coordinado jornadas tanto dentro como fuera de la Comunidad Valenciana.





*Míriam Civera Jorge*  
*Alcublas, 1979*

Inicia sus estudios en el C.P. Bernardo Lassala de Alcublas y los continúa en el I.E.S. Lliria. En 2001 se Licencia en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Valencia. Ese mismo año comienza sus estudios de Doctorado en la misma Universidad.

Desde el año 2001 ha trabajado en numerosos programas y series de RTVV vinculados a la historia, cultura y tradiciones valencianas (Trinquet, De festa, Joc de Pilota, Furtius de la Història, A què juguem?... ) en los que ha ejercido como realizadora, productora y periodista. Ha trabajado en varios proyectos para la Conselleria de Cultura, como la Unidad Didáctica de la Pelota Valenciana o la Enciclopedia Audiovisual de Pelota. Además, ha trabajado como productora para plataformas audiovisuales nacionales (Boomerang, Audiovisual Sport, Canal Sur, ...).

Desde el año 2004 es la corresponsal de Los Serranos y El Rincón de Ademuz para el periódico Levante-EMV. Colabora en la revista Fiesta y Sociedad y, desde 2005, es profesora asociada de la Universidad de Valencia, donde imparte clases en las titulaciones de Periodismo y Comunicación Audiovisual. En esta Facultad publicó la obra conjunta Historia de los medios audiovisuales (2007).





La recuperación del patrimonio lúdico-cultural de un pueblo es una tarea necesaria porque forma parte de su historia. Los cambios económicos y sociales de las últimas décadas han impuesto un modo de vida diferente y han acabado con muchas de estas costumbres, tradiciones, fiestas, formas de relacionarse y, como no, con sus juegos. La pérdida de la calle como espacio público para jugar y socializarse es una de las causas principales de la desaparición de nuestras costumbres. Por eso es necesario plasmar por escrito la herencia de nuestros antepasados, que ha perdurado a través de la tradición oral, antes que estos testigos de primera mano ya no puedan hacerlo.

Al leer este libro muchos recordarán sus juegos infantiles y adolescentes, las calles y plazas por donde corrían y jugaban, sus amigos, las fiestas y las largas noches de verano. Pero pasemos a jugar, a reconocer los juegos y, tal vez, a poderlos completar e incluso cambiar porque según en que época haya jugado cada persona, el juego, la recitación o el lugar habrá cambiado. De manera que este libro son muchos libros a la vez, pues cada lector conformará en su mente su propio repertorio de juegos tradicionales.

Esta publicación es un homenaje a todos los alcuablanos que durante décadas han sabido transmitir su saber y cultura a sus hijos, nietos y biznietos. Por habernos inculcado el amor a unas raíces, a un pueblo, en definitiva, a sus gentes. Porque lo importante de un lugar no es dónde esté ubicado, qué recursos tenga o cuantas personas vivan en él. Lo importante son los sentimientos y valores que transmiten las gentes que allí conviven.

**Miriam Civera Jorge**  
**Ángel Gómez Navarro**





## PRESENTACIÓN

Vivir jugando, jugar para aprender, el juego educa .... ¿recuerdas?, estas afirmaciones siempre nos trasladan un poco en el tiempo y nos invitan al deseo de compartir momentos con los seres más cercanos.

La nuevas formas de trabajo, de obtener conocimiento y de vida, han ido cambiando los hábitos culturales de nuestros pueblos, y por tanto también los de “juego”. Cambios muy ligados a la idea de ser vecin@s y de relacionarnos tanto adultos, como jóvenes y los propios niños. Entonces, poder recordar y revivir las tradiciones, y en concreto los juegos, compartirlos entre abuel@s y niet@s, por ejemplo, puede ser muy gratificante, y nos ayuda así a reconquistar un poco aquellos lugares, rincones del pueblo, donde el espacio parece que no ha cambiado tanto como los nuevos hábitos de las personas.

“Jugar”, y con ello vivir la Cultura de los pueblos, es un instrumento indispensable para ser libres; significa esfuerzo y aprendizaje, pero también el uso y conocimiento de formas de comunicación, de ingenio, de

creación personal y colectiva. Vivimos y convivimos entre piedras, olores y múltiples sensaciones, entre voces que vamos conociendo conforme aprendemos a salir a la calle y vamos descubriendo cada esquina, que limitan nuestro universo infantil. Vamos así caminando, creciendo, aprendiendo, compartiendo ... jugando, dialogando.

Esa idea de juego y diálogo, entre generaciones de hombres y mujeres, entre quienes tienen unas posibilidades de vida más completa y entre quienes tienen dificultades en un aspecto u otro, entre quienes nacieron aquí o vinieron después, ese diálogo que nos hace vivir en común y nos hace convivir, ese "juego" que nos enriquece como seres humanos. Este libro puede ser un homenaje a la convivencia, al diálogo, a jugar y despertar sonrisas.

Es para mí una suerte como Alcalde presentar este libro, y me complace mucho que se disfrute tanto por el afecto a sus autores, Ángel y Míriam, como por los valores que entraña.

**Manuel Civera Salvador**



*Mª Amparo Civera Domingo*  
*Concejala de Cultura*

“Alcublas escribe” es el título de la primera colección de libros sobre la historia, patrimonio y cultura de Alcublas. La serie se inicia con una recopilación del patrimonio lúdico de los alcublanos (Juegos Tradicionales de Alcublas) y continuará con todas las aportaciones que los alcublan@s faciliten al consistorio para su posterior publicación.

Resulta altamente gratificante poder recuperar toda la cultura de nuestros antepasados, que nos ha llegado mediante la transmisión oral y plasmarla por escrito para, a su vez, transmitirla a las generaciones futuras.

Ángel y Míriam han querido plasmar en un libro las vivencias y recuerdos de los más mayores en torno a una materia, los juegos. A los dos les une su relación con Alcublas. Míriam es alcublana por los cuatro costados y Ángel siempre ha tenido un apego especial a este pueblo tras su estancia como maestro de educación física en el C.P. Bernardo Lassala, actualmente el C.R.A.C. del Pinar.

Como Concejala de Cultura del Ayuntamiento de Alcublas os recomiendo esta obra que os hará revivir y, en algunos casos, aprender formas de jugar y de relacionarse de épocas anteriores. Un diálogo intergeneracional entre grandes y pequeños.

No olvidéis que el juego arraiga, es cultura y, por encima de todo, relaciona a las personas. Así que buena lectura y buena jugada.



## ÍNDICE

1.	A LA UNA, LA MULA.....	17
2.	ATÓ.....	18
3.	JULEPE/JINETE .....	18
4.	ESTORNIJA.....	19
5.	SAMBORI.....	20
6.	SIETE Y MEDIO.....	20
7.	LA CUERDA.....	21
8.	LA GOMA.....	27
9.	ARO O RELONCHO.....	29
10.	CUCAÑAS.....	30
11.	PALO ENJABONADO.....	32
12.	CARRERAS.....	32
13.	CHURRO VA .....	33
14.	EL FAVA.....	34
15.	BIRLOS.....	35
16.	CAMPAMENTOS / CASICAS.....	36
17.	TROMPA.....	37
18.	TROMPÓN.....	38
19.	LA CORREA.....	39
20.	EL PITO.....	39
21.	BUFOS.....	41
22.	CHAVOS.....	42
23.	ARRIMAR.....	42
24.	ROGLE.....	42
25.	MORTÁ Y HECHA .....	43
26.	DEPELLORFAR PANOJAS .....	44
27.	ARCA.....	44
28.	LA BANDERA.....	44
29.	EL PAÑUELO.....	45
30.	LA COLORERA.....	45
31.	TRAMOJO / A REMOJO.....	46
32.	BESO, VERDAD O ATREVIMIENTO.....	46
33.	CAMBIAR MACETAS.....	46
34.	A TOCAR TIMBRES.....	46
35.	CAZAR BURGAÑOS .....	47
36.	LA TACHA (GANAR TERRENO).....	47

37.	PELOTA A LARGAS.....	47
38.	FEDIR SOBRE PALO .....	49
39.	PIES QUIETOS.....	49
40.	LEVANTO LA PIEDRA.....	50
41.	CAPITULÉ.....	50
42.	AL HILO.....	50
43.	PAJARITO EN RAMA.....	51
44.	LAS CUATRO ESQUINAS.....	51
45.	TIRADOR. CAZAR PÁJAROS.....	51
46.	CHAPAS.....	52
47.	HILO ENTRE LAS MANOS.....	52
48.	CANUTO.....	52
49.	JUEGOS DE CARTAS .....	53
50.	CANICAS.....	53
51.	PIEDRA, PAPEL O TIJERA.....	53
52.	ORO Y PLATA. HACER PIES.....	54
53.	QUE LO BAILE.....	54
54.	CASA DEL CONDE.....	55
55.	TRES EN RAYA .....	56
56.	CORRO DE LA PATATA .....	56
57.	PISPISIGAÑA.....	57
58.	JUEGO CANCIONES CON LAS MANOS .....	58
59.	ECHAR UN PULSE.....	59
60.	LA GALLINITA CIEGA.....	59
61.	PASE MISIN .....	59
62.	ANIMALES Y CAZADORES.....	60
63.	A LA VIUDA .....	60
64.	EL LIMÓN.....	60
65.	LA MADRE CALABACERA.....	60
66.	LES PEDRETES .....	61
67.	LAS TABAS.....	62
68.	CAZOLETAS.....	62
69.	EL BOTE. LOS ZANCOS. ZAPATOS DE TACÓN.....	62
70.	ROLDE DE LAS SILLAS.....	62
71.	POLISY CACOS .....	63
72.	JUGAR A TOROS.....	63



## I. A LA UNA, LA MULA

Tradicionalmente ha sido un juego masculino. Se ponía un chico agachado, “de través” –simulando un caballito– y el resto iban saltando por encima de él al tiempo que recitaban la estrofa correspondiente y realizaban la acción apuntada. Si algún chico se equivocaba, recitando la letra o haciendo mal los gestos, pagaba y se convertía en el caballito.

Recitación de las acciones:

### **A la una, la mula**

(se saltaba por encima, sin realizar ninguna acción especial)

### **A las dos, el gos**

(se saltaba)

### **A las tres, las manecicas del revés**

(poner las manos al revés cuando saltas)

### **Las cuatro, brinco y salto**

(primero das un bote sin saltar y en el rebote saltas al que paga)

### **Las cinco, doble brinco**

(primero das dos botes sin saltar y en el segundo rebote saltas al que paga. En esta parte era frecuente no coordinar bien los pies a la hora de saltar y equivocarse)

### **Las seis, haced lo que queráis.**

(recuerdan, sin haber unanimidad que la acción a realizar era patá y culá)

### **Las siete, cachete**

(le dabas con la mano un cachete al que pagaba y luego le saltabas)

### **Las ocho, gazapo**

(no recuerdan la acción que se realizaba)

### **Las nueve, catapleis**

(salto y palmada)

## **2. ATÓ**

Juego de saltar, más violento que “la una, la mula”, practicado principalmente por los chicos. El primero marcaba los saltos a realizar para salvar la distancia que le separaba del que pagaba contando que debía saltarlo por encima sin derribarlo. El resto de jugadores, sino querían pagar, debían saltar atendiendo a lo anunciado por el primero: a tó, equivalía a saltar por encima, sin haber dado paso alguno. Sólo se podía dar un salto antes de salvar al que pagaba. Conforme se iba incrementando la distancia de la raya al que pagaba eran más los pasos que se marcaban.

Los que iniciaban el juego solían ser los más fuertes o los más mayores de edad del grupo –para dificultar la prueba–.

Era frecuente que se produjeran caídas, a medida que se incrementaba la distancia del salto.

## **3. JULEPE/JINETE**

Juego de adolescentes varones donde los jinetes intentaban subir a lomo de los caballos.

En el juego cada persona asumía su papel, el cual era distribuido según el pacto previo: caballo, vigilante y jinete.

Una vez aceptado el personaje se ponían tres chicos apoyados en una pared o en un árbol haciendo de caballos. Otro chico actuaba como vigilante de esos caballos, impidiendo que el resto de chicos –jinetes– pudieran montar los caballos. Si en la intención de montar sobre los caballos eran cogidos por el vigilante pasaban a caballos; también pasaban a ser caballo si en el salto se caían o no habiendo subido correctamente estaban en peligro de caer y el vigilante, pacientemente, esperaba la caída del jinete. Entonces se convertían en caballos.

El vigilante dejaba su puesto y pasaba a ser jinete en la siguiente ronda o cuando los participantes lo estimasen oportuno.

#### **4. ESTORNIJA**

En Alcuébar, como en la gran mayoría de pueblos en los que se jugaba o aún se juega, siempre han sido los hombres quienes han disfrutado con el juego de la estornija.

La estornija solía medir entre 10 y 15 cm de larga y unos 4 cm de gruesa y a ambos extremos se le sacaba punta para facilitar su golpeo.

El objetivo era llevar la estornija lo más lejos posible, para conseguirlo cada jugador realizaba dos golpes seguidos, el primero para levantarla del suelo y el segundo para alejarla lo máximo posible del punto de salida.

El jugador que conseguía la máxima distancia ganaba la partida.

Los más mayores no recuerdan si se jugaba a un número determinado de manos o si con una jugada por persona se terminaba la partida.

Era un juego practicado en las eras (La Era de la Tía Ana, conocida actualmente como Plaza de Casinos).

Con el nombre de estornija también se jugaba en Ademuz, pero allí siempre ha sido un juego de mujeres.

## 5. SAMBORI

El juego del sambori era practicado principalmente por chicas.

Se dibujaba las casillas del sambori en el suelo, rayando con un palo—cuando las calles eran de tierra— o dibujando con tiza en la acera. Estas casillas podían estar en línea o agrupadas de dos en dos. Recuerdan que normalmente se hacían samboris con 6, 8 o 9 números. A continuación, y por orden establecido, cada niña intentaba salvar todas las casillas, empezando por la 1, y así terminar primera el recorrido y ganar la partida. Para ello lanzaba su teja desde el exterior al número correspondiente y, a continuación, debía de realizar el recorrido según lo acordado. A pata coja, en las casillas que sólo tenían un cuadro, y un pie en cada cuadro, cuando se estaba en la doble casilla. A la vuelta, bien se recogía la teja con la mano o se impulsaba con el pie (a cos-cos) hasta salir de la figura. Cuando se llegaba al final de la figura (cielo y descanso) se daba una vuelta en el aire para cambiar el sentido de marcha y comenzar a salir. En ningún caso ni la tella ni los pies debían de tocar ninguna raya; tampoco podían equivocarse en las acciones a realizar; ni perder el equilibrio y tocar el suelo con el pie que se llevaba al aire.

Cuando alguna niña pagaba, perdía el turno y jugaba la siguiente según el turno establecido antes de comenzar

En el juego con 6 casillas, todas en línea, los cuadros alcuublano tenían nombres particulares: limbo/chimbo, cachimbo, ganso/canso, descanso, pisi y gloria.

## 6. SIETE Y MEDIO

Juego de habilidad, principalmente practicado por chicas. Se dibujaba en el suelo el cuadrado de juego. Este se dividía en triángulos con los diferentes números del 1 al 7 y en el centro se escribía 1/2. El objetivo del juego es sumar siete y 1/2 en las diferentes tiradas que se estipulaban. Si te pasabas perdías el turno. Ganaba el que conseguía esta cifra.



## **7. LA CUERDA**

Juego muy común, practicado por chicos y chicas de diferentes edades. Había muchas modalidades: cantar una canción saltando, entrar y salir; entrar al revés, saltar dos personas a la vez, saltar varias personas a la vez entrando de una en una),...Cada una de estas variantes iba asociada a una canción.

En todas las variantes, si el jugador se equivocaba en la interpretación de la letra, paraba la cuerda o perdía comba o cuerda (la cuerda se quedaba sola sin nadie dentro), le tocaba dar a la cuerda, lo que se conoce como “pagar”.

### **Colección**

En esta canción los jugadores saltaban la cuerda, de uno en uno, sin perder cuerda. Cada jugador entraba, saltaba y salía. Excepto cuando llegaban al número doce que a la persona que se le cantaba

la tonadilla del número doce, al acabar, debía pisar la cuerda con los dos pies juntos.

*Colección 1*

*Colección 2*

*Colección 3*

*Colección 4*

*Colección 5*

*Colección 6*

*Colección 7*

*Colección 8*

*Colección 9*

*Colección 10*

*Colección 11*

*Y cole, colección, doce y pisotón*



## **Pelotón**

En esta variante el primer jugador entraba a la cuerda y permanecía en ella saltando hasta que entrara el dos, el tres, el cuatro,.. y así sucesivamente hasta el número de jugadores que se había pactado. Cuando todos estaban dentro, había que empezar a salir de la cuerda, de uno en uno, como marcaba la letra de la canción...

*Al pelotón que entre el uno  
Al pelotón que entre el dos  
Al pelotón que entre el tres,  
Al pelotón que entre el cuatro,  
Al pelotón que entre el cinco,...  
Al pelotón que salga el uno,  
Al pelotón que salga el dos  
Al pelotón que salga el tres...*

## **Te invito**

Esta variante era practicada mayoritariamente por niñas. La niña que invitaba se daba a si misma y tenía suficiente cuerda para que entrase la que era invitada y saltar las dos a la vez.

Tras recitar, a duo, una dentro y la otra fuera, la última parte de la canción (“una, dos y tres”), entraba la invitada y repetían juntas, al tiempo que saltaban, toda la tonadilla.

- *Te invito* (decía la que saltaba)
- *A qué?* (preguntaba la invitada)
- *A café* (afirmaba la de dentro)
- *A qué hora?* (preguntaba la de fuera)
- *A las tres* (respondía quien invitaba)
- *Una, dos y tres* (los dos a la vez)



### **Allá arribica, arribica**

Otras variantes consistían en saltar a la cuerda reproduciendo lo que decía la letra de las canciones. Es decir, cuando decía que se quedó manco, tenía que poner el brazo como si estuviese manco. Cuando se hablaba de quedarse cojo, había que saltar a la pata coja y en el caso de la descalabradura se ponía una mano encima de la cabeza y otra en la posición de manco. Después, conforme la letra iba diciendo que el médico había solucionado la enfermedad, la persona que estaba saltando iba quitándose los gestos referentes a la letra de la canción, hasta que acababa definitivamente la canción.



*Allá arribica, arribica  
Había una montaña  
En la montaña un árbol  
En el árbol una rama  
En la rama un nido  
En el nido tres huevos  
Blanco, rojo y colorado  
Me comí el blanco  
Me quedé manco  
Me comí el rojo  
Me quedé cojo  
Me comí el colorado  
Me quedé descalabrado  
Fui al médico y me quitó la mancura  
Fui al médico y me quitó la cojura  
Fui al médico y me quitó la descalabradura  
Gracias a Dios que todo se me curó  
La mancura, la cojura y la descalabradura*

## **Plaza redonda**

Esta variante también consiste en saltar al mismo tiempo que se gesticula la letra de la canción. Cuando la letra de la canción dice que “*se levanta la faldilla*”, las niñas debían hacer un gesto como si realmente se levantaran la falda y, al final, cuando la letra dice que “*el zapatero curioso, se ha caído de la silla*” hay que simular la caída.

*En la plaza redonda, redonda  
Hay una zapatería  
Donde van las chicas guapas  
a tomarse la medida, la medida  
Se levanta la faldilla  
Se le ven las pantorrillas  
Y el zapatero curioso  
se ha caído de la silla, de la silla  
Morcilla*

## **Al pasar la barca**

Esta canción se interpreta con la cuerda a ras del suelo, haciendo forma de u, y los participantes van saltando por encima de la cuerda, de un lado a otro.

*Al pasar la barca  
Le dije al barquero  
Que las niñas bonitas  
No pagan dinero  
Yo no soy bonita  
Ni lo quiero ser  
Arriba la barca de Santa Isabel*

## **El cocherito leré**

La peculiaridad de esta canción reside en que cuando los participantes entonan el “uno, dos y tres”, las dos personas que están dando a la cuerda tienen que levantarla por encima de su cabeza y el jugador tiene que agacharse para que la cuerda no le dé en la cabeza. A continuación tiene que incorporarse de nuevo a saltar a la cuerda, sin equivocarse. Si se equivoca, paga.

*El cocherito leré,  
Una, dos y tres  
Me dijo anoche leré,  
Una, dos y tres  
Que si quería leré  
Una, dos y tres  
Montar en coche leré  
Una, dos y tres  
Y yo le dije leré  
Una dos, y tres  
No quiero coche leré  
Una, dos y tres  
Que me mareo leré  
Una, dos y tres*

## **Pan, vino y tocino**

Esta versión del juego de cuerda era practicada indistintamente por chicos y chicas, de todas las edades. Era frecuente hacer corros de gente en Pascuas (en El Prao, Dueñas o La Balsilla) para ver como se jugaba. El secreto consistía en mover la cuerda a mucha velocidad para incrementar la dificultad del salto. Al canto de “*ino, ino, ino*” la velocidad de la cuerda se incrementaba de manera notoria. Las carcajadas se sucedían cuando cualquiera de los jugadores se equivocaba, tropezaba o caía.

*Pan, vino, tocino  
Ino, ino, ino, ino...*

## **Rey, rey**

En esta canción la niña que saltaba preguntaba, de forma retórica, cuantos años viviría. Cada salto que hacía era un año más. Así si se equivocaba pronto quería decir que viviría pocos años. Augurio nada halagüeño y por el que todas las participantes se esforzaban en hacerlo bien.

*Rey, Rey, cuantos años viviré  
Soy pequeñita y no lo sé  
Uno, dos, tres, cuatro,  
Cinco, seis, siete...*

## **8. LA GOMA**

Juego practicado por las chicas. Una simple goma de la mercería —de Casa Lucio—, blanca, negra o de diferentes colores llamativos, servía para pasar un rato agradable. Cada niña gustaba de tener su goma para así poder mandar en el juego.

Lo primero que había que hacer era elegir las dos chicas que sujetaban la goma. Para ello se recurría a “juegos de elección” o directamente se ofrecían dos para pagar. Las dos últimas chicas pagaban. Con el grupo ordenado avisaba a que modalidad se jugaba, las más de las veces con canción incluida. Las que pagaban se colocaban la goma en primeras, a la altura de los tobillos, y ya podía comenzar el juego.

Por orden, de una en una o en parejas, se cantaba o recitaba la tonadilla al tiempo que se realizaba la coreografía correspondiente.

En el patio del C.P. Bernardo Lassala era frecuente ver grupos de niñas jugando a la cuerda o a la goma.

Aquí os presentamos un ejemplo de canción con las que se jugaba:

## **El Campesino**

*El campesino  
que me lo contó  
que junto al río  
se enamoró  
de una muchacha  
bella y hermosa  
que se llamaba Marisol.  
Con el cleo piso,  
con el cleo piso.  
Uno, dos, X, dos  
una muchacha bella y hermosa  
que se llamaba Marisol*

(Cuando se dice “uno, dos, X, dos” hay que pisar la goma con un pie y con el otro pasar por encima al ritmo de la música).

Otra modalidad de juego era sujetar la goma entre tres, cuatro o cinco personas, haciendo figuras geométricas (triángulos, cuadrados, pentágonos, hexágonos,...) y cantando estrofas diferentes. Un ejemplo de canción con varios jugadores es ésta:

*A lo lococo  
A lo lococo  
Una vieja se ha caído  
De la mototo  
A lo chachachá,  
A lo chahachá,  
Se ha caído y se ha roto  
Una piernana*

*Y del avión (palmadas)*  
*Y del avión (palmadas)*  
*Si te caes del avión*  
*Te darás un coscorrón*  
*Y del avión (palmadas)*  
*Y del avión (palmadas)*  
*Si te caes del avión*  
*Te darás un coscorrón*

También se podía “jugar a alturas”, es decir, saltar la goma en diferentes niveles (a primeras –tobillos–, a segundas –rodillas–, a terceras –por debajo del trasero–, a cuartas –cintura–, a quintas –axilas–, a sextas –cuello–, a séptimas –por encima de la cabeza, con los brazo estirados) sin interpretar ningún tipo de canción.

## **9. ARO O RELONCHO**

Cuando las sardinas se vendían en botas de madera con sus aros de hierro y una de las botas se rompía o retiraba, los niños solían desmon-



tarla y hacer servir el hierro para jugar al aro o reloncho. También se solían utilizar aros de madera o ruedas viejas de bicicleta, sin cámara ni radios.

Siendo un juego muy sencillo, cuando lo llevamos con el palo o una rama, no dejaba de tener su pequeña complicación si era empujado con una guía –hierro al que se le ha confeccionado en la punta una especie de “U” donde se introduce el aro, como el que podemos apreciar en la fotografía–. En las zonas valenciano hablantes también se le conoce como “cèrcol”.

## **10. CUCAÑAS**

Se trata de un juego típicamente festivo. En las fiestas de verano o el Día de las Corridas –durante las fiestas de San Antón– se montaban cucañas para los niños. En ellas se introducía agua, harina, caramelos o juguetes. En épocas de carestía se convertía en toda una fiesta y los niños se agolpaban al caer el contenido de la cucaña por si podían recoger cosas. Eran frecuentes los codazos y empujones.

Las cucañas se solían montar con cacharros viejos de fango o cerámica. Algún botijo viejo “esportillado” (roto), que con el tiempo fueron sustituidos por recipientes de plástico, generalmente redondos, que son los utilizados hoy en día en Alcuablas.

Los recipientes se colgaban de una cuerda (soga) que se anudaba a las rejas, algún poste que hubiera por la zona o simplemente se sujetaba entre dos personas adultas.

Se vendaban los ojos a un niño, con un pañuelo o un trozo de tela, y éste debía de romper la cucaña con un palo o bastón. Los niños y adultos que estaban contemplando la escena como público reían a carcajadas ante los bastonazos, en el suelo o al aire, que el niño daba a ciegas.



## **11. PALO ENJABONADO**

Es un juego enmarcado en el contexto festivo, como las cucañas. Era muy frecuente el Día de las Corridas –en las Fiestas de San Antón–.

Se colocaba un palo, untado de grasa, y en la punta se colgaba un pollo, un conejo o un jamón. Los jóvenes trepaban por el palo para coger el premio. Al estar con grasa, resbalaba. Por lo que eran frecuentes las caídas y las carcajadas del público.

En el último tercio del siglo XX, Enrique Pérez (El Molinero) o Luis García eran unos de los fijos en esta prueba.

## **12. CARRERAS**

Las carreras era un juego muy habitual en todas las épocas y en todo el territorio valenciano. Había carreras de muchos tipos: de sacos, con cucharas y huevos, de carretillas –uno de los niños apoyaba las manos en el suelo y el otro le cogía de los tobillos a modo de carretilla–, a caballito o chinchín –uno de los niños subía en las espaldas del otro niño–, con caballos o machos. En la época en la que se utilizaban estos animales, como instrumento agrícola, eran muy frecuentes este tipo de pruebas. Los jóvenes que ganaban estas pruebas adquirían un gran renombre a nivel local o incluso comarcal.

En Alcublas el día grande de las carreras era –y continúa siéndolo– el 19 de enero, conocido por todos como Día de las Corridas.





### **13. CHURRO VA**

Se trata de un juego muy popular. Mayoritariamente eran los niños quines jugaban pero también, esporádicamente, algunas niñas se apuntaban. Aunque cuando este juego pasa al patio del C.P. Bernardo Lassala, los equipos se hacen mixtos.

Uno de los niños se ponía apoyado contra la pared –asumiendo los papeles de almohadilla y madre o árbitro–, el resto de niños se dividían en dos equipos con el mismo número de componentes. Un equipo que pagaba –aguantaba el peso– y otro que saltaba encima de los que pagaban.

Al grito de “churro va” se saltaba de uno en uno encima del equipo que pagaba, procurando dejar espacio para que todos los integrantes pudiesen colocarse sobre las espaldas de los que pagaban y sin perder el equilibrio para evitar caerse, pues si eso ocurría los que estaban encima pasaban a pagar. Si, por el contrario, el equipo que pagaba no resistía el peso y se caía (escachuflarse), volvía a pagar.



Una vez todos colocados y bien equilibrados, el que hacía las veces de capitán decía: “churro, media manga, manga entera”. Al finalizar la recitación marcaba la posición escogida, la cual debía ser vista por la madre y que se correspondían con: churro –con la mano–; media manga –con el codo–; manga entera –con el hombro–. Si el equipo que pagaba acertaba la posición señalada por el equipo que saltaba se invertían las posiciones, en caso contrario seguía pagando el mismo equipo.

#### **14. EL FAVA**

El juego de Churro Va tenía antiguamente una variante conocida por el nombre de **“el fava”**. En esta modalidad, normalmente, sólo pagaba una persona la cual debía aguantar hasta que se caían los que habían subido o alguien no podía subir. Cuando uno iba a subir encima avisaba diciendo “fava”. Si el que pagaba adivinaba quien había subido, dejaba de pagar.

Si el equipo que pagaba no aguantaba el peso del conjunto rival se decía que el burro se había *escachufiao*.

## 15. BIRLOS

El nombre utilizado en Alcublas proviene del valenciano “birles”, el cual hace referencia a los seis palos torneados que se plantan para jugar. Los tres elementos pequeños que se lanzan contra las birlas se denominan birlos.



El objetivo del juego es hacer nones, es decir, derribar cinco de las seis birlas, dejando una sola en pie. Es la única jugada con la que se gana. Y se podía llegar a ganar o perder mucho dinero, dependiendo de las apuestas. Cuando se derribaban todas las birlas se llamaba “carboná”.

El número de participantes es variable y en algún tiempo sólo dependía del dinero que se llevase en el bolsillo. Los espectadores también hacían apuestas entre sí, aunque, normalmente, de menor cuantía que las que se cruzaban con el jugador que lanzaba.



El Tío Canela era un jugador habitual en las partidas de birlas y solía recoger buenas recaudaciones en las apuestas que se cruzaban.

## **16. CAMPAMENTOS / CASICAS**

Las numerosas eras que había alrededor del pueblo servían a los más pequeños para instalar allí sus campamentos (casas, tiendas). Los niños y niñas se repartían en grupos –familias– y se montaban sus propias casas, a base de piedras colocadas en hileras en el suelo. Los restos útiles de basuras o piedras que encontraban por los alrededores de las eras servían como productos intercambiables en las diferentes tiendas imaginarias que se montaban. Era un juego integrador de chicos y chicas, ya que se formaban familias entre ellos, lo que mostraba, indirectamente, el interés de chicos y chicas.

Las niñas más populares solían hacer de madres y el resto de hijas u otros grados de familia.

El Barranco de la Ramblilla y los bancales de alrededor eran una zona muy frecuentada para construir los campamentos, a pesar del peligro que conllevaba la existencia de la depuradora en esa área.

## 17. TROMPA

Existían dos tipos de juego en función del elemento utilizado. Los chicos jugaban a la trompa y las chicas al trompón. La diferencia entre ambas piezas era que la trompa o bailarina tenía forma cónica, mientras que el trompón era un palo, con forma octogonal, y una punta afilada, como si fuera un lapicero.

En la trompa había diferentes modalidades. En la variante del baile el ganador era aquel que conseguía bailar la trompa durante más tiempo. Otra variedad consistía en dibujar un círculo (*rogle*) en el suelo, de aproximadamente un metro de diámetro, y hacer bailar la trompa dentro del círculo. La trompa que después de comenzar a bailar dentro del círculo no salía por su propio impulso se quedaba dentro y su propietario no jugaba hasta que otro jugador no la sacase del rogle. Una trompa podía sacar fuera del perímetro de juego al resto de trompas con un golpe directo al lanzarla o después de ser recogida, mientras bailaba, por su dueño sobre la mano y vuelta a lanzar contra las trompas que estaban dentro.

Los compañeros pedían al más habilidoso que intentara sacar su trompa. A veces, el jugador conseguía sacar las trompas de otros compañeros y la suya se quedaba dentro, por lo que se quedaba, temporalmente, sin jugar.

En algunas ocasiones, debido al golpe directo, la trompa era partida quedándose su propietario con hilo y sin trompa. Si se pactaba antes de comenzar se podía dejar dentro del rogle una trompa de peor calidad para evitar quedarse sin la trompa buena.

## 18. TROMPÓN

El *trompón* consistía en un trozo de palo medianamente trabajado para darle forma octogonal.

Casi exclusivamente jugaban las chicas. Para hacer bailar el *trompón* se pertrechaban de una cinta de tela –zurriago–.

Una vez enrollado al zurriago se lanzaba el *trompón* al suelo y se hacía rodar el máximo tiempo posible golpeándolo en el centro con el zurriago. Ganaba aquella persona cuyo *trompón* estuviese girando más rato.

Si el *trompón* se quedaba quieto se decía “que estaba dormido”.



## **19. LA CORREA**

Para jugar se colocaban por parejas, normalmente chico y chica, uno delante y otro detrás, y formaban un círculo. Dos personas se quedaban fuera. Una la que pagaba o llevaba la correa y la otra la que corría delante evitando ser golpeada. Cuando creía conveniente se colocaba delante de una pareja y la persona que quedaba detrás (la tercera) sobraba y debía salir corriendo para evitar ser golpeada.

El que llevaba la correa, cuando se cansaba, anunciaba “manos detrás” y la pasaba a una de las personas de detrás de las parejas. Entonces disimulaba para que el que corría creyese que aún la llevaba él y así que pudiera llegar a la altura donde había dejado la correa para que el niño o niña que tenía la correa pudiese salir corriendo a darle unos buenos correazos al que huía.

Cuando el niño que huía era alcanzado por el que pagaba y comenzaba a recibir unos buenos correazos se le gritaba “tonto plega (coge) la correa, tonto plégala (cógela) ya”.

Era frecuente que el juego sirviera para canalizar los sentimientos de rivalidad entre chicos, así como establecer las relaciones entre chicos y chicas. Si algún varón había recibido calabazas de una de las chicas aprovechaba el juego para pegarle un buen correazo. En este caso se le decía, con cierto cachondeo: “no le da su padre y la que le está dando ....”

## **20. EL PITO**

El juego tomaba el nombre de los elementos utilizados. Como “pitos” se conocían los trozos de tejas pequeñas que se encontraban por las eras o en La Tejería, así como fósiles de animales (caracoles principalmente) que hallaban en los bancales. En total se utilizaban cinco guijarros o piedras, cuatro de ellas se dejaban caer al suelo y la quinta se lanzaba al aire. Mientras esta subía y bajaba se debían recoger las piedras que estaban en el suelo: de una en una, de dos en dos, la que estuviera más cerca del punto que se eligiera...



Uno de los lugares más comunes para practicar “el pito” era la Plaza de San Agustín mientras se esperaba el turno para llenar agua, pues cuando en las casas aún no tenían agua corriente las mozas se desplazaban hasta la fuente a llenar los cántaros. Aprovechando la ocasión y, casi como quien no quiere la cosa, convertían la pequeña excursión en un acto social, ya que las chicas aprovechaban el paseo para intercambiar dimes y diretes con otras chicas o para “hablar” –eufemismo de ligar– con los chicos.

El tiempo que se tardaba en las colas del agua era aprovechado para cultivar las relaciones personales o practicar algún juego, sobre todo el de “el pito”. Pero cuentan los más mayores que el alguacil del pueblo revisaba las colas y si no estaba el propietario del cántaro en la fila, su recipiente corría peligro. Pues “el royo”, así era conocido aquel alguacil, solía romperlos para evitar la picardía de dejar el cántaro en la fuente guardando turno.



## 21. BUFOS

El nombre del juego proviene del elemento utilizado. Los bufos se hacían con cartas de barajas usadas. Se cogía la carta, se partía por la mitad, se doblaba y se metía los laterales de una dentro de la otra.

El juego tenía dos partes. En primer lugar, se marcaba una raya en el suelo, que era el lugar desde donde se debía tirar para arrimar los bufos a la pared. La mayor o menor proximidad de los bufos a la pared establecía el orden de tirada. El jugador que más arrimaba a la pared el bufo es el primero que después los lanzará al aire. Esta era la segunda parte. Se lanzaban los bufos al aire, los que caían de cara se quedaba el jugador que había lanzado, mientras que si caían al revés –culo– permanecían en el juego para que los pudiera conseguir el siguiente tirador. Y así sucesivamente hasta que no quedaba ningún bufo en juego.



## **22. CHAVOS**

Similar al juego anterior. Se sustituían los bufos por chavos –monedas de la época conocidas por su color negro, también conocidas como monedas de Negrín (presidente de la II República)–, por lo que en el juego entraba el valor pecuniario de las monedas. Aunque se trataba de un valor simbólico, pues las monedas quedaron retiradas de la circulación durante el franquismo.

## **23. ARRIMAR**

Podía ser un juego independiente o la primera parte de los dos juegos anteriores. Como ya hemos comentado, el jugador que más arrimaba las monedas a la pared era el que conseguía poder tirar el primero. Después se ponían todas las monedas juntas –una encima de otra–, normalmente con la cara hacia abajo y se lanzaban al aire. Se planteaba la apuesta: cara o cruz. Las que caían en la posición que había dicho el tirador eran para él. Las que caían en la posición contraria de la apuesta pasaban al siguiente jugador, y así sucesivamente hasta quedarse sin monedas para lanzar.

## **24. ROGLE**

Después de marcar el rogle –círculo de entre un metro y metro y medio de diámetro– y colocar la apuesta dentro del rogle, normalmente un chavo por persona, se establecía el orden de tirada, lanzando a la raya situada a 3 o 4 pasos del círculo. El jugador que más acercaba la piedra o telleta a raya era el primero que después lanzaría a sacar del rogle. A continuación el segundo y así sucesivamente. El objetivo del juego era sacar el máximo de chavos del rogle golpeándolos con la tella o piedra.

Para poder sacar, primero se debía poner la tella dentro del rogle y después intentar sacar el chavo fuera. Si en la acción de dejar la tella dentro del rogle, se tocaba la tella de cualquier jugador se decía “muer-

to" y su propietario ya no podía jugar hasta la siguiente ronda. El participante que se quedaba sin chavos se retiraba del juego.

Cuentan que no era raro oír al finalizar una partida: –“me dejás cinco chavos”– o –“por una perrica te vendo 5 chavos”–, pues existía un mercado de chavos paralelo al juego. Así, aquellos jugadores que perdían todos sus chavos o monedas en el juego pedían prestadas a los amigos para seguir jugando y éstas quedaban a cuenta. Los bufos también se compraban y vendían entre los participantes. Dependiendo de “cómo estaba el mercado” los chavos y los bufos se cotizaban más.

Según nos han contado, la mejor temporada para jugar era en invierno y, a veces, algunos mozalbetes se pelaban la escuela para poder apostarse algunos chavos.

Cuentan sus amigas que Carmen Civera “la Perdiz” era muy buena en este juego y atesoraba gran cantidad de bufos.

## **25. MORTÁ Y HECHA**

Se trata de un juego en el que participaban tanto chicos como chicas. Se jugaba por corros de 4 o 5 personas. El sitio de juego podía ser, indistintamente, la calle o la era.

Para jugar buscaban una buena tella, a ser posible no muy gruesa para que corriese bien cuando se intentara arrastrar. El objetivo del juego era golpear la tella de cualquier jugador para así poder cobrar. Y procurar no dejar la propia a tiro para evitar ser golpeada y tener que pagar. Según se quedase una tella en relación a otra, el propietario de la que había sido tocada debía pagar las siguientes unidades: Una si no era tocada pero estaba a menos de un palmo (distancia que era medida por la persona que había lanzado); dos si había sido tocada, o tres si después de ser tocada se quedaba a menos de un palmo. Entendiéndose por pagar una unidad entregar al que le había tocado una canica, una piedra, un bufo,...

## **26. DESPELLORFAR PANOJAS**

Se trataba de un trabajo agrícola, más que de un juego, aunque los jóvenes –chicos y chicas– lo utilizaban como una forma de relacionarse socialmente y una tapadera para poder hacer cosas que de otra forma estaban mal vistas.

Los chicos y chicas se reunían en la casa en la que ese día hubiera panojas roseras –servían para hacer rosas, palomitas de maíz– para quitarles el envoltorio. A la persona que le salía una panoja roja tenía derecho a besar a las chicas, por lo que había muchos chicos que traían escondidas panojas rojas en sus bolsillos para poder besar a las chicas. Si la panoja era morada (moracha), la persona a la que le tocaba tenía derecho a pegar algún pellizco (pizco) a las chicas. En algunas casas vetaban la entrada de determinados chicos, por su conocida picardía.

## **27. ARCA**

También llamado jugar una calva. Era una acción bélica más que un juego, que consistía en tirarse piedras entre dos bandos o pandillas, normalmente chicos, colocados cada uno en un bancal.

Cuando alguien era tocado y había herida se solía decir “me has hecho un chirli”.

## **28. LA BANDERA**

Juego de las décadas de los 40 y 50 del siglo XX. Se jugaba en las eras. Los niños y niñas se dividían en dos grupos, con un número igual de participantes. Colocaban un palo con un trapo, a modo de bandera, en mitad de la era. Se elegía un líder por cada bando. El objetivo del juego era quitar la bandera al equipo contrario.

## **29. EL PAÑUELO**

Un juego similar al de la bandera, pero más reciente, es el del pañuelo. Los participantes se distribuían en dos grupos con el mismo número de participantes cada uno. Entre ellos se numeraban. Una persona sujetaba un pañuelo, a una distancia equidistante de los dos equipos, y decía un número al azar. Los miembros de cada uno de los dos grupos que tuviesen ese número salían corriendo a por el pañuelo. El primero que llegaba agarraba el pañuelo y salía corriendo hacía su campo. El otro debía pillarlo antes que llegara, si no quedaba eliminado.

También podía darse la circunstancia que los dos jugadores llegaran al mismo tiempo a por el pañuelo. Entonces los jugadores intentaban engañar al contrario, simulando que cogían el pañuelo. En este caso, si el contrario pisaba tu campo, era eliminado.

## **30. LA COLORERA**

Se trata de un juego característico del patio del Colegio “Bernardo Lassala”.

Cuando aún existía la barra de hacer equilibrios en el recinto de juego –décadas de los 70 y 80 del siglo XX– se elegía, por sorteo, una persona que hiciera de Virgen, otra de Demonio y una de Colorera. Esta era la encargada de asignar, en secreto, colores al resto de los niños, los cuales permanecían sentados en la barra durante el juego. La Virgen y el Demonio, uno detrás de otro, iban pidiendo colores a la Colorera. Ganaba quien acertaba más colores. Si acertabas, repetías hasta que fallabas y perdías el turno.

La habilidad de la Colorera era buscar colores extraños, poco comunes, que fueran difíciles de acertar, de modo que el juego se prolongaba durante un buen rato. A veces se acababa el recreo y todavía no habían acertado todos los colores.

### **31. TRAMOJO / A REMOJO**

Se hacía un círculo y en el centro se colocaba un recipiente con agua (pote). Se establecía un turno de preguntas, con un contenido personal, del estilo de “¿quién te gusta?” Se planteaba la cuestión, por suerte, y si la chica a la que le tocaba no quería responder; la persona que había hecho la pregunta podía pegarle un buen “tramojazo” (el trapo mojado). El agua del centro era para ir mojando el paño. Se trata de un juego de chicas, principalmente, que se solía jugar al salir del colegio.

### **32. BESO, VERDAD O ATREVIMIENTO**

Una variante más moderna de este juego es el “beso, verdad o atrevimiento”. Donde el “tramojazo” se sustituye por pagar una prenda, en caso de negarse a realizar la prueba correspondiente.

### **33. CAMBIAR MACETAS**

Más que un juego se trata de una travesura pero, la verdad, es que ha servido como entretenimiento a niños y niñas de diferentes generaciones.

Se trataba de cambiar maceteros, en algunas ocasiones también cortinas, de unos propietarios a otros. Si alguno de los vecinos se asomaba a la puerta, los niños salían corriendo entre risas.

### **34. ATOCARTIMBRES**

Otro tipo de travesura parecido era tocar los timbres de las casas durante la noche, a partir de las once, y salir corriendo. A veces los propietarios de las casas salían detrás de los niños y estos se escondían en las eras cercanas o corrían delante de ellos. Si los cazaban solían llevarse un buen susto además de una buena reprimenda. Había timbres que por su sonoridad –como el de la Vaca de la calle Colón– eran un lugar habitual de este tipo de gamberradas infantiles.

Se trata de un juego habitual en las noches de verano.

### **35. CAZAR BURGAÑOS**

Era un juego muy frecuente en las noches de verano, cuando la gente estaba a la fresca en las puertas de sus casas.

Para poder jugar había que fabricarse un tirador. Bastaba con una madera lisa, tachas, pinzas de tender la ropa y unas gomas viejas. El objetivo era disparar para matar los burgaños –lagartijas– que iban por las paredes. Cuando las casas eran de piedra, era mucho más frecuente ver a este tipo de animales correr por las fachadas.

### **36. LA TACHA (GANAR TERRENO)**

Para practicar este juego bastaban unas cuantas tachas viejas o similares (clavos, punzones).

Se podía jugar uno contra uno o en equipos. Los lugares de juego idóneo eran las eras. Se marcaba el área de juego inicial, que fuera bastante amplia. A partir de ahí el objetivo era conseguir quitarle toda la zona al contrario. Para conseguirlo el jugador debía clavar la tacha en el campo contrario y, a continuación, unir la línea divisoria de los campos con la línea exterior del campo contrario, pasando por el punto donde clavó la tacha. Una vez realizada la marca le preguntaba al contrario que parte quería. Normalmente se elegía la parte más grande, aunque en ocasiones se prefiriese la pequeña porque, por ejemplo, tenía más piedras y era más difícil que el contrario clavara la tacha allí. El jugador seguía lanzando hasta que fallaba, bien por no clavar la tacha o por clavarla fuera del campo contrario.

Cuando un jugador se quedaba sin suficiente superficie, para apoyar un pie en el momento de lanzar a clavar, había perdido la partida.

### **37. PELOTA A LARGAS**

En algunas calles del pueblo los mozos jugaban a largas o a “fedir sobre palo”, modalidades de pelota que tenían muchos seguidores y que





hacían las delicias de la población, sobre todo en época de fiestas. Aunque la calle por excelencia donde se jugaba a pelota a mano era la calle Larga, de ahí su nombre. En la actualidad, las partidas de fiestas con pilotarís profesionales y jugadores locales continúan haciéndose en esta calle, como puede apreciarse en la fotografía.

### **38. FEDIR SOBRE PALO**

En la modalidad de fedir sobre palo, la jugada comenzaba lanzando a mano (fedir) la pelota para que pasase sobre el palo y ser golpeada por el contrario, bien al aire o después de botar en la acera, para devolver la pelota al equipo contrario y seguir la jugada hasta que uno de los equipos cometiese falta. Como se puede deducir se trata de una manera de sacar muy similar a la ferida del trinquet o la galotxa, pero donde la cuerda, aquí, se sustituye por un palo.

Recuerdan que se jugaba a dos juegos de 30 y dos rayas. Este tanteo parece reflejar una mezcolanza entre las dos variantes del juego de pelota a mano que se practicaban en Alcublas, las largas y el frontón.

### **39. PIES QUIETOS**

Con una pelota o similar, una zona ancha y unos cuantos amigos, nos cuentan que jugaban a pies quietos.

Una de las personas era la que mandaba y, a su voz, la persona nombrada debía coger la pelota, mientras el resto salía corriendo para alejarse el máximo posible. Todo seguido quien tenía la pelota en las manos gritaba: “¡pies quietos!”. Los que habían salido corriendo se paraban y, a continuación, quien pagaba daba tres pasos grandes para acercarse el máximo posible a cualquiera de las personas que se habían quedado paradas. El objetivo era intentar golpearlas con la pelota y que el esférico cayese al suelo. Si conseguía esto la falta era para la persona golpeada. En el caso contrario se apuntaba la falta quien había lanzado. Cuando una persona tenía tres faltas (herida, grave y muerta) era eliminada.

## **40. LEVANTO LA PIEDRA**

En el juego de “levanto la piedra” una persona lanzaba la piedra de juego lo más lejos posible. Mientras la persona que pagaba iba a recogerla, el resto de jugadores se escondían. El que pagaba, una vez tenía la piedra en el sitio marcado, debía descubrir al resto de sus compañeros que estaban escondidos. Cuando creía haber descubierto a alguien lo llamaba por su nombre e indicaba donde estaba escondido. Si acertaba, el descubierto quedaba eliminado. El juego continuaba hasta eliminar a todos los jugadores. En este caso pasaba a pagar el primero que había sido descubierto. Si en el momento de llamar a un jugador este no se encontraba en el lugar indicado decía: “renuncio”. Salía de donde estuviese y se volvía a esconder. Si la persona que pagaba salía a buscar a los que estaban escondidos, alguno de estos podía llegar hasta la piedra y gritar: “renuncio por mí y por mis amigos que están libres” o “por todos mis compañeros y por mi primero” y volvía a pagar la misma persona.

## **41. CAPITULÉ**

En esta variante del escondite nocturno había una persona que, por sorteo, pagaba y debía contar hasta el número acordado en voz alta. Mientras, el resto de participantes se escondían. Cada jugador podía esconderse donde quisiera aunque, nos cuentan, que en la mayoría de ocasiones optaban por esconderse todos juntos en el mismo rincón. Esta situación facilitaba “el roce” entre los participantes. La persona que pagaba, cuando veía a alguien decía: “capitulé por...”. Normalmente, era la persona que estaba en la parte exterior del montón o cuya silueta era más fácilmente reconocible.

## **42. AL HILO**

En este juego los mozalbetes ataban un hilo al picaporte de una puerta y, a continuación, se escondían. Desde su escondite, estiraban haciendo sonar el clásico “pom, pom”. Cuando salía alguien de la casa

para ver quien era el que llamaba se encontraba que no había nadie. Si se percataba del hilo, algunas veces perseguía a los tunantes. El objetivo del juego era encontrar el lugar más perfecto para estirar sin ser visto, de ahí que esté incluido en los juegos de escondite.

### **43. PAJARITO EN RAMA**

Se trata de una variante del juego de pillar. Se jugaba en grupo, no importaba el número de participantes. Uno de éstos pagaba y el resto debía subirse a cualquier elemento –banco, fuente, árbol, reja,...– presente en la calle o plaza donde se jugaba. Cuando el jugador se subía a uno de estos elementos decía: “pajarito en rama”, una especie de “mare”, y la persona que pagaba seguía intentando pillar a otro jugador.

### **44. LAS CUATRO ESQUINAS**

Cinco personas y cuatro esquinas eran suficientes para jugar. Normalmente, y como en la mayoría de juegos, era por la tarde, después de salir de escuela, cuando los niños se reunían para jugar. En el juego que nos ocupa se daban cita en las cuatro esquinas de toda la vida –confluencia entre la C/Virgen de la Salud y C/Señor Cura–. El que pagaba se ponía en el centro de la calle y los otros cuatro ocupaban su esquina. A una señal, apenas perceptible por el que estaba en el centro, se desplazaban rápidamente de una a otra esquina intentando llegar sin que el que pagaba pudiese llegar antes y así dejar de pagar.

### **45. TIRADOR. CAZAR PÁJAROS**

Con las ramas de los árboles (de la intersección de las ramas que formaban una forqueta) los mozos se construían sus tiradores. Para ello ataban, muy fuerte, los extremos de una goma ancha a los extremos de la rama y a veces, en el centro de la goma colocaban un trozo de cuero para tener mejor apoyo para la piedra. Con el tirador construido comenzaba la ronda para intentar abatir algún que otro pájaro. Si no tenían

suerte se entretenían haciendo puntería en los árboles o colocando portes en los ribazos de los bancales.

## **46. CHAPAS**

Para jugar necesitamos hacer un círculo y dentro de él cada participante coloca las chapas acordadas. A continuación se marca la línea de lanzamiento, a los pasos pactados. Desde detrás del círculo, hay que lanzar a la línea para establecer el orden de lanzamiento con el que se intentará sacar las chapas. Una vez establecido el orden, el primer jugador lanzará a sacar chapas. Si lo consigue seguirá lanzando hasta que falle. Cuando esto ocurra comienza el segundo y así sucesivamente hasta que no queden chapas dentro del círculo.

## **47. HILO ENTRE LAS MANOS**

En este juego sólo necesitábamos un hilo, que se ataba en sus extremos cerrando un círculo, y los dedos de las niñas. El objetivo era pasarse el hilo de una persona a otra haciendo diferentes figuras. Como, por ejemplo, la cama, la cuna, el cruce simple, el cruce doble,...

## **48. CANUTO**

Con una caña de aproximadamente 10 o 12 cm, unas cuantas perras en el bolsillo y la chapa o tella para tirar se arreglaban las partidas de canuto. Se colocaba el canuto en el punto acordado y encima de él cada jugador colocaba las perras o chavos que se habían pactado. A una distancia del canuto se hacía la raya de pasa y en dirección contraria y a los pasos acordados se marcaba la raya de lanzamiento.

Con todo dispuesto, los jugadores lanzaban desde detrás del canuto, su chapa o tella, a la raya de lanzamiento. Quien más cerca se quedaba, sin pasarse, era el primero y así se conformaba el orden de lanzamiento. A continuación el primero lanzaba contra el canuto con la intención de derribarlo y que las monedas que estaban encima, al caer al suelo, pasa-

sen la línea de pasa. Si esto se conseguía todas las que pasaban iban al bolsillo del que había lanzado. Si no derribaba el canuto dejaba su tella en el sitio y lanzaba el siguiente y así, todos por orden, hasta que alguien derribase el canuto. Con el canuto en el suelo, las perras que pasaban la raya eran para quien había derribado el canuto. Las perras que no pasaban la raya se quedaban en el sitio para ver si alguien las ganaba por aproximación. Así continuaba el juego hasta que no quedaban perras para ganar.

En el momento del reparto se decía –“pa tú, pa mi, pa quel”– (para ti, para mi, para aquel, refiriéndose con aquel al canuto pues nadie ganaba las perras que estuviesen más cerca o a igual distancia del canuto).

## **49. JUEGOS DE CARTAS**

(Perejila, brisca, siete y medio, cinquillo, tute, golfo, giñote, truc...)

## **50. CANICAS**

Se jugaba con bolitas de sabina y de enebro. Se hacía un agujero (pocico) y los jugadores intentaban meter su bolita dentro para, a continuación, poder matar a otras bolitas y ganarlas en propiedad.

A veces hacían un rogle y ponían dentro las bolitas acordadas y con otras más gordas intentaban sacarlas de dentro. Un jugador seguía tirando mientras sacase bolita del rogle, cuando fallaba dejaba el turno al siguiente.

## **51. PIEDRA, PAPEL O TIJERA**

Juego que se utilizaba para eliminar. Piedra gana a tijera, tijera gana a papel, papel gana a piedra.

A la voz acordada –ya, tres, ...– los contendientes sacan su mano con la figura que decide cada cual, aquel que gana sigue en juego o gana una mano.

Piedra: puño cerrado. Papel: mano abierta. Tijera: los dedos índice y corazón hacen la acción de cortar.

## **52. ORO Y PLATA. HACER PIES**

Era una acción que servía para hacer los equipos. Dos personas se colocaban a cierta distancia. Una empezaba la acción avanzando un pie, el cual siempre tenía que tocar al que se quedaba detrás. A continuación el contrario efectuaba la misma acción, así las veces que hiciese falta hasta que uno de los dos podía poner su pie avanzado sobre el pie del contrario. La persona que lo conseguía era la primera en elegir a un compañero de equipo; el siguiente turno era para el contrario, y así seguían hasta que no quedaba ninguna persona por elegir.

Normalmente, en primer lugar, siempre se elegía a los mejores en el juego o a los más amigos. Cuando algún jugador llevaba algún hermano pequeño se decía que iba de suro, y no contaba como jugador activo.

## **53. QUE LO BAILE**

Se trataba de un baile, más que de un juego propiamente dicho, aunque la popularidad de las verbenas estivales lo convirtió en un juego más de los habituales entre la chiquillería, especialmente durante el verano. Al son de la canción, los participantes iban obedeciendo las órdenes de la persona que cantaba. Y, agarrándose las partes del cuerpo que nombraba la letra, iban bailando por parejas.

*Estrillo: Que lo baile, que lo baile,  
que lo baile todo el mundo  
con el perro del Facundo  
y con el gato de la Inés*

*Una mané  
Una mané (coreado por el grupo)  
Una orejé*

*Una orejé (coreado por el grupo)  
Una mané en la orejé del compañeré  
Que lo baile, que lo baile,  
que lo baile todo el mundo  
con el perro del Facundo  
y con el gato de la Inés*

*La otra mané  
La otra mané (coreado por el grupo)  
La otra orejé  
La otra orejé (coreado por el grupo)  
La otra mané en la orejé del compañeré  
Que lo baile, que lo baile,  
que lo baile todo el mundo  
con el perro del Facundo  
y con el gato de la Inés”  
... (y así sucesivamente)*

## **54. CASA DEL CONDE**

Se trataba de un juego muy divertido, que permitía el diálogo intergeneracional de una forma amena. Un número indeterminado de adultos, dependía de la gente que hubiera tomando la fresca en la calle, establecían una serie de órdenes para que la chiquillería las cumpliera. Se trataba de dar recados o mandados falsos. Por ejemplo, ir a una casa y decir que su hermana le estaba esperando en la plaza, que alguien le llamaba por teléfono –cuando en todas las casas no había teléfono–,... La gracia estaba en observar la reacción de la persona engañada, sobre todo si salía corriendo de casa y salía a la calle donde estaban los adultos que habían dado la orden. Las risas hacían pasar una estupenda velada a niños y mayores. Aunque había quien se enfadaba y se tenía que dejar de jugar durante algunos días para poder volver a engañar al vecindario.

La canción que recitaban los niños era:

*¿Qué manda la orden?  
Lo que yo le mande  
Y que manda usted  
Que vayas a casa de la Tía...  
Y le digas...*

Aunque seguramente se jugara en muchas partes del pueblo. En las noches de verano, en el Mesón –Plaza José M<sup>a</sup> Castillo– era habitual hacer un corro en la puerta de la Tía Tona la Benjamina y acudir a que ella, junto a sus vecinas, nos dieran las órdenes.

## **55. TRES EN RAYA**

Poner las tres piedrecitas propias en la misma raya –vertical, horizontal o diagonal– era el objetivo del juego. Los movimientos se efectuaban sobre un cuadro en el que se han unido las líneas exteriores por el centro y sus vértices por las diagonales. En el centro coloca su piedra el primero en jugar y ambos jugadores, alternativamente, van moviendo sus piedras para intentar el objetivo. La piedra del centro no se puede mover.

## **56. CORRO DE LA PATATA**

El objetivo del juego era hacer un corro y empezar a dar vueltas, cogidos de la mano, al tiempo que se cantaba la canción. Generalmente jugaban un par de adultos con los más pequeños. Una de las variantes locales era:

*El corro de la patata  
Comeremos ensaladas  
Como comen los señores  
Naranjitas y limones  
Ha dicho mi mamá  
Que me caiga una culá*





## 57. PISPISIGAÑA

Juego para los más pequeños. Un adulto, generalmente una abuela o una madre, dirigía el juego. Los niños extendían sus manos y el adulto pegaba unos leves pellizcos en la palma de la mano al tiempo que se recitaba la canción. Una de las tonadillas cantadas en Alcuéblas era:

*Pispisigaña, mata la gaña  
Peus de cañeta  
Estira la orelleta  
Ben estiradeta*

Las interferencias entre el castellano y el valenciano son frecuentes en el habla alcuéblana. De ahí que también se hagan patentes en los juegos y canciones populares.

## 58. JUEGO CANCIONES CON LAS MANOS

Juego practicado, generalmente, por niñas. Se ponían haciendo un círculo y movían sus manos al ritmo de la coreografía que marcaba la letra. En los finales de cada frase tenían que darse dos palmas. Unas de las canciones más frecuentes eran:

### En la calle 24

*En la callelle  
Veinticuatrotro  
Habidododo  
Un asesinatoto  
Una viejaja  
Mató un gatoto  
Con la puntata  
De un zapatoto  
Pobre viejaja  
Pobre gatoto*

### Los Diminutos

(Esta hace referencia a la famosa serie infantil de TVE de la década de los 80)

*Los diminutos  
nadie sabe  
donde están  
pequeños seres bondadosos  
están viviendo  
con nosotros  
pero seguro  
que no los verás  
pero seguro  
que no los verás*

## 59. ECHAR UN PULSE

Se colocan los jugadores por parejas, con el codo apoyado en una superficie lisa, generalmente sobre una mesa, y entrelazan sus manos. El objetivo es derribar la mano del contrario hasta que esta toque la mesa. Este tipo de juego también propiciaba el diálogo intergeneracional, pues se daban competiciones entre padre e hijos, abuelos y nietos,...

## 60. LA GALLINITA CIEGA

Los niños se ponen en círculo y uno de ellos en el centro con los ojos tapados. Los niños del círculo van cantando “Gallinita ciega, que estás en la higuera”, mientras se mueven y cambian de sitio. El que va con los ojos tapados tiene que coger a alguno y reconocerlo por el tacto. Si acierta, ese será entonces la gallinita.

## 61. PASE MISIN

Dos jugadores, a los que se les da el nombre de pimiento y tomate –pero sólo ellos saben quien es quien–, se cogen de las manos con los brazos levantados. El resto tienen que pasar por debajo mientras cantan:

*“Pase misin,  
pase misá,  
por la calle de Alcalá,  
el de delante corre mucho  
y el de atrás se quedará”*

En ese momento los dos jugadores bajan las manos y atrapan al que pasa. Este tiene que elegir pimiento o tomate y se situará detrás del que elija. En cada una de las veces que se canta los nombres de pimiento y tomate pueden cambiarse, para despistar al resto de jugadores. Al final, con todos los jugadores en su fila, cada equipo estirará para intentar arrastrar al contrario y ganar.

## 62. ANIMALES Y CAZADORES

Se dividen en dos grupos, animales y cazadores. Se dibuja en el suelo un rectángulo, que es la jaula. En un lateral se dibuja otro pequeño cuadro que es la puerta. Allí se coloca uno de los cazadores, que es el guardián. Cuando un cazador pilla a un animal lo lleva a la jaula. Si uno de los animales consigue entrar en la puerta y salir sin que lo pillen, libera a todos los demás animales prisioneros. Se acaba el juego cuando todos los animales están dentro de la jaula.

## 63. A LA VIUDA

El número de niños tiene que ser impar. Se colocan por parejas, uno delante del otro, a excepción del que no tiene pareja. Este tiene que guiñar el ojo al que él quiera. Entonces el que recibe el guiño tiene que cambiarse de sitio y ponerse delante del que le ha guiñado el ojo, salvo que el que tiene detrás le coja para que no se vaya. Si se escapa, el que se queda solo es el viudo/a.

## 64. EL LIMÓN

Son juegos de atención para recitar la retahila cuando se dice tu número.

– “Un limón y medio limón,  
seis limones y medio limón”. Dice uno

– “Seis limones y medio limón,  
dos limones y medio limón. Contesta seis.

Así van jugando hasta que alguien se equivoca y paga prenda.

## 65. LA MADRE CALABACERA

En el juego de la madre calabacera es la persona que hace de “madre” la que dirige el juego, y puede comenzar así:

- *La madre calabacera tenía 2 calabazas* (Dice la madre)
- *¿Cómo que 2?* (contesta 2)
- *¿Qué cuántas?* (contesta la madre)
- 5 (contesta 2)
- *¿Cómo que 5?* (contesta 5)
- *¿Qué cuantas?* (contesta 2)
- 3 (contesta 5)
- *¿Cómo que 3? ...*

Así se continúa la retahíla de preguntas y respuestas hasta que alguien se equivoca, bien por no contestar o por contestar cuando no le toca. Cuando alguien se equivoca paga prenda y para recuperarla debe realizar la acción que le mande la madre.

## **66. LES PEDRETES**

Para jugar se necesitan 5 piedras. Se sitúan cuatro en cada una de las esquinas de un cuadrado ficticio y la quinta en medio. Se lanza la del medio al aire y se coge. Se vuelve a lanzar y mientras está en el aire se coge otra del suelo y la que cae. Así sucesivamente con las cuatro esquinas. Si uno falla, continúa otro jugador. Cada uno continuará por donde se haya quedado en su última jugada. Gana el que consiga coger las cinco piedras sin que la que lanza al aire caiga al suelo.

Otra modalidad:

Se lanzan las cinco piedras al aire, procurando que al caer queden sobre el dorso de la mano el mayor número de piedras. Las que quedan encima se vuelven a lanzar al aire y se deben recoger. Las que se recogen se salvan. Las que caigan al suelo quedan para un nuevo lanzamiento. La persona que logre salvar primero las cinco piedras gana.

## **67. LASTABAS**

Juego similar al anterior. En el que se sustituyen las piedras por tabas, huesos pequeños de las ovejas o terneros situados en la unión entre la pata y la pezuña. Estos huesos tenían cuatro caras diferenciadas que recibían nombres diferentes (tripa llena, tripa vacía, el rey, la oreja o el verdugo).

## **68. CAZOLETAS**

El juego era propio de época de lluvia, pues para construir el útil y poder jugar necesitaban pastar barro. Una vez todos los participantes tenían las cazoletas construidas decían al unísono: “*calau melau si se trenca la cazoleta me dará*” y, a continuación, lanzaban con fuerza la cazoleta contra el suelo y el objetivo era que se abriese por el culo. La persona que no conseguía hacer agujero en su cazoleta pagaba con parte de su barro para poder tapar el agujero de los otros. Cuando una persona se quedaba sin barro era eliminada del juego.

## **69. EL BOTE. LOS ZANCOS. ZAPATOS DE TACÓN**

Las niñas se construían unos peculiares zapatos con botes de conserva y unos hiletos de esparto, que pasaban por los agujeros hechos en los botes y atados en la parte interior para poder estirar sin peligro de que se soltasen al estirar. Las niñas desfilaban por las calles, a ver cuál de ellas tenía más garbo, con sus zapatos artesanales.

## **70. ROLDE DE LAS SILLAS**

También conocido como juego de las sillas. Actividad lúdica en la que participan tanto chicos como chicas. Se colocaban las sillas formando un círculo —una silla menos que participantes—. Colocadas todas las sillas hacia la parte exterior, comenzaban a correr dando la vuelta hasta que alguien decía: !!ya!! En ese momento todos intentaban sentarse y el que se quedaba sin silla era eliminado. Se quitaba una silla y se reanudaba el

juego. Así sucesivamente hasta que una persona lograba sentarse en la única silla que quedaba y ganaba.

## **71. POLISY CACOS**

Los participantes se distribuían en dos grupos, los policías y los cacos. El grupo de los policías debía pillar al de los cacos. Los niños acotaban el terreno de juego para que los cacos no pudiesen ir muy lejos.

## **72. JUGAR A TOROS**

Era, y sigue siendo, muy frecuente que los niños y niñas juegen en las plazas del pueblo, sobre todo en la de San Agustín, a toros. Uno de los niños hace de toro y el resto de toreros. Un aliciente especial era cuando los festeros colocaban las antiguas barreras de madera en el recorrido del toro embolado, ya que los niños trepaban por ellas huyendo de su toro ficticio. Una manera de imitar a los mayores, en su viaje iniciático a su adolescencia.



14 de Julio de 2007

Jornada etnográfica de recogida de testimonios orales, gracias a los cuales ha sido posible la elaboración de este libro.

Muchas gracias