

Juegos Populares

• A LA RUEDA

La canción es un pretexto para danzar a la rueda. Sin la canción escasa entidad ofrecería el juego. La rueda voltea en un sentido o en otro, con apremios o despaciosamente, única o concéntrica... Las niñas o niños, manos alzadas y brazos estirados o arqueados, saltan y cantan, dejándose llevar por los compases de la música y de la palabra. La canción es:

A la rueda, rueda

De pan y canela,

Toma un ochavo

Y vete a la escuela.

Y si no quieres ir,

Vete a dormir.

• LOS TACONAZOS

Todos los jugadores forman una rueda, menos un niño que queda fuera de ella. Este jugador tratará de tocar con la mano a algunos de sus compañeros, que entonan la muletilla:

Rueda la rueda

Y taconazos en ella.

Procurarán no ser tocados haciendo girar muy deprisa la rueda, y dando taconazos cuando el oponente se les acerca. Si éste logra su objetivo, intercambia el puesto con el niño alcanzado.

• LA COMBA ENTRAR Y SALIR

Cancioncillas simples, breves. Una excusa para entrar en comba y salir casi enseguida. En ocasiones, un par de saltos. Cancioncillas para cantar y descender, con pausado impulso, la cuerda. Para añadir la mímica que pida el texto... Hasta para brincar saltando dos cuerdas, que, maneadas por una sola pareja, se persiguen en el aire y golpean intermitentes el suelo. Y para repetirlas cuántas veces lo permita el tedio el alborozo de las niñas.

UNA DOS TRES Y CUATRO

Una, dos tres y cuatro,

Margarita tiene un gato,

Con las orejas de trapo

Y los ojos de cristal.

Y le dan de merendar,

Pan, chicha, chicha y pan.

• DE COMBA PROLONGADA

La canción se alarga. Con extensión permisible para hacer más notorios los rasgos descriptivos, o más detallados de la narración. El suceso adquiere mayor relevancia. El juego, pues, se prolonga. Y termina cuando termina la canción. Los movimientos a realizar vienen a ser los mismos del apartado anterior, a los que agregaríamos: el cobijarse con curda de a una baja el arco grande de la cuerda de a dos. O el cruzarse las jugadoras conforme saltan. O el girar a la media vuelta o a la vuelta entera al par que se esquiva la cuerda... Y todas, coreando la canción.

AL PASEITO DE ORO

Al paseito de oro

Tres señoritas van,

Y la que va en medio,

Hija de un capitán.

Sobrina de un alférez,

Hija de un coronel.

Soldado de a caballo,

Retírate al cuartel.

Ya me estoy retirando,

Ya me retiraré,

Que voy a ver la novia

Que tengo en el cuartel.

• LA BARCA (LA COMBA)

Los movimientos de la cuerda se convierten ahora en lento balanceo. En sus seguimientos, los jugadores saltan sobre ella de un lado para otro. La cuerda ya no es el arco tenso que gira. Movida con tranquilidad acompañado de canciones.

AL PASAR LA BARCA

Al pasar la barca

Me dijo el barquero:

–Las niñas bonitas

no pagan dinero.

Al volver la barca

Me volvió a decir:

–Las niñas bonitas

no pagan aquí.

–Yo no soy bonita

ni lo quiero ser.

Yo pago dinero

Como otra mujer.

¡Arriba la barca,

una, dos y tres!

• **GUARDAS Y LADRONES (PERSEGUIR)**

Igual número de jugadores para cada bando. Y ambos, disponiendo de sendas casas, en donde son inviolables. A una señal convenida los ladrones salen de su casa, para ser de inmediato perseguidos por los guardias. En el transcurso del juego los ladrones pueden volver a su casa siempre que lo precisen. Según vayan siendo atrapados, son conducidos a casa de los guardias. Acaba el juego cuando todos los ladrones han sido capturados.

• **A LA PATA COJA (CARRERAS)**

El perseguidor a de ir a la pata coja, por lo que el espacio de juego debe ser reducido. Se considera cogido el niño que ha sido tocado con el pie cojuelo del perseguidor, que se salva con este gesto. El niño tocado emprenderá la fuga hacia su casa, apremiado por los palos de los demás. Por igual situación podrá pasar el jugador de la pata coja, si en algún momento apoya los dos pies en el suelo. El juego se repite con el jugador que fue tocado, o con el niño de la pata coja que perdió el equilibrio. Uno u otro son los que han de emprender la nueva persecución.

• **ESCONDITE**

Es uno de los juegos más sencillo de esconderse. El niño se queda, vuelto de espalda a sus compañeros cuenta hasta un determinado número. Para darle tiempo a sus compañeros para que se escondan y cuando pasa el tiempo dice *¿ya?* Para saber si a todos le a dado tiempo de esconderse. Al contestarle *¡sí!*, comienza la búsqueda. Nombrará al niño encontrado diciendo *¡visto!* Y luego, perseguirlo. Si lo toca antes de entrar en la casa, se intercambian los papeles.

• **LA GALLINITA CIEGA**

Un jugador en el centro del terreno de juego, y con los ojos vendados, es la gallina ciega. Pregunta, respuesta y órdenes se intercambian entre la gallina y el resto de los jugadores, que se hallan dispersos y a su alrededor.

–Gallinita ciega,

¿Qué se te ha perdido?

–Una aguja y un dedal.

–Pues da tres vueltas

y lo encontrarás.

Una, dos y tres.

Y la del revés.

Son los propios jugadores los que, agarrando a la gallina, le obliga a dar las tres vueltas con la del revés. A partir de ellas, la gallina emprende la persecución. Los jugadores pueden tocarla, pero aquél a quien ella toque será el niño que la sustituya.

• EL RATON Y EL GATO

Los niños en corro, con las manos unidas y los brazos extendidos y levantados, al objetivo de dejar hueco suficiente entre ellos para las entradas y salidas del ratón y el gato. El corro tiende a favorecer al ratón, y para ello, ensanchan o estrechan, según convenga al gato, que ha de pasar por los mismos huecos por donde se coló el ratón, el corro canta:

Ratón, que te pilla el gato,

Ratón que te va a pillar.

Sino te pilla esta noche,

Mañana te pillaré.

El juego acaba cuando el ratón es atrapado por el gato, cambiándose entonces los papeles. O bien, interviniendo dos nuevos niños.

• LOS SACOS

Los niños, separados, se sitúan en un círculo de dos en dos, esto es, un niño detrás de otro. Un perseguidor y un perseguido correrán por entre los niños del círculo. Si el perseguido es atrapado, se convierte en perseguidor. Se salva colocándose a la espalda de una de las parejas. En este caso el niño que se halle en el frente del grupo, huirá, y tras él será ahora la persecución. Podrá, sin embargo, liberarse por el mismo procedimiento.

• LA ABUELITA

La abuelita, de espaldas y sentadas en un banco o una silla. El resto de los jugadores, alineados a una distancia convenida. Uno a uno irán preguntado:

–Abuelita, abuelita,

¿qué hora es?

En la contestación se indica en número de los pasos y las clases de los mismos, que ha de dar el jugador a quien corresponda. Por ejemplo:

–*Un paso de gigante.*

–*Tres pasos de hormigas.*

–*Cinco pasos de enanito.*

El niño quedará parado cuando haya cumplido la orden. Se repetirán estos u otros pasos en una nueva rotación, si es que antes algún niño no llegó a la abuelita, a la que tocará diciendo por mí. Quien lo consiga pasa a ser abuelita.

• **LOS CARROS**

Los niños se agrupan de cuatro en cuatro. Son los carros. La disposición de éstos es las siguientes: Dos niños se colocan delante y juntos, con los brazos entrelazados por los hombros. Un tercero, detrás e inclinado, con la cabeza por entre medio de las cinturas de sus dos compañeros, a los que se agarra con ambos brazos. Y encima de éste, un cuarto. A partir de una línea comienza la carrera de los carros, que avanzarán sin descomponerse. El primer carro que conquista la meta es el ganador.

• **A LA PATA COJA (SALTOS)**

Desde una raya dibujada en el suelo todos los niños a la pata coja se dirigen a la vez a la meta convenida. Gana el que llegue antes y se elimina a aquél que apoya los dos pies.

• **JUEGO DE LA SILLA**

Juego infantil para el que se necesitan un mínimo de cuatro o cinco participantes, y un número de sillas inferior en una unidad al número de jugadores. Todas las sillas deben estar colocadas en el centro del terreno de juego, bien formando un círculo de cara hacia afuera, bien formando una fila con los dos lados aptos para sentarse, con los respaldos uno contra otro.

Cuando el juez da inicio a la partida, los jugadores empiezan a correr a velocidad moderada alrededor de las sillas, o también, según cual sea la modalidad del juego, se ponen a bailar al son de alguna música, a cierta distancia de los asientos. Cuando el juez dice basta o para la música, los participantes deben intentar sentarse en alguna de las sillas. El jugador que no consigue sentarse queda eliminado del juego.

Seguidamente, se retira una silla y el resto de los concursantes en juego reanuda el baile o el corro. Sucesivamente, en cada turno se elimina un nuevo jugador. Gana aquél de los dos últimos jugadores en competición que, en la última ronda, consigue sentarse en la única silla restante.