

Juegos tradicionales salmantinos

- Las espiguillas.
- Los tornus.
- El tío Maragato.
- Los guapes.
- Los chinarrros.
- Piojo verde.
- El burro de la pelota.
- Vituelo.
- Las bogallas.
- Tomate, tocino y Toribio.
- Aguaracha.
- La chivina.
- Corta hilo.
- El boti carburu.
- El moscardón

El dengue

Juego colectivo al aire libre.

Número de jugadores: Ilimitado.

Se practica desde los nueve años.

Material: Un dengue y varias bellotas.

El dengue es un hueso de melocotón, aceituna o bellota agujereado, al que se le ata una cuerda.

Para jugar se dibuja un círculo en el suelo y se colocan dentro de él una bellota por cada participante. Éstos se arrodillan y, por el turno establecido, golpean con el dengue a las bellotas para sacarlas del corro, ganando aquellas que cada uno consigue sacar.

Si uno de los jugadores falla, pasa el turno al siguiente continuando de esta forma hasta que se hayan sacado todas las bellotas, que es cuando comienzan el juego de nuevo.

(Membríbe)

El guarro

Juego colectivo, que se practica al aire libre.

Número de jugadores, ilimitado.

Suelen jugar mozos y mozas.

Material: ninguno.

Los participantes de este juego, generalmente siempre han sido los mozos y mozas, durante el tiempo de

Cuaresma. Se forma un corro dentro del que se coloca uno, o una, designado a suertes, que es quien hace de *guarru*. Los demás forman una fila agarrándose por la cintura del precedente, a la vez que dan vueltas al *guarru*, diciendo:

Daremos una vuelta

al toro, torongil

veremos al bilano,

comiendo perejil,

gil, gil, gil.

Entonces el *guarru* intenta coger a la *polla* (a veces, la novia), que va al final de la fila. La *madre*, que ocupa el primer lugar, procura defenderla de sus acometidas, corriendo de un lugar a otro, agitando las manos,... al mismo tiempo que arrastra tras de sí toda la fila. Pero llega un momento en que el *guarru* coge a la *polla* y la besa y la abraza. Si al ir de un lado para otro la fila se rompe, hay que esperar a que se vuelva a unir de nuevo.

(Robleda)

Pí

Juego colectivo al aire libre

El número de participantes es ilimitado.

Se juega desde los seis años.

Material: ninguno.

Por suertes, uno se queda y cuenta: Pí uno, pí dos, pí tres,..., hasta veinte, mientras que los demás jugadores se esconden. Cuando sale a buscarlos, da tres pasos, y si no ve ninguno, vuelve a contar, pero ahora hasta diecinueve y lo intenta de nuevo. Si no ve a nadie, cuenta uno menos y así sucesivamente.

En caso de ver a uno, se agarran de la mano y sigue cortando por donde iba. De esta manera proceden hasta que todos son vistos. El primero que se dejó ver es el que se queda en la jugada siguiente.

(Aldealengua)

A ropa que hay poca

Este juego se suele practicar cuando están numerosos niños jugando y uno de ellos se cae, especialmente si es en un prado o una era.

Consiste en dejarse caer encima diciendo:

A ropa que hay poca

A lo que los demás acuden echándose encima unos de otros, hasta que uno se queja por hacerse daño como consecuencia del peso que tiene que soportar.

(Pedrosillo de los Aires)

