Guía de Juegos Tradicionales Madrileños

Compartiendo los juegos de toda la vida

Edición
Área de Gobierno de Empleo y Servicios a la Ciudadanía
Dirección General de Igualdad de Oportunidades
Ayuntamiento de Madrid
Ortega y Gasset, 100. 28006 Madrid

Textos y documentación
Úrsula Martí García
Patricia Alonso de Agustín

Diseño y maquetación
Elena Yunquero

Producción
Expohistoria 21

Impresión
Artes Gráficas Palermo, S.L.

Depósito legal
M-7.397-2006

Índice

PRESENTACIÓN
INTRODUCCIÓN
LISTADO DE JUEGOS POR ORDEN ALFABÉTICO:

Alfileres, los 8
Aro, el 10
Bolos, los 12
Burro, el 14
Canicas, las 16
Chapas, las 18
Chinas, las 20
Clavo, el 22
Comba, la 24
Comiditas, las 26
Contar Cuentos 28
Corro, el 30
Cuatro esquinas, las 32
Cuna, la 34
Diábolo, el 36
Disfraces, los 38
Disparates, los 40
Escondite (Escondite Inglés), el 42
Gallinita ciega, la 44
Goma, la 46
Látigo, el 48
Muñecas, las 50
Pañuelo, el 52
Pase Misí 54
Pelota, la 56
Peonza, la 58
Pídola 60
Prendas, las 62
Recortables, los 64
"Rescatao", el 66
Tabas, las 68
Tesoros 70
Tiendas 72
Tres navíos en el mar 74
Truque, el 76
Veo, veo, el 78
Zancos, los 80
Zapatilla por detrás, la 82
ANEXO 84

Presentación

Ana Botella Serrano
Segunda Teniente de Alcalde de Madrid y
Concejala de Gobierno de Empleo y Servicios a la Ciudadanía

Toda civilización nace, crece y evoluciona según los acontecimientos que se desarrollan en ella y su población se va adaptando a ellos de forma diversa.

Dentro de esta adaptación aparecen leyendas, tradiciones y juegos que no son producto del azar sino una respuesta de la población a los cambios que se producen en su contexto geográfico, socioeconómico y cultural; unos cambios que afectan además de forma diferente a hombres y mujeres.

En este contexto debemos situar los juegos tradicionales, los cuales han ido evolucionando al tiempo que se transformaba su sociedad cambiando así su finalidad y su significación.

Tal vez exista en la actualidad un olvido de las manifestaciones culturales tradicionales, aunque todavía hoy en los albores del siglo XXI viven muchas mujeres protagonistas de aquellos juegos y tradiciones desaparecidos.

A finales de 2004 la Dirección General de Igualdad de Oportunidades comenzó su proyecto de Recuperación de Juegos y Tradiciones Populares de las Mujeres de Madrid, cuyo punto de partida fue la obtención de información mediante fuentes orales a través de entrevistas personalizadas con mujeres de los veintiún distritos de nuestra ciudad.

Ellas han sido la piedra angular de este libro, demostrando con su participación en el proyecto "Recuperación de juegos y tradiciones de las mujeres de Madrid" que si en verdad la infancia es la edad dorada del juego, nunca es tarde para volver a jugar. Ortega y Gasset decía que "...el juego es un divertimento en el sentido de que es la otra versión de la realidad donde el sujeto encuentra el placer que no encuentra en la realidad..."

La finalidad ha sido redescubrir y conocer la cultura tradicional no como puro sentimiento romántico sino como una necesidad del presente, para que las nuevas generaciones puedan juzgar a partir del conocimiento de su cultura el peso de la misma.

Espero les guste y disfruten de su lectura.

Introducción

Asunción Miura
Directora General de Igualdad de Oportunidades

Durante los meses de octubre y noviembre de 2004, a instancias de esta Dirección General de Igualdad de Oportunidades, del Área de Empleo y Servicios a la Ciudadania del Ayuntamiento de Madrid, se ha llevado a cabo, en los veintiún distritos de la capital, el proyecto de Recuperación de Juegos y Tradiciones de las Mujeres de Madrid. La presente Guía de Juegos Tradicionales Madrileños es resultado de dicho estudio.

El listado de juegos ha sido seleccionado en función de la memoria de las mujeres madrileñas que participaron en el proyecto. Asimismo, sus testimonios enmarcan las explicaciones teóricas de los juegos. Han participado mujeres que vivieron su infancia en el Madrid de los años 30, 40 y 50. Un Madrid por reconstruir en el que apenas circulaban coches, donde se jugaba en la calle.

Los cambios sociales se producen a un ritmo vertiginoso. Nuevas formas de entender el ocio ocupan el lugar de las tradicionales. Las continuas transformaciones de la sociedad, la entrada en el mercado de nuevos juguetes, el peso de la televisión como el medio lúdico por excelencia, la presencia constante de videojuegos y las actuales formas de ocio sedentarias, ha tenido como consecuencia el olvido y la pérdida de juegos tradicionales, los cuales, consideramos, aún hoy deben formar parte de las manifestaciones culturales tradicionales.

Recientes estudios ponen de manifiesto que las niñas y los niños que han desarrollado una activa vida imaginaria, aspecto que tiene su desarrollo en el juego tradicional, tienden a ser personas expertas a la hora de razonar en situaciones desconocidas y de comprender los puntos de vista de las/los demás.

El juego, como manifestación de la cultura popular, como espejo de roles de sexo, dada la importancia que tiene como vehículo de cultura, ha de someterse a una revisión desde una perspectiva libre de prejuicios de género.

Formen parte del ayer o del hoy de una sociedad, los juegos y tradiciones populares son parte de su patrimonio y su recuperación supone una fuente de riqueza cultural importante que nos ayuda a entender nuestro pasado y nuestro presente.

Los Alfileres

OTROS NOMBRES: LOS BONIS, ALFILERES DE COLORES.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Entre 2 y 10.

DÓNDE SE JUGABA: Según variante.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Alfileres con las cabezas de colores, acericos de papel de periódico o de colores y piedras.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Según variante.

VARIANTES:
~ Cada participante deposita el mismo número de alfileres sobre una superficie lisa. Con el dedo se lanza uno de los alfileres sobre los demás, y si queda 'cruzado' sobre otros, los gana.
En este caso, era costumbre doblar la punta de los alfileres para dificultar el movimiento.

~ Cada participante apoya la mano sobre los alfileres, y los que se quedan pegados pasan a ser de su propiedad.

~ Se deja caer un puñado de alfileres y se van sacando sin que el montón se derrumbe.

~ Se levanta un montón de arena de unos veinte centímetros de altura en el que se entierran los alfileres. Desde una distancia pactada se lanza una piedra. Los alfileres que salen a la superficie pasan a ser de quien ha lanzado la piedra.

~ Se coloca un alfiler en el centro de un círculo, con la punta de otro alfiler debajo. Con el dedo se da en la cabeza del alfiler y si se consigue que el otro salte fuera del círculo, la/el jugadora/or se queda con él.

~ Porra y tapia: Se esconden dos alfileres en el puño. Si tienen la cabeza en el mismo sentido es "porra", si están en sentido contrario es "tapia". El juego consiste en adivinarlo. Hay dos versiones para el final del juego. En la primera, cada color de las cabezas de los alfileres tiene una puntuación y será ganadora/or quien más puntos obtenga. En la otra, gana quien consiga el mayor número de alfileres.

ANÉCDOTAS:
Las propias niñas fabricaban los acericos con papel de periódico, doblándolo en diferentes formas. Siempre había colores que estaban mejor considerados y se disputaban más. Se trata de uno de los juegos mayor peso en la memoria de las mujeres madrileñas.

TESTIMONIOS:
"Los bonis eran alfileres bonitos. Los otros eran transparentes." (Testimonio recogido en el distrito de Tetuán).
"A mí, a 'lo del montón' me gustaba más jugar con los chicos porque lo hacían con más fuerza y los desenterraban mejor." (Testimonio recogido en el distrito de Salamanca).
"Mi acerico era la envidia de mis amigas. Era un auténtico arco iris de colores." (Testimonio recogido en el distrito de Chamartín).

El Aro

***NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Puede ser un juego individual o colectivo.*

***DÓNDE SE JUGABA:** En el exterior.*

***CUÁNDO SE JUGABA:** Todo el año (según climatología).*

***OBJETOS QUE SE UTILIZAN:** Aro y vara de metal.*

***¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:** No.*

***REGLAS DEL JUEGO:** Consiste en hacer rodar por el suelo un aro ayudándose de una vara de metal llamada guía, la cual en uno de sus extremos tiene forma de arco con la que sujeta dicho aro.*

***VARIANTES:** Tras trazar un recorrido se pueden hacer carreras para ver quién rueda más deprisa el aro y también quién es capaz de hacerlo rodar durante más tiempo sin que se caiga.*

***ANÉCDOTAS:** Los niños y las niñas se fabricaban su propio aro. Se trataba de un instrumento muy preciado. A muchas/os niñas/os se les podía reconocer cuando andaban por la calle, por el sonido de su aro.*

TESTIMONIOS:

"Cogíamos una barra de hierro de cualquier obra, la soldábamos en la fragua. Se hacía un gancho con el que manejabas el aro. Si se te escapaba, le tocaba a otra. El aro lo sacábamos del 'culo' de un cubo. Con ese aro yo me lo pasaba bomba. ¡Tenías que coger una maña...!" (Testimonio recogido en el distrito de Moncloa).

"La calle donde yo vivía tenía una cuesta abajo muy pronunciada, y a veces era más divertido correr detrás del aro cuando se nos escapaba que el juego en sí." (Testimonio recogido en el distrito de Chamberí).

Los Bolos

***NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Pareja, pequeño y gran grupo.*

***DÓNDE SE JUGABA:** Exterior.*

***CUÁNDO SE JUGABA:** Todo el año, según climatología.*

***OBJETOS QUE SE UTILIZAN:** Una bola de madera y nueve bolos.*

***¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:** No.*

***REGLAS DEL JUEGO:** El juego consiste en derribar el mayor número de bolos. Se colocan los nueve bolos en tres filas de tres. A cierta distancia, se traza una raya que hace las veces de línea de salida. Tras esta raya se sitúan las/los jugadoras/es. Cada participante tiene tres lanzamientos. Cada bolo derribado se contabiliza con un punto. Si se derriban todos los bolos, es lo que se conoce como 'pleno', por lo que quien lanza tiene derecho a un turno extra y a cinco puntos adicionales. Gana quien alcance la puntuación previamente acordada entre las jugadoras y los jugadores.*

VARIANTES: Una variante actual consiste en jugar con diez bolos colocados en forma de triángulo invertido.

ANÉCDOTAS: Según testimonios, en algunos lugares del norte de España la costumbre de jugar a bolos por parejas estaba tan arraigada entre las mujeres que, si una de las participantes fallecía, su compañera dejaba de jugar de por vida.

TESTIMONIOS: "Mi madre me enseñó a jugar a los bolos porque ella era de un pueblo de Huesca donde hay mucha tradición del juego." (Testimonio recogido en el distrito de Arganzuela).

"Nos hacíamos nuestros propios bolos y pelota. Cualquier material con una forma parecida nos servía." (Testimonio recogido en el distrito de Arganzuela).

El Burro

OTROS NOMBRES: CHURRO, MARRO.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de cinco.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Se forman dos equipos con varias/os jugadoras y jugadores cada uno. Uno de los jugadores/as de uno de los equipos que se queda, apoyará su espalda en una pared y el resto de sus compañeras/os se colocarán en fila y en posición de 'burro', es decir, una persona detrás de otra formando una fila, agarrándose fuertemente las piernas y con la cabeza entre las piernas de la persona que está delante. Las/los miembros del otro equipo deberán ir saltando por turnos sobre esta fila, dejando sitio a sus compañeras/os para que quepan todas/os.
Cuando todo el equipo ha saltado, y si los que están abajo han resistido el peso y no se han 'derrumbado', una/uno de ellas/os pregunta:

¿Churro, media manga, o manga entera?

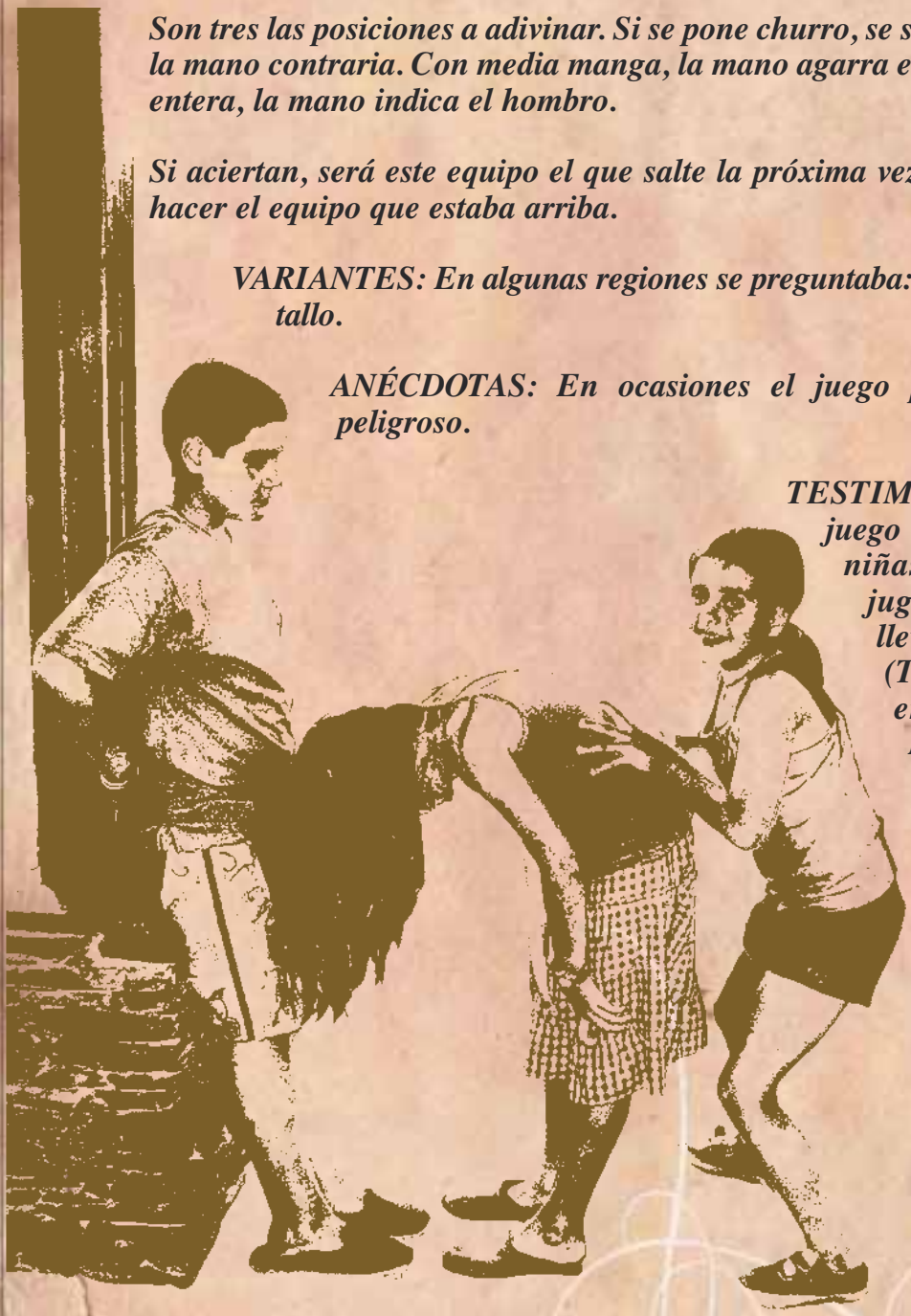
Son tres las posiciones a adivinar. Si se pone churro, se sujeta la muñeca con la mano contraria. Con media manga, la mano agarra el codo. Y con manga entera, la mano indica el hombro.

Si aciertan, será este equipo el que salte la próxima vez; si no, lo volverá a hacer el equipo que estaba arriba.

VARIANTES: En algunas regiones se preguntaba: chorro, morro, pico, tallo.

ANÉCDOTAS: En ocasiones el juego puede llegar a ser peligroso.

TESTIMONIOS: "Era un juego algo bestia y a las niñas no nos dejaban jugar. Además, como llevabas faldas..." (Testimonio recogido en el distrito de Moncloa).



Las Canicas

OTROS NOMBRES: EL GUA, LAS BOLAS.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: De 2 a 5.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

CUÁNDO SE JUGABA?: Primavera y verano. El suelo no puede estar húmedo.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Canicas, que se compraban en el los 'quioscos de pipas'.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Se hace un agujero en la tierra de unos diez centímetros de diámetro y unos siete u ocho de profundidad, llamado 'gua'. Tras marcar la línea de tirada a una distancia prudencial del 'gua', las/los participantes tratan de colar sus canicas en el mismo. La persona que consigue introducir la canica es la que comienza el juego, si nadie lo logra, dará comienzo la que se haya aproximado en mayor medida. Entonces, se miden dos palmos y medio desde el 'gua', la canica se sitúa entre el dedo índice y el pulgar, y tras apuntar a la canica de la persona contraria, se lanza. Si golpea a la otra canica, debe tratar de volver a introducir la suya propia en el 'gua'. En el caso de que fallara, uno de los contrarios lanzaría su canica tratando de golpearla, y si tuviera éxito debería también introducir la suya propia en el 'gua'.

***VARIANTES:** Se dibuja en la tierra un círculo de un metro o metro y medio de diámetro en el que se depositan las canicas. Desde una distancia pactada con anterioridad, por turno, se lanza una canica con el objetivo de sacar del círculo las de las/los compañeras/os. Si la canica que se utilizaba para lanzar quedaba en el interior del círculo, se perdía.*

***ANÉCDOTAS:** Están en juego las propias canicas.*

TESTIMONIOS:
"Las niñas no solíamos jugar a las canicas. Yo sí, con mis hermanos y sus amigos. Llegué a hacerlo muy bien." (Testimonio recogido en el distrito de Latina).

"A las canicas jugábamos con los chicos. Yo era muy buena y mis hermanos mayores se enorgullecían de tener una hermana que jugase mejor que muchos de sus amigos." (Testimonio recogido en el distrito de Hortaleza).

Las Chapas

***NÚMERO DE PARTICIPANTES:** De dos a pequeño grupo.*

***DÓNDE SE JUGABA:** Exterior.*

***CUÁNDO SE JUGABA:** Se trata de un juego de primavera-verano, ya que se requiere que el suelo esté seco.*

***OBJETOS QUE SE UTILIZAN:** Las chapas de las botellas.*

***¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:** No.*

***REGLAS DEL JUEGO:** Se traza un circuito sobre la arena o se marca en el suelo con tiza. Lo importante es que no falten las curvas, los estrechamientos, los saltos y las trepidantes rectas. Las jugadoras y los jugadores sitúan sus chapas en la línea de salida y se tiene un lanzamiento por turno. El que la chapa salga del circuito supone el volver al punto donde se estaba antes de tirar. Puede ocurrir que una chapa*

eche fuera a otra, lo que supone la pérdida del turno para la/el jugadora/or expulsada/o del circuito. Gana quien llegue primera o primero a la línea de meta.

ANÉCDOTAS: Una vez más, la imaginación suple la falta de recursos económicos. Los objetos cotidianos transformados en juguetes.

Tradicionalmente se han considerado las chapas como un juego de chicos, aunque muchas mujeres de Madrid han reconocido haber jugado con sus hermanos, e incluso haber sido ellas quienes decoraban las chapas.

TESTIMONIOS: "Decorábamos las chapas con las caras de futbolistas o de ciclistas que recortábamos del periódico." (Testimonio recogido en el distrito de Usera).

Las Chinas

OTROS NOMBRES: LAS PIEDRECITAS.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: De dos a cuatro.

DÓNDE SE JUGABA: Sobre una pequeña parcela de suelo liso.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Cinco piedras pequeñas, que quepan todas juntas en la mano.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Tras decidir quién comienza, se dejan caer las cinco chinas o pequeñas piedras delante de la/el jugadora/or y se elige una como marcador. Se lanza el marcador hacia arriba y, mientras está en el aire, se coge del suelo una piedra de las cuatro restantes con la misma mano con que se ha lanzado el marcador. Cuando se han cogido todas de una en una, se hace lo mismo de dos en dos, tres y una, y, por fin, todas a la vez. Si la china marcador toca el suelo o si no se recogen las piedras en juego, el turno pasa al siguiente jugador o jugadora.

El último movimiento consiste en juntar las manos formando un cuenco en el que se colocan todas las chinas, se lanzan desde esta posición y hay que recogerlas con los dorsos de las manos, formando una superficie plana; por último, con un lanzamiento, hay que volver a adoptar la posición del principio (las manos formando un cuenco), sin que caiga ninguna piedrecita al suelo.

VARIANTES: Se jugaba también con judías en vez de chinas. En este caso, las judías, que tenían cierto valor ya que se elegían las más bonitas, estaban en juego.

ANÉCDOTAS: Este tipo de juegos, que hacen uso de materiales cotidianos, son típicos de una infancia que se crió sin juguetes.

TESTIMONIOS:
"No necesitábamos nada para pasárnoslo bien. Con una amiga y las piedras del suelo podíamos pasar la tarde. Hoy, mis nietas tienen de todo y se pasan el día viendo la televisión." (Testimonio recogido en el distrito de Barajas).

El Clavo

OTROS NOMBRES: LA LIMA, ROBATERRENOS.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Generalmente dos.

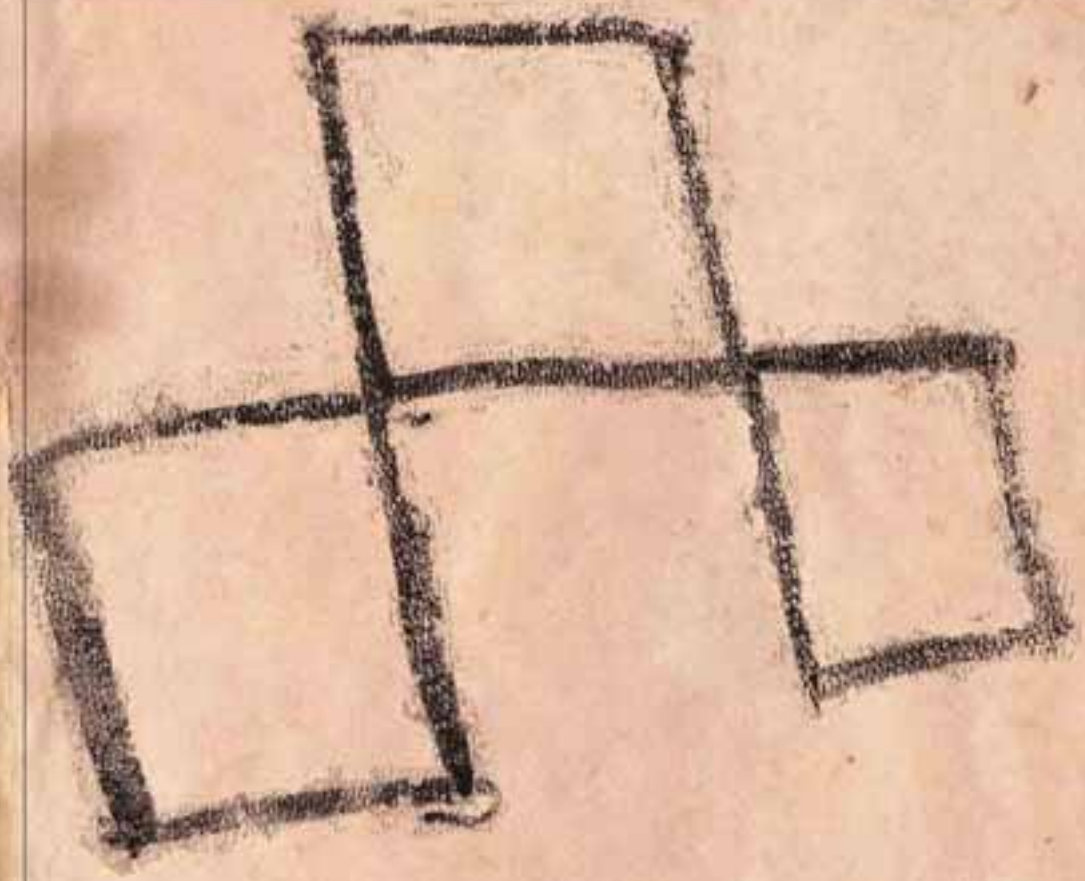
DÓNDE SE JUGABA: En el exterior. Sobre una superficie de tierra no muy dura de unos 2 metros por 1.

CUÁNDO SE JUGABA: En época de lluvias, ya que la tierra tiene que estar blanda.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Un clavo grande, una lima o cualquier objeto de hierro de similares características, con la punta algo afilada para que se pueda clavar en la tierra sin dificultad.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: El terreno se marca con el clavo, dividiéndolo según el número de participantes. Después, cada una/o se sitúa en su parte y comienzan a lanzar el clavo por turnos. Cada vez que se clava, se traza una línea recta que pasa por la marca que deja el clavo. Este terreno pasa a ser propiedad de la/el tiradora/or. Con cada fallo se cambia el turno. El juego concluye cuando las/los jugadoras o jugadores no tienen espacio para permanecer en su campo.



VARIANTES: En ocasiones, se pacta que el clavo sólo pueda ser lanzado por la punta.

ANÉCDOTAS: Las/los grandes jugadoras/es personalizaban sus clavos, decorándolos. Hay que guardar cierta distancia con la jugadora o el jugador que lanza el clavo, para no ser lastimado por él.

TESTIMONIOS: "Mi tío tenía un taller con limas de muchos tamaños que nosotros le cogíamos en cuanto empezaba a llover para echar partidas de 'clavo'." (Testimonio recogido en el distrito de Carabanchel).

La Comba

OTROS NOMBRES: LA CUERDA, LA SOGA, EL SALTADOR.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Según variantes.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Según climatología.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: La cuerda es el elemento fundamental que acompaña al juego. Debe ser de una longitud y una consistencia que la hagan manejable para moverla, y será sostenida por una niña o niño en cada uno de sus extremos, aunque en ocasiones también puede ser una niña o niño solo, haciendo uso de un saltador, que es una cuerda más corta con una empuñadura de madera o de plástico.

ACOMPAÑADO DE CANCIÓN: Sí. (Ver Anexo).

REGLAS DEL JUEGO: Consiste en hacer un arco con la cuerda y saltarlo al ritmo de las canciones, que en la mayoría de los casos se repiten una y otra vez y que por lo general son más breves que en otros juegos.

VARIANTES: Hay muchas variedades a la hora de 'saltar a la comba'. Se puede saltar en solitario o en grupos de al menos tres personas, de forma que dos de ellas muevan la cuerda –bien con movimientos rotativos, bien con un balanceo– mientras el resto se coloca en fila al lado de una de las que sostiene la cuerda. La primera o el primero de la fila entra a saltar, y sucesivamente se entra y se sale al ritmo de una canción.

Cuando el movimiento es de balanceo –a ras de suelo y de un lado a otro–, se denomina 'la barca'. Otra modalidad son 'los dubles', donde se salta a un ritmo frenético.

Las canciones sirven para marcar el ritmo. Unas veces son breves y únicamente señalan el momento en que se entra y se sale de la comba, realizando sólo un par de saltos en ella; en otras ocasiones son más largas y las/los participantes pueden incluso entrar de dos en dos saltando al ritmo de la canción, o agacharse mientras la cuerda se queda suspendida en el aire cada cierto número de saltos.

ANÉCDOTAS: Tradicionalmente fue un juego de niñas, aunque los chicos también jugaban con frecuencia cuando ellas les dejaban. Algunas niñas fabricaban su propia comba trenzando varias cuerdas para que durase más.

TESTIMONIOS:
"Muchas veces, para jugar, tenías que pedir permiso a la dueña de la cuerda: ¿Me dejas saltar?" (Testimonio recogido en el distrito de Chamartín).

"En el colegio sólo saltábamos chicas, pero en la calle mis vecinos también saltaban". (Testimonio recogido en el distrito de Vallecas).

Las Comiditas

OTROS NOMBRES: CACHARRITOS, COCINITAS.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: De una/o en adelante.

DÓNDE SE JUGABA: En el interior de las casas, patios de vecindad, soportales.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Cualquiera.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Las que dicta la imaginación. Lo importante es no salirse del 'papel'." Se levantaba un fogón con los materiales que se encontraban a mano: ladrillos, cajas de zapatos, cajas de medicinas, etc.

Las niñas sacaban sus cacharritos y realizaban todo tipo de mejunjes mezclando agua con arena, yeso rayado, etc. La "comida", en ocasiones, era cuando menos catada por las jugadoras.

ANÉCDOTAS: Es uno de los juegos a los que los hermanos jugaban en casa con las hermanas, nunca en la calle.

TESTIMONIOS: "No teníamos de nada. Jugábamos con lo que encontrábamos por ahí. Yo sé hacer una cocina con una caja de zapatos." (Testimonio recogido en el distrito de San Blas).

Contar Cuentos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Grupo.

DÓNDE SE JUGABA: En la calle, en las noches de verano.

CUÁNDO SE JUGABA: Tras una tarde ajetreada de juegos, como final de jornada.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno, sólo la imaginación.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Las niñas y los niños forman un círculo. Por turnos, van narrando pequeñas historias, anécdotas, cuentos tradicionales. Se valora la imaginación y la capacidad de crear tensión e intriga. El premio, un beso a la niña o el niño mejor cuenta-cuentos.

ANÉCDOTAS: Una vez más la imaginación suple la falta de recursos y en este caso, la cultura oral transmitida de madres y padres a hijas e hijos supone una fuente inagotable de diversión e imaginación.

TESTIMONIOS:
"Cada juego tenía una estación. En invierno nunca jugábamos a lo que se jugaba en verano. En invierno no puedes jugar a las tabas porque el suelo está mojado; se jugaba entonces al escondite o a la comba. En verano jugábamos a contar cuentos por la noche". (Testimonio recogido en el distrito de Moncloa).

Érase una vez...

que se era...

El Corro

OTROS NOMBRES: RUEDA.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: De dos en adelante.

DÓNDE SE JUGABA: En el exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: Sí. (Ver Anexo).

REGLAS DEL JUEGO:
Las/los participantes se cogen de la mano formando un círculo. Danzan al compás de las canciones y acompañan la letra con sus movimientos.

VARIANTES:
En algunas ocasiones las canciones son sólo un pretexto para danzar formando un círculo con las manos entrelazadas y dejándose llevar por la cadencia de la música y las letras. Otras veces, al tiempo que se gira en el corro, las canciones son acompañadas por gestos, movimientos y por exclamaciones onomatopéyicas que acentúan los versos y estrofas. En otros, también interviene el diálogo; incluso, se escoge a una o uno de los participantes estableciendo un diálogo de elección y preferencia; esta jugadora o jugador será quien establezca los siguientes turnos en el juego.

ANÉCDOTAS: En el corro se dan cita varias manifestaciones de la tradición popular y en la mayoría de los casos vienen de muy antiguo. Son juegos colectivos, en los que no hay un número fijo de participantes y que, en algunos casos, sus canciones también se utilizan como juegos de comba o de filas.

TESTIMONIOS: "A mi nieta de dos años lo que más le puede gustar es jugar al corro de la patata." (Testimonio recogido en el distrito de Latina).

Las Cuatro Esquinas

***NÚMERO DE PARTICIPANTES:** En el juego intervienen cinco jugadoras o jugadores.*

***DÓNDE SE JUGABA:** En el exterior.*

***CUÁNDO SE JUGABA:** Todo el año según climatología.*

OBJETOS QUE SE UTILIZAN:
No precisa ningún material, pero sí delimitar el campo de juego, en el que se deben señalar cuatro esquinas formando un cuadrado.

***¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:** No.*

***REGLAS DEL JUEGO:** Uno de los participantes se queda en el centro de las cuatro esquinas designadas, mientras el resto ocupa una esquina cada uno. En lugar de esquinas se pueden utilizar árboles, farolas, o simples piedras para delimitar el campo de juego.*
A la orden de uno o de todos los participantes, se intercambian las esquinas, muy rápidamente, para intentar así que quien se encuentra en el centro no consiga quitar "su" esquina a nadie. Si lo consigue, pasa al centro el participante que se ha quedado sin ella.

VARIANTES: Se puede aumentar el número de participantes aumentando el número de esquinas.

ANÉCDOTAS: Este juego de acción ha servido de entretenimiento a muchas generaciones. Sus orígenes no están muy claros, pero a mediados del siglo XIV gozaba de tanta popularidad entre el pueblo inglés que, según algunos cronistas, Eduardo III se vio obligado a prohibirlo en los jardines del palacio de Westminster porque distraía los debates parlamentarios.

TESTIMONIOS:
"Era mi juego favorito. Jugábamos en el patio de mi casa horas y horas. Tenías que ser muy rápida y estar muy atenta; al menor descuido te tocaba 'pringarla'." (Testimonio recogido en el distrito de Vicálvaro).

"En el patio del colegio había cuatro farolas que nunca vimos encendidas. Para lo único que valían era para jugar a las 'Cuatro Esquinas'." (Testimonio recogido en el distrito de Chamartín).

La Cuna

OTROS NOMBRES: LOS NUDOS, LAS CUNITAS.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior/interior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Una cuerda o lazo fino de unos 100 centímetros de longitud.

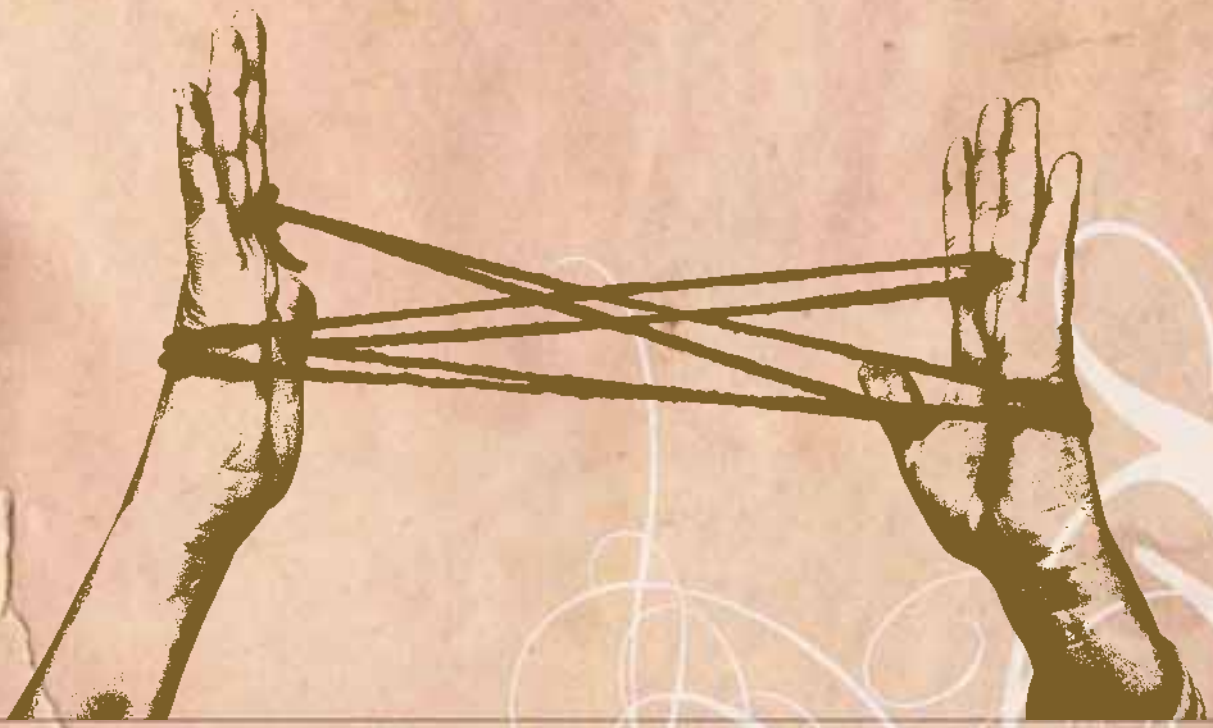
¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: En este juego se utiliza una cuerda atada en los extremos y cogida entre las manos. Los dedos se van entrelazando con ella. Formada la primera figura básica, la/el siguiente jugadora/or coge la cuerda en determinados puntos, pasando ésta a sus manos, y creando en esta ocasión otra figura distinta, y así sucesivamente.
La precisión a la hora de coger la cuerda es importante, porque si no se hace de modo correcto la cuerda se liará y ya será imposible seguir el juego, por lo que la jugadora o el jugador que ha fallado, perderá. Según la maña, se podía conseguir movimiento con las figuras. Estas figuras recibían cada una un nombre: bigotes de gato, la cama, las tijeras, etc.

***VARIANTES:** Algunas niñas y niños llegaban a dominar el juego de tal manera que eran capaces de jugar solas/os ayudándose con la boca.*

***ANÉCDOTAS:** Se trata de un juego presente en la mayoría de las culturas desde tiempos inmemoriales. Durante la posguerra española gozó de gran popularidad entre las niñas, ya que el material que se necesitaba (una cuerda o lazo fino) estaba al alcance de cualquiera.*

TESTIMONIOS:
"Mi madre me enseñó a jugar, aunque al final ella siempre me ganaba. Yo se lo he enseñado a mis hijas y a mis nietos." (Testimonio recogido en el distrito de Chamberí).



El Diábolo

***NÚMERO DE PARTICIPANTES:** El propio juguete es el que hace que se desarrolle el juego, por tanto, aunque en muchas ocasiones se practicaba en grupo, organizando pequeñas competiciones, también puede ser de entretenimiento individual.*

***DÓNDE SE JUGABA:** En el exterior.*

***CUÁNDO SE JUGABA:** Cualquier época del año.*

***OBJETOS QUE SE UTILIZAN:** Diábolo.*

***¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:** No.*

***REGLAS DEL JUEGO:** Un diábolo son dos conos unidos por la parte más estrecha, que se bailan en este punto sobre una cuerda unida en sus dos extremos a dos varillas de madera.*

El diábolo es impulsado por la fuerza que se ejerce sobre las dos varillas. Antes de lanzarlo, deberá deslizarse varias veces por la cuerda para que adquiera fuerza y velocidad; a continuación se lanza enérgicamente y, cuando vaya descendiendo, habrá que cogerlo sirviéndose del cordel. Esta operación resulta más fácil si la cuerda se coloca de forma inclinada con respecto al diábolo, pues de otro modo éste rebotaría al no poder deslizarse. Gana quien más tiempo y más alto haga bailar el diábolo.

ANÉCDOTAS:

De origen chino, donde era practicado por los acróbatas del circo, fue llevado a Europa por el embajador británico lord Macartney a finales del siglo XVIII. En el siglo XX fue perfeccionado por el ingeniero francés Gustave Phillipart, quien lo bautizó con el nombre de diábolo.

Se trata de un juego muy popular entre las mujeres madrileñas en los años 30 y 40. Es uno de los escasos juegos que requerían un juguete comprado.

TESTIMONIOS: "Bueno, no sabes cómo bailaba yo esto. Ahora, a mis 70 años, he perdido facultades, pero todavía seré capaz de hacerlo bailar. Ya verás..." (Testimonio recogido en el distrito de Fuencarral).

Los Disfraces

***NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Quienes quieran participar.*

***DÓNDE SE JUGABA:** El juego comenzaba en el interior de las casas, pero era costumbre salir a la calle disfrazadas/os.*

***CUÁNDO SE JUGABA?:** Todo el año, aunque era típico de la época de Carnaval.*

***OBJETOS QUE SE UTILIZAN:** En este juego, con la ayuda de la imaginación, cualquier trapo u objeto podía ser utilizado y convertido en algo totalmente distinto y maravilloso.*

***¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:** No.*

***REGLAS DEL JUEGO:** Jugando a hacer teatro podían ser princesas rescatadas por príncipes, príncipes rescatadores o maestras y maestros de escuela que impartían las clases, o médicas y médicos que curaban a sus niños y niñas de enfermedades. Se recrea cualquier situación imaginando el escenario y asumiendo el papel del sexo masculino o femenino según lo requiera la situación. Se confeccionan los disfraces, recurriendo a prendas de los mayores o haciéndolas los propios participantes con telas, trapos, o cualquier objeto que pudiese servirles.*

TESTIMONIOS: "Durante el Carnaval, a los mayores les estaba prohibido disfrazarse, sobre todo si se cubrían la cara. Los niños teníamos más libertad y nos disfrazábamos y recorríamos las calles. Era muy divertido." (Testimonio recogido en el distrito de Villaverde).

"Mi madre me cosía cuatro trapos y me hacía creer que era una princesa". (Testimonio recogido en el distrito de Retiro).

Los Disparates

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Grupo.

DÓNDE SE JUGABA: Es un juego tanto de exterior como de interior.

¿CUÁNDO SE JUGABA? En tardes de lluvia, noches de verano...

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Quienes vayan a participar se sientan en círculo en el suelo. El primer participante formula una pregunta al oído de su compañera/o de la derecha, teniendo cuidado de que nadie más la pueda oír y ésta o éste se la contesta. La persona que acaba de responder formula otra pregunta a su compañera o compañero de la derecha, y así todo el grupo. Cuando todas y todos han formulado sus preguntas y sus respuestas, dan comienzo los disparates. La jugadora o jugador que ha comenzado dice: "Esta/e señorita/o me ha preguntado (refiriéndose a su compañera/o de la izquierda) y esta/e señorita/o me ha contestado" (refiriéndose a su compañera/o de la derecha). Así, todo el grupo. Las respuestas, al no coincidir con las preguntas son absurdas y dan pie a la carcajada.

ANÉCDOTAS: Después de una tarde de juegos, cuando se busca la tranquilidad, es el momento apropiado para tomarse un respiro y disfrutar de la risa de lo absurdo.

TESTIMONIOS: "Yo me enteré de que le gustaba a mi vecino porque mi hermana le preguntó mientras jugaba a los disparates que por quién estaba." (Testimonio recogido en el distrito de Moratalaz).

El Escondite

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Se juega en grupo.

DÓNDE SE JUGABA: En el exterior.

CUÁNDO SE JUGABA?: Preferentemente, en primavera-verano.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Después de sortear quién se la "liga", el jugador o la jugadora se tapa los ojos y empieza a contar hasta un número pactado de antemano. Mientras se cuenta, las/los demás se esconden para no ser vistas/os. Cuando termina de contar, comienza la búsqueda a la voz de: "Ronda, ronda, el que no se haya escondido que se esconda o si no que responda" y cada vez que ve a una o uno, va a su sitio y dice el nombre de la persona que ha visto y el lugar donde se encuentra escondida.
Mientras, el resto intentan llegar al sitio de la persona que se la 'liga' para 'salvarse', diciendo: ¡por mí!
El juego termina cuando todos las jugadoras y jugadores se han salvado o han sido encontradas/os. La primera o el primero que ha sido vista/o, es quien 'la liga' la próxima vez.

Ronda a ronda, quien no se haya escondido que se esconda...

VARIANTES: EL ESCONDITE INGLÉS

Una/o de los participantes se coloca en una pared de espaldas al resto de las/los jugadores, mientras el resto se sitúa a cierta distancia en la línea de salida. La persona que la liga, comienza a decir:

"Una, dos y tres,
al escondite inglés,
sin mover las manos ni los pies".

Las demás aprovechan para acercarse lo más posible a la pared, parándose en el momento en que termina su retahíla y gira la cabeza. Si al hacerlo ve a alguna/o en movimiento le manda de nuevo a la línea de salida.

La primera persona que consigue llegar hasta la pared es la ganadora.

ANÉCDOTAS: Es uno de los juegos que practicaban juntos las niñas y los niños. Estos juegos de carácter mixto eran los que proporcionaban mayor diversión.

La Gallinita Ciega

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Grupo.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Según climatología.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Pañuelo.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Una jugadora o jugador hace de gallinita ciega. Para ello se le tapan los ojos con un pañuelo, de manera que no pueda ver nada. El resto de los participantes hacen un corro en torno a ella/él y comienzan el siguiente diálogo:

> ***"Gallinita ciega ¿qué se te ha perdido? (dice el corro)***
> ***Una aguja y un dedal (contesta la gallina)***
> ***Pues da tres vueltas y los encontrarás. (dice el corro)***
> ***Una, dos y tres***
> ***Y la del revés".***

La gallinita da tres vueltas sobre sí misma y, con los brazos extendidos, intenta coger a alguien del corro. El resto intentará que se despiste agachándose, tocándola, apartándose... Cuando consigue dar con alguien, debe adivinar, solamente por el tacto, de quién se trata. Si acierta, coloca la venda a la persona que ha cogido, pasando a ser ésta la gallinita; si no, repite de nuevo.

***ANÉCDOTAS:** Dice la voz popular que este juego se le ocurrió a un granjero al descubrir que una de sus gallinas no encontraba los huevos porque estaba ciega.*

***TESTIMONIOS:** "Muchas veces nos cambiábamos la ropa, el peinado, para confundir a la gallinita." (Testimonio recogido en el distrito de Hortaleza).*

La Goma

***NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Tres como mínimo.*

***DÓNDE SE JUGABA:** En el exterior.*

***CUÁNDO SE JUGABA:** Todo el año, según climatología.*

***OBJETOS QUE SE UTILIZAN:** Una goma de unos ocho metros de longitud y un centímetro de ancho anudada en sus extremos.*

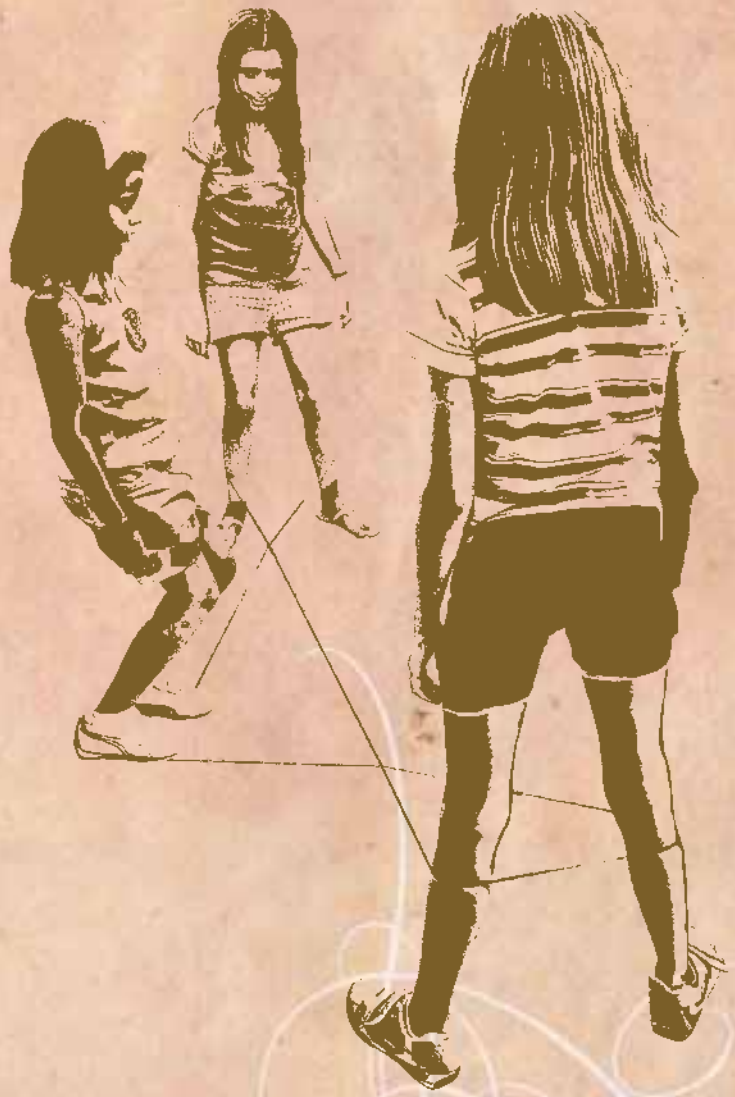
***¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:** No.*

***REGLAS DEL JUEGO:** Dos de los participantes se sitúan frente a frente en el interior de la goma, la cual se coloca a la altura de los tobillos. El resto de las jugadoras y jugadores irán saltando por turnos. En el momento en que se produzca el fallo, ésta o éste ocupará el lugar de quien sujete la goma. A medida que avanza el juego se va incrementando la dificultad, es decir, la goma pasa de los tobillos a las rodillas, los muslos, la cintura, axilas, cuello y por último, se sujeta con las manos extendidas sobre la cabeza.*

***VARIANTES:** Existen multitud de variantes: la goma se pisa con un pie, con los dos, se salta, etc. También, en el caso de que el número de participantes sea considerable, en vez de dos que sujeten la goma se pueden situar tres o cuatro, formando de esa manera un triángulo, un cuadrado, etc.*

ANÉCDOTAS: Un objeto tan sencillo como una cinta de goma de mercería se consideraba un artículo de lujo y las niñas lo cuidaban con esmero.

TESTIMONIOS: "Me parece increíble que pudiésemos pisar la goma a esa altura. Y la sensación de no cansarte nunca..." (Testimonio recogido en el distrito de Villaverde).



El Látigo

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Grupo.

DÓNDE SE JUGABA: En la calle, en espacios abiertos.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año, según climatología.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

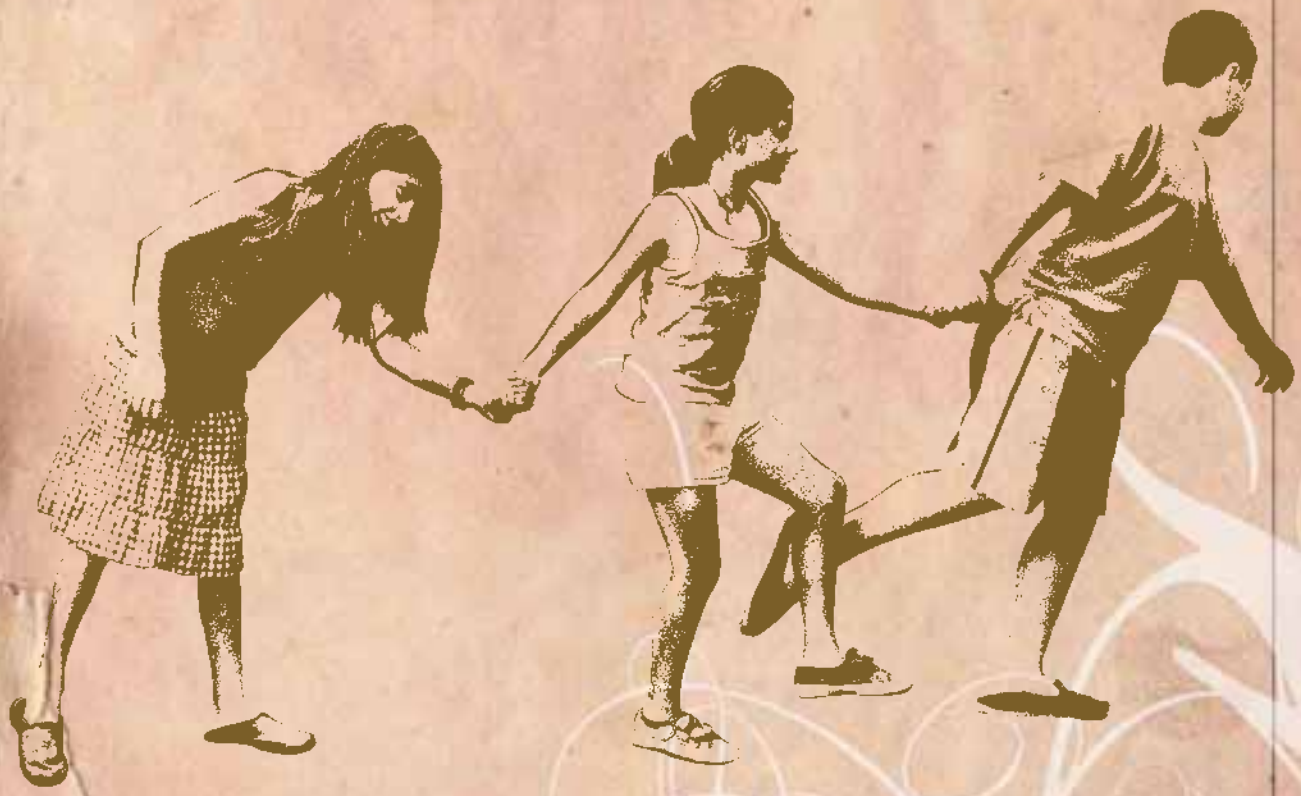
REGLAS DEL JUEGO: Las personas participantes se disponen en fila y se sujetan fuertemente de las manos. Quien inicia el juego suele ser la persona de mayor fuerza corporal, y quien ocupa la última plaza, por lo general, es la menos corpulenta. Una vez colocadas, correrán todas sujetas de las manos y, en un momento inesperado, la primera tirará con fuerza de la del compañero o compañera, ésta o este del siguiente, y así sucesivamente hasta que llegue el tirón al último participante, como si de una corriente eléctrica se tratase.

El último deberá agarrarse a quien le precede con mayor fuerza que los demás, porque recibirá toda la fuerza que se ha concentrado a lo largo de la fila. Es lo que se conoce como látigo. A veces, el impulso es tan grande que, aun sujetándose con las dos manos del brazo de su compañera o compañero, se acaba por caer al suelo.
Si desean jugar de nuevo, las jugadoras y los jugadores pueden conservar sus posiciones o cambiarse con otras u otros.

ANÉCDOTAS: Jugaban chicas y chicos. Se trata de un juego que hay que practicar con precaución, ya que la fuerza centrífuga hace que las/los últimas/os de la fila puedan terminar en el suelo.

TESTIMONIOS: "Recuerdo perfectamente jugar a este juego al grito de "al látigo, al látigo, al láaaatigo..."
(Testimonio recogido en el distrito de Vallecas).

"En mi escalera había una niña muy menudita que se llamaba Ofelia. Todos querían que se pusiese la última porque parecía que volaba, así que cuando se pegaba el tirón, unos cuantos teníamos que estar al tanto para recogerla y que no saliese despedida." (Testimonio recogido en el distrito de Usera).



Las Muñecas

NÚMERO DE PARTICIPANTES: De una en adelante.

DÓNDE SE JUGABA: En el interior de las casas, patios de vecindad, soportales.

CUÁNDO SE JUGABA?: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Cualquier elemento.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Gisela, Mariquita Pérez, Miguelín, eran muñecas de la época, de porcelana o cartón piedra, pero para la mayoría resultaban un lujo y por lo tanto, de nuevo, la imaginación es la protagonista del juego. Un saquito de tela relleno de otros trapos podía servir como cabeza, con unas cuantas hebras de lana para el pelo, los ojos dos botones viejos, la boca pintada... Si eso se envolvía en un arrullo era un bebé, si se le ponía un cuerpo, donde unos palos hacían las veces de brazos y piernas era una muñeca de mayor edad.

***ANÉCDOTAS:** Es uno de los juegos a los que los hermanos jugaban en casa con las hermanas, nunca en la calle. A las niñas se les enseñaba a coser en las escuelas. En cuanto aprendían los instrumentos básicos, se confeccionaban su propia muñeca.*

***TESTIMONIOS:** "Mi madrina me regaló por Navidad una muñeca de cartón y no sé por qué se me ocurrió bañarla. ¡Quedó destrozada! Además del disgusto, me llevé la regañina de mi madre." (Testimonio recogido en el distrito de Retiro).*

"A mis hermanas y a mí nos gustaba hacer 'curritos', unas muñecas que sólo tenían una cabeza de trapo unida a un trozo de tela donde metías la mano a modo de marioneta."
(Testimonio recogido en el distrito de Barajas).

El Pañuelo

***NÚMERO DE PARTICIPANTES:** En este juego compiten dos equipos, cada uno con igual número de jugadoras o jugadores.*

***DÓNDE SE JUGABA:** En el exterior.*

***CUÁNDO SE JUGABA:** Todo el año, según climatología.*

***OBJETOS QUE SE UTILIZAN:** Pañuelo o trozo de tela.*

***¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:** No.*

***REGLAS DEL JUEGO:** En el centro del terreno (que ha de ser bastante amplio), se hace una raya en cuyo extremo se coloca la niña o el niño que está sujetando el pañuelo y que es la/el juez.*

A cada participante de ambos equipos se le adjudica un número (desde el 1 hasta el número de personas que intervengan). A continuación, la/el juez dice un número y han de salir los dos participantes correspondientes a cada equipo.

Cuando llegan hasta el pañuelo, la/el más rápida/o debe cogerlo y salir corriendo hasta su terreno, evitando ser alcanzada/o por el participante rival, quien va corriendo detrás.

Si lo logra, el otro queda eliminado. Si no, debe abandonar el juego.

El juego termina cuando los miembros al completo de un equipo son eliminados.

ANÉCDOTAS: Es fundamental la rapidez por ser un juego de competición. La atención que se ha de prestar durante todo el desarrollo del juego y la inhibición de movimientos, utilizada para tantear al contrario, son características propias de este juego.

TESTIMONIOS: "A mí lo que me gustaba era ponerme de juez, porque siembre había peleas y me gustaba mandar y poner orden." (Testimonio recogido en el distrito de Ciudad Lineal).

Pase Misí

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Grupo.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior/nterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

ACOMPAÑADO DE CANCIÓN: Si.

REGLAS DEL JUEGO: Se eligen dos participantes que formarán el arco por el que pasará el resto. Cada una/uno de estas/os dos elige el nombre de un color, una ciudad, un río, etc... (Por ejemplo, rojo y azul). A continuación, se cogen de las manos y las levantan simulando un puente. El resto se agarra por la cintura, formando una fila, y van pasando por debajo del puente mientras cantan la siguiente canción:

"Pase misí,
pase misá,
por la Puerta de Alcalá,
los de adelante corren mucho,
los de atrás se quedarán".

A la voz de "se quedarán", bajan sus brazos capturando a una/o de la fila a quien le preguntan qué color prefiere. Según la respuesta se sitúa detrás de la/el jugadora/or a quien pertenece dicho color.

Cuando ya han sido capturados todos los participantes, se traza una raya en el suelo, en medio de los dos equipos, y cada uno de ellos debe tirar hacia atrás intentando que el equipo contrario traspase la línea. El equipo que logra hacer que pase la línea el contrario, será el vencedor.

VARIANTES: Dependiendo del lugar. En Córdoba, por ejemplo, varía la letra. Se canta pase misí "pase misá por la calle Gondomar"; una de las calles principales de dicha ciudad.

ANÉCDOTAS: El nombre del juego es probable que proceda de una lectura errónea de la palabra francesa "monsieur" y de la feminización de ésta.

TESTIMONIOS: "Yo, el "Pase Misí" se lo he enseñado a todos los niños de la familia y les encanta." (Testimonio recogido en el distrito de Arganzuela).

La Pelota

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Desde una persona hasta un grupo.

DÓNDE SE JUGABA: En el exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año, si la climatología lo permitía.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Una pelota.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: Sí.

REGLAS DEL JUEGO: Según variantes.

VARIANTES:
1.- Se pasa la pelota entre las y los jugadores hasta que la pelota cae. Gana quien no deja que se le caiga.

2.- Se lanza la pelota contra una pared de diferentes maneras: sin que bote, dejando que bote una vez en el suelo antes de recogerla, dando una palmada mientras está en el aire, etc.

3.- Se lanza la pelota contra el suelo para que dé botes mientras se canta:

"Mi pelota ya no bota,
mi mamá me compra otra".

Otra variante:

"Bota, bota mi pelota,
chiquitita y muy bonita".

ANÉCDOTAS: Era y es uno de los juegos más populares entre niñas y niños de todas las épocas.

TESTIMONIOS: "En este juego mandaba el dueño de la pelota. Él decidía a qué se jugaba, quiénes podían jugar... Si no teníamos pelota, la fabricábamos con trapos o con papeles mojados." (Testimonio recogido en el distrito de Vicálvaro).

La Peonza

***NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Se puede jugar en solitario o en grupo.*

***DÓNDE SE JUGABA:** En el exterior, sobre una superficie más o menos lisa.*

***CUÁNDO SE JUGABA:** En estaciones secas, ya que el suelo no tiene que estar húmedo.*

***OBJETOS QUE SE UTILIZAN:** Peonzas.*

***¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:** No.*

***REGLAS DEL JUEGO:** Existen diferentes formas de jugar a la peonza. Lo fundamental es saber hacerla bailar, para lo cual hay que anudar fuertemente el cordel a la peonza, y lanzarla con un golpe seco. Entonces, se juega a ver quién la hace bailar por más tiempo, quién puede hacer las figuras más atrevidas, cómo pasarse la peonza de mano a mano sin que pare de girar, etc. Otra modalidad consiste en trazar un círculo en el suelo donde todos los jugadores y jugadoras hacen bailar la peonza tratando de sacar a las demás peonzas del recinto.*

Peonza de cordel

VARIANTES: 1.- Peón: peonza de menor tamaño que se baila igual que la peonza.
2.-Otra variante es la conocida como peonza de dedo o pirindola, que se hacía bailar sobre una mesa.

ANÉCDOTAS: A pesar de que estaban en juego las propias peonzas, al ser objetos preciados, se solían devolver a sus dueñas y dueños originales.

TESTIMONIOS: "Muchas veces cuando un chico tiraba la peonza dentro del círculo, le daba un golpe a otra que ya estaba bailando y la partía. En ese caso le tenía que pagar la peonza al otro chico." (Testimonio recogido en el distrito de Ciudad Lineal).

Peonza de dedo

Pídola

OTROS NOMBRES: CORRECALLES.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Cuantos más, mejor.

DÓNDE SE JUGABA: En el exterior, preferentemente, en una calle poco transitada.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año, según climatología.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: No.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Las niñas y los niños forman una fila india dejando un espacio entre cada participante, doblan el tronco con los codos apoyados en las rodillas y con las manos protegiéndose la cabeza. La última persona de la fila salta, con las piernas abiertas y ayudándose con las manos, por encima de sus compañeras/os hasta que salta sobre la primera o primero de la fila. Entonces, adopta la misma posición que el resto y la última persona comienza a saltar a la vez que sus compañeras/os, así, hasta que todo el mundo haya saltado.

VARIANTES: En ocasiones, en el momento de realizar el salto, se da una palmada al participante que está agachado mientras se grita: "Pídola".

ANÉCDOTAS: En el Madrid de los años 40 y 50 se podía jugar habitualmente a 'Pídola', dada la escasez de coches en las calles.

TESTIMONIOS: "Las niñas lo teníamos difícil para jugar a pídola, pero nos hacíamos unos apaños con las faldas, la atábamos para que no se nos viera nada, y jugábamos con los chicos." (Testimonio recogido en el distrito de Latina).

Las Prendas

OTROS NOMBRES: ANTÓN PIRULERO.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Grupo.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior/interior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZABAN: No.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: Sí.

REGLAS DEL JUEGO: Las jugadoras y los jugadores se colocan formando un círculo para que todos se puedan ver entre sí. Cada una/o elegirá un instrumento que simulará tocar al ritmo de la canción:

> ***"Antón, Antón, Antón Pirulero,***
> ***cada cual, cada cual, que aprenda su juego,***
> ***y el que no lo aprenda***
> ***pagará una prenda".***

La persona que ha sido designada como directora o director de la orquesta (madre), en un momento determinado dejará de "tocar su instrumento" para empezar a simular que toca el de otro participante del corro. En ese momento la jugadora o jugador elegida/o deberá dejar de tocar su instrumento y empezará a interpretar el que antes tenía la directora o el director, es decir, se intercambian los instrumentos.

Este cambio se irá repitiendo hasta que todos los participantes, menos una o uno, que será la ganadora o ganador del juego, se hayan equivocado en los cambios que haya efectuado quien lo dirige.

Quien ha perdido, ha dejado una prenda u objeto personal que recuperará superando la prueba que la "madre" le diga. Es aquí donde reside el juego en sí.

ANÉCDOTAS: Es uno de los juegos con más tradición entre las mujeres madrileñas. Aúna música, mímica y desarrolla enormemente la atención.

TESTIMONIOS: "Me encantaba jugar al Antón Pirulero y se lo he enseñado a mi nieto, que se entretiene un montón con eso." (Testimonio recogido en el distrito de Fuencarral).

Los Recortables

OTROS NOMBRES: LIBROS DE MUÑECAS.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: De uno en adelante.

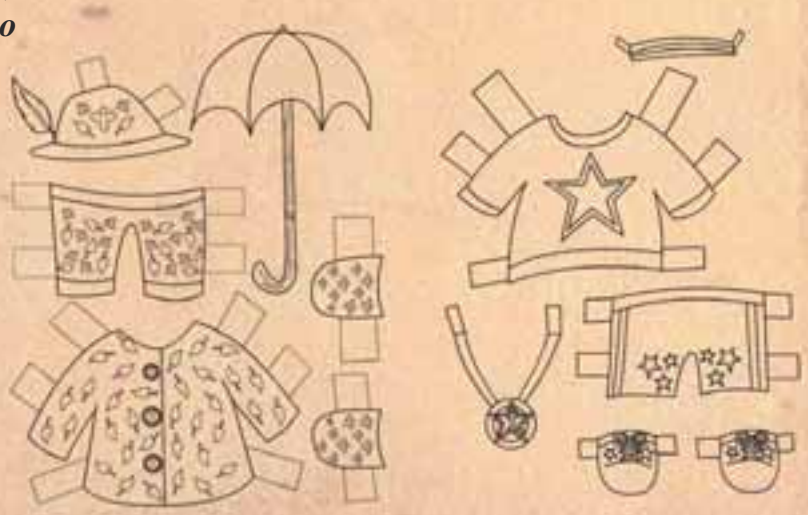
DÓNDE SE JUGABA: En el interior de las casas, en los soportales.

CUÁNDO SE JUGABA: Era el juego perfecto para los días de lluvia.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Álbumes de recortables. Pinturas, papel, tijeras.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

REGLAS DEL JUEGO: Con lápiz y papel o figurines sacados de revistas, se hacían los recortables. El juego consistía en recortar figuras de niños o niñas o de hombres y mujeres y hacerles vestiditos de papel que se acompañaban de pequeñas solapas para unirlas al cuerpo.



Con estas figuras las niñas solían jugar a vestir las muñecas según la ocasión, como, por ejemplo, asistir a una fiesta, realizar una excursión... lo importante era crear nuevas situaciones y cambiar las ropas de las muñecas una y otra vez.

Existían libros de recortables tanto para niñas como para niños con diferentes temáticas.

ANÉCDOTAS: Los álbumes de recortables se compraban en las piperías. A pesar de ser un juego relativamente barato, las niñas y los niños solían hacer sus propios figurines.

TESTIMONIOS: "Nos lo hacíamos todo. Incluso los recortables, pintábamos los figurines y la ropa que queríamos que llevaran". (Testimonio recogido en el distrito de Carabanchel).

El "Rescatao"

OTROS NOMBRES: EL RESCATE, RESCATE LIBRE.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Por equipos.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior. Requiere un espacio amplio, aunque delimitado.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año, según climatología.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: La jugadora o el jugador que la 'liga' tendrá que perseguir a los demás del grupo. Cuando coja a alguien, lo llevará a su 'casa' (una farola, un árbol...). Después, seguirá persiguiendo al resto, pero con cuidado de que nadie se acerque a la casa y pueda tocar la mano de quien ya estaba cogida/o, porque si así lo hiciera, diría: ¡salvado! y volvería a poder ser perseguida o perseguido de nuevo. Cuando hay más de una/o capturadas/os, se dan la mano para así formar una cadena y poder tener mayor libertad de movimientos y propiciar el rescate. El juego se acaba cuando la/el perseguidora/or ha conseguido coger a todas/os y llevarlas/os a su 'casa'.

¡Salvada!

VARIANTES: POLICÍAS Y LADRONAS/ES

En este caso, uno de los equipos representaba a los policías y el otro a los ladrones. Se juega de la misma manera que la variante anterior, pero con la diferencia de que todo el equipo de policías persigue al de los ladrones.

ANÉCDOTAS: Éste es uno de los juegos al que jugaban niñas y niños.

TESTIMONIOS: "En cuanto nos juntábamos en el patio de mi casa a la salida del colegio, jugábamos al 'rescatao'. Me sorprende no encontrame hoy niños en la calle jugando." (Testimonio recogido en el Distrito de Moratalaz).

Las Tabas

***NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Dos o más, aunque si son más de cuatro el juego pierde ritmo.*

***DÓNDE SE JUGABA:** Exterior/interior.*

***CUÁNDO SE JUGABA:** Todo el año.*

***OBJETOS QUE SE UTILIZAN:** Tabas: hueso de la rodilla del carnero.*

***¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:** No.*

***REGLAS DEL JUEGO:** Aunque hay muchas modalidades, la más extendida es aquella en la que se utilizan cinco tabas, que podrán ir pintadas de vivos colores. Cada lado de la taba recibe un nombre: hoyos, panza o tripa, liso y carnero. Con este orden se irán sucediendo las rondas y el proceso será siempre el mismo. Cuatro de las tabas se arrojan al aire y se dejan caer al suelo. La quinta se irá lanzando hacia arriba y dejando caer. Mientras la taba está en el aire la jugadora/or irá colocando las que están en el suelo en la cara de tripas, luego en hoyos, etc. y así hasta conseguir pasar por todas las caras en todas las tabas. Gana el participante que lo consiga con menos lanzamientos.*

También la jugadora o jugador lanza al aire los cinco huesos y trata de recuperarlos con el dorso de la mano. Repite la operación con los que no se le han caído, pero esta vez trata de cogerlos con la palma.

Otra modalidad consiste en lanzar una taba mientras se va cogiendo el resto de una en una, de dos en dos, de tres en tres y, finalmente, todas de una vez.

En ocasiones, tras lazar las tabas, la jugadora o el jugador sitúa la mano formando un arco con el dedo índice y el pulgar. El juego consiste en hacer pasar las tabas por debajo del arco, primero de una en una, después de dos en dos, de tres en tres y, por último, todas a la vez.

VARIANTES: EL ZURRIAGO.
Esta modalidad era propia de los niños. Se apostaban cromos que se ganaban o perdían según la posición en la que caía la taba: "liso" ganaba un cromo; "carnero", dos; si salía "hoyo" tenías que poner un cromo en el montón; y si salía "tripa", tenías que poner un cromo y recibir un "zurriagazo", es decir, un latigazo generalmente con el cinturón.

ANÉCDOTAS: Su origen se remonta a los orígenes de las civilizaciones indoeuropeas y llegó a Sudamérica durante la conquista española. En España se sustituyó como juego de apuestas en momentos en que los casinos o salas de juego estuvieron prohibidos.

TESTIMONIOS:
"Pintábamos las tabas con anilina. ¡Quedaban preciosas!" (Testimonio recogido en el distrito de Moncloa).

"Cuando mi madre preparaba el cordero, mis hermanas y yo peleábamos por las tabas. Recuerdo que la cocina olía muy mal." (Testimonio recogido en el distrito de Hortaleza).

Los Tesoros

***NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Se juega en grupo, cuantos más participantes, más divertido, ya que tendrán que buscar el tesoro con mayor celeridad.*

***DÓNDE SE JUGABA:** En la calle, en los descampados llamados "basureros", donde se podía encontrar casi de todo.*

***CUÁNDO SE JUGABA:** Todo el año.*

***OBJETOS QUE SE UTILIZAN:** Los tesoros pueden ser cualquier tipo de objetos: botones, papeles de colores, piedras o huevos pintados de colores. A menudo se guardaban en una caja para aumentar la emoción del encuentro.*

***¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:** No.*

***REGLAS DEL JUEGO:** Uno de los que juegan esconde los objetos elegidos, sin que el resto del grupo le vea. A continuación, los demás emprenderá una carrera en busca de los tesoros, mientras que quien los ha escondido les irá indicando con las palabras "frío" o "caliente" la proximidad al lugar donde ha escondido el objeto buscado. Ganará quien más objetos encuentre.*

***ANÉCDOTAS:** Madrid estaba levantada entre descampados, lugares idóneos para desarrollar esta actividad.*

***TESTIMONIOS:** "Lo que más me gustaba era ir a los descampados. Los llamábamos basureros. Cogíamos cualquier cosa, un trozo de cristal, una taza rota, una tapadera... Todo nos parecía emocionante y maravilloso." (Testimonio recogido en el distrito de Tetuán).*

"Yo jugaba a los tesoros escondiendo cromos de flores o mariposas con un cristal por encima, y cuando lo desenterrabas casi se te olvidaba que lo habías escondido tú misma". (Testimonio recogido en el distrito de Tetuán).

¡Frío, frío!

¡Caliente, caliente!

¡Te vas a quemar..!

Las Tiendas

"Los macarrones

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Uno en adelante.

DÓNDE SE JUGABA: En el interior de las casas, patios de vecindad, soportales.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Se recurría a la imaginación para transformar objetos cotidianos o desechados en un puesto de mercado. Con cajas de zapatos se construía una balanza. El dinero era trocitos de papel que se guardaban en otra caja. Se vendía cualquier tipo de producto, la harina era la "arena fina", el arroz la "arena gorda", la lechuga, las hojas de los árboles, cualquier trapo una fina tela para hacerse un vestido de fiesta o un traje de chaqueta...

"Los fideos"

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Las que dicta la imaginación. Lo importante es no salirse del "papel".

"El café"

TESTIMONIOS: "Recuerdo mi infancia como un continuo juego de tiendas y cacharritos". (Testimonio recogido en el distrito de Centro).

"Yo, con una lata de betún y un palo y una cuerda, hacía una balanza estupenda para pesar lo que vendíamos." (Testimonio recogido en el distrito de Salamanca).

"Nosotras vendíamos leche que hacíamos diluyendo un poco de jabón en agua." (Testimonio recogido en el distrito de Salamanca).

"Los fideos"

Tres navíos en el mar

PARTICIPANTES: Por equipos.

DÓNDE SE JUGABA: En la calle, en un espacio amplio, con diferentes lugares donde poder esconderse.

CUÁNDO SE JUGABA: Cuando lo permitía el clima.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Tras sortearse los equipos, uno de las y los perseguidos y el otro el de los perseguidores y perseguidoras. El primer equipo marchaba a esconderse mientras las perseguidoras y los perseguidores hacen tiempo durante unos cinco minutos. Dado que el espacio que se utiliza era bastante amplio, la voz que daba comienzo al juego debía ser potente; así se podía oír a una niña o a un niño gritando: "Tres navíos en el mar"; frase que era respondida con un fuerte: "Otros tres en busca van".

"Tres navíos en el mar...

...Otros tres en busca van"

***ANÉCDOTAS:** En ocasiones, el juego no llegaba a terminarse, ya que debido a la gran extensión de los espacios era muy difícil encontrar a las/los escondidas/os.*

***TESTIMONIOS:** "Jugábamos todos, chicos y chicas juntos, en la calle. No pasaban coches. Los juegos mixtos eran los más divertidos". (Testimonio recogido en el distrito de Barajas).*

El Truque

OTROS NOMBRES: *(Según variedades) Rayuela, la naranja, la semana, tanga, muñeca, castro, avión, calderón, tejo, pericojo, china, caracol, limbo, cascallo, sobre, correte...*

NÚMERO DE PARTICIPANTES: *Desde dos.*

DÓNDE SE JUGABA: *En la calle.*

CUÁNDO SE JUGABA: *Según climatología.*

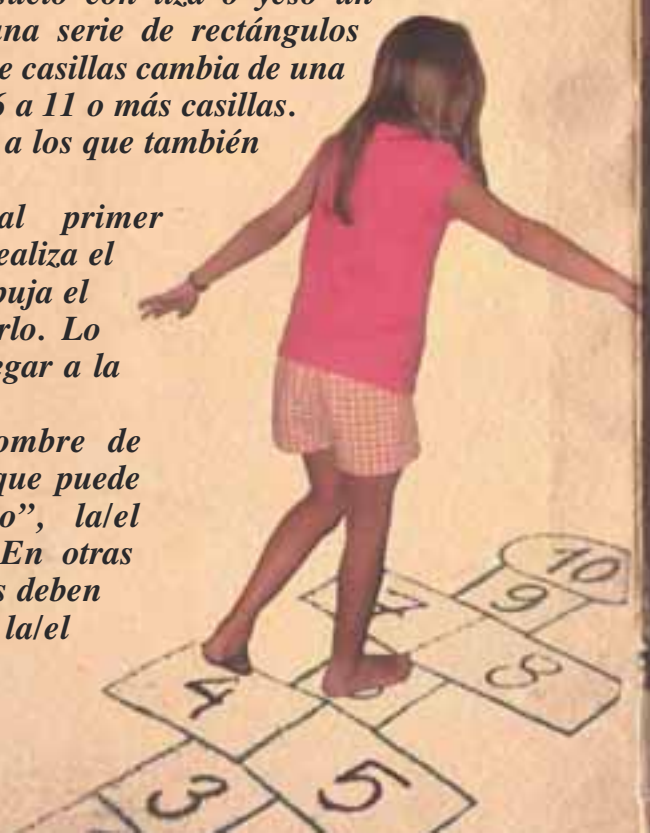
OBJETOS QUE SE UTILIZAN: *Un trozo de yeso para pintar en el suelo y una piedra plana (tejo).*

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: *No.*

REGLAS DEL JUEGO: *Se traza en el suelo con tiza o yeso un diagrama constituido generalmente por una serie de rectángulos coronados por un semicírculo. El número de casillas cambia de una variedad a otra; podemos encontrar desde 6 a 11 o más casillas. Se enumeran los distintos compartimentos, a los que también se les puede dar distintos nombres.*

La/el jugadora/or arroja su tejo al primer compartimiento, que se salta a pata coja, realiza el recorrido sin pisar el dibujo, y al final, empuja el tejo fuera del diagrama, para luego pisarlo. Lo mismo hace con las otras casillas hasta llegar a la última.

En algunas casillas que reciben el nombre de "descanso", así como en la casilla final, que puede llamarse "cielo", "gloria" o "paraíso", la/el jugadora/or puede asentar los dos pies. En otras casillas no se puede hablar y algunas veces deben saltarse, es decir, que ni el tejo ni la/el jugadora/or pueden tocar esas casillas.



Otras casillas están divididas en dos partes por una línea diagonal o vertical y deberá saltar sobre ellas con las piernas abiertas; es decir, poniendo un pie en cada parte.
La/el jugadora/or pierde cuando posa los dos pies en las casillas donde no está permitido, cuando pisa las líneas del diagrama, cuando el tejo sale del dibujo, o cuando el tejo quede sobre una línea, pasando el turno a la/el siguiente participante.
El juego puede concluir en el primer recorrido o pueden repetirse las vueltas, pero añadiéndose algunos elementos que lo hacen cada vez más difícil, como atravesar el diagrama con los ojos vendados o hacerlo de espaldas.

ANÉCDOTAS: Era un juego ya conocido en la Grecia clásica con el nombre de "escolias" y en la Roma Imperial con el de "juego de las odres" y se juega prácticamente en todo el mundo con muy diversos nombres. Uno de los más antiguos dibujos de Rayuela está pintado en el suelo del Forum de Roma. Actualmente se sigue jugando en Europa, Estados Unidos, Rusia, China o India.

TESTIMONIO: "Ahora han sacado unas alfombras con el dibujo del truque. Le diré a mi hija que se las compre a mis nietos." (Testimonio recogido en el distrito de Barajas).

Veo, veo...

***NÚMERO DE PARTICIPANTES:** El número de participantes es ilimitado.*

***DÓNDE SE JUGABA:** Habitualmente, en el exterior, aunque también puede ser un juego de interior.*

***CUÁNDO SE JUGABA:** Típico de días de lluvia.*

***OBJETOS QUE SE UTILIZAN:** Ninguno.*

***¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?:** No.*

***REGLAS DEL JUEGO:** Uno de de los participantes piensa un objeto que se encuentra a la vista del grupo y dice:*

"Veo, veo."
"¿Qué ves?" (le contesta el resto)
"Una cosita."
"¿Con qué letrita?" (le responden)
"Empieza por la letra... y termina por..."

Los demás dicen, por turno, un objeto que empiece por esa letra hasta que alguien acierta de qué se trata, pasando a ser quien vuelve a comenzar el juego.

***VARIANTES:** En ocasiones, cuando resultaba imposible descubrir el objeto, se podían dar pistas: tamaño, textura, etc.*

***ANÉCDOTAS:** Se trata de un juego que viene de antiguo y que es tremendamente popular.*

TESTIMONIOS:
"Creo que todas hemos jugado con nuestro hijos o nietos al Veo-Veo en alguna ocasión." (Testimonio recogido en el distrito de Fuencarral).

veo, veo...

Los Zancos

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Desde uno.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Un par de latas grandes y un trozo de cuerda. Se le hacen dos agujeros a las latas en el lateral, por los que se hace pasar la cuerda que se sujeta con las manos.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

REGLAS DEL JUEGO: Se traza un recorrido marcando distintos puntos. Gana quien logra salvarlo en menor tiempo.

VARIANTES: Cada niña o niño tenía sus zancos y se realizaban competiciones o bien, sólo había un par para todas/os y tenían que turnarse.

***ANÉCDOTAS:** Las niñas y niños más mañosas/os se distraían pintando y decorando sus propios zancos.*

TESTIMONIOS:

"Los hacíamos con latas de tomate y unas cuerdas." (Testimonio recogido en el distrito de Centro).

"Queríamos ser más altas y llevar tacones, por eso nos gustaba jugar a los zancos". (Testimonio recogido en el distrito de Centro).

"Mis hermanos siempre ganaban en las carreras de zancos porque eran unos patilargos." (Testimonio recogido en el distrito de San Blas).

La Zapatilla por detrás

PARTICIPANTES: Grupo.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior/interior.

CUÁNDO SE JUGABA: Todo el año.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Una zapatilla. Puede ser de una/uno de las/los participantes.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: Sí.

REGLAS DEL JUEGO: Se forma un círculo. Uno de los que juegan se queda fuera, con uno de sus zapatos en la mano, y da vueltas alrededor del círculo cuyos miembros, con los ojos cerrados, cantan:

> ***"A la zapatilla por detrás, tris, tras,***
> ***ni la ves ni la verás, tris, tras.***
> ***¡Mirad pa' arriba! Que caen judías.***
> ***¡Mirad pa' abajo! Que caen garbanzos.***
> ***A dormir, a dormir,***
> ***que vienen los Reyes Magos.***
> ***¿A qué hora mamá? (preguntan todas/os)***
> ***a las... (quien lleva la zapatilla dirá una hora).***

El grupo cuenta hasta esa hora, mientras la persona elegida pone la zapatilla detrás de algún miembro del grupo.

Cuando abren los ojos, quien tiene la zapatilla la coge y sale corriendo a pillar a otro niño o niña antes de que se siente en el hueco libre que ha quedado.

TESTIMONIOS: "No sé qué pasó, pero llegué a casa un día sin un zapato. Mi madre por poco me mata, pero yo me lo había pasado tan bien..." (Testimonio recogido en el distrito de Retiro).

Anexo

María Simón

(comba)

Una y dos,
María Simón,
se fue a lavar
y olvidó el jabón.

Una y dos,
María Perejil,
que se fue a lavar
y olvidó el añil.

Te convido

(comba con saltador*)

-Te convido
-¿a qué?
-a un café
-¿a qué hora?
-a las tres.
-una, dos y tres.
-entra, rosa,
color de mariposa,
sal clavel,
color de moscatel.

*** Una niña frente a otra, la primera empieza a saltar a la voz de *te convido*, y la segunda entra saltando en la 'cuerda' de la otra, a la voz de *entra rosa*.**

Cuando venga el cartero

(comba)

Cuándo venga el cartero,
¿qué carta traerá?
traiga la que traiga
se recibirá.
-Tan,tan,
-¿quién es?
-el cartero
-¿trae carta?
-no
-pues hasta luego,
que me voy al pueblo
con la capa
y el sombrero.

Al pasar la barca

(comba)

Al pasar la barca
me dijo el barquero,
las niña bonitas
no pagan dinero.
****Yo no soy bonita***
ni lo quiero ser,
tome usted el dinero
y me embarcaré.

*** Otra variante***: Yo no soy bonita ni lo quiero ser, arriba la barca de Santa Isabel.*

El cochecito leré

(comba)

Al cochecito, leré
me dijo anoche, leré
que si quería, leré
montar en coche, leré
y yo le dije, leré
con gran salero, leré
no quiero coche, leré
que me mareo, leré

El nombre de María
que cinco letras tiene,
La M
La A
La R
La I
La A
¡MA-RÍ-A!

Soy la reina de los mares

(comba)

Soy la reina de los mares
y ustedes lo van a ver
tiro mi pañuelo al suelo (lo tira)
y lo vuelvo a recoger (lo recoge)
pañuelito, pañuelito
quien te pudiera tener
guardadito en el bosillo (o liadito)
como un pliego de papel (en un sobre de papel)

Allá en La Habana

(comba)

Allá en La Habana
cayó, cayó
una varita
que golpeó,
que golpeó....
que fue a caer
a las narices
del coronel,
del coronel
del capitán,
Alfonso XII
se quiere casar
con una mujer
que sepa leer,
que sepa escribir,
que sepa la tabla de dividir.

Date la vuelta Pepe

(comba)

Todos los "pepes" son dulces,
dulces como el caramelo,
y yo como soy golosa,
por un 'pepito' me muero.

Date la vuelta Pepe, date la vuelta
que quiero ver el forro de tu chaqueta.

*** A las voces de *dulces, caramelo, golosa, muero, vuelta* y *chaqueta* se mueve la cuerda a doble velocidad, lo que se conoce como *dubles*.**

Quisiera ser tan alta como la luna

(corro)

Quisiera ser tan alta como la luna,
ay, ay,
como la luna, como la luna.

Para ver los soldados de Cataluña,
ay, ay,
de Cataluña, de Cataluña.

De Cataluña vengo de servir al rey,
ay, ay,
de servir al rey, de servir al rey.

Y traigo la licencia de mi coronel,
ay, ay,
de mi coronel, de mi coronel.

Al pasar por el puente de Santa Clara,
ay, ay,
de Santa Clara, de Santa Clara.

Se me cayó el anillo dentro del agua,
ay, ay,
dentro del agua, dentro del agua.

Al sacar el anillo saqué un tesoro
ay, ay,
saqué un tesoro, saqué un tesoró.

Una virgen de plata y un cristo de oro
ay, ay,

y un cristo de oro, y un cristo de oro.

El corro de la patata

(corro)

Al corro de la patata
comeremos ensalada
lo que comen los señores
naranjitas y limones

¡Achupé, achupé
sentadita me quedé!

Desde chiquitita me quedé

(corro)

Desde chiquitita me quedé,
me quedé,
algo resentida de este pie,
de este pie.
Disimulad que soy una cojita
y si lo soy lo disimulo bien.
Ay que te doy,
que te doy un puntapié.

Viva la media naranja

(corro)

Viva la media naranja
viva la naranja entera,
vivan los guardias civiles
que van por la carretera.

Ferrocarril
camino llano,
en el vapor,
se va mi hermano,
se va mi hermano
se va mi amor,
se va la prenda
que adoro yo,
que adoro yo,
chim pon.

Del hueso, una aceituna,
de la aceituna, un tintero,
del tintero, una pluma,
de la pluma, un palillero.

Ferrocarril
camino llano,
en el vapor,
se va mi hermano,
se va mi hermano
se va mi amor,
se va la prenda
que adoro yo,
que adoro yo,
chim pon.

La chata Berenguela

(en vez de ponerse en corro, se forman dos filas y una niña se pasea por el medio)

La chata Berenguela, güi, güi, güi
como es tan fina, trico trico tri
como es tan fina, lairón, lairón
lairón, lairón, lairón, ¡lairón!

Se pinta los colores, güi, güi, güi
con gasolina, trico trico tri
con vaselina, lairón, lairón
lairón, lairón, lairón, ¡lairón!

Y su madre la dice, güi, güi, güi
quítate eso, trico trico tri
quítate eso, lairón, lairón
lairón, lairón, lairón, ¡lairón!

Que va a venir tu novio, güi, güi, güi
a darte un beso, trico trico tri
a darte un beso, lairón, lairón
lairón, lairón, lairón, ¡lairón!

El novio ya ha venido, güi, güi, güi
ya se lo ha dado, trico trico tri
ya se lo ha dado, lairón, lairón
lairón, lairón, lairón, ¡lairón!

Y le ha puesto el carrillo, güi, güi, güi
muy colorado, trico, trico, tri
muy colorado, lairón, lairón,
lairón, lairón, lairón, ¡lairón!

Estaba el señor don Gato

(en dos filas)

Estaba el señor don Gato,
sentadito en su tejado,
miauramiaumiau, miau, miau
sentadito en su tejado.
Ha recibido una carta,
que si quiere ser casado,
miauramiaumiau, miau, miau
que si quiere ser casado.
Con una gatita parda,
sobrina de un gato pardo,
miauramiaumiau, miau, miau
sobrina de un gato pardo.
El gato por ir a verla,
se ha caído del tejado,
miauramiaumiau, miau, miau
se ha caído del tejado.
Se ha roto siete costillas,
el espinazo y el rabo
miauramiaumiau, miau, miau
el espinazo y el rabo.
Ya le llevan a enterrar
por la calle del pescado
miauramiaumiau, miau, miau
por la calle del pescado.
Al olor de las sardinas
el gato ha resucitado
miauramiaumiau, miau, miau
el gato ha resucitado.
Por eso dice la gente
siete vidas tiene un gato
miauramiaumiau, miau, miau
siete vidas tiene un gato.
Y aquí se acaba la historia
del gato resucitado
miauramiaumiau, miau, miau
del gato resucitado.