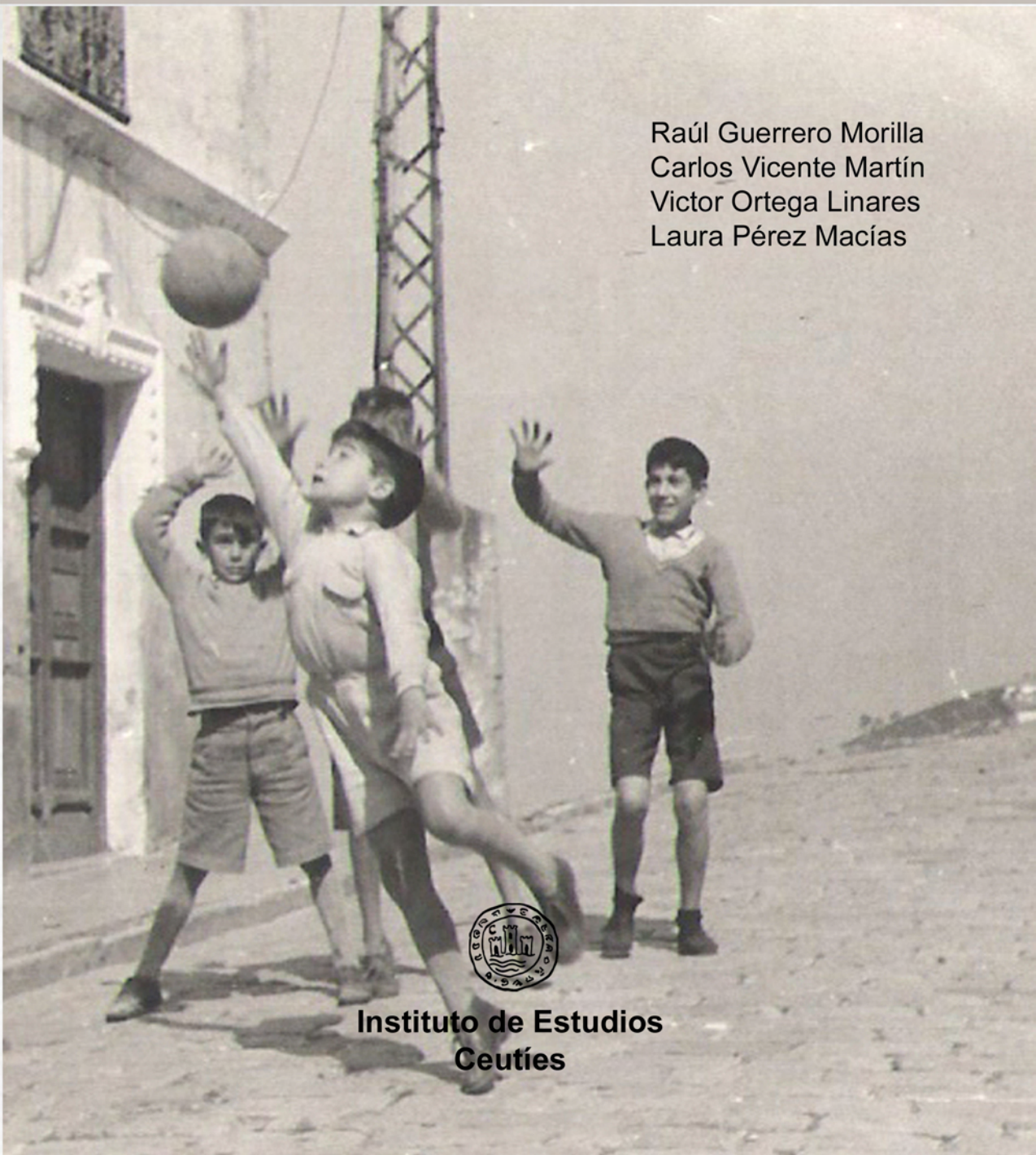


JUEGOS Y CANCIONES POPULARES Y TRADICIONALES DE CEUTA

Raúl Guerrero Morilla
Carlos Vicente Martín
Victor Ortega Linares
Laura Pérez Macías



Instituto de Estudios
Ceutíes

JUEGOS Y CANCIONES
POPULARES Y TRADICIONALES
DE CEUTA

Raúl Guerrero Morilla
Carlos Vicente Martín
Víctor Ortega Linares
Laura Pérez Macías



INSTITUTO DE ESTUDIOS CEUTÍES
CEUTA 2020

© EDITA: INSTITUTO DE ESTUDIOS CEUTIÉS

Apartado de correos 593 • 51080 Ceuta

Tel.: + 34 - 956 51 0017

E-mail: iec@ieceuties.org

www.ieceuties.org

Comité editorial:

Gabriel M^a Fernández Ahumada • José Luis Ruiz García

José María Campos Martínez • Santiago Ramírez Fernández

Fernando Villada Paredes • María Jesús Fuentes García

Jefe de publicaciones:

Saúl Yubero Hierro

Diseño y maquetación:

Enrique Gómez Barceló

Realización e impresión:

Olimpia S.C

ISBN: 978-84-16595-62-4

Depósito Legal: CE 54 - 2019

ÍNDICE

POR MUCHOS "LUCHINES" por Juanjo Coronado	11
--	----

CAPÍTULO 1.

1. La ciudad de Ceuta en el siglo XX: de presidio a ciudad europea en África.....	21
1.1. El penal de Ceuta en la segunda mitad del siglo XIX	22
1.2. Ceuta durante la segunda etapa de la restauración (1906-1923)	25
1.3. La dictadura de Primo de Rivera en Ceuta (1923-1931)	27
1.4. La 2ª República (1931-1936) y la Guerra Civil en Ceuta (1936-1939)	29
1.5. El Periodo franquista en Ceuta (1940-1975)	34
1.6. La transición y la democracia en Ceuta (1975-2000).....	40
2. Conclusión: ¿Cómo afectó la evolución de la ciudad de Ceuta al desarrollo de los juegos populares?	45
3. Bibliografía	46

CAPÍTULO 2.

1. El juego	51
1.1. Concepto y características	51
1.2. Teorías del juego	52
1.3. Teorías fisiológicas.....	52
1.4. Teorías biológicas	53
1.5. Teorías psicológicas	53
1.6. Teorías antropológicas	54
2. Clasificación del juego.....	54
2.1. El juego como recurso para el desarrollo psicomotor.....	56
3. La multiculturalidad y la educación en valores	58
3.1. Los juegos populares y tradicionales	58

3.2. Beneficios de la práctica del juego popular	60
4. Metodología de trabajo	61
4.1. Marco temporal del estudio	61
4.1. Limitaciones al estudio	61

DESCRIPCIÓN DE JUEGOS

Juegos de locomoción

La fruta	67
Las cuatro esquinas.....	68
El aro con su guía	69
El escondite	70
Pelota de media o calcetín	71
Indios y vaqueros.....	72
Carrera de caballos	73
Pelea de caballos.....	74
El Pañuelito	75
Torcuato 21	76
Rescate individual	77
Tula / Tú la llevas	78
Policías y ladrones.....	79
El herido	80
San Juan Matute	81
Pollito inglés.....	82
La carta	83
Pase misí.....	84
El látigo	85
Rescate.....	86
Piso en alto / Torito en alto.....	87
Guachi (versión 1).....	88
Guachi (versión 2).....	89

Juegos de lanzamiento y precisión

La cuarta	93
Pistola de madera.....	94
El crivi	95
La novia	96
El guá.....	97
La olla.....	98
El trompo (La olla)	99
El trompo	100

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

Palitroqui / Palicachi.....	101
Arandelas.....	102
Tirar piedras al pino.....	103
Trompo sobre un piedra.....	104
El hoyito / Las fichas / mío.....	105
El pincho.....	106
A, E, I, O, U.....	107
1, X, 2.....	108
Chapas (acercarse a la zona).....	109
Los botones (partidos).....	110
Partido en chapas.....	111
Carrera de chapas.....	112
Las cuatro piedras.....	113
La lima.....	114
Huesos de albaricoque.....	115
Hacer ranitas.....	116
Lanzar más lejos.....	117
Dar a la piedra.....	118

Juegos de lanzamiento y locomoción

Las latas - Cuatro esquinas.....	121
Alpargatazo.....	122
La lata.....	123
Balontiro.....	124
Pies quietos.....	125
Pelota loca.....	126
Revoloina.....	127
El paracaídas.....	128
Defensiva.....	129
La pared.....	130
Pelotazos / Gaviota.....	131
El 31.....	132
Partido acuático.....	133

Juegos de Salto

Carrera de sacos.....	137
A la una la mula.....	138
San Isidro Labrador.....	139
Juanillo el aguao.....	140
El pingo.....	141

Melastiro.....	142
Mariquita correcales.....	143
Color color (piso).....	144
Juegos de elástico	
El elástico.....	147
Los números.....	149
Las alturitas.....	150
Mariposa.....	151
Sangre cuajada.....	152
Juegos de lucha y reto	
Sogatira.....	155
¿Quién aguanta más?.....	156
En busca del tesoro.....	157
El último que la hinque.....	158
Pulso chino.....	159
Juegos de equilibrio	
El piso.....	163
Juegos de coordinación	
Latas como tacones.....	167
Los chinos.....	168
Clavos a martillazos.....	169
Los cromos.....	170
Juegos de ritmo	
Una vieja mató a un gato.....	173
Don Federico.....	174
La tonta que se equivoca.....	176
Mary one two three.....	177
Mamá bebé.....	179
Popeye.....	180
Draculina.....	181
Lecherita.....	182
Debajo de un botón.....	183
Juegos de ritmo y corro y/coro	
Han puesto una librería.....	187
Canción de la jardinera.....	188
Soy capitán.....	189

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

El patio de mi casa.....	190
San Juan del Deu	191
La rueda de la alcachofa.....	192
Al pasar por el cuartel.....	193
Arroz con leche.....	194
Posamanos	195
Las prendas.....	196
El conejo de la suerte.....	197
Ratón que te pilla el gato	198
Juegos de comba	
El cocherito leré.....	201
Inés, Inés cuantos novios.....	202
El demonio (juego de cuerda).....	203
La culona (juego de cuerda)	204
Al pasar la barca	205
A la lata al latero.....	206
Virgen del Carmen.....	207
Te invito.....	208
La reina de los mares	209
Juegos de elegir o suerte	
Pito pito gorgorito.....	213
El último que toque se la queda.....	214
Una mosca puñetera	215
Pinponcito garbancito.....	216
Sardinita boquerón.....	217
Pares o nones	218
Pan y vino	219
Cara o cruz.....	220
27 y la pirula.....	221
Las cañas	222
Los chinos.....	223
Se rifa un gato.....	224
Piedra, papel, tijera	225
Echar el pié.....	226
Juegos de adivinar y reconocer	
El abejorro	229
Mosca	230
Gallinita ciega.....	231

El teléfono	232
Veo veo	233
Tostas, tostitas, tortas, tortitas, palmas y palmitas.....	234
Pata de palo.....	235
Pepe trae la escoba.....	236
Tres en raya	237
Frío-caliente.....	238
El profesor	239
Huesos y espinas de pescado.....	240
Capicúo.....	241
El ahorcado.....	242
Nombre, ciudad, país.....	243
Juegos y canciones	
La cunita caca.....	247
La puerta del colegio	248
Vamos a contar mentiras.....	249
Tomates - lechugas	250
Los niños cobardes	251
Que llueva que llueva	252
Hemos ganado	253
Había una vez un barquito.....	254
Mambrú se fue a la guerra	255
Mi mochila.....	256
La flauta de bartolo.....	257
Señor don gato.....	258
¿Dónde vas alfonso XII?	260
EXPRESIONES TÍPICAS DE LOS JUEGOS.....	265
BIBLIOGRAFÍA.....	269

POR MUCHOS “LUCHINES”

Lo primero que quiero dejar patente en estas líneas es el agradecimiento, de corazón, a los autores de este libro. Para mí supone un inmenso honor que Víctor, Laura, Raúl y Carlos se hayan acordado de un humilde contador de cosas para prologar un trabajo en el que, me consta, han puesto años de trabajo y una ilusión como la de esos niños que fuimos y volveremos a ser leyendo este libro. Un libro que va a permitir que, desde este momento y para el resto de los tiempos, las generaciones venideras sepan como jugábamos aquellos niños que no teníamos videoconsolas pero sí horas de calle. Un libro que recuerda a los tiempos en los que el WhatsApp era un grito de tu madre desde el balcón y la alarma para regresar a casa era la puesta del sol. En serio: un millón de gracias a los cuatro. A Víctor y Laura, (para mí siempre serán el “potente pequeño” y su chica, que así llevan siendo desde que eran unos niños), Carlos Vicente, que se sabe la historia de Ceuta de una manera admirable y Raúl Guerrero, que lo mismo te hace la preparación física del Ceuta que aspira a representarnos en el Senado o se involucra en un trabajo como este.

Un trabajo basado en los juegos y canciones de nuestra infancia. Una época inocente, aunque no tanto como algunas de las canciones que cantábamos. Mambrú no era otra cosa que el diminutivo del Duque de Marlborough, ilustre antepasado de Winston Churchill, y de cuya muerte en el frente se reían los franceses con esta canción que, irónicamente, ha sido vista como un canto de paz. Los soldados a los que, para ver, había que ser tan alto como la luna venían de servir al Rey en Cataluña, lo que nos lleva a pensar en aquel 1714 tan lejano y presente en función del momento político como contexto histórico de esa canción. Más que cualquier campaña del Ministerio de Sanidad, nos concienció a millones de niños en todo el mundo la historia que María Elena Walsh (su vida, por cierto, fue de auténtica película) nos contaba sobre un alocado doctor que llegaba a bordo de un cuatrimotor a Gulugú para que los niños dejaran de ser burros y los mayores pudiesen volver a trabajar gracias a una mágica vacuna. Y ¿cuánta historia no aprendimos a través de las canciones de la infancia?. No entendíamos muy bien por qué, pero todos nos compadecimos del pobre Alfonso XII, que andaba el hombre dando

vueltas por Madrid sin ser consciente de que María de las Mercedes, “la rosa más sevillana”, había sellado ya el pasaporte. Por no hablar de aquel “lobito bueno” al que maltrataban todos los corderos. Obra de Juan Goytisolo y que Paco Ibáñez convirtió, con su ritmo y *flow*, en una de las mejores canciones para ayudar a dormir. A niños y mayores.

Sí, el mundo de la canción infantil es diverso y lleno de matices en el fondo. Incluso en la actualidad: quienes hoy somos padres, vemos en los dibujos actuales una serie de mensajes implícitos, de valores a preservar. Percherón es un caballo que hace los trabajos más duros, pero el resto de miembros de la granja asume el compromiso de cuidarle cuando sea mayor. Me encanta esto en tiempos en los que cada día nos encontramos a más desalmados que abandonan a sus animales cuando dejan de ser tiernos cachorros y empiezan a tener los achaques típicos de la vejez. Me emociona recordar -nada que ver con la música o los juegos, pero creo obligada la referencia- dos capítulos relacionados con los superhéroes. Un cómic elaborado, expresamente para ello, de Supermán luchando contra las minas antipersona sirvió para que los niños de aquella Yugoslavia sangrante aumentaran las precauciones al caminar por la calle. Y los autores de cómic, de una y otra editorial, se esforzaron en explicar a los niños de medio mundo dónde estaban los superhéroes para no evitar que dos aviones se estrellasen contra el World Trade Center una maldita mañana de septiembre. Volvemos a la música ¿cómo olvidar aquel icono pop de los 80?. Me refiero a Michael Jackson, Bob Dylan “el alegrías”, Lionel Ritchie o Kenny Rogers entre otros, que se unieron para decirnos que “nosotros somos el mundo, nosotros somos los niños”. Los yanquis salieron con eso y nosotros con Perales pidiendo que cantasen los niños: cada uno, en fin, con lo que tiene.

Pero este libro no es sólo música, no son sólo canciones que cantábamos en Ceuta. No es sólo aquella mochila que no se la come el gallo ni la gallina, nada más que mi barriga. No. También son juegos: el tula en alto, el escondite, el pañuelito o el elástico forman parte de la caja negra de quienes ya andamos con alguna cana a cuestras. Aquellos días de escuela, esos años en los que Sabrina Salerno nos hizo madurar de golpe a esos niños que siempre salíamos a jugar con la mirada en el cielo por si aparecía el helicóptero del Tulipán en mitad del Polígono, Los Rosales o Varela.

Años en los que el más gordito o torpe siempre jugaba de guardameta, en la acera y con cuatro piedras por portería. Por supuesto, siempre era el encargado de ir a buscar la pelota cuando esta se ‘embarcaba’. Años en los que si veíamos un charco en la escuela no es que hubiese llovido, es que eran las lágrimas de fulanito/a porque menganito/a no había venido aquel día a clase. Años en los que el Himno Nacional sí tenía letra: aquella que hablaba de la palidez del trasero de

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

Franco (sí: estoy escribiendo esto el 17 de octubre de 2019) o en los que compartíamos los bajos de un coche con algún gato callejero. Al escondite, o se juega bien, o no se juega.

Y años en los que, en definitiva, fuimos felices. Más por ser niños que por el contexto del país: siempre he pensado que los 80 están muy sobrevalorados en la conciencia colectiva del país. Sí, la música. Sí, Tierno Galván o el amigo Félix. Pero centenares de muertos por el terrorismo, la heroína destrozando a generaciones que nos precedieron o el SIDA como dilema moral y pesadilla colectiva. Años que forjaron a la primera generación de españoles que no tuvo que compatibilizar trabajo con estudios y que íbamos a cambiar este país. En fin...

No quiero ser pesado, por lo que me despido ya: soy consciente de que si me enrolló mucho, acabo jugando al “abejorro” con estos cuatro y, por supuesto, me toca a mi en el centro. Ojalá este libro sirva para que los niños vuelvan a las calles, dejen la videoconsola para otro ratito y el pañuelito número uno o el tula en alto sean sonidos tan habituales como el del claxon o mensaje recibido en nuestro día a día. Hagamos un propósito. Víctor Jara quiso con locura a Luchín, un niño de un barrio humilde de Santiago y hoy convertido en el abogado Luis Iribarren. Procuremos, como él cantaba, que “si hay niños como Luchín, que comen tierra y gusanos, abramos todas las jaulas para que vuelen como pájaros”. Por muchos “luchines” más, pues.

Yo me la mogo.

Juanjo Coronado
Periodista y niño de los 80

JUEGOS Y CANCIONES
POPULARES Y TRADICIONALES
DE CEUTA



Este juego pertenece a todos los pueblos y a todas las épocas y nadie puede saber de él qué divinidad lo regaló a la Tierra para matar el tedio, aguzar el espíritu y estimular el alma.

Stefan Zweig

CAPÍTULO 1

1. La ciudad de Ceuta en el siglo XX: de presidio a ciudad europea en África

Antes de situarnos en la Ceuta del siglo XX, es necesario recordar de forma breve cómo era la situación de nuestra ciudad en el siglo anterior. Analizando lo que pasó durante ese siglo, comprenderemos mejor los hechos acontecidos en el siglo que es objeto de nuestro estudio y análisis.

El siglo XIX fue en nuestra ciudad diferente al resto de ciudades españolas, ya que Ceuta era un penal y una plaza militar en una de las zonas de tráfico marítimo más importante del mundo. Recordemos cómo era, a grandes rasgos, esta



Grabado de Ceuta a principio del siglo XIX. Imagen: AGC

Ceuta. Centrémonos en la segunda mitad de siglo, tomando como inicio un hecho importantísimo en la historia local: la guerra de África (1859-1860)

1.1. El penal de Ceuta en la segunda mitad del siglo XIX

Tras la firma del Tratado de Wad-Ras, que supuso el fin de la guerra de África (1859-1860), el territorio de Ceuta se amplió de forma considerable. Antes, la frontera de la ciudad se situaba cerca de la zona de las Murallas Meriníes, pero tras la firma del tratado llegarían hasta su actual limitación, lo que hoy conocemos como frontera del Tarajal. Desde ese momento el Campo Exterior, lugar en que se desarrollaron años atrás los diferentes combates en Ceuta, era ya seguro para que la población se estableciese. No obstante, tendríamos que esperar hasta principio de siglo siguiente para ver cómo se urbanizaba y se construían las primeras barriadas de carácter chabolista.



Cuadro que conmemora la Paz de Wad-Ras, en el siglo XIX de Joaquín Domínguez Bécquer.

En el Istmo y la Almina, densamente poblado, estaba asentada la mayoría de la población. Por último, en el monte Hacho, estaba situada la fortaleza con algunos cuarteles en sus inmediaciones. Ésta marcaba el día a día de la ciudad a través de tres cañonazos: uno al amanecer, otro al mediodía y, por último, uno al atardecer. El de mediodía aún se mantiene: el cañonazo de las 12.

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

En el penal de Ceuta, cumplieron pena delincuentes de todo tipo: bandoleros con varios asesinatos a sus espaldas, disidentes políticos, ladrones comunes, de guante blanco, etc. Hubo algunos presos ilustres como Agustín Argüelles, padre de la Constitución de 1812 o patriotas independentistas de las colonias americanas españolas. Pese a lo que puede intuir el lector, los presos (salvo, como es obvio, los más peligrosos) estaban completamente integrados en la sociedad y desarrollaban todo tipo de trabajos, desde vigilancia hasta tareas administrativas y contables. Los presos eran una mano de obra numerosa, barata y muy demandada por el pequeño empresariado ceutí.



Cañonazo de las 12 con traje de época. Imagen: Juan José Contreras Garrido.

Para que nos hagamos una idea de cómo era la sociedad ceutí en este siglo, según el censo Madoz de 1849 en los años previos a la guerra de África, la ciudad tenía 2.555 militares de guarnición, 2.210 ciudadanos y 2.131 penados, es decir, más o menos 1/3 por cada bloque de población, en total 6.900 personas habitaban Ceuta. En los albores del siglo XX, en 1897, según Gordillo (1972) la población residente era de 13.269 personas, prácticamente el doble. Este notable aumento se debió a la guerra de África, que aumentó el número de efectivos militares, que

llegaban a nuestra ciudad, como es natural, con sus familias. La población era mayoritariamente masculina, de la franja de edad de entre los 0 y 20 años (en 1875 era aproximadamente el 40% de la población total).

Según Gómez Barceló (2010), en estos años la sociedad se divertía en los teatros, como “*El Principal*”, situado en la calle Galea, o “*El Variedades*”, situado en el Revellín. Los conciertos, sobre todo bandas de carácter castrense, amenizaban la estancia en plazas y calles. También los toros despertaban la atención de los ceutíes. A finales del siglo un invento asombroso llegó a nuestra ciudad: el cine.

En 1898, España pierde los últimos territorios de su imperio, Cuba y Filipinas. Desde entonces, las autoridades españolas fijaron sus ojos en nuestra ciudad. Ceuta tenía un gran potencial como plataforma de penetración en Marruecos. Pero, para ello, había que invertir una gran cantidad de dinero en infraestructuras. Tras la Conferencia de Algeciras (1906), España se hace con el control del norte de Marruecos, lo que hace cumplir los sueños de las autoridades españolas. Para que nos hagamos una idea de la importancia que este hecho tuvo en el desarrollo de la ciudad, podemos fijarnos en el dato de la población. Según Alarcón Caballero (2007), en el año 1900 la población de Ceuta era de, aproximadamente, unos 13.000 habitantes; en 1940 era de 59.000. La población se multiplicó nada más y nada menos que por 4,5. La ciudad, que hasta entonces era una fortaleza cerrada a cal y canto con rastrillos y puentes levadizos, cambiaría radicalmente como veremos en el siguiente capítulo.



Protectorado español en Marruecos establecido en la Conferencia de Algeciras.

1.2. Ceuta durante la segunda etapa de la restauración (1906-1923)

En 1904, el rey Alfonso XIII visita Ceuta. Este hecho es un símbolo del cambio de política sobre nuestra ciudad. Tras esta visita, se activaron las Obras del Puerto, que a la postre significó la llegada de numerosa mano de obra barata procedente de la península, sobre todo de las provincias de Cádiz y Málaga. Al igual que en el siglo pasado, la mayoría de la población residía en la Almina y en el Istmo. Según Alarcón Caballero (2007), la densidad de población en estas dos zonas de la ciudad era de 3.848 habitantes por km² y de tan solo 33,3 habitantes por km² en el Campo Exterior. Con el tiempo, estas diferencias se irían igualando.

En 1906, tras la Conferencia de Algeciras, se va a producir un gran crecimiento de la población por la implantación del Protectorado en el norte de Marruecos. Poco después, en 1912, los sueños de la población se hacen realidad al dejar de ser Ceuta un penal y convertirse en una ciudad, con una incipiente burguesía y grandes desigualdades sociales. Al año siguiente, se produce la ocupación efectiva del Protectorado con la llegada de un gran número de fuerzas militares, la construcción del Ferrocarril Ceuta-Tetuán, de cuarteles militares y la llegada masiva de mano de obra barata atraída por el empleo de la construcción.

El sistema político de la época era el caciquismo. Los dos grandes partidos, liberales y conservadores, se turnaban en el poder de forma acordada con elecciones amañadas. La corrupción estaba completamente institucionalizada, lo que era aprovechado por las élites oligárquicas locales, que acumularon enormes ganancias. Entre 1900 y 1923 el presupuesto del Ayuntamiento de Ceuta se quintuplicó, pero esta riqueza se repartió de forma desigual y no se produjeron mejoras significativas en los servicios públicos. Según Alarcón Caballero (2007), en el presupuesto del año 1923 la mayoría de los ingresos procedía del impuesto sobre los arbitrios por consumo de “*productos de comer, beber y arder*”. Un impuesto injusto, que recaía en todas las capas sociales y que no tenía en cuenta la renta disponible del ciudadano.

Con el aumento poblacional, se produjo un crecimiento urbano, pero éste, a diferencia de otras ciudades españolas, se hizo sin orden y planificación. Existía una gran diferencia entre las viviendas de las clases más pudientes y las clases populares. Mientras que la floreciente burguesía vivía o trabajaba en edificios como la casa Delgado Serrano, el edificio Trujillo o la Casa de los Dragones, las clases populares, cuyo oficio más abundante era el de jornalero, vivían en patios y barracas, hacinados sus miembros y con unas mínimas condiciones higiénico-sanitarias. El chabolismo era uno de las mayores lacras de la ciudad y tardaría años en erradicarse.



Había grandes diferencias sociales en la Ceuta de principios del siglo XX. Imagen (izq.): AGC.

Durante estos años surgieron numerosos barrios alrededor de caseríos y cuarteles militares, que aumentaron su número por el inicio del Protectorado. Destacan el de Otero, la Almadraba, el Príncipe Alfonso, la estación del Ferrocarril, Villa Capona, Hadú, Arroyo del Lavadero, Terrones, Ceuta la Vieja, el de Benítez (que comprendía el Serrallo, Loma Larga y los Fuertes y Calamocarro) y el de Benzú, habitado por trabajadores de la cantera del puerto.

A pesar de las grandes diferencias sociales, la oligarquía local se resistió a pagar más impuestos y se aprovechó de las miserables condiciones de trabajo, obteniendo enormes beneficios con un capitalismo salvaje. Eguilaz, en su libro *Un Viaje por Marruecos: Ceuta, Tánger y Tetuán*, da muestra de las duras condiciones laborales que los jornaleros ceutíes sufrían en las Obras del Puerto.

La vida cotidiana de la sociedad se movía entre dos polos completamente opuestos. Las clases más acomodadas debatían en las tertulias y casinos como el Liceo Africano o el Casino Militar; disfrutaban viendo las representaciones y películas del teatro del Príncipe, del salón Regina y de las actuaciones del teatro de variedades. La otra cara de la moneda era la de las clases populares, cuya ociosidad se basaba en las tabernas, la prostitución y en los juegos de azar, ligados fundamentalmente al aumento de tropas, a la llegada masiva de mano de obra y a la población penal. No obstante, había fiestas que eran disfrutadas por ambas capas sociales, como los Carnavales o las fiestas patronales en honor a la Virgen de África.

En Marruecos, la guerra se recrudeció, y el desastre de Annual en 1921, una dolorosísima derrota del ejército español, precipitó los acontecimientos. En 1923, el general Primo de Rivera daba un golpe de estado y un Directorio Militar se hacía con el poder.



Imagen de la batalla de Annual. Imagen: EFE.

1.3. La dictadura de Primo de Rivera en Ceuta (1923-1931)

Durante estos años, la expansión económica de Ceuta va a continuar, hasta que estalló la crisis del 29. De 1923 a 1931 el presupuesto de la hacienda municipal se triplicó. La calidad de los servicios educativo y sanitario aumentó con la apertura de una gran cantidad de nuevas escuelas y el control de las epidemias, salvo el de las enfermedades venéreas. Sin embargo, aún quedaba mucho por hacer en estos dos ámbitos.

En estos años, la ciudad se expandió hacía el Campo Exterior, pero el problema del chabolismo se intensificó con la aparición de tres nuevas barriadas: General Sanjurjo, Villa Jovita y España. Además, la zona del Recinto tuvo un crecimiento espectacular. Según Alarcón Caballero (2010), eran chabolas 5 de cada 10 casas del Campo Exterior, 4 de cada 10 del casco urbano (Istmo y Almina) y 6 de cada 10 del monte Hacho. Es decir, que prácticamente la mitad de las casas de Ceuta eran chabolas. Frente a esta realidad, las clases acomodadas construían, a un precio completamente disparatado, elegantes edificios modernistas que daban un aire burgués a la ciudad. Por ejemplo, la Casa Trujillo fue inaugurada en 1927, al coste de 1.640.000 pesetas, algo más de la mitad del presupuesto de la hacienda

municipal para ese mismo ejercicio (unas 3.200.000 pesetas). Este dato nos da una idea de la brecha entre las clases pudientes y las populares.

Las obras públicas del Puerto y las privadas en la construcción de edificios dieron trabajo a la clase obrera. En estos años, surgen dos grandes centrales sindicales: UGT y CNT. Hasta el final del período, esta etapa se caracterizó por la baja conflictividad laboral, a pesar de las durísimas condiciones de trabajo recogidas en numerosas obras.

La vida cotidiana no cambió mucho respecto a la etapa de la Restauración, marcada por las grandes diferencias sociales. Cabe señalar la implantación en estos años de la Cabalgata de Reyes.

Durante este período, Ceuta vivió sus mejores años. El tráfico de mercancías en el puerto se duplicó y el ferrocarril Ceuta-Tetuán vivía su cénit. Estos “*felices años veinte*” están perfectamente retratados en un tríptico del gran artista Mariano Bertuchi.



Tríptico de Mariano Bertuchi, situado en el antiguo salón de actos del Ayuntamiento de Ceuta.

Pero al final del período se produjo una serie de acontecimientos que acabaron con esta prosperidad. En 1929 se produjo el crack en la bolsa de Nueva York, lo

que llevó a todo el mundo a una profunda crisis mundial, de la que Ceuta no quedó al margen. Ésto, junto a la finalización de un gran número de obras públicas y la pacificación del norte de Marruecos tras el éxito del desembarco del Alhucemas, redujo la inversión en infraestructuras y el número de efectivos militares, lo que aumentó de forma dramática el paro en nuestra ciudad.

En abril de 1931 se proclama la 2ª República, que fue acogida, al igual que en un gran número de ciudades españolas, con gran ilusión en nuestra ciudad.

1.4. La 2ª República (1931-1936) y la Guerra Civil en Ceuta (1936-1939)

Durante estos años se produce, al igual que en el resto de España, una gran agitación política y social en nuestra ciudad.

En 1925 la guerra en Marruecos da un giro radical. Tras el desembarco de Alhucemas, las tropas marroquíes sufren una derrota tras otra, lo que permite, en poco tiempo, terminar con el conflicto. Poco a poco se fueron retirando tropas militares del Protectorado y también de nuestra ciudad. Asimismo, como hemos indicado, el *crack* del 29 supuso un punto muy importante de inflexión y crisis en el panorama económico de Ceuta. También se produce un menor impulso del sector constructor de la década pasada, con una reducción significativa de la obra privada. Todo este conjunto de factores dio como resultado un aumento espectacular del desempleo que, según cálculos del alcalde Sánchez-Prado, rondaba el 20-25% de la población activa. No era, pues, de extrañar que durante la mayor parte del período republicano se intentaran paliar las necesidades de la población con el aumento de las obras públicas y de las ayudas a la beneficencia.

La Cámara de Comercio (2008) elaboró una estimación de las necesidades de una familia media ceutí (5 miembros) de aquella época. En 1938, en plena Guerra Civil, según la Delegación del Gobierno, el jornal (sueldo de un día) medio en Ceuta era de 7,5 pesetas. Pues bien, con estos cálculos, una familia media necesitaría un sueldo mensual de 430,86 pesetas, lo que nos daría una media de 14 pesetas al día, es decir, casi el doble del jornal medio. En total, el 31% de los ceutíes vivía bajo el umbral de la pobreza.

Hasta 1936, la población experimentó un ligero descenso que aumentó con el estallido de la Guerra Civil, al estar nuestra ciudad lejos del frente bélico. Según Alarcón Caballero (2010), en 1940 vivían en Ceuta 59.515 personas que, si contamos a los ceutíes movilizados en el frente, en realidad serían 65.482. Las diferencias poblacionales entre el viejo casco urbano y el Campo Exterior se fueron reduciendo. Unas 32.325 personas (3.111 habitantes por km²) vivían en el Hacho, Almina e Istmo, mientras que 26.790 (1.786 habitantes por km²) vivían

en el Campo Exterior. Se produjo la ampliación de algunas barriadas como las de General Sanjurjo, Miramar y España y a la creación de otras, como la de Regulares, en la que se asentaron las familias de soldados indígenas que habían luchado en la Guerra Civil. También, la solución de los problemas de la propiedad en el Campo Exterior (la mayoría de los terrenos eran de uso militar) permitió el desarrollo de esta zona de la ciudad.

La mayoría de los ceutíes (6 de cada 10) eran trabajadores de la construcción que se vieron en el desamparo y la miseria al disminuir las inversiones en infraestructura (puerto y viviendas fundamentalmente) y quedaron en el desempleo sin ningún tipo de protección social. Ante esta situación de drama social, se expandieron en nuestra ciudad los sindicatos UGT y CNT, que durante el período protagonizaron un gran número de movilizaciones sociales, que en algunas ocasiones supusieron mejoras laborales para los trabajadores.



Tienda de alimentación de estos años. Imagen: AGC.

A pesar del durísimo período entre los años 1931 y 1940, el presupuesto de la hacienda municipal aumentó un 11,40% (Alarcón Caballero, 2010) gracias a una reforma de los impuestos municipales. La caída de ingresos en el arbitrio de “*comer, beber y arder*” se redujo de forma significativa, sobre todo en la Guerra

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

Civil. Esta situación obligó a las autoridades franquistas a modificar este impuesto, que, pese a las reticencias de la oligarquía local, significó un recargo del 4% a todas las mercancías que fueran transportadas en el puerto. También este aumento se produjo por unas mayores entradas de barcos, ya que por las condiciones bélicas, Ceuta fue una muy importante referencia para el aprovisionamiento, convirtiéndose en el primer puerto de España en entrada de buques.

La vida política, al igual que en el resto de España, se caracterizó por un gran desorden y agitación social. Durante la República, en Ceuta se desarrollaron cuatro períodos: el gobierno de la coalición republicano-socialista (abril-octubre de 1931), el gobierno de la coalición radical-socialista (octubre de 1931-octubre de 1933), el gobierno radical-cedista (octubre de 1933-febrero de 1936) y el gobierno del frente popular (febrero de 1936-julio de 1936) en cuya alcaldía estuvo el doctor Sánchez- Prado. Durante este período la hacienda municipal hizo un gran esfuerzo por paliar el alto desempleo, con el aumento de las obras públicas y de las ayudas sociales, pero el ayuntamiento no disponía de suficientes recursos para hacer frente a la gran demanda existente. La única excepción a esta política fue la del gobierno radical-cedista, partidaria del equilibrio presupuestario, con el recorte consiguiente en políticas sociales.



Estatua en honor al alcalde Sánchez-Prado, situada en frente del Ayuntamiento.

Desgraciadamente, en estos años se radicalizó la lucha de clases. Los trabajadores tomaron conciencia de sus precarias condiciones y vieron en la República una solución a sus problemas. Cuando la esperanza se perdió, apareció la violencia y la falta de ayudas sociales significativas complicó aún más el problema. Las huelgas, las bombas y los atentados aumentaron. Por ejemplo, en 1936, en vísperas de la Guerra Civil, estallaron bombas en los Agustinos, en el Centro Hijos de Ceuta y en la Casa de Valverde. También se produjeron asesinatos como el de ex -alcalde socialista De las Heras.

El 18 de julio de 1936 se produce el alzamiento nacional que da comienzo a la Guerra Civil. Unas semanas después, las tropas alzadas logran cruzar el Estrecho a través de la ciudad, transportando a numerosas unidades al frente de la península. En total, durante todo el conflicto fueron transportados a través de nuestro puerto unos 130.000 soldados. A lo largo de todo el conflicto, unos 6.000 ceutíes marcharon al frente, de los que unos 600 nunca regresarían. En total en la guerra civil murieron unos 1000 ceutíes, entre muertos civiles por bombardeos republicanos, represaliados por las autoridades franquistas y soldados.

Durante los años de guerra, las autoridades franquistas tomaron medidas para paliar el chabolismo, el gran problema de Ceuta en la primera mitad del siglo XX. Para ello, reguló los alquileres abusivos e impulsó la construcción de viviendas sociales. Gracias a estas medidas, y al descenso del aumento demográfico respecto a la década anterior, el chabolismo disminuyó, en 1940, un 10% respecto a 1931. A partir de entonces, de manera progresiva, fue reduciéndose el chabolismo en nuestra ciudad.

La población musulmana creció hasta llegar al 10% de la población. Procedía, en su mayoría, de las tropas indígenas que lucharon durante la Guerra Civil. El gobierno franquista realizó numerosas políticas para contentar a este colectivo, como la construcción de viviendas (por ejemplo, la barriada de Regulares), colegios y mezquitas. Las mezquitas de Muley el Medhi y Sidi Embarek fueron construidas por este motivo. Como hito, cabe recordar que el primer concejal musulmán es de estos años. Fue Hamu Ben Amar Yamina.

Pronto, por el miedo a las represalias, la mayor parte de la población se adhiere a las ideas del régimen. El 17 de julio de 1938, en vísperas del 2º Aniversario del alzamiento, en el estadio de fútbol de la ciudad, se produce el mayor número de adhesiones.

En el área educativa se produjeron grandes avances, sobre todo por los esfuerzos republicanos de mejorar la instrucción pública. En 1930 había una tasa de escolaridad del 56%; en 1940 aumentó hasta el 71%. En el ámbito sanitario hubo un gran retroceso, ya que, según Alarcón Caballero (2010), la tasa de mortalidad

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

retrocedió al nivel de 1900. Las pésimas condiciones higiénico-sanitarias, la extensión del chabolismo, la prostitución y, en general, la falta de medios que tenían las clases populares ceutíes fueron las causas. Ante esta situación, aparecieron entre los trabajadores grandes figuras como la de los médicos Antonio López Sánchez Prado y Antonia Castillo Gómez (primera médica de Ceuta) que ayudaron a los más necesitados cuando lo necesitaban.

La vida cotidiana seguía marcada por las diferencias sociales. La gente se divertía con el cine (como el Hadú Cinema), el teatro (como el Cervantes y el Apolo), con excursiones al campo y sobre todo con los dos espectáculos de moda que comenzaron a levantar pasiones: los toros y el fútbol. En estos años dos equipos comenzaron a despuntar: el Ceuta Sport y el África Sporting.

En la década de los 30 se inauguró Radio Ceuta (muy famosa fue la locutora Salud Tejero). Además, se empezaron a utilizar los coches y el teléfono, aunque sólo los disfrutara una pequeña parte de la población. Así, se construyeron carreteras



El número 1 de “El Faro de Ceuta”. Imagen: Biblioteca Pública de Ceuta.

(como las del monte Hacho o el Recinto Sur). En el año 1934, los ceutíes pudieron empezar a leer el periódico “El Faro de Ceuta”, de tendencia conservadora.

Tras estallar la Guerra Civil, se suspendió la libertad de prensa y todos los medios de comunicación fueron utilizados por el régimen para el adoctrinamiento de las masas.

Al finalizar la contienda, Ceuta, al igual que España, tenía grandes retos por delante. El régimen impuso un duro sistema de autarquía que dificultó la recuperación económica posbélica. Sin embargo, en pocos años, las medidas aperturistas del régimen dieron sus frutos y Ceuta, al igual que el resto de España, se desarrolló de forma espectacular.

1.5. El período franquista en Ceuta (1940-1975)

Los primeros veinte años de franquismo se caracterizaron por unas durísimas condiciones de vida, debidas a la política de autarquía auspiciada por el régimen. Según la Cámara de Comercio (2007), los sueldos se redujeron respecto a la década anterior y los precios de los productos básicos se triplicaron. Ante esta situación, las autoridades tuvieron que repartir cartillas de racionamiento entre muchos ciudadanos, aunque los más pudientes podían acceder al mercado negro de los estraperlistas, que hicieron gran negocio en estos años. En 1945 (Alarcón Caballero, 2010) por cada cartilla se repartía un máximo de: 1 kg de patatas; 750 gramos de harina; 1,375 kg de lentejas; 3,5 kg de azúcar; 12,7 l de aceite; 6,8 kg de alubias; 2,25 kg de café, más otros tres artículos mas de primera necesidad. Según este mismo autor, en estos años se da el mayor número de muertes del siglo: 1108. Para encontrar cifras parecidas deberíamos remontarnos a 1900, lo que nos da una idea de las pésimas condiciones de vida. La mayoría de las muertes estaban ligadas al hambre.



Cupón de racionamiento de 1939. Imagen: AGC.

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

A pesar de las pésimas condiciones, si nos atenemos al censo municipal, la población durante estas dos primeras décadas aumentó. En la primera década (1940-1950) aumentó la población unos 6.000 habitantes, pero no olvidemos que en esos años se desarrolló la Segunda Guerra Mundial y las autoridades movilizaron unidades para garantizar la defensa de la unidad en caso necesario. Durante la segunda década (1950-1960), la población llegó a 73.000 habitantes, pero este incremento fue temporal, y tiene su explicación en el abandono del Protectorado.

A mediados de la década de los 50, el gobierno franquista inicia una serie de reformas que tienen como objetivo el desarrollo del país. Fruto de ellas, se promulga la Ley de Régimen Económico y Fiscal de 1955 y el Plan de Estabilización de 1959. Fruto de la primera ley, se convierte a Ceuta en centro exportador del Protectorado, pero la independencia de Marruecos frustra estos planes. No obstante, la ley hizo despegar la venta de todo de tipo de importaciones en la ciudad, sobre todo productos textiles, tecnológicos y alimentarios. Nace así la “economía del bazar”. En nuestra ciudad se ofrecen cientos de productos a un precio más competitivo, lo que atrae a numerosa clientela peninsular, que llena nuestras calles en busca de esos productos más baratos. Los ceutíes, en tono cariñoso, llamamos a estos turistas “*paraguayos*”, porque la mayoría compraba paraguas de origen oriental, muy baratos en nuestra ciudad.



La economía del Bazar recuperó la economía ceutí. Imagen: AGC.

Los resultados económicos de estas medidas son espectaculares. Entre 1940 y 1975 se cuadruplica el volumen de mercancías, y el de pasajeros se multiplica por cuarenta en este mismo período (de 48.000 pasajeros se pasa a 2.000.000). La recaudación de la hacienda municipal experimenta también una gran mejoría. Entre 1940 y 1970 se multiplica por 100 la recaudación, acorde al buen funcionamiento del puerto ceutí. La buena racha continúa y entre 1970 y 1975 la recaudación se multiplica por 4, lo que permite mejorar ostensiblemente los servicios municipales tanto en calidad como en cantidad.

A pesar de las mejoras de las condiciones de vida, durante los años que transcurrieron entre 1961 y 1975 se produjo un descenso de la población, debido a un saldo inmigratorio negativo. En los diez primeros años se marcharon de la ciudad unas 6000 personas y entre 1970-1975, unas 100 personas.

En todo este período, entre 1940 y 1975, la población civil creció sólo en 3.000 personas, pese a ser un período extraordinario de ingresos económicos. En 1950 (Alarcón Caballero, 2010), casi la mitad de los trabajadores no estaba cualificada. Pero, poco a poco, los empleos cualificados crecieron en importancia y número, sobre todo por la generalización de la escolarización y del buen funcionamiento de la Formación Profesional.



Barriada de Villajovita en 1965. En estos años la mayoría de los ceutíes vivía en el Campo Exterior. Imagen: Genaro Lúcar.

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

Durante estos años, las diferencias de población entre el viejo casco urbano y el Campo Exterior se fueron acentuando. En 1975 (Alarcón Caballero, 2010), vivían en el Campo Exterior 44.389 personas y en el casco urbano 22.688 personas, es decir, que 2 de cada 3 ceutíes vivían ya en el Campo Exterior.

El problema del chabolismo por fin fue tratado en profundidad. En estos años se construyeron alrededor de 7.000 viviendas, la mayoría de ellas de carácter social. A pesar de este esfuerzo, no se erradicó del todo el chabolismo, aunque se redujera en unos 30 puntos (al 11,4%) respecto a 1940. Este esfuerzo constructor se centró sobre todo en el Campo Exterior, apareciendo así nuevas barriadas con nombre de políticos y militares franquistas: Falangista Weil, General Varela, General García Valiño, Miramar, José Solís, General Erquicia, Manzanera, Zurrón y Los Rosales. En general, se hiciera sin ningún tipo de planificación.

La población musulmana fue aumentando respecto a los años anteriores, debido a un mayor crecimiento natural. En 1955, el 15% de la población era de religión musulmana. La mayoría residía en el Campo Exterior, en las barriadas del Príncipe, Hadú y Playa Benítez-Benzú. Durante estos años la comunidad hebrea también creció: de 1940 a 1970 se pasó de 61 a 274 miembros. La comunidad hindú fue la que más creció en el período debido al éxito de la “economía del bazar”. Se multiplicó por 16,5 ya que pasó de 21 miembros en 1940 a 350 en 1970.

En estos años, los sectores económicos más importantes fueron el de la construcción (gracias a las inversiones en viviendas sociales y en la rehabilitación de las mismas), la industria alimentaria y las relacionadas con la “economía del bazar”, sobre todo las relacionadas con el suministro de combustible. Destacan



La cerveza “Estrella de África” fue muy conocida en estos años.

la fábrica de hielo de Weil, el café Borrás, la panadería Septi o la famosa cerveza “Estrella de África”.

A excepción de los últimos años, la ciudad fue dirigida con mano férrea por las autoridades militares, respondiendo en última instancia al dictador Franco. Lentamente se fue dotando a la ciudad de la infraestructura necesaria para convertirla en una provincia más: se dotó a la ciudad de un Edificio de Telefonía (sede de la empresa pública Telefónica), se construyó el edificio de Correos, se construyó el Hospital de la Cruz Roja, el Hotel “La Muralla”, la potabilizadora del Desnarigado... Aquella ciudad que los caballas habíamos soñado tras abandonar Ceuta su condición de penal se había hecho realidad 60 años después.

Tanto en los ámbitos educativos como en los sanitarios se hicieron grandes avances. En educación se extendió la escolarización, rebajándose considerablemente el nivel de analfabetismo escolar, que, en 1970, era del 15,5% (Alarcón Caballero, 2010). También en sanidad se realizaron grandes avances. Se implantó un rudimentario sistema de seguridad social, que, con el tiempo fue mejorando. En infraestructura sanitaria destaca la construcción del Servicio de Higiene Antituberculosa de San Amaro y del Hospital de la Cruz Roja. No obstante, en ambas áreas había mucho por hacer. En educación las reformas fueron muy limitadas, ya que a la educación superior podían acceder más fácilmente las clases privilegiadas. En lo que respecta al ámbito sanitario, la infraestructura era aún insuficiente, y muchos servicios dependían de la península.



Partido de fútbol en el “Alfonso Murube”. Imagen: AGC.

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

En lo que se refiere a la vida cotidiana, en los primeros veinte años del período ésta fue gris y triste. La mayoría de actos estaban marcados por el patriotismo y adoctrinamiento a favor del régimen. Como novedad, en estos años volvió a celebrarse la Semana Santa, desaparecida en los años republicanos. En las siguientes décadas los paseos, la tertulias, las casinos, el cine, el teatro, los toros o el fútbol, ocuparon las horas de ocio de los ceutíes.

En el cine las películas estaban oportunamente censuradas. Destacaban el cine África, el cine Astoria, el Terramar y las populares Terrazas de Verano.

El fútbol era una gran pasión en la ciudad, gracias sobre todo a que contaba con un gran apoyo por parte del régimen. En los años 40 destacó la Sociedad Deportiva Ceuta, que llegó a tener al mítico Zarra entre sus filas. En los 50 y 60 el Atlético Ceuta despuntaba en 2ª División. En los 70, la Sociedad Deportiva Ceuta volvería a 3ª División con un presidente muy carismático y querido por los ceutíes: José Benoliel. También algunos futbolistas de origen ceutí comenzaron a despuntar en equipos de primera división: Pirri (R.Madrid), Migueli (Barcelona), Pepe Bravo (Barcelona) o los hermanos Lesmes (Valladolid y R. Madrid).

En los años 60 se producen grandes cambios en la forma de disfrutar el tiempo libre. La juventud comienza a disfrutar de los famosos guateques y discotecas. Pronto llegó a nuestra ciudad un invento que cambiaría la vida de la sociedad: la televisión. Poco a poco la sociedad fue cambiando. Son de gran interés las palabras de López Moreno (2005) para comprender el cambio de época que estaba viviendo la sociedad ceutí: *“La sociedad que empezó en la posguerra y finalizó en la modernidad se extinguió delante de nuestros ojos”*. Este autor elaboró un interesante libro sobre la vida de una de las barriadas más populosas. En su *Crónicas de Villajovita: la memoria común de Ceuta, años 60* nos hace ver de forma amena y sencilla cómo era la Ceuta de nuestros padres y abuelos.

En estos años la prensa estará prácticamente monopolizada por “El Faro de Ceuta”, oportunamente censurado como el resto de medios de comunicación. También es de destacar el papel de la Iglesia, que protagonizó gran parte de la vida pública ceutí.

En el aspecto cultural, destaca la labor de la Sala Municipal de Arqueología y la labor de difusión que comenzó a realizar el Instituto de Estudios Ceutíes. Numerosas personalidades destacan en este período, como son los profesores de enseñanzas medias Carlos Posac, Manuel Gordillo y Antonio Aróstegui. En la poesía, destacó el genial Luis López de Anglada; y en artes plásticas, Elena Álvarez Laverón.



El poeta Luis López de Anglada.

Poco a poco, la sociedad ceutí se hizo más compleja, con un crecimiento importante de las clases medias, pero seguía siendo dual. Por un lado estaban los cargos franquistas, funcionarios y empresarios y en el otro estaban las clases más populares. Se había producido un crecimiento de la clase media, pero fue insuficiente para acabar con esa sociedad dual que arrastraba Ceuta desde principios de siglo. Pronto el mayor nivel de instrucción y las nuevas ideas de la juventud pusieron en tela de juicio las ideas franquistas. En 1975 el dictador Franco murió y, como en el resto de España, un nuevo reto se abrió camino: la democracia.

1.6. La transición y la democracia en Ceuta (1975-2000)

A finales de los años 70, el modelo de la “economía del bazar” entró en crisis, por varios factores: el aumento del precio del petróleo, la apertura de la valla de Gibraltar y la entrada de España a la CEE (Comunidad Económica Europea), que obligó a retirar los privilegios fiscales a Ceuta. Todos estos factores asfixiaron a la pequeña industrial local, que quedó en un papel residual. Sin embargo, poco a poco, se reorientó el comercio hacia Marruecos. Esto, junto al ligero incremento de la población, compensó, en parte, el fin de la “economía del bazar”. Pero el golpe para la economía local fue muy grande, y desde entonces nuestra ciudad arrastra un enorme paro estructural.

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

Durante los años que transcurrieron entre 1975-2000 la ciudad creció un 12,1% (Alarcón Caballero, 2010). Sin embargo, muchos ceutíes abandonaron su tierra debido a que el mercado laboral no creció en proporción a la población, lo que se tradujo en una incapacidad de generar empleo para los más jóvenes. Desgraciadamente, la ciudad no fue capaz de seguir el ritmo de crecimiento de la Unión Europea, a pesar de que la ciudad fue receptora de una gran cantidad de fondos comunitarios, por ser la misma región “Objetivo 1”.



Los fondos F.E.D.E.R. posibilitaron una gran inversión en nuestra ciudad. Imagen: UNED Ceuta.

La economía ceutí ha tenido durante estos años como motor principal el de la construcción, fundamentalmente de viviendas e infraestructuras, procedentes de inversiones locales, nacionales y europeas. Destacan las barriadas de Juan Carlos I y el polígono Virgen de África, así como la rehabilitación de un gran número de barriadas. Los fondos FEDER, que convirtieron a la ciudad en región “Objetivo 1”, permitieron mejorar el equipamiento de la ciudad: la Biblioteca Municipal, la Gran Vía, el Hotel de la Gran Vía, una nueva sede para la UNED, el Parque Marítimo del Mediterráneo, nuevos institutos de enseñanzas medias, la rehabilitación del estadio “Alfonso Murube”...

El arbitrio por importación de mercadería se multiplicó por 10 entre los años 1975 y 1991, año este en el que fue modificado por el Impuesto de Producción, los Servicios y la Importación o IPSI. Tras su implantación, hasta el final del siglo se triplicó la recaudación, que pasó en 1991 de 3.370 millones de pesetas a 10.809 millones de pesetas en el año 2000. Este incremento de recaudación aumentó espectacularmente el presupuesto de la hacienda municipal, que pasó de los 605 millones en 1975 a los 19.825 en el año 2000, lo que conllevó una mejora de los servicios públicos municipales en calidad y cantidad.

El tráfico de mercancías creció, pero no en la misma proporción que en décadas anteriores. Entre 1975 y 2000 creció un 50%, pasando de los 909.000 millones de toneladas a 1.516.000 millones de toneladas (Alarcón Caballero, 2010). Este menor crecimiento se debió al despegue del puerto de Algeciras, que se convirtió en el primer puerto del estado en toneladas de mercancías movidas. Por su parte, la media de transportes de pasajeros fue de 2.500.000 en estos años.

El aspecto político destacó por una gran inestabilidad. Muchas fuerzas políticas de diferente ideología gobernaron la ciudad. Durante estos años destacaron tres hechos: la movilización del colectivo musulmán en 1985 por la Ley de Extranjería, el tráfico ilícito y los problemas derivados de la inmigración irregular. Este último tuvo su culmen en los incidentes que ocurrieron en el Ángulo en 1995, que se saldó con la muerte de un policía nacional. A pesar de estos incidentes, la presión inmigratoria que sufre Ceuta es enorme, situación comprensible, ya que en nuestra ciudad se da el mayor nivel de desigualdad entre los dos lados de una misma frontera.

Los servicios educativos y sanitarios mejoraron significativamente. En educación, la tasa de analfabetismo se redujo al 7,33%. La ratio bajó significativamente, pasando de los 39 alumnos por aula de 1975 a los 27 en el año 2000. Sin embargo la educación ceutí se enfrentaba a nuevos retos, ya que el enorme fracaso escolar que sufre la ciudad es un lastre para su desarrollo económico y social. En sanidad se mejoraron las dotaciones de infraestructura y personal. Se abrieron numerosos centros de Atención Primaria y se mejoraron las urgencias del Hospital de la Cruz Roja. A pesar de ello, numerosos servicios sanitarios dependían aún de la provincia de Cádiz.

La sociedad se transformó y se hizo más abierta, respetuosa e igualitaria, a semejanza del resto de sociedades europeas. Poco a poco se fue rompiendo con la clásica moral tradicionalista y católica a una más moderna y laica. Esto se refleja en el seguimiento de las fiestas de carácter religioso que, con el tiempo, han ido perdiendo peso en la sociedad civil. Algunas fiestas de origen pagano, que habían sido prohibidas durante el régimen franquista, como el Carnaval, comenzaron a ser celebradas de nuevo con una gran acogida. La Iglesia perdió el peso que tenía en el pasado.

La mayor capacidad adquisitiva y las nuevas tecnologías hicieron más individualista el ocio. Los fines de semana, muchos ceutíes realizaban escapadas hacia Marruecos o hacia la península. Los hogares se equiparon con todo tipo de aparatos (ordenadores, reproductores de VHS, reproductores de DVD, televisores...) que hicieron el ocio cada vez más individual. Los clásicos bares se fueron convirtiendo en pubs y locales donde los jóvenes iban a tomar copas los fines de

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

semanas. Por su parte, los cines y casinos, que tanto éxito habían tenido en el pasado, perdieron adictos.



Los carnavales tenían una gran acogida. Imagen: AGC.

El fútbol siguió teniendo un gran protagonismo en la ciudad, aunque pasó por grandes vaivenes. En estos años el Deportivo Ceuta volvió a ascender a 2ª División. Grandes futbolistas triunfaron entonces en primera división, como Migueli y Nayim en el Barça. Este último dio un título continental al Zaragoza.

En el aspecto cultural, fue un período muy prolífico. La Biblioteca Municipal, el Archivo de la Ciudad, el Museo Municipal o el Instituto de Estudios Ceutíes han realizado una gran labor en estos años. Destacan numerosas personalidades como Rocío Valriberas, José Luis Gómez Barceló, Juan Bravo, José Antonio Alarcón Caballero, Antonio Aróstegui o Simón Chamorro. Además de las publicaciones y otros estudios, destacan las Jornadas de Historia del IEC, los cursos de verano de la UGR y los Congresos Internacionales de Gibraltar impulsados por la UNED.

La estructura de la población se hizo más compleja, con un crecimiento de las clases medias. Pero, como en décadas anteriores, seguía siendo dual. En la cúspide se encontraba la burguesía comercial y el alto funcionariado y en la base las clases populares y empleados de la empresa privada. Esta dualidad la vemos aún hoy en día. En 1995, según Caritas Diocesanas, el 31,8% de la población vivía por debajo

del umbral de la pobreza. Recordemos que la Cámara de Comercio calculó idéntico porcentaje para el año 1938. Estos datos demuestran la importancia de mantener una importante red de bienestar social para los ciudadanos.



El colectivo musulmán ha crecido hasta representar prácticamente el 40% de la población. Imagen: Agencia Europa Press.

Durante estos años la población musulmana creció muchísimo, llegando al final del siglo al 31% del total (Alarcón Caballero, 2010). Los colectivos hindúes y hebreos se estancaron, quedando en unos 300 y 400 miembros, respectivamente.

El Campo Exterior, que a principios del siglo sólo contaba con unas 600 personas, es ahora la zona más poblada de la ciudad, ya que 3 de cada 4 ceutíes viven en dicha zona. La densidad de población llegó al final de siglo a los 3.960 habitantes por km². El chabolismo fue prácticamente erradicado al final del siglo. Según Cáritas Diocesanas, en 1996 sólo un 2% de las viviendas eran chabolas. El gran problema que la ciudad había arrastrado desde principios de siglo, fue por fin solucionado.

2. Conclusión: ¿cómo afectó la evolución de la ciudad de Ceuta al desarrollo de los juegos populares?

El desarrollo de los juegos populares de Ceuta ha estado, como es obvio, relacionado con el desarrollo socio-histórico de la ciudad. A partir de éste, podemos concluir que son una serie de factores los que de forma combinada han dado lugar a nuestros juegos populares. Así:

-Evolución espacial de la población: la ciudad ha ido, desde comienzos de siglo, expandiéndose hacia el Campo Exterior. A principios de siglo, la población ceutí se centraba en el Istmo y en la Almina, pero a lo largo del mismo la población aumentó de forma considerable. Esta se asentó fundamentalmente en el Campo Exterior, que en los primeros años del siglo estaba prácticamente despoblado. Poco a poco se fueron construyendo las barriadas que hoy conocemos y que dieron solución al problema del barraquismo que existía en Ceuta desde principios de siglo.

Hoy en día unas 60.000 personas viven en el Campo Exterior y unas 20.000 en la zona del Istmo, Almina y Hacho. El Campo Exterior, con sus numerosas y populosas barriadas, se ha convertido en el principal núcleo de población de la ciudad y es, por tanto, en este lugar donde se han desarrollado en mayor medida los juegos populares de nuestra ciudad.

-Dualidad socio-económica de la población ceutí: una constante a lo largo del siglo XX (y sigue siéndolo en el XXI) ha sido la dualidad de la población entre una clase más pudiente y otra con menos recursos. Es interesante resaltar que el porcentaje de personas que se hallaban bajo el umbral de la pobreza era prácticamente el mismo en plena Guerra Civil que a mediados de la década de los 90.

En la primera mitad de siglo, el capitalismo salvaje y la guerra civil impusieron unas miserables condiciones de trabajo, que en la década de los 30 provocaron un estallido social. En la segunda mitad, tras el periodo autárquico y las medidas aperturistas del régimen franquista, la llamada “clase media” creció en nuestra ciudad hasta alcanzar mayoría poblacional a finales del siglo XX. Pero la sociedad era (y sigue siendo) dual, con el alto empresariado y funcionarios en la cúspide y el pequeño empresariado y las clases populares en la base. No olvidemos que desde el fin de “La Economía del Bazar” nuestra ciudad arrastra un enorme paro estructural que sigue lastrando el desarrollo de Ceuta.

En el aspecto del desarrollo de juegos populares es muy importante tener en cuenta esta enorme brecha existente en la sociedad ceutí.

-Desarrollo urbano asimétrico: las diferencias demográficas entre el centro y el Campo Exterior y la dualidad social provocaron un desarrollo urbano desigual. No olvidemos que a mediados de siglo la mitad de las viviendas de nuestra ciudad eran chabolas, debido a que las autoridades civiles no se habían preocupado en promover las viviendas sociales y en controlar los alquileres abusivos. En época franquista, las autoridades sí se preocuparon por resolver el problema y construyeron un gran número de barriadas, con nombres de militares falangistas, que en parte lo paliaron. Sin embargo, esta expansión se hizo sin orden y planificación. El ejemplo paradigmático lo encontramos en las barriadas del Príncipe Alfonso y Felipe con un desarrollo urbanístico auténticamente caótico.

Evidentemente ello influyó en el desarrollo de los juegos populares. No es lo mismo que un niño/a viva en un ambiente urbano organizado que en uno desorganizado. Esta diferencia la vemos, aún, hoy en día. Las diferencias entre la zona del Istmo-Almina y las barriadas del Campo Exterior son todavía enormes.

-Aspectos culturales: otro aspecto que hay que tener en cuenta es el origen cultural del niño/a. Si bien desde principios de siglo han convivido en nuestra ciudad cuatro culturas (cristiana, musulmana, hebrea e hindú) su número ha variado con el tiempo, y eso hay que tenerlo en cuenta a la hora de estudiar los juegos populares de nuestra ciudad. El momento álgido del aumento de la población hebrea e hindú se produjo en la época de la “Economía del Bazar”. En lo que se refiere a la población musulmana, su número ha ido en aumento desde el final de la Guerra de Civil, cuando las autoridades franquistas quisieron agradecer su labor en el frente bélico. En lo que se refiere a la población de cultura cristiana, su número respecto al resto de la población ha ido en progresivo descenso, debido al menor crecimiento natural de la misma y al espectacular aumento de la población musulmana. Actualmente un 37,2% de la población es de confesión musulmana.

En conclusión, el siglo XX ceutí ha estado siempre marcado por grandes diferencias entre las diferentes capas sociales. Estos contrastes desgraciadamente están aún presentes en nuestra ciudad. Sin lugar a dudas, estas diferencias han marcado el desarrollo de los juegos populares de nuestra ciudad.

3. Bibliografía

- Alarcón Caballero, J. A., 2007. *La Cámara de Comercio, Industria y Navegación de Ceuta: Un siglo en la historia económica y social de Ceuta*. Cámara de Comercio, Industria y Navegación de Ceuta, Ceuta.
- Gómez Barceló J. L. 2008. *Prensa ceutí: un paseo por su historia (siglos XX y XXI)*. Biblioteca Pública de Ceuta, Ceuta.

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

- Cáritas Diocesanas, 1996. *Las condiciones de vida de la población pobre de la Diócesis de Cádiz-Ceuta*. Cádiz-Ceuta eds. Cádiz.
- Carmona Portillo, A. 2007. *Historia de Ceuta*. Sarriá. Málaga.
- Contreras Gómez, J. 2001. *Ceuta XX siglos historia militar*. Edición Papel de Aguas, Ceuta.
- Criado, M. y Ortega, M., 1925. *Apuntes para la historia de Ceuta*. Ed. Ibero- Africano- Americana, Madrid.
- Domenech *et alii*, 2008 *La aventura de la historia: Ceuta*. Madrid.
- Eguilaz, J. A., 1912. *Un viaje por Marruecos: Ceuta, Tetuán y Tánger. Breve descripción de la ciudad de los sultanes y algunas curiosidades árabes*. Jaén.
- Gómez Barceló, J. L., 1985. *Apuntes para la historia de la prensa ceutí*. Ceuta.
- Gordillo Osuna, M., 1972. *Geografía urbana de Ceuta*. Instituto de Estudios Africanos, Madrid.
- Instituto de Estudios Ceutíes, 2007. Ceuta en los siglos XIX y XX. IV Jornadas de Historia de Ceuta. Ceuta.
- Instituto de Estudios Ceutíes, 2004. *La formación de una ciudad. Apuntes sobre urbanismo histórico de Ceuta*. Ceuta.
- Instituto de Estudios Ceutíes, 2006. La vida cotidiana en Ceuta a través de los tiempos. VII Jornadas de Historia de Ceuta. Ceuta.
- López Moreno, M. A., 2005. *Crónicas de Villajovita: la memoria común. Ceuta, años 60*. Artes Gráficas Nuevas, Cádiz.
- Marín Parra, V., 2012. *La educación en Ceuta durante el Protectorado español en Marruecos*. Tesis doctoral. Universidad de Granada.
- Sánchez Montoya, F., 2004. *Ceuta y el Norte de África: República, guerra y represión (1931-1944)*. Nativiola, Granada.
- Sánchez Montoya, F., 2011. *Sánchez Prado: médico, diputado y alcalde de Ceuta durante la 2ª República Española*. Nativiola, Granada.
- Villadas Paredes, F. (coord.) *et alii*, 2009. *Historia de Ceuta: de los orígenes al año 2000*. Instituto de Estudios Ceutíes. Ceuta.

CAPÍTULO 2

1. EL JUEGO

1.1. Concepto y Características

Etimológicamente la palabra juego proviene de JOCUS, “broma, chanza, diversión” y LUDUS, “acto de jugar”. Podemos destacar múltiples definiciones de la palabra juego, si bien una de las que más trascendencia ha tenido es la definición realizada por Huizinga en el año 1972 dentro de su obra “Homo Ludens”, en la cual cita textualmente: “Todo juego es, antes que nada, una actividad libre, ejecutada “como si” y sentida como fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado espacio y tiempo, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o disfrazarse del mundo habitual”.

El juego es uno de los primeros lenguajes del niño y de la niña, y una de sus primeras actividades para conocer el mundo que les rodea, incluyendo las personas y los objetos (Trigueros y Rivera, 2004). El juego, según Garaigordobil (2007), puede ser considerado como una necesidad vital indispensable para el desarrollo del niño.

Cagigal (1957) define el juego como “acción libre, espontánea, intrascendente, desinteresada que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en unos límites espaciales y temporales conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”.

Analizando estas definiciones podemos destacar que al hablar de un juego nos estamos refiriendo a una actividad atrayente y motivante que se realiza de forma voluntaria, sobre la base de unos límites temporales y espaciales, sometidos a reglas y que favorece el desarrollo integral del que lo practica.

Es por ello por lo que nos encontramos ante una actividad que no sólo es recreativa sino que busca alcanzar un desarrollo completo de los participantes, a base de unas reglas que se pueden variar previo acuerdo entre los jugadores.

Todo juego posee unas características que lo diferencian del resto de manifestaciones relacionadas con las actividades físicas y deportivas, y son las siguientes:

- a. Actividad espontánea: como forma repentina sin preparación.
- b. Actividad placentera: se juega porque sí.
- c. Actividad libre: los juegos dan libertad al alumno.
- d. Actividad de incertidumbre: el resultado del juego es incierto.
- e. Actividad pura: sin finalidad concreta.



1.2. Teorías del juego

La mayoría de las teorías del juego se han centrado en encontrar respuesta a dos interrogantes: ¿Por qué? y ¿para qué se juega? A grandes rasgos se pueden observar las siguientes tendencias:

1.3. Teorías fisiológicas:

Las teorías fisiológicas del juego en general defienden su práctica como un medio capaz de recuperar el equilibrio psico-físico, a través de una liberación de

energía que se realiza de una forma agradable y placentera. Como ejemplo de éstas teorías podemos destacar:

- *Teoría del Recreo (Schiller)*. En la que el juego contrasta con el trabajo y con las dificultades de la vida diaria. La finalidad del juego es el recreo. Al autor de esta teoría se le atribuye la frase: “El hombre sólo es plenamente hombre cuando juega”.
- *Teoría sobrante de energía (Spencer)*. Se entiende el juego como válvula de escape, es decir, el juego tiene la utilidad de liberar la energía sobrante que se acumula por los trabajos realizados día a día.
- *Teoría del descanso (Lazarus)*. En ella el juego se considera como válido para compensar las actividades fatigosas, debido a su propia dinámica que le hace un elemento útil para servir como “desconexión” con los problemas del día a día.

1.4. Teorías biológicas:

Se basan en que el juego es un medio de preparación para la vida adulta, a través del desarrollo de las posibilidades congénitas que el niño pone en práctica durante el tiempo en que está jugando.

Teoría del ejercicio preparatorio (Gross). El juego es visto como ejercicios de funciones que luego serán necesarias en la vida adulta. El juego es considerado como medio para la adaptación.

Teoría del atavismo (Hall). Este autor hace referencia a que el juego son actividades rudimentarias que persisten de las primitivas formas de supervivencia de generaciones anteriores.

1.5. Teorías psicológicas:

Algunos autores destacan el papel del juego en el desarrollo evolutivo de los niños, ya que entre otros aspectos les enseña los roles del adulto. Mientras que otros defienden que el juego es un medio de deseo ya que se consigue placer y goce por medio del mismo.

- *Teoría del placer funcional (Bühler)*. El juego es una actividad que produce placer y es sostenida por ese placer con independencia de otras motivaciones o fines.

- *Teoría del juego infantil: (Freud)*. La infancia es una época de traumas constantes por lo que el juego es una forma de asimilar los traumas de la infancia.
- *Teoría de la compensación afectiva (Claperade)*. El juego es una forma del niño de tomar protagonismo y sentirse realizado, cosa que la sociedad normalmente le impide.

1.6. Teorías antropológicas:

Consideran el juego como un medio de integrar a los niños en la sociedad, a través del aprendizaje del manejo de objetos y de los roles existentes en la sociedad.

Teoría antropológica (Huinzig). Este autor sostiene que la cultura nace con el juego.

2. Clasificación del juego:

En la actualidad, podemos observar que existen numerosas clasificaciones del juego, cada una de ellas ofrecida desde diferentes criterios, entre las que podemos encontrar las que a continuación se exponen.

Para Chateau (1973), un elemento fundamental para clasificar los distintos tipos de juego en el período infantil es la REGLA (orden puesto en nuestros actos) y su aparición en el mundo del juego. De ahí que en principio clasifique los juegos en dos grandes grupos:

1) Juegos no reglados (0-2 años):

- Juegos funcionales: Movimiento segmentario realizado espontáneamente.
- Juegos hedonistas: Placer a través de los sentidos (sonidos, texturas, etc.).
- Juegos con lo novedoso: Exploración de nuevos objetos.
- Juegos de autoafirmación: Transición entre el juego no reglado y el reglado.

2) Juegos reglados (a partir de los 2 años):

- Juegos de imitación: A los 2 años se da en el entorno social inmediato, aparece de nuevo a los 7 años.

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

- Juegos de construcción: Contribuye a la formación de esquemas abstractos.
- Juegos de la regla arbitraria: A partir de los 5 años (andar sobre un pie por la acera, etc.).
- Juegos sociales: A los 7 años, de carácter figurativo.
- Juegos tradicionales: Juegos más reglados y más organizados.

Para Jean Piaget, existen tres estructuras que caracterizan y definen los distintos tipos de juegos infantiles, destacando *el ejercicio, el símbolo y la regla*. A partir de ellos, señala tres grandes tipos o categorías de juegos, cuyos períodos cronológicos coinciden con las fases evolutivas de la inteligencia humana en la etapa infantil: *juego motor, juego simbólico y juego de reglas* (estudiaremos con más detenimiento cada uno de ellos cuando hablemos de las teorías explicativas del juego).

El juego es una actividad que va unida a la condición humana. Su existencia no es exclusiva de un momento histórico concreto ni de una sociedad determinada. El ser humano ha jugado desde los albores de la civilización. Si bien su clasificación es compleja debido a la multitud de factores que influyen en los mismos, es por ello por lo que destacamos las siguientes clasificaciones:

CRITERIO	CLASIFICACIÓN	FUENTE
Objetivo	<ul style="list-style-type: none">• Juegos sensoriales• Juegos motores• Juegos desarrollo anatómico (muscular y articular)• Juegos gestuales	Hernández Antón (1981)
Complejidad táctica	<ul style="list-style-type: none">• Juegos de diana• Juegos de bate• Juegos de cancha dividida o red y muro• Juegos de cancha compartida o invasión	Almond (1986)

Situaciones motrices	<ul style="list-style-type: none"> • Situaciones en solitario y medio estable • Sociomotrices (compañeros, adversarios o ambos) medio estable • Psicomotrices medio inestable • Sociomotrices medio inestable (compañeros, adversarios o ambos) 	Parlebas (1981)
Estructura funcional	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de organización simple • Juegos codificados • Juegos reglamentados 	D. Blázquez (1986)
Procesamiento de la información	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos perceptivos • Juegos decisionales • Juegos efectores • Juegos mixtos 	Lavega (1995)
Según el papel en el contexto de la educación física.	<p>Alternativos, Coeducativos, Cognoscitivos, Interdisciplinarios, Populares, Tradicionales, Predeportivos, Sensoriales, Expresivos.</p>	Bravo Berrocal y cols. (1999)
Según las reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos reglados • Juegos no reglados 	Chateau (1973)

2.1. El juego como recurso para el desarrollo psicomotor

Como afirman Trigueros y Rivera (2004), el juego es un medio ideal para el desarrollo de habilidades, no sólo motrices, sino también cognitivas, sociales, individuales, etc. Veamos cómo lo proponen estos autores:

1. El juego en el desarrollo de las capacidades cognitivas: A través del juego los practicantes de los mismos adquirirán conocimiento de la cultura de su entorno, desarrollo de la imaginación y creatividad, integración en el sistema de valores, tratamiento de temas de relevancia social como la violencia doméstica, el racismo, etc.

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

2. El juego en el desarrollo de las capacidades individuales: El juego tiene un papel preponderante porque posibilita que los niños/as se puedan enfrentar para resolver situaciones difíciles o nuevas, en las que utilizarán sus recursos tanto internos como externos, fomentando sus cualidades, afirmando su lugar en el grupo y aprendiendo a aceptar sus defectos.
3. El juego en el desarrollo de las capacidades motrices: El desarrollo de las habilidades motrices se orienta hacia la creación de la base de la motricidad, debemos trabajar de forma progresiva las habilidades perceptivo-motrices, básicas y genéricas.
4. El juego en el desarrollo de las capacidades sociales: El juego contribuye al proceso de socialización de forma significativa, favoreciendo su autonomía y responsabilidad, promoviendo su imaginación y creatividad, al tener que adecuarse en cada ocasión a las necesidades espaciales, temporales, materiales y personales. Se fomenta el diálogo y el consenso, se concretan las reglas, favoreciendo la comunicación. En lo que se refiere a la utilización de juegos cooperativos o competitivos, debemos hacerlo de forma equilibrada sin abusar de ellos, orientando la competición de forma adecuada (autosuperación, etc.).



Niños jugando en la calle Sevilla-Canalejas. Años 50-60.

3. La multiculturalidad y la educación en valores

3.1. Los Juegos Populares y Tradicionales

Es conveniente aclarar la confusión semántica existente entre juego tradicional, el juego popular y el juego autóctono.

El primer término hace referencia a los juegos que se transmiten de generación en generación. Hoy en día se puede observar que, a pesar de las dificultades antes reseñadas que conllevan una gran dificultad para la transmisión de este tipo de juegos, algunos siguen persistiendo, de manera que cuando éramos pequeños aprendimos ciertos juegos por parte de nuestros mayores y esos los hemos vivido y a su vez transmitido a nuestros descendientes.

Sin embargo, la realidad hace inclinar la balanza hacia una pérdida progresiva de estos juegos influenciada por la desaparición de parques y jardines donde poder jugar, falta de tiempo de los padres y la aparición de las nuevas tecnologías, dejando a nuestro patrimonio lúdico en una situación bastante delicada. Por lo tanto, el jugar a un juego tradicional es volver a rescatar una parte de nuestra cultura y de nuestros orígenes.

El juego popular hace referencia al juego realizado por el pueblo llano. Tomó esta terminología para diferenciarlo del juego realizado por la nobleza, si bien, hoy en día el término “juego popular” hace referencia al practicado en las calles, con independencia del origen socioeconómico de los participantes.

El juego tradicional hace referencia a aquello que se ha ido transmitiendo de generación en generación de forma oral, aunque en la actualidad, tras la evidente pérdida progresiva de éstos, se empiezan a recopilar de forma escrita para conseguir la conservación de los mismos.

El juego tradicional es ante todo eso, un juego, que conlleva fundamentalmente un componente lúdico, que tiene relación con nuestra historia y forma parte de nuestra cultura; del mismo modo que puede formar parte el folclore, la religión, la gastronomía, etc.

El juego autóctono hace referencia a un juego que ha tenido su origen y desarrollo en una zona en concreto. Actualmente definir un juego como autóctono conlleva una gran complejidad por la dificultad de poder otorgar un origen claro a estas actividades; siendo el caso más complejo aún para los juegos de Ceuta, debido a los movimientos migratorios de la ciudad.

En la actualidad, cabe destacar que la urbanización y progresiva desaparición de espacios tradicionales y la cada vez mayor influencia en la vida cotidiana de las

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

nuevas tecnologías, conlleva la práctica de juegos de pantalla. Así como la globalización, que promociona mundialmente diferentes deportes de moda, conlleva que se esté arrinconando el juego tradicional y en muchos casos, abocándolo a su extinción.

Es por ello, que como forma de preservar una parte de nuestra cultura, debemos ser conscientes de la necesidad de recuperar los juegos populares, ya que no requieren de instalaciones deportivas específicas para su práctica, por lo que pueden llevarse a cabo en cualquier espacio y normalmente no precisan de un alto nivel de habilidad o destreza, lo que los convierte en una buena forma para fomentar la actividad física en el tiempo libre de los niños. Así mismo, son propicios para la transmisión de valores relacionados con el respeto, el compañerismo y la cooperación.

Sin embargo, debemos evitar caer en la nostalgia y ser conscientes de que estos juegos también pueden ser portadores y reproductores de actitudes sexistas o discriminatorias, aspecto éste que se hace relevante en las letras de algunas canciones de juegos de saltar la comba o de dar palmadas, donde existen aspectos discriminatorios hacia la mujer, que tienen su origen en la concepción que la sociedad tenía en aquella época del sexo femenino. Igualmente conviene destacar que no todos los juegos eran practicados por igual por los niños y las niñas, siendo los relacionados con el ritmo, bailes y cuerdas los más típicos para el género femenino y los de lucha, reto y demostración física los más jugados por el género masculino.



Niños jugando en la calle Sevilla-Canalejas. Años 50-60.

3.2. Beneficios de la práctica del juego popular

En primer lugar, destacamos que la práctica del juego popular y tradicional es una forma de preservar la identidad cultural de una región. Así mismo destacamos los siguientes beneficios de la práctica de estos juegos:

1) Desarrollo del lenguaje: Participar en juegos populares conlleva el uso de diferentes expresiones propias de los mismos y características de la ciudad, por ejemplo, el uso de expresiones como “te la mogas”, “cascarón”, etc.

2) Desarrollo de la expresión corporal: La práctica de estos juegos conlleva el uso del cuerpo como medio de expresión, como forma de comunicación con los compañeros, de ritmo o de situaciones propias de la vida cotidiana.

3) Implicación cognitiva: La práctica del juego popular conlleva la resolución de problemas que requieren la elaboración de las estrategias mediante el análisis de la situación, variables presentes en el momento, etc.

4) Relación interpersonal: Mediante los juegos, los participantes tendrán que interactuar con sus compañeros y adversarios, estableciendo relaciones de cooperación- oposición.



4. Metodología de trabajo

El presente estudio ha sido realizado mediante entrevistas personales y contactos vía online con personas con edades comprendidas entre los 12-65 años, que hayan pasado su infancia en la ciudad de Ceuta. Se basa en un procedimiento transversal y descriptivo.

Se realizaron 200 entrevistas.

Una vez obtenidos los resultados, se pasó a una comprobación y búsqueda de elementos comunes en los mismos.

Igualmente, estas entrevistas se han visto apoyadas por búsquedas en publicaciones en blogs y foros de personas naturales de Ceuta que han pasado su infancia en la ciudad.

Cabe destacar los factores en común de los juegos de Ceuta con otros practicados en el sur de la península, si bien, siempre hay un matiz que los diferencia de manera más o menos significativa.

4.1. Marco temporal del estudio:

El siguiente trabajo ha sido desarrollado entre los años 2002 y 2014. En ese periodo se han realizado las entrevistas, observaciones y análisis de la documentación.

4.2. Limitaciones al estudio:

El estudio se ha visto alterado en muchas ocasiones por el paso del tiempo, pudiéndose haberse visto afectado por pequeñas modificaciones en las reglas o canciones.

Así mismo, hay que destacar la imposibilidad de clasificar los juegos por décadas o años, destacando por lo tanto su carácter atemporal.

También somos conscientes de que no se ha logrado recopilar la totalidad de juegos que se practicaban en la Ciudad de Ceuta, debido a que la forma de transmisión de la mayoría de los mismos se realizó de forma oral.

Finalmente, consideramos que el hacer esta misma recopilación en formato gráfico ayudaría a la comprensión de los juegos y contribuiría a una mejor conservación de los mismos.



DESCRIPCIÓN DE JUEGOS

JUEGOS DE LOCOMOCIÓN

NOMBRE	LA FRUTA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Sin material.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Este juego de persecución consiste en que uno de los participantes se la “moga” y tiene que ir a pillar a los demás.

Para evitar que te pillen, se puede decir el nombre de una fruta y permanecer parado con los brazos y las manos abiertas, hasta que alguien pase por debajo para salvarte.

Si se repite alguna de las frutas ya nombradas, la persona que la ha repetido pasa a ser la que pilla.



- VARIANTES**
- Variando el tipo de desplazamiento: saltos pies juntos, pata coja...
 - Corriendo por parejas.
 - El que pilla lleva un pañuelo con un nudo hecho y trata de pillar a los demás golpeándolos con el mismo.

NOMBRE LAS CUATRO ESQUINAS

TERRENO DE JUEGO Un cuadrado.

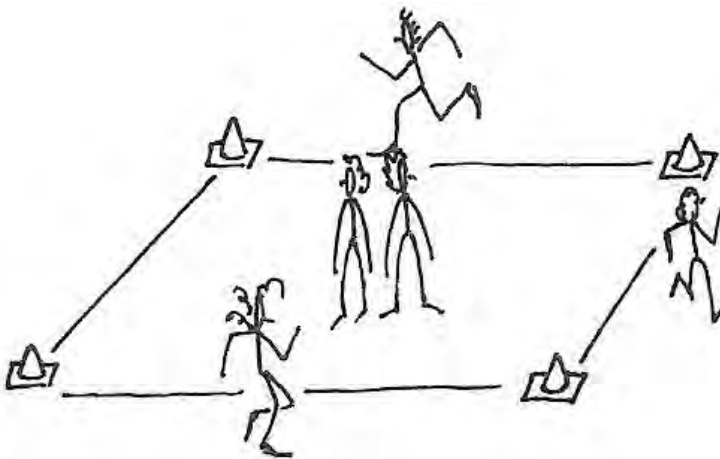
MATERIAL Conos, piedras o tiza (para identificar las esquinas).

PARTICIPANTES 5 personas.

Se la queda un jugador y los cuatro restantes se colocan cada uno en una esquina. Al contar hasta tres, los de las esquinas corren hacia otra de las esquinas, mientras que el que está medio tiene que intentar llegar a alguna de ellas antes que los demás.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se la queda el que no logre conseguir llegar a ninguna de las esquinas.



VARIANTES

- Variando la forma de desplazamiento: saltando pies juntos, pata coja, cuadrupedia...
- Introducir más participantes en el juego para jugar por parejas o grupos.

NOMBRE	EL ARO CON SU GUÍA
TERRENO DE JUEGO	Liso.
MATERIAL	Un aro y una guía.
PARTICIPANTES	Cada participante con su aro y guía..

El juego consiste en guiar un aro de metal con una guía, sin poder tocarlo con las manos.

DESARROLLO DEL JUEGO

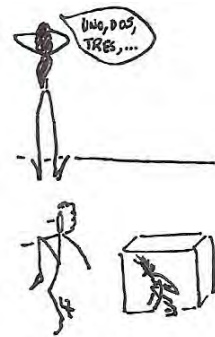
Se hacen desplazamientos de un lado a otro, pudiendo realizarse de forma competitiva o no.



NOMBRE	EL ESCONDITE
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El que se la queda se coloca en la pared y cuenta hasta cincuenta, mientras los demás se esconden. Después busca a los compañeros. Si descubre a alguno, corre al lugar en el que ha contado y dice: “Una, dos y tres por... (nombre del localizado)” y la persona pillada, se queda, en el sitio tocando la pared. Si por el contrario, alguno consigue burlarle, se acerca a dicho sitio y dice “Una, dos y tres por mí, por todos mis compañeros, por mí primero”, quedando libres todos los pillados.



Si el que se la queda consigue dar a todos, cede su lugar al primero que ha descubierto.

VARIANTES

- Esconderse por parejas.
- Variante denominada "Piedra libre": cuando el jugador llega a la pared para salvar y dice "Piedra libre para mí para todos mis compañeros".
- El que se la queda puede contar hasta otro número acordado.

NOMBRE	PELOTA DE MEDIA O CALCETÍN
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar, calle, colegio...
MATERIAL	Calcetín o media.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los niños cuando no tenían dinero para comprar una pelota, cogían calcetines o medias de las madres y las metían todas juntas en una de ellas hasta formar una pelota. Con esta jugaban al fútbol o practicaban cualquier otro juego que se pudiera llevar a cabo con este material.



NOMBRE	INDIOS Y VAQUEROS
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Sin material.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores eligen a qué bando quieren pertenecer, si al de los indios o al de los vaqueros.

Una vez elegido el bando se dividen las zonas: los indios tienen una zona que proteger y los vaqueros una que conquistar.

Se simula disparar con las manos, hacer prisioneros, combates cuerpo a cuerpo, etc.



NOMBRE	CARRERA DE CABALLOS
TERRENO DE JUEGO	Liso.
MATERIAL	Sin material.
PARTICIPANTES	Por parejas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores se dividen por parejas. Uno de ellos (el jinete) se sube a la espalda del otro (caballo) y se realizan carreras para ver quién gana.

Se pueden usar variantes:

- Carreras de ida y vuelta.
- A la ida se cambia el jinete.
- Carreras de relevos.



NOMBRE	PELEA CABALLOS
TERRENO DE JUEGO	Liso o la orilla de la playa.
MATERIAL	Sin material.
PARTICIPANTES	Por parejas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores se dividen por parejas. Uno de ellos (el jinete) se sube a la espalda del otro (caballo). El juego consiste en intentar tirar al suelo o al agua a los demás jinetes.



NOMBRE	EL PAÑUELITO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Pañuelo.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El grupo se divide en 2 equipos y los integrantes de cada uno de ellos se enumeran.

El pañuelo se coloca entre ambos grupos, a la misma distancia, y cuando el jugador que hace de madre dice un número, los participantes que tengan ese número han de correr hacia el pañuelo.

El primero que lo coja lo tiene que llevar a su grupo sin que lo pille el otro jugador.



VARIANTES

- No se puede traspasar una línea imaginaria delante “de la madre de juego”.
- El primero que coja el pañuelo gana.

NOMBRE	TOCACULO 21
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Un jugador se la queda y trata de pillar a los demás. Para pillarlos debe darle un “cachete” en el culo. Los que son perseguidos para salvarse tienen que sentarse en el suelo.



VARIANTES

- Añadir progresivamente más jugadores que pillen.
- En vez de tocaculo, determinar otra zona del cuerpo, hombro, cabeza...

NOMBRE	RESCATE INDIVIDUAL
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se la queda un jugador que es el perseguidor, los otros participantes tienen que intentar no ser atrapados. Disponen de una casa donde no pueden ser pillados, el tiempo de permanencia en la misma es limitado.

El jugador que persigue puede pronunciar la frase “*Tijerita, Tijerón quien no salga se la quedó*” y el jugador que continúe en la casa pasa a ser el perseguidor y el otro liberado.



- VARIANTES**
- Introducir más casas y participantes que pillen.
 - Jugar en parejas.

NOMBRE	TULA/ TÚ LA LLEVAS
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se la queda un jugador, éste tiene que perseguir al resto de participantes. Para pillar a alguien, debe tocarlo y decir “TULA”, en ese momento el pillado pasa a perseguir y el otro queda liberado.



En ocasiones para pillar se decía: “Tú la llevas; dásela a quien tú más quieras”.

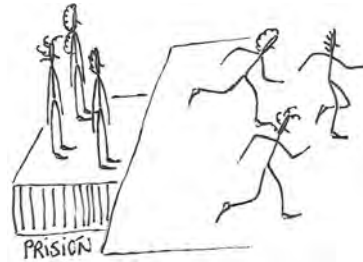
VARIANTES

- Tula – STOP: La dinámica del juego es igual pero los perseguidos pueden salvarse diciendo STOP y en ese momento se quedan quietos con los brazos en cruz y la piernas abiertas. Para que se puedan volver a meter en el juego un compañero tiene que pasar por debajo de las piernas.

NOMBRE	POLICIAS Y LADRONES
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores se dividen en dos equipos: el que tiene que pillar (los policías) y el que trata de no ser pillado (los ladrones). Existen dos zonas delimitadas, una llamada "casa" donde pueden refugiarse los ladrones, y otra llamada "cárcel" que es el lugar donde son llevados los participantes atrapados por la policía. Para ser salvados cualquiera del equipo de los ladrones puede tocar a uno de ellos y quedan libres de nuevo.



- VARIANTES**
- Deben desplazarse por parejas tanto los policías como los ladrones.

NOMBRE	EL HERIDO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

En este juego de persecución, se la queda un jugador que trata de pillar a los demás. La primera vez que pille a alguien éste quedará "herido" y deberá correr con la mano puesta en la zona donde ha sido tocado. La segunda vez que lo toquen será "muerto" y quedará eliminado del juego.



NOMBRE	SAN JUAN MATUTE
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Juegan varios niños a la vez, con diferentes roles, uno hace de madre, otro se la queda y el resto tienen que esconderse. Para comenzar el juego la madre llama al que se la queda y lo pone en su regazo con los ojos tapados. Los demás participantes le pasan la mano por la espalda mientras cantan los primeros versos:



*San Juan Matute,
me cago en tu buche.*

*En el corral,
amagar y no dar.*

*Reír por reír,
llorar por llorar.*

*Un pellizquito en el culo
y a echar a volar.*

En este momento salen todos corriendo a esconderse, una vez escondidos se dicen las siguientes frases:

¿Echo la red? (madre),

¡Échela usted! (participantes),

¿Y si le pillan? (madre),

¡Que le den morcilla! (participantes).

La madre coge al niño por las orejas y le dice:

*Ahí va mi gavián,
con cuatro uñas de gato,
como no me traigas carne
las orejas te las saco.*

El que se la queda tiene que traer a un niño de los que se han escondido y entregárselo a la madre, el niño capturado se la queda ahora.

NOMBRE	POLLITO INGLÉS
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se la queda un jugador que se pone en una pared de espaldas al resto de los jugadores y tiene que decir:

“Un, dos, tres pollito inglés”, y cuando termina se gira rápidamente.

Los demás jugadores tienen que acercarse a la pared, mientras el que se la queda dice la frase. Si el niño que se la queda ve a alguien moviéndose, debe señalarlo haciéndolo volver a la línea de salida.

Gana el juego el que toca la pared primero y dice la palabra "pollito". El ganador pasa a quedársela en la pared.



VARIANTES

- Se colocan por parejas y cuando el que se la moga se dé la vuelta deberán estar unidos la pareja y sobre un solo apoyo cada uno.

NOMBRE	LA CARTA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se la queda una persona que se coloca en un sitio donde hay que llegar, normalmente una pared. Los demás se colocan en una línea de salida y el que se la queda dice:

- *“Nombre del jugador”, tienes una carta*
- *¿De dónde?*
- *De Madrid (o cualquier otro lugar).*



Entonces, este jugador da tantos pasos como número de sílabas tenga la palabra de la ciudad o el país de donde ha recibido la carta. Gana aquel jugador que llegue antes a la pared.

- VARIANTES**
- En vez de usar nombres de ciudades usar nombres de personas.

NOMBRE	PASE MISÍ
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se la quedan dos personas. Se dicen alguna fruta al oído (por ejemplo: pera y manzana). Luego, una frente a otra se cogen de las manos y las levantan formando “una puerta”, los otros tienen que ir pasando por debajo en forma de tren. Mientras se canta la canción:

“Pase misí, pase misá por la puerta de Alcalá, los de “alante” corren mucho y los de atrás se quedarán”

En el momento en que acaban la canción bajan los brazos rápido y preguntan al que se queda dentro lo que han decidido antes (¿manzana o pera?). Este dice una de las dos opciones y según la opción que haya decidido se pone detrás de quien corresponda. Al finalizar, todos cogidos a la cintura del compañero que esté delante, tiran hacia atrás a ver quién arrastra a los contrarios.



VARIANTES

- Emplear diferentes familias de palabras para seleccionar equipos: colores, números, signos (cara- cruz), ciudades, etc.

NOMBRE	EL LÁTIGO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se la quedan dos personas y agarrados de la mano tratan de pillar a los demás. Los jugadores distribuidos por el espacio deben evitar ser cogidos. Cuando algunos de los participantes son pillados, se unen al látigo para ir formando una cadena más grande. Si la cadena se rompe o se suelta no se podrá pillar a nadie.



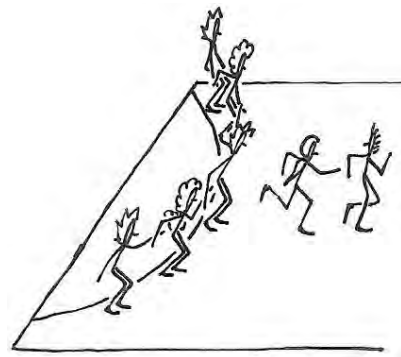
VARIANTES

- Todos unidos desde el principio giran corriendo intentando que los últimos se vayan soltando y sean eliminados.

NOMBRE	RESCATE
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores se dividen en dos equipos, unos son los que tienen que pillar y los otros tratar de no ser pillados. Se establece un lugar que es la llamada “casa”, donde pueden refugiarse los perseguidos. Los perseguidores tienen otro lugar donde llevan a los que han atrapado. Los que son cogidos siempre tienen que estar en contacto con la zona que se ha asignado para los pillados. Todos éstos pueden ser salvados si cualquiera de sus compañeros logra tocarlos y decir la palabra "Rescate".



Los que pillan por su parte, pueden formar una cadena alrededor de la casa, para evitar que los rescaten.

VARIANTES

- Para pillar había que coger a los perseguidos y decir “1, 2, 3 rescate”.
- Ídem, pero diciendo “Rescate 1, rescate 2, rescate 3”.

NOMBRE	PISO EN ALTO /TORITO EN ALTO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Sin material.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Uno de los participantes se la “moga” y tiene que ir a pillar a los demás.

Para evitar ser pillados los jugadores perseguidos tienen que ponerse en algún lugar elevado, es decir, en un escalón, un banco, un árbol, etc.



NOMBRE	GUACHI (VERSIÓN 1)
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes se colocan formando un círculo, en medio del mismo se pone un jugador que se la moga y se le dan tres vueltas a la vez que se dice:

- Guachi uno.
- Guachi dos.
- Guachi tres.

Una vez dadas las tres vueltas debe salir rápido a perseguir a los jugadores que estaban formando el corro y pillar a uno que pasará a quedársela.

Para pillar a alguien hay que decir: Guachi uno, guachi dos y guachi tres y tenerlo sujeto durante todo ese tiempo.



NOMBRE	GUACHI (VERSIÓN 2)
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se hacen dos equipos. Un equipo debe perseguir a otro, para pillar a un jugador hay que decir:

“Guachi uno, guachi dos y guachi tres”. Si el pillado no logra zafarse en ese tiempo se considera eliminado.

El juego acaba cuando todos los jugadores del equipo perseguido son pillados.



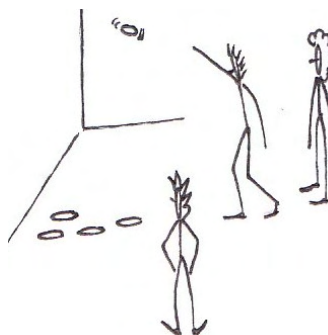
**JUEGOS DE LANZAMIENTO Y
PRECISIÓN**

NOMBRE	LA CUARTA
TERRENO DE JUEGO	Liso.
MATERIAL	Chapas . Monedas.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes tendrán 5 chapas o monedas cada uno, con las cuales jugarán de uno en uno lanzando la chapa o moneda contra la pared y cuando rebote tiene que caer a más de una cuarta de la misma. La chapa que quede más lejos de la pared determinará el orden de lanzadores del juego, siendo el primero el que tenga su chapa o moneda más cerca de la pared.

A continuación comienza el primero lanzando la chapa o moneda contra la pared, y el siguiente que lance intentará acercarse al primero y si coincide a una cuarta de su mano o con alguna otra, se llevará la ficha del otro. Repetirá lanzamiento siempre que vaya obteniendo ficha de los demás; y si no, le toca el turno al siguiente y así sucesivamente. El juego puede acabar cuando los participantes lo deseen, pero el ganador será el jugador que más chapas consiga.



NOMBRE	PISTOLA DE MADERA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	1 Pinza de la ropa y un muelle de la pinza. Goma elástica. Clavo. Madera.
PARTICIPANTES	Indefinido.

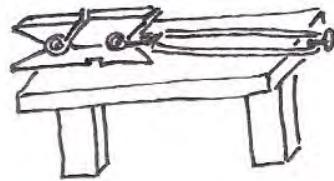
DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en construir una pistola con una pinza de la ropa de madera y una goma elástica.

Se coloca un clavo sobre una madera, se pone el muelle de una de las pinzas o algo que pueda ser lanzado unido a una goma y se sujeta con otra pinza que está pegada en la madera.

Cuando el jugador quiera abre la pinza pegada, y el objeto sale disparado junto a la goma.

Se puede jugar a ver quién llega más lejos o a intentar acertar en algún objeto.

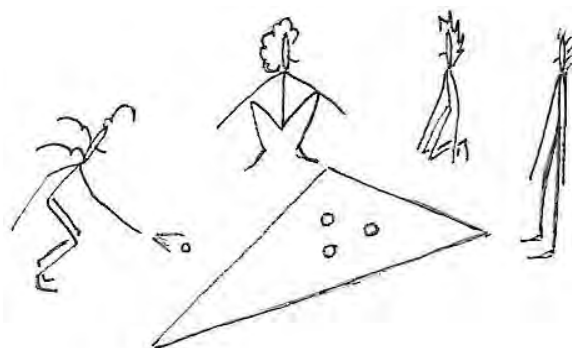


NOMBRE	EL CRIVI
TERRENO DE JUEGO	Un triángulo pintado en el suelo (el crivi) y a 3 o 4 metros una raya donde termina el campo (raya de pasarse).
MATERIAL	Tiza y bolas.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego comienza colocando cada jugador las bolas que se han apostado, repartiéndolas por los vértices, los lados y el centro del "crivi" (un triángulo). Desde allí el jugador que esta de pie lanza el "periquichi" con la mano para ver quién queda más cerca de la raya sin pasarse, pues si te pasas eres último. Una vez establecido el orden de salida, los jugadores tiran agachados y con la técnica que cada cual tenga, desde la raya hacia el "crivi".

El juego consiste en sacar las bolas del triángulo golpeándolas (sope) con la nuestra. Cada bola que se saque se la queda el que lo ha conseguido. También se puede lograr matando al contrario, dándole un "sope" con el periquichi a uno de los suyos, tras lo cual tiene que entregar las bolas que hubiera sacado del "crivi" y queda eliminado. El juego termina cuando, por haber muerto los demás sólo queda un jugador (que lo gana todo), o bien, cuando ya no quedan bolas en el "crivi" y entonces cada cual ha ganado las que haya sacado del triángulo. Mientras haya acierto en el tiro se continúa jugando y cuando se falla se pasa el turno al siguiente.

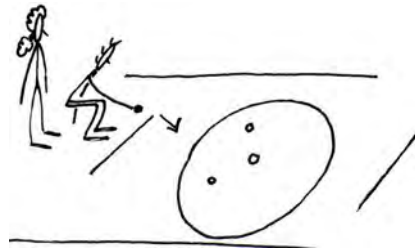


VARIANTES	- En algunas ocasiones, aparte de las bolas, se introducían perras chicas o perras gordas.
------------------	--

NOMBRE	LA NOVIA
TERRENO DE JUEGO	Un círculo pintado en el suelo y a 3 o 4 metros una raya donde terminaba el campo (raya de pasarse).
MATERIAL	Bolas.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

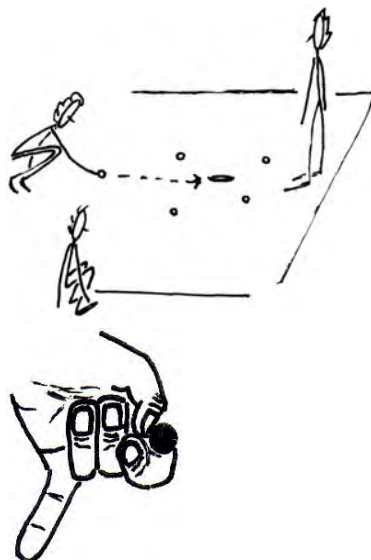
Se coloca un “*periquichi*” en medio del círculo que es la novia. Para establecer el orden de tirada se lanza hacia la raya, y se establecerá el orden de tiro en función de la cercanía a la raya sin pasarse. El juego consiste en matarse unos a otros, dándose sopes con sus “*periquichis*”, o en sacar a la novia del círculo y a base de sopes llevarla hasta traspasar la raya. El que dé el golpe final, que deja a la novia al otro lado de la raya, es el ganador, y se lleva, de cada uno, las bolas que se hayan apostado.



NOMBRE	EL GUÁ
TERRENO DE JUEGO	Arena a ser posible dura.
MATERIAL	Canicas.
PARTICIPANTES	Dos jugadores / Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se determina el orden de juego lanzando una bola hacia una raya, el que más cerca se quede comienza. Cada jugador tiene una bola; hay que lanzar hacia el guá y una vez que se ha medido la bola en el guá, se debe golpear a la bola de los demás (sope) y luego otra vez al guá. Cuando la bola está dentro del guá o después de un sope, se permite prolongar el tiro (dejar el meñique de una mano en el lugar donde estaba la bola y apoyar el dedo gordo de esta mano en la muñeca de la mano contraria que es con la que se tira la bola). Hay que dar un número determinado de golpes a la bola del contrario (normalmente 3) y una vez conseguido se queda la bola (los golpes, que pueden ser de uno en adelante, se determinaban previamente).



- VARIANTES**
- El juego consiste en golpear las bolas de los demás jugadores, siguiendo una secuencia: Primera, segunda, tercera, truke, matruque, pie (cuando se da este golpe debe caber tu pie entre bola y bola y entonces se dice “que lo hay” o “piscolá y lo hay”), pasabola (o pasaporte) y ya sólo queda el “guá”.

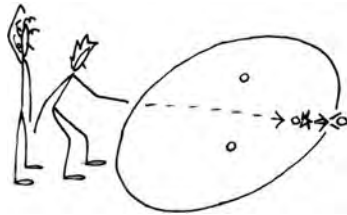
NOMBRE	LA OLLA
TERRENO DE JUEGO	Liso / arenoso.
MATERIAL	Bolas.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se marca en la arena un círculo en el que cada jugador mete una bola. A continuación se colocan a unos dos metros de la “olla” y se empiezan a lanzar las bolas, por turnos, para ir aproximándose poco a poco a la olla y sacar las bolas de dentro.

Normas:

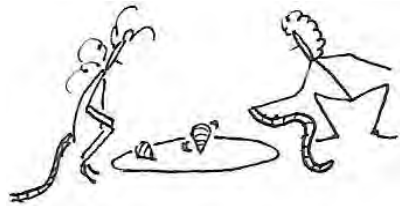
- Cada jugador dispone en su turno de un solo tiro.
- Si un jugador saca una bola de dentro, ésta es ganada para él y dispondrá de otro tiro más hasta que falle.
- Si la bola se queda dentro de la olla, ésta se pierde y se tiene que sacar otra para seguir jugando.



VARIANTES	- Disponer de dos tiros en cada turno.
------------------	--

NOMBRE	EL TROMPO. (La olla)
TERRENO DE JUEGO	Liso.
MATERIAL	Un trompo por jugador.
PARTICIPANTES	Indefinido.

El trompo se puede pintar de diferentes maneras por los participantes y en muchas ocasiones se cambia la punta del trompo que es redondeada por otra más puntiaguda.



DESARROLLO DEL JUEGO

Se pinta un círculo que es la olla. Hay que lanzar el trompo dentro de la olla y una vez que esté bailando ser capaz de sacarlo. Si el trompo no baila o se para antes de sacarlo se queda dentro de la olla. Los demás jugadores tiran intentando darle al otro trompo que esta dentro, para romperlo. Si al lanzar no se logra dar al trompo que esta dentro, hay que intentar sacarlo antes de que deje de bailar, sino se consigue se queda apiñado en medio.

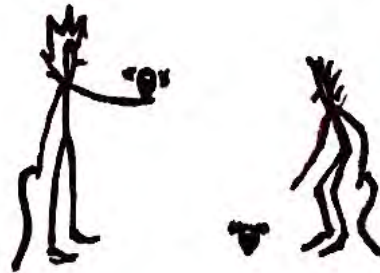


Si alguien lanza el trompo y éste saca otro que esté dentro, entonces queda salvado.

NOMBRE	EL TROMPO
TERRENO DE JUEGO	Liso.
MATERIAL	Un trompo por jugador.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en lanzar el trompo y luego cogerlo con la mano, intentando que esté el mayor tiempo posible bailando sobre su palma.



NOMBRE PALITROQUI/PALICACHI

TERRENO DE JUEGO Libre.

MATERIAL Una pala de madera.
Un taco de madera pequeño con los cantos afilados (llamado testigo).

PARTICIPANTES Individual / Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en golpear un taco de madera que está situado en el suelo con los cantos de una pala de madera. Cuando el taquito de madera se golpea con el canto de la pala éste salta por los aires, momento que es aprovechado para golpearlo con la pala antes de que caiga, intentando lanzarlo lo más lejos posible.

Otra opción del juego es la siguiente:

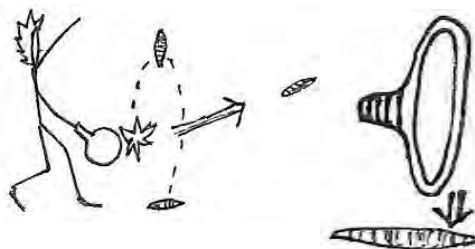
Se pinta una línea en el suelo y se golpea el taquito de madera, con el objetivo de que caiga detrás de esa línea pintada. Allí se coloca un jugador contrario, que trata de cogerlo al vuelo, si lo consigue suma un punto; si no es capaz de cazarlo al vuelo el punto es para el que ha lanzado.

Se intercambian las posiciones cuando:

- El que golpea no es capaz de levantar y darle a la madera.
- Cuando le da pero no atraviesa la línea.

Para ver quién empieza el juego se lanza con la mano el testigo desde la línea tratando de darle a la paleta que se pone en la zona de saque, la cual esta apoyada sobre una piedra.

El fin del juego se produce cuando se llega a los puntos acordados.



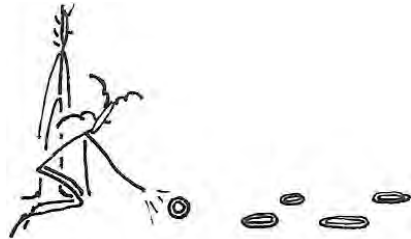
VARIANTES

- En vez de usar una paleta de madera se usa otro palo cogido de la rama de un árbol.

NOMBRE	ARANDELAS
TERRENO DE JUEGO	Terreno de arena.
MATERIAL	Arandelas.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se cogen arandelas y se juega igual que a las canicas pero con arandelas. El juego consiste en meter las arandelas en el guá y posteriormente intentar dar al resto de arandelas que han lanzado los amigos. Quien consiga dar a una arandela y meterla en el guá, consigue quedársela.



VARIANTES - Con monedas, con piedras pequeñas.

NOMBRE	TIRAR PIEDRAS AL PINO
TERRENO DE JUEGO	En el monte con los pinos.
MATERIAL	Piedras.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Este juego consiste en lanzar piedras a un pino. Hay que intentar tirar el mayor número de piñas posibles. El que menos piñas consiga tiene un castigo que consiste en trepar el árbol y conseguir coger la piña que diga el grupo.



VARIANTES

- El castigo se puede modificar cambiando la subida al árbol por hacer lo que ordene el grupo.

NOMBRE	TROMPO SOBRE UNA PIEDRA
TERRENO DE JUEGO	En cualquier lugar de la calle.
MATERIAL	Trompo, piedra plana y si es pizarra mejor.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada niño coge su trompo y lo hace girar encima de una piedra (pizarra era la mejor ya que el trompo gira mucho mejor y dura más). Una vez que consiguen hacerlo girar encima de la piedra, tienen que coger la piedra con el trompo encima y realizar un recorrido en el menor tiempo posible. Gana el que menos tarde.



- VARIANTES**
- El recorrido se puede hacer o bien dibujado en el suelo con tiza, o bien con obstáculos puestos en el suelo para hacerlo más complicado.

NOMBRE	EL HOYITO / LAS FICHAS / MÍO
TERRENO DE JUEGO	Tierra en la cual se pueda hacer un pequeño hoyo.
MATERIAL	Moneda, chapas de botellas aplastadas con una piedra o canicas.
PARTICIPANTES	Indefinido.

El juego consiste en lanzar, desde una distancia determinada, un número de fichas previamente pactado, tratando de meterlas en un hoyo.

DESARROLLO DEL JUEGO



Si la ficha no entra en el hoyo gana el que más cerca se quede del mismo.

Si el que lanzaba primero dice “Mío”, los demás tienen que intentar ganarle.

“Un barrunto al perderla”. Se dice cuando, no habiendo hecho una tirada buena, se considera que se va a ganar la partida.

VARIANTES	- Poner distintos hoyos y cada hoyo tiene una puntuación diferente.
------------------	---

NOMBRE EL PINCHO

TERRENO DE JUEGO Arena húmeda.

MATERIAL

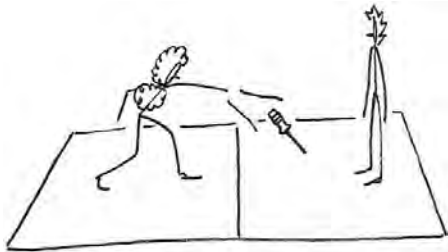
- Pincho.
- Punzón.
- Destornillador.
- Lima sin mango.

PARTICIPANTES Por parejas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se pinta un gran rectángulo en la tierra y se divide en dos partes. Cada una de ellas corresponde a un jugador. El juego consiste en clavar el pincho en la parte contraria, sin pisarla y desde nuestro sitio. A continuación, se traza una línea de lado a lado que pasa por el agujero que hemos hecho al lanzar. El jugador contrario decide qué parte prefiere de las dos en que se ha dividido su zona, incorporando a la del primer jugador la que no ha querido, y así sucesivamente hasta que al contrario ya no le quepa el pie en la parte que le queda.

Si el pincho no se clava, pasa a ser lanzado por el otro jugador.



NOMBRE	A, E, I, O, U
TERRENO DE JUEGO	Superficie lisa.
MATERIAL	Pelota.
PARTICIPANTES	5 jugadores.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores tienen que golpear la pelota hacia arriba, en el primer golpe que se realice se dice A.

- En el segundo golpe, E.
- En el tercero, I.
- En el cuarto, O.
- En el quinto, U.

Cuando se llega al quinto golpe, el jugador que lo realiza intenta golpear la pelota de tal manera que impacte en algún otro participante.

Si la pelota le da a alguien, este se lleva un *alimón*. Si la pelota es cogida en el aire antes de que bote, el *alimón* se lo lleva el que realiza el tercer golpe. Los jugadores no pueden darle dos veces seguidas a la pelota.



VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Cada jugador debe darle dos veces consecutivas por vocal.- Utilizar diferentes partes del cuerpo para golpear la pelota: la cabeza, pie...
------------------	---

NOMBRE 1, X, 2

TERRENO DE JUEGO Libre.

MATERIAL Una bolita de papel de aluminio o una pelota.

PARTICIPANTES Indefinido.

Los jugadores tienen que golpear una pelota hacia arriba. En el primer golpe que se dé se dice:

- ¡UNO!
- En el segundo golpe, ¡EQUIS!
- En el tercero, ¡DOS!

DESARROLLO DEL JUEGO

Cuando se llega al tercer golpe, el jugador que lo realiza intenta golpear la pelota de tal manera que impacte en algún otro participante.

Si la pelota le da a alguien, éste se lleva un “*alimón*”.

Si la pelota es cogida en el aire antes de que bote, el “*alimón*” se lo lleva el que dio el tercer golpe.

Los jugadores no pueden darle dos veces seguidas a la pelota.

VARIANTES - Utilizar diferentes partes del cuerpo para golpear la pelota: la cabeza, pie...



NOMBRE	CHAPAS. (Acercarse a la zona)
TERRENO DE JUEGO	Liso, con una línea para tirar y otras dos líneas que delimitan una zona.
MATERIAL	Chapas.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en lanzar una chapa intentando que quede dentro de una zona marcada. El lanzamiento se hace desde una línea que está situada a una distancia previa pactada por los participantes.



- VARIANTES**
- Variando los tipos de lanzamientos: bombeado, con bote previo, con la mano menos dominante, por detrás de la cabeza, por debajo de las piernas...

NOMBRE	LOS BOTONES (PARTIDOS)
TERRENO DE JUEGO	Un campo de fútbol realizado con madera o el suelo liso.
MATERIAL	Botones. Una pelota (garbanzo o papel de aluminio). Dos porterías (hechas con cajas de zapatos).
PARTICIPANTES	Dos jugadores

Los jugadores hacen sus equipos con botones.

Cada equipo está formado por 10 botones que hacen de jugadores y un portero que es una caja de cerillas pequeña.

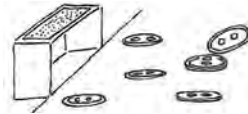
DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador tiene 3 oportunidades de mover los botones, y lo hace ayudado con otro botón haciendo presión sobre el otro para que salga despedido.

Si algún botón choca contra el del equipo contrario es falta o penalti, si el choque se ha producido dentro del área de portero.

Previamente de tirar hacia la portería se tiene que decir la palabra “COLOCA” o bien “COLOQUÍN” y el jugador del equipo que defiende coloca al portero en la posición que considere más idónea.

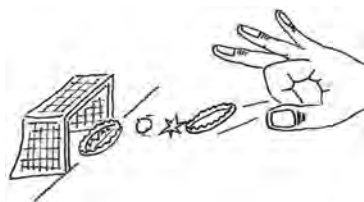
Las botones se pueden volver a recolocar mientras la pelota no está en juego (fuera o faltas).



NOMBRE	PARTIDO DE CHAPAS
TERRENO DE JUEGO	Un campo de fútbol realizado con madera o el suelo liso.
MATERIAL	Chapas de botellas. Una pelota (garbanzo o papel de aluminio). Dos porterías (hechas con cajas de zapatos) Tiza.
PARTICIPANTES	Dos jugadores.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores hacen sus equipos de chapas; envuelven éstas en papel y dibujan los colores de sus equipos favoritos. Cada equipo está formado por 10 chapas que son jugadores y un portero hecho con un tapón grande o bien una caja de cerillas pequeña. Cada jugador tiene 3 oportunidades de mover las chapas. Si alguna chapa choca con otra la del equipo contrario es falta o penalti en función de lugar donde se ha realizado la falta. Cuando se va a tirar a portería se tiene que decir la palabra “COLOCA” o bien “COLOQUÍN” y el jugador del equipo que defiende coloca al portero en la posición que considere más idónea. Las chapas se pueden volver a recolocar mientras la pelota no está en juego (fuera o faltas).



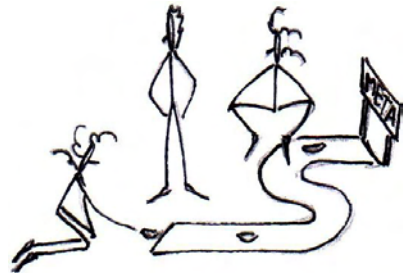
NOMBRE	CARRERA DE CHAPAS
TERRENO DE JUEGO	Liso y que permita hacer resbalar una chapa.
MATERIAL	Chapas, normalmente metálicas, de botellas. Tiza.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se dibuja un circuito y se tiene que llegar al final golpeando la chapa con el dedo. Si la chapa sale del camino pintado hay diferentes opciones:

- Es eliminado el jugador.
- Pierde un turno y espera en el lugar donde ha salido.
- Empieza de nuevo.

En muchas ocasiones dentro de las chapas se coloca la imagen de algún ciclista.



VARIANTES	Si la chapa se sale fuera del circuito se pueden elegir diferentes opciones. <ul style="list-style-type: none">- Es eliminado el jugador.- Pierde un turno y espera en el lugar donde ha salido.- Empieza de nuevo.
------------------	---

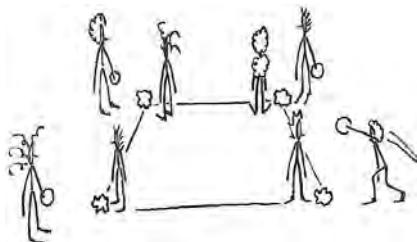
NOMBRE	LAS CUATRO PIEDRAS
TERRENO DE JUEGO	Un cuadrado pintado en el suelo.
MATERIAL	Cuatro piedras y un balón.
PARTICIPANTES	Dos equipos de cuatro jugadores.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se dibuja un cuadrado en el suelo, en cada esquina del cuadrado se coloca una piedra.

Se realiza un sorteo a ver qué equipo se la queda. El que pierde el sorteo coloca a un jugador en el lugar donde están las piedras. El equipo que gana coloca fuera del cuadrado a un jugador en cada esquina.

El juego consiste en que el equipo que está fuera del cuadrado tiene que darle con la pelota a los jugadores que están en el lugar de las piedras.

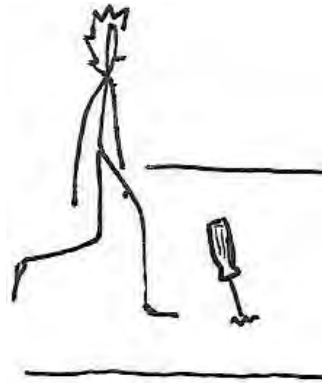


VARIANTES	- Introducir más balones.
------------------	---------------------------

NOMBRE	LA LIMA
TERRENO DE JUEGO	Terreno de arena.
MATERIAL	Destornillador.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Para el desarrollo de este juego cada niño debe tener un destornillador, el juego consiste en intentar clavar el destornillador en el suelo. Si se consigue, se da un paso hasta donde esté clavado el destornillador. Y así sucesivamente hasta llegar a la meta. Si no se clava tras alguno de los tiros, hay que empezar de nuevo.



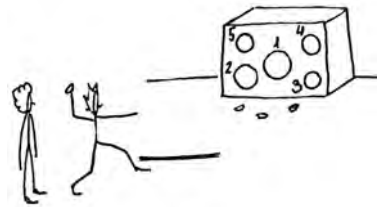
VARIANTES

- Con cuchillos, en vez de ir en una dirección, se marca un recorrido a seguir previamente.

NOMBRE	HUESOS DE ALBARICOQUE
TERRENO DE JUEGO	Liso.
MATERIAL	Una caja con boquetes numerados.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en realizar lanzamientos de huesos de albaricoque (o de piedras) a una caja situada a cierta distancia. A la caja se le han practicado unos boquetes y a cada boquete se le otorga una numeración.



Gana el jugador que más puntos consiga.

NOMBRE	HACER RANITAS
TERRENO DE JUEGO	Playa.
MATERIAL	Una piedra plana.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en buscar una piedra plana en la playa. Una vez encontrada, los participantes la lanzan al agua tratando que dé el mayor número de “botes” posibles en el agua.



Gana el jugador que consiga que su piedra “salte” más.

NOMBRE	LANZAR MÁS LEJOS
TERRENO DE JUEGO	Playa.
MATERIAL	Una piedra.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes cogen una piedra cada uno y tratan de lanzarla lo más lejos posible al agua.
Gana aquel que la lance a mayor distancia.



NOMBRE	DAR A LA PIEDRA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Piedras.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes cogen una piedra cada uno y la lanzan por el terreno de juego.

Luego van lanzando, por turnos, una piedra cada uno. Si logran golpear alguna de las piedras de alguno de los participantes, se quedan con lo que hayan apostado (habitualmente cromos).

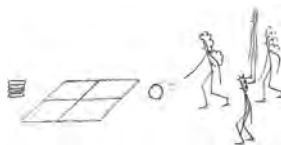


JUEGOS DE LANZAMIENTO Y LOCOMOCIÓN

NOMBRE	LAS LATAS- CUATRO ESQUINAS
TERRENO DE JUEGO	Liso, que permita pintar un cuadrado.
MATERIAL	Una pelota de goma espuma y 4 latas o piedras planas.
PARTICIPANTES	Dos equipos.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes se dividen en dos equipos. Un equipo es el atacante y otro equipo es el defensor. Se aplastan las latas (o se usan piedras) y se colocan una encima de otra. Por turnos cada miembro del equipo atacante intenta tirar la torre de latas lanzando una pelota. Si lo consigue, rápidamente el equipo atacante tiene que ir a colocar las latas, cada una dentro de un cuadrado. El equipo defensor coge la pelota e intenta darle a los atacantes. Si se le da a alguien éste queda eliminado. El objetivo del equipo defensor es eliminar a todos los atacantes antes de que coloquen las piedras.



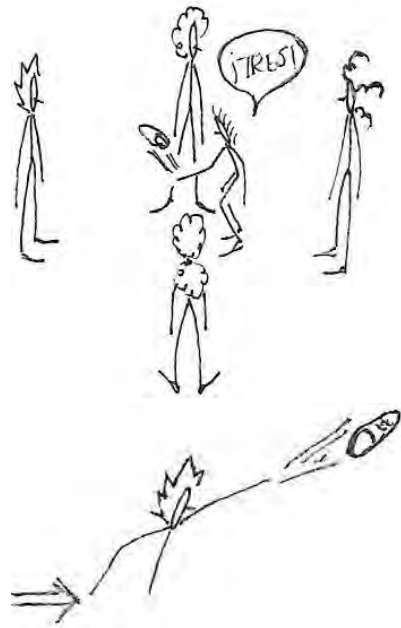
CAMBIO DE ROL SI...:

- Si el equipo atacante no es capaz de derribar las latas en su oportunidad de lanzamiento.
- Si el equipo atacante es eliminado antes de colocar las latas en su sitio.

NOMBRE	ALPARGATAZO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Una alpargata vieja.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Todos los jugadores se colocan en corro y se enumeran. En medio, se sitúa “una madre” que dice el número de uno de los del corro y lanza la alpargata al aire. El jugador al que corresponda el número que se ha dicho tiene que coger la alpargata y lanzarla intentando darle a alguien.



VARIANTES

- En vez de usar una alpargata se usa un palo de madera cogido de la rama de un árbol.

NOMBRE	LA LATA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Un bote.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se pone una lata en el suelo. Uno de los participantes le da una patada fuerte a la lata intentando mandarla lo más lejos posible. El que se la queda tiene que ir corriendo a buscar la lata y ponerla en su sitio. En ese tiempo los demás que se la quedan se esconden. Si él que ha ido a por la lata ve a alguien debe hacerla sonar diciendo el nombre de quien haya visto. No obstante, los perseguidos pueden dar una patada a la lata y el que se la queda debe ir de nuevo a por ella y ponerla en su lugar.



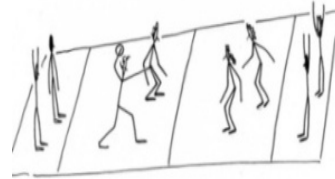
VARIANTES

- Los participantes tienen que ir en pareja de la mano.

NOMBRE	BALONTIRO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido. Divididos en dos equipos con el mismo número de jugadores.

DESARROLLO DEL JUEGO

El campo de juego se divide en dos mitades delimitadas, el exterior de las líneas de fondo de cada campo se considera "Campo de muertos". El juego consiste en tratar de eliminar al equipo contrario. Para ello, se debe impactar con la pelota que se lanza en el cuerpo de alguno de ellos y posteriormente caer la pelota al suelo, sin que nadie la coja.



El jugador que haya sido eliminado debe pasar a la zona de muertos y así hasta que alguno de los equipos haya matado a todos los del equipo contrario.

- VARIANTES**
- Establecer un tiempo para lanzar el balón; por ejemplo, si pasan más de tres segundos sin lanzar el balón, le corresponde lanzarlo al otro equipo.

NOMBRE	PIES QUIETOS
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Pelota.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se distribuyen los participantes por todo el espacio. Se le da un balón a uno de ellos, éste lanza el balón verticalmente y grita el nombre de uno de sus compañeros. Si éste logra cogerlo antes de que bote, vuelve a lanzarlo gritando otro nombre, si el balón cae al suelo, el jugador grita STOP y tras dar 3 pasos trata de impactar con la pelota en alguno de sus compañeros. Si logra darle se la quedará el jugador que ha sido golpeado.



- VARIANTES**
- Una vez cogida la pelota en vez de decir STOP, se dice "PIES QUIETOS"

NOMBRE	PELOTA LOCA
TERRENO DE JUEGO	Un cuadrado.
MATERIAL	Una pelota por niño.
PARTICIPANTES	Cuatro.

DESARROLLO DEL JUEGO

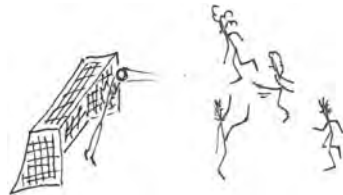
Los cuatro participantes se meten dentro de un cuadrado dibujado en el suelo. Estos a la voz de 3 tienen que tirar la pelota al aire y esquivarla cuando cae en el suelo. Cada vez que una pelota toca a un jugador, éste es eliminado.



NOMBRE	REVOLOÍNA
TERRENO DE JUEGO	Liso.
MATERIAL	Un balón. Una portería.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se la queda un jugador de portero. Éste debe sacar lanzando la pelota de espaldas a los demás jugadores estos trataran de hacerle un gol. El que meta el gol se pone de portero y el portero sale de jugador.



VARIANTES

- El jugador que mete gol se clasifica y el último en meterlo se elimina, así sucesivamente hasta que sólo quede uno.
- Si un jugador toca el balón con la mano o comete una falta, todos los demás jugadores tirarán un penalti desde una distancia alejada.

NOMBRE	EL PARACAÍDAS
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Latas de refresco. Bolsas. Cuerdas.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

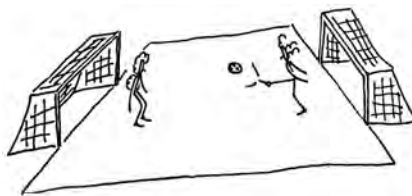
El juego consiste en intentar lanzar lo más alto posible una lata de refresco llena de arena y con una bolsa de plástico anudada por la anilla. Gana el jugador que llegue más alto o cuya lata sea la última en tocar suelo.



NOMBRE	DEFENSIVA
TERRENO DE JUEGO	Liso con dos porterías.
MATERIAL	Dos porterías. Un balón.
PARTICIPANTES	Dos jugadores.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se enfrentan dos jugadores en un campo de juego dividido por la mitad. Cada jugador en su propia mitad del campo trata de marcar goles en la portería contraria, con la norma de no poder pisar nunca en la mitad del campo contrario.

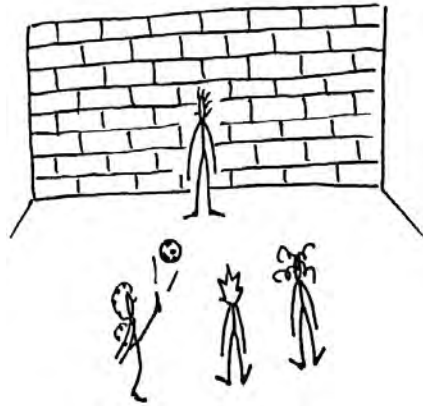


Gana el jugador que más goles marque.

NOMBRE	LA PARED
TERRENO DE JUEGO	Liso, con una pared de fondo.
MATERIAL	Un balón de fútbol.
PARTICIPANTES	Ilimitado.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se la queda un jugador, mientras los demás jugadores se colocan pegados a la pared. El jugador que se la queda tiene que tirar fuerte tratando de darle a alguno de los jugadores que están en la pared.



NOMBRE	PELOTAZOS/GAVIOTA
TERRENO DE JUEGO	Liso.
MATERIAL	Un balón de fútbol.
PARTICIPANTES	Ilimitado.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en eliminar a todos los jugadores mediante pelotazos lanzados con el pie. Un jugador pone el balón en juego tratando de eliminar a otro participante. Acto seguido el más cercano cogerá la pelota y volverá a patearla, así hasta que sólo quede uno.



NOMBRE	EL 31
TERRENO DE JUEGO	Liso.
MATERIAL	Una canasta. Un balón.
PARTICIPANTES	Ilimitado.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores se numeran y de esta manera se ordenan para el turno de tiro.

El primer jugador lanza desde una línea acordada al inicio del juego. Si mete canasta consigue la puntuación de dos o tres puntos en función del lugar desde donde haya tirado, y sigue tirando desde la línea de inicio esta vez sumando de uno en uno. Si falla, el siguiente jugador debe correr o coger la pelota y lanzar a canasta desde la zona donde ha cogido la pelota. Gana el jugador que antes realice 31 puntos. Si se pasa de esta puntuación, comienza de nuevo a jugar con 15 puntos.

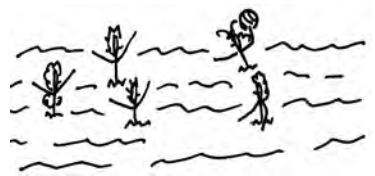


NOMBRE	PARTIDO ACUÁTICO
TERRENO DE JUEGO	Orilla de la playa.
MATERIAL	Una pelota.
PARTICIPANTES	1 contra 1 o 2 contra 2.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores se meten en el agua hasta que ésta los cubra por encima de la cintura y separados a una distancia estipulada.

El juego consiste en lanzarse la pelota de uno a otro intentando que la pelota bote en el agua y sobrepase al otro jugador. Si la pelota sobrepasa el jugador se considera que se ha metido un gol.



JUEGOS DE SALTO

NOMBRE	CARRERA DE SACOS
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Sacos.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador se sitúa en la línea de salida con sus dos pies dentro del saco, cogiendo con sus manos la parte superior del mismo. Cuando se dé la salida los jugadores tienen que ir saltando como si fuesen canguros hasta la línea de llegada, evitando chocar entre ellos. El jugador que sufra una caída involuntaria se puede levantar y seguir saltando de nuevo, pero el que choque intencionadamente es descalificado.



NOMBRE	A LA UNA LA MULA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Pañuelos.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se elige una madre. Cada vez que salta se tiene que decir, por orden, una de las siguientes frases seguido de todos los demás participantes:

“A la una, la mula.

A las dos, la coz. (Se le da una pequeña patada en el trasero como una coz).

A las tres, otra vez. (Se repite el golpe).

A las cuatro, cilindro en lo alto. (El que amaga se coloca de espalda y no de lado).

A las cinco, una mano plana y otra te la hinco. (Se pone una mano plana y la otra cerrada).

A las seis, degüello mi buey. (Se le da un pequeño golpe en el cuello con la mano de canto).

A las siete, planto y replanto mi gran caramochete. (Entonces hay que dejar en el suelo, según se salta, un pañuelo que se lleva en la boca).

A las ocho, recojo mi mocho con dientes de corcho. (En vez de saltar hay que echarse sobre el que amaga y recoger con los dientes, poco a poco, el pañuelo que se ha dejado o cogerlo sin perder contacto con el que amaga).

A las nueve, empina la bota y bebe.

A las diez, aguja o alfiler. O bien: *A las diez, otra vez sin manos y sin pies.* (Se salta sin tocar al que está agachado).

A las once, llama el conde con campanillas de bronce.

A las doce, le pregunta: ¿Qué quiere usted, señor conde? ¿Liquí, paliquí o culaá?

A las trece, amanece.

A las catorce, anochece

A las quince, María Titiritaña con los cojines de caña y las cuerdas de tomisa, adiós mamá que me voy a misa.

A las dieciséis, un pellizquito y órcega”.

Al final, todos escupen en el suelo y el que amaga tiene que saber de quién es alguno de los escupitajos. Si lo acierta, se cambia con esa persona; si no, se la vuelve a quedar.



NOMBRE	SAN ISIDRO LABRADOR
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Un participante amagaba y se colocaba en posición de “pídola”. Los demás jugadores tenían que ir saltando y repitiendo al primero que saltaba, que debía decir los siguientes versos:

DESARROLLO DEL JUEGO

*San Isidro Labrador,
muerto le llevan en un serón,
el serón era de paja,
muerto le llevan en una caja,
la caja era de pino,
muerto le llevan en un pepino
el pepino era de a cuarto,
muerto le llevan en un zapato,
el zapato era de un viejo,
muerto le llevan en un pellejo,
el pellejo era de aceite,
muerto le llevan a San Vicente.
San Vicente estaba cerrado,
le llevaron al mercado,
el mercado estaba abierto,
le llevaron al convento,
le dieron una patada
y le echaron dentro.*



NOMBRE	JUANILLO EL AGUAÓ
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Se la queda una persona que tiene que ser elegida por los participantes. Estos, cada vez que efectúan un salto tienen que decir uno de los siguientes versos:

DESARROLLO DEL JUEGO

*“Fue a la fuente y se ahogó. Muerto lo llevan en un serón.
El serón era de paja. Muerto lo llevan en una caja.
La caja era de pino. Muerto lo llevan en un pepino.
El pepino era zocato. Muerto lo llevan en un zapato.
El zapato era del cura. Muerto lo llevan a la sepultura.
La sepultura estaba cerrada. Muerto lo llevan al hospital.
El hospital estaba cerrado. Muerto lo tiran por los tejaos.
Los tejados eran de caña. Muerto lo tiran por las montañas.
En las montañas había un arbolito con una rama
seca y un nido con tres huevos, rojo, blanco y morado.
Al coger el rojo me quedé cojo (y hay que saltar a la
pata coja y permanecer cojo).
Al coger el blanco me quedé manco (lo mismo para un brazo).
Al coger el morado me quedé escalabrao
(con la mano que nos queda hay que taparse la cabeza).
Vino el médico por primera vez y me quitó la cojura (ya podemos andar normal).
Vino el médico por segunda vez y me quitó la mancura.
Vino el médico por tercera vez y me quitó la escalabraura.*



NOMBRE

EL PINGO

TERRENO DE JUEGO

Cualquier superficie plana o lisa.

MATERIAL

Ninguno.

PARTICIPANTES

Dos equipos de igual número de jugadores.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores del equipo que se la queda se colocan agachados, de forma que cada uno ponga la cabeza entre las piernas del de delante. El primero de la fila se apoya en un jugador de su equipo que permanece erguido con la espalda pegada a la pared o a un árbol.

Una vez colocados, los del equipo contrario saltan encima del equipo que está agachado, hasta colocar a todos los jugadores encima. (Si el equipo agachado se desmorona se la vuelven a quedar). Si alguno de los jugadores que ha saltado se cae al suelo, su equipo pasa a estar abajo.

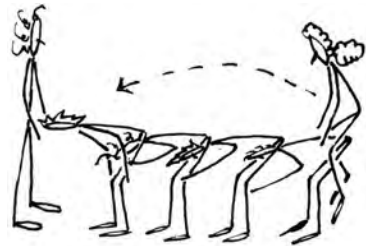
Cuando están todos los jugadores encima, el primer jugador en saltar dice:

- “Churro”, con una mano sobre el puño cerrado de la otra.
- “Taina”, con una mano en la muñeca del otro brazo.
- “Media manga”, con la mano en el codo.
- “Mangatera”, con la mano en el hombro.

Uno de los jugadores que está debajo dice una de las cuatro opciones. Si acierta, los equipos se cambian los papeles y si no, se comienza de nuevo.

VARIANTES

- En los años 80 el jugador del equipo que está encima dice: “Churro”, “Manga” “Media-manga” y “Mangatera” cambiando de esta forma el término “Taina” por el de “Manga”.



NOMBRE	MELASTIRO
TERRENO DE JUEGO	Cualquier superficie plana o llana.
MATERIAL	Tiza.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Para comenzar el juego se traza una línea o se pone una marca a partir de la cual se pone el jugador que “amaga”. Una vez colocado este jugador los demás empiezan a saltar mientras gritan “melastiro”. El último que salta tiene que decir “melastiro y muda”.

Una vez dicho esto, el que se la queda da un paso lateral alejándose un metro de la línea. Y empiezan de nuevo todos los saltos.

Si a alguno de los jugadores se le olvida decir “melastiro” o “melastiro y muda”, entonces se la “amaga” él.

Cuando la persona que debe saltar está muy alejada, entonces se recurre a decir:

- ¡En dos medias!* (dos pasos). Los menos ágiles dicen en 3 ó en 4 medias. Es decir, las necesarias para llegar.

También se puede decir:

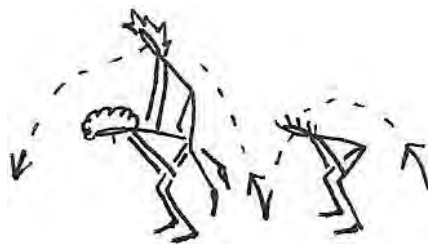
- ¡En un bollito! Pico, panza y pico.* Se da un salto cayendo con las piernas juntas. A continuación, con las piernas abiertas y un tercero con las piernas juntas otra vez.
- ¡En cubito!* Se va a la pata coja, se rodea al que amaga y se salta en seguida.



NOMBRE	MARIQUITA CORRECALLES
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores se colocan en fila en posición de pídola (amagados). El juego consiste en saltar a todos y luego ponerse al final de la fila. Se intenta buscar zonas que terminen en calles o sitios prohibidos para dificultar la acción.



NOMBRE	COLOR COLOR (PISO)
TERRENO DE JUEGO	Se marca en el suelo un rectángulo con 6 casillas iguales.
MATERIAL	Tiza.
PARTICIPANTES	Indefinido.

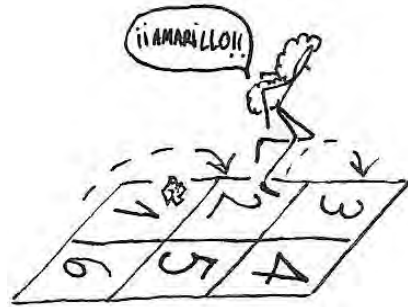
DESARROLLO DEL JUEGO

Se marca un rectángulo en el suelo dividido en 6 casillas iguales. Cada casilla puede corresponde con una referencia. Las más comunes son:

- a) Colores.
- b) Animales.
- c) Nombres.
- d) Frutas.
- e) Ciudades.

El juego consiste en tirar una piedra o bola de papel a la primera casilla, que corresponderá por ejemplo a colores. A la vez que se salta. se dice:

- 1) Color, color fuera
- 2) Y luego, en cada casilla se dice un color sin repetir: amarillo, amarillo, azul, azul, rojo, rojo..., etc.

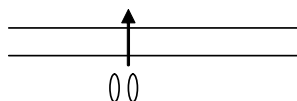


JUEGOS DE ELÁSTICO

NOMBRE	EL ELÁSTICO
TERRENO DE JUEGO	Liso.
MATERIAL	Un elástico .
PARTICIPANTES	Mínimo 3 a indefinido.

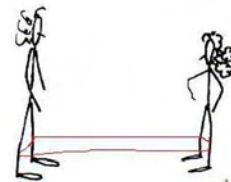
Alturas que hay que superar:

- 1ª --> Con el elástico en los tobillos.
- 2ª --> Entre los tobillos y las rodillas.
- 3ª --> En las rodillas.
- 4ª --> Debajo de los glúteos.
- 5ª --> En la cintura.
- 6ª --> Debajo de las axilas.



Para pasar de altura previamente hay que superar 10 fases:

- 0) El cero consiste en saltar ambas partes del elástico, de un lado a otro, y sin tocar. A partir de la cuarta, sí se puede tocar.
- 1) De frente al elástico, hay que pisar con el pie derecho el lado más cercano al jugador, y poner el pie izquierdo por debajo del elástico.
- 2) Consiste en pasar por elástico como andando, pisando ambos lados, primero el de más cerca y luego el más lejano. Es el único para el que no se salta.
- 3) Consiste en pisar los dos lados del elástico a la vez, saltando y alternando los pies que pisan cada lado de un salto. Tres veces.
- 4) Se salta y se pisa con los dos pies a la vez el lado más cercano del elástico. Se salta con los pies y se pisa el de lejos; se salta hacia atrás y se vuelve a pisar el lado que se pisa primero con los dos pies y, por último, se vuelve a saltar hacia delante y a pisar el lado de lejos con los dos pies.
- 5) Cada uno hace su lío particular con los pies y ambos lados del elástico. Consiste en hacer un nudo que mágicamente se deshace solo. Pero el procedimiento más común, y a veces obligatorio, consiste en coger con un pie el lado más cercano, pasarlo por encima del lejano y, cogiendo ese lado también, hacer un giro con la pierna y después soltarlo.



DESARROLLO DEL JUEGO

- 6) Con el elástico más cercano entre las piernas, saltar hasta quedar con el más lejano también entre las piernas. Es un salto lateral. Así hasta seis veces. Y no se puede tocar el elástico hasta cuarta altura.
- 7) Se coge el lado más cercano, se pasa por encima del hombro (como una bandolera) y se pone el otro lado del elástico entre las piernas. Se va dando saltos y girando mientras se salta hasta siete veces y sin que se caiga el elástico del hombro.
- 8) Igual que el cuatro pero ocho veces. Una variante consiste en saltar, en lugar de hacerlo hacia atrás, girando mientras se salta para quedar siempre de cara.
- 9) Es igual que el seis pero nueve veces.
- 10) Es igual que el cinco.

NOMBRE	LOS NÚMEROS
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Un elástico .
PARTICIPANTES	De tres en adelante.

Dos jugadores se sitúan con el elástico en sus piernas. Los demás irán saltando el elástico de forma diferente según los números que le correspondan:

DESARROLLO DEL JUEGO

0 = Se pasa por encima de los elásticos sin tocarlos.

1 = Se pone un pie dentro y se pasa al otro lado.

2 = Se pisa el primer elástico y el segundo.

3 = Se salta encima de los elásticos pi-sándolos (pie derecho adelante, pie izquierdo atrás); se vuelve a saltar pi-sando al revés (pie derecho atrás y pie izquierdo adelante), y se vuelve a saltar retornando a la posición original.



NOMBRE	LAS ALTURITAS
TERRENO DE JUEGO	Liso.
MATERIAL	Un elástico.
PARTICIPANTES	De 3 a indefinido.

Los jugadores deben ir superando diferentes alturas del elástico:

- La primera a la altura de los tobillos.
- La segunda a media pantorrilla.
- La tercera por la rodilla.
- La cuarta debajo de los glúteos.
- La quinta en la cintura.
- La sexta debajo de las axilas.
- La séptima en los hombros.
- La octava en el cuello.
- La novena en la cabeza, a la altura de la nuca.
- La décima con los brazos en alto.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en superar la altura del elástico. Se puede tocar el elástico.



NOMBRE	MARIPOSA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Un elástico.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Se colocan dos jugadores en los extremos del elástico. Al mismo tiempo que dicen MA-RI-PO-SA, lían el elástico y lo mantienen en la posición que quede. Los participantes deben pasar al otro lado sin tocarlo.

DESARROLLO DEL JUEGO



NOMBRE SANGRE CUAJADA

TERRENO DE JUEGO Liso.

MATERIAL Elástico.

PARTICIPANTES Indefinido.

Los jugadores se colocan con el elástico cruzado en forma de cruz. Otro jugador va pasando metiendo primero un pie y luego otro en el elástico mientras va dando vueltas saliendo y entrando.

*“Sangre cuajada
de primera división,
la que toman los héroes
para hacer la digestión.
Vivo en un planeta
con forma de botón,
mi comida preferida
es el ratón”.*

DESARROLLO DEL JUEGO



VARIANTES

*Sangre cuajada
de primera división,
la que toma Diana
para hacer la digestión.*

*Vive en un planeta
con forma de botón,
mi comida preferida es el ratón.*

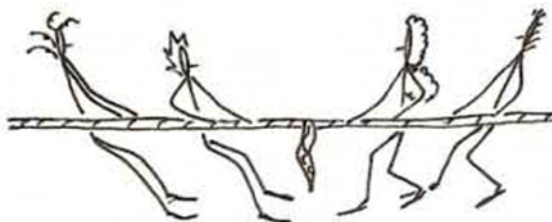
Sangre cuajada... (Se vuelve a empezar).
Comentario: Diana hace referencia a un personaje de una serie de televisión de los años ochenta titulada “V”.

JUEGOS DE LUCHA Y RETO

NOMBRE	SOGATIRA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Cuerda y pañuelo.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Dos equipos, cada uno colocado en un extremo de la cuerda. El juego consiste en tirar de una gruesa cuerda, con el objetivo de arrastrar al contrario. Un pañuelo es colocado en el centro de la cuerda para servir de referencia. Este tiene que sobrepasar las líneas de uno u otro equipo trazadas en paralelo a la línea de partida y que están marcadas en el suelo.

DESARROLLO DEL JUEGO



VARIANTES - Variar el número de participantes.

NOMBRE	¿QUIÉN AGUANTA MÁS?
TERRENO DE JUEGO	En la playa.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

El juego consiste en meterse en el agua y a la voz de ¡YA! los participantes deben sumergirse en el agua y aguantar la respiración el máximo de tiempo posible. Gana el último que salga del agua.

DESARROLLO DEL JUEGO

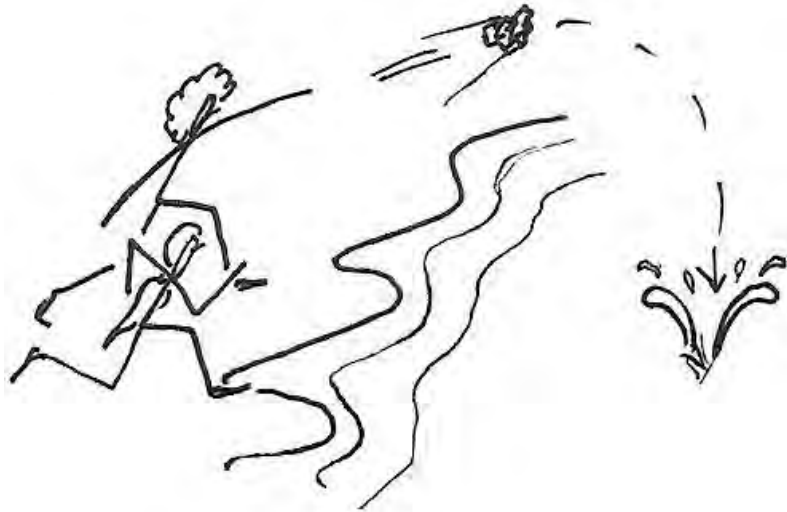


VARIANTES También se hacía contando el tiempo.

NOMBRE	EN BUSCA DEL TESORO
TERRENO DE JUEGO	En la playa.
MATERIAL	Piedras pintadas.
PARTICIPANTES	Por parejas.

El juego consiste en que uno de los participantes lanza una piedra pintada al agua a una determinada distancia, y el compañero debe ir a buscarla e intentar encontrarla buceando y recogerla del fondo para posteriormente traerla a tierra. Si lo consigue, el próximo lanzamiento será más lejano.

DESARROLLO DEL JUEGO



VARIANTES	- En vez de realizarse con piedras, utilizaban botellas llenas de arena, trozos de hierro, etc.
------------------	---

NOMBRE	EL ÚLTIMO QUE LA HINQUE
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	De dos en adelante.

Dos jugadores se colocan uno enfrente del otro. Primero deciden qué parte del cuerpo deben llevar al suelo; por ejemplo: “Hay que hincar la rodilla”.

Una vez decidido esto uno de ellos dice en voz alta “El último que la hince pierde”, y los participantes deben rápidamente bajar una de las rodillas hasta tocar suelo.

El primero que lo haga será el ganador.

DESARROLLO DEL JUEGO



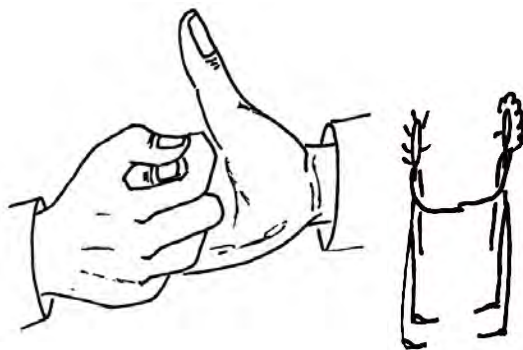
VARIANTES	- Variar el número de participantes.
------------------	--------------------------------------

NOMBRE	PULSO CHINO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Por parejas.

Dos jugadores se colocan uno enfrente al otro y se cogen de las manos con los dedos meñique, anular, corazón e índice, dejando el pulgar libre.

El juego consiste en intentar atrapar el dedo pulgar del rival sin soltarse de las manos.

DESARROLLO DEL JUEGO



VARIANTES

- Para ganar hay que mantener el dedo atrapado y contar hasta tres sin que se escape.

JUEGOS DE EQUILIBRIO

NOMBRE

EL PISO

TERRENO DE JUEGO

En el suelo, en una superficie que permita pintar el piso.

MATERIAL

- Piedras.
- Tiza.

PARTICIPANTES

Indefinido.

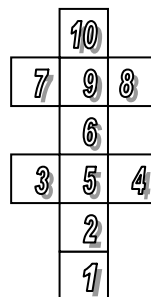
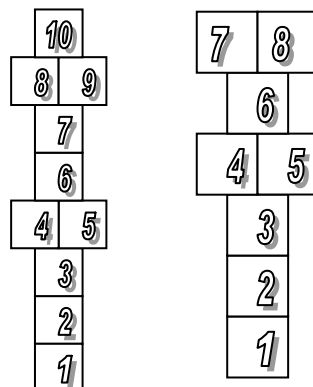
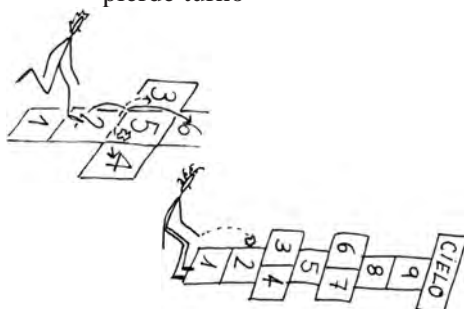
DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes van por turnos. Se elige cuál será el turno de cada uno de ellos. Al que le toque tirar tiene que lanzar su piedra a la casilla número uno y sin pisarla, tiene que llegar al diez luego volver hacia atrás y recogerá su piedra.

Después lanzará hacia el 2 y así sucesivamente.

Normas:

- La piedra no puede caer fuera o tocar la línea, si esto sucede se pierde turno.
- Si la persona se cae o pisa la casilla donde está la piedra se pierde turno



VARIANTES

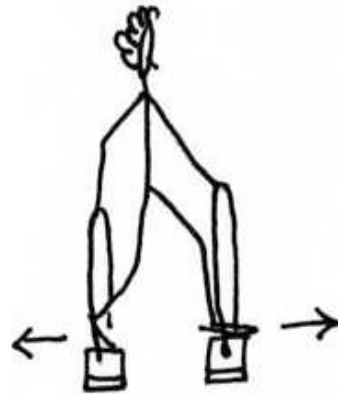
- Existen diferentes terrenos de juego:
 - a) De 8 casillas (“piso corto”).
 - b) De 10 casillas (“piso largo”).

JUEGOS DE COORDINACIÓN

NOMBRE	LATAS COMO TACONES
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Latas y cuerdas.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

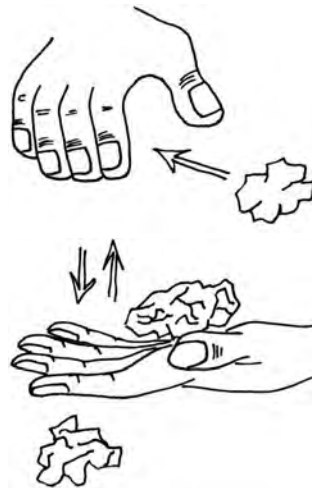
Los jugadores construyen con latas unos zancos, haciéndole 2 agujeros, uno a cada lado y pasándole una cuerda por ambos orificios con la finalidad de poder sujetar los zancos con las cuerdas agarradas de las manos. El juego consiste en subirse a ellos agarrados a la cuerda a la vez que se desplaza por diferentes recorridos sin caerse.



NOMBRE	LOS CHINOS
TERRENO DE JUEGO	Normalmente en la playa.
MATERIAL	5 chininos por persona.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Es un juego por turnos que consiste en ir superando fases:

- 1) Lanzar un chino al aire y coger uno del suelo con la misma mano antes de que caiga el lanzado
- 2) Lo mismo, pero cogiendo de dos en dos.
- 3) Igual, pero de 3 en 3.
- 4) Igual, pero los 4 a la vez.
- 5) Lanzar los chininos al aire. Hay que dejar uno en el dorso de la mano y sin que se caiga coger los demás chininos que están en el suelo.
- 6) El puente: Con el dedo pulgar y el índice se forma una especie de puente en el suelo. Hay que lanzar un chino al aire y pasar los demás de uno en uno por debajo del puente.
- 7) Zapatero: Se lanzan los chininos y se coge uno de ellos con una mano cerrada. (Se cogen con el pulgar e índice). Ese chino se coge como un punzón, se golpea al chino que se va a coger y se dice: "Zapatero remendero, saca la piedra por el agujero". Se lanza y se coge igual con la mano cerrada en forma de cucurucho.

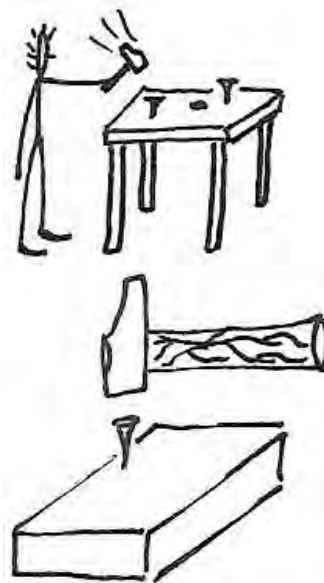


DESARROLLO DEL JUEGO

NOMBRE	CLAVOS A MARTILLAZOS
TERRENO DE JUEGO	En la calle.
MATERIAL	Una madera gorda, clavos y martillo.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en intentar clavar un clavo en una madera dando el menor número de martillazos. Aquel que lo consiga de un solo martillazo gana el juego.



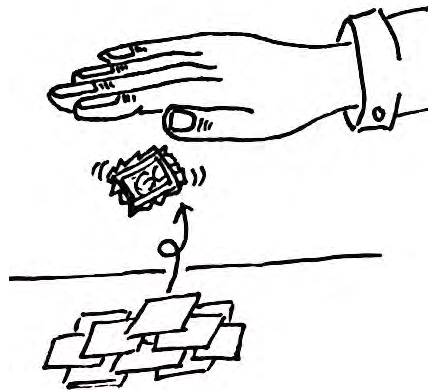
- VARIANTES**
- En vez de hacerlo con un martillo se puede realizar con una piedra. Esto es propio del que no puede disponer de la herramienta.

NOMBRE	LOS CROMOS
TERRENO DE JUEGO	Liso y duro.
MATERIAL	Cromos.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Antes de empezar los jugadores pactan el número de cromos que cada uno tiene que poner para jugar.

Los cromos se colocan con el dibujo mirando hacia el suelo (bocabajo) y en montoncito. Los participantes se ponen un orden de participación y golpeando con la mano hueca tienen que intentar voltearlos. Quien lo consigue se queda con los cromos que ha volteado.



JUEGOS DE RITMO

NOMBRE	UNA VIEJA MATÓ A UN GATO
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Parejas o en grupo de 3 en adelante.

Los jugadores se colocan por parejas, frente a frente, y realizan el siguiente ciclo de gestos de manos:

- 1) Chocar las palmas del compañero, una mano de abajo arriba y la otra de arriba abajo.
- 2) Y se chocan las manos de frente (doble palmada al final de cada verso).

DESARROLLO DEL JUEGO

La canción:

*En la calle lle
Veinticuatro tro
Ha habido do
Un asesinato to
Una vieja ja
Mató un gato to
Con la punta ta
Del zapato to
Pobre vieja ja
Pobre gato to
Pobre punta ta
Del zapato to*



NOMBRE	DON FEDERICO
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Parejas o en grupo de 3 en adelante.

Los jugadores se colocan por parejas frente a frente y realizan el siguiente ciclo de gestos de manos:

- 1) Chocan de frente las palmas de sus respectivas manos.
- 2) Chocan la palma de una mano de abajo arriba y la de la otra al revés.
- 3) Se da una palmada.

Canción:

Don Federico perdió su cartera. (Se hace el gesto de sacar y meter del bolsillo del pantalón una cartera).

Para casarse con una costurera. (Se hace el símbolo de coser).

La costurera perdió su dedal. (Se hace el gesto de poner y quitar del dedo un dedal).

Para casarse con un general. (Se hace el gesto del saludo militar).

El general perdió su espada. (Se hace el gesto de una espada).

Para casarse con una bella dama. (Se hace el gesto de apartarse el pelo con una mano).

La bella dama perdió su abanico. (Se hace el gesto de abanicarse).

Para casarse con Don Federico. (Se hace con las dos manos la imitación de un bigote).

Don Federico perdió su ojo. (Se hace gesto en el ojo).

Para casarse con un piojo. (Gesto de piojos en el pelo).

El piojo perdió su cola. (Gesto del piojo saltando).

Para casarse con una Pepsi-cola.

La Pepsi-cola perdió su burbuja. (Gesto de burbuja).

Para casarse con una mala bruja. (Gesto de remover en una caldera).

La mala bruja perdido su gatito. (Gesto de acariciar un gatito).

Para casarse con don Federico. (Gesto del bigote).

Don Federico le dijo que no. (Gesto de negar).

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

Y la mala bruja se desmayó. (Gesto de caerse).

Al día siguiente le dijo que sí. (Gesto de afirmar).

Y la mala bruja se echó a reír.



VARIANTES

- En la última frase en vez de decir "se echó a reír" se dice y "la mala bruja le dijo por aquí", y se hace un gesto de pasar la mano por debajo de las piernas".

NOMBRE	LA TONTA QUE SE EQUIVOCA
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Parejas o tríos.

Los jugadores se colocan por parejas frente a frente y realizan el siguiente ciclo de gestos de manos:

- 1) Chocan de frente las palmas de sus respectivas manos.
- 2) Chocan la palma de una mano de abajo-arriba y la de la otra de arriba-abajo.

Canción:

A ver quién es la tonta que se equivoca.

A ver quién es la tonta que se equivoca.

Yo, yo, yo, yo. (Se señala a sí mismo).

Tú, tú, tú, tú. (Señala al otro).

Sí, sí, sí. (Se hace el gesto de afirmar con la cabeza).

No, no, no. (Se hace el gesto de negar con la cabeza).

Y sigue la canción cada vez a un ritmo más rápido hasta que alguien se equivoque.



DESARROLLO DEL JUEGO

NOMBRE	MARY ONE TWO THREE
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Parejas o tríos.

Los jugadores se colocan por parejas y realizan el siguiente ciclo de gestos de manos :

1. Chocan de frente las palmas de sus respectivas manos.
2. Chocan la palma de una mano de abajo arriba y la de la otra al revés.
3. Se da una palmada.

Canción:

- *Mary one, two, three.*
- Frente, cara. (Se tocan la frente y la cara).
- *Mary one, two, three.*
- Frente, cara. (Se tocan la frente y la cara).
- *Mary one, two, three.*
- Mano, codo. (Se tocan la mano y el codo).
- *Mary one, two, three.*
- Mano, codo. (Se tocan la mano y el codo).
- *Mary one, two, three.*
- Frente, cara, mano, codo. (Se tocan la frente, cara, mano y codo).
- *Mary one, two, three*
- Pie, rodilla. (Se tocan el pie y la rodilla).
- *Mary one, two, three.*
- Pie, rodilla. (Se tocan el pie y la rodilla).
- *Mary one, two, three.*
- Frente, cara, mano, codo, muslo, pierna. (Se tocan la frente, cara, mano, codo, pie, rodilla).
- *Mary one, two, three,*
- media vuelta (y se da un giro a un lado)
- *Mary one, two, three,*
- media vuelta. (Y se da un giro a un lado).
- *Mary one, two, three.*

DESARROLLO DEL JUEGO



R. Guerrero; V. Ortega; C. Vicente y L. Pérez

- Frente, cara, mano, codo, pie, rodilla, media vuelta.
- (Se tocan la frente, cara, mano, codo, pie, rodilla..., y media vuelta).

VARIANTES

- La canción puede continuar ya que, una vez que se termina con las partes del cuerpo, se pueden añadir otras acciones diferentes, como gestos de señorita, de caballero, de freír un huevo, de comérselo, etc...

NOMBRE	MAMÁ BEBÉ
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Parejas o tríos.

Los jugadores se colocan por parejas y realizan el siguiente ciclo de gestos de manos al mismo tiempo que cantan la canción:

- 1) Chocan de frente las palmas de sus respectivas manos.
- 2) Chocan la palma de una mano de abajo arriba y la de la otra de arriba abajo.
- 3) Se da una palmada.

Canción:

*Mamá bebé toca la sinfónica.
Simi simi oca oca simi simi eh.
La papilla del bebé.
Con sabor a nutribén.
Si lo quieres comprobar;
saca la mano y di mamá.*

En este momento hay que levantar una mano y decir “mamá”. El primero que lo diga será el ganador, seguidamente se pondrán las manos extendidas de frente y el ganador cantará la canción golpeando con su puño las manos de una en una. La última mano en ser golpeada no podrá usarse en la reanudación del juego. El juego continúa con la canción anterior. Los jugadores que sólo puedan usar una mano, a la hora de dar la palmada se la da en el pecho. Así se continúa hasta que las dos manos sean eliminadas.



DESARROLLO DEL JUEGO

VARIANTES

- El sorteo también se puede efectuar contando los dedos de la mano al son de la canción.

NOMBRE	POPEYE
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Parejas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Juego de palmas. Se acuerda entre los participantes como será el “choque” de palmas mientras se canta la siguiente canción:

*Popeye quería ser capitán de la marina.
Popeye quería ser capitán de un barco inglés.*

¡Pinchazo!, ¡vacuna! (al pronunciar estas dos palabras se hace gesto como si se pincharan en el brazo) .

que el niño está en la cuna. (Se hace el gesto de mecer a un bebé).

Mosqueo, cabreo

y un poco de cosquilleo. (Se hacen cosquillas de uno a otro).



NOMBRE	DRACULINA
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Parejas o tríos.

Los jugadores se colocan por parejas y realizan el siguiente ciclo de gestos de manos Al mismo tiempo que cantan la canción:

- 1) Chocan primero mano izquierda con mano izquierda.
- 2) Se da una palmada.
- 3) Chocan mano derecha con mano derecha.
- 4) Una palmada.

Draculina soy,

medio loca estoy. (Se hace gesto con las dos manos de loca).

Todas las mañanas

de excursión me voy. (Se dan pasos como para andar).

Sapos y culebras para comer. (Gesto de comer).

Sangre de mi abuela para beber. (Gesto de beber).

Mi casa es un cementerio,

mi cama es un ataúd, (se hace el gesto de estar en un ataúd).

mi padre es Frankenstein, (gesto de andar como Frankenstein).

mi madre es la Bruja Negra, (se hace gesto de bruja).

mi hermano es un comecocos, (gesto de comecocos con las manos).

mi hermana es la Bruja Azul, (gesto de bruja).

mi perro es un comehuesos

y todas las mañanas me despiertas tú. (Se da un giro y se señala al otro jugador).

DESARROLLO DEL JUEGO



NOMBRE	LECHERITA
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Parejas.

Los jugadores se colocan por parejas y realizan el siguiente ciclo de gestos de manos Al mismo tiempo que cantan la canción:

- 1) Chocan de frente las palmas de sus respectivas manos.
- 2) Chocan la palma de una mano de abajo arriba y la de la otra de arriba abajo.
- 3) Se da una palmada.

DESARROLLO DEL JUEGO

Canción:

*Lecherita,
¿a dónde vas?
¿A por leche?
¿O a por pan?
¿Tienes novio?
No lo creo.
Que se llama
Mateo.
Rompo la botella.
Mi madre me pega.
Yo le pego a ella.
Subo las escaleras.
Abro el cajón.
Me sale un escorpión.
Me pongo el pijama.
Me dan un beso.
Abro la ventana.
Me sale una gitana
que me dice
China, Japón media vuelta y pon.*



VARIANTES

- El sorteo también se puede efectuar contando los dedos de la mano al son de la canción.

NOMBRE	DEBAJO UN BOTÓN
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Los jugadores se colocan por parejas y realizan el siguiente ciclo de gestos de manos Al mismo tiempo que cantan la canción:

- 1) Chocan la palma de una mano de abajo arriba y la de la otra de arriba abajo.
- 2) Se chocan las manos de frente. (Doble palmada al final de cada verso).

Y todo ello mientras se canta la siguiente canción:

*Debajo un botón, ton ton
del señor Martín, tin, tin
había un ratón, ton, ton,
Ay, qué chiquitín, tin, tin.
Ay, qué chiquitín, tin, tin
era aquel ratón, ton, ton
que encontró Martín, tin, tin
debajo de un botón, ton, ton.*



**JUEGOS DE RITMO Y
CORRO / CORO**

NOMBRE	HAN PUESTO UNA LIBRERÍA
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Los jugadores se colocan enfrentados en dos filas. El participante que queda entre ambas filas se mueve de un lado para otro contoneando la cintura. Cuando acaba la canción se para delante de alguien de la fila y lo invita a coger su lugar.

DESARROLLO DEL JUEGO

*“Han puesto una librería
con los libros muy baratos. (bis)
Con un letrado que dice:
"Aquí se vende barato". (bis)
Al subir por la escalera
un bichito me picó. (bis)
María, dame la capa,
que me voy a torear. (bis)
Yo no te doy la capa
porque el toro te va a matar. (bis)
A mí no me mata el toro
ni tampoco los toreros. (bis)
A mí me mata una niña
que tenga los ojos negros. (bis)
Y tú los tienes azules
¡ay, morena, yo no te quiero! (bis)”*



NOMBRE	CANCIÓN DE LA JARDINERA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Se ponen todos los participantes en corro y uno en el centro. Todos cantan:

*Jardinera,
tú que entraste
en el jardín de las flores,
de las plantas que regaste
dime cuál es la mejor.*

Y ella contesta paseándose por el corro hasta que se detiene delante de una de las niñas:

*La mejor es una rosa
que se viste de color,
del color que se le antoja
y verdes tiene las hojas.
Tres hojitas tiene verdes y las demás
encarnadas
y a ti te vengo a elegir
por ser la más resalada.*



DESARROLLO DEL JUEGO

La jardinera se incorpora al corro y la elegida responde ya en el centro del corro:

*Gracias te doy jardinera
por haberme elegido
entre tantas como hay
a mí sola has elegido.*

Y se volvía a empezar.

NOMBRE	SOY CAPITÁN
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Se forman dos filas enfrentadas, separadas entre sí unos 3 metros. La persona que se la queda, con las manos en las caderas, va y viene por el medio del pasillo, mientras se canta la siguiente canción:

DESARROLLO DEL JUEGO

*“Soy capitán, soy capitán
de un barco inglés, de un barco inglés
y en cada puerto tengo una mujer.
La rubia es, la rubia es sensacional,
sensacional
y la morena tampoco está mal.
Si alguna vez, si alguna vez
me he de casar, me he de casar,
me casaría yo no sé con cual”.*



Y se escoge a otro niño o niña para que haga solo/-a el paseíllo.

NOMBRE	EL PATIO DE MI CASA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Todos los participantes se cogen de la mano formando un corro. Se canta la siguiente canción mientras el corro da vueltas:

*“El patio de mi casa
es particular,
cuando llueve se moja
como los demás.*

Agáchate. (Y los participantes se agachan).

Y vuélvete a agachar. (Y se vuelven a agachar).

Que los agachaditos no saben bailar.

H, I, J, K, (se dan palmas delante del cuerpo y en la parte trasera del mismo)

L, M, N, A. (Igual que el anterior).

*Que si tú no me quieres
otra/o niña/o me querrá.*

¡Chocolate! (Se vuelven a agachar).

¡Molinillo! (Se agachan).

¡Corre, corre! (Se agachan).

Que te pillo. (Se agachan).

A estirar, a estirar (el grupo se va alejando sin soltarse de las manos)

que el demonio va a pasar.

Uuuuuu. (Y todo el grupo va hacia delante para juntarse).

DESARROLLO DEL JUEGO



NOMBRE SAN JUAN DEL DEU

TERRENO DE JUEGO Playa.

MATERIAL Una piedra para cada jugador.

PARTICIPANTES Indefinido.

Los participantes se sientan haciendo un corro y con una piedra en la mano, estos se pasan de un jugador a otro, en sentido contrario a las agujas del reloj, cogiendo siempre la que está al lado izquierdo mientras se canta la siguiente canción:

DESARROLLO DEL JUEGO

*“San Juan del Deu,
san Pedro y san “Siguan”
San Pedro ganaba la era
del triqui, triqui, tran. (Se amaga de un
lado a otro antes de pasar la piedra).*

*Por la vera pasa un tren,
en el tren va una señora,
la señora lleva un loro,
el lorito va diciendo
“¿qué hora es?”*

*Las tres menos diez, la hora de comer,
comer. (Al pronunciar las dos últimas
sílabas, se amaga también).*

Al final de la canción, se aumenta el ritmo. La persona que pierda la vez de las piedras tiene la obligación de tirarse al agua.



VARIANTES

*“San Juan del Deu,
san Pedro y san “Siguan”
jugaban en la era
del trique, trique, tra. (Algunos decían triquitran).*

*En el tren va una señora,
y un señorito también.*

La señora le pregunta:

-Señorito, ¿qué hora es?:

*-Las doce menos diez / las diez menos diez,
la hora de comer / la hora de beber café.*

NOMBRE	LA RUEDA DE LA ALCACHOFA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Todos los participantes se cogen de la mano formando un corro. Se canta la siguiente canción mientras el corro da vueltas:

*“La rueda de la alcachofa.
Veinticinco por una rosa.
Daremos un saltito. (Se da un pequeño salto).
¡Ay! mi culito. (Se agachan un poco).*



VARIANTES

NOMBRE	AL PASAR POR EL CUARTEL
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Se formaba un pasillo y mientras una chica en el medio iba bailando moviendo las caderas de un lado a otro, el resto cantaba la siguiente canción.

DESARROLLO DEL JUEGO

*“Ayer fui al cuartel.
Se me cayó un botón
y vino el coronel
a pegarme un bofetón.
Qué bofetón me dio
el cacho de animal (o: me cachis en la mar)
que estuve siete días
sin poderme levantar.
Las niñas bonitas
no van al cuartel
porque los soldados
les pisan el pie.
Soldado valiente,
no me pise usted
que soy pequeñita
y me puedo caer.
Si eres pequeñita
y te puedes caer,
te compras un vestido
de color café.
Cortito por delante,
larguito por detrás,
con cuatro volantes
y adiós, mi capitán”.*



NOMBRE	ARROZ CON LECHE
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Se formaba un pasillo y mientras una chica en el medio iba bailando moviendo las caderas de un lado a otro, el resto cantaba la siguiente canción.

DESARROLLO DEL JUEGO

*Arroz con leche,
me quiero casar
con una señorita de la capital
que sepa coser,
que sepa bordar,
que sepa la tabla de multiplicar*

*Con esta sí,
con esta no,
con esta señorita
me caso yo.
Cásate conmigo
que yo te daré
zapatos y medias
de color café.*



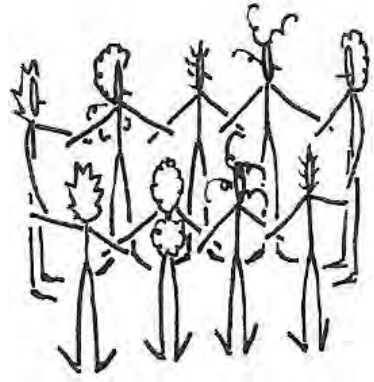
NOMBRE	POSAMANOS
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar: calle, colegio...
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Todos los niños se colocan en círculo y ponen las manos unas encima de las otras, mientras se canta la siguiente canción:

”Pipirigallo, monta a caballo, un cochinito muy peladito está en el rincón, comiendo gachas con un tenedor...escondite”.

Una vez que se dice **ESCONDITE** hay que quitar las manos lo más rápido posible. El último en quitarlas tiene un “castigo”.



NOMBRE	LAS PRENDAS
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Prendas.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Cada participante muestra sus prendas, (2 ó 3 por cada uno), y se elige a “una madre” o regidora del juego. Esta se coloca frente al grupo y canta la siguiente canción:

DESARROLLO DEL JUEGO

“Antón, Antón, Antón pirulero, cada cual, cada cual que atienda a su juego y el que no lo atienda pagará una prenda.”

Todos han de estar atentos. La “madre” debe realizar gestos referidos a los oficios que cada participante ha elegido antes (maestra, cocinera, lavandera, sastre.). Gesto que la interesada debe repetir con rapidez de lo contrario tiene que pagar una prenda. Cuando la “madre” tiene todas las prendas anuncia un castigo para cada una de ellas.



NOMBRE	EL CONEJO DE LA SUERTE
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes se sientan en círculo con las palmas de la mano hacia arriba. Al son de la canción se va golpeando las palmas de los compañeros de al lado, de izquierda a derecha y de uno en uno. Al finalizar la canción el último jugador que ha sido golpeado debe darle un beso a quien quiera.

"Ahí va el conejo de la suerte, haciendo reverencias con su cara de inocencia. Tú besarás al chico o a la chica que te guste más".



NOMBRE	RATÓN QUE TE PILLA EL GATO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Prendas.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se sientan todos en el suelo, menos uno que es el que se la queda (ratón) y va dando vueltas por fuera del círculo. Cuando decide quién será el gato, le toca la cabeza y sale a correr alrededor del círculo. El ratón, para no ser pillado, tiene que ocupar el sitio del gato. Y el gato tiene que pillarlo antes de que llegue al sitio. Corren los dos en la misma dirección, mientras los demás cantan:

*Ratón, que te pilla el gato.
Ratón, que te va a pillar.
Si no te pilla esta noche,
mañana te pillará.*



JUEGOS DE COMBA

NOMBRE	EL COCHERITO LERÉ
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Cuerda.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Dos de los participantes van dando comba, mientras un jugador va saltando y se canta la siguiente canción:

DESARROLLO DEL JUEGO

*El cocherito leré
le 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
cinco letras tiene:
la M, la A, la R, la I, a A.
M-A-R-I-A.*

(Esta última palabra se hace al final con dúplex, es decir, se mueve la cuerda de forma muy rápida).

Al final de cada verso el jugador se agacha al mismo tiempo que la cuerda da un giro por encima de su cabeza, así como con cada letra cuando se deletrea la palabra María.



NOMBRE	INÉS, INÉS CUÁNTOS NOVIOS
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Dos de los participantes van dando comba, mientras lo demás van saltando cantando la siguiente canción. Cuando acabe la canción o no se salte bien la comba, se cambia al jugador que salta la misma.

DESARROLLO DEL JUEGO

Inés, Inés...

¿Cuántos novios vas a tener?

Soy pequeña y no lo sé: uno, dos, tres...



NOMBRE	EL DEMONIO
TERRENO DE JUEGO	Liso.
MATERIAL	Una cuerda.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Dos jugadores dan comba, uno va saltando mientras se canta la siguiente canción:

“El demonio como era tan travie-e-eso. (Al decir “travieso”, se giraba la cuerda arriba y había que agacharse).

Con la pelo-o-o ta. (Al decir “pelota”, se giraba la cuerda arriba y había que agacharse).

Se partió un hue-e-e-eso. (Al decir “hueso”, se giraba la cuerda arriba y había que agacharse).

Ave Mari-i-i-i-a. (Al decir “María”, se giraba la cuerda arriba y había que agacharse).

Madre de Dios. (Al decir “Dios”, la cuerda se ponía en alto).
Ayúdanos. (Al decir las dos últimas sílabas, la cuerda se ponía en alto).

DESARROLLO DEL JUEGO



VARIANTES

- Variante: Se podían sustituir los giros de la cuerda en alto por un salto conocido como “dúplex” o “dubles” que consistía en girar rápidamente la cuerda y pasarla dos veces por debajo en un salto.

NOMBRE	LA CULONA
TERRENO DE JUEGO	Llano.
MATERIAL	Una cuerda.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Dos de los participantes agarran la cuerda por los extremos y los demás van saltando la comba cantando la siguiente canción. Cuando acabe la canción o no se salte bien la comba, se cambia al jugador que salta la misma.

DESARROLLO DEL JUEGO

*“¿Dónde vas culona con tanto cuuuuuulo?
A la pescadería a comprar besuuuuuugo.
El besugero le dice que no hay besuuuuuugo
y la culona menea el cuuuuuulo”.*

En la parte larga de la estrofa se realiza un dúplex o doubles.



VARIANTES

- Al final de la estrofa, en vez de decir “y la culona menea el culo”, se cambia por “y la culona se cae de culo”.

NOMBRE	AL PASAR LA BARCA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Cuerda.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Dos de los participantes cogen la cuerda por los extremos y la mueven como haciendo un balanceo de lado a lado a ras de suelo. Un jugador va saltando la comba mientras se canta la canción:

*Al pasar la barca
me dijo el barquero:
Las niñas bonitas
no pagan dinero.
Yo no soy bonita
ni lo quiero ser.
Yo pago dinero
como otra mujer.*

DESARROLLO DEL JUEGO

Al llegar al último verso se da la comba normal.



NOMBRE	A LA LATA, AL LATERO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Cuerda.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Dos de los participantes dan comba mientras los demás van saltando y cantando la siguiente canción:

A la lata. (Un dúplex).

Al latero. (Un dúplex).

A la niña del chocolatero. (Varios dúplex enlazados).

Que chupa la lata. (Un dúplex).

Que chupa el latero. (Un dúplex).

Que chupa la niña del chocolatero. (Varios dúplex enlazados).

Viva la lata. (Un dúplex).

Viva el latero. (Un dúplex).

Que viva la niña del chocolatero. (Varios dúplex enlazados).

Cuando acabe la canción o no se salte bien la comba, se cambia al jugador que salta la misma.

DESARROLLO DEL JUEGO



NOMBRE	VIRGEN DEL CARMEN
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Cuerda.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Dos de los participantes dan comba mientras los demás van saltando antando la siguiente canción:

*A la Virgen del Carmen
le han hecho un manto,
le han hecho un maaaaanto (dúplex y alto)
del color de los cielos azul y blanco.
Aaaazul y blaasaanco. (Dúplex y alto).
De la tela sobrada
le han hecho al niño,
le han hecho al niiiño (dúplex y alto).
pantalón y chaqueta
para el domingo.
Para el domingo. (Dúplex y alto).*

Cuando acabe la canción o no se salte bien la comba, se cambia al jugador que salta la misma

DESARROLLO DEL JUEGO

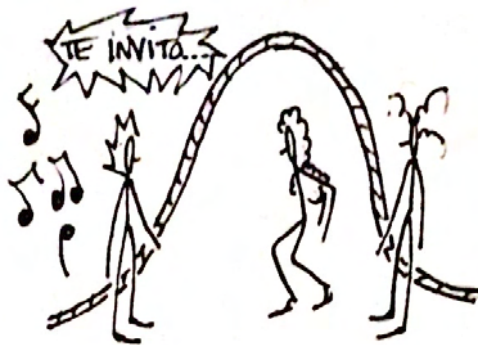


NOMBRE	TE INVITO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Dos de los participantes dan comba mientras los demás van saltando la comba cantando la siguiente canción. Cuando acabe la canción o no se salte bien la comba, se cambia al jugador que salta la misma.

DESARROLLO DEL JUEGO

- *Te invito*
- *¿A qué?*
- *A café*
- *¿A qué hora?*
- *A las tres.* (Se puede decir también un número del uno al 10).
- *Una, dos y tres...*



- VARIANTES**
- Se numeran los participantes y entra a saltar el número que se haya dicho con la hora.

NOMBRE	LA REINA DE LOS MARES
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Cuerda.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Dos de los participantes dan comba mientras los demás van saltando cantando la siguiente canción:

*Soy la reina de los mares
y ustedes lo van a ver.
Tiro mi pañuelo al suelo / mi chinita al agua
y lo/la vuelvo a recoger.
Pañuelito, pañuelito,
quién te pudiera tener
guardadito en el bolsillo
como hoja de papel.
Uno, dos y tres.
Salta, niña, que vas a perder.*

DESARROLLO DEL JUEGO



JUEGOS DE ELEGIR O SUERTE

NOMBRE	PITO PITO GORGORITO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes se ponen en círculo. Un jugador canta una canción a la vez que se va señalando uno a uno a los demás jugadores. Al que señale al terminar la canción se la queda. La canción es:

Pito, pito gorgorito, dónde vas tú tan bonito a la era verdadera pin pon fuera.



VARIANTES

- *Pinto, pinto, gorgorito, saca las habas a veinticinco. ¿En qué lugar? En Portugal. ¿En qué calleja? En la molleja. Esconde la mano que viene la vieja.*

NOMBRE	EL ÚLTIMO QUE TOQUE SE LA QUEDA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se lleva a cabo para ver quién se la queda. Uno de los participantes dice en voz alta: *¡El último en tocar (el objeto que sea) se la queda!* Todos los participantes salen corriendo para tocarlo y el que llegue el último se la queda.



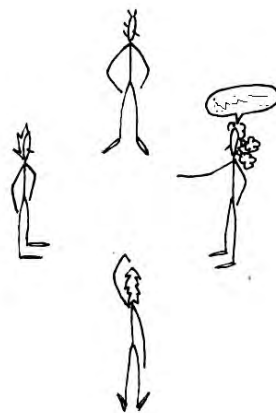
NOMBRE	UNA MOSCA PUÑETERA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes se ponen en círculo. Un jugador canta una canción a la vez que se va señalando a cada uno de los participantes. Al que señale al terminar la canción se la queda.

La canción es la siguiente:

“Una mosca puñetera se cagó en la carretera pin pon fuera”.



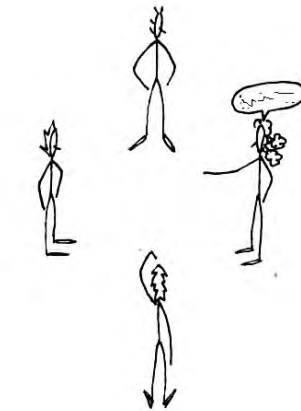
NOMBRE	PINPONCITO GARBANCITO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes se ponen en círculo. Un jugador canta una canción a la vez que se va señalando a cada uno de los participantes siguiendo un orden. Al que señale al terminar la canción se la queda.

La canción es la siguiente:

“Pinponcito, garbancito, quién será el/la que pillá”.



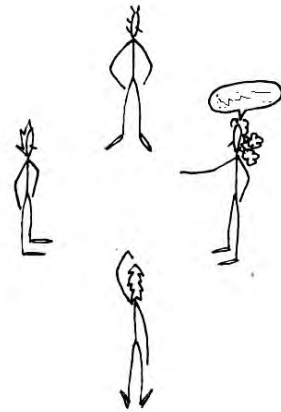
NOMBRE	SARDINITA BOQUERÓN
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes se ponen en círculo. Un jugador canta una canción a la vez que se va señalando a cada uno de los participantes siguiendo un orden. Al que señale al terminar la canción se la queda.

La canción es la siguiente:

“Pin Pon Melocotón, sardinita boquerón, mano mano veinticuatro ¿Quién será el/la que se la moga? Usted”.



VARIANTES

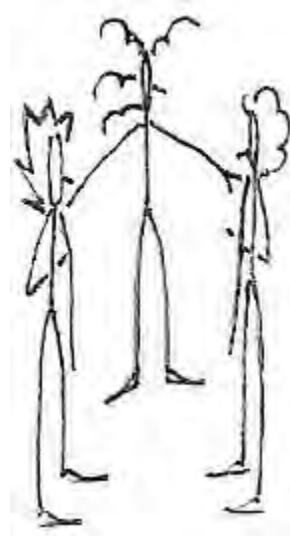
En ocasiones se ampliaba la canción siguiendo de la siguiente forma:

- De color café.

NOMBRE	PARES O NONES
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Por parejas/Indefinido. (Requiere que se sepan los números pares o impares).

DESARROLLO DEL JUEGO

Los jugadores se colocan por parejas. Uno de ellos elige pares (un número par) o nones (un número impar). Los jugadores esconden las manos detrás de la espalda y a la de tres deben sacar sus manos mostrando los dedos que quieren. Se suman los dedos de los participantes. Si el número es par gana quien dijo pares. Si el número es impar gana quien dijo nones.



VARIANTES

- Se puede jugar mostrando las dos manos o solamente una de ellas.

NOMBRE	PAN Y VINO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Una piedra plana.
PARTICIPANTES	Por parejas/Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

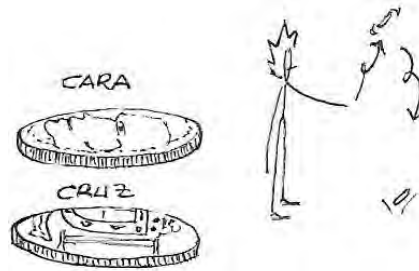
Los participantes se colocan por parejas. Se coge la piedra y se escupe en una de sus caras. Se le pregunta a los participantes si quieren pan (el lado seco) o vino (el lado húmedo). Se tira la piedra al aire y se deja caer al suelo. Si sale por el lado húmedo gana el que dijo “vino” y si sale por el lado seco gana el que dijo “pan”.



NOMBRE	CARA O CRUZ
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Una moneda.
PARTICIPANTES	Por parejas/Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes se colocan por parejas. Se coge una moneda y se le pregunta a los participantes si quieren cara o cruz, cada uno elige una opción. Se tira la moneda al aire y se coge con las manos antes de que caiga. Si en la moneda sale la cara gana cara. Si sale el lado que no tenga dibujada la cara gana cruz.



VARIANTES

- Se puede jugar también dejando caer la moneda al suelo.

NOMBRE	27 Y LA PIRULA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes se colocan en círculo. Uno de ellos empieza a contar en voz baja a la vez que mueve las manos haciendo giros con ellos pasando una por encima de la otra. Cuando uno dice ¡YA!, empieza a contar en voz alta a partir del número que llevaba mentalmente, señalando cada vez a uno hasta llegar a 27 y la pirula. Al que le toque la pirula se la queda.

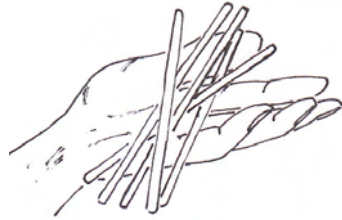
Por ejemplo: El jugador empieza a contar y cuando va por 22 le dicen ¡YA!, entonces cuenta en voz alta señalando a los participantes: 23, 24, 25, 26, 27 y la pirula.



NOMBRE	LAS CAÑAS
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	5 cañitas.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en coger 5 cañitas y ponerlas sobre el dorso de una mano. Se lanzan hacia arriba y se intenta que todas las cañitas caigan de nuevo sobre el dorso de la mano.

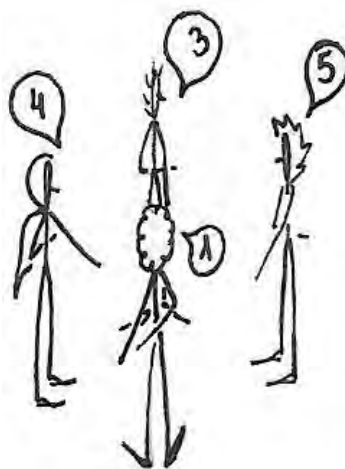


NOMBRE	LOS CHINOS
TERRENO DE JUEGO	La calle, el colegio..., cualquier lugar.
MATERIAL	Piedras pequeñas.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes se sitúan en círculo y a la voz de ¡YA! todos sacan sus manos cerradas con el número de piedras que quieran tener en ellas, no pudiendo ser mayor de 5. Luego, uno por uno van diciendo el número de chinas que cree que puede haber en total.

Gana el participante que acierte el número de chinas o el que más se aproxime.



- VARIANTES**
- En vez de jugar con piedras se puede jugar también con garbanzos.

NOMBRE	SE RIFA UN GATO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se usa para ver quién se la queda.

Uno de los participantes dice en voz alta:

*En un café se rifa un gato.
Al que le toque el número cuatro.
Uno, dos, tres y cuatro.*

Con cada palabra se señala a uno de los participantes para elegir quién se la queda.



NOMBRE	PIEDRA, PAPEL, TIJERA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Por parejas.

El juego se lleva a cabo para ver quién gana algún sorteo o turno.

Los jugadores esconden la mano detrás y dicen el siguiente pareado:

*Piedra, papel o tijera,
saca lo que quieras.*

Una vez que acaben de decirlo tienen que mostrar sus manos realizando una de las siguientes opciones:

Piedra: Se saca la mano con el puño cerrado.
Papel: Se saca la mano con los cinco dedos extendidos.

Tijera: Se saca la mano haciendo una V con los dedos índice y corazón.

*La piedra vence a la tijera.
El papel vence a la piedra.
Y la tijera vence al papel.*



DESARROLLO DEL JUEGO

NOMBRE	ECHAR A PIE
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Por parejas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los dos jugadores se ponen uno enfrente del otro separados unos metros.

Cada jugador se colocará con el talón del pie adelantado pegado a la puntera de su pie atrasado (como si quisiéramos medir una distancia contando pies) y así en turnos alternos se va avanzando colocando el pie atrasado pegado al pie adelantado (el avance siempre tiene que ser poniendo el talón delante de la puntera del otro pie).

Cuando esten situados muy cerca un jugador del otro, al que le toca avanzar puede pisar el pie del contrario y si su pie cabe en el hueco entre ambos jugadores dice **MON-TA Y CABE**, y eligiendo en primer lugar.



JUEGOS DE ADIVINAR Y RECONOCER

NOMBRE	EL ABEJORRO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se la queda un jugador que se pone frente al resto de participantes que se posicionan en corro. El que se la queda pasa una mano por la axila para situarla detrás de la espalda de forma que se pueda tocar. El juego consiste en que los que están en corro deben golpear la mano (haciendo el sonido del abejorro para disimular) y el que se la queda trata de adivinar quien ha sido el que ha golpeado.



VARIANTES

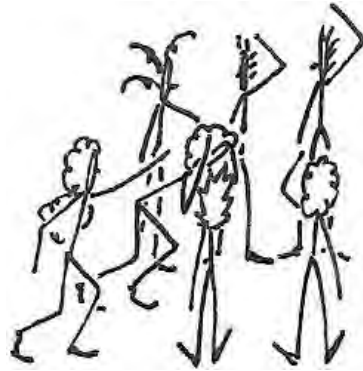
- Se hace igual pero el que se la queda pone su cabeza entre las piernas de “la madre” sin mirar a la gente y se le da una colleja. Mientras, la madre hace el ruido del abejorro.

NOMBRE	MOSCA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Los participantes sortean qué jugador se la queda. Los demás forman un pasillo y el jugador que se la queda debe pasar por medio de este. Cuando empiece a pasar por el pasillo debe decir: MOSCA DENTRO, mientras que los que no se la quedan le dan collejas. El que está dentro debe intentar pillar a quien le ha golpeado. Si acierta se la queda. Si no, debe pasar otra vez.

En muchas ocasiones, al salir del pasillo, también se dice MOSCA FUERA. En ese momento ya no se puede tocar al que se la queda.



NOMBRE	GALLINITA CIEGA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Un pañuelo.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Se la moga una persona a la que le ponen un pañuelo en los ojos. Los demás le dan vueltas mientras van cantando:

DESARROLLO DEL JUEGO

Versión a)

*“Gallinita ciega,
qué se te ha perdido.
Una aguja en un pajar.
Pues date la vuelta
y la encontrarás”.*

Versión b)

*“Gallinita ciega,
qué se te ha perdido.
Una aguja y un dedal.
Pues da tres vueltas
Y la encontrarás.
Uno, dos y tres”.*



El que tiene los ojos tapados ha de intentar pillar a alguien y reconocer de quién se trata.

VARIANTES

Variante a la versión b:

- Al final se añade una frase y vuelta más que es: “Y la del revés”.

NOMBRE	EL TELÉFONO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Los participantes se sientan haciendo un círculo en el suelo. El primero de ellos dice una palabra o una frase en voz bajita al que está al lado, y este tiene que transmitir el mensaje al que tenga al lado diciendo la frase una sola vez. Si al llegar al último el mensaje es correcto, el que estaba en segunda posición dirá un nuevo mensaje, y el primero pasará a ser el último.

DESARROLLO DEL JUEGO



NOMBRE	VEO... VEO...
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Uno de los participantes se fija en algo que está presente en el espacio del juego y dice:

*“Veo, veo.
¿Qué ves?
Una cosita
¿Qué cosita es?
Empieza por la...”*
(Se dice la primera letra del objeto en cuestión)

Los participantes tratan de averiguar de qué objeto se trata, y el que lo acierte pasa a ser director del juego. Si no se acierta se pueden dar pistas.



VARIANTES

En la última respuesta se puede decir también:

- *Empieza por la...* (Se dice la primera letra del objeto). *¿Qué será? ¿Qué será? ¿Qué será?*

NOMBRE	TOSTAS, TOSTITAS, TORTAS, TORTITAS, PALMAS Y PALMITAS
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Dos.

Se canta la siguiente canción
a un bebé:

*“Tostas, tostitas,
higos y castañitas,
almendritas y turrón
que para mi niño son.*

*Tostas, tostitas,
para el gallo sopas,
para la gallina pan
y sardinas para el pavón.*

Pan y cebollón.

(Este último verso se repite varias veces muy de prisa mientras se anda con los dedos por el cuerpo del bebé para hacerle cosquillas)

DESARROLLO DEL JUEGO



NOMBRE	PATA DE PALO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

El juego consiste en cantar la siguiente canción,
mientras se van haciendo gestos:

*“Patapalo (se golpean una pierna con un mano mientras los participan-
tes están a la pata coja)
es un pirata malo (se hace el gesto de marchar andando en el sitio)
que come huevos fritos (se hace el gesto de comer con las dos manos)
y bebe agua del mar (se hace el gesto de beber con las dos manos).
Tan-tan-tan-tan. (Se da la vuelta en el sitio).
En el fondo del mar (se hace el gesto de ir al fondo)
hay una calavera (se hace el gesto de cruzar las manos en los hombros)
que representa a Patapalo (golpear la pierna con la mano)
que es un pirata malo (hacer gesto de marchar)
que come huevos fritos (hacer gesto de comer)
y bebe agua del mar (hacer gesto de beber).*

DESARROLLO DEL JUEGO



NOMBRE	PEPE, TRAE LA ESCOBA
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Por parejas.

Los dos participantes se cogen de una mano y van girando las muñecas (como abrir y cerrar una puerta) al son de la canción:

DESARROLLO DEL JUEGO

*“Pepe, trae la escoba
que te voy a dar con ella.
Pepe, trae la escoba
que te voy a dar.
Y Pepe contesta:
Yo no tengo escoba
porque con la escoba
tú me vas a dar”.*

Cuando acaba la canción el que ha quedado con su mano arriba trata de golpear la palma de la mano del otro.

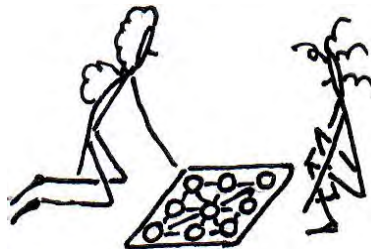


NOMBRE	TRES EN RAYA
TERRENO DE JUEGO	La calle, patio del colegio.
MATERIAL	Tiza.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se pinta en el suelo un cuadrado con 9 casillas. Los participantes, por turnos alternativos dibujan en el suelo, con una tiza, los círculos y las rayas intentando poner 3 que vayan seguidas, formando así el tres en raya.

El juego se puede realizar también con 3 piedras para cada participante que colocan y mueven de manera alternativa.



- VARIANTES**
- Cuatro, cinco y seis en raya. (Igual, pero con más jugadores).

NOMBRE	FRÍO-CALIENTE
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Normalmente por parejas.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en intentar buscar algún objeto o persona. El jugador que se la queda va buscando por donde crea más conveniente mientras que la persona que escondió el objeto va dando pistas en función de lo lejos o cerca que se encuentre de éste.

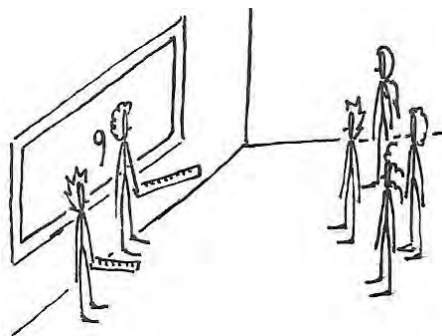
Si se aleja dirá FRÍO, MUY FRÍO, etc., en función de lo alejado que se encuentre del objeto buscado. Si se acerca dirá CALIENTE, MUY CALIENTE, TE QUEMAS, en función de lo cerca que se sitúe del objeto.



NOMBRE	EL PROFESOR
TERRENO DE JUEGO	Calle donde haya una pared, colegio...
MATERIAL	Tiza, regla y pared.
PARTICIPANTES	Indefinido

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en acertar un número que se pone en la pared o en la pizarra. Dos niños (que hacen de profesores) apuntan un número y los demás tienen que intentar acertarlo. El que se aleje más del número se lleva el castigo y tiene que correr antes de que los dos profesores le den con la regla.



- VARIANTES**
- En vez de poner números se pueden poner letras (abecedario).

NOMBRE	HUESOS Y ESPINAS DE PESCADO
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Espinas de pescado, huesos, macarrones...
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Se recolectan todas las espinas y huesos que se puedan para posteriormente crear sus colgajos. La finalidad es hacerse collares, pulseras, etc.



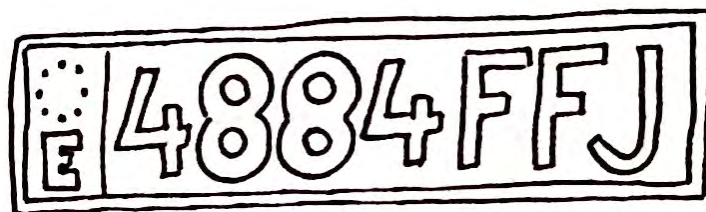
NOMBRE	CAPICÚO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Cuando alguien ve una matrícula de un coche o en algún otro lugar un número que se lea igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda, le da una colleja a otro de los participantes y dice:

“Capicúo”.

Cuando se quiere cortar el juego, se da la colleja y se dice:
“Capicúo Corto”.

DESARROLLO DEL JUEGO



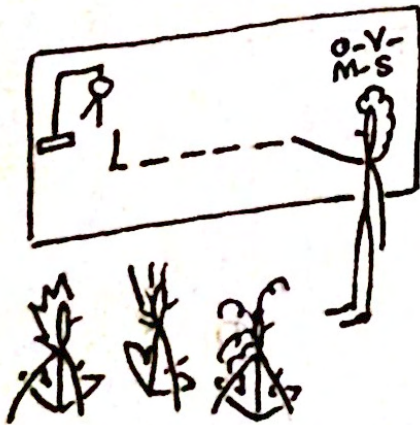
NOMBRE	EL AHORCADO
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Tiza o bolígrafo.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Una persona se la queda y tiene que pensar una palabra, poniendo en la pared, papel o pizarra una raya por cada letra de esa palabra.

Los demás participantes deben ir diciendo letras, si la letra dicha está en la palabra pensada se coloca en su lugar; si no, se empieza a dibujar una parte de un muñeco por cada fallo.

El juego consiste en adivinar la palabra antes de que el dibujo del muñeco del ahorcado se complete.

DESARROLLO DEL JUEGO



NOMBRE	NOMBRE, CIUDAD, PAÍS
TERRENO DE JUEGO	Libre.
MATERIAL	Un papel y un bolígrafo o lápiz por participante.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Todos los participantes se hacen con un papel y un lápiz. Entre los jugadores se decide antes de empezar sobre qué deben escribir. Por ejemplo:

DESARROLLO DEL JUEGO

- 1) Nombre.
- 2) Ciudad.
- 3) País.
- 4) Marca.
- 5) Cosa.

Se elige una letra y se da un tiempo para que los jugadores escriban una palabra de cada categoría que empiece por esa letra.

Cumplido el tiempo se da la siguiente puntuación:

10 puntos si la palabra está bien y no la tiene ningún otro concursante.

5 puntos si la palabra está bien pero también la tiene otro jugador.

0 puntos si no se ha puesto ninguna palabra o la palabra está mal elegida.

Una vez concluido el juego, se suman todos los puntos para saber quién es el ganador.

VARIANTES	- El jugador que gana la última ronda es el que elige la letra siguiente o bien cada vez elige uno la letra
------------------	---

JUEGOS Y CANCIONES

NOMBRE	LA CUNITA CACA
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Tres.

DESARROLLO DEL JUEGO

Dos jugadores se colocan uno enfrente del otro y entrelazan las manos. El tercero se sube en la “sillita” que han formado los dos primeros. Una vez que se ha sentado se le empieza a balancear al ritmo de la siguiente canción:

*“La cunita caca.
El sillón de oro
donde caga el moro”*



VARIANTES	La canción también puede tener la siguiente variante: <i>“Las cunitas caca. El botón de oro. que cagó el moro”.</i>
------------------	--

NOMBRE	EN LA PUERTA DEL COLEGIO
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Esta canción se canta cuando hay algún chico o chica que le gusta a alguien del grupo de amigos:

DESARROLLO DEL JUEGO

- *En la puerta del colegio* (y los demás gritan: ¡egio!)
- *hay un charco y no ha llovido* (grito: ¡ido!).
- *Son las lágrimas de...* (nombre del chico o chica enamorado/a. Grito: se repetía el nombre)
- *porque* (el nombre de la chica o chica que le gustaba) *no ha venido.*
- (Todos a la vez) *Tralará, tralará, qué bonita serenata.*
- *Tralará, tralará, que me está dando la lata.*



NOMBRE	VAMOS A CONTAR MENTIRAS
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

El juego consiste en ir cantando la siguiente canción:

*Ahora que vamos despacio
vamos a contar mentiras:
Por el mar corren las liebres,
por el monte las sardinas.
Yo salí de mi cuartel
con hambre de seis semanas,
me encontré con un ciruelo
cargadito de avellanas.
Al ruido de las nueces
salió el dueño del melonar.
Me ha pegado una pedrada
que me ha dado en un tobillo.
Me fui a casa (de) la ventera
a que me liara un trapillo.
La ventera estaba arando
y el ventero había parío,
los cántaros en la lumbre,
las ollas por agua van,
la escobilla en la alacena,
la alcuza barriendo está.*

DESARROLLO DEL JUEGO



NOMBRE	TOMATES - LECHUGAS
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Esta canción es para enfadar a las niñas o a los niños. Rápidamente tenía respuesta de un grupo a otro:

- *¡Tomates! ¡Lechugas! Los niños/las niñas a la basura.*



NOMBRE	LOS NIÑOS COBARDES
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

Esta canción es para enfadar a las niñas o a los niños. Rápidamente tenía respuesta de un grupo a otro:

- *Dicen que van a quitar*
- *Las bodegas y los borrachos*
- *Y el que quiera beber vino*
- *Que beba gazpacho.*
- *Que vengo del moro, que del moro vengo*
- *Que de la barquilla,*
- *Que del barquillero,*
- *Que de la corriente del agua serena,*
- *Que de mis amores que se van con ella. Leré.*
- *Como los niños son tan cobardes,*
- *Cogen piedras "pá" pelearse.*
- *Y las mujeres, válgame Dios,*
- *Ella solita, solita, ella vale un millón.*
- *Chimpón.*

Respuesta de los niños:

- *Como las niñas son tan chivatas,*
- *Tienen la lengua como una alpargata.*

- *Como los niños son tan cobardes,*
- *cogen piedras "pa" pelearse.*
- *Y las mujeres, válgame Dios.*

Las chicas cantaban sólo estos versos para obtener la respuesta de los chicos.



NOMBRE	QUE LLUEVA, QUE LLUEVA...
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Esta canción se canta los días de lluvia o cuando alguien quiere que llueva:

*Que llueva, que llueva
la virgen de las cuevas,
los pajaritos cantan,
las nubes se levantan,
!que sí,
!que no,
que caiga un chaparrón,
que rompa tus cristales
y los míos no.*



NOMBRE	HEMOS GANADO
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

Esta canción se canta cuando algún equipo gana algún partido o juego:

Hemos “ganao”.
Hemos “ganao”.
la copa del “meao”.
Los que han perdido
se la han bebido.



NOMBRE	HABIA UNA VEZ UN BARQUITO...
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en cantar la siguiente canción

*“Había una vez un barquito chiquitito (bis)
que no sabía, que no sabía, que no sabía navegar.
Pasaron un, dos, tres, cuatro cinco seis semanas
(bis)
aquel barquito (tres veces)
navegó.*



En ocasiones se puede acompañar de gestos como hacer con la mano un movimiento de olas o el de mostrar los dedos en función del número que se cante.

NOMBRE	MAMBRÚ SE FUE A LA GUERRA
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

El juego consiste en cantar la siguiente canción:

DESARROLLO DEL JUEGO

*Mambrú se fue a la guerra,
qué dolor, qué dolor, qué pena.
Mambrú se fue a la guerra.
No sé cuándo vendrá.
DO- RE- MI, DO- RE- FA
¡No sé cuándo vendrá!*

La canción tiene continuidad pero esta estrofa es la que se ha popularizado.



NOMBRE	MI MOCHILA
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en cantar todos juntos la siguiente canción para el “Día de la mochila”:

Mi mochila, no se la come el gallo ni la gallina, solo mi barriga.



NOMBRE	LA FLAUTA DE BARTOLO
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego consiste en cantar todos juntos la siguiente canción:

*Bartolo tenía una flauta
con un agujero sólo
y su madre le decía
“toca la flauta, Bartolo”.*

*Bartolo tenía una flauta
con un agujero sólo
y a todos daba la lata,
con la flauta de Bartolo.*



NOMBRE	EL SEÑOR DON GATO
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

DESARROLLO DEL JUEGO

*Estaba el señor Don Gato
sentadito en su tejado
marramiau, miau, miau,
sentadito en su tejado.*

*Ha recibido una carta
por si quiere ser casado,
marramiau, miau, miau, miau,
por si quiere ser casado.*

*Con una gatita blanca
sobrina de un gato pardo,
marramiau, miau, miau, miau,
sobrina de un gato pardo.*

*El gato por ir a verla
se ha caído del tejado,
marramiau, miau, miau, miau,
se ha caído del tejado.*

*Se ha roto siete costillas
el espinazo y el rabo,
marramiau, miau, miau, miau,
el espinazo y el rabo.*

*Ya lo llevan a enterrar
por la calle del pescado,
marramiau, miau, miau, miau,
por la calle del pescado.*



Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

*Al olor de las sardinas
el gato ha resucitado,
marramiau, miau, miau, miau,
el gato ha resucitado.*

*Por eso dice la gente:
siete vidas tiene un gato,
marramiau, miau, miau, miau,
siete vidas tiene un gato.*

VARIANTES

Esta canción a veces se realiza como un juego de paseíllo.

NOMBRE	¿DÓNDE VAS, ALFONSO XII?
TERRENO DE JUEGO	Cualquier lugar.
MATERIAL	Ninguno.
PARTICIPANTES	Indefinido.

*Dónde vas, Alfonso XII,
dónde vas triste de ti?
Voy en busca de Mercedes
que hace tiempo no la vi.*

*Ya Mercedes está muerta,
muerta está, que yo la vi,
cuatro duques la llevaban
por las calles de Madrid.*

*Su carita era de cera
y sus manos, de marfil,
y el velo que la cubría,
de color carmesí.*

*Sandalias bordadas de oro
llevaba en sus lindos pies,
que se las bordó la infanta,
la infanta doña Isabel.*

*El manto que la envolvía
era rico terciopelo
y en letras de oro decía:
"Ha muerto cara de cielo".*

*Los caballos de Palacio
ya no quieren pasear,
porque se ha muerto Mercedes
y luto quieren llevar.*



Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

*Los faroles de las calles
con gasas negras están,
porque se ha muerto Mercedes
y luto quieren llevar.*

*Ya murió la flor de mayo,
ya murió la flor de abril,
ya murió la blanca rosa,
rosa de todo Madrid.*

VARIANTES

En ocasiones se decía también haciendo el paseíllo.

EXPRESIONES TÍPICAS DE LOS JUEGOS

¿A DÓNDE VAMOS? A CASA DEL CONDE QUE TE PELE, QUE TE MONDE, QUE TE QUITE ESAS OREJAS Y TE PONGA UNAS MÁS VIEJAS.

¡AAA LIIIMOOOÓN!: Cuando se pronunciaba esta frase se corría a darle collejas al que iba a ser perseguido. Se usaba como final de varios juegos entre ellos el 1X2 o el A, E, I, O, U.

¡ANDA Y RECÓGETE!: Cuando se deja cortado a alguien.

A TODAS: En el juego del Cribi cuando se sacaban todas la bolas de los demás y se quedaba la tuya dentro.

BOLAS: Canicas para jugar.

CASCARÓN O CASCARILLA: Es aquel participante en el juego que por ser nuevo o ser muy chico no se le podía pillar, ni se la podía quedar.

COLLEJA: Dar un palmotazo en el “cogote a alguien”.

CHINAS: Piedras pequeñas.

CHINCHA RABINCHA, YO TENGO UNA PIÑA, CON MUCHOS PIÑONES Y TÚ NO TE LOS COMES.

DÚPLEX/DUPLES/DUBLES: En los juegos de comba cuando se le daba más rápido a la cuerda para que pasara dos veces por debajo de los pies.

EL ÚLTIMO ES UNA VIEJA EN BIKINI: Frase que se decía cuando se quería ir corriendo o hacer algo a algún sitio de forma rápida.

¡FOTO!: Dar un palmotazo en la frente de alguien.

”GUÁ”: Boquete hecho en el suelo de arena.

¡HORTOLA!: Expresión que se usa para parar un juego de manera momentánea.

¡MÍRALO, MÍRALO, YA SE HA MOSQUEAO!: Canción que se le cantaba a alguien que se enfadaba durante un juego.

MOSQUEO: Cuando alguien se enfada.

NO TE ESCUCHO CARA DE CARTUCHO/CUCURUCHO: Cuando alguien está enfadado y no quiere oír lo que el otro le está diciendo.

NO VALE FUNDIR: En los juegos de pelota, sobre todo los de fútbol, el disparar muy fuerte.

NO VALE PERRITO GUARDIÁN: Cuando en los juegos de perseguir alguien se quedaba cerca de la casa y no dejaba escaparse a los pillados o salir de casa a los que se tenían que escapar.

PACHANGA: Jugar un partido entre amigos.

¿QUÉ? RESPUESTA: CAFÉ .

¿QUÉ HACES? RESPUESTA: LO QUE TÚ NO HACES.

¿QUÉ HORA ES? RESPUESTA: SON LAS CARNE Y HUESO. (Esta respuesta se daba cuando alguien no tenía reloj y se le preguntaba por la hora).

¡QUÉ PALO!: Dejar a alguien cortado.

¿QUÉ PASA? RESPUESTA: UN BURRO POR TU CASA.

¡QUÉ POTRA!: Cuando salía algo de suerte.

REBOTA, REBOTA Y EN TU CULO EXPLOTA: Cuando alguien te decía algo ofensivo y querías hacer como que lo que te decía era para él o ella.

RIGLI: Cuando alguien te engañaba o trataba de hacerlo.

SE LA MOGA: Se la queda.

SE LA PRINGA: Se la queda.

TE HA JULAO: Cuando alguien engañaba a otro

TROMPO CON CORINILLA A LA “SOTEÍLLA”: Se tira la peonza de alguien lo más lejos posible.

¡TU PADRE! EL TUYO QUE ES MÁS CAPULLO/ZAMBULLO.

UN CAÑONAZO: Es chutar una pelota muy fuerte.

YA SE HA “RILAO”: Cuando algún jugador no aceptaba el reto lanzado por otro participante o en su caso se retiraba del juego.

¡ZARAGATA!: Llevarse las bolas del juego del Cribi y salir corriendo con ellas.

ZOPE / SOPE: Dar un golpe a algo o alguien.

BIBLIOGRAFÍA

Juegos y canciones. Populares y tradicionales de Ceuta

- Alarcón Caballero, J. A., 2007. *La Cámara de Comercio, Industria y Navegación de Ceuta: Un siglo en la historia económica y social de Ceuta*. Cámara de comercio, Industria y Navegación de Ceuta, Ceuta.
- Cagigal, J. M., 1957. *Hombres y deporte*. Ed. Taurus, Madrid.
- Cáritas Diocesanas, 1996. *Las condiciones de vida de la población pobre de la Diócesis de Cádiz-Ceuta*. Cádiz-Ceuta, ed. Cádiz.
- Carmona Portillo, A., 2007. *Historia de Ceuta*. Sarriá. Málaga.
- Contreras Gómez, J., 2001. *Ceuta: XX siglos de historia militar*. Edición Papel de Aguas, Ceuta.
- Criado, M. y Ortega, M., 1925. *Apuntes para la historia de Ceuta*. Ed. Ibero- Africano-Americana, Madrid.
- Doménech et alii, 2008. *La aventura de la historia: Ceuta*. Madrid.
- Eguilaz, J. A., 1912. *Un viaje por Marruecos: Ceuta, Tetuán y Tánger. Breve descripción de la ciudad de los sultanes y algunas curiosidades árabes*. Jaén.
- Fortes Castillo, J. M., 2014, 4 de septiembre. *Historias del ayer*. [ceutaenelcorazon.es]. en: <http://www.ceutaenelcorazon.es/PepeFortes/HistoriasDelAyer/HISTORIASDELAYER.html>
- G-Waraigordobil, M., 2007. *Programa Juego 4-6 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Ed. Pirámide, Madrid
- Gómez Barceló, J. L., 2008. *Prensa ceutí: un paseo por su historia (siglos XX y XXI)*. Biblioteca Pública de Ceuta, Ceuta.
- Gómez Barceló, J. L., 1985. *Apuntes para la historia de la prensa ceutí*. Ceuta.
- Gordillo Osuna, M., 1972. *Geografía urbana de Ceuta*. Instituto de Estudios Africanos, Madrid.
- Guerrero Morilla, R., 2011. *Combisport*. Ed. Wanceulen, Sevilla.
- Huizinga J., 1972. *“Homo ludens”*. Ed. Alianza, Madrid.
- Instituto de Estudios Ceutíes, 2004. *La formación de una ciudad. Apuntes sobre urbanismo histórico de Ceuta*. Ceuta.
- Instituto de Estudios Ceutíes, 2006. *La vida cotidiana en Ceuta a través de los tiempos. VII Jornadas de Historia de Ceuta*. Ceuta.
- Instituto de Estudios Ceutíes, 2007. *Ceuta en los siglos XIX y XX. IV Jornadas de Historia de Ceuta*. Ceuta.
- López Moreno, M. A., 2005. *Crónicas de Villajovita: la memoria común. Ceuta, años 60*. Artes Gráficas Nuevas, Cádiz.

- Marín Parra, V., 2012. *La educación en Ceuta durante el Protectorado español en Marruecos*. Tesis doctoral. Universidad de Granada.
- Rivera, E. y Trigueros, C., 2004. El desarrollo de las habilidades motrices a través del juego. En Fraile, A. *Didáctica de la Educación Física. Una perspectiva crítica y transversal*. Ed. Biblioteca Nueva, Madrid.
- Salitre, 2014, 12 de octubre. *Juegos*. [La letra de salitre] en <http://www.ceuta.cat/salitre.htm#4>
- Sánchez Montoya, F., 2004. *Ceuta y el Norte de África: República, guerra y represión (1931-1944)*. Nativiola, Granada.
- Sánchez Montoya, F., 2011. *Sánchez Prado: médico, diputado y alcalde de Ceuta durante la 2ª República Española*. Nativiola, Granada.
- Villadas Paredes, F. (coord.) *et alii*, 2009. *Historia de Ceuta: de los orígenes al año 2000*. Instituto de Estudios Ceutíes, Ceuta.

