

JUEGOS TRACIONALES: TRAS LA PISTA DE LOS JUEGOS INFANTILES EN LA ESPAÑA DE PRINCIPIOS DE SIGLO

Resumen

Este trabajo es un intento por rescatar y reanimar parte de nuestra riqueza lúdica tradicional que ha dejado de frecuentar nuestras calles y que, casi exclusivamente, ha quedado aletargada en la memoria de nuestros mayores o en viejos libros de biblioteca que conviene desempolvar. En cierta medida, el interés didáctico de estos juegos tradicionales recae en su fácil aplicación como recurso en el Tiempo Libre a tenor del escaso material que requieren y su alto grado de participación. Además, son juegos con un componente importante de movimiento e involucran multitud de cualidades tanto físicas como motrices.

Palabras clave: Juego. Juegos tradicionales infantiles. Juegos motores.

Introducción

Generalmente se vienen utilizando como sinónimos los conceptos de *juegos y deportes populares*, *juegos y deportes autóctonos* y *juegos y deportes tradicionales*. Para esclarecer sus significados, recordaremos las aproximaciones conceptuales realizadas por Navarro Adelantado (VVAA, 1993, p. 651), quien diferencia las tres categorías y clarifica que el *juego popular* es el practicado por la masa de la población; el *juego autóctono* es el oriundo de un país; y el *juego tradicional* el que está arraigado en una determinada cultura.

En este análisis descriptivo de ciertos juegos tradicionales practicados por los niños/as de las primeras décadas de siglo, hemos excluido los más clásicos, los de siempre (ya que en la actualidad conviven con nosotros con gran arraigo y difusión), para centrarnos en otros menos divulgados, no por ello de menor riqueza lúdica o aporte cultural. Ciertamente, varios juegos ya se relatan en bibliografía anterior a la Edad Media y han perdurado hasta nuestros días. De ellos, destacamos simplemente los más conocidos y documentados (Trigo Aza, 1993; Marín, 1995; Rosa Sánchez y del Río, 1997):

La peonza (o trompo) Las canicas (bolas) Las cuatro esquinas El corro de la patata Tres en raya	El escondite La gallinita ciega La sillita de la reina El bote (la maya) El pañuelo	Ladrones y policías La rayuela o el cascayo El diábolo La taba
--	--	---

A este grupo que nos es muy *familiar* habría que añadir un sin fin de juegos que fueron enriqueciendo, durante el curso de nuestra historia, el acervo lúdico y cultural de las aldeas, pueblos y ciudades del país, formando así parte de nuestro patrimonio. Los juegos *tradicionales* son fruto del paso del tiempo, adaptados a las características socioeconómicas del lugar y tamizadas por mentes creativas y dinámicas. Su transmisión (principalmente oral), los mantiene latentes de generación en generación y en constante evolución. En ese transvase generacional son rescatados por la memoria de los adultos para ser revividos por los niños. Por consiguiente, no es de extrañar que dispongamos de multitud de versiones y variantes dependiendo del lugar y momento en que se hayan sido puestos en práctica.

La vida de un juego sigue diferentes rumbos y ritmos. A veces, van reapareciendo en las plazas y calles por oleadas, como si se tratara de modas planificadas. En otras ocasiones, quedan aletargados como vivencias de nuestros antepasados en espera de su momento, de una oportunidad.

Sin embargo, varios autores (Pelegrín, 1990; Moreno Palos, 1992; Trigo Aza, 1994; Rosa Sánchez y del Río, 1997) señalan evidencias de extinción de los juegos argumentando, entre otras causas, la acelerada revolución tecnológica y la vida en las grandes ciudades. Puesto que cada vez más los niños se entretienen con juguetes electrónicos, la desaparición de los juegos tradicionales podría ser paulatina, pero real. Desde hace unos años ha surgido una corriente, promovida desde los centros educativos y los organismos autonómicos, con objeto de paliar la desaparición y de recuperar y dar a conocer estos recursos lúdicos. Sea este trabajo una modesta aportación para contribuir a tan encomiable y prestigioso fin, el de preservar nuestra cultura lúdica y ponerla a disposición del lector para su uso.

En esta recopilación hemos rescatado una serie de juegos con gran arraigo en nuestras culturas que posiblemente ya eran practicados antes de la fecha reseñada, y de los que damos cuenta, tal y como son descritos por las fuentes. Se presentan en forma de fichas recogiendo el nombre del juego, tal y como lo denomina el autor de la fuente; el lugar y material para su práctica; el tipo de juego (en función de la actividad predominante - ver Méndez Giménez, A. y Méndez Giménez, C.-1996-); el desarrollo del juego con sus reglas y variantes; así como las fuentes bibliográficas. Los juegos que hemos seleccionado pueden clasificarse fundamentalmente como juegos motores de carrera, juegos de velocidad de reacción, juegos de salto, juegos de lanzamiento o juegos de coordinación óculo-manual, bien sea de forma aislada o como combinación de dos o más categorías citadas.

Para concluir esta introducción, queremos agradecer el apoyo brindado por la profesora D^a Carmen Ruiz-Tilve Arias (Dpto. de Ciencias de la Educación de la Universidad de Oviedo), quien nos proporcionó información bibliográfica muy valiosa y nos alentó, con su sugestiva predisposición, a elaborar un trabajo de estas características.

Pasemos, pues, a describir las actividades lúdicas menos conocidas que cubrían el tiempo de ocio de los niños de principios de siglo, tal y como fueron presentadas por profesores de la época que participaron en un concurso organizado por la revista quincenal *El Magisterio Español*. La escuela en acción (1934-36).

Nombre: **El calvo**

Lugar: Caín (León)

Tipo: Motor de lanzamiento y carrera.

Terreno: Llano.

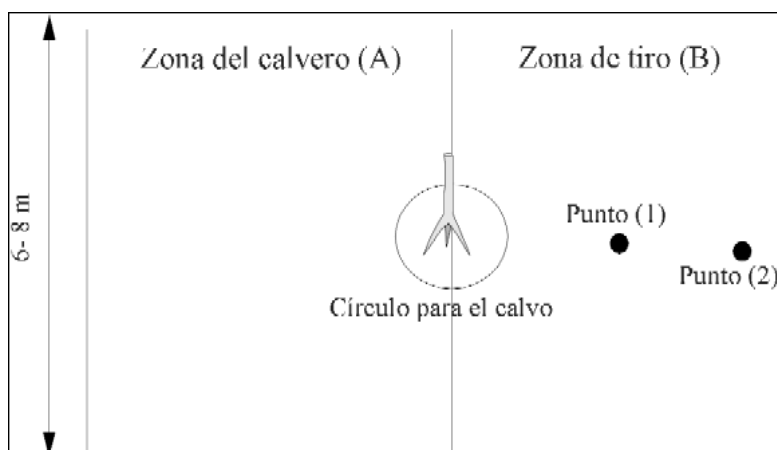
Material: Un palo por cada jugador de tamaño variable, en función de la constitución de los participantes. El calvo, una vara de unos 30-40 cm acabada en forma de tridente (como muestra la figura 1).



Desarrollo: Se clava el calvo en el círculo central de forma que quede de pie. Para designar al calvero, los jugadores deben colocarse en el punto (1) -elegido por convenio a tal efecto-, y realizar un turno de lanzamientos de los

palos. El objetivo es lanzarlo lo más cerca posible de cualquiera de los pies del calvo. Cada jugador, tras su lanzamiento, marcará en el suelo la aproximación conseguida. El jugador cuyo palo quede más lejos asumirá las funciones de calvero, teniendo en cuenta que si alguno derriba el calvo ostentará directamente esta función. El calvero se colocará con una pelota en la mano en su zona correspondiente (A) cerca del círculo central; mientras que el resto de jugadores se dirigen al punto de tiro (2). (Ver figura 2)

De nuevo se inicia un turno de lanzamientos. La zona del calvero está vedada para el resto de los jugadores siempre que el calvo se encuentre en posición reglamentaria, es decir, dentro de su círculo y vertical. Por tanto, si en estas condiciones entra un jugador en busca de su palo, el calvero puede dispararle la pelota para "picarlo" (tocarle con ella en alguna parte de su cuerpo). Si lo consigue intercambian sus funciones. Sin embargo, si el calvo está caído o fuera del círculo, el calvero no puede "picar" a ninguno con validez hasta que lo haya colocado correctamente. Los jugadores que tras realizar un lanzamiento tengan sus palos en la zona (A) deben aprovechar este momento crítico para entrar a por su palo y ponerse a salvo en (B), antes de que el calvero pueda "picarlos". También pueden huir en dirección contraria a (B) hasta que un compañero tire el calvo y consigan regresar, siempre que no salgan de los límites del terreno de juego.



Queda claro, por tanto, que el objetivo principal de cada tirador es desplazar el calvo lo más lejos posible de su sitio para dificultar la labor del calvero y facilitar la de los compañeros que necesiten rescatar sus palos. Entre ellos pueden existir colaboraciones para tratar de derribar el calvo en el momento en que sea perseguido un compañero y obligar así al calvero a colocarlo de nuevo. Al caer éste se debe gritar "calvo a tierra" lo que será una señal para que el calvero acuda a cumplir su obligación. Este grito puede utilizarse para despistar al calvero en circunstancias de peligro para un compañero.

En el caso de que un palo quede entre medias de los dos campos, tanto el calvero como el tirador se apresurarán a cogerlo sin invadir los dominios ajenos. Si llega primero el propietario tendrá otra opción de lanzamiento, pero si el calvero lo coge antes puede lanzarlo hacia el interior de su campo para dificultar su rescate.

Por otro lado, si dos o más palos quedan en contacto al caer en (A) se dice que "quemán" y ello permite a los dueños entrar para sacarlos sin ser "picados", siempre que el calvero no los haya separado todavía.

Por último, en caso de que todos los palos se encuentren en (A) sin haber conseguido un "calvo a tierra", el calvero elegirá su sustituto.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35). Esta es una variante distinta a las versiones presentadas por Rosa Sánchez y del Río (1997).

Nombre: **Marro**

Lugar: Villa de Pitres (Granada)

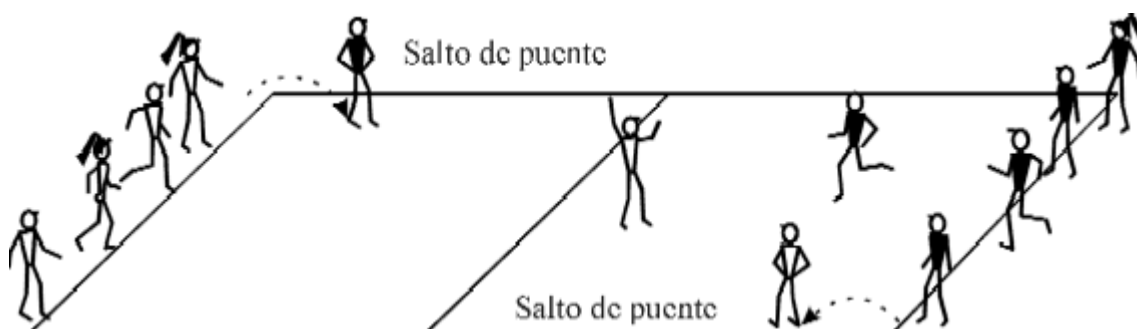
Material: Ninguno.

Tipo: Motor de carrera.

Terreno: Llano de unos 20 m x 15 m.

Desarrollo: Participan dos equipos de 4-6 jugadores. Se echa a suertes para designar a qué equipo le toca pedir marro y a cuál salir al juego. Y ambos se coloca, en las líneas de fondo. Sale al centro un jugador del bando que le haya tocado para pedir marro. Este puede sobrepasar el punto central e ir hacia el equipo contrario, pero nunca podrá pedir marro antes del llegar al centro. Inmediatamente, sale un jugador contrario en su persecución para acotarlo (tocarle en cualquier parte del cuerpo). El primero correrá a ocupar su puesto, y en su defensa saldrá un compañero, que a su vez, tratará de acotar al perseguidor. Éste también puede optar por volver a su campo o por regatear a su contrario para entreternerlo y dar lugar a que llegue otro de su bando para acotarlo. Y así, sucesivamente.

Cuando se acota a un contrario, este debe saltar el puente, que consiste en saltar desde la línea del bando enemigo hacia el interior del terreno de juego, aproximándose lo más posible a su bando. En el punto donde caiga, hará una línea en el suelo y se queda esperando su rescate. A continuación, el equipo que ha apresado a un contrario manda a un jugador para que pida marro y continuar el juego. Para liberar a los apresados, es necesario que un compañero le toque con la mano sin ser antes acotado. En caso de conseguir liberarlo se dice mío y ambos vuelven a ocupar su puesto.



Los jugadores acotados del mismo equipo van formando una cadena (cogidos de la mano o tocándose por los pies) a partir del que saltó el puente. Para liberarlos bastaría con que un compañero tocara al último preso de la fila.

El juego termina si un bando consigue acotar a todos los jugadores del equipo contrario, o bien, cuando un equipo obtiene cinco coladas, es decir, sobrepasa cinco veces la línea del bando contrario sin antes ser acotados.

En función de las circunstancias del encuentro, se puede intercambiar una colada por un jugador acotado por el bando contrario. Así pues, el encuentro puede prefijarse a un tiempo determinado transcurrido el cual, se hará recuento de coladas obtenidas y de jugadores acotados para determinar el equipo vencedor. Gana el equipo que menos jugadores acotados tenga o, en caso de igualdad, el que disponga de mayor número de coladas.

Además, se considera acotado aquel jugador que salga del terreno de juego por las líneas laterales. No se puede tocar a los jugadores presos del equipo contrario situados en el puente; en tal caso quedarán libres y podrán marcharse a sus puestos. Tampoco se puede acotar a un jugador hasta que este haya pedido marro. Si se diera el caso de que se acota a dos jugadores a la vez, sólo se apresará a uno de ellos. Hay que tener presente que el último que salga de un bando tiene más derecho a acotar, por lo que no podrán acotarle a él los del bando contrario que hayan salido antes.

Fuentes: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35). Rosa Sánchez y del Río (1997, pp. 220-221).

Nombre: **Mudos y adivinos**

Lugar: Valbona de las Monjas (Lérida)

Material: Piedras lisas.

Tipo: Motor de lanzamiento y gestual.

Terreno: No necesita unas medidas determinadas.

Desarrollo: Todos los jugadores se colocan tras una línea y por turno van tirando sus piedras hacia otra línea con objeto de acercarse lo más posible a ella, pero sin rebasarla. Los tres jugadores cuyos cantos queden más cerca de la línea formarán el grupo de los mudos. En caso de que hubiera empate para determinar los tres primeros puestos, los implicados volverían a tirar sus piedras para deshacer la igualdad. Los restantes (excepto los descalificados por sobrepasar la línea), pasarán a formar el grupo de los adivinos.

A continuación los adivinos se reúnen en un lugar apartado para concretar una acción (por ejemplo, lavarse la cara, montar en bici, transportar un herido...), y sin decir nada, sólo mediante mímica, deben hacerla entender al resto de los jugadores.

Si alguno de los adivinos consigue descubrir la acción pasa al grupo de los mudos, que irá aumentando el grado de dificultad de las acciones. Por el contrario, si algún mudo, por equivocación, pronuncia cualquier palabra o emite un sonido durante su representación, pasará automáticamente a pertenecer al grupo de los adivinos.

Cuando se llegue a un número preestablecido de adivinos que han de quedar para suspender esa partida, se vuelve a iniciar el juego.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35)

Nombre: Las Pozas (los hoyos)

Lugar: Cristiñade-Ponteáreas (Pontevedra)

Material: Una pelota de goma y un pañuelo.

Tipo: Motor de lanzamiento.

Terreno: Cualquier campo, plaza, patio. Mejor aún, un bosque.

Desarrollo: Participan entre cinco y ocho jugadores. Cada uno debe hacer su poza u hoyo en medio del campo de juego, valiéndose de los tacones de sus zapatos, de forma que la pelota tras deslizarse por el suelo pueda quedar retenida en él. Se echa a suertes para ver quién empieza la tanda de lanzamientos. El resto se coloca al lado de su poza correspondiente. El lanzador tratará de que la bola entre en alguna poza, excepto en la suya. Si tras cinco intentos consecutivos no consigue hacer un hoyo, se le anotará una falta.



Cuando la pelota cae en una poza, su dueño la cogerá y tratará de golpear con ella a cualquiera, pero sin moverse de su sitio. El resto, al ver que la pelota no cae en su hoyo escapará buscando refugio. Si el lanzador falla el tiro, suma una falta; en caso contrario, se le anota al jugador tocado. Estas anotaciones se van marcando con rayas en la periferia de los hoyos, tal y como muestra la figura 4.

Cuando un jugador suma tres faltas se dice que está en capilla, ya que a la cuarta se le vendarán los ojos y tratará de llegar a tumbos a su poza, saliendo desde una distancia de 10 m.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35)

Nombre: Churro

Lugar: Celadas (Teruel)

Material: Ninguno

Tipo: Motor de salto y de fuerza.

Terreno: No precisa un espacio determinado

Desarrollo: Participan dos equipos de cinco jugadores cada uno. A suertes, uno de los bandos se coloca para que el otro salte encima. El primero de los jugadores se apoya en una pared (puede sentarse de espaldas a la pared comprobar las acciones de los contrarios) y los demás se disponen en fila, flexionando el tronco y metiendo la cabeza entre las piernas del anterior. Así

forman un lomo sobre el que saltarán los miembros del otro equipo, quedando a caballo. Al saltar, uno a uno, han de decir churro; si se les olvida pierden y cambiarán sus papeles con el otro equipo. También pierden si al saltar caen o tocan el suelo con los pies.



Si consiguen mantenerse todos encima, el último dirá: churro, media manga, manga entera, señalando la mano cerrada, el codo o el hombro, y dejando la mano en uno de esos tres puntos. A continuación, pregunta ¿qué es? Si el último caballo lo adivina, ganan y cambian las funciones, si no, sigue saltando el mismo equipo.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35); Rosa Sánchez y del Río (1997, pp. 228-229).

Nombre: A los pilares

Lugar: Burlada (Navarra)

Material: Un pañuelo

Tipo: Motor de carrera y de velocidad de reacción.

Terreno: Llano. Se delimita una circunferencia de tamaño variable según el número de participantes.



Desarrollo: Puede jugar un grupo numeroso. Se nombran tres cargos: el árbitro, el mandón y el fugitivo. Los alumnos se distribuyen en círculo y por parejas, uno detrás del otro y de pie. El árbitro se coloca en medio y los otros dos (el mandón y el fugitivo) quedan libres. El fugitivo corre en sentido inverso al de las agujas del reloj, el mandón le persigue azotándole por la espalda con el nudo del pañuelo hecho en una esquina. Para liberarse del vapuleo, el fugitivo puede pararse delante de cualquier pareja de las que forma un pilar. Inmediatamente, el jugador exterior de esa pareja asumirá la función de nuevo fugitivo.

Cuando el mandón lo considere oportuno también puede intercambiar su papel dejando el pañuelo (con disimulo) al lado de cualquier jugador con idea de engañar al fugitivo. Después completará la vuelta entera hasta ocupar el puesto de pilar que le sustituye.

La función del árbitro es controlar el orden y que el juego se desarrolle en un ambiente cordial. Amonestará a los jugadores que golpeen con el pañuelo en la cara y no en la espalda de los compañeros y ocasionalmente puede provocar cambios de sentido en la carrera.

Si el número de participantes es pequeño se forman pilares de un solo jugador, y si es muy grande, se forman pilares de tres miembros o se aumenta el número de parejas.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35)

Nombre: **Bandos contrarios (cara o cruz)**

Lugar: Nava de Sotrobal (Salamanca)

Material: Ninguno.

Terreno: Llano y amplio

Tipo: Motor de carrera y velocidad de reacción

Desarrollo: Participan dos equipos de 5 a 20 jugadores cada uno. Se divide el campo en dos partes mediante una línea central, donde se encuentra el árbitro. A unos 2 m. y a ambos lados de dicha línea se colocan los equipos. Al fondo de cada equipo existe una línea que delimita su zona de defensa. Un equipo se le llama cara y el otro cruz. El árbitro arroja una moneda al aire y al caer dará la voz de cara o cruz según la parte de la moneda que haya quedado hacia arriba. Si sale cara, el equipo correspondiente debe salir corriendo en dirección al equipo contrario, que tratará de refugiarse en su zona de defensa. Todos los cogidos antes de llegar al refugio quedarán presos en la zona de defensa del equipo cara. Si sale cruz, se realiza lo mismo, pero en sentido contrario. Con objeto de que los prisioneros de uno y otro bando no se queden inactivos se pueden hacer intercambios.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35)

Nombre: **El ratón y el gato**

Lugar: Frailes (Jaén)

Material: Ninguno.

Tipo: Motor de carrera y velocidad de reacción

Terreno: No requiere un terreno especial.

Desarrollo: Se echa a suertes para ver quién cumplirá la función de ratón. Los demás forman un corro cogidos por las manos y levantan los brazos para que el perseguidor y el perseguido puedan pasar entre ellos. El ratón comienza a andar por detrás de los jugadores y cuando crea conveniente tocará en la

espalda a uno de ellos, que automáticamente se convierte en gato. Éste debe perseguir al ratón en sus desplazamientos zigzagueantes pasando por debajo de los brazos de los demás y tratar de capturarlo.

El ratón está obligado a seguir el mismo itinerario que el gato. Si lo incumple, vuelve a su posición y el ratón procederá a elegir un nuevo perseguidor. Si, por el contrario, el gato consigue atrapar al ratón, intercambian sus funciones.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35).

Nombre: **Las pedriñas**

Lugar: Rivela (Galicia)

Tipo: Coordinación óculo-manual.

Material: Cinco piedras redondas, cuatro de ellas iguales (bolas) y la quinta (bolo) un poco mayor.

Terreno: No se necesita un espacio grande.

Desarrollo: Pueden jugar de dos a seis participantes. El juego se desarrolla en cuatro tiempos (pies o puentes). Primer tiempo. Inicia el juego cualquier jugador, sentado o arrodillado, cogiendo las bolas con una mano y el bolo con los dedos índice y pulgar de la misma mano. Se trata de tirar el bolo hacia arriba -al tiempo que deja caer las bolas al suelo- y de recogerlo de nuevo en el aire; de lo contrario ha perdido. A continuación, lanza el bolo otra vez al alto, y mientras sube coge una de las cuatro bolas, y después el bolo en el aire. Repite esta acción hasta coger, una a una, las cuatro bolas sin dejar caer nunca el bolo.

Segundo tiempo. Superada la primera fase, el jugador arroja el bolo y las bolas como en el caso anterior procurando que éstas queden en el suelo de dos en dos; y de esta manera debe recogerlas, ya que si se le cae una de las dos, ha perdido. También pierde si al caer las parejas de bolas toca alguna del otro par.

Tercer tiempo. En esta fase, se procura que tres bolas queden juntas y la cuarta separada. Se trata de coger primero la que está sola y, a continuación, las otras tres de una vez y sin que ninguna caiga al suelo.

Cuarto tiempo. En la cuarta fase las bolas deben quedar separadas formando un cuadrado. Hecho esto, el jugador forma un puente con los dedos de la mano izquierda montando el índice sobre el corazón y separando éste todo lo posible del pulgar. Así, apoya las yemas de ambos dedos en el suelo. El jugador pregunta a un contrario ¿cuál de los cuatro bolos se queda? (que se llamará la del burro). Suele escogerse la que está más cerca del puente. Entonces, el jugador arroja hacia arriba el bolo, como en los tiempos anteriores, y mientras este sube pasará una bola por debajo del puente o la aproximará a este, para rápidamente coger de nuevo el bolo al aire. Así sucesivamente hasta pasar las cuatro bolas. Los buenos jugadores pueden pasarlas en un solo tiempo, pero los principiantes fijan un número de intentos para cada bola. Una

vez acabados los cuatro tiempos, el contrario suma un burro. Se puede fijar la partida a un número determinado de ellos.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35). La enciclopedia Asturiana describe una variante: les cabruxes. Rosa Sánchez y del Río (1997, p. 116) lo recoge como "los cantillos".

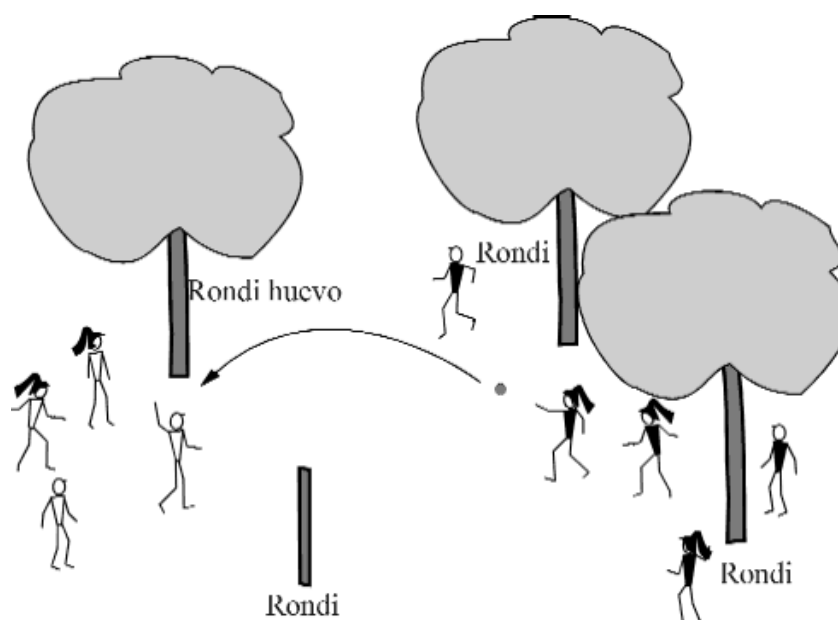
Nombre: **Rondi**

Lugar: Valencia de Alcántara (Cáceres)

Tipo: Motor de lanzamiento y carrera.

Material: Una pelota pequeña. Postes o árboles.

Terreno: Un cuadrado o rectángulo en cuyos vértices haya árboles, postes o hitos. Tres de ellos se llamarán rondi y el cuarto rondi huevo.



Desarrollo: Participan dos equipos de tres a seis jugadores cada uno, -el bando blanco y el bando negro-. Los capitanes de cada equipo se encargan de echar a suertes para determinar cuál se salva y cuál se queda. El capitán que gana elige a un jugador de equipo contrario (la madre) para que le tire la pelota y golpearla utilizando exclusivamente la mano. Después corre de árbol en árbol diciendo las palabras rondi en los correspondientes y rondi huevo en el que así se llama, y parándose cada vez que da a la pelota en un rondi, y no en el rondi huevo, pues en este caso pierde su equipo. Si al tirar la madre la pelota cae dentro del área de juego, la jugada se anula y vuelve a tirar.

Los jugadores del bando de la madre procuran apropiarse de la pelota cogiéndola antes de que toque el suelo (acción llamada recogida). Los del equipo contrario tratan de evitarlo golpeándola con la mano o con el pie. En tal caso, la pelota

vuelve a la madre y la sigue lanzando; pero el jugador que impidió la recogida ha de ponerse a salvo, tocando un rindi, pues si la madre consigue lanzar y tocarle con la pelota, los equipos intercambian sus funciones. El juego se repite tantas veces como se considere oportuno.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35).

Nombre: El pino

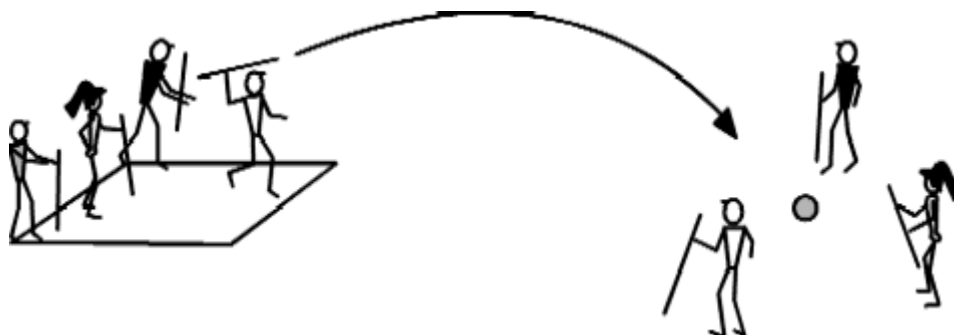
Lugar: Peñarroya (Teruel)

Tipo: Motor de lanzamiento y carrera.

Material: Un palo por participante (de unos 80-90 cm de largo y unos 2 cm de diámetro) y una pelota de hilo no muy pesada.

Se recomienda no utilizar pelotas de goma.

Terreno: Llano. Se dibuja un cuadrado en el suelo.



Desarrollo: Participan seis jugadores o más. Todos ellos parten del interior del cuadrado, excepto uno que pisando con un pie una línea y el otro fuera del mismo dejará la pelota en el suelo y la golpeará con su palo para que salga rodando. A continuación manda a otro para que trate de tocar la pelota tirando su palo, y así no pagar. Si lo logra el anterior mandará a otro compañero, y así hasta sucesivamente hasta que alguno no logre tocar la pelota con su lanzamiento del palo.

Los que van tocando la pelota se colocan a los lados de la misma, con el fin de que, si alguno no la toca, la golpeen con su palo y la envíen lo más lejos posible. En tal caso, el que haya errado el lanzamiento correrá a recogerlo lo más rápido posible y perseguirá al que dio el varazo a la pelota. Mientras, éste o bien corre a refugiarse en el recuadro o bien esperará a que la pelota se pare, en cuyo caso no surte efecto el toque. Si durante la persecución otro compañero da otro palazo a la pelota, con idea de salvar al anterior, se convertirá en el nuevo perseguido. Si el perseguidor toca al perseguido mientras la pelota está en movimiento, éste paga.

El que paga cogerá la pelota y la lanzará al recuadro con objeto de que quede parada en él; si no lo consigue cualquier jugador irá a recogerla y volverá a refugiarse en el cuadro a fin de no ser tocado. Si le dan pagará y, como en el caso anterior,

tirá la pelota al cuadro desde donde le hayan tocado. En caso de que no le toquen y llegue al cuadro, dejará la pelota en el suelo y golpeará con la vara con objeto de mandarla lo más lejos posible. Y así hasta que el que paga haya conseguido meter la pelota en el cuadro. Entonces empieza de nuevo el juego. Otras reglas son:

1. Aunque la pelota esté lejos, es obligatorio tirar el palo, para dar opción a que los otros niños puedan golpearla y alejarse.
2. Si al tirar la pelota al cuadro bota dentro o fuera de él, cualquiera de los jugadores que queden en el cuadro puede darle con la mano y mandarla lo más lejos posible.
3. Una vez que el que paga haya metido la pelota dentro del cuadrado, él mismo reanuda el juego.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35).

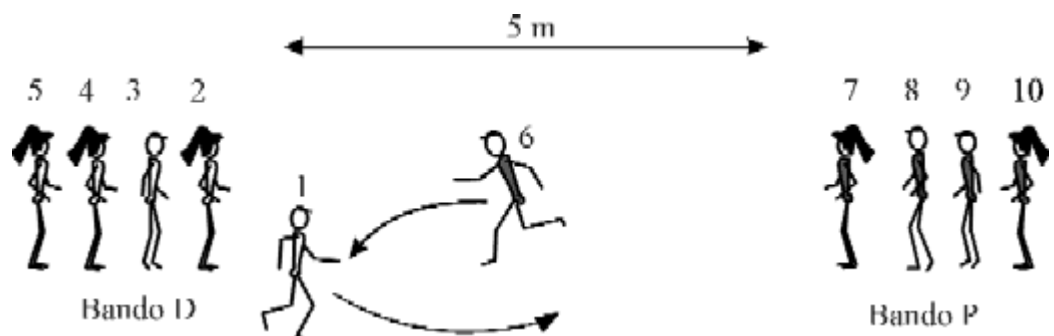
Nombre: Parados y disparados

Lugar: Río-Madera (Albacete)

Terreno: Llano y amplio.

Tipo: Motor de carrera.

Material: Ninguno.



Desarrollo: En el juego participan dos equipos de cinco jugadores cada uno. Ambos se colocan en línea y enfrentados. Unos serán los disparados (D) y otros los parados (P), y se numeran del 1 al 10 de forma correlativa, como muestra la figura 9.

Para empezar, el número 1 sale huyendo y le persigue el número 6. Cuando lo coge gritará ¡alto, parado!, y el jugador 1 queda parado en posición firme con las manos detrás. El número 6 también permanecerá inmóvil a un metro de distancia del anterior. Aparece el jugador número 7, que corre tras del número 2, y este a su vez, tratará de disparar a su compañero; si lo logra antes de ser atrapado, le dirá ¡alto, disparado!, y entonces le devuelve la vida y, los jugadores 1 y 2 serán perseguidos por los jugadores 6 y 7. En caso de que 7 haya parado a 2, salen los jugadores 3 y 8, con las funciones explicadas anteriormente. El objetivo del equipo P es lograr

que todos los jugadores del bando D queden parados. Una vez que se consiga intercambiarán sus funciones.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35)

Nombre: **Canela**

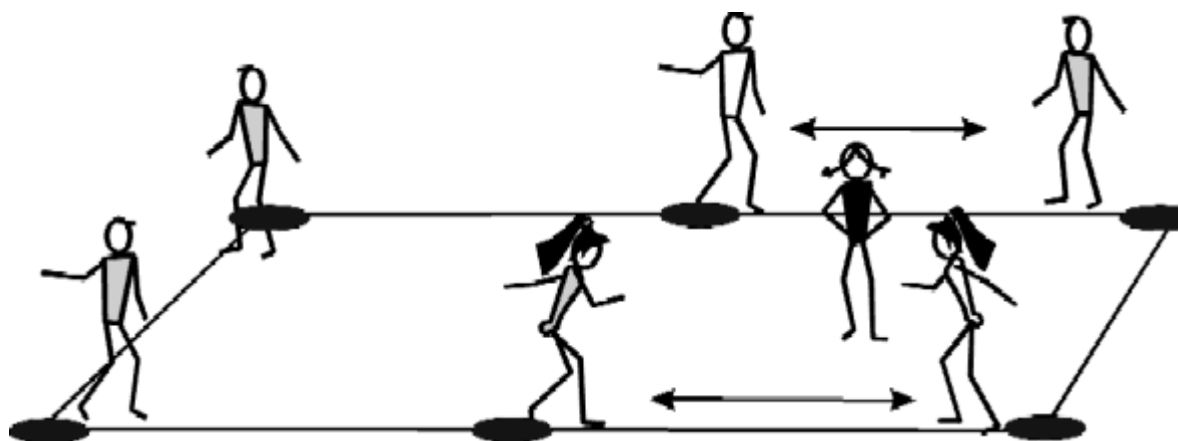
Lugar: Valdepeñas (Jaén)

Tipo: Motor de velocidad de reacción.

Material: Ninguno.

Terreno: Liso.

Desarrollo: Participan de cinco a nueve jugadores. Se echa a suertes para ver quién se queda y debe salir a buscar canela. Los cuatro restantes forman un cuadrado de unos 6 m. de lado y a su alrededor cada uno dibuja un círculo de unos 50 cm de diámetro.



El buscador de canela se aproximará a cualquiera de ellos y le dirá: ¿hay canela?, a lo que el interpelado contestará -al tiempo que señala con el dedo a uno de los otros tres- aquí no, en aquella cera (generalmente se señala al más alejado). El que la liga debe acercarse al jugador señalado para volver a hacerle la misma pregunta, y escuchar la misma constestación. En las idas y venidas, los jugadores deben tratar de intercambiar sus posiciones, sin que el buscador llegue al círculo antes, puesto que entonces se habrán cambiado los papeles. Se continúa de esta forma hasta que los jugadores lo consideren oportuno. Si participan más de cinco, se van añadiendo puestos tal y como muestra la figura 10. Este juego es muy similar a una variante de las cuatro esquinas practicada en Jerez de la Frontera, descrita por Rosa Sánchez y del Río (1997, p. 238).

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35)

Nombre: **Las sardinas**

Lugar: No es citado por la fuente.

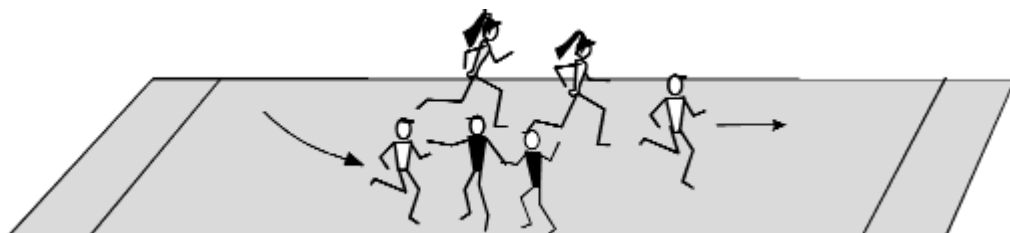
Material: Ninguno.

Tipo: Motor de carrera.

Terreno: Amplio, llano. En los extremos se trazan dos líneas que servirán de refugio para las sardinas. El espacio intermedio es el mar.

Desarrollo: Participan de diez niños en adelante. Se eligen a suertes los dos pescadores que se sitúan en el mar, y el resto - las sardinas- se colocan en uno de los refugios. Cuando los pescadores den la voz de: ¡a pescar, a pescar!, las sardinas deberán salir corriendo hasta la otra orilla evitando ser cogidas por ellos. Una vez que todas las sobrevivientes se reúnan allí, los pescadores volverán a dar la orden, y continuará el juego en sentido contrario. Se prosigue así hasta que se hayan pescado todas las sardinas.

A partir de que las sardinas salgan de una orilla ya no pueden retornar a refugiarse en ese lado. Si retroceden quedarán una partida sin jugar. Las dos primeras sardinas capturadas forman una barca dándose la mano. Su función será interponerse en la trayectoria de las sardinas que corren para favorecer la acción de los pescadores. Por tanto, la barca no tiene potestad para capturar, sólo puede impedir el paso. Las dos siguientes sardinas, también se cogen de la mano y forman la red. Su función es pescar a las sardinas apresándolas en medio de ellas. Cuando la barca y la red están constituidas, los pescadores se juntan formando un cadena y continúan ejerciendo su función sin soltarse de la mano, con la salvedad de que sólo con tocar a sus víctimas ya estarán apresadas. Las sardinas tocadas a partir de entonces se irán uniendo alternativamente, una a la barca, otra a la red.



Si las sardinas rompen la red por detrás, los que la formaban quedan sin jugar hasta la siguiente partida, y la barca se retira hasta que los pescadores sueltos formen otra red. Si se rompe la barca, ésta queda fuera del juego y los jugadores constituyentes de la red esperan a que se forme una nueva barca.

El final se puede variar en caso de que existan muchos participantes. Cuando la red y la barca estén formadas por cinco jugadores, los pescadores se juntan uno a cada una y realizan la pesca cerrando los extremos de la cadena.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35)

Nombre: **Rey - criado**

Lugar: No es citado por la fuente.

Tipo: Motor de lanzamiento.

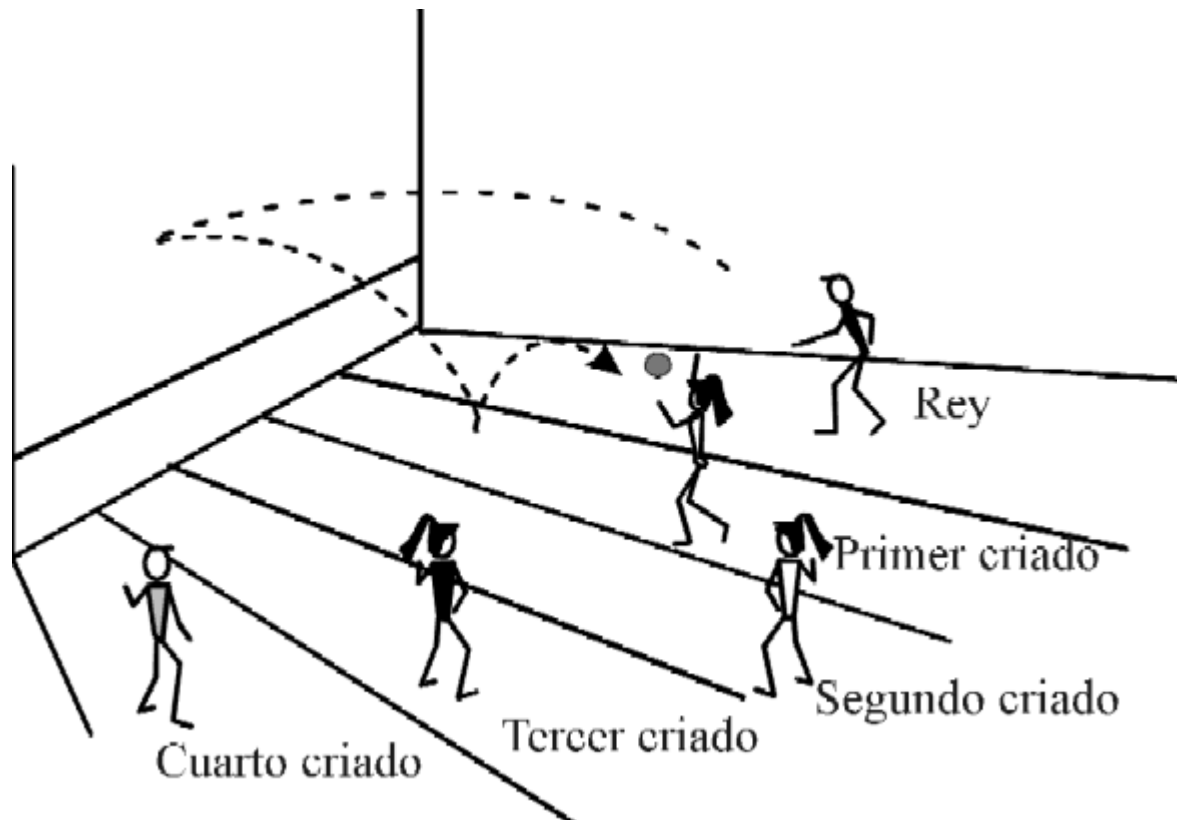
Material: Cualquier pared y una pelota.

Terreno: Una plaza, una calle, un frontón...

Desarrollo: Se recomiendan entre cinco y ocho participantes. Se echa a suertes para designar el rey y se procede a la división del campo como muestra la figura 12. El rey se colocará en el lado derecho y los demás, de derecha a izquierda, por orden de prioridad.

El rey empieza el juego golpeando la pelota con la mano en dirección a la pared para que rebote en el terreno de juego. Tras el bote, el jugador ocupante de este espacio tratará de devolverla contra la pared con la mano, sin pararla o cogerla. Si falla, es decir, si la pelota toca en la pared debajo de la línea pintada a un metro del suelo o no la devuelve, el jugador en cuestión se colocará a la cola y los de detrás avanzarán un puesto acercándose al rey.

Para reanudar el juego, el rey saca como lo hizo al principio. Dado que el puesto preponderante es el de rey casi todas las jugadas irán hacia esa dirección con objeto de quitarle el protagonismo.



Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista El Magisterio Español (1934-35)

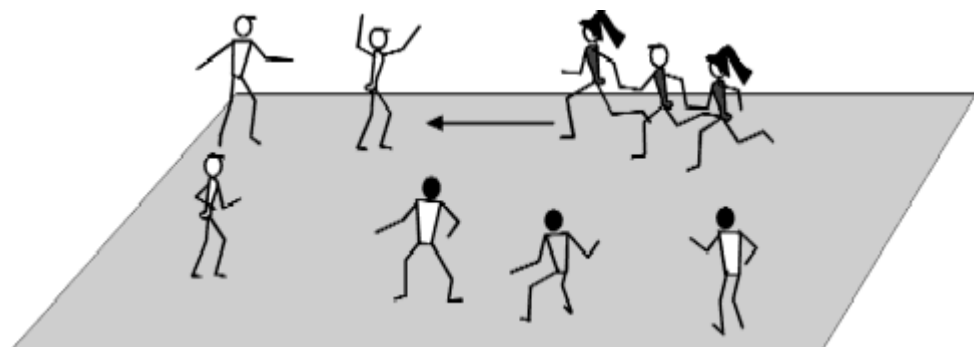
Nombre: El cantiret (la cadena, la olla)

Lugar: Altafulla (Tarragona)

Material: Ninguno.

Terreno: Llano, sin delimitar.

Tipo: Motor de carrera.



Desarrollo: Cuantos más jugadores participen, más ameno será el juego. Se echa a suertes para designar el que se queda. Desde una esquina del terreno de juego sale en persecución del resto. Cada jugador tocado se irá incorporando en el cantiret, que no es más que una cadena humana. Cuando ésta se compone de más de tres jugadores, sólo podrán tocar los jugadores de las extremos. Los perseguidos pueden zafarse del

acoso pasando entre medias. Las capturas no serán válidas si la cadena está rota. El juego termina cuando todos los jugadores forman parte de la cadena.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35)

Nombre: El asalto de la ropa

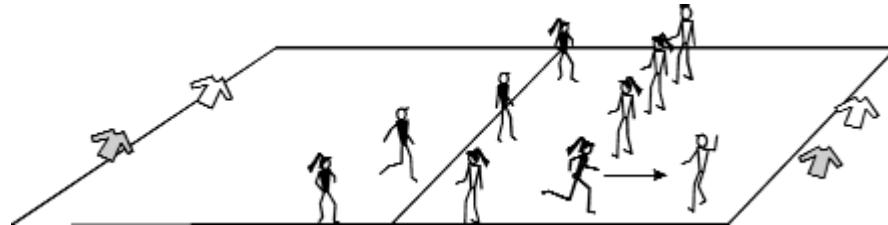
Lugar: Fuente del Fresno (Ciudad Real).

Material: Prendas de vestir.

Tipo: motor de carrera

Terreno: Se delimita el espacio por una línea central, dos laterales y dos de fondo.

Desarrollo: Participan dos equipos. En las líneas de fondo se esparcen distintas prendas de vestir, generalmente tantas como participantes (gorras, pañuelos, sudaderas...) Cada equipo se coloca a un lado de la línea divisoria. Tras la señal tratan de apoderarse de las prendas del contrario realizando incursiones a su campo. Si un jugador es tocado en el campo de ataque queda prisionero en el mismo lugar donde fue capturado; a su lado permanece un centinela evitando el rescate. Para liberarlo los compañeros deben tocarle y regresar a su territorio sin ser tocados.



Si un jugador coge una prenda del bando contrario y llega a su campo sin que nadie le toque, suma esa prenda al tesoro de su equipo. Pero si le tocan en el retorno queda prisionero y la prenda será devuelta a su origen. La partida finaliza cuando un equipo ha perdido todas sus prendas o cuando se consigue hacer prisioneros a todos los jugadores de un equipo. En cualquier momento se pueden intercambiar los prisioneros.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35)

Nombre: El filatero real

Lugar: Castresana de Losa (Burgos)

Material: Ninguno.

Terreno: llano.

Tipo: de fuerza

Desarrollo: Se eligen dos jugadores denominados los fuertes o reyes (generalmente los de mayor talla), que en secreto acordarán dos colores, alimentos u objetos. Cada uno se atribuye uno (por ejemplo, uno es el rojo y el otro el verde). Se colocan frente a frente y forman un arco cogidos de una mano -ver la figura 15-. Para empezar el juego entonan la siguiente canción:

*El filatero real
por aquí podéis pasar*

Mientras los demás van pasando en fila y contestan:

*Por aquí yo pasaré
y una niña dejaré
la de adelante corre mucho
la de atrás se quedará.*

Y responden los reyes:

*Pase "misí", pase "misá"
por la Puerta de Alcalá...*

Al pasar el último se queda con los reyes, que le preguntarán en secreto qué color, alimento o cosa prefiere. Tras responder se coloca detrás del rey correspondiente. Se reanuda el juego y así se van formando dos grupos en función del color preferido.



Terminada esta fase, se dibuja una línea en el suelo entre ambos equipos, que se disponen enfrentados. Los reyes (los primeros de cada fila) se dan las manos y los demás miembros del equipos se cogen a la cintura del anterior. Se trata de tirar hacia atrás con fuerza para atraer al equipo contrario y hacer que sobrepase la línea. Si esto ocurre, el equipo perdedor paga prenda.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1934-35). Rosa Sánchez y del Río (1997) describen el juego de pase misí muy similar a éste.







Nombre: **La tara**

Lugar: Desconocido

Tipo: Motor de lanzamiento y salto.

Material: Una piedra de ladrillo o teja, ligeramente redondeada.

Terreno: Se dibujan seis rectángulos en el suelo de 100 cm x 60 cm aproximadamente, y se numeran los espacios como se especifica en la figura 16.

María	
Cielo	
Cucumé	
3	
2	
1	

Desarrollo: El juego se compone de nueve fases, que pasamos a explicar:

- 1ª fase: se trata de tirar la piedra desde fuera al primer rectángulo y, saltar a pata coja hasta él, dar media vuelta, patear la piedra y saltar de nuevo al punto inicial.
- 2ª fase: Igualmente, se lanza la piedra al segundo rectángulo, y a pata coja se salta al primer espacio, después al segundo para retornar pateando la piedra de la misma forma al punto de partida.
- 3ª fase: Se repite lo dicho pero tirando la piedra al tercer rectángulo.
- 4ª fase (cucumé): se procede igual que en la fase anterior, añadiendo un descanso con ambos pies en el cuarto rectángulo y se vuelve de la forma anteriormente explicada.
- 5ª fase (cielo): Se añade a la anterior, un salto a pata coja en el recuadro llamado cielo y un descanso más al volver a cucumé.
- 6ª fase (María): Tras tirar la piedra a María se salta a pata coja a los cuadros 1, 2, y 3, se descansa en cucumé, se salta a pata coja en cielo y después a María donde se vuelve a descansar. Se da la vuelta y se regresa pateando la piedra y saltando tratando de cumplir las reglas de cada cuadro.
- 7ª fase (descansaditas): Se repite el proceso una o varias veces seguidas descansado en todos los rectángulos.
- 8ª fase (sin descansar): Igual, pero sin descansar hasta que se vuelva al punto de partida.
- 9ª fase (pitones): A su vez se compone de cuatro partes.

1. Saltar por todos los rectángulos a pata coja con la tara en la cabeza sin que se caiga,
2. Salta con la tara encima de la mano extendida,
3. Saltar llevando la tara encima del empeño del pie con el que no se salta,
4. Saltar con la piedra encima de la rodilla flexionada.

Gana el juego quien consiga acabar el recorrido con menos errores.

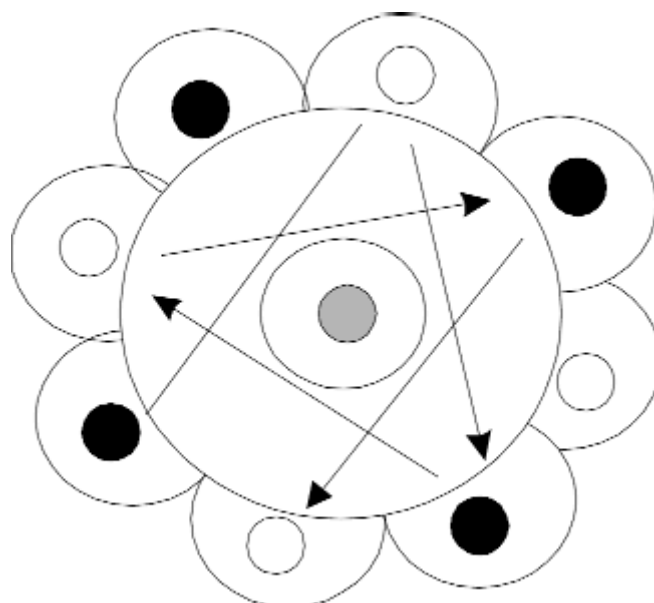
Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1935-36)

Nombre: La ruleta (Los porteros)

Lugar: Desconocido.

Tipo: Motor de lanzamiento.

Material: Un balón.



Terreno: amplio. Participan ocho o dieciséis jugadores. Se dibujan dos circunferencias concéntricas de 1,5 m y 4,5 m de radio respectivamente. La mayor se divide en ocho partes iguales, como muestra la figura 17.

Desarrollo: Dos equipos colocados en los círculos alternativamente. En el centro se sitúa el árbitro. Se trata de pasar el balón con el pie al siguiente compañero no consecutivo hacia su izquierda. Ningún jugador puede pisar el interior del círculo. Si no se recibe el balón lanzado correctamente dentro del círculo, su equipo pierde un tanto. El balón no debe cruzar el círculo interior bajo sanción de medio punto. Los pases deben ser rasos o como máximo a un metro de altura. El partido se determina a un número de juegos.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1935-36)

Nombre: La tuta

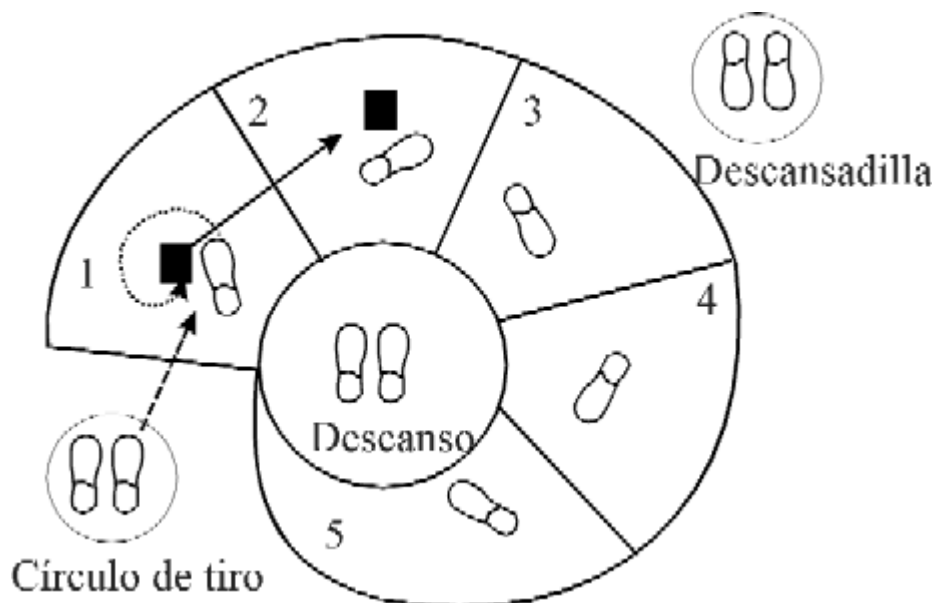
Lugar: Desconocido

Tipo: Motor de lanzamiento y de salto.

Material: Un trocico de madera o de teja (la tuta).

Terreno: Se dibuja una espiral en el suelo con varios espacios, generalmente cinco.

Desarrollo: Tras establecer el orden de actuación, el primer jugador lanza la tuta con la mano hacia el primer espacio, salta a pata coja hasta él, da la vuelta a su alrededor y lo patea para que se deslice hacia el segundo espacio. De nuevo saltando a pata coja, se dirigirá al segundo, dará la vuelta alrededor de la tuta y la volverá a patear al tercer espacio, adonde saltará. Después saltará al denominado descansillo. Tras el descanso, dará otro salto a pata coja al tercer espacio, lanzará la tuta al cuarto y repetirá el proceso en el cuarto y quinto hasta llegar al centro o zona de nuevo descanso, en el que posará ambos pies, completando un juego. Si durante el recorrido, la tuta se sale de la espiral, se detiene en alguna raya o bien el jugador pisa una línea, pierde el turno y le toca al siguiente. Cuando se recupera la vez debe continuarse desde el lugar donde se cometió el último fallo. Gana el jugador que antes consiga el número de juegos acordado.



Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1935-36). Es similar al juego denominado el caracol descrito por Rosa Sánchez y del Río (1997, p. 87)

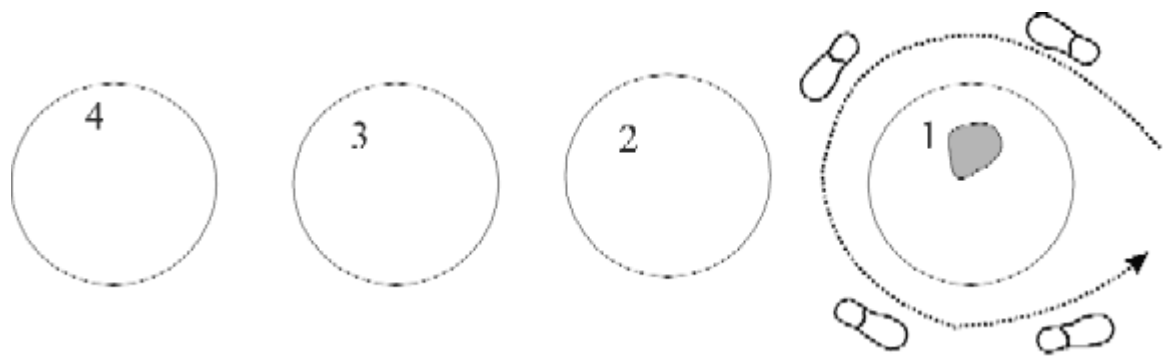
Nombre: Los círculos (el tejo)

Lugar: Desconocido.

Tipo: Motor de lanzamiento y de salto.

Material: Tejas o ladrillos.

Terreno: Se dibujan en el suelo cuatro círculos o más de unos 23 cm de radio, separados entre sí, como muestra la figura 19.



Desarrollo: Para determinar el orden de actuación, cada jugador debe lanzar una teja o ladrillo a una raya (acerar). En función de la proximidad a ella se designará el orden; en caso de igualdad, los implicados repiten el lanzamiento.

El primer jugador, colocado sin pisar la línea en el punto que muestra la figura 19, lanza el tejo con la mano al primer círculo. Seguidamente, debe bordear saltando a pata coja (el autor especifica con el pie derecho) el primer círculo por la derecha y volver al punto de partida. A continuación y con el mismo pie, saltará al primer círculo y de este al segundo, sin pisar las líneas. Se detiene sin apoyar los dos pies, coge el tejo y vuelve de la misma forma al punto de partida. Continúa lanzado el tejo al segundo círculo, y a pata coja -como antes- rodeará el primer círculo por la derecha y el segundo por la izquierda realizando un trayectoria similar al símbolo de infinito. De nuevo salta al primer círculo, al segundo y al tercero, donde se detiene en equilibrio sobre un pie, coge el tejo y retrocede saltando de círculo en círculo al punto de partida. A continuación el lanzamiento deberá quedarse en el tercer círculo y procederá a saltar como se ha explicado anteriormente (en zigzag y a pata coja). Los jugadores que fallan el lanzamiento o pisan las líneas pierden el turno. El que antes haga el recorrido consigue un juego.

Fuente: "La escuela en acción", suplemento de la revista *El Magisterio Español* (1935-36)

Nombre: **A la una pica la mula**

Lugar: Asturias

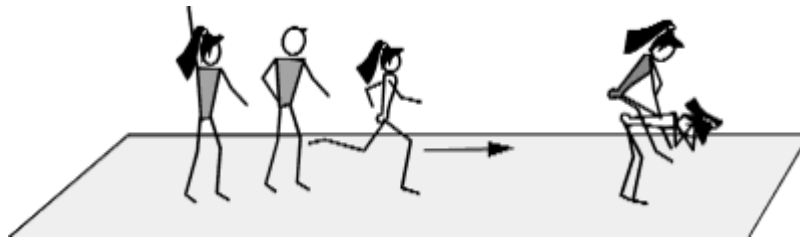
Terreno: Llano

Material: Ninguno

Tipo: Motor de salto

Desarrollo: Se echa a suertes para ver quién se queda de mula (cepu o puente) flexionando el tronco hacia delante. Se trata de saltar a pídola a la mula a la vez que se repite una frase y se realiza un gesto ya estipulados. El que no sea capaz de reproducirlo pierde y sustituye a la mula. El primero va introduciendo las siguientes frases:

A la una pica la mula
A las dos el coz (pegando con el talón en el trasero de la mula)
A las tres, tres saltinos daré y no me quedaré (antes de saltar dan tres saltos a pies juntos)
A las cuatro, con buen salto (la mula se estira un poco, aumentando la altura del salto)
A las cinco, mayor brinco (la mula se estira más, flexionando únicamente el cuello)
A las seis, repicar, repicar el almirez (los que saltan dan dos o tres palmadas)
A las siete, echar mano a mi carapuchete (llevarse la mano a la gorra)
A las ocho, arrallar las tripas con un corcho (se pasan la mano por el pecho)
A las nueve, bombear si se quiere (pegar con las manos en la espalda de la mula)
A las diez bombear otra vez.
A las once, pica el conde.
A las doce, le responde: ¿qué quiere usted, señor conde?. Chocolate de caldera.
A la una sí la deja (dejar una prenda sobre la espalda de la mula)
A las dos vuelvo a pasar y la vuelvo a llevar (recoger la prenda).
Allá'rriba n'aquel arenal
Hay un robledal
En el robledal un pino
En el pino un nido
En el nido un huevo
En el huevo un pelo
En el pelo un galgo
Estírate, rabidalgo.



Después de saltar el último, todos echan a correr, perseguidos por la mula, el que sea capturado ocupará su lugar.

Fuente: *Enciclopedia temática de Asturias*. Variante no incluida en Rosa Sánchez y del Río (1997, p. 128)

Nombre: **La pala y el lirio**

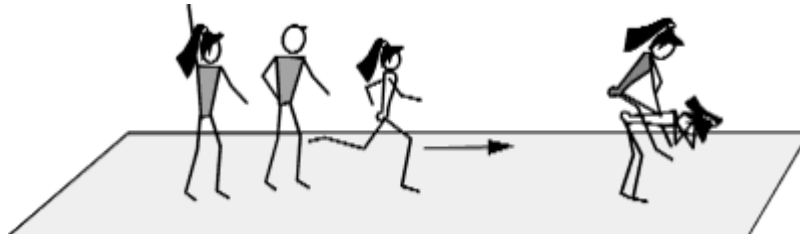
Lugar: Asturias

Tipo: Motor de lanzamiento.

Material: Un palo de unos 50-60 cms de largo (la pala o machorra), y otro más pequeño de unos 10-12 cms afilado por

los extremos y cilíndrico (el lirio)
Terreno: Amplio.

Desarrollo: Se forman dos bandos de igual número de participantes y se establece el número de tantos (palas) a que concluirá la partida. El jugador que comienza (echado a suertes) colocará el lirio sobre una raya, un hoyo o unas piedras, para darle con la machorra en uno de los extremos y hacerlo saltar. Una vez en el aire tratará de golpearlo con la misma y enviarlo (aventalu) lo más lejos posible, al tiempo que dice: lirio, lario en casa del boticario. Un jugador del equipo contrario, desde el lugar donde cayó el lirio, lo lanzará hacia la machorra, que habrá quedado sobre la raya o piedras iniciales. Si el lirio toca la machorra o queda a una distancia previamente convenida (generalmente una distancia inferior a la medida del palo), se intercambian los papeles de juego. De no conseguirlo, el primero cuenta con tres intentos para golpear y alejar el lirio lo más posible, si no los aprovecha pierde su turno. También se pierde si se comete zarrapastrón, es decir, si se golpea el lirio cuando está tocando el suelo.



A continuación, el lanzador estima la distancia a que habrá quedado el lirio de las piedras calculando el número de palas en línea recta. Si augura más palas de las que hay en realidad, pierde el turno y el contrario suma los tantos. Durante el juego se pueden conseguir emparaes, es decir atrapar el lirio en el aire con la camisa o chaqueta. Para ello se vuelve la prenda sobre la cabeza sin sacar los brazos de las mangas. Cada empara vale un tanto, o más según se estipule.

Un juego muy parecido a este recibe el nombre de birya en Cabrales. En Teverga, el lirio es el palo grande y al pequeño se le llama la gocha. Tienen una variante llamada el palichu. En Meré se llama birlla al juego, nombre que también recibe el palo pequeño, y trancu el grande. En Riosa se conoce este juego como salta marrana, que era lo que se exclamaba al hacer saltar la marrana o palo pequeño.

Fuente: *Enciclopedia temática asturiana*, 295. *Enciclopedia de la Asturias Popular*, p. 154. Rosa Sánchez y del Río (1997, p. 143) Versión parecida a la variante 4 de la bigarda. Monserrat Garnacho (1995) La Nueva España.

Nombre: **El pinchu**
Lugar: Asturias

Tipo: Motor de lanzamiento.

Material: un palo por jugador, de unos 50 cm de largo, afilados por un extremo.

Terreno: mejor un terreno blando y húmedo.

Desarrollo: Puede participar un número indeterminado de jugadores. Uno, a suertes, clava su pinchu con fuerza en el suelo. Los demás van clavando el suyo tratando de dar con él a uno de los lanzados por los anteriores y derribarlo. Si lo logra, coge el pinchu derribado y lo lanza lo más lejos posible diciendo: ¡a Roma! y solicita un número determinado de puntos, tantos como veces calcule que podrá clavar el pinchu mientras el contrario vuelve de recogerlo. Si éste consigue retornar antes de que acabe, será él quién mande a Roma su pinchu. Gana el primero en conseguir los tantos convenidos.

Fuente: González Muñiz, M. A. (1981). *Enciclopedia Temática de Asturias*. Ésta es una variante distinta a las descritas por Rosa Sánchez, J. y Río, E. (1997) p. 152.

Nombre: **Salto y arroba**

Lugar: Asturias.

Tipo: Motor de salto.

Material: Ninguno.

Terreno: Llano.

Desarrollo: Se echa a suertes para ver quién se queda de puente, potro o cepu. El que la liga se coloca flexionando el tronco al lado de una raya dibujada en el suelo. Los demás deben saltar a pídola por encima de él por turno. El último en hacerlo dice ¡pasu! A continuación, el potro se aleja un paso de la raya (arroba un pasu). Esta operación se repetirá cada vez que pase el último jugador, hasta que esté tan distante que alguno no pueda saltarle o pise la línea. Entonces el que falla intercambiara su papel con el cepu.

Cuando el potro está muy lejos de la raya y es imposible saltarlo, se permite dar uno, dos o más pasos según la distancia a la que se encuentre, de acuerdo con las condiciones impuestas por el último saltador. Por ejemplo, un paso izquierdo significa que sólo pueden pisar una vez con dicho pie entre la línea y el potro; dos pasos izquierdo-derecho significa que pueden dar dos pasos con dichos pies y en ese orden, etc. Está prohibido tocar el potro salvo con las palmas de las manos en su espalda. Si éste se mueve cuando un jugador inicia el salto se le sancionará con uno o varios tetos, es decir, patadas en el trasero que los saltadores le irán propinando durante el salto.

En el llamado salto corrú (conocido también como correcales) todos los participantes hacen de potro y saltador alternativamente, a lo largo de un trayecto determinado.

Fuente: González Muñiz, M. A. (1981). *Enciclopedia Temática de Asturias*.

Bibliografía

- GARNACHO, M. (1995) "Salta marrana", en *¿Sales a jugar un poco?*, La Nueva España.
- GONZÁLEZ MUÑIZ, M. A. (1981) "XIV. Juegos infantiles", en la *VVAA Enciclopedia temática de Asturias. Tomo 9. Etnografía y folklore II*. Gijón: Editor Silverio Cañada.
- GONZÁLEZ-QUEVEDO, R. (1994) "38. Juegos infantiles", en *VVAA Enciclopedia de la Asturias Popular*. La Voz de Asturias S. A.
- MARÍN, I. (1995) *Juegos populares: jugar y crecer juntos*. Madrid: MEC y Rosa Sensat.
- MATEOS SANTANA, A. (1993) "Los deportes autóctonos en el diseño curricular de la Educación Física Escolar", en *Primer Simposium sobre Educación Física Escolar y Deporte de alto rendimiento*. Universidad de las Palmas. pp. 145-154.
- MÉNDEZ GIMÉNEZ, A., y MÉNDEZ GIMÉNEZ, C. (1996). *Los juegos en el currículum de la Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- MORENO PALOS, C. (1992) *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid. Alianza Editorial.
- NAVARRO ADELANTADO, V. (1993) "Juegos y deportes tradicionales", en *Fundamentos de Educación física para la enseñanza Primaria*. Barcelona: Inde. Vol. II. pp. 703-731.
- PELEGRÍN, A. (1990) *Cada cual atiende su juego: de tradición oral y literatura*. Madrid: Ed. Cincel.
- ROSA SÁNCHEZ, J.J., y del RIO MATEOS, E. (1997) *Los juegos tradicionales infantiles en León*. Universidad de León.
- TRIGO AZA, E. (1994) *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- VVAA. (1934-35) *El Magisterio Español. La escuela en acción*. JEV.