

Castillejos

Hoja informativa y cultural
de Baños de Montemayor

Depósito Legal: CC-257-2007
ISSN 1888-1270

Edita: PAN Producciones - Plasencia

Año II - Número 33
2ª quincena de Octubre 2008

EDITORIAL

Hemos querido repasar una serie de juegos que existieron e incluso existen hoy día y que nos harán volver a nuestra niñez recordando pasajes de nuestra vida y momentos pasados que dejaron huella y en los que pudimos incluso encontrar esa amistad que luego sería cada vez más fuerte y que ha podido durar hasta hoy mismo y puede que hasta se convirtiera en amor.

JUEGOS INFANTILES DE ANTAÑO

En nuestros tiempos infantiles teníamos que agudizar el ingenio para encontrar juegos con los que pasar los ratos de ocio ya que no existían los modernos aparatos con que se divierten los niños de hoy en día, además tampoco llegaba la televisión y únicamente podíamos escuchar la radio pero teniendo nada más que dos o tres emisoras que se oyeran bien, por lo demás nos las agenciábamos para crearnos nuestros propios instrumentos con los que efectuar los juegos que hacían furor en aquella época. A continuación vamos a dar un pequeño paseo por esos juegos, procurando explicar a la vez en qué consistía o cómo se jugaba a cada uno de ellos.



El aro:

En algunos pueblos se conocía como "las roangas" y Gabriel y Galán en la obra "Las represalias de Pablo", hace mención a ellas en un diálogo que mantienen los intérpretes de la obra Pablos y Ginio, y que dice "Dici Pablos

**FERNANDO
GÓMEZ
MARTÍN**

que te iga / que sigas con la ginasia, / que mañana volveremos / a velti jacel roangas”
 Se utilizaban los materiales siguientes, un aro, normalmente de hierro y algunas veces se usaban las llantas de las bicis viejas, a las que previamente se habían quitado los radios; y una manilla, que era un trozo de alambre gordo con una de las

puntas en forma de U para enganchar con ella el aro.

El juego en sí consistía en llevar rodando el aro lo más lejos posible utilizando la manilla para dirigirlo.

FLORISTERÍA Y BAZAR
Los Jazmines
Viveros
Avda. de las Termas



Es antiquísimo, pues se han encontrado vestigios de su utilización por los antiguos griegos, que llamaban Trochus al aro y Clavia al gancho.

Los bolindres o canicas:

Se jugaba con unas bolitas que podían ser de cristal, pedernal o barro y un guá (hoyito en el suelo). Se puede jugar de muchas formas, la más normal y que recuerdo en mi niñez era la llamada media, cuarta y pié en la que había que apuntar a los bolindres de los demás, y darle tres veces teniendo



la precaución de que ambos bolindres quedaran, en la segunda tirada, separados de tal forma que entrase entre ambos la mano extendida desde el pulgar al meñique y en la tercera jugada el pie, desde los dedos al talón, luego una vez dadas las tres veces, había que intentar introducir la bola en el guá. Otra variante que hemos encontrado en algunos lugares es meter unos

muñequinos que vendían en los kioscos en el guá y quien los sacaba con los bolindres los ganaba, también se podían meter bolindres. En las Hurdes los bolindres se jugaban con moragallas (bolas de los robles) o buyaracas (bolas de las jaras)

PANADERÍA Y CONFITERÍA
Olga
Alimentación





Columpio:

Se conocía como “Remecero” en las poblaciones de Madroñera, Trujillo y Campo Lugar); como “Remullaero” en Aldeanueva del Camino; como “ Bullero” en Zahinos, y como “Remecier” en el Puerto de Santa Cruz.

Se utilizaba una soga gorda o maroma, que era pasada por una rama de suficiente grosor para aguantar el peso.

Una manera de jugar era saltar

cuando el columpio estaba en la parte más alta. En el dialecto asturleonés columpiar es columbiar.

El escondite:

Se llama “Pajarito jilguero” en Alburquerque, “Las tinieblas” en Don Benito, “Gente vista” en Helechosa de los Montes, “Las escondichas” en Peñalsordo.

Existen muchas variedades de este juego, aunque esencialmente consiste en que uno la queda en un lugar llamado casa madre y debe buscar a los otros que se esconden. Veamos algunos:

Alza la malla, el que la queda cuenta hasta 20 mientras los demás se esconden, cuando termina les avisa: ¡Ya voy!, sale a buscarlos y cuando encuentra a alguno vuelve a la casa y golpeando el suelo o pared con la mano o con una piedra pequeña dice: alzo la malla por el que sea y así con todos hasta que quedan eliminados, uno puede salvar a los demás llegando a la casa sin ser visto y diciendo: alzo la malla por todos mis compañeros y por mí primero

El rescate: Es otra variedad del juego del escondite, al igual que el anterior, el que la queda cuenta hasta 20 y los demás se esconden, los que va encontrando los lleva a la casa que puede ser una farola, un árbol, etc. y van cogiéndose de la mano,

formando una cadena que se estira y mueve para intentar que los otros compañeros les toquen y puedan ser salvados más fácilmente.

Hostal «LAS TERMAS»

Bar - cafetería



ARTESANÍA Y MUEBLES GONZALO

Avda. de las Termas



CHURRERÍA

Bar

«CARLOS»

Desayunos
Tapas variadas

El pañuelo:

Una persona hace de madre, y el resto forman dos grupos, asignándole a cada niño un número. La madre, se coloca en el centro de ambos equipos y en la mano extendida sostiene el pañuelo. Dice un número y los

que tengan ese número de ambos bandos salen corriendo hacia el pañuelo y han de intentar cogerlo y llevarlo a su puesto sin que el otro chico le toque, pues en ese caso queda eliminado.

Si se produce una eliminación, el número de ese niño lo coge otro del mismo bando., y así hasta que no quede ningún componente en alguno de los dos bandos.



La pídola ó a la una anda la mula:

Es conocido como “Burro” en Cáceres, Jarandilla y Puebla de la Reina; “La morena” en Llerena; “Entera” en Villanueva de la Serena, Valdefuentes y Almendralejo; “Mula corría” en Portaje; “La canga la mula” en Ribera del Fresno; “Mosca” en Villafranca de los Barros; “Clara corrida” en Don Benito; “Garapacho” en Mata de Alcántara; “Anclara” en Caminomorisco; “Candaje” en Fuente del Maestre; “Periquito pericón” en Piornal; “jírola”, “tirable”, “mona corría” y “mosca corría” en varios pueblos de la zona norte de Cáceres; “coca” en el Sur de Badajoz; “Clara anda la vara” en Madroñera. Consiste en ir saltando a otra persona que esta situada agachada haciendo de burro. Se sortea y uno la queda o la jinca, el otro va saltando, según el pueblo o lugar puede variar la letanía que se va diciendo a cada salto como por ejemplo:

‘A la una anda la mula, A las dos la culá y la coz (patada en el culo), A las tres, el brinco de San



Andrés, A las cuatro vara y media de alto (el burro está en pie con la cabeza hacia abajo), A las cinco la cruz y el brinco (al caer del salto se queda con los brazos en cruz), A las seis pasó por mi puerta el rey (al saltar se adopta una postura reverente), A las siete salto y pongo mi casquete (se



Bar TARI



Avda. de las Termas
Tlfno: 927 488 230

deja una prenda encima del burro), A las ocho vino el carnero mocho y se llevó su bizcocho (se recoge lo dejado anteriormente), A las nueve parir quiere (salto y patada), A las diez parió a Ezequiel, A las once llamar al conde, A las doce le responde, A las trece le amanece después los jugadores echan a correr y al que coja el burro la jinca.

Una modalidad es que después de cada salto el burro se va alejando un poco de una raya inicial que se ha pintado. con lo que cada vez el salto es más difícil, el que no tenga fuerzas para saltar cuando el burro esté un poco lejos de la raya puede pedir **media** que es saltar la mitad de la distancia que saltan los demás o **calcetín** que es dar un paso.

Pies quietos:

Los jugadores se numeran y se colocan en círculo, uno lanza el balón al aire y dice un número, al que corresponda debe coger el balón antes de que caiga al suelo, si lo consigue lo vuelve a lanzar y dice otro número, si al balón cae sin que lo haya cogido el que le toque cuando lo recoja dirá: pies quietos, los jugadores previamente han debido alejarse lo más posible pues ahora el que ha recogido el balón intentará darles un balonazo, si te alcanza una vez estás herido, dos estás grave y tres estás muerto o eliminado, si el lanzador no da a nadie, sería él el que estaría herido o eliminado.

Pollito inglés o escondite inglés:

Uno la queda y se pone de cara a la pared, los otros se ponen a una cierta distancia, entonces comienza a decir: un, dos, tres pollito inglés (o escondite inglés) y los otros tienen que ir avanzando hacia él, al acabar la frase se da la vuelta rápidamente y si ve a alguno moviéndose tiene que volver al comienzo, y así sucesivamente ganando el primero que le toca.



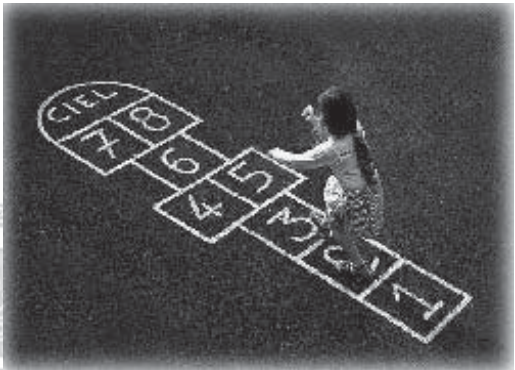
La rayuela:

Se conoce como "El Role" en Higuera de Vargas; como "El

Calajanso” en Alange, Almendralejo, Llerena y Mérida; “El Truque” en Azuaga, Moraleja y Valdefuentes; “El rule” en Retamal de la Llerena; “El Truco” en Mata de Alcántara; “La Teta” en Fregenal; “El Chinche” en Villafranca de los Barros; “La Rul” en Valencia de Alcántara; “Pica” en Malpartida de Cáceres; “La muñeca o el cuadro” en Caminomorisco; “Cáliz” en Miajadas; “Calderón o quarteta” en Alcántara; “El Teje” en Don Benito; “Pisarraya” en Campanario; “tañanclete”, “tute” y “cuco” en el norte de Cáceres; “A la pata coja”, “las tejas” y “tularanso” en el sur de Badajoz). Se utiliza una piedrecita de canto plano y tiza para dibujar en el suelo una figura formada por varios cuadrados.



**PERFUMERIA Y
MERCERIA**
Andrea's
c/ del Orujal




Mesón Rural
Los Postigos
En C/ Mayor desde 1816



Hotel Rural
«La Solana»



El niño echa la role en cada una de las casillas y la ha de sacar saltando con un solo pie y sin pisar las rayas, saltando por

todas las casillas menos donde está la piedra que debe recoger sin apoyarse.

Repión o repiona, trompo, peonza:

Conocido como “Peona o peón” en Cáceres.

El origen del trompo es muy antiguo; ya se le citaba en la literatura de Virgilio en su obra “La Envida” y algunos poetas romanos confesaban que tenían más afición al trompo que a los estudios.

Se hace en el suelo una circunferencia de unos treinta



Kiosko

«José Ramón Sánchez
González»

Plaza del Arenal



centímetros de radio y cada jugador lanzaba su ripi3n que tiene que tocar dentro del c3rculo marcado y, por efecto de la rotaci3n, salirse de 3l bailando, los m3s h3biles eran capaz de recogerlo del suelo con la mano y que siguiera bailando.

Otras modalidades consist3an en echar dentro del c3rculo monedas e intentar sacarlas con la peona d3ndole pica, cajazo y mochazo.

Las tabas o el verdugo:

Se realiza con el hueso conocido como astr3galo, que se encuentra en la pata trasera de las ovejas. Se utiliza a modo de dado para hacer apuestas pues se lanza y en funci3n de como quede se pierde o segana. Tiene cuatro caras, que se conocen como panza o pan, palo o vino, el rey y el verdugo o correa.

Si sal3a pan se perd3a turno, si era vino, continuaba el mismo jugador con otra tirada, si sal3a rey, el jugador recib3a la correa o fusta con la que castigar al que sacaa verdugo. Hab3a un juego en Roma que utilizaba este mismo hueso y se llamaba tuli.



Tirachinas:



Tambi3n se le conoc3a como tirador, se hac3a con un trozo de rama que asemejara una V con un trozo m3s largo en la base, y una goma que era atada a ambos lados de la V, esta goma pod3a tener en su parte central un trozo de badana o cuero un poco m3s grande que la propia goma, donde se colocaba el proyectil que sol3an ser piedras m3s o menos grandes, dependiendo de el uso a que se destinara.

Era uno de los juguetes t3picos de los ni3os, y con 3l se pod3a bien realizar

ejercicios de puntería o incluso servir como arma de caza con la que solíamos ir a pájaros e incluso gazapos.



www.audinex.es/ahjesa

Productos Cárnicos

A.H.J.E.S.A.

Av. Las Termas, 88

Tlf: 927 488 108 - Tienda

927 488 004 - Fábrica

E-Mail: ahjesa@audinex.es

CIVILES Y LADRONES

Se establecen dos bandos en los que sus jefes "echan pies" para ver qué bando es Civil y cual Ladrón.

Los ladrones se esconden y los civiles intentan encontrarlos, persiguiéndolos y una vez capturados se llevan amarrados a un sitio fijado de antemano, que hace de cárcel. Cuando han pasado todos, los civiles les dan unas palmadas, que es el castigo, y los ladrones pasan a ser civiles, y los civiles, ladrones, comenzando de nuevo el juego.

ACEITERA

Uno hace de madre y otro de burro, estribada su cabeza sobre las piernas de la madre. Esta dice y hace una serie de frases y cosas que los demás han de repetir, y si alguno se equivoca pasa a ser el burro.

Las frases solían ser:

-- Aceitera, vinga reira; a las tres al corral; amagar y no dar; dar sin duelo; se murió mi abuelo; dar sin reír; dar sin hablar.

Esto se va repitiendo cuantas veces se quiera.

Autocares y Taxis
Raul Moreno Hernández

viaje & moreno

Tlfno: 646 488 862 La Garganta

Hasta aquí este pequeño repaso a los juegos que disfrutamos en nuestra niñez, que no quiere decir que fueran los únicos y que desde aquí hago un llamamiento a todos los que conozcan alguno más para que me lo cuente y en una próxima revista lo sacaremos.

Esta información se ha obtenido del trabajo: JUEGOS INFANTILES DE EXTREMADURA de D. MARCIANO CURIEL MERCHAN



c/Castillejos, 13
10750 - BAÑOS DE MONTEMAYOR
Tlfno: 927 488 076

E-mail: jlregidor@telefonica.net

WEB <http://www.revistacastillejos.es>

ISSN 1888-1270

