

XILOCA 7
págs. 243-276
1991

JUEGOS Y JUGUETES POPULARES INFANTILES DE LECHAGO

Agustín Martín Soriano*

Jorge Saz Saz**

Felix Miguel Domingo Maicas****

Maximino Soler Sánchez****

Resumen.— Mostramos en este trabajo una recopilación de los juegos y juguetes populares de Lechago que estaban en boga en la década de los años 60, que es la que corresponde a nuestra infancia en el pueblo.

Juegos y juguetes que con ligeras variaciones eran los mismos que utilizaron nuestros antepasados (pues el origen de algunos de ellos se remonta a la antigüedad) y que, por otra parte, corren peligro a desaparecer debido al cambio de costumbres, la universalidad de los juguetes industriales y el alto grado de individualismo a que nos conducen los avances tecnológicos, todo esto en detrimento de la imaginación que se necesita a la hora de afrontar algo tan importante para los niños como son los juegos colectivos.

Summary.— We show in this article a compilation of the popular games and toys in Lechago, which were in fashion during 1960, the epoch that corresponds to our childhood in the village.

These games and toys are the same that our ancestors used and they run the risk of disappearing.

* Ingeniero Técnico Químico.

** Profesor de E.G.B.

*** Médico.

**** Abogado.

INTRODUCCION

Todo el mundo parece estar de acuerdo en que la infancia es un período de tiempo de vital importancia en la vida de las personas, pues constituye uno de los factores que influirá en el desarrollo de la personalidad del individuo adulto.

La característica más común de la infancia es sin duda alguna la de los juegos, pues en ellos se invierte la mayor parte del tiempo.

Con los juegos, el niño empieza a tomar contacto con la vida en sociedad, al relacionarse con otros niños para un mismo fin común, la diversión.

Según el tipo de juegos y las características de los mismos, se derivarán aptitudes más o menos sociales, comportamientos agresivos, pacíficos, solidarios, etc.

Sin embargo, todo esto que estamos diciendo puede sufrir una gran variación, como la misma práctica del juego ya la ha sufrido. Cada vez se individualizan más los juegos, perdiendo con ello el carácter colectivo de los mismos y la relación diversión-comunicación entre los jugadores.

La aparición de la televisión primero, y más recientemente del ordenador personal, está amenazando con convertir a los juegos infantiles colectivos en algo inusual y desgraciadamente en vías de extinción.

Conscientes de ello y en recuerdo de los gratos momentos pasados en nuestra infancia, acometemos este modesto trabajo esperando que, entre otras cosas, sirva para mostrar a los más jóvenes que todavía es posible la diversión sin recurrir a los avances electrónicos (que en ningún momento menospreciamos), tal como sus padres y los nuestros hicieron en tiempos pasados, sirviéndose de la cultura popular aragonesa y sobre todo de mucha imaginación.

De los juegos que presentamos a continuación, algunos de ellos hace ya tiempo que no se practican y otros corren serio peligro de desaparición, sin embargo, están en la mente de todos los que, jugándolos, aprendimos a estimarnos y conocernos mejor.

CLASIFICACION

Para realizar este trabajo hemos decidido clasificarlos en varios grupos según afinidades entre ellos, pero hay que hacer constar que no es tarea fácil encuadrarlos en una división u otra, por cuanto muchos de los juegos poseen características de varias de ellos a la vez.

Todos los juegos descritos son mixtos (de chicos y chicas) excepto alguno muy concreto que ya especificaremos.

Seguramente se nos quedará algún juego en el tintero, bien por desconocimiento o por olvido; asimismo prescindiremos de explicar juegos-deportes plenamente en boga en la actualidad y de conocimiento mundial tales como el fútbol, baloncesto,

tenis, etc..., u otros tradicionales también universales, como el tres en raya, las damas, ajedrez, etc...

NORMAS PRELIMINARES

Todos los juegos tienen lógicamente unas normas que hay que seguir para poder desarrollarlos, sin embargo, en ocasiones no son rígidas, pudiéndose modificar de una partida a otra previa aprobación de los participantes.

La dinámica propia de cada juego la explicaremos más adelante al referirnos a ellos de forma individual, veamos ahora algo que es común a todos aquellos juegos en los que uno de los jugadores la paga, y es la forma de elegirlo echándolo a suertes:

- a. sacar pajitas o palillos: el más corto o el más largo.
- b. hacer alguna carrera corta: por ejemplo, el último en tocar la pared más cercana, etc..
- c. contar números: se pone una cifra tope, "la madre" (el director del juego) cuenta rápidamente al compás del movimiento de su mano; los jugadores puestos en círculos dicen basta y la madre continúa contando señalando a los jugadores y al que le toca el número acordado la paga.
- d. contar cantando: Idem entonando cancioncillas, algunas de ellas ininteligibles. Por ejemplo:

"Una, dole, tele, catole, quile, quilete,
estaba la reina sentada en su cazolet,
vino el rey, apagó el candil, candil candao,
cuenta las veinte que las veinte han dao".

"Un dondil de la poli polipana
un dondil se pasea por España
niña ven aquí, yo no quiero ir..."

"Pizco lobizco, las cabritas de mellizco,
en que corral, en que calleja,
salta tú por la puerta vieja".

"Pito, pito, colorito,
donde vas tú tan bonito,
a la era verdadera,
pin, pon, fuera".

TIPOS DE JUEGOS

El origen de los juegos es muy diverso, remontándose algunos a la Grecia Clásica (el aro), otros a la Edad Media (marro), etc..., hasta llegar a juegos de épocas más recientes como por ejemplo, el teléfono.

La mayoría de los juegos que hemos recogido son conocidos en todo Aragón, sin embargo, hay ciertas peculiaridades que los diferencian de otros similares que también se juegan en el resto del país.

JUEGOS DE CORRER Y TOCAR

El pañuelo

Se juega al aire libre, generalmente en la calle o en una plaza.

Hay dos equipos de unos seis jugadores cada uno aproximadamente. Se ponen los equipos uno enfrente de otro a cierta distancia y entre ellos hay una línea de separación en la que está "la madre" que lleva un pañuelo en la mano y lo mantiene con el brazo extendido. Cada jugador tiene un número del uno al seis que sólo lo conocen los de su equipo.

La madre nombra un número, entonces sale el jugador que lo posee de cada equipo y el que lo coge y se lo lleva a su equipo sin que lo toque el contrario gana, eliminando a este último.

Si se invade el terreno del contrario sin que éste lleve el pañuelo, el invasor queda eliminado y su número pasa a uno de los compañeros que aún quedan en el juego.

La madre sigue nombrando el resto de números para que vayan entrando en competición los demás jugadores.

Pierde el equipo que se queda sin jugadores.

Jaraba

En otros sitios se denomina la banda, la cadeneta o jarabí-jarabá. Se juega al aire libre y el número de participantes es ilimitado.

El que la paga debe coger de uno en uno al resto de los compañeros, que se van uniendo cogidos de la mano formando una cadena, hasta atrapar a todos los jugadores. El primer jugador atrapado, la paga a la partida siguiente. Los jugadores que se encuentran en los extremos de la cadena son los únicos que pueden atrapar a los que están "libres", éstos a su vez pueden romper la cadena por cualquiera de sus uniones, liberando a todos los que estén a la derecha de la ruptura de la cadena.

El juego cuando todos los jugadores libres son atrapados.

Toco marro y salgo

En otros sitios se le denomina marro, chufa, tres motas, etc..

Se juega al aire libre, en un lugar llano, plaza, calle, etc. Se forman dos equipos con el mismo número de jugadores cada uno de ellos. se divide el terreno de juego en dos mitades iguales al final de las cuales se sitúa cada equipo, en el denominado "marro" o "chufa" que suele ser generalmente una pared.

Un jugador cualquiera sale de su marro diciendo "toco marro y salgo", entonces uno del equipo contrario sale a cogerlo y si lo consigue lo lleva a su marro, donde quedará hasta que un compañero suyo lo rescate tocándolo en la mano.

El resto de los jugadores puede salir también cuando quieran de su marro repitiendo la frase "toco marro y salgo", repitiéndose el proceso. Pueden salir varios a la vez pero sólo puede pillar el que sale en último lugar.

El jugador que llega al marro contrario puede salvar a sus compañeros que allí se encuentran y a la vez pillar a los contrarios sin que él pueda ser pillado.

El juego acaba cuando todos los jugadores de un equipo han sido pillados y están en el marro contrario.

Paro-disparo

Se juega al aire libre con un número ilimitado de jugadores. Uno o varios jugadores la pagan y tienen que ir tocando a los demás jugadores que para evitarlo echan a correr.

Al que tocan lo inmovilizan diciéndole "paro" y siguen persiguiendo a los demás y parándolos. Los que están libres si tocan a los que están parados los liberan diciéndoles "disparo". El juego acaba cuando todos están parados, y ya no queda ninguno libre excepto los que la pagan. La partida siguiente la paga el primero que ha sido parado.

El Tula

Abreviatura de tú la pagas, también se le denomina "a pillar".

Es como el paro-disparo, pero más simple. El que es tocado le paga y continúa la partida, pagándola sucesivamente todos los que son tocados.

Los jugadores deciden cuando termina el juego.

A cortar el hilo

Es una variante de la tula. El que la paga persigue a un jugador determinado pero si otro se le cruza deberá perseguir a este último.

Agustín Martín, Jorge Saz, Félix Miguel Domingo, Maximino Soler



Jaraba.



Toco marro y salgo.

El mango la azada

También conocido como "mango la jada". Se juega al aire libre y el número de jugadores es ilimitado. Uno hace de madre y otro la paga.

El que hace de madre (se le llama madre sillera, seguramente por estar sentado en una silla o banco), manda a los jugadores a alguna misión (traer piedras mojadas, ortigas, ir a la fuente, tocar la iglesia, etc...).

El que la paga está agachado de espaldas con la cabeza reposada en las piernas de la madre, y recibe golpecitos en la espalda por parte del resto de jugadores, mientras se canta la siguiente cancioncilla:

"El mango la azada
que viene cansada
de trabajar
pegar sin reir,
pegar sin hablar,
un pizco en el culo
y echar a escaparrar".

A continuación la madre indica la misión a cumplir diciendo: "Os mando, os mando..."

Tras alejarse un poco los jugadores, el que la paga, tiene que ir a buscarlos para intentar pillar alguno, tras soltarlo la madre diciendo:

"que se me escapa,
que se me escapa,
ya se me ha escapado"

Si el que la paga coge a alguno, ése la pagará la siguiente partida, si no repite él.

El juego acaba cuando lo deciden los jugadores.

Las cuatro esquinas

Se juega en la calle entre cuatro esquinas, como su nombre indica.

Número de participantes: cinco

Cada participante ocupa una de las esquinas y el que la paga está en el centro. Los de las esquinas se van intercambiando las posiciones y el que le paga debe tratar de ocupar alguna de ellas durante alguno de los intercambios. Si lo consigue el que se queda sin esquina la paga, si no sigue pagándola el mismo. Es obligado moverse en todas las esquinas. El juego acaba por decisión de los jugadores.

JUEGOS DE PELOTA

El ajo

Se juega al aire libre, en las eras, plazas, etc...

Número ilimitado de jugadores.

Un jugador, que se ha elegido previamente, lanza una pelota pequeña al aire y nombra a otro jugador para que la recoja mientras los demás se alejan. El que la recoge grita "ajo" al hacerlo, y todos deben quedarse quietos. Seguidamente nombra al jugador al que desea tirarle la pelota para eliminarlo. Le lanza la pelota y si lo toca lo elimina y si no queda eliminado él. A continuación el jugador que sigue en el juego vuelve a lanzar la pelota al aire y prosigue el juego, hasta quedar uno sólo que es el ganador.

El pelotazo

Se juega en un espacio delimitado (plaza, recinto cerrado, etc...) y pueden participar cuantos jugadores quieran.

Si tira la pelota al aire, todos van a por ella y el que la coge la tira contra alguno y así sucesivamente, dándose pelotazos unos a otros.

Balóntiro

Se juega en un espacio delimitado, marcando tres rayas paralelas en el suelo. La raya central separa el terreno de cada equipo y las que hay a ambos lados de la central indican las zonas de los prisioneros.

Hay dos equipos iguales, de más de tres jugadores cada uno, que ocupan su campo respectivo. Un jugador del equipo que tiene la pelota, la tira contra uno del otro equipo. Si le da (sin que el otro o un compañero suyo la coja sin que la pelota toque el suelo) lo hace prisionero, colocándolo detrás de la segunda línea de su campo.

Los prisioneros se pueden liberar si les llega alguna pelota y con ella le dan a algún contrario.

Los jugadores no pueden salirse de su campo. El juego acaba cuando un equipo hace prisionero a todo el equipo contrario.

Los disparos

Se juega en un espacio delimitado, generalmente en una plaza. Los jugadores, en número considerable, se ponen formando un círculo. La pelota se la van lanzando de forma aleatoria de uno a otro. Al que se le cae de las manos (o no la coge) la

primera vez está tocado, la segunda herido y la tercera muerto y queda eliminado. Y así sucesivamente hasta que queda uno sólo, que es el ganador.

JUEGOS DE ESCONDITE

Capítulo

El espacio de juego es ilimitado. El que la paga se tapa los ojos y cuenta hasta cien (por ejemplo) mientras los demás se esconden. Luego tiene que ir descubriendo a todos y cuando lo hace dice "capítulo... (y el nombre del jugador que es visto)", y lo elimina.

El primero en ser descubierto la paga la siguiente partida.

Como se puede esconder uno donde quiera, tanto dentro como fuera del pueblo, la partida suele alargarse considerablemente.

Los Conejicos

Es una variante del anterior. El que la paga, al acabar de contar dice:

"conejicos a esconder,
que la liebre va a correr".

y sale a buscarlos. El que la paga tiene que tocar a uno para que la pague la siguiente partida.

Un jugador para salvarse debe tocar el marro o chufa, previamente acordado: una pared, un banco, etc..., y antes de ser tocado por el que la paga. Si todos tocan chufa, la sigue pagando el mismo la próxima partida.

El cazo

En otros sitios se le denomina el bote, la lata, el tarro, etc...

Se suele jugar al atardecer, con el fin de que sea más difícil descubrir a los jugadores que están escondidos.

El número de jugadores es ilimitado y el juego se desarrolla al aire libre, utilizando un cazo (bote de hojalata) con algunas piedras dentro y el extremo superior chafado para que no se salgan éstas.

Uno de los jugadores (previa elección) lanza el cazo lo más lejos posible y el que la paga va a buscarlo después de contar hasta un número determinado, mientras los demás se esconden. Una vez recuperado debe depositarlo de pie en un círculo que se ha hecho en el suelo y que hace de marro o chufa. A continuación debe descubrir a los que se han escondido. Cuando ve alguno lo elimina diciendo "bote por..." y el



Al mango la "zada".



A la una anda la mula.

nombre del jugador. Y así sucesivamente hasta descubrir a todos los escondidos. El primero en ser eliminado es el que la paga la partida siguiente.

Si en el transcurso del juego algún jugador logra llegar al marro sin ser descubierto y saca el cazo del círculo de una patada, lo agita con la mano diciendo: "bote por mí y por todos mis compañeros" y se acaba la partida volviéndola a pagar el mismo.

Policías y Ladrones

Se juega al aire libre y con un número elevado de participantes. Hay dos equipos (bandos) con igual número de jugadores: los ladrones que se esconden y los policías que deben descubrirlos y cogerlos. El juego se acaba cuando todos los ladrones son capturados.

La guerra

Similar al anterior juego. Hay dos bandos que se tienen que descubrir entre ellos. Al hacerlo se dice el nombre del jugador descubierto... y a continuación "muerto".

Se acaba el juego cuando son descubiertos todos los jugadores de uno de los bandos.

JUEGOS DE SALTO

A la una anda la mula

Se juega al aire libre, en una plaza, la calle, etc...

Número ilimitado de jugadores, normalmente de seis a diez.

El que la paga se agacha y todos los demás saltan por encima cantando:

"A la una anda la mula (el que salta pasa levantando una pierna)
a las dos tira una coz (le da una patada en el culo)
a las tres, tres brincos daré: Perico, Juanico y Andrés (da tres saltos)
a las cuatro culada que te parto (le da una culada)
a las cinco el mayor brinco (da un salto más grande)
a las seis ya me lo direis (el que la paga debe decir lo que hay que hacer)
a las siete pongo mi carapuchete (se pone una prenda al que la paga)
a las ocho cojo mi bizcocho (hay que recoger la prenda que ha puesto el anterior)
a las nueve empina la bota y bebe (se hace la acción)
a las diez otra vez (idem)
a las once las campanicas de bronce (se imita el sonido)
a las doce a comer".

Cuando ha saltado el último, el que la paga sale corriendo hasta coger a alguno, que será el que la pagará la siguiente partida.

Si durante los saltos algún jugador se equivoca en su consigna, se acaba la partida y la paga.

El churro

Se juega al aire libre: plaza, calle, etc...

Se forman dos equipos de igual número de jugadores, unos tres o cuatro, además hay una "madre".

Los jugadores del equipo que la pagan se ponen agachados, colocando el segundo componente la cabeza entre las piernas del primero (que se apoya sobre la madre), y así sucesivamente, formando una especie de churro (de ahí el nombre del juego). Los jugadores del equipo contrario saltan encima de los que la pagan. Cuando ya han saltado todos, el último dice: "churro, mediamanga, mangotero, ¿dime lo que es? mientras se señala la muñeca (churro), el codo (mediamanga) o el hombro (mangotero). También se puede hacer señalando en un dedo en lugar del brazo. El último de los que la pagan deben contestar, si acierta, la paga el equipo contrario y si falla, sigue el mismo.

Ningún jugador de los que saltan puede tocar el suelo, si lo hace, su equipo la paga.

El Burro

En otros sitios se le llama "la pídola"

Se juega al aire libre: calles, plazas, etc..., y con un número ilimitado de jugadores.

Los jugadores se ponen en fila india, uno detrás de otro. El primero se agacha poniendo las piernas rígidas y el tronco hacia delante, como si formará un puente. El segundo salta sobre el primero apoyando las manos en su espalda y a continuación se coloca unos pasos más adelante, también agachado. El tercero salta sobre el primero y el segundo y así sucesivamente, de forma que todos saltan sobre todos.

El juego termina cuando lo deciden los participantes.

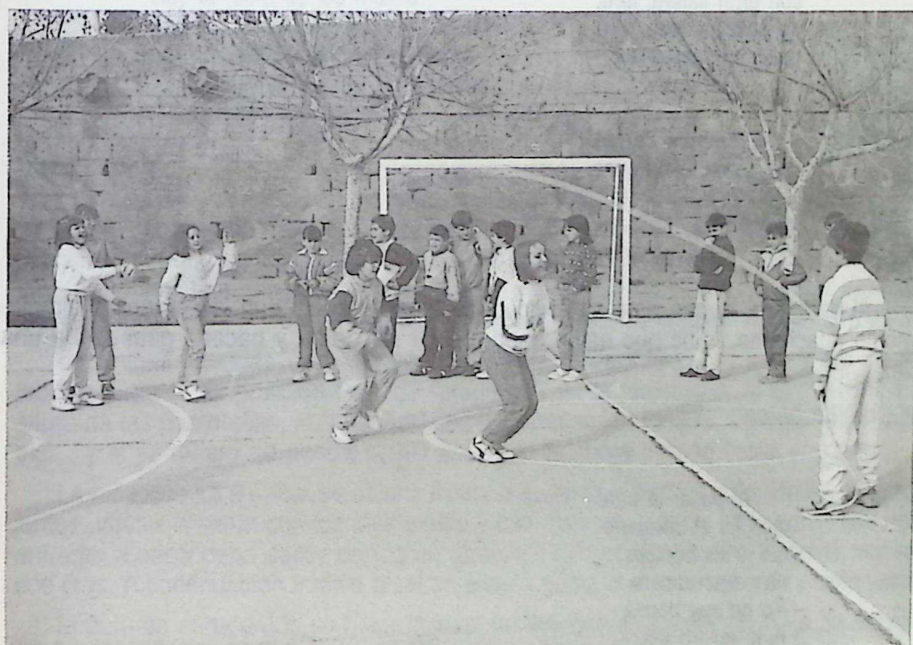
La Comba

Este es un juego predominantemente femenino. Se juega al aire libre, en lugares que tengan el suelo liso preferiblemente.

El número de participantes es como mínimo de tres. Dos de ellas dan a la cuerda y el resto salta.



El churro.



La comba.

Cuando la que salta pisa la cuerda o se la lleva con el cuerpo, se dice que "hace malas" y entonces la paga, cogiendo uno de los extremos de la cuerda para dar.

Existen muchas variantes para saltar a la comba:

- Sólo o por parejas
- a uno o varios saltos
- perdiendo comba, (dejando de saltar alguna vuelta de la cuerda)
- sin perder comba (saltando todas las vueltas)
- entrar-salir por cara-revés (las distintas combinaciones posibles)
- seguir al primero que salta en todo lo que hace, etc...

Cuando se da muy deprisa se dice que es a "tocino" y cuando la sogá no toca el suelo es "aceite".

El juego acaba cuando lo deciden las jugadoras.

Las canciones más utilizadas saltando a la comba son las siguientes:

a. "El cocherito leré":

El cocherito leré,
me dijo anoche, leré,
que sí 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 MARIA,
que cinco letras tiene,
la M, la A, la R, la I, la A
¡MARIA!

Al decir leré el que está saltando debe tocar el suelo con las manos o simplemente agacharse, y los que están dando, subir la cuerda y hacerla girar arriba una vez.

b. "La barca":

Al pasar la barca
me dijo el barquero
las niñas bonitas
no pagan dinero
Yo no soy bonita
ni lo quiero ser
¡Arriba la barca
una, dos y tres!

Al cantar esta canción los que dan no hacen girar completamente la cuerda sino que la balancean de un lado a otro y hay que saltarla con los dos pies juntos: "Al pasar..." se salta hacia un lado y al oír "la barca..." se salta hacia el otro. Idem con el resto de la canción. Al decir "Arriba..." las que dan levantan la cuerda y al oír "... y tres" se baja la cuerda y la que salta debe colocarse de un salto entre las piernas.

c. "Uno, dos y tres". Hay que dar tres saltos sin perder comba y cantar:

Uno, dos y tres,
pluma, tintero y papel
para escribir una carta
a mi querido Miguel.
En la carta le decía
recuerdos para mi tía
que está malita en la cama
los días de la semana
que siete días son:
lunes, martes, miércoles,
jueves, viernes, sábado y domingo (y se pisa la cuerda con los pies).

d. "La reina de los mares":

La que salta lleva un pañuelo en la mano y canta:
Soy la reina de los mares
señores lo van a ver,
tiro mi pañuelo al suelo (lo tira)
y lo vuelvo a recoger (lo recoge)

Las Gomas

Este juego es también típicamente femenino (queremos decir que lo juegan sólo las chicas, no que no lo puedan jugar también los chicos). Se puede jugar en cualquier sitio, tanto en lugar cerrado como al aire libre y el número de participantes debe ser mayor o igual a tres. Como material se utiliza una goma elástica de varios metros.

Dos niñas situadas una enfrente de la otra sujetan la goma a la altura de los tobillos. Esta es la posición llamada "primeras", en la "segundas" la goma está a la altura de las pantorrillas, la "terceras" con la goma en las rodillas, "cuartas" en el culo, etc..., y si se quiere se puede seguir subiendo la goma incluso hasta el cuello.

La niña que va a saltar se coloca frente a la goma y pisa un lado con los dos pies juntos, vuelve a saltar con los pies juntos y cae pisando la parte de la goma que está enfrente. Luego debe saltar dando un giro de 180° y caer pisando la goma con los dos pies. A continuación vuelve a saltar, pisa la goma que está enfrente y salta fuera.

Si durante el recorrido se hace "malas" la niña que está saltando, deja de hacerlo y se mete en la goma; si acaba el recorrido, aunque no haya hecho "malas" también entra en la goma y deja que otra de las niñas salte.

Se hace "malas" cuando no se pisa la goma o se pisa sólo con un pie en lugar de con los dos, se salta a caballo (una pierna detrás de otra) o se pierde el equilibrio soltando la goma y echando un pie o los dos al suelo.

Existen muchas variedades, como saltar a la pata coja; descansar o no entre saltos; sujetar la goma entre tres chicas formando un triángulo; entre cuatro formando un cuadrado; saltar lateral a la goma y caer; colocar un pie a cada lado de ella; saltar al centro, etc...

Las pagadoras deciden al final de la partida.

Los Calderos

Este juego, con algunas variaciones, es conocido en otros lugares con los siguientes nombres: infiernáculo, el descanso, el tejo, la charranca, los cuadros, etc...

Se suele jugar en el suelo de la calle (de cemento o asfalto) o del patio de recreo y requiere al menos dos jugadores, que suelen ser generalmente chicas.

Con una tiza se pintan en el suelo seis calderos (cuadros) formando una cruz latina, numerados de la siguiente forma: el 1, 2 y 3 seguidos, el 4 y el 5 formando los brazos de la cruz y el 6 a continuación sobre la mitad de los dos anteriores.

El juego consiste en recorrer todos los cuadros por orden numérico con el pie apoyado en el suelo, a la pata coja, empujando un tejo (piedra plana).

Se comienza lanzando el tejo al cuadro n.º 1, pero éste no se puede pisar por lo que se salta con un pie al n.º 2, luego se salta a la pata coja al n.º 2, al llegar a los cuadros 4 y 5 se apoya un pie en cada número a la vez, luego se pasa el 6 y se vuelve a hacer el recorrido en sentido inverso, también a la pata coja hasta llegar al cuadro 1, desde el que se empuja el tejo fuera.

Luego se lanza el tejo al 2, empezando a la pata coja desde el 1 y pasando al 3 (sin tocar el 2) y repitiendo los pasos de la vez anterior, pero al llegar al 2 se empuja el tejo al 1 y de éste fuera.

Se continúa igual con el resto de cuadros hasta llegar al 6, desde el que se empuja el tejo por todos los cuadros.

Existe una variante del juego en la que la jugadora tiene un cuadro o "casa" donde puede descansar.

Una vez acabado el recorrido, o si se hacen "malas" empieza el jugador siguiente. Se dice que se ha hecho "malas" cuando se pisa alguna línea, tanto con el pie como con el tejo, o cuando al lanzar el tejo no cae en su número correspondiente.

Gana quién acaba antes el recorrido.



Las gomas.



Los calderos.

JUEGOS DE HABILIDAD

Los Pitones

Este juego recibe también en otros sitios los siguientes nombres: canicas, chivas, el guá, etc...

Se juega al aire libre y con el suelo de tierra para poder hacer el guá.

Los pitones pueden ser de barro, cristal, acero (bolas de rodamientos), "gallaras" y "gallarones" (frutos del rebollo), etc...

Primero se hace el guá, que es un hoyo en el suelo y a continuación se marca una línea desde la que cada jugador tira su pitón hacia el guá. Para establecer el orden de tiradas, el que queda más cerca empieza la partida. Primero tiene que meter el pitón en el guá y para eliminar a un jugador tiene que darle a su pitón sucesivas veces de la siguiente forma: chiva, chivica, piepalmo (entre ambos pitones debe caer el pie del jugador que está tirando), tute, retute y luego meterlo en el guá.

Si en el desarrollo de la partida falla en alguna tirada, continuará el segundo jugador y así sucesivamente.

Asimismo el jugador que está tirando no tiene porqué tirar de forma continuada sobre el mismo contrario sino que puede darle también a los pitones de los demás jugadores, acumulando el proceso.

Cada vez que el pitón entra en el guá se anula todo lo acumulado excepto aquél o aquellos que quedan eliminados. Al final sólo queda un jugador que es el ganador.

Finalmente señalar que en cuanto a formas de coger el pitón para hacer las tiradas, las más comunes son ponerlo entre el dedo pulgar y el índice, o bien entre el pulgar y el corazón.

Las Cartetas

La carteta es un juguete hecho de trozos de naipes viejos entrelazados, que tiene dos caras: "cara" y "culo", lo que permite a veces, si son dos los que juegan, echar a suertes.

El número de jugadores puede oscilar entre 2 y 10, aunque lo ideal será jugar de 4 a 6.

Se puede jugar individualmente o por parejas, en la calle, patio, etc...

Hay dos modalidades: a. Jugar en una pared, b. Jugar en el suelo.

a. En la modalidad de pared, se traza en ella una línea recta a unos 50 cm. de altura. Los jugadores tiran desde una cierta distancia, sobre esta línea, no pudiendo tirar por debajo de ella. Se hace una primera tirada para establecer el turno, quedando determinado por orden inverso a la proximidad de la pared. El más alejado tirará el primero y así sucesivamente. Este orden será inalterable mientras dure la partida, que será hasta que un jugador consiga montar su carteta con alguna de las que ya hay



Los pitones.



Las cartetas.

en el suelo. Este jugador será el que ha ganado y se llevará todas las cartetas que se hayan tirado.

b. En la modalidad de suelo, se traza un círculo de unos 50 cm., de diámetro dentro del cual cada jugador deposita 1 ó 2 cartetas, según se acuerde. A continuación y desde el círculo se lanza por parte de cada jugador una media suela, hacia una línea marcada en el suelo o a una pared, para establecer el orden de tirada en la partida. El que más cerca se quede de la línea o pared será el primero en empezar a jugar. El juego consiste en tirar con la suela a sacar las cartetas del círculo y mientras no se falle se sigue tirando. Se tira siempre desde el lugar donde se haya quedado la suela.

Se acaba la partida cuando ya no quedan cartetas en el círculo.

Si a un jugador se le queda la suela metida dentro del círculo en alguna tirada, queda eliminado.

En esta modalidad también se puede jugar a "foder" (eliminar) que consiste en tirar a dar a la suela de los otros jugadores quedando eliminados si se les toca.

El Palo

Se juega en las eras o sitios similares y el número de jugadores es ilimitado.

Consiste en una variante de la estornija y los materiales que se necesitan son un palo corto con los extremos ovalados, de unos 20 cm. y un palo más largo y grueso (un mango de azada, bineta o similar).

El palo corto está en el suelo y se golpea uno de sus extremos con el extremo del palo largo, se eleva en el aire y ahí se le vuelve a dar.

El juego consiste en lanzarlo lo más lejos posible. Cada jugador puede hacer tres intentos, ganando el que consigue el lanzamiento más largo.

El Tejo

En otros sitios se le denomina "el tango"

El número de jugadores suele ser entre 2-6, y se juega en un terreno que sea liso.

Cada participante pone uno o dos "santos" (cromos) que quedarán debajo de un tronco pequeño de madera o un trozo de palo de escoba (o similar) de unos 10-15 cm.

Se marca una línea en el suelo a unos 4 ó 5 metros y se lanza un tejo desde el palo para establecer el orden de tiradas.

El juego consiste en lanzar el tejo desde la línea para derribar el palo, y quién lo consigue, se queda con los santos.

Los Campos

En otros lugares recibe el nombre de "la navaja" o "los terrenos".

Se juega sobre un terreno delimitado de unos 50 por 40 cm. en un suelo blando (arcilloso normalmente) y sin piedras.

Sólo hay 2 jugadores, que se reparten el terreno dividido en dos partes iguales.

Para establecer los turnos de tirada se lanza una navaja (o un hierro o palo con la punta afilada) sobre una cruz o aspa marcada en el suelo y el que más cerca del punto de intersección la clava, es el que empieza.

Primero elige su terreno y a continuación lanza su navaja al campo contrario, trazando una línea donde cae.

La acción se repite sucesivamente hasta que falla alguna tirada, bien por no clavar la navaja o bien por hacerlo fuera de sitio, entonces tira el otro jugador.

Siempre que se lanza la navaja, se debe tener un pie o parte de él en el terreno propio sin pisar las rayas.

El juego acaba cuando ya no queda sitio para que el tirador contrario pueda meter el pie en su terreno para poder tirar.

JUEGOS DE CORRO

El corro la patata

Se puede jugar en cualquier sitio y contra más jugadores haya (normalmente niñas) mejor, cuatro como mínimo.

Todos los jugadores se cogen de la mano y forman un corro (círculo).

Mientras cantan distintas canciones van dando vueltas sin soltarse de las manos ni perder la forma redonda del corro.

El juego acaba cuando lo deciden los jugadores.

Las canciones más utilizadas son las siguientes:

- a. Al corro la patata
comeremos ensalada
lo que comen los señores
naranjitas y limones
¡alupe! ¡alupe!
sentadita que quedé!
(Y se sientan todos en el suelo).
- b. Al corro chirimbolo
que muy bonito es:
un pie, otro pie,
una mano, otra mano

un codo, otro codo,
la nariz y el morro.
(Señalando hacia dentro del corro con cada parte del cuerpo que se nombra).

- c. El patio de mi casa
es particular,
cuando llueve se moja
como los demás,
¡Agáchaté!
¡Y vuélvete a agachar!
(Todos se ponen en cuclillas y luego se vuelven a levantar)
que los agachaditos
no saben bailar.
h, i, j, k, l, ll, m, a
que si tu no me quieres
otro amante me querrá.
¡Chocolate, molinillo!
¡corre, corre
que te pillo!
Ensanchar, ensanchar
que el demonio va a pasar.
- d. Ratón que te pilla el gato,
ratón que te va a pillar,
si no te pilla esta noche
mañana te pillaré.
(Dentro del corro hay un jugador, el ratón, y fuera otro, el gato, que intentará cogerlo).
- e. Yo soy la viudita del conde Laurel
que quiero casarme y no encuentro con quién.
Si quieres casarte y no encuentras con quién
elige a quien quieras, que aquí tienes quién
Elijo a esta niña por ser la más bella,
la blanca azucena del bello jardín.
- f. Que llueva, que llueva
La Virgen de la cueva
los pajarillos cantan
las nubes se levantan
que sí, que no,
que caiga un chaparrón
que rompa los cristales
de la estación.
- g. Donde están las llaves
matarile, ríle, ríle,
donde están las llaves
matarile, ríle, ron.
En el fondo del mar

matarile, rile, rile,
en el fondo del mar
matarile, rile, ron.
Quién irá a buscarlas
matarile, rile, rile,
quién irá a buscarlas
matarile, rile, ron, etc...

- h. Mambrú se fue a la guerra
¡ay que dolor, que dolor, que pena!
Mambrú se fue a la guerra
no sé cuando vendrá, etc...
- i. Quisiera ser tan alta como la luna ¡ay! ¡ay!
como la luna, como la luna,
para ver los soldados de Cataluña ¡ay! ¡ay!
de Cataluña, de Cataluña.
De Cataluña vengo de servir al rey ¡ay! ¡ay!
de servir al rey, de servir al rey, etc...

(Al decir ¡ay! ¡ay! todos se agachan).

La codica el abadejo

En otros sitios se le conoce con los siguientes nombres: el corrico del abadejo, apargatilla, la rata, etc...

Se juega al aire libre, en un sitio liso y sin obstáculos.

Conviene que el número de jugadores sea elevado, al menos 8-10. Todos los jugadores menos uno (el que la paga) se sientan formando un corro mirando hacia dentro. El que está de pie lleva una prenda (zapatilla, pañuelo o similar) en la mano y va dando vueltas al corro cantando: "la codica el abadejo, aquí la cojo, aquí la dejo", dejándola detrás de uno de los que están sentados. Si éste no se da cuenta hasta que el otro da la vuelta al corro y la coge de nuevo, la paga. En cambio, si se da cuenta, coge la prenda y lo persigue hasta que se sienta en el sitio donde él estaba sentado. Si lo alcanza antes de que llegue sigue pagándola el otro y si no la paga él. Y así sucesivamente hasta que se decide dar por terminada la partida.

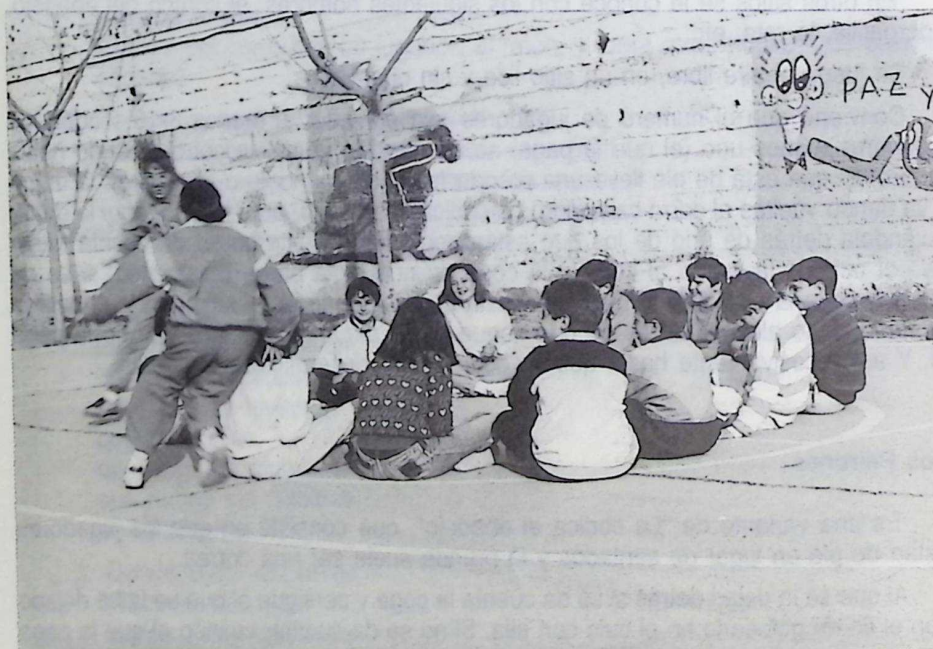
Los Peirones

Es una variante de "La codica el abadejo", que consiste en que los jugadores están de pie en lugar de sentados y la prenda suele ser una correa.

Al que se la dejan detrás si se da cuenta la coge y persigue al que se la ha dejado con el fin de golpearle en el culo con ella. Si no se da cuenta, cuando el que la paga ha dado la vuelta completa y llega a su altura coge la correa del suelo y le da con ella en el culo.



Los campos.



La codica el abadejo.

El Moscardón

Este juego también se denomina "Adivina quién te dió".

Se puede jugar en cualquier sitio, y sin límite de jugadores. Hay uno en el centro que es el que la paga y el resto forman un corro a su alrededor.

El que la paga se protege la cabeza con las manos y los demás le van dando golpes, teniendo que adivinar quien ha sido el que le ha dado, si acierta la paga el otro y si no, la sigue pagando él.

Normalmente es el cansancio el que determina el final de la partida.

Los Disparates

Se puede jugar en cualquier sitio, tanto en interior como al aire libre.

El número de jugadores suele ser de 6 a 10.

Los jugadores se sientan en corro, el primero pregunta algo al oído al de su derecha, éste le contesta también al oído y a su vez pregunta al que le sigue y así sucesivamente hasta llegar al último. Entonces cada uno dice en voz alta lo que le ha preguntado el de su izquierda y lo que le ha contestado el de su derecha.

Como es lógico se producen enormes disparates como el propio nombre indica.

Ejemplo: el primero pregunta.

¿Cuántos hermanos tienes?

Dos, responde el segundo.

¿Qué has comido hoy? pregunta el segundo.

Un plato de lentejas y otro de carne, le responde el tercero.

Lo que nos dará el siguiente disparate:

¿Cuántos hermanos tienes?

Un plato de lentejas y otro de carne.

El Teléfono roto

Se puede jugar en cualquier sitio y el número de jugadores conviene que sea elevado (de 10 a 12 como mínimo).

Los jugadores se colocan formando un círculo, sentados en el suelo si es al aire libre o bien en sillas si lo es en un recinto cerrado.

El jugador que empieza (previo acuerdo o sorteo) le dice algo en el oído rápidamente al segundo (que está a su derecha) y éste a su vez hace lo propio con el tercero, diciéndole lo que ha entendido del mensaje del segundo, y así sucesivamente hasta llegar al último, que debe decirlo en voz alta. Entonces el primer jugador dice

también en voz alta lo que él había comunicado y comparando los dos mensajes se aprecia la deformación "telefónica" que se ha producido.

VARIOS

El Relunchil

Este juego es universalmente conocido con el nombre de "el aro".

Pueden participar cuantos jugadores quieran. Cada uno debe ir provisto de un "relunchil" (aro) y una "allinera" (varilla o manillar) para conducirlo.

Hay dos tipos de "relunchiles": los de ruedas (llantas) de bicicleta y los de ruedas de galeras (más grandes que las primeras). En cuanto a las "ballineras" pueden ser un palo o varilla lisa, o bien una varilla de alambre con el extremo en forma de "U" con el fin de facilitar la conducción.

El juego consiste en conducir el "relunchil" libremente o bien a través de un recorrido previamente determinado.

Arrimatela

Se juega en un pasillo y sin límite de jugadores.

Los jugadores se colocan, con la espalda apoyada en la pared, a ambos lados del pasillo. Al que pasa se le va dando golpes por la espalda y también es golpeado el que al darle al que pasa separa la espalda de la pared.

El juego termina cuando todos los jugadores han pasado por el centro del pasillo.

La Gallinica ciega

En otros sitios se le denomina "la cegatilla".

Se juega al aire libre, normalmente en las afueras del pueblo, con un mínimo de 3 ó 4 jugadores.

El juego consiste en esconder un huevo "engorao" (incubado pero fallido y por tanto maloliente) en un montón de tierra.

A unos cuantos metros de distancia (se dan tres pasos largos) se marca una línea en el suelo y desde ella tendrán que salir los jugadores hacia el montón, de uno en uno, con un palo o escoba en la mano y los ojos vendados.

Cada jugador, dará 3 pasos y se parará, a continuación puede dar hasta 3 golpes en el montón y si no consigue romper el huevo dará paso a otro jugador y así sucesivamente.

El jugador que consigue romper más huevos es el ganador.

"Señorita por favor"

Este juego es específicamente mixto (de chicos y chicas) y se suele jugar en la plaza o en la calle.

El número de jugadores es ilimitado pero los chicos tienen que ser uno más que las chicas.

1.ª parte: las chicas eligen, de forma secreta entre ellas, cada una a un chico para ser su pareja.

Los chicos por orden se dirigen a las chicas con la frase: "Señorita por favor..." y la chica contestará "Contigo me he de casar yo" si es su pareja elegida, y si no: "calabaza superior".

Esto se va repitiendo hasta que cada uno encuentra su pareja.

Al final queda uno en solitario que es abucheado por todos los demás diciéndole: ¡PAVO! ¡PAVO!

2.ª parte: todas las parejas cogidas mano en alto forman un pasillo por donde pasa "el pavo". Este cortará una de las parejas, que intentará volver a formarse de nuevo en el extremo del pasillo antes que "el pavo" y si éste llega antes formará pareja con la chica. Y así sucesivamente hasta que se da por terminado el juego (normalmente por discrepancias de alguna pareja mal avenida).

Las Tabas

Se puede jugar en cualquier sitio y todos los jugadores (normalmente chicas) que quieran, siendo el número más corriente el de 2 a 4.

La taba o astrágalo es un hueso del tarso de cordero y consta de seis caras articuladas que la dan una forma ortoédrica.

Se hace un círculo en el suelo de unos 30 cm. de diámetro y los jugadores se sientan alrededor de él. Cada jugador lleva un pitón y una o dos tabas (pintadas o con marcas para diferenciar las de unos y otros).

Comienza la partida tirando todos los jugadores su taba al círculo, pudiendo ésta caer en la posición larga (una de las caras más planas) o de pie (una de las otras dos caras). Las dos caras pequeñas no cuentan porque es muy difícil que salgan.

El primer jugador, si tiene la taba de pie, tira el pitón al aire y debe coger la taba y el pitón a la vez con la misma mano mientras esté el pitón en el aire.

Si la taba está larga, tiene que levantarla (ponerla en la posición de pie) y luego coger el pitón y la taba a la vez, todo esto mientras está el pitón en el aire. Si lo consigue, se queda con la taba y sigue haciendo lo mismo con las demás tabas que hay en el círculo, y si se le cae cualquiera de los dos (taba o pitón) y tocan el suelo, pierde y el turno pasa al segundo jugador.

Una variante consiste en darse palmadas al coger el pitón y la taba y otras, tocarse la cabeza, el codo, el hombro, etc...



Los disparates.



Señorita por favor.

Al hacer cada tirada se suele decir: "enadas (1.^a), coladas (2.^a), cocidas (3.^a) y asadas (4.^a)" y también: "haré, que haré, una cosita, sin perder".

El juego acaba cuando se queda el círculo sin tabas, entonces, si se quiere se pueden poner otras tabas y seguir jugando.

Piculinadas

"Piculinada" es una palabra aragonesa, posiblemente derivada del latín "periculum" (peligro) y que hace referencia a la habilidad, destreza y volatería que, como diversión infantil, tiene carácter agonístico, individual o colectivo.

Las más comunes son los siguientes:

- 1.º Carreras "a gatas"
 - 2.º Carreras "a la pata coja"
 - 3.º Carreras "con los dos pies juntos"
 - 4.º Carreras "a cotenas" (con el jinete montado a horcajadas sobre los hombros del porteador)
 - 5.º Carreras "a escarramanchones" (con el jinete montado a las espaldas con las piernas más abiertas).
 - 6.º Carreras "haciendo el carretillo" (un jugador coge al otro por los pies y le hace andar con las manos)
 - 7.º "Dar pingoletas" (volteretas)
 - 8.º "Dar empentones" (empujones)
 - 9.º "Ponerse boca abajo" (con las piernas en alto)
 - 10.º "Juegos de imitación" (hacer todo lo que hace el primero, por ejemplo en los "pajuceros" (pajares) tirarse de cabeza, dando vueltas, etc...)
- Etc..., etc...

Varios femeninos

Podemos incluir aquí una serie de juegos que tradicionalmente han sido realizados por las niñas, tales como: las comidicas, las mamás, los médicos, "moñacas" (muñecas), cordeles (hilos o bramantes), golpear las palmas de las manos entre sí y con otra o más compañeras haciendo distintas composiciones etc...

JUGUETES POPULARES

En la actualidad los juguetes industriales están masivamente extendidos en todas partes, siendo su adquisición relativamente fácil y su consumo abundante. Los hay de todos tipos, calidades y precios, sin embargo en nuestra infancia eran muy escasos y caros, lo que dadas nuestras posibilidades económicas nos obligaba a fabricarlos nosotros mismos.

Ello favorecía el desarrollo de nuestra creatividad, habilidad y nos inculcaba el sentimiento de saber apreciar el valor que tenían, por el trabajo que nos había costado fabricarlos.

Veamos ahora algunos de los más corrientes.

Juguetes sonoros

a. *El trabuco o detonador de saúco*

Consta de un delgado tronco de rama de sauco de unos 15 cm. de largo, del que se ha extraído de su interior la médula para poder meter un palo que hace de émbolo.

En un extremo se pone una bala de cáñamo y en el otro se introduce otra igual pero húmeda, que se ha masticado y endurecido. Entonces se golpea el émbolo (que es 1 cm. más corto que el tronco) y se produce un estallido al comprimirse el aire, saliendo disparada la bala del otro extremo. Repitiéndose la operación cuantas veces se quiera.

b. *La refineta*

Se coge un trozo de yeso plano y se redondea, también se puede emplear un botón. A continuación se le hace dos agujeros en la parte central y se atraviesan con una goma elástica, poniendo a ambos extremos de ella unos palitos para sujetarla.

Se va enrollando la goma y luego se tensa y se afloja, produciendo un zumbido muy agudo al girar el yeso velozmente.

Juguetes musicales

- a. Pitos (silbatos): de caña, de tallo de trigo, etc...
- b. Flautas: de caña, de madera, etc...
- c. Carracas: de madera (se usaban sobre todo en Semana Santa)
- d. Cáscara de nuez con un palillo cruzado con una goma.
- e. Vibrador de hoja de "abadol" (amapola).

Juguetes de plantas silvestres

- a. Relojes: (de la "Erodium ciconium").
- b. "Carduchos": (semillas del "lapa minor" o gordo-lobo) se utilizaba para encorrer a las chicas, tirándoselos al cabello o a la ropa, donde se quedaban enganchados y era dificultoso quitarlos).
- c. "Gallaras y gallarones": (frutos del rebollo), para jugar a los pitones.
- d. Cestillos y otros objetos hechos con "lapas" (planta similar a las espiguillas, pero que se pegan mucho).

Juguetes cinegéticos

Utilizados mayoritariamente para cazar pájaros.

- a. "Estiragomas" (tirachinas): hechos con una rama de "sabimbre" en forma de "Y" griega, para manillar o tirador y una badana de cuero sujeta al mismo con dos gomas.
- b. Cepos, trampas, etc...

Papiroflexia

Figuras hechas con papel: gorros, aviones, barcos, pajaritas, fuelles, etc...

Varios

Barcos (de juncos, de latas de conserva, de cáscara de nueces, de corteza de chopo, etc...), dardos (un trozo de madera con un clavo en un extremo y varios trozos de cartón en el otro), jaulas para moscas (con dos trozos de corcho, arriba y abajo y unidos por alfileres todo alrededor), pistolas con pinzas (de madera) de la ropa, arcos y flechas (con mimbres y varillas de paraguas), juguetes de barro (cazoletes), cartetas, "relunchiles" (ya comentados ambos anteriormente), coches o camiones (con una caja de zapatos y un cordel) para los más pequeños, chapas de botellas (para hacer carreras de coches o de ciclistas), etc...

EPILOGO

Además de todos los juegos y juguetes ya citados, así como su elaboración o construcción, que ya ocupaban su tiempo, el resto, que todavía era bastante, se empleaba de las más dispares maneras. Podemos afirmar sin miedo a equivocarnos que el tiempo libre del que podíamos disfrutar era enorme, puesto que una vez cumplido el horario escolar, la madre calle nos acogía gustosa en su seno, ya que las tareas escolares no se estilaban y el tiempo en el hogar resultaba, para un ser en

pleno crecimiento, aburrido y largo; por otra parte, los peligros que podían acecharnos eran escasos: pocos coches, pocos tractores..., De televisión nada, llegó al pueblo estando ya escolarizados, y la poca programación, la deficiente imagen y que únicamente estaba colocada en el bar, hacía que solo se dedicase a ella la tarde de los sábados, cuando en el mejor de los casos, nuestros padres nos daban 1 pta. para la gaseosa de "pito" o el medio duro para el correspondiente "SETI" (marca de refrescos ya desaparecida), y si había suerte y el dueño del bar estaba con humor de aguantar a los chicos, permitía nuestra estancia en su local mientras duraba la programación infantil, y si no, acababas la consumición y también en la calle y a buscarte la vida.

La ocupación del ocio casi siempre nos venía marcada por el tiempo meteorológico y así de una manera extraña pero real, se imponían año tras año las diferentes modas (clases de juegos o actividades), moda de las cartetas, de los pitones, etc... Cada época del año se prestaba a nuestro servicio para hacernos las delicias y regalarnos la diversión.

Con la llegada de la Primavera se anunciaba el buen tiempo y las tardes se alargaban, lo que nos permitía seguir más de cerca a esas aves migratorias que iban llegando: "rebalbas", "cucurroyos", "borbuces", "chillandras", vencejos, aviones, golondrinas, etc... para emprender una intensa labor de investigación y descubrir sus nidos que ellas muy hábilmente trataban de ocultarnos. Escalábamos las paredes de las eras, mirábamos agujero por agujero, etc..., intercambiábamos información:

- Si me enseñas el nido de "cucurroyo", te enseño el de "chillandra"
- No, porque el de "cucurroyo" está "engorando" (incubando) y lo aborreceré
- Pues como lo encuentre te lo "escarzaré" (cogerlo, abandonarlo)
- Bueno, está...

Los nidos de golondrina había que mimarlos y no tocarlos y mucho menos "escarzarlos" ya que cualquier lesión a estas aves, que eran negras porque se suponía que llevaban luto a Dios, equivalía a la pérdida de un tocino del causante de la agresión.

Las lagartijas salían de su letargo invernal y al detener su marcha en los carasoles nos aproximábamos para echarles la mano y atraparlas, las metíamos en un "cazo" (bote o lata) y podían servir para aumentar nuestras colecciones o para "encorrer" a las chicas.

Era curioso, pero las colecciones, a partir de las de "santos" (cromos) del chocolate Hueso, futbolistas de las gaseosas, etc..., se hacían con gusanos, saltamontes, piedras curiosas, huevos de aves, "cucharetas" (renacuajos), etc... También se colaboraba en las tareas de casa, y así buscábamos hierbas tiernas para los conejos o aprovechando cuando los agricultores acarreaban la mies a las eras para trillar, recogíamos las espigas que se iban cayendo, para comida de las gallinas.

Trillar, meter la paja al pajar, apretarla, etc., eran tareas en las que nuestros padres nos ocupaban, satisfaciendo nuestros intereses.

La imaginación, al faltar los recursos, sobre todo de tipo económico, crecía y se agudizaba; movidos por la afición éramos capaces de fabricarnos nuestras cañas de pescar: como base utilizábamos un mimbre o un palo más o menos fino; de hilo, unos

cuantos metros de liza (el sedal se comercializaba en el pueblo a precio de oro); de soporte del hilo, unos ojos de candado; de carrete, una carrucha de madera de una bobina de hilo; de corcho, un corcho de botella; de plomo, el precinto de algún embutido y de anzuelo una aguja convenientemente doblada. La verdad es que los peces (barbos) se enganchaban pero nunca se conseguía sacarlos fuera, se soltaban antes, era problema de NUESTRO anzuelo.

Otra de nuestras aficiones era la de buscar caracoles, tanto después de llover o a "hurga", ésto para el mal tiempo. A veces, las avispas, que ocultas en los agujeros de los ribazos, se veían violentadas por nuestra mano, nos atacaban implacablemente sin poderlas ver, lo que nos asustaba enormemente al creer que podíamos haber sido picados por víboras.

La construcción de cabañas era una debilidad, las hacíamos de todas formas, en todo tiempo y de todas clases; a veces aprovechábamos los chopos cabeceros en los que ideábamos las más diversas zonas habitables.

Aprovechando cualquier posibilidad económica que se ofreciera tomábamos a escondidas una hoz y en el momento que se pregonaba que se iba a comprar espliego, marchábamos al monte a cortarlo, para ganar alguna pesetilla. Lo mismo sucedía si se pregonaba que se compraba chatarra, la buscábamos por las eras, la rambla, etc...

La temporada de otoño venía marcada por las carreras de reatas de pepineras, calabaceras o juncos anudados, y debido a que las calles eran de tierra, la polvareda que se montaba era semejante a la que deja una manada de búfalos en su huida en las películas de indios.

En esta época aparecían las primeras setas de cardo, que por las proximidades al pueblo estaban controladas hasta en el crecimiento, haciendo marcas, para discutir posteriormente si crecían o no después de haber nacido.

Aprovechando la gran cantidad de calabazas que se criaban, algunas de ellas se utilizaban para vaciarlas y darles la forma de una calavera, posteriormente se ponía dentro una vela encendida y se colocaban en la fuente, lugar muy frecuentado y deficientemente iluminado. Con ésto se pretendía asustar a las chicas y mujeres que acudían a buscar agua.

El tren, aunque engañados y asustados por nuestros padres para alejarnos de él, aludiendo que pasaba "el hombre del caramelo" llevándose a los chicos, no dejaba de picarnos la curiosidad y así nos acercábamos a la vía para colocar tapas de botellas o alguna "perra gorda" (moneda de 10 centimos) para que las chafara haciéndonos posteriormente una chapa con un imperdible o para aumentar nuestra colección.

El camino del apeadero, de obligado paso, a veces se veía sorprendido por algún que otro "engañahuevo" (agujero lleno de agua o barro, disimulado con pequeñas ramas cubiertas de tierra) que era ocupado por el zapato reluciente de algún viajero de última hora.

A Lechago no llegaron los toboganes, pero teníamos los "esbarizaculos" que hacían el mismo papel. Se utilizaban las rampas de los puentes del ferrocarril; para

acelerar las bajadas se ponía arena en el cemento; a veces la tela de los pantalones se quedaba allí.

Durante los inviernos, lejos de permenecer encerrados en casa, nos serviamos de los recursos que la naturaleza nos brindaba: hacíamos muñecos de nieve, patinábamos sobre el hielo de la Rambla o balsas, colocábamos los cepos para capturar pájaros, etc...

Otras actividades: "manchegarse" (columpiarse) en las ramas de los árboles, seleccionar las "ballineras" (manillares) en las olmeras para los "estiragomas" (tirachinas), buscar buenas ramas de saúco para hacer los trabucos, recoger leña para las hogueras, ir a nadar (al río o a las balsas), pescar en el río (barbos, truchas y cangrejos), a mano por el día y con tenedor y candil de carburo para alumbrarnos por la noche, hacer excursiones, buscar acederas y pámpanos (tallos tiernos de las zarzas y las cepas de las vides), hacer explosiones con carburo, batallas en la fuente (tirándonos agua con cazos), carreras de barcos en la "zaica" (acequia) del lavador, saltar la "rambla" con un palo a modo de pértiga, etc...

Todo lo expuesto era una salida para llenar ese tiempo en que actualmente el niño permanece inmóvil ante el televisor, video, ordenador o mesa de escritorio, a veces haciendo cantidad de tareas.

La verdad es que cuando nos hemos juntado para recordar estos momentos que más o menos se han recogido, el disfrute ha podido ser mayor, si cabe, que cuando se vivieron. HA MERECIDO LA PENA VIVIRLOS DE NUEVO.

BIBLIOGRAFIA

- AA.WW. *Gran Enciclopedia Aragonesa*. Tomo VII; Unali, Zaragoza, 1981.
- AA.WW. *Juegos de ayer para hoy*, Centro de profesores de Calatayud, Zaragoza, 1989.
- BELTRAN MARTINEZ, A. *Costumbres aragonesas*; Ed. Everest, León, 1990.
- BELTRAN MARTINEZ, A. *De nuestras tierras y nuestras gentes*, Vol. III. ver "Tradiciones aragonesas relativas a los juegos infantiles, a la medicina popular y a las leyendas". Zaragoza, 1972.
- GIRO MIRANDA, J. *Juegos infantiles de la Rioja*; Ibercaja, Zaragoza, 1990.
- GRACIA VICIEN, L. *Juegos tradicionales aragoneses*. (2 tomos); Col. Aragón, Librería General, Zaragoza, 1978.