

Mapa Emocional El Atazar: Juegos, juguetes y diversiones de antes.

Autores: Celia Martín Peña y Pedro Ortiz Prieto.

Personas colaboradoras: Caya Fernández Sanz, Cecilia Fernández Sanz, Dolores García Martín, Francisca Herranz Herranz, Isabel Martín Herranz, Pablo Lozano Elices, Pilar Fernández Sanz, Goyi Herranz Martín, Margarita García Herranz, Aurelio Fernández Sanz, Isabel Fernández.

Entidades colaboradoras: Mancomunidad Servicios Sociales Sierra Norte, Ayuntamiento de El Atazar.

Año de creación: 2013

Este documento fue creado dentro de las actividades propuestas por la Mancomunidad Servicios Sociales Sierra Norte en el municipio de El Atazar.

Biblioteca Patrimonio y Cultural Rural
Mancomunidad del Embalse del Atazar



MAPA EMOCIONAL 2013

EL ATAZAR



***“Juegos, juguetes y diversiones de
antes...”***



Contenido

INTRODUCCIÓN	4
¿A QUÉ JUGAMOS?	6
AL CONEJO QUIETO	6
A LA LIMÓN A LA LIMÓN	7
LA MONTERILLA	8
EL BERLINCHE	8
EL JUEGO DE LA PELOTA A MANO	9
JUEGO DE LA CALVA	10
TIRO DE LA SOGA	10
CARRERA DE SACOS	11
PASI MI SÍ, PASI MI SÁ	11
AL COCHERITO LERÉ	12
AL PASAR LA BARCA	12
AL LEVANTAR UNA LANCHA	13
DOÑA ANA, DOÑA ANA	14
LA OYA	15
MARÍA LUMBRE	15
LA GALLINITA CIEGA	16
¿CÓMO ERAN LOS JUGUETES DE ANTES?	18
Y LUEGO... JUGAMOS JUNTOS EN EL PARQUE	21
AGRADECIMIENTOS	31



INTRODUCCIÓN:

Un año más, desde Servicios Sociales en colaboración con el Ayuntamiento de El Atazar, hemos organizado un Mapa Emocional con la población Mayor del municipio. Este año el tema elegido ha sido “***Juegos, juguetes y diversiones de antes...***”.

Como siempre decimos, lo más significativo y destacable del mapa emocional no es lo que dejamos plasmado, sino los recuerdos, sentimientos, emociones, vivencias... que nuestros participantes experimentan, compartiéndolos con todos nosotros durante todo el proceso de esta actividad. Realizando un importante trabajo de memoria tanto individual como colectiva, ya que en muchas ocasiones de lo que no se acuerda uno, se acuerda otro. De esa manera hemos podido conseguir recomponer entre todos las reglas olvidadas de algunos juegos, han recordado sus travesuras, que también las hacían... recordado algunas personas significativas para ellos de aquella época... y hasta hemos cantado todos juntos. ¡Qué momentos tan entrañables y divertidos que nos hacen romper la monotonía diaria y ... por qué no decirlo, alivian los dolores al menos por un ratito!!

Nuestros mayores también fueron niños y jóvenes, pero como sabemos, les tocó vivir otra época en la que no había los juguetes que hoy día hay y podemos elegir. A pesar de ello, también se divertían y sabían encontrar sus momentos para salir a jugar.

Nos contaban y pudimos además ver, cómo hacían las muñecas de trapo con trozos de tela. Goyi hizo una con la ayuda de su madre Dominga, quien a pesar de no encontrarse en el pueblo la tuvimos muy presente colaborando desde la distancia.

También nos comentaban y, de hecho, Pablo Lozano nos hizo una pelota dura, con las que jugaban al juego de la pelota a mano en el frontón. Realizaban camiones con latas y cuerdas, teléfonos... jugaban a las casitas que hacían con la arena, piedras, cenizas...

Algunos de estos juguetes pudimos enseñárselos y compartirlos con los niños en la actividad intergeneracional que llevamos a cabo el día 31 de julio. Ese día además jugamos todos juntos, mayores y niños, a algunos juegos que seleccionamos como el de “María Lumbre”, “A la limón, a la limón”, “pasi mi sí, pasi mi sá”... concluyendo la jornada con la visita a la casa de la tía Eugenia, donde nos pudimos hacer idea de cómo eran y se distribuían antes las viviendas en relación a la vida y trabajos que por entonces tenían que hacer. Muchas gracias a Isa por invitarnos a verla y hacer de tan buena guía.

Y si os parece... pasamos a transcribir algunos de los juegos que hemos estado recordando, algunos de ellos como veréis aún se siguen practicando en la actualidad.

¡¡¡Muchas gracias a todos/as las participantes, seguid con ese ánimo, implicación y colaboración!!!

¿A qué jugábamos?:

- AI CONEJO QUIETO:

La gente que juega forma un corro agarrándose de la mano y otro de los jugadores es el conejo, quien se queda fuera del corro.

Los que forman el corro cantan la siguiente canción:

“El Conejo no está aquí,

se ha marchado esta mañana

a la hora de almorzar

¡¡¡PUM!!! ¡Ya está aquí!

Haciendo reverencias

con cara de vergüenza,

tú besarás

a quien te guste más”

Es entonces cuando el conejo se mete en el centro del corro y elige a una persona agarrándole las manos y dándole/la un beso. De esa manera se convierte esa persona elegida en el nuevo conejo y la otra se une a los demás participantes en el corro.

El nuevo conejo se sale fuera y vuelve a comenzar el juego cantando la canción anteriormente descrita y así sucesivamente.

- A LA LIMÓN A LA LIMÓN:

Solían jugar en la plaza y consistía en que los participantes se cogían de la mano en grupo y se hacían dos filas. Un grupo hablaba y el otro contestaba lo siguiente:

- *“A la limón a la limón que se han roto las fuentes*
- *a la limón a la limón que las hay que componer*
- *a la limón a la limón que yo no tengo dinero,*
- *a la limón a la limón que yo sí que lo tengo,*
- *a la limón a la limón de qué es ese dinero,*
- *a la limón a la limón de un cascarón de un huevo,*
- *a la limón a la limón que pasen los caballeros,*
- *a la limón a la limón que nosotros pasaremos.”*

Entonces, los de un grupo, al final, intentaban pasar al otro lado y viceversa. Ganando el grupo que lograba pasar más de sus componentes al lado contrario.

- LA MONTERILLA:

La Monterilla era como una pelota de esparto que se la ataba con una cuerda para que no se deshiciera y se colocaba en medio del corrillo formado por los participantes.

El juego consistía en intentar arrebatarse la monterilla: se ponía un participante con la pelota en el medio y los demás alrededor intentándose quitar con los pies. Al que se la arrebatara tenía que correr mucho para recuperarla. Y cuando la recuperaba la tiraba a dar a otra persona y si le daba, esa última persona se tenía que quedar en medio del corrillo. Volviendo a comenzar el juego.

A este juego recuerdan que jugaban principalmente los chicos, se jugaba con los pies, pero también se utilizaba las manos. Era un juego individual, no por equipos.

- EL BERLINCHE:

El berlinche era una persona que se quedaba en la esquina de la pared de la torre de la iglesia, donde recuerdan que habitualmente jugaban.

El berlinche perseguía al resto de participantes y decía cuando conseguía coger a alguno *“Pan y tocino para que te vengas conmigo”* o *“Pan y tomate para que no te escapes”* y se lo llevaba a la esquina de la torre donde uno a uno era apresados.

Los jugadores que no habían sido cogidos por el berlinche, cantaban para provocarle:

“Buenejas, buonejas están las berzas,

Buenejas, buonejas están las berzas,

Berlinche, berlinche, berlinche”

Finalizando el juego cuando todos eran apresados.

- EL JUEGO DE LA PELOTA A MANO:

El juego consiste en golpear una pelota dura, de cuero, algo más pequeña que la de tenis, directamente con la mano y antes de que dé dos botes en el suelo, lanzándola hacia la pared delantera, por encima de la línea marcada y luego debe botar en la zona delimitada de la cancha.

Normalmente juegan dos o cuatro personas (uno contra uno o dos contra dos). Si juegan cuatro personas, se hacen dos equipos y se distribuyen en el frontón de tal manera que haya dos jugadores delante y otros dos detrás, siendo uno de cada equipo. Para saber quién empieza sacando se echa a suertes normalmente con una moneda, comenzando sacando el delantero del equipo al que le haya tocado empezar. Siendo luego el jugador del otro equipo el que debe golpear la pelota hacia la pared delantera y así sucesivamente.

El partido es a 22 tantos sin límite de tiempo. Se consigue un tanto cuando un jugador del otro equipo no consigue que la pelota toque la pared delantera del frontón por encima de la línea marcada.

La pelota sólo puede botar una vez en el suelo, si bota más de una vez, es tanto para el otro equipo.

Ningún jugador puede coger la pelota, sólo golpearla. (Sólo se puede coger la pelota para sacar)

En su época utilizaban como frontón la pared de la Iglesia, en frente de la casa de Pedro Pablo, cuando estaba toda enfoscada con cal.

- JUEGO DE LA CALVA:

La calva es un trozo de madera con forma de “L” tumbada que se coloca a una distancia de unos 25-50 metros (o la distancia que se considere oportuna entre los participantes).

Se forman dos grupos de tres personas (tríos), quienes competirán para ver quién hace más puntos. Ganando el grupo que antes llegue a sumar 24.

El juego consiste en intentar tirar la calva con unas piedras de granito desde una línea.

Quien levante “la burra”, que es la primera tirada con la calva al revés, vale 4 puntos. Y el resto, 2.

Comienza tirando cada persona de un mismo grupo hasta que fallen y luego se pasa al siguiente equipo.

Comentan que el primer participante de cada grupo se pone una gorra.

- TIRO DE LA SOGA:

Consiste en organizar dos grupos de personas, colocándose cada uno de ellos en un extremo de la soga. Cuando se da la señal de comienzo, cada grupo tira de su extremo, ganando el grupo que más fuerte tire y consiga pasar la línea media, arrastrando hacia su campo al otro equipo.

-CARRERA DE SACOS:

La gente se mete en sacos (recordando que en su época eran muy largos, los que utilizaban para la harina) y se colocan todos los participantes en línea.

Cuando se da el toque de salida, tenían que salir corriendo dentro del saco, hasta llegar a una meta que se marcaba y volver a la línea del comienzo. Ganando quien antes finalizara el recorrido. Si durante el recorrido uno se caía, se tenía que levantar y continuar.

-PASI MI SÍ, PASI MI SÁ”:

Se cogían de las manos 2 personas y el resto de jugadores formaban una fila agarrándose a la cintura, pasando todos ellos por debajo del puente que hacían con sus manos la pareja que se la quedaban y cantando la siguiente canción: *“pasi mi sí, pasi mi sa, por la puerta de Alcalá, los de “alante corren mucho, los de atrás se quedarán, pa-sen-ya”*. Y al decir el “ya” se cogía a la persona de la fila que en ese momento estaba pasando por debajo del puente. A esa persona le preguntaban, sin que lo oyeran el resto, qué prefería ORO ó PLATA, siendo cada uno de los que hacían el puente una de las dos cosas. Según la elección que hiciera cada jugador, se iban agrupando al lado correspondiente del oro o de la plata, agarrándose por la cintura. Cuando todos los jugadores ya estuvieran en algún equipo, oro o plata, tiraban fuertemente hacia su lado, ganando el equipo que más fuerte tirase y sobrepasara la línea del medio. Supuestamente cuanta más gente fueran en el equipo, más posibilidades de ganar tendrían.

Hace años también jugaban con una cuerda a la comba y recordamos algunas canciones como...

- **Al cocherito leré** que decía así:

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

-**Al pasar 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 levantar una lancha:

Los participantes forman un corro y cantan:

*“Al levantar una lancha
una jardinera vi,
regando sus lindas flores
y al momento la seguí.
Jardinera tú que entraste
en el jardín del amor,
de las flores que tú riegas
dime cuál es la mejor.”*

La del centro canta:

*“La mejor es una rosa
que se viste de color
del color que se le antoja
y verde tiene la hoja.
Tres hojitas tiene verdes
y las demás encarnadas
por eso te escojo a ti
por ser la más resalada.”*

Contesta la elegida:

“Muchas gracias jardinera

Por el gusto que has tenido

Tantas niñas en el corro

Y a mi sola me has cogido.”

La elegida pasa al centro y la que estaba en el centro se une al corro, comenzando de nuevo la canción.

-DOÑA ANA, DOÑA ANA

Los participantes forman un corro y quien se la queda está fuera del mismo.

Cantan todos:

“Doña Ana, Doña Ana

que no está aquí

que está en el jardín

regando las flores

de mayo y abril.”

La que estaba fuera, al terminar la canción, coge a una del corro y le dice:

“Quitaremos este puestecito

que está estorbando aquí.”

Y se une a la que estaba fuera, y así sucesivamente hasta que quedase una sola persona del corro inicial. Siendo esta persona la que comenzase el juego desde fuera en caso de que se quisiera seguir jugando.

-LA OYA:

Recuerdan que solían jugar en la esquina de la torre de la iglesia y que se lo enseñó un cura que hubo por entonces que se llamaba D. Francisco.

Consistía el juego en que una persona se la quedaba y tenía que ir atrapando a los demás. Cuando conseguía coger a uno, se agarraban de la mano y juntos perseguían al resto.

Los que se la quedaban partían de la esquina de la pared de la torre de la iglesia, donde pegaban un puntapié, decían “oya” y tenían que darse la vuelta como en corro para ir a coger a los demás. Finalizando el juego cuando cogían a todos.

- MARIA LUMBRE:

María Lumbre era un juego grupal, podían participar de 8 ó 9 personas e incluso más (jugaban tanto varones como mujeres).

Los participantes se disponían haciendo un gran círculo, situándose uno de ellos justo en el centro del mismo. Cada participante, excepto el del centro, dibujaba un pequeño círculo en el suelo, situándose dentro de él. Esos círculos eran las casas.

El situado en el centro, la ligaba, era quien con la ayuda de unas tejas cantaba “María Lumbre, María Lumbre” dirigiéndose a los participantes. Éstos le contestaban: “En aquella casa bulle”. El juego consistía en ir desplazándose a lo largo de las distintas casas sin quedarse en ningún

momento fuera de alguna. Puesto que el cometido del que la ligaba era ocupar una de ellas para dejar a uno de los otros participantes sin casa. Este participante sin casa sería el/la nueva María Lumbre y el juego volvería a comenzar.

- LA GALLINITA CIEGA:

Consistía en tapar los ojos con un pañuelo a una persona para que haga de gallinita ciega. El resto de jugadores se colocan alrededor de él formando un círculo y le preguntan:

“Gallinita ciega, tras, tras ¿Qué has perdido?”

A lo que él contesta: - Una aguja y un dedal

Entonces el grupo le responde: - *Yo lo tengo y no te lo quiero dar. Date la vuelta y lo encontrarás...”*

Entonces, la gallinita ciega debe intentar coger a otro de los participantes en el juego, y cuando lo haya hecho, debe adivinar quién es diciendo el nombre del jugador que cree que es.

Si acierta, al que ha cogido se convierte ahora en la gallinita ciega ocupando su lugar. (para intentar equivocarle, se cambiaban alguna prenda entre los jugadores).

Como colofón final ... recordaban que cuando un niño se iba a cortar el pelo se le decía:

“Este niño es de Toledo, viene a que le corte el pelo, no trae blanca ni dinero, tampoco yo se lo quiero

(y le tiraban del cogote) del cogote, repelote

(luego le cogían del flequillo) del colondrillo el pelillo

(le tiraban de la patilla del pelo) del alar tirar tirar

(le daban un cachete en la cabeza y le decían... “¡Anda pájaro a estudiar, que bien lo sabes ganar!”



¿Cómo eran los juguetes de antes?



Goyi nos enseñó cómo hacían vehículos con latas y cuerdas



Goyi enseñándonos una muñeca de trapo que realizó con su madre, como se hacían antes.



Los niños viendo los juguetes



Pablo haciendo una pelota para jugar al juego de “pelota a mano”



Pablo nos sigue explicando...



Y luego.... jugamos juntos en el parque



Preparativos de los juegos al aire libre



Poniéndonos de acuerdo...



Jugando “a la limón a la limón”



Finalizando el juego de “a la limón a la limón”



Juego del “pasi mi si, pasi mi sa”



Jugando al "pasi mi si, pasi mi sa"





Eligiendo oro o plata





Formándose los grupos



Los grupos en lucha



Cambiando de juego





Jugando a las casitas (plano de una casa)



Visitando la casa de la tía Eugenia



Subiendo a la cámara de la casa



Finalizando la visita

Agradecemos su participación a los principales protagonistas:

- Francisca Herranz Herranz
- Cecilia Fernández Sanz
- Pilar Fernández Sanz
- Caya Fernández Sanz
- Isabel Martín Herranz
- Pablo Lozano Elices
- Dolores García Martín
- Goyi Herranz Martín

Y la colaboración de

- Aurelio Fernández Sanz
- Margarita García Herranz
- Isabel Fernández

Coordinación y Realización del taller:

- Celia Martín Peña. Trabajadora Social

con el apoyo de:

- Pedro Ortiz Prieto AEDL Ayto.

Proyecto realizado por la Mancomunidad de Servicios Sociales “Sierra Norte” en colaboración con el Ayuntamiento de El Atazar en el año 2013.



PATRIMONIO y CULTURA RURAL

Mancomunidad Embalse del Atazar

+ INFO: <https://patrimonioinmaterial.embalsedelatazar.es>



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
PARA LA TRANSICIÓN ECOLÓGICA
Y EL RETO DEMOGRÁFICO

SECRETARÍA GENERAL
PARA EL RETO DEMOGRÁFICO

