

CUADERNO DE PRÁCTICAS PARA LA TRANSMISIÓN DEL PATRIMONIO INMATERIAL

PROYECTO PATRIMONIO Y CULTURA RURAL



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
PARA LA TRANSICIÓN ECOLÓGICA
Y EL RETO DEMOGRÁFICO

SECRETARÍA GENERAL
PARA EL RETO DEMOGRÁFICO



REDES de EDUCACIÓN,
PATRIMONIO y CULTURA



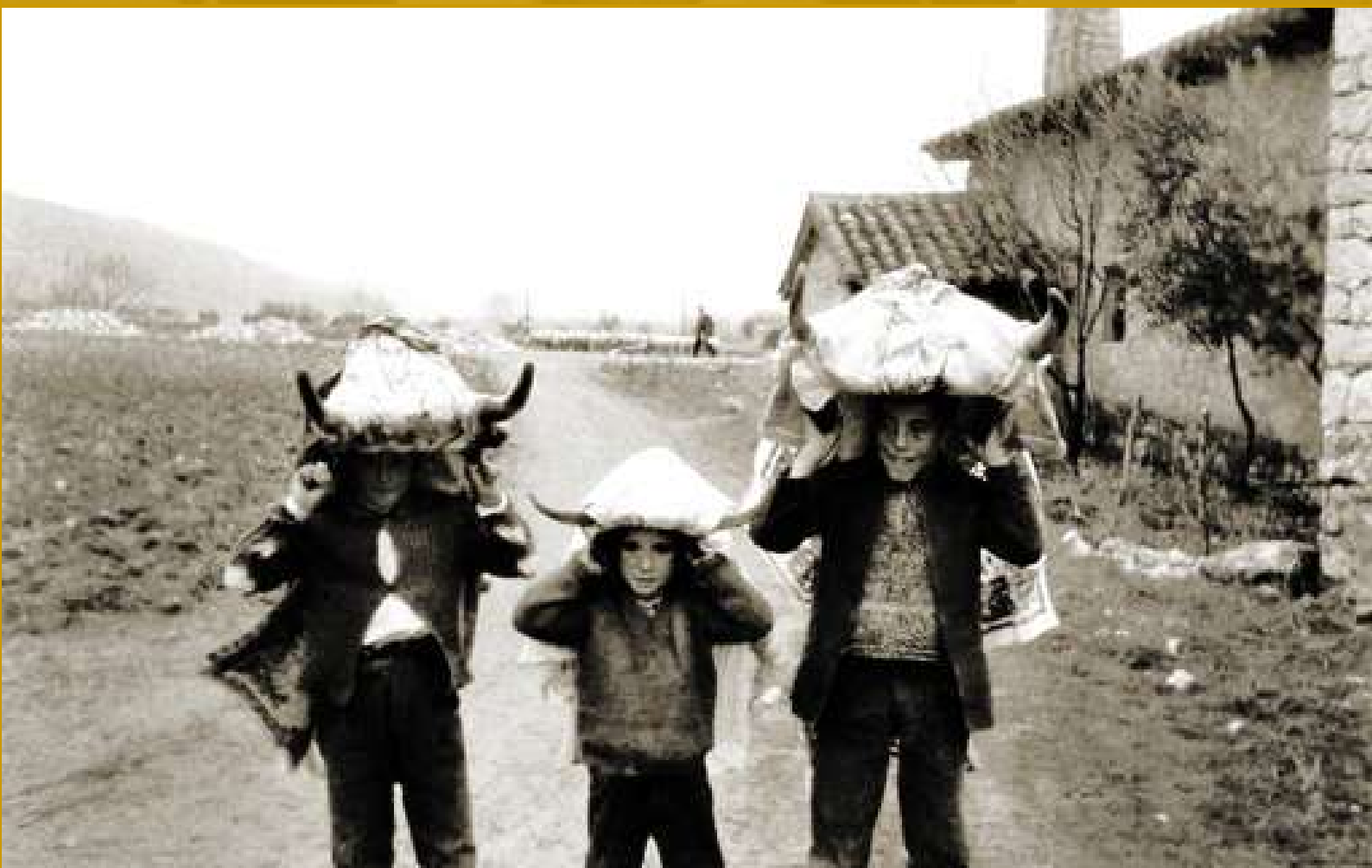
CUADERNO DE PRÁCTICAS PARA LA TRANSMISIÓN DEL PATRIMONIO INMATERIAL

PROYECTO PATRIMONIO Y CULTURA RURAL

Mancomunidad del Embalse del Atazar

Autores: Francisco Sueiro Morán, Cristina Vadillo Garrido.

Edición : Diciembre 2024



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	4
¿QUÉ ES EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL?	5
CARACTERÍSTICAS DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL	6
LA IMPORTANCIA DE PRESERVAR EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL	8
EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL EN LA MANCOMUNIDAD EMBALSE DEL ATAZAR	10
LEGISLACIÓN Y PLANES ALREDEDOR DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL	12
APUNTES METODOLÓGICOS	16
PRÁCTICAS PARA LA TRANSMISIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL	21
Entrevistas	21
Talleres y actividades	25
Rutas, paseos y derivas	32
Corros de Saberes	36
Exposiciones	37
Publicaciones	39
Fiestas, ritos y tradiciones. Eventos que ponen en valor el Patrimonio Cultural Inmaterial y la Cultura Rural	40
BIBLIOGRAFÍA Y WEBS DE INTERÉS	42
ANEXO I - JUEGOS TRADICIONALES	44
ANEXO II - JUEGOS DE CARTAS	77

INTRODUCCIÓN

PATRIMONIO Y CULTURA RURAL: “Valorización de recursos del patrimonio cultural inmaterial” es un proyecto de la Mancomunidad del Embalse del Atazar financiado por el Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico que se desarrolla a través de diversos agentes entre los que se encuentra la Asociación Redes de Educación Patrimonio y Cultura.

El objetivo principal del proyecto es la salvaguarda de los saberes, oficios, ritos y tradiciones vernáculas propias de las poblaciones que configuran la Mancomunidad del Embalse del Atazar: Patones, El Berrueco, El Atazar, Cervera de Buitrago, Serrada de la Fuente, Paredes de Buitrago, Mangirón y Cincovillas.

Respondiendo a este objetivo, este cuaderno quiere contribuir a la preservación y transmisión del Patrimonio Cultural Inmaterial proponiendo una serie de metodologías y prácticas posibles que permitan ampliar la comunidad portadora con la intención, no sólo de conocer las raíces culturales de la comunidad y el territorio que poblamos, sino también de encontrar en ellas claves útiles para habitar nuestros pueblos de una manera más sostenible y respetuosa con el entorno y sus recursos, favorecer la convivencia y fortalecer el tejido social.

Se trata de un documento abierto en el que apuntamos reflexiones y recursos de nuestro propio trabajo, pero al que también traemos aportaciones que nos han ayudado en este proceso y pensamos que serán útiles para cualquiera que desee trabajar en este ámbito.

Queremos mantener estos apuntes en continua revisión, por lo que os invitamos a aportar observaciones, conclusiones, recursos y formas de hacer.



¿QUÉ ES EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL?

La Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial de París (17 de octubre de 2003) de la UNESCO establece que:

Se considera Patrimonio Cultural Inmaterial a los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas –junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes– que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, fundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.

En el Plan Nacional de Patrimonio Inmaterial, elaborado por el Ministerio de Cultura (2011), se adopta por tanto esta definición en la que el Patrimonio Cultural Inmaterial es toda manifestación cultural viva asociada a significados colectivos compartidos y con raigambre en una comunidad. *Por constituir creaciones específicas estas formas de hacer, junto con sus normas de organización y sus códigos de significación, son valoradas en la comunidad que las celebra. De ahí que se consideren Patrimonio Cultural de grupos, de comunidades o de áreas culturales porque, además de formar parte de la memoria de la comunidad en donde se crearon, son fruto de la vocación colectiva por mantenerlas vivas y por ser reconocidas como parte integrante del Patrimonio Cultural propio. Es Patrimonio Cultural porque es transmitido y recreado y existe consenso colectivo para escenificarlo y experimentarlo en el presente y para que tenga continuidad en el futuro. Además, en el Patrimonio Cultural Inmaterial puede permanecer viva, a su vez, una experiencia estética en la que intervienen referencias sensoriales: auditivas, visuales, táctiles, odoríferas y gustativas.*



CARACTERÍSTICAS DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

Tal como indica la UNESCO en La Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial, sus características son:

- ✓ **Tradicional, contemporáneo y vivo a un mismo tiempo:** el patrimonio cultural inmaterial no solo incluye tradiciones heredadas del pasado, sino también usos rurales y urbanos contemporáneos característicos de diversos grupos culturales.
- ✓ **Integrador:** podemos compartir expresiones del patrimonio cultural inmaterial que son parecidas a las de otros. Tanto si son de la aldea vecina como si provienen de una ciudad en las antípodas o han sido adaptadas por pueblos que han emigrado a otra región, todas forman parte del patrimonio cultural inmaterial: se han transmitido de generación en generación, han evolucionado en respuesta a su entorno y contribuyen a infundirnos un sentimiento de identidad y continuidad, creando un vínculo entre el pasado y el futuro a través del presente. El patrimonio cultural inmaterial no se presta a preguntas sobre la pertenencia de un determinado uso a una cultura, sino que contribuye a la cohesión social fomentando un sentimiento de identidad y responsabilidad que ayuda a los individuos a sentirse miembros de una o varias comunidades y de la sociedad en general.
- ✓ **Representativo:** el patrimonio cultural inmaterial no se valora simplemente como un bien cultural, a título comparativo, por su exclusividad o valor excepcional. Florece en las comunidades y depende de aquellos cuyos conocimientos de las tradiciones, técnicas y costumbres se transmiten al resto de la comunidad, de generación en generación, o a otras comunidades.
- ✓ **Basado en la comunidad:** el patrimonio cultural inmaterial sólo puede serlo si es reconocido como tal por las comunidades, grupos o individuos que lo crean, mantienen y transmiten. Sin este reconocimiento, nadie puede decidir por ellos que una expresión o un uso determinado forma parte de su patrimonio.



El Plan Nacional de salvaguarda del Patrimonio Inmaterial también atribuye las siguientes características al Patrimonio Cultural Inmaterial:

- ▶ **Está interiorizado en los individuos y comunidades como parte de su identidad.**
- ▶ **Es compartido por los miembros de una colectividad.**
- ▶ **Está vivo y es dinámico.**
- ▶ **Es transmitido y recreado.**
- ▶ **Es transmitido generalmente desde la infancia.**
- ▶ **Es preservado tradicionalmente por la comunidad.**
- ▶ **Forma parte de la memoria colectiva viva, como una realidad socialmente construida.**
- ▶ **Es experimentado como vivencia.**
- ▶ **Está interconectado con la dimensión material de la cultura.**
- ▶ **Está habitualmente contextualizado en un tiempo y en un marco espacial.**
- ▶ **Se desarrolla y experimenta en tiempo presente.**
- ▶ **Remite a la biografía individual y a la colectiva.**
- ▶ **Está imbricado en las formas de vida.**
- ▶ **No admite copia.**
- ▶ **Está ritualizado.**
- ▶ **Constituye una experiencia desde la perspectiva sensorial.**
- ▶ **Tiene efecto regenerador en el orden social.**
- ▶ **Es vulnerable.**

LA IMPORTANCIA DE PRESERVAR EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

El patrimonio cultural inmaterial vivo garantiza un desarrollo sostenible, promoviendo la diversidad cultural frente a la creciente globalización, conocerlo y comprenderlo contribuye al diálogo entre culturas y fomenta el respeto hacia otros modos de vida.

Y si hablamos en particular de los saberes, fiestas, oficios, expresiones y ritos tradicionales de nuestros pueblos, entendemos que conocerlos, participar de ellos, no sólo garantiza su supervivencia, sino que supone también comprender en profundidad el territorio, con sus gentes, sus recursos naturales, las formas de vida que han permitido durante siglos la permanencia en él.



Pero, tal como indica el ya citado Plan Nacional de Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial este tipo de patrimonio es especialmente vulnerable porque aunque pueda tener una dimensión material a través, por ejemplo, de objetos asociados es mayoritariamente intangible y es muy sensible al entorno y sus variables.

En el caso del patrimonio cultural inmaterial de los pueblos adscritos a la Mancomunidad del Embalse del Atazar, así como de los pueblos de la comarca madrileña de la Sierra Norte en general, este tipo de patrimonio se ha encontrado en las últimas décadas con diversas dificultades siendo especialmente relevantes:

1. El fenómeno de la globalización, que tiende a homogeneizar culturalmente a las comunidades.
2. La despoblación, especialmente la producida por las migraciones a partir de la década de los años 60 del siglo pasado. Aunque no se produce de una manera tan acelerada como en otros territorios del estado, algunos muy próximos geográficamente a esta comarca, sigue siendo una problemática importante.
3. La desvalorización que ha sufrido la cultura rural tradicional en el estado español durante una larga etapa de la segunda mitad del siglo XX.

Atendiendo a la condición intrínseca de vulnerable del patrimonio cultural inmaterial en general y a las problemáticas con las que se ha encontrado y se encuentra el patrimonio cultural inmaterial de los pueblos de la Mancomunidad del Embalse del Atazar, es pertinente atenderlo para su preservación, puesta en valor y transmisión.

Y es precisamente cuando ponemos el foco en la puesta en valor y transmisión cuando, inevitablemente, dirigimos la mirada especialmente hacia la infancia y la juventud y entendemos que los centros educativos, siendo un espacio protagonista en sus vidas, se plantean como contexto ideal para la intervención en este sentido.



EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL EN LA MANCOMUNIDAD EMBALSE DEL ATAZAR

La Mancomunidad del Embalse del Atazar está integrada por todos los municipios costeros del embalse de El Atazar: El Atazar, El Berrueco, Cervera de Buitrago, Patones, Puentes Viejas (formado por los siguientes pueblos: Cinco Villas, Mangirón, Serrada de la Fuente, Paredes de Buitrago) y Robledillo de la Jara.

Todos ellos decidieron unirse en abril del año 2.000, formando esta Mancomunidad, para poner en común sus intereses y dar respuesta a parte de sus necesidades.

Localizada en el Valle Bajo del Lozoya y en el Valle del Jarama, la Mancomunidad del Embalse del Atazar representa una de las subcomarcas más diferenciadas dentro de la Sierra Norte de Madrid, donde el agua es un elemento de gran importancia tanto por el propio río Lozoya y los arroyos que en él confluyen como por las numerosas infraestructuras hidráulicas entre las que destacan los grandes embalses de Puentes Viejas, El Villar y, especialmente, El Atazar.



Y, sin embargo, aun teniendo todas las poblaciones que lo conforman elementos comunes que les permiten dar respuesta a parte de sus necesidades de forma conjunta, tienen características diferenciadas relacionadas no sólo con la orografía que ha marcado el manejo de sus entornos y la actividad de quienes en ellos han habitado y habitan, también han sido atravesados por los acontecimientos históricos del último siglo (construcción de las presas, guerra civil, etc.) de maneras muy diversas.

Sus propios orígenes y relaciones con otros municipios son diversos. Si unos dependían del Señorío de Buitrago, otros como Patones nacieron como una segregación del Señorío de Uceda.

Todos estos elementos diferenciadores entre poblaciones suponen un reto a la hora de abordar el patrimonio cultural inmaterial del territorio, pudiendo aproximarnos a él a grandes rasgos si lo hacemos de manera conjunta, pero teniendo inevitablemente que detenernos en lo concreto de cada una de las poblaciones y sus singularidades si queremos profundizar en él.



LEGISLACIÓN Y PLANES ALREDEDOR DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

Aunque la legislación y los planes sobre la materia son abundantes, queremos referirnos a algunos documentos producidos por diferentes administraciones e instituciones referidos al Patrimonio Cultural Inmaterial, así como a la Educación Patrimonial y a las diferentes relaciones entre las personas y los patrimonios. Estos textos se convierten en referencia para quienes deseamos trabajar de una forma u otra en torno al Patrimonio Cultural Inmaterial asociado a la Cultura Rural.

1. Convección para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial. UNESCO.

<https://ich.unesco.org/es/convenci%C3%B3n>

Celebrada en París en octubre de 2023. Define el concepto de Patrimonio Cultural Inmaterial, así como sus características, y se presenta con las siguientes finalidades:

- ▶ **La salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial.**
- ▶ **El respeto del patrimonio cultural inmaterial de las comunidades, grupos e individuos de que se trate.**
- ▶ **La sensibilización en el plano local, nacional e internacional a la importancia del patrimonio cultural inmaterial y de su reconocimiento recíproco.**
- ▶ **La cooperación y asistencia internacionales.**

Pone en relieve la necesidad de desarrollar inventarios y otras medidas de salvaguardia entre las que destacan la participación de las comunidades, la educación y la sensibilización.



2. Plan Nacional de Salvaguarda Patrimonio Inmaterial.

<https://www.cultura.gob.es/planes-nacionales/dam/jcr:-74b2f235-d9c0-41e0-b85a-0ed06c5429da/08-maquetado-patrimonio-inmaterial.pdf>

Elaborado durante el año 2011 por una comisión de trabajo compuesta por representantes de las Comunidades Autónomas, expertos nacionales e internacionales en el ámbito de la Antropología, la Etnología y las manifestaciones culturales inmateriales, así como técnicos del Instituto del Patrimonio Cultural de España, la Subdirección General de Museos Estatales y la Subdirección General de Protección de Patrimonio Histórico de la Dirección General de Bellas Artes y Bienes Culturales del Ministerio de Cultura.

Además de definir el concepto de PCI y sus características, en el plan se identifican sus riesgos y los aspectos metodológicos para su salvaguarda. Entre sus objetivos, indica la necesidad de elaborar proyectos relativos a la identificación, documentación, difusión y promoción de las manifestaciones culturales inmateriales, así como la sensibilización de la sociedad y las instituciones. También fija unos criterios para el diseño y ejecución de proyectos de investigación y documentación del PCI, otorgando especial importancia a la aplicación de metodología participativa, a la transmisión intergeneracional, al inventariado, catalogación y revisión periódica o a la relación con otros patrimonios, el medio ambiente y el territorio.

3. Convenio Marco del Consejo de Europa sobre el valor del patrimonio cultural para la sociedad.

<https://rm.coe.int/16806a18d3>

Celebrado en Faro, Portugal, en 2005 y conocido como Convenio de Faro, ratificado por 20 países del Consejo de Europa por el cual los Estados se comprometen a proteger el Patrimonio Cultural y los derechos de los ciudadanos a acceder y participar en dicho Patrimonio.

Aunque no habla únicamente del PCI, cobra especial relevancia en cuanto que resalta los derechos referentes al Patrimonio Cultural, inherentes al derecho a tomar parte en la vida cultural, consagrado en la Declaración Universal de Derechos Humanos. Incide en que el objetivo de la conservación del Patrimonio Cultural y de su uso sostenible es el desarrollo de las personas y la calidad de vida y reconoce la responsabilidad personal y colectiva respecto al Patrimonio Cultural, abriendo las puertas de esta forma a procesos participativos y comunitarios.

Define también las **Comunidades Patrimoniales** compuestas por personas que valoran aspectos específicos de un Patrimonio Cultural que desean conservar y transmitir a futuras generaciones, en el marco de la actuación de los poderes públicos y llama también a la colaboración entre asociaciones, colectivos y administraciones públicas, reconociéndose ambos como interlocutores válidos.

4. Plan Nacional de Educación y Patrimonio.

<https://ipce.mcu.es/pdfs/PNEducPatrimonio.pdf>

Entre sus objetivos están la definición de bases teóricas y criterios sobre la disciplina de la educación patrimonial en España, el fomento de la investigación, la inserción curricular, la creación de instrumentos de coordinación, la difusión de programas y acciones educativas, entre otros.

Define dos grandes líneas programáticas:

- ▶ **Programa de investigación en educación patrimonial e innovación en didáctica del Patrimonio.**
- ▶ **Programa de formación de educadores, gestores y otros agentes culturales e investigadores en educación patrimonial.**

Y desarrolla un lema que, a nuestro entender, guía perfectamente el proceso de sensibilización e interrelación entre las personas y el Patrimonio Inmaterial: “Conocer para Comprender, Comprender para Valorar, Valorar para Cuidar, Cuidar para Conservar, Conservar para Transmitir”.

También propone un nuevo marco relacional de interacción que centra su atención en la conexión entre los bienes culturales y las personas: conocimiento, comprensión, cuidado, disfrute, transmisión, propiedad, pertenencia e identidad.

“Se trata de un planteamiento didáctico que pretende relacionar los diferentes modelos presentados anteriormente (docente, discente, contenido y contexto) teniendo en cuenta las características, particularidades, necesidades y expectativas que inciden en todas estas variables y en su conexión. De este modo se facilitará el conocimiento crítico y reflexivo del Patrimonio, se promocionarán los valores relacionados con la defensa de la diversidad cultural, la biodiversidad y la geodiversidad; se potenciarán la empatía sociocultural y se tenderá a la socialización del Patrimonio.”



5. Plan de educación Patrimonial de la Comunidad de Madrid.

https://www.comunidad.madrid/sites/default/files/plan_eduacion_patrimonial_1.pdf

Se puso en marcha en 2019 siendo el primer plan de una Comunidad Autónoma.

La Comunidad de Madrid destaca entre sus contenidos la apuesta por la creación de protocolos que garanticen la calidad de las actividades, la promoción de la formación en educación patrimonial de los agentes implicados, así como fomentar la coordinación y comunicación entre educadores, gestores del patrimonio y otros agentes culturales e

incidir en el diseño y difusión de programas y proyectos culturales inclusivos.

Se marca tres objetivos fundamentales:

- ▶ **Promover la colaboración institucional**
- ▶ **Garantizar la calidad e innovación educativa**
- ▶ **Difusión de la educación patrimonial**

Entre sus programas destacan el CIEP (Congreso Internacional de Educación Patrimonial), cursos para el profesorado, interesantes publicaciones sobre educación y patrimonio, el programa Redes de Patrimonio Cultural que conecta proyectos de valor social y sostenible y otros programas destinados a familias y niños relacionados con el patrimonio.



APUNTES METODOLÓGICOS

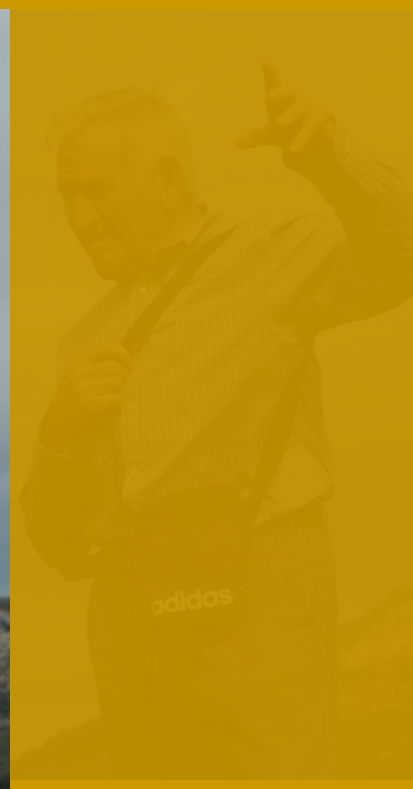
El trabajo desarrollado por la Asociación Redes de Educación, Patrimonio y Cultura dentro del proyecto PATRIMONIO Y CULTURA RURAL: “Valorización de recursos del patrimonio cultural inmaterial” se dirige hacia tres amplios objetivos que tratamos de resumir: Investigar, recopilar y transmitir.

1. Investigar: el trabajo empieza con la recogida de información, experiencias, anécdotas e historias de las personas mayores de la Mancomunidad del Embalse del Atazar. Esto implica un recorrido por la historia de estos municipios entre los años 1920-1975. Aunque todas las participantes han nacido después del año 30, sus relatos abarcan también recuerdos de testimonios de sus padres y abuelos.

Las personas mayores de la Mancomunidad nos han explicado durante más de un año de reuniones y charlas, multitud de aspectos sobre sus vidas. Cómo trabajaban, su cotidianidad, cómo se divertían, canciones, refranes, palabras y sus significados...

Esta actividad, que hemos llamado **mesas de la experiencia** se ha llevado a cabo en todos los pueblos, con periodicidad semanal y durante más de un año, estableciendo un vínculo entre la persona que entrevista y dinamiza las mesas y las propias componentes. También nos ha permitido conocer a otras informantes a las que hemos podido entrevistar individualmente.

A esta recogida de testimonios se ha sumado la consulta en archivos, repositorios y centros de investigación que nos ha permitido contextualizar las intrahistorias en un periodo concreto con sus características sociales y políticas.



Queremos destacar especialmente algunas de las características que han impregnado el proceso de investigación para que se comprendan mejor los resultados:

- ▶ Nos hemos propuesto dar forma a una **memoria colectiva** de los habitantes de un territorio en un periodo temporal concreto. No se trata, por lo tanto, de un trabajo puramente etnográfico ni mucho menos de un inventario de PCI. Sin embargo, consideramos que es un trabajo válido para facilitar la referenciación de los diferentes Patrimonios Culturales Inmateriales del territorio, así como sus comunidades portadoras, su uso a través del tiempo, su perdurabilidad y las medidas de salvaguarda necesarias según su fragilidad.
- ▶ Hemos tratado de poner **a las personas en el centro** del proceso de investigación. Y esto desemboca en varias pretensiones y resultados:
 - ☛ Procesos de **cuidados mutuos**. Se establece una relación con los informantes que va más allá del intercambio de información. La interacción constante con las personas durante un tiempo prolongado desemboca en un proceso de comunicación en el que cobran importancia sentimientos y emociones dentro de los procesos de escucha. En este sentido, nos parece importante resaltar la complementariedad de las actividades de investigación, con otras actividades de cuidado a las personas mayores. Para muchas de ellas, la participación en las Mesas de la Experiencia, ha supuesto también una actividad que mejora su calidad de vida: salen de casa, se relacionan, se sienten escuchadas y se dan cuenta del valor de sus conocimientos.
 - ☛ **Empoderamiento de las participantes**. Por una parte, las personas participantes se hacen conscientes de sus saberes. De que son la última generación de personas que poseen las claves de una cultura rural que ha sido fuertemente denostada en la segunda mitad del siglo pasado. Por otra parte, se reconoce la responsabilidad personal y colectiva sobre el propio Patrimonio Cultural, sembrando las semillas de una Comunidad Patrimonial en la que las participantes serían motor de la misma.
 - ☛ **Participación como eje del proceso**. No se entiende este proyecto sin la participación constante de las personas de la comunidad. Tanto en el relato de su propia memoria, como en la difusión de la misma y en la posterior interacción. El trabajo que aportamos es solamente un punto de partida al que sumar contribuciones posteriores: añadiendo nuevos relatos a la memoria colectiva, difundiéndola e investigando su utilidad en los tiempos actuales.

2. Recopilar la información, para elaborar un Atlas de la Memoria Colectiva y otros materiales que faciliten la difusión de todos estos conocimientos. Esta recopilación de historias personales que forman una Historia colectiva, tratamos de ordenarla en dos sentidos:

- ▮ **Geográficamente**, atendiendo a las características comunes y a las individualidades de cada municipio, aportando diferente información en cada uno de ellos.
- ▮ **Temáticamente**, atendiendo fundamentalmente a dos ciclos. Por una parte, el ciclo vital de las personas: nacimiento, infancia, mocedad, vida adulta, vejez y muerte. Por otra, el ciclo anual que marcaba fuertemente las actividades y trabajos del campo, así como las celebraciones.

Hemos pretendido, al recopilar la información, prestar especial cuidado a tres aspectos:

- ▮ Compartir los **resultados**, pero también los **procesos**. Entendiendo que puede aportar para futuros proyectos e investigaciones saber cómo se han llevado a cabo las interacciones. Pero también porque entendemos que, en un proyecto de construcción colectiva, los procesos son tan importantes o más que los resultados obtenidos.
- ▮ Usar las **nuevas tecnologías** como herramienta para compartir el legado de las generaciones que, paradójicamente, fueron las últimas en crecer sin ellas.
- ▮ **Propiedad colectiva de los conocimientos**, agradeciendo la inmensa generosidad de quienes nos han prestado su tiempo y sus saberes. Poniendo estos conocimientos a disposición de toda la comunidad, con licencias que permitan usar, trabajar y mejorar los contenidos del Atlas.



3. Transmitir lo que nos han enseñado y hemos aprendido, especialmente entre niños, niñas y jóvenes. Pero también entre la comunidad educativa, asociaciones y técnicos municipales que se convierten, a su vez, en transmisores de este legado.

Para este proceso de divulgación nos parece fundamental la premisa de la que parte el Plan de Educación Patrimonial del Ministerio de Cultura y que se resume en el lema: ‘Conocer para Comprender, Comprender para Valorar, Valorar para Cuidar, Cuidar para Conservar, Conservar para Transmitir’ y que describe Olaia Fontal en el libro “ [Cómo educar en el patrimonio](#)”¹

A este proceso de sensibilización hemos añadido algunas características que nos parecen importantes en el proyecto:

- ▶ Es un proceso **intergeneracional** en el que participa toda la comunidad y en el que el aprendizaje circula en todos los sentidos.
- ▶ Pretende **fortalecer las comunidades portadoras** brindando la oportunidad de transmitir sus saberes, así como los códigos y formas de hacer reconocidos por su valor.
- ▶ Investigamos sobre la **utilidad** actual de las prácticas y los saberes de la cultura rural. Entendemos que gran parte de las formas de hacer y de los conocimientos tienen validez en la sociedad actual y que su supervivencia en el tiempo depende, en parte, de esa utilidad para las generaciones presentes.

En cuanto a las intervenciones para la transmisión del Patrimonio Cultural Inmaterial en los Centros Educativos, tratamos de poner nuestra atención en la conexión entre el patrimonio cultural y las personas: conocimiento, comprensión, cuidado, disfrute, transmisión, propiedad, pertenencia e identidad, tal como refiere el ya mencionado Plan Nacional de Educación y Patrimonio.

¹ Cómo educar en el patrimonio. (2024, June 13). Comunidad De Madrid. https://www.comunidad.madrid/sites/default/files/plan_eduacion_patrimonial_1.pdf

Aportamos los siguientes apuntes metodológicos:

- ▶ Aprendizaje significativo: partiendo de las experiencias y conocimientos previos del alumnado integramos nuevas vivencias.
- ▶ Aprendemos jugando porque es más divertido y nos permite adquirir y afianzar conocimientos, desarrollando actitudes y cualidades diversas.
- ▶ Conocemos a través de las experiencias propias.
- ▶ Compartimos las experiencias de los demás, especialmente las de las personas mayores de nuestra comunidad, que nos acompañan en el proceso.
- ▶ Promovemos debates críticos y comparativos.
- ▶ Integramos los conocimientos vernáculos de forma transversal en los currículums de las diferentes etapas educativas aprovechando la transmisión del Patrimonio Cultural Inmaterial para aprender y reforzar conocimientos de otras materias.
- ▶ Obtenemos resultados palpables que los participantes pueden disfrutar.
- ▶ Compartimos y nos complementamos con metodologías innovadoras que ya se usan en los centros educativos de nuestra comarca, como las Comunidades de Aprendizaje y el Sistema Amara Berri.



PRÁCTICAS PARA LA TRANSMISIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

Queremos presentaros una serie de prácticas con el objetivo de que puedan replicarse o servir como inspiración para el diseño y desarrollo de otras propuestas.

Una parte de ellas la hemos llevado a cabo en el desarrollo del proyecto PATRIMONIO Y CULTURA RURAL, otras en diferentes proyectos y otras simplemente las hemos llevado a Proyectos (inspiradores soñar), pero todavía no hemos tenido la oportunidad de materializarlas. En todo caso, sabemos que son viables y por eso las hemos traído aquí.

Entrevistas

La memoria oral es casi la única vía para poder acceder a la Historia e intrahistorias de este territorio y construir una memoria colectiva en la que queden recogidas el máximo de voces posibles, las de hombres, las de mujeres, las de quienes tenían algo más de recursos y las de quienes tenían menos, las que accedieron a la escritura y las que no, las que se quedaron en los pueblos y las que se marcharon...

La oralidad ha sido el recurso más extendido para transmitir conocimientos a lo largo de generaciones y generaciones de comunidades de todo el mundo. Conscientes tanto de que las personas más mayores de los pueblos pertenecen a la última generación que fue atravesada por la cultura rural tradicional o cultura campesina, por unas formas de hacer genuinas, en la agricultura, en la ganadería, en el manejo de los recursos del entorno, en las relaciones interpersonales, en las fiestas y formas de diversión, en los rituales y creencias, consideramos urgente y necesario que nos cuenten y enseñen lo que saben. Sabemos que si no recogemos su legado ahora, si no construimos con ellas una memoria colectiva, en poco tiempo ya no podremos hacerlo y habremos dejado escapar a la última generación que vivió antes de que “todo cambiara”.



Las entrevistas se proponen como una práctica para la preservación y transmisión de la memoria oral que nos da acceso a mucha información a partir de la cual podemos formular también otras prácticas.

A la hora de plantear una entrevista hay muchos aspectos que debemos de tener en cuenta y diseñar previamente como:

→ **Elección de tema o temas a abordar.**

Es deseable que la persona que entrevista tenga un conocimiento previo del tema o temas a abordar y se haya documentado con anterioridad.

→ **Entrevista cerrada o entrevista abierta.**

Una entrevista cerrada es aquella en la que nos ceñimos a un guion de preguntas prediseñado mientras que en una entrevista abierta vamos permitiendo que nuestro interlocutor se deje llevar por la espontaneidad. Por nuestra parte sugerimos tener claros el tema o temas a tratar y una serie de preguntas relacionadas pero dejando abierto el espacio de la entrevista para que ésta se produzca con naturalidad, pudiendo establecerse un diálogo entre ambas partes e incluso permitiendo que la conversación pueda salirse de la temática concreta, porque es en esa espontaneidad donde se genera una atmósfera de confianza que permite a la persona entrevistada sentirse cómoda y contar de manera desinhibida, pudiendo emerger detalles o matices que nos hagan comprender aspectos más sutiles de sus relatos.

→ **Entrevista Individual o entrevista grupal.**

Elegimos si realizar entrevistas de manera individual o grupal atendiendo a las necesidades y preferencias de ambas partes. Mientras el acercamiento individual facilita la creación de un espacio íntimo y de confidencialidad, el acercamiento grupal puede llegar a ser más dinámico, el recuerdo de unos activa el de otros y permite el debate y contraste de información de manera más ágil.

→ **Formatos para la recogida de información.**

Existen diferentes formatos entre los que podemos optar para la recogida de información, en todo caso es importante que tengamos en cuenta que éstos influyen en el flujo de la comunicación.

- ☛ **Papel y boli.** La recogida es así más limitada pero la comunicación que se establece es más fluida. En algunos casos dónde las personas son más reticentes a que se usen otros dispositivos para la recogida puede ser la única vía, al menos inicialmente.

- **Grabación de audio.** Es una manera accesible (la gran mayoría de personas contamos en la actualidad con un teléfono móvil que lleva incorporada una grabadora) y poco invasiva de recoger literalmente la información que se nos ofrece, además nos permite volver sobre ella cuantas veces podamos necesitar. Es muy importante realizar la grabación de manera consentida y tener en cuenta que en algunos casos produce recelo por la posibilidad de que lo hablado se “difunda tal cual” y puede llegar a cohibir a algunas personas. Estas grabaciones, si bien son aconsejables para todas las entrevistas, se antojan fundamentales a la hora de recoger testimonios relacionados con la música y la tradición oral.
- **Grabación de video.** Es quizás el formato de recogida que más extrañamiento puede crear en las personas entrevistadas, la presencia de la cámara, la posibilidad a futuro de que su imagen y sus palabras se difundan puede generar inquietud, desconfianza y falta de naturalidad. En caso de optar por la grabación de video hemos de tratar de compensar el “extrañamiento” con otros aspectos que generen proximidad (el entorno y ambiente de grabación, un equipo de grabación poco numeroso y con una actitud cercana, etc). Si ha habido otras entrevistas previas en las que la recogida ha sido mediante otros formatos y se ha establecido ya un vínculo con las personas el video se puede plantear como colofón de un proceso.

→ Espacios.

La elección de los espacios en los que se desarrollan las entrevistas puede marcar enormemente el curso de éstas. Tanto si elegimos un espacio abierto como uno cerrado hemos de tener en cuenta si en ellos existen elementos que puedan dispersar o incomodar a nuestro interlocutor o interlocutores (exceso de ruido, encuentros con otras personas...).



→ Actividades asociadas.

La entrevista puede ser la única actividad que asuman entrevistador y entrevistado mientras ésta se produce o puede estar compaginada con otro tipo de actividad, por ejemplo:

- ☛ Paseos. Podemos realizar la entrevista mientras caminamos junto a la persona. Si lo hacemos recorriendo lugares que puedan tener relación con los temas que tratamos, éstos activan la memoria de las personas entrevistadas y favorecen relatos más amplios y detallados.
- ☛ Acciones descontextualizadas. La entrevista se produce mientras la persona entrevistada realiza alguna acción, aunque ésta no tenga que ver con ninguna de las temáticas de la propia entrevista. A algunas personas les resultará más fácil acceder a ser entrevistadas si lo hacemos mientras llevan a cabo alguno de sus quehaceres.
- ☛ Acciones contextualizadas. Se produce así una doble transmisión, la de la oralidad y la de la acción manual siendo ambas complementarias. Por ejemplo, si entrevistamos a alguien sobre cómo se hacen las garrotas mientras elabora una e incluso nos enseña directamente a hacerla.

→ Recursos que acompañan.

Durante la entrevista podemos apoyarnos en diferentes recursos que suelen evocar recuerdos y activar la memoria.

- ☛ Con fotografías antiguas e imágenes relacionadas con la temática.
- ☛ Con objetos relacionados con la temática.
- ☛ Con documentación relacionada con la temática.
- ☛ Con partituras y testimonios previos. En el caso de las entrevistas relacionadas con la música y la tradición oral, nos ha sido muy útil la utilización de Midis de melodías extraídas de partituras de investigadores previos como Garcia Matos²

2 F. N. N. (1953). Cancionero Popular de la Provincia de Madrid. Vol. 1 Collected by Manuel Garcia Matos, Edited by Marius Schneider and Jose Romeu Figueras. (Instituto Español de Musicología, Barcelona-Madrid, 1951) 105 pp. Journal of the International Folk Music Council, 5(1), 71. <https://doi.org/10.2307/836166>

Talleres y actividades

Las actividades y talleres que aquí esbozamos han sido planteadas para que la transmisión del patrimonio cultural inmaterial pueda darse de manera lúdica y dinámica en entornos educativos, formales y no formales. Están diseñadas especialmente para público infantil y juvenil pero también podrían realizarse con público adulto o intergeneracional.

Han sido concebidas para que mediante las fichas que os presentamos y los materiales enlazados o anexos, cualquier profesional de la dinamización socio-cultural o la educación, sin necesidad de ser un experto, pueda desarrollarlas.

Proponemos siempre que sea posible implicar en el desarrollo de las actividades a personas mayores conocedoras del tema o temas a abordar para que puedan transmitir directamente sus saberes y enriquecer la propuesta con sus experiencias y recuerdos. Su participación también ayuda a establecer vínculos entre personas de diferentes generaciones facilitando la interacción, sembrando otra semilla para la transmisión más allá de la propia actividad y fortaleciendo el tejido social.

Si la participación de personas mayores no fuera posible, las personas que dinamizan las actividades pueden documentarse con los testimonios recogidos en el Atlas de la Memoria, audios, videos y otros materiales que pueden encontrarse en la [web](https://patrimonioinmaterial.embalsedelatazar.es) del proyecto. <https://patrimonioinmaterial.embalsedelatazar.es>



■ ¿QUÉ VES?

Resumen actividad: Se propone analizar diferentes fotografías antiguas realizadas en la Sierra Norte que retratan de algún modo la cultura rural tradicional tratando de desgranar la información que hay en ellas y estableciendo así un diálogo sobre las formas de vida en el territorio, reflexionando sobre el paisaje cultural en el que están inmersos y estableciendo también una comparativa entre pasado y presente.

Duración: Mínimo 1 hora.

Destinatarios: Cualquier persona a partir de 8 años.

Espacio necesario para el desarrollo: Exterior / Interior (según climatología y otras necesidades).

Recursos materiales: Fotografías impresas o proyector-ordenador.

*Para conseguir fotografías antiguas puedes recurrir a enlaces y publicaciones indicadas en la webgrafía y bibliografía del cuaderno.



■ DE FIESTA

Resumen actividad: Se propone a jóvenes organizarse por equipos y realizar una entrevista en soporte audiovisual a una persona mayor de sus pueblos en la que relate cómo se divertía en su juventud. Para ello las personas participantes habrán de preparar la entrevista: guionizando, buscando a la persona mayor a entrevistar, seleccionando la localización adecuada para la grabación y realizando dicha grabación con cámara, móvil o tablet para, finalmente, editar el material y presentarlo al resto de participantes de la actividad. Existe la posibilidad de establecer posteriormente un diálogo del que podrían ser también partícipes las personas mayores entrevistadas, sobre las formas de diversión de la juventud en generaciones pasadas en comparación con las actuales, reflexionando sobre las diferencias entre unas y otras, observando los pros y contra de ambas y recapacitando sobre los cambios sociales que han determinado estas diferencias.

Duración: Mínimo 4,5 horas repartidas en tres sesiones.

Destinatarios: Cualquier persona a partir de 12 años.

Espacio necesario para el desarrollo: Exterior / Interior (según climatología y otras necesidades).

Recursos materiales: 1 móvil/cámara/Tablet por equipo de trabajo, dispositivo (móvil, Tablet, ordenador) para edición, tv/proyector/pizarra digital para el visionado.

■ ILUSTRANDO LA MEMORIA

Resumen actividad: Se propone un taller en el que las personas participantes ilustran testimonios ofrecidos por las personas mayores de los pueblos pertenecientes a la Mancomunidad del Embalse del Atazar a través de la actividad Relatos y un café/ Mesas de la Experiencia y que pueden encontrarse recogidos en el Atlas de la Memoria, dentro de la web del proyecto <https://patrimonioinmaterial.embalsedelatazar.es>. Estos testimonios versan sobre la cultura rural tradicional; los trabajos en el campo, las fiestas, los ciclos vitales, los oficios tradicionales...

Duración: Mínimo 1,5 horas.

Destinatarios: Cualquier persona a partir de 6 años.

Espacio necesario para el desarrollo: Interior con buena iluminación y acceso a agua corriente.

Recursos materiales: Materiales de creación gráfico-plástica como pinturas de diferentes tipos (rotuladores, ceras, acuarelas, témperas, etc.), 1 papel blanco o color liso A4 por participante (de al menos 200 gr si se van a usar pinturas al agua), revistas, periódicos, papeles de diferentes tipos y colores (charol, seda, cartulinas, pinceles, tijeras y pegamento. Mesas y sillas (número según participantes).

■ TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES

Resumen actividad: Se propone un taller para aprender y jugar a diferentes juegos a los que jugaban habitualmente en los pueblos las generaciones pasadas como las tabas, la calva, los alfileres, la comba, los corros, María lumbre, la Jaraba, etc. Además de conocer las normas de los juegos, las participantes podrán acercarse a las formas de entretenimiento de las generaciones pasadas y establecer un debate sobre los recursos disponibles antaño para el entretenimiento en comparación con los actuales.

Duración: Mínimo 1 hora.

Destinatarios: Cualquier persona a partir de 6 años (los juegos seleccionados se harán en función de las edades de las participantes).

Espacio necesario para el desarrollo: Exterior / Interior (amplio y diáfano).

Recursos materiales: Elementos necesarios para cada juego.

*Para conocer todo lo necesario de los diferentes juegos tradicionales puedes consultar el Anexo I de este cuaderno.

■ TALLER DE CONSTRUCCIÓN DE JUGUETES COMO LOS DE ANTES

Resumen actividad: Era habitual antaño que en la infancia dispusieran de pocos juguetes y que esos pocos juguetes se los hubieran construido los propios niños y niñas o algún familiar a partir de materiales del entorno. Traemos ese planteamiento hasta hoy para proponer a las personas participantes que construyan sus propias muñecas, zancos o tirachinas con materiales similares y como lo hubieran hecho las personas mayores de estos pueblos en su día.

Además de construir un juguete las participantes podrán reflexionar sobre el papel de los juguetes antaño y en la actualidad, invitando también a considerar el impacto medioambiental fruto de la fabricación y consumo de juguetes a día de hoy.

Duración: Mínimo 1 hora.

Destinatarios: Cualquier persona a partir de 6 años (Se determinarán los juguetes a construir en función de las edades de las participantes).

Espacio necesario para el desarrollo: Interior.

Recursos materiales: Elementos necesarios para cada juguete. Mesas y sillas (número según participantes).

*Para conocer todo lo necesario de los diferentes juguetes puedes consultar el Anexo I de este cuaderno.

■ TALLER DE ABALORIOS CON ELEMENTOS NATURALES

Resumen actividad: Las mujeres mayores de nuestros pueblos recuerdan haber confeccionado en su infancia coronas, collares y pulseras con diferentes elementos vegetales como flores o agallas que luego lucían con alegría. Tal como ellas lo hicieron proponemos a las personas participantes que creen sus abalorios con agallones, botones u otras flores.

Idealmente los elementos usados habrán sido recopilados por las participantes.

Además de crear sus abalorios en este taller las participantes podrán conocer plantas silvestres de su entorno y reflexionar sobre las formas de entretenimiento y los recursos disponibles en tiempos pasados.

Duración: Mínimo 1 hora.

Destinatarios: Cualquier persona a partir de 6 años.

Espacio necesario para el desarrollo: Exterior (al menos para la recolección de elementos), la manufactura puede realizarse al aire libre si la climatología lo permite o en interiores.

Recursos materiales: Agujas de diferentes grosores, hilo, agallas, agallones, flores silvestres.

*Para conocer todo lo necesario puedes consultar el Anexo I de este cuaderno.



■ PINTA EN COPAS

Resumen actividad: Se propone un taller para aprender diferentes juegos de cartas que se jugaban habitualmente en los pueblos como la brisca, el tute, el cinquillo, la escoba, el burro o el chinchón. Además de conocer las normas de los juegos, en este taller las personas participantes podrán acercarse a las formas de entretenimiento de las generaciones pasadas y establecer un debate sobre los recursos disponibles antaño para el ocio en comparación con los actuales. Esta actividad nos permite crear un espacio tipo ludoteca en el que participen varios grupos que puedan estar jugando a diferentes juegos.

Duración: Mínimo 1 hora.

Destinatarios: Cualquier persona a partir de 6 años (los juegos seleccionados se harán en función de las edades de las participantes).

Espacio necesario para el desarrollo: Exterior / Interior (según climatología y otras necesidades).

Recursos materiales: Barajas de cartas tipo baraja española (número a determinar según participantes de la actividad).

*Para conocer todo lo necesario de los diferentes juegos de cartas puedes consultar el Anexo II de este cuaderno.

■ PALABRITAS, PALABREJAS, PALABRUCHAS

Resumen actividad: Se propone a las personas participantes un juego por equipos en el que cada uno de ellos tendrá que tratar de aproximarse lo máximo posible al significado de algunas palabras de uso poco frecuente en la actualidad o ya en desuso. Estas palabras pueden estar extraídas directamente de materiales propios o del glosario que forma parte del Atlas de la Memoria, dentro de la web del proyecto <https://patrimonioinmaterial.embalsedelatazar.es>.

Pueden plantearse diferentes dinámicas, una de ellas consiste en que la persona que “modera” el juego saca una tarjeta con una palabra, cada equipo tiene que debatir cuál cree que es su significado y decidirlo consensuadamente, cuando así sea harán sonar el pulsador u objeto, si aciertan o se aproximan más que el otro equipo ganarán un punto. El número de palabras con el que se juegue estará determinado por el tiempo disponible.

Duración: Mínimo 45 minutos.

Destinatarios: Cualquier persona a partir de 6 años.

Espacio necesario para el desarrollo: Exterior / Interior (según climatología y otras necesidades).

Recursos materiales: Pulsadores o elementos que emitan sonido (cencerro, campana, almirez, etc.), tarjetas del juego (con palabras), listado de las palabras y sus definiciones.

■ ¿PERO ESTO QUÉ ES?

Resumen actividad: Se propone al alumnado un juego por equipos en el que cada uno de ellos deberá averiguar la finalidad que tenían antaño diferentes objetos pertenecientes al mundo rural tradicional y que actualmente se encuentran prácticamente en desuso como puedan ser una romana, una trébede, un huso o un cedazo.

Pueden plantearse diferentes dinámicas, una de ellas consiste en que la persona que “modera” el juego enseña uno de los objetos, cada equipo tiene que debatir cuál cree que es su uso y decidirlo consensuadamente, cuando así sea harán sonar el pulsador u objeto, si aciertan o se aproximan más que el otro equipo ganarán un punto. El número de palabras con el que se juegue estará determinado por el tiempo disponible.

Otra dinámica posible sería plantear que en cada ronda, una de las personas del equipo tiene que explicar a través de la mímica el uso de un objeto mientras que el resto del equipo debe averiguarlo.

Duración: Mínimo 45 minutos.

Destinatarios: Cualquier persona a partir de 6 años.

Espacio necesario para el desarrollo: Exterior / Interior (según climatología y otras necesidades).

Recursos materiales: Pulsadores o elementos que emitan sonido (cencerro, campana, almirez, etc.), selección de objetos o fotografías de objetos, listado de objetos y sus usos.



Rutas, paseos y derivas

Proponemos conjugar las acciones de caminar, observar y experimentar para diseñar actividades o acciones. Este tipo de propuestas si bien pueden alcanzar mayor complejidad en su diseño y producción y pueden ser de gran impacto, tienen un punto de partida sencillo que pone de manifiesto que no se requieren grandes medios ni infraestructuras para generar espacios fértiles para la transmisión del patrimonio cultural inmaterial: un paseo compartido con un vecino octogenario puede hacer ver las calles, edificios, rincones y paisajes de un pueblo con una mirada renovada y enriquecida.

Podemos plantear rutas, paseos y derivas con contenidos muy diversos o podemos abordar cuestiones concretas, desde oficios y labores (agricultura, ganadería, horticultura...) a elementos singulares (fuentes, pozos, arroyos, ríos, regueras, molinos, carboneras, dehesas, tinados...) pasando por lugares marcados por emociones (los sitios donde más se han divertido las gentes del pueblo, los lugares de encuentro de amistades o parejas...), podemos recuperar trayectos que un día fueron cotidianos y que hoy están en desuso (al molino, al arroyo dónde lavaban, de las eras al pajar, de las porqueras y los porqueros, el de ir a buscar el mayo, el de ir de ronda o a pedir el aguinaldo, el del alguacil para hacer sus anuncios...). Las posibilidades en este sentido son vastísimas.

En cualquiera de las modalidades, sea cual sea la temática o temáticas a manejar, intentaremos siempre que una o varias personas mayores puedan acompañar, dando protagonismo a sus voces. Si esto no fuera posible, alguna persona dinamizará la propuesta con la memoria de quienes han habitado el territorio en otros tiempos pretéritos, rescatando sus saberes y testimonios gracias a materiales documentales.



■ Paseos

Tal y como hemos hecho en los diferentes pueblos de la Mancomunidad, a través de la experiencia Caminar la Memoria, animamos a pasear junto a las personas más mayores de los pueblos, a su ritmo, escuchando todo lo que tienen que contar. Estos paseos pueden darse de manera más informal y espontánea o diseñarse concienzudamente. En algunos pueblos hemos diseñado junto con las personas mayores el paseo, por un lado definiendo la ruta más accesible para todas y por otro marcando lugares significativos de su infancia y juventud (que tuvo lugar entre 1930 y 1950) en los que parar a compartir sus recuerdos: una memoria oral relacionada con los oficios, quehaceres, fiestas, ritos, entretenimientos y vida cotidiana de antaño. Finalmente, se han hecho convocatorias abiertas a la participación de cualquier persona interesada.



■ Derivas

La deriva es originalmente una práctica artística que surge a mediados del siglo XX de la mano del movimiento Internacional Situacionista y propone caminar y observar sin un itinerario marcado.

Según [Mario Lazzaroni las Derivas](#) “Son un proceso de recopilación de informaciones y sensaciones que nos ayudan a entender el espacio en el que estamos perdidos. Se trata de proporcionar al espectador las herramientas que le ayuden a leer y expresar el territorio de una manera subjetiva (sin olvidar los aspectos objetivos), para transformar al espectador en un actor de un espectáculo como el descubrimiento del espacio que nos rodea. Los resultados implican el desarrollo de un espíritu crítico fuerte (libre de prejuicios), una observación no sólo del espacio sino también los acontecimientos que nos rodean, de la capacidad de poner en valor los detalles...Cualquier espacio, ya sea una ciudad o un paisaje, deja de ser una parcela de tierra que contiene objetos sólo cuando comenzamos a investigar, entender y encontrar las relaciones que existen en su interior.” ³

Muchas veces se propone posterior a la Deriva la creación de una cartografía que puede tomar la forma de un mapa convencional con anotaciones o puede ser un mapa más conceptual, permitiendo un abanico de posibilidades tan amplio como la propia imaginación: mapa de las texturas o colores de un territorio; de ilustraciones que representen escenas observadas, imaginadas, relatadas; de fotografías que recojan detalles...

3 Mario Lazzaroni. “Teoria de La Deriva: Espacio Y Territorio (Versión en Español).” Taccuino Di Bordo, 11 May 2012,



■ Rutas

Desde el ámbito del turismo se han creado numerosas rutas de senderismo cuyo recorrido podemos rescatar parcial o totalmente en rutas para la transmisión del patrimonio cultural inmaterial, por ejemplo:

- Las creadas por los equipos de turismo de los diferentes ayuntamientos.
- Las creadas por la Mancomunidad del Embalse del Atazar. <https://embalsedelatazar.es/rutas-turisticas/>
- La red de caminos Carpetania, cuyo objetivo es la recuperación y señalización de caminos tradicionales e históricos de la región, creada por Turismo Sierra Norte/ Centro de innovación turística Villa San Roque. <https://www.sierranortemadrid.org/red-de-caminos-carpetania/>
- Rutas interpretadas, como las que ofrece DeRaíz para acercar los valores de la Sierra Norte a las personas que la visitan y la habitan, de forma planificada, garantizando su conservación y respeto por ellos. Desde distintos enfoques (Ornitología, Botánica, Etnografía) y con criterios de accesibilidad universal. <https://www.deraiz.online/interpretacion-ambiental/>

Dentro del programa *¡Que ruede! Actividades para la transmisión del patrimonio*, destinado a algunos centros educativos de la Sierra Norte se han llevado a cabo algunas rutas. Por ejemplo, en Paredes de Buitrago, recorriendo parcialmente la ruta de “El Molino”, para mostrar al alumnado la huella en el paisaje de quienes han habitado el territorio, poniendo el foco en la actividad agroganadera. A lo largo de la ruta se han entremezclado diferentes propuestas como juegos, narración oral (leyendas y romances), experiencias como el hilado de lana o la creación de música con instrumentos pastoriles, preguntas motivadoras y simulación de situaciones. Ha sido diseñada de manera colaborativa entre algunas personas mayores de la población, De Raíz Educación Ambiental y el equipo de la Asociación Redes de Educación Patrimonio y Cultura, así mismo ha contado con la dinamización tanto de personas mayores de Paredes de Buitrago, una educadora ambiental y dos mediadores culturales.

Corros de Saberes

Un corro de saberes está formado por un grupo de personas que se juntan para trabajar en la creación en torno a una técnica y material. Cada una se sienta en una silla y todas ellas forman un círculo. Y mientras se va dando forma a lo que se tiene entre manos, se comparte una buena conversación, risas, preocupaciones, pero también ideas y consejos técnicos que van nutriendo a quienes allí están.

Losorros pueden estar dedicados a diferentes técnicas y materiales, el bordado, el encaje de bolillos, el hilado de lana, el tejido de lana, el tejido de fibras vegetales como el esparto, el mimbre o el cáñamo...El nivel de conocimientos de las personas que participan del corro puede ser variado y aunque es deseable que existan personas que dominen las técnicas y los materiales se plantea un aprendizaje colaborativo, al que incluso una persona novel puede contribuir.

Losorros de saberes se daban en la comarca de la Sierra Norte como parte de la cultura tradicional, aunque bajo otros nombres. Un buen ejemplo de ello sería solanos o solanas (según el pueblo) e hilanderos. Los solanos y solanas son lugares al aire libre pero dentro del núcleo urbano, refugiados del viento y con muchas horas de sol en los que las mujeres se juntaban a coser. Los hilanderos, era el nombre que recibían las reuniones que tenían lugar en las cocinas de las casas desde San Miguel al día del Ángel en las que las mujeres sacaban adelante tareas relacionadas con la lana, desde hilar a tejer. Tanto en unos como en otros no sólo trabajaba cada cual en torno a su prenda, sino que también se ofrecían consejos a parte de mantener conversaciones de otros asuntos.

Cuando planteamos un corro de saberes trabajamos por tanto en la transmisión del patrimonio cultural inmaterial en un doble sentido. Por un lado, rescatamos los espacios de aprendizaje colaborativo que han existido tradicionalmente en los pueblos y por otro contribuimos a la preservación y transmisión del conocimiento de técnicas y manejo de materiales que forman parte de la identidad cultural del territorio.



El formato expositivo abre un amplio espectro de posibilidades, más teniendo en cuenta que en el siglo XXI no sólo contamos con las exposiciones físicas sino también con las virtuales. Además de poder trabajar temas de muy diferente índole permiten manejar multitud de materiales y objetos, articular discursos e invitar a la participación de la comunidad de manera variopinta.

Las exposiciones en espacios físicos pueden instalarse tanto interiores como exteriores. Para las virtuales podemos valernos de las propias webs de centros educativos o ayuntamientos, plataformas como peopleArtfactory creadas para construir una experiencia expositiva digital y multimedia o incluso blogs o redes sociales.

Pueden concebirse como temporales o permanentes. En el caso de las exposiciones físicas permanentes hay que tener en cuenta su viabilidad en cuanto a mantenimiento. Pueden existir opciones híbridas como realizar una exposición física temporal que luego pase a ser virtual y permanente.

En cuanto a la participación de la comunidad hay muchas maneras de formularla:

- Generando con las personas el diseño expositivo, desde contenidos a itinerarios pasando por la selección de los materiales expositivos.
- Creando con las personas el material expositivo.
- Implicando a las personas en procesos de reproducción y montaje.
- Solicitando a las personas la cesión de materiales.
- Diseñando visitas de las que las personas puedan ser guías.

Sin extendernos en exceso, traemos algunas posibles propuestas expositivas en relación a contenidos que creemos interesantes para la transmisión del patrimonio cultural inmaterial:

- Fotografías antiguas
- Fotografías antiguas VS fotografías nuevas (por ejemplo, de edificios o lugares fotografiados en el pasado y en la actualidad).
- Objetos y utensilios de la cultura rural tradicional.
- Objetos de valor emocional. Como ejemplo nos resultan inspiradores dos proyectos: la iniciativa llevada a cabo en Zaragoza, Museo de Objetos Ordinarios, diseñada y llevada a cabo por Imaquinaria y Théâtre de cuisine. <https://conpequesenzgz.com/2021/10/exposiciones-ii-museo-de-objetos-ordinarios/> y la iniciativa Personas y Patrimonios del Observatorio de Educación Patrimonial de España. <https://personasypatrimonios.com/>
- Historias de vida y fotografías, material audiovisual u objetos asociados.



Las publicaciones podrían considerarse un clásico en la preservación y la transmisión de saberes. No obstante, aunque sea un medio muy utilizado, nos ofrece un amplio campo de experimentación en lo que a creación de contenidos se refiere, y es precisamente en esa creación de contenidos donde podemos generar procesos participativos; volvemos a encontrarnos aquí la conjugación de creación de contenidos y participación, un amplio campo de posibilidades, casi tantas como puedan llegar a imaginarse.

Hoy en día existen también soportes digitales con muchas ventajas, coste cero en impresión, más allá de lo que haya podido implicar la creación de contenidos y maquetación, fácil difusión y distribución a través de internet; y sin embargo no hay que dejar de contemplar que el libro sigue siendo un objetopreciado por muchos.

Algunas ideas de contenidos a contemplar para publicaciones participativas cuyo objeto sea la transmisión del patrimonio cultural inmaterial son:

- Álbumes ilustrados con testimonios ilustrados.
- Recopilaciones de fotos comentadas.
- Recetarios de remedios.
- Recetarios de cocina

Traemos el ejemplo de *De Sol a Sol: Álbum Ilustrado de la Memoria* que hemos desarrollado desde el proyecto PATRIMONIO Y CULTURA RURAL. Una publicación conformada a partir de las creaciones que niñas, niños y jóvenes de los diferentes pueblos de la Mancomunidad del Embalse del Atazar han realizado en los talleres Ilustrando la Memoria. Creaciones que a su vez han sido inspiradas en los testimo-



nios que las personas más mayores de los municipios han ofrecido a lo largo de las sesiones de la actividad Relatos y un Café-Mesas de la Experiencia y que versan sobre oficios, labores, costumbres, fiestas o anécdotas relacionadas con la cultura rural tradicional.

Fiestas, ritos y tradiciones. Eventos que ponen en valor el Patrimonio Cultural Inmaterial y la Cultura Rural

Las diferentes fiestas tradicionales han sido un vertebrador de las comunidades rurales y su cultura. Existen casos en el territorio de fiestas que no se han perdido como la Luminaria de Cervera de Buitrago que se realiza la noche de San Silvestre, también existen fiestas que se perdieron y se han recuperado en los últimos años, como es el caso de las Vaquillas de Carnaval en muchos de los pueblos. Tenemos inevitablemente que comprender que los nuevos contextos sociales van a marcar la preservación o recuperación de las fiestas y difícilmente éstas van a darse exactamente como lo hacían hace cincuenta o cien años y sin embargo sigue teniendo sentido celebrarlas en cuanto a la identidad cultural y a la pertenencia se refiere.

Contamos en el territorio con fiestas que aún perduran en la memoria colectiva a pesar de hacer mucho tiempo que no se celebran y que consideramos podrían recuperarse de manera más sencilla mientras que las personas que las recuerdan sigan pudiendo transmitirnos sus testimonios en torno a ellas, por ejemplo:

- La fiesta de La Vaquilla y Los Viejos que se celebró en Paredes de Buitrago, durante las Navidades hasta comienzos de los años 60. Esta fiesta se diferenciaba de Las Vaquillas de Carnaval no sólo por celebrarse en otras fechas, sino también porque tenía la particularidad de ser protagonizada por dos personajes singulares, “El Viejo” y “La Vieja”, interpretados por dos mozos que formaban parte de lo que podría considerarse en antropología un “Ayuntamiento o reinado de mozos”.



- La fiesta de La Botarga que se celebró en El Atazar también hasta la década de los 60 y aunque se puede intuir que haya formado parte de los calendarios de fiestas de más pueblos de la Mancomunidad, sólo de éste se conserva la memoria viva. Esta fiesta tenía lugar cada 1 de enero y consistía en que un mozo vestido de Botarga persiguiera a los niños del pueblo.
- La Noche de la Calabazas se celebraba en Patones tradicionalmente el 31 de octubre. Relatan que los chicos cogían calabazas y las vaciaban, les hacían ojos, boca y les metían una vela dentro. Las dejaban ya de noche en las puertas para que las gentes, especialmente las mozas, a la salida de su casa se las encontrasen y se asustaran...También hacían puches, una mezcla con harina y agua que ponían a modo de travesura taponando las cerraduras de las casas. Esa misma noche recuerdan celebraciones similares en El Berrueco o en Mangirón donde se denominaba La Noche de la Calavera.

Pueden encontrarse testimonios relacionados con estas y otras fiestas en el Atlas de la Memoria, dentro de la web del proyecto. <https://patrimonioinmaterial.embalsedelatazar.es>

Además, en los últimos años se vienen llevando a cabo fiestas y jornadas de encuentro, que, si bien no responden a fiestas tradicionales, se basan en la revalorización del patrimonio cultural y rural en la Sierra Norte. Así, en estas jornadas se muestran oficios, música popular, técnicas artesanales o muestras de labores en el campo.

Especial relevancia tiene en la Sierra la Comunidad Patrimonial de Fiestas Tradicionales de la Sierra Norte de Madrid. Las fiestas y pueblos que componen esta Comunidad Patrimonial son:

- La Vereda y la Villa (Villavieja del Lozoya)
- Ruta del Pastoreo (Lozoyuela-Navas-Sieteiglesias)
- Fiesta de la Retama (Navarredonda)
- Fiesta de la Recolección del Pero (La Hiruela)
- La Siega y la Trilla (El Berrueco)
- Braojos Tradicional (Braojos)
- Madarcos Ayer y Hoy (Madarcos)



BIBLIOGRAFÍA Y WEBS DE INTERÉS

A lo largo de todo este proceso de aprendizaje colectivo, nos hemos encontrado con un buen número de publicaciones, herramientas de búsqueda y proyectos interesantes que nos gustaría compartir. Este es el enlace:





Queremos que esta gavilla de saberes crezca con tus aportaciones, así que puedes mandarnos publicaciones, webs u otros recursos a patrimonioembalsedelatazar@gmail.com

El proyecto PATRIMONIO Y CULTURA RURAL ha sido concebido para estar en continuo crecimiento. Sembramos en esta primera etapa de desarrollo una serie de iniciativas y recursos para que así pueda ser.

Por eso si desarrollas prácticas, si experimentas con metodologías o creas materiales en torno a la transmisión del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Mancomunidad del Embalse del Atazar te invitamos a compartirlo en la web del proyecto PATRIMONIO Y CULTURA RURAL <https://patrimonioinmaterial.embalsedelatazar.es>

Compartir para facilitar a otros el acercamiento a los contenidos y posibilitar la réplica de propuestas interesantes.

Puedes contactar en patrimonioembalsedelatazar@gmail.com

¡Que rueden los saberes!

ANEXO I - JUEGOS TRADICIONALES

INTRODUCCIÓN	45
JUEGOS QUE DESARROLLAN HABILIDADES INTELECTUALES	47
DEDUCCIÓN	47
Adivinanzas	47
OBSERVACIÓN	48
Sortijilla	48
ESTRATEGIA	48
Tres En Raya	48
JUEGOS QUE DESARROLLAN HABILIDADES MOTRICES	49
PSICOMOTRICIDAD FINA	49
Cuerdas	49
Alfileres	50
Muñecas	51
Collares Y Pulseras	52
PRECISIÓN	52
La Calva	52
Tirachinas	53
Las Tabas	54
La Tabla Y Cartetas	55
SALTO Y EQUILIBRIO	56
Castra	56
Rayuela	57
La Muñeca	58
Cruz En Raya	59
La Goma	59
Los Zancos	60
Comba: El Cocherito Leré	60
Comba: Al Pasar La Barca	61
Comba: Soy La Reina De Los Mares	62
Comba: El Reloj	63
Comba: Tocino	65
VELOCIDAD	65
Bote	65
Tren Avio	66
Jaraba	66
Guardas Y Ladrones	67
Maria Lumbre	67
El Aro	68
La Gallinita Ciega	68
RITMO Y GESTUALIDAD	69
Corro: Baile De Las Carrasquillas	69
Corro: Doña Ana Doña Ana	70
Corro: Ratón Que Te Pilla El Gato	71
Corro: De La Patata	72
Cinco Lobitos	73
Este Fue A Por...	73
Palmas Palmitas	74
Gatico Michito	74
Pinto Pinto Gorgorito	75
Manita Manita	75
Si Vas Al Carnicero	76

INTRODUCCIÓN

A lo largo de las siguientes páginas vamos a enumerar y tratar de ofrecer la información necesaria para que los juegos recogidos en las Mesas de la Experiencia puedan volver a jugarse.

Estos juegos de infancia y mocedad han llegado en algunos casos hasta nuestros días casi como las personas mayores nos los han contado mientras que otros lo han hecho con variantes o pueden considerarse en desuso. En todo caso hemos querido dedicarles especial atención puesto que en un mundo cada vez más tecnológico y consumista nos parece oportuno reivindicar estos juegos, analógicos todos ellos, que se organizan a partir de normas sencillas, que pueden transmitirse boca a boca, que requieren de pocos recursos y esos recursos pueden encontrarse con facilidad en el entorno.

A lo largo de las sesiones dedicadas a los juegos en las Mesas de la Experiencia también nos han hablado de otros juegos que no hemos podido recrear por no tener toda la información necesaria como el hínque, la tala, el gua o la pelota-mano. Existían otros que no hemos introducido en este documento por no considerarlos adecuados, bien por su peligrosidad como es el caso del “Botijo”, juego en el que se lanzaban un botijo de barro ya inútil hasta que se rompía, bien por su violencia como es el caso de “El cinto” en el que los participantes eran golpeados fuertemente con un cinturón.

En todo caso, tanto de los juegos que aquí tratamos de rescatar como de los que no, puedes encontrar testimonios y anécdotas en el ATLAS DE LA MEMORIA que se encuentra en la página web del proyecto PATRIMONIO Y CULTURA RURAL. <https://patrimonioinmaterial.embalsedelatazar.es>

Podríamos clasificar los juegos según diversos parámetros, en esta ocasión los presentamos organizados en dos grandes grupos, por un lado los que implican mayormente el desarrollo de habilidades intelectuales y por otro los que plantean un desarrollo de competencias físicas.

JUEGOS QUE DESARROLLAN HABILIDADES INTELECTUALES	Deducción	Adivinanzas
	Observación	Sortijilla
	Estrategia y cálculo mental	Tres en raya Cartas (Ver Anexo II)

JUEGOS QUE DESARROL- LAN HABILIDADES MO- TRICES	Motricidad fina	Cuerdas Alfileres Muñecas Collares y pulseras
	Precisión (lanzamien- to y puntería)	La calva Tirachinas Las tabas La taba y cartetas
	Salto y equilibrio	Castra Rayuela La Muñeca Cruz en raya La goma Los zancos Comba: El cocherito leré Comba: Al pasar la barca Comba: soy la reina de los mares Comba: El reloj Comba: Tocino
	Velocidad	Bote Tren avío Jaraba Guardas y ladrones María Lumbre El aro La gallinita ciega
	Ritmo y gestualidad	Corro: Baile de las carrasquillas. Corro: Doña Ana Doña Ana Corro: Ratón que te pilla el gato Corro de la patata Cinco lobitos Este fue a por... Palmas palmitas Gatico Michito Pinto pinto gorgorito Pinto pinto gorgorito Manita manita Si vas al carnicero

DEDUCCIÓN

■ ADIVINANZAS

Una señora muy aseñorada con muchos remiendos y ninguna puntada (la Gallina).

*Recogida en El Berrueco.

Entre dos piedras feroces sale un hombre dando voces (el pedo).

*Recogida en El Berrueco.

Entre dos piedrecitas blancas sale una flor amarilla (el huevo).

*Recogida en El Berrueco.

Cien damas en un corral y todas mean a la par (las canales del agua).

*Recogida en El Berrueco.

Fui al campo, clavé una estaca y me traje el agujero a casa (el culo).

*Recogida en El Berrueco.

Blanco fue mi nacimiento, verde fue mi niñez, colorada mi juventud y negra mi vejez (la mora).

*Recogida en Mangirón.

Alto alto como un pino y pesa menos que un comino (el humo)

*Recogida en Mangirón.

Una bruja con un diente hace correr a toda la gente (la campana)

*Recogida en Mangirón.



OBSERVACIÓN

■ SORTIJILLA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Paredes de Buitrago.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 5.

EDADES RECOMENDADAS: +6.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior/interior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Sortija, piedra u otro objeto pequeño.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Las participantes se disponen en círculo, pudiendo estar sentadas o de pie. Una de ellas comienza el juego entregando a la persona que tiene a su derecha la sortija u objeto. La entrega y recogida de la sortija ha de hacerse con las palmas de las manos pegadas y simplemente abriendo un pequeño agujero, bien por abajo quien hace la entrega, bien por arriba quien hace la recogida. Cuando supuestamente la sortija ha llegado al último jugador del círculo, quien ha iniciado el juego debe averiguar si la sortija ha llegado realmente o se ha quedado por el camino y en qué punto. Es por tanto muy importante que quien inicia el juego mantenga una actitud observante y el resto de personas sean muy disimuladas en sus gestos.

ESTRATEGIA

■ TRES EN RAYA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Paredes de Buitrago

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2

EDADES RECOMENDADAS: + 6 años.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Palo para dibujar sobre la tierra una cuadrícula, piedras que puedan diferenciarse en dos grupos por color, material o forma.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Se dibuja sobre la tierra una cuadrícula de 3x3 a modo de tablero. Dos jugadores compiten siendo el objetivo de cada uno tratar de alinear tres de sus piedras en fila, ya sea vertical, horizontal o diagonalmente, quien antes lo consiga gana.

VARIANTES: Quien gana esconde las piedras al que pierde y éste las tiene que encontrar. Una vez escondidas las tabas o las chinas, quien las ha escondido puede darle pistas a quien las busca indicándole “frío” si está lejos o “caliente” si está cerca.

JUEGOS QUE DESARROLLAN HABILIDADES MOTRICES

PSICOMOTRICIDAD FINA

■ CUERDAS

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Paredes de Buitrago, Mangirón, El Berrueco y Patones.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2.

EDADES RECOMENDADAS: +6.

DÓNDE SE JUGABA: Exterior/interior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Un cordel o lana fina de unos 100 centímetros de longitud.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No.

¿CÓMO SE JUEGA?: En este juego se utiliza una cuerda atada en los extremos y cogida entre las manos. Los dedos se van entrelazando con ella. Formada la primera figura básica, la/el siguiente jugadora/or coge la cuerda en determinados puntos, pasando ésta a sus manos, y creando en esta ocasión otra figura distinta, y así sucesivamente.

La precisión a la hora de coger la cuerda es importante, porque si no se hace de modo correcto la cuerda podría enredarse impidiendo continuar con el juego, por lo que la jugadora o el jugador que ha fallado, perderá. Estas figuras reciben cada una un nombre según el lugar: cuna o cunita, tapa de la cuna, el espejo, la araña, la cama, las varillas, el ceazo, etc.



■ ALFILERES

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón y Patones.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2.

EDADES RECOMENDADAS: +6

DÓNDE SE JUGABA: Exterior/interior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Alfileres con las cabezas de colores y acericos.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Cada participante deposita el mismo número de alfileres sobre una superficie lisa, normalmente uno. Con el dedo se lanza uno de los alfileres sobre los demás, y si queda 'cruzado' sobre otros, los gana.

VARIANTES: Si estaban por el campo durante la primavera y querían jugar a los alfileres a veces usaban en vez de alfileres metálicos el pedazo de una planta que es conocida como alfilerillo o geranio silvestre que es similar a un alfiler.



■ MUÑECAS

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón, Cervera de Buitrago, El Berrueco y Patones.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 1 (Puede ser un juego individual o colectivo).

EDADES RECOMENDADAS: +6

DÓNDE SE JUGABA: Exterior (terreno blando de tierra o hierba).

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: trapos, hilo, lanas, patatas, calabacines, palos.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Se elaboran muñecas de trapos viejos o pequeños retales, pudiendo hacer los ojos y boca bien con pintura bien con unas puntadas de hilos, el pelo son unas tiras de lana que pueden estar trenzadas. Se pueden elaborar a partir de un patrón o dando volumen a las telas rellenándolas con otras telas. También se elaboran muñecas o animales a partir de patatas y calabacines a los que se colocan palos clavados a modo de piernas y brazos o patas.



■ COLLARES Y PULSERAS

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Cervera de Buitrago, Paredes de Buitrago, Robledillo de la Jara y El Berrueco.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 1 (Puede ser un juego individual o colectivo).

EDADES RECOMENDADAS: + 5

DÓNDE SE JUGABA: Exterior/interior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Agallas, agallones, flores silvestres (neguillas, botones/claveles silvestres)

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Elaboración de collares y pulseras con elementos vegetales recogidos del entorno. Se elaboran pasando una aguja con hilo por cada pieza.

■ PRECISIÓN

■ LA CALVA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: El Atazar, Mangirón y Serrada de la Fuente.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 3.

EDADES RECOMENDADAS: +8

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: gorrón/ marro, calva.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Se coloca la calva y se establece a unos metros el punto de lanzamiento de gorriones o marros. Cada participante que da a la calva, se anota un punto y gana el que más calvas hace. Tiene que dar directamente el marro en la calva para contar un tanto. No es válido si el marro toca el suelo antes de dar a la calva. Cada jugador tiene un total de 25 tiradas y se juega en equipos de tres o individual.



■ TIRACHINAS

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: El Berrueco.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 1 (Puede ser un juego individual o colectivo).

EDADES RECOMENDADAS: +6

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: tirachinas (palo, goma), chinas o similar.

¿ACOMPañADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: El tirachinas propone un reto de puntería. Suele plantearse una diana u objeto que funcione como tal.

VARIANTES: Un paso previo a jugar con el tirachinas puede ser la construcción del mismo.



■ LAS TABAS

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Paredes de Buitrago.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2.

EDADES RECOMENDADAS: +8

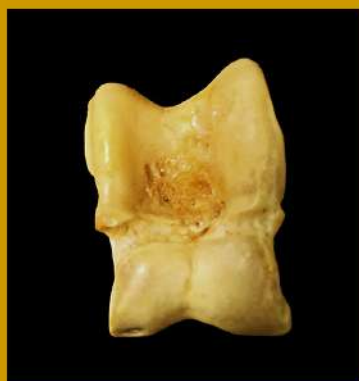
DÓNDE SE JUGABA: Exterior/interior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Tabas (mínimo 6), agalla.

¿CÓMO SE JUEGA?: Se juega con al menos 6 tabas. En primer lugar las personas participantes tendrán que saber reconocer y diferenciar cada uno de los cuatro lados de la taba, uno llamado primera, otro segunda, otro tercera y otro cuarta. Cada jugador hace seguidas cuatro rondas, en cada una de ellas el primer paso es lanzar el conjunto de tabas tratando de que caigan cerca unas de otras. En la primera ronda debe coger las tabas en primera, algunas habrán caído así espontáneamente mientras que las que no deberá girarlas. En la segunda ronda debe coger las tabas en segunda, en la tercera ronda debe coger las tabas en tercera y en la cuarta ronda debe coger las tabas en cuarta, en todas las rondas se repite como en la primera girar las que no hayan caído en la posición que corresponde hasta dejarlas en ella.

La complejidad radica en el volteo de las tabas para que estén en la posición adecuada tanto como en la recogida. En ambos casos debe hacerse en el tiempo que la bola-agalla está en el aire.

VARIANTES: En la primera ronda coger todas las tabas de una en una. En la segunda ronda coger todas de dos en dos. En la tercera ronda coger todas de tres en tres. En la cuarta ronda coger todas de una sola vez.



PRIMERA



SEGUNDA



TERCERA



CUARTA

■ LA TABA Y CARTETAS

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón y Patones.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 3.

EDADES RECOMENDADAS: +6

DÓNDE SE JUGABA: Exterior/interior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: 1 taba, cartetas (recortes de una de las caras de las cajas de cerillas que tenían impresas ilustraciones de razas de perros, monumentos, etc), cromos, canicas o chapas

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Al principio del juego cada jugador pone sobre el suelo una carteta, por turnos cada jugador tira la taba y según la posición en la que ésta cae pueden pasar varias cosas:

Sacar: te llevas una carteta.

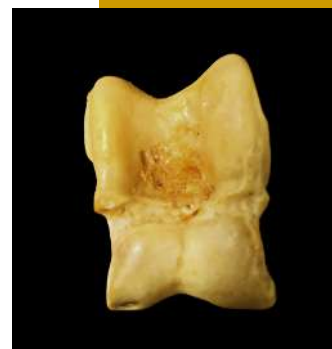
Meter: metes una carteta en el juego.

Mete Veinte: metes dos cartetas en el juego.

Arrevanche: te llevas todas las cartetas sobre el tablero/suelo.

VARIANTE 1:

En vez de cartetas se pueden usar canicas, chapas o cromos.



METER



SACAR



METE VEINTE



ARREBANCHE

■ CASTRA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: El Berrueco.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 1.

EDADES RECOMENDADAS: +5

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Palo para dibujar sobre la tierra o tiza para dibujar sobre superficies de cemento, tejote o lancha (piedra lisa).

¿ACOMPañADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: En un espacio de aproximadamente 75 centímetros por 200 centímetros, se dividen ocho superficies que se numeran del 1 al 8 como muestra la figura. El juego comienza tirando una piedra pequeña en el cuadro número 1, empujándola con un solo pie al 2, luego al 3 y así sucesivamente hasta llegar al 8, evitando que la piedra se plante en la raya que delimita los cuadros o salga fuera de ellos. El desplazamiento entre cuadros se realiza a pata coja. En los cuadros 4-5 y 7-8 se descansa (se apoyan los dos pies, cada uno en uno de los números).



■ RAYUELA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 1.

EDADES RECOMENDADAS: + 5

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Palo para dibujar sobre la tierra o tiza para dibujar sobre superficies de cemento, tejote o lancha (piedra).

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: En un espacio de aproximadamente 75 centímetros por 150 centímetros, se dividen seis superficies iguales y se numeran del 1 al 6 como muestra la figura. El juego comienza tirando una piedra pequeña en el cuadro número 1, empujándola con un solo pie al 2, luego al 3, evitando que la piedra se plante en la raya que delimita los cuadros o salga fuera de ellos. El desplazamiento entre cuadros se realiza a pata coja.

En el cuadro 3 se descansa (se apoyan los dos pies), luego se pasa al 4, al 5, y por último al 6, finalizando el juego.



■ LA MUÑECA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Patones.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 1.

EDADES RECOMENDADAS: + 5

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Palo para dibujar sobre la tierra o tiza para dibujar sobre superficies de cemento, tejote o lancha (piedra).

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: En un espacio de aproximadamente 75 centímetros por 150 centímetros, se dividen en cinco casillas tal como muestra la figura. El juego comienza tirando una piedra pequeña en la casilla número 1, empujándola con un solo pie a la casilla número 2, y así sucesivamente hasta llegar al 5, evitando que la piedra se plante en la raya que delimita las casillas o salga fuera de ellas. El desplazamiento entre cuadros se realiza a pata coja. En las casilla 4 y 5 se descansa (se apoyan los dos pies uno en cada número), después del descanso y en un sólo salto ha de girarse el cuerpo y cambiando los pies regresar hasta la casilla número 1.



■ CRUZ EN RAYA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Patones.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 1.

EDADES RECOMENDADAS: + 5

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Palo para dibujar sobre la tierra o tiza para dibujar sobre superficies de cemento, tejote o lancha (piedra).

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Se dibuja un círculo en el suelo con una tiza y se divide con dos rayas en cuatro partes iguales. Hay que girar sobre las divisiones a base de saltos tratando de no pisar las rayas.

■ LA GOMA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Patones

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 3.

EDADES RECOMENDADAS: +6

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Una goma de unos ocho metros de longitud y un centímetro de ancho anudada en sus extremos.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Dos de las personas participantes se sitúan frente a frente en el interior de la goma, la cual se coloca a la altura de los tobillos. El resto de las jugadoras y jugadores irán saltando por turnos. En el momento en que se produzca el fallo, ésta o éste ocupará el lugar de quien sujete la goma. A medida que avanza el juego se va incrementando la dificultad, es decir, la goma pasa de los tobillos a las rodillas, los muslos, la cintura, axilas, cuello y por último, se sujeta con las manos extendidas sobre la cabeza.

VARIANTES: Existen multitud de variantes: la goma se pisa con un pie, con los dos, se salta, etc.

■ LOS ZANCOS

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Cincovillas, Mangirón y Cervera de Buitrago.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 1 (Puede ser un juego individual o colectivo).

EDADES RECOMENDADAS: +4

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: zancos (botes metálicos con cuerdas).

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Caminar sobre los zancos.

VARIANTES: Un paso previo a jugar con los zancos puede ser su construcción. Tras trazar un recorrido se pueden hacer carreras o establecer un reto para ver quien es capaz de caminar sobre los zancos durante más tiempo sin caerse.

■ COMBA: EL COCHERITO LERÉ

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Cervera de Buitrago, Paredes de Buitrago, Mangirón, El Berrueco, Robledillo de la Jara y Patones.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 3.

EDADES RECOMENDADAS: +6

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Soga o cuerda, debe ser de una longitud y una consistencia que la hagan manejable para moverla.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Una persona en cada extremo de la comba debe moverla mientras otra persona salta al ritmo de la canción. En el caso de esta canción cuando se dice la palabra “leré” se hace girar la cuerda a la altura de la cabeza del que salta, teniendo éste que agacharse para esquivarla.

Canción recogida en Paredes de Buitrago:

Al Cocherito Leré

me dijo anoche leré

que si quería leré

montar en coche leré.

y yo le dije leré

no quiero coche leré

que me mareo leré.

Si te mareas leré

a la botica leré

que te recete leré

una pastilla leré.

El nombre de María leré

que tiene cinco letras leré

La M, la A, la R, la I, la A

■ COMBA: AL PASAR LA BARCA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Cervera de Buitrago, Paredes de Buitrago, Mangirón, El Berrueco, Robledillo de la Jara y Patones.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 3.

EDADES RECOMENDADAS: +4

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Soga o cuerda, debe ser de una longitud y una consistencia que la hagan manejable para moverla.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Una persona en cada extremo de la comba debe moverla mientras otra persona salta al ritmo de la canción. La comba se balancea sólo de lado a lado, sin llegar a girar.

Canción recogida en Paredes de Buitrago:

Al pasar la barca

Me dijo el barquero

las niñas bonitas no pagan dinero

la volví a pasar

me volvió a decir

las niñas bonitas no pagan aquí



■ COMBA: SOY LA REINA DE LOS MARES

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Cervera de Buitrago, Paredes de Buitrago, Mangirón, El Berrueco, Robledillo de la Jara y Patones.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 3.

EDADES RECOMENDADAS: +6

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Soga o cuerda, debe ser de una longitud y una consistencia que la hagan manejable para moverla.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Una persona en cada extremo de la comba debe moverla mientras otra persona salta al ritmo de la canción. La persona que está saltando debe tirar un pañuelo al suelo y recogerlo (o simularlo) cuando la canción dice “Tiro mi pañuelo al suelo Y lo vuelvo a recoger”

Canción recogida en Paredes de Buitrago:

Soy la Reina de los mares
y ustedes lo van a ver
tiro mi pañuelo al suelo
y lo vuelvo a recoger.

Pañuelito, pañuelito
quién te pudiera tener
guardadito en el bolsillo
como un pliego de papel.

Una, dos y tres.

■ COMBA: EL RELOJ

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Paredes de Buitrago.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 3.

EDADES RECOMENDADAS: +6

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Soga o cuerda, debe ser de una longitud y una consistencia que la hagan manejable para moverla.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Una persona en cada extremo de la comba debe moverla mientras otra persona salta al ritmo de la canción. En cada estrofa de la canción sale la persona anterior que salta para entrar una nueva.

Canción recogida en Paredes de Buitrago:

El reloj te cantaré
que comienza con la una.
Y entre todas las mujeres
te quiero más que a ninguna.
Eres la rosa escogida
del encanto del amor
dime niña si me quieres
y antes de que den las dos.

A las tres he de formar
una torre de marfil,
niña si dices que no
de pena voy a morir,
eres bonita en extremo
y aquí traigo tu retrato
dime niña si me quieres
y antes de que den las cuatro.

Eres bonita en extremo
y te quiero con ahínco
dime niña si me quieres
y antes de que den las cinco.

Si la luna se eclipsara
y el sol se volviera rey
la vida me quitaría
antes de que den las seis.

Las siete son siete llagas
que traigo en el corazón
que son las que a mí me matan
si tú me dices que no.

María flor de mujer,
no des palabra a otro novio,
la vida me quitaría
antes de que den las ocho.

A las nueve me prendieron
por una infame/íngrata mujer
que se llamaba X (*nombre de quien saltaba a la cuerda*)
ya lo puedes comprender.

A las diez ya me sacaron
de aquella horrible prisión,
por una mujer ingrata
que me robó el corazón.

Al amor a tu hermosura
como si fuera de bronce
dime niña si me quieres
antes de que den las once.

Las doce las van a dar
y aquí se acaba el reloj
Dios quiera te cases pronto
y el novio lo sea yo.

■ COMBA: TOCINO

OTROS NOMBRES: Chorizo.

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Paredes de Buitrago, El Berrueco y Cervera de Buitrago.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 3.

EDADES RECOMENDADAS: +6

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Soga o cuerda, debe ser de una longitud y una consistencia que la hagan manejable para moverla.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Una persona en cada extremo de la comba debe moverla mientras otra persona salta. Las personas que dan a la comba dicen la palabra “tocino” o “chorizo” mientras van incrementando la velocidad a la que gira la comba.

■ VELOCIDAD

■ BOTE

OTROS NOMBRES: Bote bolero

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón y El Berrueco.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 5.

EDADES RECOMENDADAS: +8

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Bote metálico

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Un jugador se la queda y los demás jugadores deben de esconderse para no ser descubiertos. Antes de esconderse un jugador debe de tirar el bote dándole una patada lo más lejos posible, mientras el niño o la niña que se la queda va a por él y lo coloca donde se establezca como “casa”. El tiempo que tarda en recoger el bote y ponerlo en su ubicación es del que disponen para esconderse el resto de jugadores.

■ TREN AVIO

OTROS NOMBRES: Esconderite, escondite

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón, El Berrueco, El Atazar, Cervera de Buitrago.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 4.

EDADES RECOMENDADAS: +5

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Después de sortear quién se la “liga”, el jugador o la jugadora se tapa los ojos y empieza a contar hasta un número pactado de antemano. Mientras se cuenta, el resto se esconde para no ser vistos. Cuando termina de contar, comienza la búsqueda a la voz de: “Voy”. Cada vez que ve a una o uno, va al sitio dónde ha contado y dice el nombre de la persona que ha visto. Mientras, el resto intentan llegar al sitio de la persona que se la ‘liga’ para ‘salvarse’, diciendo: ¡por mí! o ¡por mi y por todos mis compañeros!. El juego termina cuando todas las personas que juegan se han salvado o han sido encontradas. La primera persona que ha sido vista, es quien ‘la liga’ la próxima vez.

■ JARABA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Cincovillas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 8.

EDADES RECOMENDADAS: +6

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Quien se la queda tiene que contar hasta el número acordado mientras el resto de participantes se esconde. Al terminar de contar quien se la queda tiene que tratar de encontrar al resto de jugadores, según lo vaya haciendo tendrán que ir todos de la mano para conseguir atrapar a todos.

■ GUARDAS Y LADRONES

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Cincovillas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 8.

EDADES RECOMENDADAS: +6

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Se divide a los jugadores en dos grupos iguales. Uno de perseguidores (denominado “guardas”) y el otro que huye (denominado “ladrones”). Al ser atrapado un ladrón, es llevado a un lado del campo de juego en un lugar que se haya designado previamente como la cárcel.

■ MARIA LUMBRE

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: El Atazar

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 5.

EDADES RECOMENDADAS:

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Cualquier objeto útil para dibujar círculos en el suelo (palos en la tierra, tizas en cemento).

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Se dibujan círculos en el suelo dentro de los cuales se colocan a modo de “casa” los jugadores a excepción de quien se la queda. Quien se la queda dice “María Lumbre”, los demás le responden “en aquella casa bulle” y salen corriendo para cambiarse de “casa”, en ese momento quien se la queda debe de tratar de pillar a alguno o robar una “casa”, si lo consigue quien es pillado o se queda sin “casa” pasa a quedarsela.

■ EL ARO

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Cervera de Buitrago y El Berreco.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 1 (Puede ser un juego individual o colectivo).

EDADES RECOMENDADAS: +5

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Aro y vara de metal.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: No.

¿CÓMO SE JUEGA?: Hacer rodar por el suelo un aro ayudándose de una vara de metal llamada guía, la cual en uno de sus extremos tiene forma de gancho permitiendo éste que se sujete el aro.

VARIANTES: Tras trazar un recorrido se pueden hacer carreras para ver quién rueda más deprisa el aro y también quién es capaz de hacerlo rodar durante más tiempo sin que se caiga.

■ LA GALLINITA CIEGA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Paredes de Buitrago.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 8.

EDADES RECOMENDADAS: +6

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Pañuelo para cubrir los ojos.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: No

¿CÓMO SE JUEGA?: Una jugadora o jugador hace de gallinita ciega. Para ello se le tapan los ojos con un pañuelo, de manera que no pueda ver nada. El resto de los participantes hacen un corro en torno a ella/él y comienzan el siguiente diálogo:

- Gallinita ciega ¿qué se te ha perdido? (dice el corro)
- Una aguja y un dedal (contesta la gallina).
- Pues da tres vueltas y los encontrarás. Una, dos y tres (dice el corro).

La gallinita da tres vueltas sobre sí misma y, con los brazos extendidos, intenta coger a alguien del corro. El resto intentará que se despiste agachándose, tocándola, apartándose... Cuando consigue dar con alguien, debe adivinar, solamente por el tacto, de quién se trata. Si acierta, coloca la venda a la persona que ha cogido, pasando a ser ésta la gallinita; si no, repite de nuevo.

■ **CORRO: BAILE DE LAS CARRASQUILLAS**

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Paredes de Buitrago y Cervera de Buitrago.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 6.

EDADES RECOMENDADAS: +6

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Las personas participantes se dan la mano formando un corro. En cada estrofa deben realizar los gestos que se indican en la canción interactuando con una de las personas del corro si es necesario.

VARIANTES: Recuerdan también jugar a la comba utilizando esta canción.

Canción recogida en Paredes de Buitrago:

El baile de las carrasquillas
es un baile muy disimulado.
Hincando la rodilla en tierra
todo el mundo se queda mirando.

A la vuelta a la vuelta María,
que en mi pueblo no se baila así,
que se baila de espaldas de espaldas.

Muchachita meneas esas sayas,
muchachita meneas esos brazos,
y a la media vuelta a la media vuelta
se dan los abrazos.

■ CORRO: DOÑA ANA DOÑA ANA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: El Atazar.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 6.

EDADES RECOMENDADAS: +5

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Las personas participantes se dan la mano formando un corro a excepción de una de ellas que está en el centro y al finalizar la canción elige a otra para que la sustituya.

Canción recogida en El Atazar:

Doña Ana, Doña Ana

que no está aquí

que está en el jardín

regando las flores

de mayo y de abril.

Quitaremos este puestecito

que está estorbando aquí.



■ CORRO: RATÓN QUE TE PILLA EL GATO

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Paredes de Buitrago.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 8.

EDADES RECOMENDADAS: +5

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Se escogen dos participantes al azar o por sorteo. Uno de estos dos participantes tendrá el papel de gato y otro el de ratón.

Una vez elegidos, el resto de participantes forman un corro cogidos de la mano y gira en el mismo sentido cantando la siguiente canción:

Ratón que te pilla el gato,
ratón que te va a pillar,
si no te pilla esta noche,
mañana te pillaré.

Mientras los niños cantan, el ratón corre haciendo zig-zag por los huecos formados entre los brazos de los participantes y alrededor del corro. El gato por su parte corre detrás del ratón tratando de alcanzarlo y pillarlo, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar. Cuando el gato toca al ratón el juego finaliza y entonces el ratón pasa a ser el gato y a escoger a una persona para que haga de ratón.

■ CORRO: DE LA PATATA

OTROS NOMBRES: Rueda de la Patata.

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Paredes de Buitrago, El Berreuco, Cervera de Buitrago, Mangirón y Patones.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 5.

EDADES RECOMENDADAS: +3

DÓNDE SE JUGABA: Exterior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Las personas participantes se dan la mano formando un corro. Tras la última frase de cada estrofa se sientan en el suelo.

Canción recogida en Cervera de Buitrago:

Al corro de la patata comeremos ensalada

Lo que comen los señores, naranjitas y limones

A chupé, a chupé sentadito me quedé.

Al corro de la patata comeremos ensalada

Lo que comen los señores, naranjitas y limones

A chupé, a chupé sentadito me quedé.

Al corro de la patata comeremos ensalada

Lo que comen los señores, naranjitas y limones

A chupé, a chupé sentadito me quedé.

■ CINCO LOBITOS

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón y Cincovillas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2.

EDADES RECOMENDADAS: +1

DÓNDE SE JUGABA: Exterior / Interior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Este juego normalmente se juega entre un niño o niña pequeña y un niño/a mayor, joven o adulto. Se acompaña la canción girando las manos con los dedos extendidos. El adulto muestra el gesto que el niño o la niña puede repetir.

Canción recogida en Mangirón:

Cinco lobitos tiene la loba

cinco lobitos detrás de la escoba

cinco parió, a los cinco crió

y a los cinco tetita les dió.

■ ESTE FUE A POR...

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón y Cincovillas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2.

EDADES RECOMENDADAS: +1

DÓNDE SE JUGABA: Exterior / Interior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Este juego normalmente se juega entre un niño o niña pequeña y un niño/a mayor, joven o adulto. Se acompaña agarrando en cada frase los diferentes dedos de la mano del niño/niña empezando desde el meñique y siguiendo por orden hasta el gordo.

Canción recogida en Mangirón:

Este fue a por huevos

este fue a por leña

este hizo el fuego

este los frió

y este pícaro gordo

se los comió.

■ PALMAS PALMITAS

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón y Cincovillas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2.

EDADES RECOMENDADAS: +1

DÓNDE SE JUGABA: Exterior / Interior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Este juego normalmente se juega entre un niño o niña pequeña y un niño/a mayor, joven o adulto. Se acompaña la canción girando las manos con los dedos extendidos.

Canción recogida en Mangirón:

Palmas palmitas

higos y castañitas

azúcar/azuquítar/almendras y turrón

que para los niños son.

■ GATICO MICHITO

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón y Cincovillas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2.

EDADES RECOMENDADAS: +2

DÓNDE SE JUGABA: Exterior / Interior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Este juego normalmente se juega entre un niño o niña pequeña y un niño/a mayor, joven o adulto. Se hace la canción de manera dialogada con el niño o la niña.

Canción recogida en Mangirón:

- Gatico michito, ¿qué has comidito?

- Popitas de leche

- ¿Me das un poquito?

- No

- Pues poma poma poma

■ PINTO PINTO GORGORITO

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón y Cincovillas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2.

EDADES RECOMENDADAS: +2

DÓNDE SE JUGABA: Exterior / Interior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Este juego normalmente se juega entre un niño o niña pequeña y un niño/a mayor, joven o adulto. Se canta la canción y el niño o la niña tiene que esconder una de las manos a la voz de “que se esconda”.

Canción recogida en Mangirón:

Pinto pinto gorgorito,
saca la vaca al veinticinco,
tengo un buey que sabe arar,
retejar, da la vuelta a la redonda
esta manita que se esconda,
debajo la parra de San Miguel,
que está nublado y va a llover.

■ MANITA MANITA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón y Cincovillas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2.

EDADES RECOMENDADAS: +2

DÓNDE SE JUGABA: Exterior / Interior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPANADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Este juego normalmente se juega entre un niño o niña pequeña y un niño/a mayor, joven o adulto. Se acompaña cogiendo las manos del niño o de la niña.

Canción recogida en Mangirón:

La manita manita
se la ha comido la ratita
¿a verla, a verla?

¡No, está enterita!

El manón manón

se la ha comido el ratón

¡No, está enterón!

■ SI VAS AL CARNICERO

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón y Cincovillas.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2.

EDADES RECOMENDADAS: +1

DÓNDE SE JUGABA: Exterior / Interior.

OBJETOS QUE SE UTILIZAN: Ninguno.

¿ACOMPAÑADO DE CANCIÓN?: Si

¿CÓMO SE JUEGA?: Este juego normalmente se juega entre un niño o niña pequeña y un niño/a mayor, joven o adulto. Se acompaña haciendo cosquillas en diferentes partes del cuerpo al niño o la niña cada vez que se dice “aquí”.

Si vas al carnicero

que no te de de aquí,

ni de aquí,

ni de aquí,

de aquí, de aquí, de aquí.

ANEXO II JUEGOS DE CARTAS

INTRODUCCIÓN	78
JUEGOS	79
La Brisca	79
El Tute	79
El Julepe	79
La Escoba	79
El Chinchón	80
El Cinquillo	80
Siete Y Medio	80
Burro	80



INTRODUCCIÓN

Dedicamos este anexo en exclusiva a los juegos de cartas con “baraja española” a los que, tal y como nos han contado en las Mesas de la Experiencia, recuerdan haber jugado en los diferentes pueblos.

Los juegos de cartas eran mayoritariamente juegos a los que jugaban los hombres adultos en las tabernas, en algunos casos también recuerdan jugarlos las mujeres o en familia en las casas. El amplio abanico de juegos a obtener a partir de tan sólo una baraja y las múltiples habilidades que pueden desarrollarse a través de ellos como la estrategia o el cálculo mental hacen que encontremos aquí un recurso de tal potencial que no queremos desperdiciar.

Recogemos concretamente:

- La Brisca
- El Tute
- El Julepe
- La Escoba
- El Chinchón
- El Cinquillo
- Siete y medio
- Burro

Algunos como la brisca, el tute o el julepe son de mayor complejidad y suelen jugarse por equipos, otros tienen normas y dinámicas más sencillas y se juegan de manera individual como la escoba, el chinchón, el cinquillo, el siete y medio o el burro.

■ LA BRISCA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Paredes de Buitrago, Mangirón, Cincovillas, Serrada de la Fuente, El Berrueco, Patones, Cervera de Buitrago y Robledillo de la Jara.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: De 4 a 6. Pueden ser equipos de dos personas en caso de que haya cuatro jugadores o tres personas en caso de que haya seis jugadores. En caso de haber seis jugadores se retiran los doses de la baraja.

EDADES RECOMENDADAS: +12 años.

REGLAS DEL JUEGO: <https://www.nhfournier.es/como-jugar/brisca/>

*Los gestos que acompañan pueden variar según la población.

■ EL TUTE

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Paredes de Buitrago, Mangirón, Cincovillas, Serrada de la Fuente, El Berrueco, Patones, Cervera de Buitrago y Robledillo de la Jara.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 2-4. Puede jugarse en parejas.

EDADES RECOMENDADAS: +12 años.

REGLAS DEL JUEGO: <https://www.nhfournier.es/como-jugar/tute/>

■ EL JULEPE

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Idealmente 6 aunque puede adaptarse a un número menor o superior, retirando cartas o añadiendo una baraja.

EDADES RECOMENDADAS: +12 años.

REGLAS DEL JUEGO: <https://www.nhfournier.es/como-jugar/julepe/>

■ LA ESCOBA

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2. El juego es siempre individual.

EDADES RECOMENDADAS: +6 años.

REGLAS DEL JUEGO: <https://www.nhfournier.es/como-jugar/escoba/>

■ EL CHINCHÓN

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón y Patones.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2. Pueden jugar dos, tres o cuatro jugadores empleando una sola baraja; cinco, seis, siete u ocho jugadores utilizando dos barajas. El juego es siempre individual.

EDADES RECOMENDADAS: +8 años.

REGLAS DEL JUEGO: <https://www.nhfournier.es/como-jugar/chinchon/>

■ EL CINQUILLO

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón, Patones y Cervera de Buitrago.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2. El juego es siempre individual.

EDADES RECOMENDADAS: +6 años.

REGLAS DEL JUEGO: <https://www.juegosdecartas.org/tradicionales/cinquillo/>

■ SIETE Y MEDIO

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón y Patones.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2. El juego es siempre individual.

EDADES RECOMENDADAS: +8 años.

REGLAS DEL JUEGO: <https://www.juegosdecartas.org/tradicionales/siete-y-medio/>

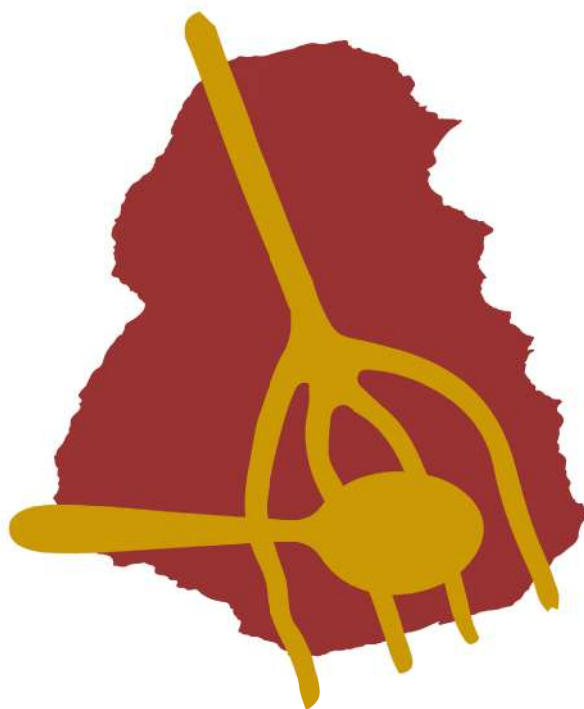
■ BURRO

PUEBLOS EN LOS QUE RECUERDAN HABER JUGADO: Mangirón.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: A partir de 2. El juego es siempre individual.

EDADES RECOMENDADAS: +6 años.

REGLAS DEL JUEGO: <https://www.juegosdecartas.org/tradicionales/el-burro/>



PATRIMONIO y CULTURA RURAL

Mancomunidad Embalse del Atazar

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