

**PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL  
DEPORTE: TESORO DE LA LENGUA CASTELLANA O  
ESPAÑOLA Y SU RELACIÓN CON EL JUEGO (Sebastián de  
Covarrubías, 1611)**



AÑO 2010



### **Coordinadores de la obra**

Manuel Hernández Vázquez

Alejandro Barceló Hernando

Matilde Arroyo Parra

### **Autores**

Alfonso Fco. Ordóñez Dios

José Pérez Calderón

Óscar Rodríguez Santamaría

**PHEJD: TESORO DE LA LENGUA CASTELLANA O ESPAÑOLA Y SU  
RELACIÓN CON EL JUEGO.**

Año 2010

### **Edita**

MUSEO DELJUEGO SL

C/ Comunidad de Madrid nº 3

28230 LAS ROZAS

CIF: B4023106

[www.museodeljuego.org](http://www.museodeljuego.org)



## ÍNDICE

### 1. INTRODUCCIÓN

#### 1.1. MARCO HISTÓRICO

#### 1.2. HISTORIA DE SEBASTIÁN COVARRUBIAS

##### 1.2.1. Su obra

### 2. MÉTODO DE TRABAJO

#### 2.1. Microestructura

#### 2.2. El Suplemento

#### 2.3. Fuentes

### 3. RESULTADOS

### 4. CONCLUSIONES

### 5. BIBLIOGRAFÍA



## 1. INTRODUCCIÓN

En el Renacimiento, cuando despertó el interés por las hablas vulgares, aparecieron los primeros diccionarios de lenguas europeas, con frecuencia llamados *tesoros*, por las riquezas que encerraban. Con algo de retraso frente a ellas, en 1611 —justo entre las dos partes del Quijote— aparecía el *Tesoro de la lengua castellana o española*.

Este es el primer diccionario monolingüe del castellano, es decir, el primero en que el [léxico](#) castellano es definido en esta misma [lengua](#). Es también el primer diccionario de este tipo publicado en [Europa](#) para una [lengua vulgar](#). Se cree que Covarrubias empezó a trabajar en él en 1605, bien entrado ya en los sesenta años.

El autor asoma por todas partes en los artículos: incluye anécdotas, citas, historietas, chistes y comentarios personales. Leyendo el *Tesoro* nos hacemos una idea de quién era Covarrubias y cómo era el mundo en que vivía. Si bien esto no es lo que esperaríamos en principio de una obra lexicográfica, este es desde el punto de vista humano, humanístico y literario uno de los valores del *Tesoro*.

Como tantas veces ocurre en España, esta obra monumental pasó sin pena ni gloria entre sus contemporáneos. Hubo que esperar un siglo para que se le hiciera justicia. La recién fundada Real Academia Española tuvo muy presente el *Tesoro* cuando acomete entre 1726 y 1739 la redacción del siguiente gran diccionario de nuestra lengua: el *Diccionario de autoridades*.

Así, El *Tesoro de la lengua castellana o española* es un [diccionario](#) del [español](#) obra del erudito [Sebastián de Covarrubias](#) publicado en [1611](#). Es el primer diccionario general monolingüe del castellano.

El *Tesoro* no es un *diccionario* tal y como hoy lo entendemos: más que hablar de las palabras, habla del mundo. Es un híbrido entre diccionario y enciclopedia, trufado de refranes, citas de clásicos y de las Escrituras, chascarrillos, relato de



experiencias del autor, e incluso metacomentarios del mismo (comentarios sobre su escritura de la obra).

La intención declarada por el autor era elaborar un [diccionario etimológico](#) que indagara en el origen de las voces del castellano. El modelo eran las [Etymologiae \(612-621\)](#) de [San Isidoro de Sevilla](#), que había hecho lo propio con el latín. Covarrubias recoge la idea tradicional, ya presente en San Isidoro, de que el origen de la forma de la palabra está relacionado con su significado original, por lo que investigar la etimología equivale a descubrir el origen y sentido profundo de las cosas. La calidad de las etimologías que propone está en la línea de su época, proclive a las etimologías fantasiosas y forzadas. Covarrubias está particularmente interesado en encontrar etimologías hebreas en español. Esto se explica porque el [hebreo](#) era considerado la lengua primitiva de la humanidad, la lengua anterior a la confusión en la [Torre de Babel](#), por lo que la lengua que más se pareciera al hebreo resultaría más perfecta y menos corrupta. Asimismo, Covarrubias tiene en mente las obras más recientes de lexicógrafos de otros países, como el *Diccionario muy copioso de la lengua española y francesa*, ([París](#), 1604), de Jean Pallet, o el *Trésor de la Langue Française* de Jean Nicot, ([París](#), 1606), con "la idea de dar noticia a los extranjeros del lenguaje español, y de su propiedad y elegancia, que es muy gran honor de la nación española", según afirma en la Carta preliminar al Tesoro, don Baltasar Sebastián Navarro de Arroyta.

### 1.1. MARCO HISTÓRICO

Por razones políticas, España mantiene un contacto directo con países, gentes y culturas variadísimas y el castellano se divulga por infinidad de territorios gracias a los nuevos descubrimientos.

Durante los últimos años del siglo anterior se va produciendo un cambio en el pensamiento, en las instituciones y en la sociedad de la época. En él influyen:

- La restauración de la idea de imperio y las normas del Derecho Romano.
- Se confirman los límites territoriales de los estados.
- Se inicia la expansión colonialista.



- Cambia la estrategia militar con la aparición de la pólvora en las nuevas armas.

Los Reyes Católicos anularon el poder político de la nobleza, quedando todo el poder concentrado en el rey. Con Carlos I (1516-1556) se restaura la idea imperial y se crea el primer imperio colonial de la Edad Moderna. Es con Felipe II (1556-1598) cuando Sebastián de Covarrubias alcanza su protagonismo.

Respecto a la economía, se produce un aumento de la población urbana, pero el campo sigue aumentando sus recursos e introduciendo mejoras.

Se produce el auge del comercio, utilizando la vía marina.

En lo científico se define el método de investigación.

La organización social estaba dividida en los siguientes estamentos:

- Nobleza: ha perdido parte de su poder, al aparecer los ejércitos; la baja nobleza se arruina.
- Clero: vive afectado por las luchas religiosas; los procedentes de la nobleza copan los puestos de poder dentro de la iglesia.
- Burguesía: su influencia en los negocios es clave para la economía de las ciudades y del Estado.
- Resto del pueblo: el grupo más numeroso es el de los campesinos; se ven obligados a pagar impuestos a los dueños de las tierras, por lo que no prosperan.

Este siglo es el del Renacimiento en España, y todas las artes tienen su desarrollo. Durante el reinado de Felipe II en España se caracteriza por seguir el modelo escorialense.



También en este siglo se extiende el Humanismo por España. Se presta atención a la enseñanza de la poesía, la retórica y el trabajo de los clásicos. Destaca la figura de Luis Vives.

Es el primer siglo de oro de la literatura española.

Sobre lingüística:

En la tradición lexicográfica de la lengua española, las primeras manifestaciones son los diccionarios bilingües de carácter humanístico o práctico, destinados al viajero, al comerciante, al diplomático o al evangelizador.

El adelantamiento de la lengua española a las demás europeas se concretiza en el más extenso diccionario monolingüe: El Tesoro de la lengua Castellana o Española de Sebastián de Covarrubias (Madrid, 1611).

La tradición de etimologistas del español fue iniciada en 1569 por Alejo de Venegas, con la Declaración de algunos vocablos y seguida por las Etimologías españolas (1570) atribuidas al Brocense; la Recopilación de algunos nombres árabigos (1593), de Diego de Guadix; el Vocabulario etimológico (1600), de Bartolomé Valverde; el Origen y etimología de todos los vocablos originales de la lengua Castellana (1601), de Francisco del Rosal, y Del origen y principio de la lengua castellana (1606), de Bernardo de Aldrete. Esta última obra parece que es la más importante y que impulsó a Covarrubias a componer la suya. Sobre todo que el año en que se publica ese libro coincide con el año cuando comienza Covarrubias a componer la suya.

En la dirección marcada por Aldrete a los estudios etimológicos señala decididamente el fundamento latino de léxico español. Covarrubias, en cambio, se alinea en la tendencia, muy generalizada en el siglo anterior, de considerar el hebreo como lengua madre universal.



En el dominio lingüístico considera suficiente equipaje para la tarea su conocimiento del latín, el griego y el hebreo como y su cultura humanística. Pero su base científica no es ni muy moderada ni muy sólida para su tiempo. Él considera la etimología una cuestión de ingenio y como dirá Quevedo, años más tarde, “cosa más entretenida que demostrada”.

Casi al mismo tiempo, en los comienzos del siglo XVII se publicó el Vocabulario degli Accademici della Crusca (Venecia, 1612). Así como el de Covarrubias era considerado el punto de partida de la lexicografía monolingüe del español, el de Crusca representaba el creador de la lexicografía monolingüe en Europa. La confluencia perfecta de estas dos obras se materializa cien años más tarde, en el Diccionario de Autoridades (1726-1739), obra maestra de la lexicografía española y europea del su siglo.

Entre estas dos obras existe un rasgo común: es el recurso a las autoridades literarias. Así como el diccionario italiano incluye sistemáticamente, después del enunciado definitorio de cada término o de cada acepción, uno o más pasajes breves de obras literarias con los que acredita el uso de la voz y se confirma la definición en cuestión, el mismo proceso se emplea fielmente en el diccionario de Covarrubias. Porque el Tesoro intentaba ser en primer término un diccionario etimológico, la mayoría de sus citas son latinas. José Romera Castillo es el que habla de autoridades (sabio) utilizadas para fundamentar las explicaciones de su diccionario, incluyendo en ellas clásicos griegos latinos, la Biblia, San Isidoro, Erasmo, los escritores toscanos, los gramáticos, los historiadores y, finalmente, los literarios españoles.

Teniendo en cuenta las consideraciones de José Romera Castillo sobre la rica variedad de citas, el propósito declarado de Covarrubias era compilar un diccionario etimológico extenso del español. Así, el título Tesoro de la Lengua castellana o española fue decidido por el autor en el último momento. Pero su primera denominación era Etimologías de la Lengua Española. Y en el contrato





firmado con el impresor Luis Sánchez existía una duda en lo que vista el título de la obra.

El valor del libro de Covarrubias consiste en el hecho que constituye la colección más extensa, hasta el momento, de etimologías de la lengua española. Su idea es una vieja preocupación renacentista: la defensa e ilustración de las lenguas nacionales, bien explicitada en la citada dedicatoria a Felipe II. También, en la misma dedicatoria, Covarrubias es bastante explícito respecto a su propósito, señalando la influencia inestimable de las obras del doctor San Isidoro en la realización de su diccionario.

Así, desde el punto de vista de la lengua de los testimonios aportados pueden hacerse en ellos tres grandes grupos:

1. De lengua latina.
2. De lengua románica no española.
3. De lengua española.

Pedro de Valencia, en la censura que precede al Tesoro, elogia el hecho de “que tiene muchas cosas muy útiles y está lleno de varia y curiosa lección y doctrina”. También apreciaba “la propiedad, pureza y elegancia de una lengua se escriba en el tiempo que ella más florece”.

Por otra parte, es bien conocida la crítica de Quevedo sobre este libro, “donde el papel es más que el razón, obra grande y de erudición desaliñada”.

En el prólogo del primer Diccionario académico se reconoce el gran valor del Tesoro no por sus etimologías, sino por su aportación lexicográfica pura. Tanto los filósofos del siglo XVIII como los del siglo XIX han apreciado la obra de Covarrubias como un verdadero “tesoro” donde se encuentra “un rico testimonio del léxico usual de los primeros años del XVIII, especialmente en el reino de Toledo, así como un abundante archivo de noticias sobre usos y costumbres de la



época, de enorme utilidad uno y otro para la comprensión de la literatura del Siglo de Oro.

## 1.2. BIOGRAFÍA DE SEBASTIÁN COVARRUBIAS

Sebastián de Covarrubias y Orozco ([Toledo](#), [1539](#) - [1613](#)), [lexicógrafo](#), [criptógrafo](#), [capellán](#) del rey [Felipe II](#), [canónigo](#) de la [catedral](#) de [Cuenca](#) y [escritor](#) español.

Sebastián de Covarrubias venía de familia culta (su padre recopiló canciones y refranes), fue políglota y humanista, y se interesó por muchos aspectos de la cultura de su época, entre ellos, como veremos, por los emblemas.

El padre de Sebastián y de su hermano Juan de Horozco, [Sebastián de Horozco](#) (1510-1579), era cristiano nuevo e hijo de la [judeo conversa](#) María de Soto. La madre, María Valero de Covarrubias Leyva, por el contrario, era de mejor linaje, según los criterios de la época, y nació en el seno de una familia [cristiana vieja](#) de gran prestigio de teólogos, arquitectos y artesanos. Su abuelo por parte de madre fue el bordador Marcos de Covarrubias, hermano del gran arquitecto [Alonso de Covarrubias](#). Otro hermano era Juan de Covarrubias, [canónigo](#) en la [Catedral de Salamanca](#), quien ayudó a Sebastián en sus estudios y para ser canónigo racionero (con derecho a renta) en la misma catedral.

El que sería famoso [lexicógrafo](#), estudió en [Salamanca](#) ([1565-1573](#)), donde vivió con el susodicho tío abuelo suyo el canónigo Juan de Covarrubias en la Iglesia de Salamanca. En el momento apropiado don Juan renunció a este puesto "a favor de su sobrino", pues se había hecho sacerdote. Fue después capellán de [Felipe II](#), consultor del [Santo Oficio](#) y canónigo de la [Catedral de Cuenca](#), cargo este último que desempeñó más de treinta años. En 1595 fue nombrado Comisario Apostólico encargado de la dotación de rectorías para [moriscos](#).

### 1.2.1. Su obra

En 1610 Sebastián enfermó gravemente, pero se recuperó e imprimió una obra clásica de la literatura emblemática, los *Emblemas morales* ([1610](#)). Escribió, por otra parte, un *Tratado de cifras* y una traducción de las *Sátiras* y epístolas de [Horacio](#) que no se han conservado; sin embargo, es conocido sobre todo por un monumental [diccionario](#), el



[Tesoro de la lengua castellana o española](#) (1611), la mejor obra [lexicográfica](#) publicada entre el [diccionario](#) de [Antonio de Nebrija](#) y el [Diccionario de Autoridades](#) de la [Real Academia Española](#). Su consulta sigue siendo útil para establecer el sentido de la literatura clásica del [Siglo de Oro](#) español.

Aunque la parte [etimológica](#) de este diccionario ha sido ampliamente superada, el *Tesoro* de Covarrubias es obra de un humanista y no se contenta con dar escueta y seca mención de las acepciones de una palabra, sino que diserta con gracia y erudición sobre ellas y aporta refranes, modismos, anécdotas y citas literarias que contienen el término. El mismo autor compuso un *Suplemento al Tesoro* que no llegó a imprimir pero que ha sido editado modernamente. En 1673 el padre [Benito Remigio Noydens](#) reimprimió el *Tesoro* con adiciones de su propia cosecha.

## 2. MÉTODO

Covarrubias dedicó al *Tesoro* el tiempo que le dejaba su cargo de canónigo de Cuenca. Trabajó en él cinco años, lo que implicó redactar unas seis entradas por día, auxiliado por su biblioteca, que era una de las mejores de la época.

Planeó la obra linealmente, comenzando por la A, y al llegar a la C ya daba muestras de angustia ante la magnitud de la tarea que había emprendido.

Sebastián de Covarrubias empezó a redactar el que sería su *Tesoro* en la [primavera](#) de [1605](#). El trabajo lo realizó en los años siguientes entre las ciudades de [Valencia](#) y [Cuenca](#). La avanzada edad del autor -66 años al comenzar el proyecto- hizo que a partir de la [letra C](#) redujera la extensión media de los [artículos](#), a causa del temor a morir antes de acabar su obra.

El reconocimiento a la labor de Covarrubias no llegará hasta que, tras la fundación de la [Real Academia Española](#) en [1713](#), esta lo tome como un referente de primer orden para su proyecto principal, la redacción de un gran diccionario del español, que llevarán a cabo con el [Diccionario de Autoridades](#) (1726-1739). En el prólogo de este los académicos reconocieron el trabajo precursor del canónigo toledano. Según Fernando



Lázaro Carreter, «la Academia estudió, usó ampliamente y veneró el diccionario de Covarrubias».

Otros diccionarios posteriores tomarán como fuente el *Tesoro*, particularmente los diccionarios plurilingües de español y otro idioma del siglo XVII: el *Thresor de deux langues françoise et spagnole* (París, 1616) de [César Oudin](#) , el *Ductor in linguas* (Londres, 1617) de [John Minsheu](#) o el *Vocabolario italiano e spagnolo* (Roma, 1620) de [Lorenzo Franciosini](#).

En palabras de [Juan Miguel Lope Blanch](#), en el *Tesoro* «se suma la consideración del origen lingüístico de la palabra al estudio enciclopédico de su historia y de la historia de lo designado por ella».<sup>[3]</sup> Por ello, a diferencia de lo que sucede en la [lexicografía](#) moderna, que considera que el diccionario debe recoger únicamente informaciones [lingüísticas](#), es decir, definir los [sentidos](#) de la [palabra](#) y no enumerar características del [referente](#) u objeto real, el *Tesoro* proporciona abundantes informaciones de tipo [enciclopédico](#) y no estrictamente lingüístico. Además, el *Tesoro*, como era habitual en la época, recoge también nombres propios ([antropónimos](#), [topónimos](#), [orónimos](#), etc.) de los que proporciona abundantes informaciones.

Una de las características más repetidamente señalada del *Tesoro* es el estilo personal que en él utiliza su autor. Covarrubias introduce constantemente en los artículos la primera persona, manifestando opiniones, haciendo divagaciones, contando historias y anécdotas propias y ajenas, etc.

La estructura de entradas y subentradas del original es confusa (por opciones del autor y por errores del cajista), hasta el extremo de que —recuerda Ignacio Arellano en su prólogo— no se puede decir con seguridad cuántas entradas constituyen la obra. Además, los datos sobre una palabra bien pueden estar en la entrada de otra, porque fue allí donde el autor se acordó de ella. O puede haber repeticiones:

Las "etimologías" que brinda son con frecuencia fantásticas, porque las procedencias de las palabras se explican por parecidos y simpatías: "Púdose decir



teta de la letra griega Θ, *thêta*, a la cual la teta de la mujer tiene mucha semejanza, por cuanto es en forma redonda y en medio tiene el pezón semejante al punto de la dicha letra" (el origen de esta palabra es controvertido, pero no parece tener que ver con la letra griega...). Otro caso: "Dijose *mona* de *monos*, griego, que vale solitario, porque estos animales viven de ordinario en islas deshabitadas" (en realidad viene de un [término árabe](#) relacionado con la mala suerte atribuida a estos animales). Pero, como ya avisó el autor: "es tan de grande utilidad el conocimiento de las etimologías, que aun hasta las falsas se han de estimar, porque ocasionan a la inquisición y investigación de las verdaderas".

La [macroestructura](#) (organización del léxico recogido en el diccionario) consta de unas 11.000 entradas. Si contamos las palabras que no tienen entrada propia pero que son definidas dentro del artículo correspondiente a otra, la cifra aumenta a unas 17.000 según [Martín de Riquer](#). Las características principales de la macroestructura son:<sup>[5] [6]</sup>

- Saltos e incongruencias en el [orden alfabético](#). La inestabilidad [ortográfica](#) propia de la época anterior a la normativa de la [Real Academia Española](#) aumenta el desorden en este sentido, dado que una misma palabra puede aparecer definida en varios lugares escrita de distintas maneras. Covarrubias se declara partidario del criterio fonetista en ortografía, pero no siempre es consecuente con el mismo.
- Concepción abarcadora del léxico que le lleva a incluir [dialectalismos](#) (sobre todo de [Castilla la Vieja](#), [Toledo](#) y [Andalucía](#)), [vulgarismos](#), [tecnicismos](#), [arcaísmos](#), etc.
- La extensión de los artículos es desigual, desde las pocas líneas a las ocho páginas. La mayoría se sitúan entre las diez o veinte líneas.
- En ocasiones organiza las palabras en familias léxicas, incluyendo como [lema](#) únicamente la palabra que considera [raíz](#) de las demás, que no tienen artículo propio, lo cual puede dificultar la consulta.
- En las palabras [polisémicas](#), a veces ofrece artículos distintos para cada [acepción](#) y a veces las incluye todas en la misma entrada.



- Las variantes gráficas o [fonéticas](#) de un mismo término las soluciona mediante reenvíos de una forma a otra, aunque otras veces las junta sin más en la misma entrada.

## 2.1. Microestructura

La [microestructura](#) (organización interna de cada artículo lexicográfico) del *Tesoro* se caracteriza por una gran heterogeneidad y una mezcla de datos lingüísticos y enciclopédicos. En cuanto a los lingüísticos, encontramos:

- [definición](#)
- autoridades [literarias](#) que refrendan el uso de la palabra
- equivalencias en latín
- etimología
- [refranes](#) u otras construcciones [fraseológicas](#) en que interviene la palabra
- derivados léxicos y otras palabras de la misma familia

La información de tipo enciclopédico comprende explicaciones sobre el objeto a que se refiera la palabra, cuestiones referidas a [simbología](#), textos variados que ilustren el tema -literarios, [científicos](#), doctrinales, etc.-, juicios [morales](#), curiosidades, entre otros. Sin embargo, lo más habitual es que no se encuentren todos estos elementos en cada artículo, sino solo algunos. Los más habituales son la definición y la etimología.

## 2.2. El Suplemento

Entre finales de 1611 y [1612](#) Covarrubias empezó a trabajar en lo que sería el *Suplemento* a su *Tesoro de la lengua castellana o española*. En él fue incorporando nuevas voces o ampliando los artículos ya incluidos en la obra. Se trata en total de 2.179 artículos. La mayor parte corresponden a nombres propios, por lo que no se trata de información lingüística, y solo 429 pertenecen al léxico común, de los cuales 219 son entradas nuevas. Destaca sobre todo la atención prestada a los arcaísmos y los tecnicismos.



### 2.3. Fuentes

Covarrubias se sirve de un buen número de diccionarios a la hora de elaborar el suyo. Los utiliza sobre todo para encontrar las etimologías de las palabras castellanas y, en el caso de los de latín, para aportar su equivalencia latina.

En cuanto a diccionarios de latín utiliza sobre todo los de [Elio Antonio de Nebrija](#), sobre todo el conocido como [Vocabulario español-latino](#) (*Dictionarium ex hispaniensi in latinum sermonem, ¿1494, 1495?*), aunque también el [Diccionario latino-español](#) (*Lexicon hoc est dictionarium ex sermone latino in hispaniensem, 1492*). También recurrió a menudo al [Diccionario latino](#) del [italiano Ambrosio Calepino](#).

Para los vocablos griegos cita sobre todo el *Lexicon* (1589) de [Ioannes Scapula](#), un *Lexicum graecum* que podría ser el de [Benito Arias Montano](#) y otras obras. Para el francés, el *Dictionariolum latino graeco gallicum* (1564) de [Horacius Tuscanella](#), entre otros. Para el alemán, su principal fuente es [Goropius Becanus](#) y sus *Origines Antuerpiae* (1569).

### 3. RESULTADOS

Este trabajo consiste en una recopilación de todos los términos relacionados con el juego, los deportes o la recreación, así como también de todos aquellos implementos, instalaciones o partes que los componen.

Los hemos ordenado por orden alfabético para comprender mejor su observación.

#### LETRA “A”

**ABEJÓN:** El juego del abejón que se hace entre tres, y el del medio, junta las manos, amaga a uno de los dos que le esperan, el un brazo levantado y la mano del otro puesta en la mejilla, y da al que esta descuidado; entonces ellos tienen libertad de darle un pestorejazo.

**ABRIR: resto abierto:** cuando el que juega tiene la libertad de poder hacer el resto que quiere.



**ACADEMIA:** Fue un lugar de recreación y una floresta que distaba de Atenas mil pasos; dicha así de Academo, héroa; y por haber nacido en este lugar Platón, y enseñando en él con gran concurrencia de oyentes, sus discípulos se llamaron

**ACOGER:** **acogerse:** escaparse y ponerse a salvo

**ACOSAR:** **acosado:** el perseguido y fatigado de otros

**ADELANTARSE:** Ganar por la mano a los demás en la ejecución de algún negocio

**ADIVINAR:** **adivinanza:** Hay un juego que llaman “quién te dio”; éste ejecutaron los ministros de Satanás en Jesucristo, redentor nuestro Lucas, cap.22 núm 63. Hay algunos proverbios, como: “lo que con el ojo se ve, con el dedo se adivina”. “Por adivino le pueden dar cien azotes”, cuando alguno dice una cosa que, aunque está por acontecer, es ya prevista de todos por las causas de donde procede.

**ADUFRE:** tocar el adufre o el pandero, en arábigo, se llama aduph, y todo viene bien con la raíz hebrea.

**AFÁN:** para los que llamásemos afanados, y a aquel demasiado ejercicio y trabajo; afán.

**AFLOJAR:** por otra metáfora decimos aflojar en la carrera, como el caballo que partió con furia y la perdió antes de llegar a donde había de parar

**ÁGIL:** El ligero que con destreza y desenvoltura y facilidad se mueve a hacer cualquier cosa.

**AGONALES:** fiestas; eran las que se celebraban al dios Jano o al dios Agonio, las cuales creían presidir en la acción y ejecución de todas las cosas que se hacían; y porque en las tales fiestas el ministro que debía sacrificar al carnero, teniéndole





ya a punto y alzando el brazo con el cuchillo, decía: -¿Agón?, preguntando si le degollaría, quedó el nombre de agonavia.

**AGUARDAR:** al compañero con quien se corren parejas, es no írsele adelante.

**AGUINALDO:** es lo que se presenta de cosas de comer o vestir por la fiesta de Pascua de Navidad. Casi en el mismo tiempo que nosotros usamos los aguinaldos, tenían los gentiles sus días geniales, que eran por el mes de diciembre, cuando unos a otros se enviaban presentes y regalos de algunas cosas de comer y pertenecientes a la mesa.

**AHOGAR:** **Dar mate ahogado**, del juego del ajedrez, querer las cosas súbitamente, al punto, sin dilación ni sin poder tomar acuerdo

**AJEDREZ:** juego muy usado en todas las naciones, y refiere Polidoro Virgilio, *De inventione rerum*, que el juego del ajedrez se inventó cerca de los años de mil seiscientos y treinta y cinco de la creación del mundo, por u sapientísimo varón dicho Jerjes, el cual queriendo por este camino enfrenar con algún temor la crueldad de cierto príncipe tirano, y advertirle con esta nueva invención, le enseñó por ella que la majestad sin fuerzas y sin ayuda y favor de los hombres, vale poco y es mal segura. Porque en este juego se hacía demostración que el rey podía ser fácilmente oprimido, si no anduviese cuidadoso de sí y fuese de los suyos defendido, como se ve en el entablamiento de las piezas, y en el movimiento y uso de ellas. Porque a las esquinas se ponen los roques, que son los castillos roqueros, junto a ellos estaban los arfiles, corrompidos de alfiles, que vale tanto *fil* como elefante, porque peleaban con ellos, como es notorio; y nota que marfil vale tanto, en arábigo, como diente o cuerpo de elefante. Tras ellos los caballos, figurando en estos la caballería, la reina, el consejo de guerra, la prudencia, y éstos llevan en medio al rey. Delante en vanguardia van los peones, que es la infantería. Los escaques son las castramentaciones, y el lugar que cada uno debe guardar. Dijéronse escaques, *ab scandeno*, porque se va por ellos subiendo a encontrar con el enemigo; y todos ellos en común, trebejos, de trebejear, que es curtir y herirse



unos con otros, donde se dijo día de trabajo y día de cutio. Y aunque arriba hemos dicho que ajedrez tomó nombre de Jerjes, Diego de Urrea dice ser nombre persiano, dicho en su lengua *sadrenq*, comezón de sarna, porque los jugadores de ajedrez siempre traen inquieto el juicio mientras juegan, y dentro y fuera se están rascando y concomiendo. Los árabes corrompieron el vocablo, y dijeron *xatrang*, y nosotros le corrompimos más llamándole ajedrez.

**ALBOGUE:** cierta especie de flauta o dulzaina, de la cual usaban en España los moros especialmente en sus zambras.

**ALEGRÍA: alegrías:** fiestas públicas que se hacen por los sucesos prósperos de victorias o nacimiento de reyes, príncipes e infantes.

**ALFILEL:** Un juego hay de los niños con los alfileles que llaman punta o cabeza, y con ellos juegan al bochuelo, y al cruzar, y al soplillo.

**ALIJARES:** Vale tanto como ejidos y salidas espaciosas de los pueblos a donde la gente suele salir a recrearse y a holgarse; dicen ser palabra turquesca, y que en aquella lengua *aldixari* vale tanto como el fuera o el de fuera. Diego de Urrea dice significar lugar de trato y comercio, y en su terminación es *ixarun*, del verbo *axere*, que significa juntarse la gente en paz a conversar y tomar solaz; y de allí llamaron al número diez los árabes *axere*, porque en él concurren y se rematan las unidades y hacen el número de muchos, y en los ejidos se junta el pueblo las fiestas. **2.** en Granada es una casa de placer que tenían los reyes moros sobre el río de Genil.

**ALQUERQUE:** Es un juego de piedrecillas, sobre un tablero rayado que hace diversos cuadros, y por las rayas van moviéndose, y cuando hayan tercera casa vacía del contrario, pasan a ella, ganándole la piedra que estaba en medio; que algunas veces acaece ser dos y tres, y si pudiendo tomar, no lo hace, pierde la suya, y por término propio se la soplan. Estas pedrezuelas en los tableros de los



ricos eran hechas con arte, o de cristal o de vidrio, porque salían de sus casillas a robar, se llamaron *latrunculos*.

**ALTA Y BAJA:** Dos géneros de danzas que trajeron a España extranjeros, que se danzaban en Alemaña la alta la una y la otra en Alemaña la baja, que es en Flandes.

**ALTANERÍA:** Caza de volatería, por lo alto, como la del milano y la garza y la cuerva y las demás.

**AMARRAS:** **marro:** un juego en que se tira del puesto al hito o Fito, que por estar fijo se dijo así.

**ALZAR:** Alzar en el juego de los naipes, es dividir la baraja, para que los naipes que estaban debajo se pongan encima. Jugar al alzar, echar en alto alguna moneda sobre el ladrillado o el losado y el que esta mas lejos de la raya o juntura gana.

**ANDABATES:** Eran ciertas gentes que peleaban cerrados los ojos, y un género de gladiadores en Roma que, cubiertos de armas y con unas celadas sin vista y unas porras en las manos o otras armas peleaban a tienta unos con otros, y así daban palo de ciego y muchas veces en vacío. También había un cierto juego de muchachos, a imitación desto, casi como el de la gallina ciega que ahora usan.

**ANFITEATRO:** Un edificio redondo hecho de dos teatros, que de todas partes dél se veía el área o plaza que estaba en medio, donde se hacían los juegos gladiatorios y se lidiaban las fieras.

**ANTUVIAR.** Jugar de antuvión es adelantarse y ganar la mano al que viene a hacer algún desaguisado o agravio.

**APARIENCIA:** **apariencias:** son ciertas representaciones mudas que, corrida una cortina, se muestran al pueblo y luego se vuelven a cubrir.



**APÓLOGO:** Es la fábula, cuento o patraña en que introducimos a los animales brutos y a los árboles y cosas inanimadas que hablan y dicen alguna cosa, como las fábulas de Esopo.

**APRETAR: apretantes:** los jugadores redomados y sagaces, que cuando les parece ocasión aprietan al contrario con los envites y el resto.

**ARENILLAS:** Son unos dados que no tienen puntos en más de una cara y van por su orden: 1, 2,3, etc.

**ARFIL:** una de las piezas de ajedrez, que corre los escaques por los lados o esquinas.

Argolla. Juego de argolla.

**ARMAR:** Armar al que juega es darle dineros. 9. Armar el juego es hacer trampas componiendo los naipes a su modo.

**ARRANCAR:** Los niños tienen un juego, que uno está en el suelo y el otro prueba a levantarlo, y dícele: arráncate nabo; responde: no puedo de harto. Arráncate cepa; responde: no puedo de seca.

**AS:** En nuestro castellano vale tanto como un punto, así en el juego de los naipes como en el de los dados; y este punto era la unidad, dicho canis, el cual no solo no gana, pero había de poner en la tabla la posta que se jugaba, para el que echaba el punto dichoso de

**ASENTAR:** En el juego del esgrima es dejar la espada y sentarla en el suelo donde la halló.

**ATLETA:** el luchador. Este nombre comprende debajo de sí todos los que se ejercitan en el arte gimnástica.

**LETRA “B”**



**BALOTA:** diminuto de bala, vale pelota pequeña o pelotilla; con estas, blancas y negras, suelen votarse los negocios secretos en algunas comunidades, como en otras con habas según el uso antiguo.

**BALLESTA:** arma conocida, y después de la invención de la pólvora no tan usada como en los tiempos atrás. Se llamaban “ballestas” unas ciertas máquinas con que arrojaban piedras gruesas. Éstas se llamaban trabucos; había otras ballestas que se armaban con un torno; estos arrojaban saetas muy gruesas y hacían con ellas mucho daño; agora ya sirven tan solamente para la caza.

**BANDURRIA:** Género de instrumento, a modo de rabel pequeño, todo él de una pieza y cavado; tiene por tapa un pergamino y hiérense las cuerdas con los dedos, tiene las voces muy agudas y mezclándole con otros instrumentos alegra la música.

**BARAJA:** Llaman baraja el numero dellos con que juegan, por ser ocasión de contender unos contra otros, deseando cada uno ganar, 4. y el revolver unos naipes con otros llaman barajar.

**BARATO:** “Dar barato” sacar los que juegan del montón común, o del suyo, para dar a lo que sirven o asisten al juego.

**BARBA:** referido a “echar la barba”, juego de las suplicaciones, que aplican la paga de las suplicaciones que han comido los circunstantes a uno dellos con título de que es el más honrado, lo cual se significa por la barba.

**BARRA:** comúnmente llamamos barra una pértiga de hierro, que sirve de levantar piedras y otros pesos. Destas tienen en los molinos para levantar las piedras dellos, y los molineros, que de ordinario son hombres de fuerzas, suelen tirar con ellas y hacer apuestas, de donde nació una frasis castellana “estirar la barra”.

**BARRAS:** en el juego de la argolla, lo que ella es haz; y dijose así por estar señalada con unas rayas atravesadas unas con otras, como las barras. En el juego



de la argolla, lo que ella es haz; y se dijo así por estar señalada con unas rayas atravesadas unas con otras, como las barras.

**BASA:** Baza, en el juego, son las cartas ganadas, las cuales van haciendo fundamento con la primera, de do tomaron el nombre. Cuando uno se lo habla todo, sin que otro alguno de los circunstantes puedan decir su razón, comúnmente se dice del tal que no dejó hacer baza a los demás, aludiendo al juego de las bazas.

**BASTÓN:** Lllaman bastones o bastos, uno de los 4 manjares de los naipes, y tiene la figura que les hemos dado. Notoria cosa es que los juegos que consisten en vencer o ser vencidos tienen una semejanza de guerra, como el juego del ajedrez, las tablas y los demás, y particularmente el juego de los naipes.

**BIRCOS:** bolos.

**BOCA:** de esta deriva “bocas”, en el juego de la argolla, son las opuestas a las barras, y el que entra por allí la bola, ha de volverla, que llamas deshacer las bocas, y tener dos bocas en el entretanto.

**BODOQUE:** el globo o pelotilla de barro que se tira con el arco o con la ballesta.

**BOLA:** comúnmente se entiende por esta la de palo con que se juega a los bolos.

**BRINCAR:** dar saltos para lo alto, resurtiendo para riba como hacen los danzantes, que con particular nombre llaman estos saltos “cabriolas”, por imitar a las vacas cuando saltan por las breñas. Dar saltos para lo alto, resurtiendo para arriba como hacen los danzantes, que con particular nombre llaman estos saltos “cabriolas”, por imitar a las vacas cuando saltan por las breñas.

**BARAJA:** el número dello con que juegan, por ser razón de contender unos contra otros, deseando cada uno ganar.

**BARAJAR:** revolver unos naipes contra otros.



**BAZAS:** en el juego, son las cartas ganadas, las cuáles van haciendo fundamento sobre la primera, de donde tomaron el nombre.

**BOTAR:** en el juego de la pelota es jugarla del bote, sacándola. Dar bote o salto la misma pelota. Dar bote o salto a la misma pelota.

**BRAZO:** de esta deriva “desembrazar”, la lanza es lanzarla o la caña en el juego de cañas.

**BRÚJULA:** tienen un juego en Italia que ponen sobre la mesa una puentecilla con muchos arcos, por donde caben unas bolitas al justo, con sus números encima, empezando de los extremos uno, dos, hasta once y doce; en medio de los cuáles esta el arquillo que llaman el “bus de madona”, que vale el agujero de la dama o señora; júéganle con doce bolas y procuran entrarlas en los agujeros de mayores números, para ganar más, y así apuntan al once y al doce; pero si entran por el bus de madona pierden el juego.

**BRUJULEAN:** cuando los jugadores de naipes, que muy despacio van descubriendo las cartas y por solo la raya antes que pinte el naipe discurren lo que puede ser.

## LETRA “C”

**CABE:** En el juego de la argolla es la distancia que hay de una a otra bola, que para serlo por lo menos ha de caber en medio la paleta, sin tocar ninguna de las dos, y de aquí tomo el nombre; y cabe de paleta es el que está tan junto, que de una bola a otra no hay mas tierra o suelo que pueda tomar la paleta tendida en medio, y errarle es de ruines jugadores; y para ser cabe ha de hacer que la bola de su contrario , tocada con el golpe de la suya, pase de la raya del juego y vale dos piedras o pedradas.

**CABEZA:** Apunta y cabeza: Juego de niños con alfileres: “¿A qué me la dices, punta o cabeza?” Teniendo el alfiler cubierto por los dedos.



**CACHERA:** Ropa basta que se hace de tela de mantas frazadas, tienen vello por dentro y por de fuera. Mucha semejanza tiene la ropa cachera a la que se usaban en los gimnasios, con que se arropaban después de haberse ejercitado en aquellos ejercicios corporales y fatigosos, de los cuales salían cansados y sudados, y arropábanse con unas ropas velludas que llamaban endromides, por que se aprovechan de ellas para no resfriárselos que habían luchado, corrido o tirado el disco, conteniendo unos con otros. Desta hace mención Marcial en muchos lugares.

**CALABAZA:** Nadar sin calabazas: es lo mismo que cerca de los latinos natate sine cortize; de los que están ya industriados y amaestrados en algún arte o ejercicio, de manera que pueden valerse por sí. Las calabazas sustentan en el agua a los que no saben nadar, que sin ellas se irían a lo hondo.

**CANDELERO DE FLANDES:** Es un cierto juego que hacen para reír y burlarse de alguno.

**CANDELERAZO:** golpe que se da con el candelero. Esto acontece muy de ordinario a los que juegan de noche, y se desavienen arrojándose unos a otros lo que más tienen a mano, que suelen ser candeleros.

**CAÑAS: Jugar las cañas:** género de pelea de hombre a caballo. Este llama juego troyano. Y se entiende haberle traído a Italia Julio Ascanio. Describe Virgilio: Primero desembarazaban la plaza de gente, hace la entrada con sus cuadrillas distintas, acometen, dan la vuelta, salen a ellos los contrarios

De las cañas delgadas y a veces de las gruesas se aprovechan los pescadores de caña, los cuales dieron ocasión al refrán: “Pescador de caña mas come que gana”. Ovidio la llamó trémula, porque el pez clavado la hace encorvar.

Los niños hacen unos caballitos de cañas en los cuales todos dimos nuestras carreritas, hicimos casillas de tejuelas y armamos carretillas de corcho, y jugamos a pares y nones.





**CAPA:** Echar la capa al toro: vale normalmente aventurar o perde la hacienda por salvar la vida. Es muy común si el toro va a los alcances de uno echarle una capa para que se cebe con ella. Prima pila es dominguillo de paja que le ponen en la plaza para burlar al toro, con calzan jubón, y cuera: muy apicarado, si le ponen capa será tal como la que nos pinta Marcial. Reñir con capa y espada: es de hombres que no vienen prevenidos para quistión, y revuelven la capa al brazo izquierdo para repararse de los golpes de su contrario. Dar capote: término del juego de los cientos en la mayor ganancia y suerte

**CAPADILLO:** el juego del chilindrín, sin ochos y nueves, por haberle quitado aquellas cartas le pusieron ese nombre.

**CAPELLAR:** la cubierta a la morisca que sacan en los juegos de cañas por librea, de marlota y capelar.

**CARREARA:** lugar donde corren los caballos

**CARRO:** se emplea en ciertos juegos que llaman certamines curules, que se celebraban en Roma en el Circo Máximo, también había carros para pelear como decía Homero y algunos decían falcatos por que tenían cuchillas a mode de hoces y guadañas en los laterales.

**CARTA:** Carta Blanca. En el juego de Naipes cuando en todas las cartas que dan al que juega no hay ninguna fura. Cartas, los naipes y así tienen el título de cartas y bastones. Dar cartas en el juego y ser postre, y repartir a los demás. Pecar por carta de mas o de menos cuando o se excede o no se llega, tomado del juego del 15 o veintiuno. Descartarse desechar las cartas en el juego, descarte.

**CASCABEL:** Cascabelada: la fiesta que se hace con los petrales de cascabeles.

**CASTILLO Y LEÓN:** cierto juego con la moneda que tiene de una parte un castillo y de otra un león, y echándola en alto al asentarse en el suelo ha de quedar de una de las dos faces. Este mismo juego jugaban en Roma los muchachos con



otra moneda, que de una parte tenía una cabeza humana, con dos rostros, de la otra una nave; debía ser la de Jano y más propiamente del patriarca Noe.

**CASTRO:** Lugar donde el ejército está sentado en el campo, repartidos por sus cuarteles, formadas sus calles y sus plazas y por que la planta suya está lineada, y se parece a las rayas del tablero en que los muchachos juegan con unas pedrezuelas, llamaron a este juego el Castro.

**CAZAR LA OLLA:** es un juego muy ordinario que se juega entre las mozas por el tiempo de carnaval carnestolendas o antruejo. Sientasé una en un puesto en medio de la plaza, y a esta llaman la olla de la miel; guardándola otra moza, y tienenlas dos de los cabos de una soga larga; las demás llegan a catar la olla y danle un buen porrazo; corre tras ella la guardia y si alcanza a darle palmada no soltando la soga, se viene a poner en el puesto, y la que era olla queda por guarda.

**CESTO:** Era un género de manopla o armadura de la mano, con que antiguamente jugaban a las puñadas, del cual hace menciona Virgilio, introduciendo en este juego a Darete y a Entello. Son unas manoplas con muchas correas menudas, injertadas y tejidas unas con otras, y dentro del puño parece tener el que pelea una bola, y esta era de plomo.

**CHILINDRON:** Juego de cartas, usado en España; apacible y de conversación, porque van en rueda pidiendo cartas desde el as hasta el rey. El que juega sin ochos y nueves llaman el capadillo.

**CHITA:** El hueso del carnero o de la vaca de la cuartilla del pie, que con otros llaman hita, del verbo Figo, gis, porque la hincaban en el suelo y tiraban con herrones o tejos a calvarla. Los muchachos ponen una hincada en la tierra y otra encima, y tiran a derrocarla.

**CHOCLON:** Deste termino usan los jugadores de argolla cuando la bola de golpe se entra por las barras.



**CHUECA:** Es una bolita pequeña con que los labradores suelen jugar, en los ejidos. 2: el juego que llaman de la chueca , poniéndose tantos y tantos; y tienen sus metas o piñas, y guardan que los contrarios no les pasen la chueca por ella, y sobre esto se dan muy buenas caídas y golpes. Al que es gordo y redondo, de poca estatura, tan ancho como largo, dicen estar como una chueca, por ser redonda. 3: Los huesos que juegan en las rodillas y codos llamamos choquezuelas, porque son como medias bolillas.

**CIENTO:** Juego de los cientos, juego ingenioso y muy usado en España

**CINCO:** Dar cinco de corto: se dice del que ha hecho falta, y dar cinco de largo, el que ha sido demasiado. En el juego de la argolla y de los bolos ponen estas dos rayas, una para el que no llega a la primera, que esta antes del juego, y otra para el que se pasa.

Dar cinco de calle: pasar por medio de los bolos sin derrocar ninguno

**CIRCO:** Llamaron circo los latinos al lugar en el cual el pueblo tenia asientos para ver los juegos, y este era en forma redonda u ovalada.

**COLUMPIO:** Soga fuerte y doblada que se echa sobre una viga del techo y subiéndose en ella una persona, las demás la bambolean de una parte a otra parte, y en el Andalucía es juego común de las mozas.

**COPAS:** Uno de los manjares del juego de los naipes: copas y bastos, oros y espadas.

**CORAL:** Juego del maestre coral: el juego de manos, que dicen que pasa pasa. Diendole este nombre porque los charlatanes y embusteros que traen estos juegos, se desnudan de capa y sayo, y quedan en unas jaquetas o almillas coloradas, que parecen troncos de coral. Dijose coral, porque tienen color y el lustre del corazón, color sangre Purísima y rubicunda.



**CORRAL:** es un edificio grande detrás del tablado, donde antiguamente representaban los juegos y donde se recogía, y de allí sacaban todo lo necesario para la representación.

**CORREA:** “El juego de la corregüela, cántala dentro, cántala fuera”

**COSCOJITA:** Aceptión 1: Es un cierto juego de los muchachos, que llevando el pie encogido y cojo, van saltando con el otro y si tocan con ambos la tierra pierden, y si toca a alguno de los compañeros con el pie cojo gana; y al uno y al otro, cuando pierde, le dan con los zapatos hasta ponerse en cierto lugar, que llaman rambla, de donde sale la coscojita, diciendo: “Salgo de rambla y pido avisón”. Aceptión 2 Los atenienses, es su primera rudeza, cuando sacrificaban al dios Baco, ponían en una plaza algunos cueros hinchados y untados con lardo, y señalaban premios a los que saltando encima con un pie se tuviesen sin caer; y a este juego lo llamaron coscojita. Aceptión 3. Era muy ordinario dar batacazos en el suelo, con que regocijaban los circunstantes, como agora hacen los que suben por el mástil untado a coger de lo alto las aves o otros premios que les tengan puestos.

**COTIN:** Golpe que se da a la pelota, torciendo el codo.

**CUADERNAS:** Las parejas de cuatros en el juego de las tablas

**CUBILETE:** Sirven a los que hacen el juego pasa, para los trampantojos de mudar de uno en otro las pelotillas de cera; y estos vasillos llaman los latinos acetabula, y de allí los que hacen los juegos de mastrecoral. 2. También llaman cubiletes a ciertos vasillos en que echan los dados, para evitar que tirandolos con la mano en el tablero, no hagan algún engaño los que juegan.

**LETRA “D”**



**DADO:** *Latine tessera.* Por los cuatro lados tiene que tiene sin el asiento y la mesa, con lo que hace seis superficies y están esculpidas en cada una de ellas los números desde el uno hasta el seis.

**DAMA:** El juego de las damas con el tablero de ajedrez, todos saben; llamáronle así por ser fácil, o por el modo de jugar de las piezas, con la libertad de la dama.

**DANZA:** Casi Ducanza, porque va uno delante que es el que guía y los demás le siguen y por alusión decimos el que guía la danza, por el que maneja algún negocio y lleva tras si los votos de los demás siendo la guía y la cabeza de ellos.

**DANZA DE ESPADAS:** Esta danza se usa en el reino de Toledo y danzala en camisa y en gregüescos de lienzo, con unos tocadores en la cabeza y tren espadas blancas y hacen con ellas grandes vueltas y revueltas y una mudanza que llaman la degollada, porque cercan el cuello de los que guía con las espadas y cuando parece que se le va a cortar, desaparece entre una de ellas.

**DARDO:** Es una lanza pequeña arrojadiza; arma de vizcaínos, casi semejante al pilo de los romanos, el cual traen de Julio Ascanio y los troyanos.

**DEDAL:** El que pone el sastre en uno de sus dedos para empujar la aguja, no solo el sastre sino también el zapatero y todos los que cosen lienzo, seda, paño cuero u otra cosa.

**DELETREAR:** Empezar a leer pronunciando letra por letra, como a,b,c sin juntar partes.

**DESCARGAR:** Descargarse en el juego de las cargadas, echarlas al vecino.

**DESENFRENAR:** Quitar el freno a la bestia para que coma. Desenfado.

**DESENREDAR:** Dividir o apartar lo que está confuso y enredado uno con otro.



**DESPINTAR:** Salir en vano la suerte de lo que se esperaba. Está tomado de los jugadores de naipes, que se conocen por la pinta y muchas veces se engañan jugando por ella.

**DESTREZA:** La agilidad con que se hace alguna cosa, atribuyéndolo a la mano diestra.

**DESVELAR:** Perder el sueño o hacer que otro le pierda.

**DIBUJAR:** Dibuxar. *Latine adumbrare*, es tan solo la delineación de la figura, sin colores, y así esta obscura y asombrada la cosa que se dibuja y representada como en sombra y ensayo de lo que ha de ser.

**DIESTRO:** Comúnmente se toma por aquel que juega bien a las armas y con destreza; y en cualquier otro ejercicio, juego o acto, aquel llamamos diestro que está experto, liberal y mañoso en ejercerlo.

**DIGRESIÓN:** El divertimiento de la cosa que principalmente se está haciendo, tratando o escribiendo.

**DISCO:** Era una bola o de piedra o de hierro con un agujero que la atravesaba por medio, por donde le ataban una cuerda para levantarla y echarla en alto o a lo largo y éste era uno de los ejercicios de gimnasio. 12. La bola de hierro en la antigua Grecia era reducida a la plancha, viene a ser de herrón, juego usado y conocido. Este juego lo inventaron los Lacedemonios, cuya ciudad principal era Esparta y así Marcial le llama Espartano al disco.

**DISFRAZ:** Es el habito y vestido que un hombre toma para disimularse y poder ir con más libertad. Particularmente se usan estos disfraces en los días de carnestolendas, que en cierta manera responden a los días saturnales de los romanos, en los cuales las señores tomaban vestidos de sus esclavos y sus capas aguaderas y gasconas.



**DISPARAR:** Vales desbaratar y disparar la ballesta es despedir de ella el virote o la saeta.

**DIVERTIMIENTO:** Diverticulum

**DIVERTIRSE:** Salirse uno del propósito en que va hablando. 2. O dejar negocios por descansar u ocuparse de alguna cosa de contento.

**DOBLAR:** Doblar la parada, es de término de los que juegan dados.

**DRAMA:** Representación fabulosa de comedia o tragedia en el que no interviene la persona del autor, sino que hablan los representantes o personajes introducidos.

**LETRA “E”**

**EJERCICIO:** Ejercicio. El acto de ejercitarse en alguna cosa. Hacer ejercicio, algunas veces vale el salir a pasear al campo y andar para conservar a salud y despedir los malos humores.

**ELECCIÓN:** La que se hace de personas o cosas.

**EMBELECER:** Divertirse y pasmarse mirando o considerando alguna cosa, sin echar de ver el tiempo, ni lo que se le ofrece delante de los ojos.

**EMPAREJAR:** Ajustar una cosa con otra. *Vide pares.*

**EMPLUMAR:** Poner plumas; es propio de las aves después que salen la muda, emplumarse de nuevo

**ENCIERRO:** El encierro de los toros, el regocijo de traerlos al corral.

**ENCONTRAR.** Encontradas en el juego del 300, las ganancias que tienen iguales el uno y el otro y suelen sacar partido de darlas encontradas.



**ENCONTRÓN. Encuentro:** El golpe que se da encontrando con las lanzas y cuando es del medio cuerpo abajo o en otra manera, que no sea conforme a las leyes de las justas o los torneos.

**ENCORVADA:** Una danza descompuesta, que se hace torciendo el cuerpo y los miembros.

**ENDECHAS:** Canciones triste y lamentables que se lloran sobre los muertos, cuerpo presente o en su sepultura.

**ENEMIGO:** El que no solo no es amigo, pero es adversario.

**EN EL JUEGO:** Ir a flux o a primera, ir a la parte, entrar en compañía a perdida y a ganancia.

**ENFINTA:** Vale tanto fingimiento o ficción . De este término usa la ley de la partida

**ENFRENAR:** Echar el frenar el caballo y también amaestrarle con él haciéndole que se recoja y se pare.

**ENGOLFARSE:** Término náutico, cuando las galeras u otros bajeles dejan de ir tierra a tierra y se meten en el golfo, atravesándole por donde no ven otro que agua y cielo.

**ENHESTAR:** Levantar en alto, vocablo tomado de las lanzas o astas, cuando las levantaban en alto.

**ENMASCARARSE:** Ponerse mascara, disfrazarse.

**ENSAYO:** La prueba que se hace de algún acto público cuando 1º se prueba en secreto en un torneo, ejercicio u otro acto de armas

**ENSILLAR:** Echar la silla al caballo.





**ENTABALAR:** Propiamente se dice del juego de ajedrez, cuando al principio se ponen en sus lugares debidos las piezas, en las casas del tablero, y esto es disponerse para la pelea y contienda del juego.

**ESCALAMO:** El palo de la galera u otro bajel encajado en el borde, al cual se ata el remo.

**ESCAUQE.** Las casas cuadradas del tablero de ajedrez, o los ángulos de los cuadros de la tabla del alquerque, que se juega con piedrecitas blancas y negras, y suelen comer con una, dos y tres, y se llamaba antiguamente como el juego de los ladroncillos.

**ESCARAMUZA:** Es un cierto genero de pelea entre los jinetes o caballos ligeros, que van picando de rodeo, unas veces acometiendo y otras huyendo con gran destreza y habilidad.

**ESCARCELA:** La armadura que cae desde la cintura hasta el muslo.

**ESFERA:** Figura esférica, la redonda; algunas veces se toma por la bola o por la pelota.

**ESGRIMA:** Ensayo y ademanes de reñir uno con otro, y por ser de burla se llamó juego; aunque entre burla y juego se suelen dar muy buenos coscorriones.

Los maestros de esgrima enseñan las posturas, el denuedo, el aire en cortar de tajo y revés, y herir de punta, el acometer, el retirarse, el reparar el golpe y huir el cuerpo, y todo lo demás concerniente a defenderse y ofender. En Roma eran estos maestros los *rude donatos*, que traían un bastón, como hoy le usan nuestros maestros de esgrima; y los que se ejercitaban *rudiaros*, porque peleaban con unos palos rollizos en lugar de espadas. (...)

**ESPACIARSE:** Salirse a pasear y a divertirse y recrearse.



**ESPADAS:** Uno de los cuatro manjares de los naipes. Veráslo en su lugar, *verbo* naipes.

**ESPADILLA:** Es, en los naipes, el punto, que por otro nombre llaman la chiffla.

**ESPECTÁCULO:** Lugar público y de mucho concurso, que se junta para mirar, como eran os teatros, los circos, el coliseo, etc. Espectáculos también se llamaban las mismas fiestas y juegos gladiatorios, cazas, neumaquias, etc.

**ESTAFERMO:** Es una figura de un hombre armado, que tiene embrazado un escudo en la mano izquierda y en la derecha una correa con unas bolas pendientes o unas vejigas hinchadas; está espetado en un mástil, de manera que se anda y vuelve a la redonda. Pónenle en medio de una carrera, y vienen a encontrarle con la lanza en el ristre, y dándole en el escudo le hacen volver y sacude al que pasa de un golpe con lo que tiene en la mano derecha, con que da que reír a los que lo miran. Algunas veces suele ser hombre que se alquila para aquello. El juego se inventó en Italia, y así es su nombre italiano, STÀ FERMO, que vael está firme y derecho.

**ESTATUA:** (...) Después se levantaron estatuas en horna de los hombres valerosos, como a los que en los juegos olímpicos quedaban victoriosos, (...)

**ESTIRAFLOXA (ESTIRA Y AFLOJA):** Un juego de muchachos, con unas correas, teniendo cada uno la suya en la mano; y el que los gobierna se figura un tejedor y valos divirtiendo con algunos cuentos, y al que le parece está descuidad, le dice: Estira; y ha de aflojar, haciendo al contrario de lo que le manda, y si yerra le da una penitencia. Los criados necios y mal mandados, parecejuegan con sus amos a este juego, no por pacto, sino por necesidad y bellaquería.

**ESTORNIJA:** El anillo que se pone en el pezón del eje del carro, entre la rueda y el clavo o clavija, que la detiene para que no se salga, dicha por otro nombre vilorta. (...) Hoy día vemos que los niños juegan con los trompicos, azotándolos con unas correas o zurriagas, y era en Roma cosa ordinaria irse a las lonjas o



pórticos, que estaban enlosados, a jugar con ellos, y e lo alto les encajaban en el pezón una rodajuela que iba sonando y avisaba a los que se paseaban o negociaban, se apartasen. Esta rodajuela era semejante a la estornija del carro. (...)

**EUTROPELIA (EUTRAPELIA):** Un entretenimiento de burlas graciosas y sin prejuicio como son los juegos de mastrecoral.

### **LETRA “F”**

**FALSO: Envidar de falso.** Trata de jugadores, para disimular los pocos puntos que tienen y amedrentar el contrario para que le deje el resto, echándose en la baraja; pero algunos son más falsos que ellos queriéndoles el envite, y llévanles lo envidado y lo que tienen más delante.

**FALTA:** Término de jugadores de pelota, cuando pierde; y hay muchas diferencias de faltas, como falta del servicio, porque no dio sobre la cinta o rúbrica, falta de la cuerda porque fue por debajo o topó en ella, falta de las vigas si topó en ellas, falta por haber dado el bote fuera del juego, falta porque la dio de segundo bote, falta porque le dio dos veces, falta porque la calentó, y las demás que se ponen en condición. Dar a uno quince y falta, es hacerle tanta ventaja que le puede dar partido, porque sería conciencia jugar con él taz a taz, teniéndole ganado el dinero.

**FEO: Encuentro feo,** tomado de los justadores, cuando encuentran del pecho abajo del contrario.

**FIGURA:** En el juego de los naipes hay puntos y figuras; y estar a figura es en el juego de los naipes esperar la más ruin carta del manjar, para con ella ganar al contrario.

**FIRMA: Afirmarse** en el juego gladiatorio, es acometer al contrario de punta.

**FLAUTA:** (...) El uso de las flautas, que por lo dicho parece haberse inventado en los cmapos, se trujo al poblado y usaban delas en diferentes ocasiones los gentiles,



principalmente en sus sacrificios, como se ve esculpido en algunas piedras antiguas, en los juegos públicos en los convites y festines y también, en tono triste, se tañían flautas en las obsequias. (...)

**FLOJO:** De *folis*, que es la pelota de viento, que no tiene en sí fuerza ni peso.

El juego de la tira floja, es entretenimiento de doncellas, cuando en fiestas de Pascuas hacen algunos juegos: trae cada una su cinta y timala en un cabo, y todos los otros puntos toma en la siniestra la que llaman el tejedor; pónelos sus nombres a cada una y ha de acudir cuando la nombre. Diviértelas con algunos cuentecillos, y a la que ve que está descuidada, dícele: Fulana afloja; ha de hacer lo contrario, y si no, ha perdido, y dale su penitencia o algunos capones de ceniza en la frente.

**FLORA:** Una diosa de la gentilidad en Roma (...) Y porque de alguna manera quedase rastro de su vida, entre otros juegos sacaban a las mujeres públicas desnudas al teatro, haciendo grandes descomposturas y meneos lascivos.

**FOLGAR:** Sosegar, de *follis*, fuelle o pelota o cosa que está vacía, y solo la hincha o hinche el viento.

**FOLÍA:** Es una cierta danza portuguesa, de mucho ruido; porque ultra de ir muchas figuras a pie con sonajas y otros instrumentos, llevan unos ganapanes disfrazados sobre sus hombros unos muchachos vestidos de doncellas, que con las mangas de punta van haciendo tornos, y a veces bailan, y también tañen sus sonajas; y es tan grande el ruido y el son tan apresurado, que parecen estar los unos y los otros fuera de juicio. Y así le dieron a la danza el nombre de folía de la palabra toscana *folle*, que vale vano, loco, sin seso, que tiene la cabeza vana.

**FOLLA:** Es propio de los torneos, que después de haber torneado cada uno por sí con el mantenedor, se dividen en dos cuadrillas; y unos contra otros se hieren tirando tajos y reveses sin orden ni concierto, que verdaderamente parece los unos y los otros estar fuera de sí. Y por esto se llamó folla, *quasi folia, id est*, locura.



**FULLERO:** El jugador de naipes o dados que, con mal término y conocida ventaja, gana a los que con él juegan, conociendo las cartas, haciendo pandillas, jugando con naipes y dados falsos, andando de compañía con otros que se entienden, para ser, como dicen, tres al mohíno. Díjose cuasi *fallero a fallendo*, porque engaña a los que juegan con él. **Fullería**, el mal término en el jugar, cuasi falleria, conviene a saber, engaño.

### LETRA “G”

**GALOPE:** Es un movimiento del caballo, el cual es más que trotar y menos que correr, y moverse con arte y compostura templando la furia.

**GALLINA: Gallina ciega.** Tienen los niños un juego que llaman de la gallina ciega, atando a alguno dellos (a quién cayó por suerte) una venda a los ojos que no pueda ver, y los demás le andan alrededor tocando en el suelo con un zapato, y diciendo: Zapato acá; y suelen darle en las espaldas con él; pero al que él diere palmada con la mano o con el zapato, que trae en ella, entra en su lugar. El juego es muy antiguo.

**GAMBA.** Es un vocablo italiano, poco usado entre los que no han salido de España; con todo eso dicen ya todos: **Guarda la gamba;** y es tanto como guárdate. Y está tomado de los que por los camnos anchos y llanos suelen jugar al tiro de la bola, y avisan al que viene o va, que se guarde.

**GAMBETAS:** Es un género de danza algo descompuesta, que juegan mucho de perneta. Algunos quieren que se haya dicho cuasi campetas.

**GANAR:** El acrecentar ganado, y de allí cualquier otra hacienda.

**GARATUSA:** Díjose dar garatusa, en el juego del chilindrón, cuando algo se descarta siendo de mano de todas sus nueve cartas arreo, y los demás se quedan con las suyas sin haber servido al juego con ninguna; cuasi garabatusa, porque les coge las cartas como con garabato.



**GATO:** Veamos quién lleva el gato al agua, esto es, quién sale con la suya. Antiguamente debieron usar cierto juego en la ribera del río con un gato, y ganaba el que le metía dentro dél; pero como se defiende con uñas y dientes era dificultoso y peligroso. Otros lo entienden diferentemente, no afirmo nada.

**GARROCHA:** La vara que se tira al toro para embravecerle con un hierro de lengüeta que es como garra.

**GARROCHON:** Una sata delgada con su hierro para herir al toro la gente de a caballo.

**GATEAR:** Subir por una pared o una montaña.

**GLADIADORES.** Se dijeron *a gladiis* como si dijésemos espadachinos, de las espadas. Entre otros juegos y espectáculos que tenían los romanos, era pares de hombres que en medio del teatro se mataban unos a otros. Estos juegos algunas veces los daba el pueblo a los emperadores, y para esto tenían hombres condenados a muerte, y éstos se mataban unos a otros. Otras veces los daban los particulares, y compraban para ello esclavos; y algunos dejaban en sus testamentos, que cada año diesen al pueblo tantos pares de gladiadores, creyendo que con la sangre de aquellos desdichados se aplacaban los dioses manes o infernales. Llegó su crueldad de aquel pueblo a tanto, que como agora en los banquetes y fiestas suelen traer música y unacomedia, traían éstos que se matasen delante dellos estando comiendo, y a veces teniendo la copa en la mano para beber, saltaba en ella la sangre del herido, y era sabroso aluquete para ellos y dulce calabriada. Esto duró hasta el tiempo del emperador Constantino, que lo vedó del todo. Decían los romanos que con ver de ordinario sacar sangre y matar hombres, se engendraba en ellos unos ánimo carnicero para contra sus enemigos; y así todas las veces que habían de salir en campo, concedían primero los juegos.

**GENIO:** Cerca de los gentiles significaba el demonio, espíritu que residía con cualquiera hombre y que cada uno tenía a dos.



**GIMNASIO:** No es un vocablo recibido comúnmente pero es admitido en escuelas pero es admitido en escuelas; es nombre griego por qué vale como ejercicio.

**GINETA:** Lanza corta con una borla de guarnición.

**GLORIA:** Una fama y una voz común que ay de algunos a quien logramos y engrandecemos por sus hechos y su virtud.

**GOLPE** → **Golpes de espada.** En el torneo; cuántos deban darse, va expreso en el cartel.

**GORDO:** **Engordar la polla,** en el juego a que dio nombre, es estar en la mesa buen montón para el que ganare el juego.

**GRADA:** Comúnmente se toma por el escalón y gradas y por los escalones de lugar ancho y espacioso como gradas del altar o gradas del teatro.

**GUACHAPEAR:** Sonar alguna chapa de hierro, cuando está mal clavada.

**GUIÑAR:** Hacer una señal a uno con un ojo, cerrándole y abriéndole, es una señal amistosa.

## **LETRA “H”**

**HEROICO:** Como hecho heroico, vale ilustre, grande, hombres que no embargante fuesen mortales, eran sus hazañas tan grandiosas que parecían en si tener alguna divinidad.

**HITO.** El juego del hito se dijo así porque fijan en la tierra un clavo y tiran a él, o con herrones o con piedras, y de allí nació el proverbio dar en el hito, por acertar en el punto de la verdad.



**HOMENAJE:** La vana persecución de algunos necios que ponen la honra en impertinencias, y estos son los que andan inquirendo si el otro le toco en la honra o no, por nada.

**HUCHOHO:** Termino de los cazadores de la volatería, cuando se les ha remontado el pájaro y le llaman con el señuelo.

### **LETRA “I”**

**IJADEAR:** Menear mucho las ijadas, que también se llaman ijares, con el cansancio por la dificultad de la respiración.

**INHABIL:** El que no tiene habilidad ni para alguna cosa.

**IMITAR:** Seguir el modo de otro, remedarle, contrahacerle, asemejarle.

**INQUIRIDOR:** Es el diligente y curioso en averiguar alguna cosa.

**INTREPIDO:** El que no tiene miedo, el constante, el que no tiembla, aunque a veces vea presentes peligros.

**INSTINTO:** El discurso en el hombre, y en el bruto una indignación y movimiento natural para apetecer que le es bueno y saludable, y huir lo que le es dañoso.

**INSTRUMENTO:** Cualquier cosa que nos sirve para hacer otra. Las manos del hombre se llaman Instrumentum instrumentum, porque con ellas nos aprovechamos para ejecutar lo que hemos de hacer.

**ITINERARIO:** La descripción de alguno camino o jornada.

### **LETRA “J”**

**JACTARSE:** Gloriarse de alguna cosa.





**JAQUE:** Término de los que juegan al ajedrez, cuando le avisa al contrario que mude el rey de sus casa o le cubra con otra pieza

**JAQUE Y MATE:** Cuando juntamente se hace lo uno y lo otro. Se suelen hacer apuestas de dar con dos peones jaque de uno y mate de otro.

**JARDÍN:** Huerto de recreación de diversas flores y yerbas olorosas

**JARRAQUÍN:** Huertos de recreación

**JOYA:** Vocablo de la lengua toscana que significa alegría, contento, triunfo, regocijo, gloria...

**JÚBILO:** Por el regozijo y alegría.

**JUEGO:** Latine Iocus dicitur quo d serium non est. Es un entretenimiento o pasatiempo necesario a los hombres que trabajan con el entendimiento para recrearse y poder volver a tratar con nuevos bríos las cosas de veras. Se suele tomar después de comer o cenar, con buena conversaciónde cosas que nos alegran o nos hacen reír, sin prejuicios de nadie.

Hoy en día llaman juego llevarse unas copas y en el hacer cosas indebidas a hombres de bien, mintiendo, desmintiendo, jurando y perjurando. En ninguna cosa descubre tanto el hombre su talento como en el juego.

“Juego de manos, juego de villanos”: nos advierte la compostura en la conversación

**JUEGOS:** Espectáculos públicos que se hacían para entretener al pueblo. En Roma eran muy celebres y de muchas maneras.

Los muchachos tienen muchos juegos, cada uno dellos se pone en su letra propias como juego de argolla, y los que son entretenimiento o ejercicio de hombres, como juego de pelota...Juego de mascoral, o de pasapasa y de masejicomar.



**JUEGO DE MANOS:** Por la liberabilidad que tiene en tocar las cosas.

**JUEGO DE CUBILETES:** Adonde meten ciertas pelotillas, que a nuestro parecer quedan dentro, y al asentar el cubilete las saca y las pone en otro y nos muestra ponerle cerca del vacío, y con un palillo da ciertos golpes y dice ciertas palabras repitiendo el pasa pasa, de donde tomó nombre el juego. Y alzando muy despacio el cubilete no se halla nada en él. Da otros golpecitos en el otro cubilete y halla las pelotillas todas en él.

Estos cubiletes se llaman acetabula, y los que hacen con ellos el juego de pasa pasa acetbularii. Fueron tan estimados estos que dicen haberse levantado una estatua de metal a Ateodoro acetabulario que significa juego de pasa pasa

**JUGAR:** Es recrearse, jugarse el galeote, es recibir tantos ducados del capitán de la galera, y si los pierde queda por esclavo el tiempo que puso de plazo.

**JUGAR LOS QUIRIES:** Es jugar la pitanza de la misa. Jugar el solantes que salga, vale el jornal del día siguiente. Jugar la capa, es muy tahúr. Jugar de mano, es vicio de gente inadvertida. Jugar de antuvión, adelantarse al que viene con ánimo de hacer injuria. Jugar naipes, pelotas, argolla...

**JUEZ:** El que juega alguna cosa

**JUGAR DE LOMO:** estar lozano y holgado.

**JUGLAR:** El chocarrero que trata y habla siempre de burlas. Traer la vida jugada es andar a mucho peligro.

**JUGUETE:** Cosa de niñería y de poca importancia

**JUGUETÓN:** El que se esta siempre burlando aniñadamente.

**JUSTAS:** ejercicio de caballería de los hombres de armas, que se les llama cataphractus por ir todos armados de punta en blanco, y tomarse por fiesta y



regocijo, como el juego de las cañas lo es de los jinetes. Hay dos géneros de justas:

1.- Real: Es muy costosa y embarazosa

2.- Ordinaria: Ponerse una tela tan larga como una carrera de caballo, y de la una parte a la otra se vienen a encontrar los caballeros al medio della, partiendo ambos a un tiempo con el son de la trompeta.

**JUSTAR:** El ejercitar la justa también llamada. El toscazo la llama Jostra que significa encuentro, contraste.

## **LETRA “L”**

**LADRILLEJO:** cierta burla que suelen hacer los mozos

**LAMPAZOS:** Herba personata: hojas muy grandes para taparse la cara (como máscaras). Las usaban los mimos y representantes. Hay muchas especies de lampazos con diversos nombres.

**LANZA:** arma enastada, hay diversos tipos en función de los que han de usar dellas. Cuando uno va a declarar la guerra y quiere intimidar al otro se lanza la lanza al campo enemigo.

**LARGO:** un largo jugador es aquel que juega con mucho dinero y liberalmente lo pierde o lo gana

Cinco de largo: pasar de la raya puesta adonde ha de llegar la bola, y no pasar de allí.

Cinco de corto: cuando no llega o no pasa de otra puesta atrás.

**LAZO:** arma que usan los indios con mucha velocidad y presteza, que a 50 pasos son capaces de coger lo que se proponen sin que nadie de su alrededor pueda ayudarle.



**LECHUZA:** es símbolo de silencio, de estudio, de vigilia, de estratagemas ocultos en cosas de guerra

**LEDO:** vocablo del castellano antiguo que significa alegre, contento. Viene de laetus. Hay una canción antigua que comienza: vive leda, si podrás, y no penes atendiendo...

**LEONEROS:** aquellos que en sus casa tiene juegos de naipes o dados y de otros juegos vedados. Según el resultado de los dados se llamaban aleoneros, de la palabra latina alea, ae.

**LEVADA:** término del juego de la esgrima, cuando el que va para su contrario, antes de ajustarse con él tira algunos tajos y reveses al aire para facilitar el movimiento de brazos y entrar en calor. Este se llama preludio, porque precede a dicho juego, en **nuestro** romance se le llama lavada a levando. También se le dice jugar de floreo.

(liebre, limbo) no vienen

**LIDIAR: (DE LUCHA)** batallar, contender y pelear uno con otro.

**LOMO:** jugar de lomo, estar lozano y holgado.

**LORIGA:** armadura del cuerpo hecha con láminas de acero, que se las llama también corazas

**LUCHA:** es una suerte de ejercicio gimnástico en que abrazándose dos, cada cual procura dar con su contrario en tierra.

**LUMINARIAS:** las luces que se ponen en las torres y en las murallas, casas y ventanas, en señal de fiesta y regocijo público.

**LETRA “M”**

**MAJADERILLOS:** ciertos bolillos con que las mujeres hacen rondas de palillos.



**MANCEBO:** mozo que esta en la adolescencia.

**MANGANILLA:** es una manera de engaño artificioso y pronto, como suelen hacer los juegos de masecoral

**MANO:** estar mano sobre mano es estar ocioso. Estrse con las manos en el seno es señal de ociosidad.

**MANTENER:** mantener justa o torneo. Ser el principal de la fiesta.

**MAMPARO:** la defensa que se hace con la mano teniendo en ella una arma defensiva u ofensiva.

**MAÑA:** hacer algo con destreza y habilidad, es mañoso.

**MAÑA:** astucia, engaño y ardid

**JUEGO DE MAÑA:** juego de ajedrez, y cualquier otra cosa que el contrario pretende entretener.

**MARRAR:** de aquí se dijo marro, un juego que, hincada una señal en tierra, tiran al que da más cerca el golpe de él, 3. y marrón, la misma piedra con que se tira.

**MARRO:** un juego que, hincada una señal en tierra, tiran al que da más cerca el golpe dél. El marrón es la piedra con que se tira.

**MÁSCARA:** es un rostro o una cara contrahecha para disimularse los que representan en le teatro, imitando las facciones de la persona a la que representan. Los antiguos utilizaban las heces del vino, las hojas de higuera o las hojas del lampazo; se llamo personata. Se llaman máscaras orque hay debajo más cara de la que parece.

**MATACHÍN:** díjose de matar. La danza de los matachines es muy semejante a la que antiguamente usaron los de Tracia, los cuales, armados con celados y coseletes, desnudos de brazos y piernas, con sus escudos y alforjas, al son



de las flautas, salían saltando y danzando, y al compás dellas, se daban tan fieros golpes que a los que miraban ponían miedos y los hacían dar voces, persuadidos que, habiendo entrado en cólera se tiraban los golpes para herir y matar; y así de acuerdo caían en tierra como muertos, y los vencedores les despojaban, y aclamando Vitoria, se sabían triunfando; y todo esto al son de las dichas flautas.

**MATADOR:** en el juego llaman triunfo matador el que no tiene resistencia.

**MATE:** término del juego del ajedrez, cuando encierran al rey en casa de donde no puede salir a otra.

**DAR MATRACA:** burlarse de palabra de los estudiantes nuevos o novatos. Matraquista, es el que tiene gracia en dar estas matracas.

**MAYO:** es una manera de representación que hacen los muchachos y las doncellas, poniendo en un tálamo un niño y una niña, que significa el matrimonio.

“**MEARLE LA PAJUELA**”: género de desafío que usaban los niños unos con otros.

“Mearle al perro la contera”, son los que con mala gracia y descuido ciñen la espada, cuya punta va muy baja, al revés de los bizarros que la llevan muy alta.

**MELODÍA:** dulce canto.

**MEOLLO:** un hombre que no tiene meollo es que no tiene seso.

**MENEO:** el movimiento del cuerpo con donaire o sin el

**METERSE A LA PARTE:** en un juego, es entrar con su parte.

**MOMARRACHE:** el que se disfraza en tiempo de fiestas con hábito y talle de zaharrón.

**MOHINO:** es el que fácilmente se enoja, hinchándoseles las narices.



**TRES AL MOHINO:** este refrán tuvo origen de lo que cada día acontece cuando juegan cuatro, cada uno para sí, y alguno dellos perdieron se amohína, los demás se hacen a una y cargan sobre él.

**MONERÍAS:** los juguetes que suelen hacer los niños.

**MONTERÍA:** la caza de jabalíes, venados y otras fieras.

**MUÑECA:** una figurita hecha de trapos o otra cosa, que parece una dama, con las que juegan las niñas.

#### **LETRA “N”**

**NAGONA:** Plaza en Roma ab Agonalibus, porque allí se hacían los juegos gladiatorios; llamóse antes el Circo Flaminio.

**NEOMENIA:** La fiesta que hacían los judíos por todos los principios del mes, los cuales contaban desde el primer día de luna. Díjose así en griego veounvía, que significa luna nueva.

**NONES:** El número que se opone a pares; nació del juego que llaman a pares y nones, porque el uno decía par est y el otro non est, y corrompido se dijo pares y nones.

**NUÉGADO:** una golosina para los niños de miel y nueces, aunque también se hace de almendras, avellanas y piñones.

#### **LETRA “O”**

**OCUPAR:** Desocupado, el ocioso.

#### **LETRA “P”**

**PAJA:** Jugar a sacar pajas de una albarda. Mearle la pajueta, juego de niños.

**PALA:** instrumento con el que se juega a la pelota



**PALAMALLO:** Es un mazo de astil largo con que se hiere la bola. En Italia se suele jugar a este juego.

**PALENQUE:** La estacada que se pone para cercar el campo donde ha de haber alguna lid o torneo. Díjose así porque se hace de estacas y palos hincados en tierra.

**PALETA:** pala pequeña con que se juega a la argolla

**CABE DE PALETA:** el que esta en espacio de lo que puede caber la paleta entre las bolas.

**PALMO:** Juego de niños.

**PAMPANAROTA:** juego antiguo al que jugaban los mozos y las mozas.

**PANCRACIO:** Nombre de un santo mártir. Es Pancracio nombre griego, el que se ejercita en la palestra en todo género de ejercicio, como la lucha, el correr, el saltar, el tirar el disco o apuñearse con los cestos.

**PANDILLA:** de jugadores de naipes, cosarios y tahúres, que juntan las cartas cuando quieren, tomando para sí el flux corrido o la primera. Díjose de xav, totum, porque lo lleva y junta todo.

**PAPASAL:** juego que hacen los niños en la ceniza con unas rayas.

**PAPIROTE:** el golpe que los niños se daban en los papos en cierto juego, que después le mudaron a la frente.

**PARAR:** en el juego es poner el dinero contra el otro.

**PARTIDA:** en un juego

**PASAPASA:** juego que también llaman de manos, porque con unas pelotillas y con unos cubiletes dan a entender se pasan de un cubilete a otro, con sólo tocar el maestro con el palillo.





**PEDRADA:** en juego de bolos y argolla, la pedrada vale piedra, porque contaban las ganadas con pedrecillas.

**PEÓN:** Peón, el soldado de a pie, dicho infante, 5. Y de allí se dijeron los peones del ajedrez.

**PELOTA:** instrumento conocido con que se juega. Hay muchas diferencias de pelotas, la ordinaria es la que esta embutida con pelos, de donde tomó el nombre. Tiene forma redonda y esta hecha de cuartos. Con ésta se juega en los trinquetes, y por esta razón se llamó trigonal, con esta pelota cortesana se jugaba con la mano abierta. Otra era de viento, llamada follis, se jugaba en lugares espaciosos. La tercera se llamó pagánica, porque la usaban los villanos en sus aldeas. A la cuarta dijeron harpaso o harpasto.

**PELOTERO:** es el que da pelotas

**PICARSE:** estar picado en el juego, pesarle de perder y porfiar en jugar

**PIE DE GIBAO:** es una danza francesa

**PINA:** Un mojón redondo y levantado que se remata en punta. Cerca de los labradores, cuando juegan a la chueca en el ejido, son como puerta para salir y entrar por entre las dos pinas; y pinae significan las almenas sobre los muros.

**PINTA:** Pinta, cerca de los jugadores de naipes, es la raya del naipe, y así decimos conocer por la pinta.

**PIQUÉ:** Pique, término de jugadores de los cientos.

**PITO (II):** El silbato del niño, por el sonido pi pi.

**PONER:** Poner es apostar. Poner, término de jugadores, poner el dinero en la tabla.

**POSTAS:** Posta. En el juego, lo que se pone en la tabla de concierto.



**POSTURAS:** Estar en postura, estar en la forma que suelen tener los esgrimadores.

**PRESA:** **Presa y pinta**, término de jugadores de naipes.

**PRIMERA:** Juego de naipes bien conocido. Tomó el nombre de las cuatro cartas diferentes. Díjose así por ser primero que los puntos.

**PULGAR:** **Menear los pulgares**, jugar a los naipes brujuleando.

**PUNTA:** **A punta y cabeza**, juego de niños.

**PUNTO:** Ganar por puntos, en el juego de los naipes

**LETRA “Q”**

**QUENTO:** Véase cuento.

**QUERENCIA:** Término de cazadores, es el lugar adonde el animal acude de ordinario o al pasto a la dormida.

**QUIEBRO:** En la música es un cierto género de melodía que quebra la voz con suavidad y regalo.

**QUINAS:** En el juego de las tablas, son dos cincos.

**QUIQUIRIQUÍ:** Juego de niños, que juegan al esconderse y contrahacen la voz del gallo.

**QUITAR:** **Quite y Resquite**, término de jugadores.

**LETRA “R”**

**RAYA:** **Tres en raya**, juego de muchachos.

**REBATIR:** Es rechazar la fuerza del enemigo y contrastarlo. **2.** los esgrimidores llaman **rebatir** desviar la espada del contrario. **3.** Entre contadores, descargar la



partida. **4. Rebato**, la defensa que hace al fraudulento y súbito acometimiento del enemigo, porque él viene a batir, que es herir, y salimos a rebatirle.

**REBOTE**: Término de jugadores de pelota; bote y rebote.

**RECREARSE**: Tomar solaz y placer, *latine* RECREARE; **2.** y de allí **recreación**.

**RECHAZAR**: Es rehacer las chazas en el juego de la pelota.

**REENVITE**: Rebite. En el juego; y **2.** rebidar, volver a enviar de nuevo al que ha envidado; *vide* envite.

**REHACER**: Rehazer. **2. Rehacer la chaza**, término de jugadores de pelota.

**RENDIRSE**: Darse por vencido; y así parece haberse dicho cuasi rederese, porque se vuelve y pone en manos del vencedor. **2. Rendir**, sujetar; **rendido**, el vencido y sujeto.

**RENTA**: **Rentilla**, un cierto juego de naipes dicho así.

**REPICAR**: Repique, término de jugadores de los cientos.

**RESTO**: Lo que el jugador tienen en la tabla delante de sí consignado, que no lo puede sacar della. **Jugar a resto abierto**, vale sin tasa.

**RIFAS**: Las que se hacen en los juegos entrando muchos con un tanto a ganar la joya que se **2. rifa**.

**RINOCERONTE**: *Latine rhinoceros, olis, vide supra verbo* Bada.

[En los juegos que Cneo Pompeyo ordenó en Roma se vio este animal, y en Portugal en tiempo del rey don Manuel. Es tan grande como un toro, de color de boj y en la nariz le nace una punta que se remata en corva como alfanje damasquino. Pelea contra el elefante y le acomete a la barriga, sabiendo que hiriéndole malamente se desangra del todo. Pero si el elefante rebate el golpe, asiéndole con la trompa, le hace pedazos con los dientes. Es el rinoceronte y ésta:



*Fortitudo*, jeroglífico de la fortaleza. Su espíritu valiente se conoce en la batalla que de ordinario tiene con el elefante, de quien en las más sale vencedor. Sucedió en tiempo del rey don Manuel echarlos al circo los dos, y huir cobarde del rinoceronte el elefante. Y lo que hace más al caso y encarece su fortaleza es lo que dijo Balán [Balaam] en el cap. 24, núm. 8, de los *Números*, descubriendo la fortaleza del brazo de Dios que libertó a los hijos de Israel del cautiverio de Faraón: "*Cuius fortitudo similis, est rhinocerotis*". N.)

**RIVAL:** El competidor; es vocablo latino, *RIVALIS*.

**ROQUE:** Una pieza de las del juego de ajedrez, que significa la fortaleza que se levanta y edifica en la frontera de los enemigos, y así están puestos los roques en las dos casas extremas que hacen esquinas.

#### **LETRA "S"**

**SALTAR:** Atrancar de un lugar a otro sin ir por pasos.

**SARDANA:** danza que se usa en Cataluña.

**SIGLO:** Juegos **seculares** eran los que se hacían de cien en cien años en Roma, aunque después se redujeron a menos tiempo. Teníase por gran cosa que uno hubiese alcanzado a ver dos fiestas seculares. *Vide Plinium*, lib. 7, cap. 48.

**SOGA:** Es la cuerda gruesa. Hecha de esparto curado, de gran servicio para diferentes cosas.

**SOPLAR:** En ciertos juegos del alquerque llaman soplar el tomar la pieza del contrario, que pudo ganar con ella y no lo hizo.

**5. soplo;** sacan de esto cierta superstición; trujo origen de los godos, según cuenta el padre Jerónimo Romín, en su República Setentrional, cap. 4, es en la tercera parte. Un juego tienen los niños que llaman: **Sopla vivo te lo do**; es tan antiguo que hace dél mención Platón, lib. 6, *De legibus*, comparando la traducción [sic:



tradición] y perpetuidad del género humano de padres a hijos, al muchacho que corriendo entrega el hachón o teda ardiendo al que en cierto puesto les está esperando con las palabras sobredichas, y las de Platón son éstas: "*Gignentes et alentes liberos, vitam tanquam lampada aliis ex aliis tradentes*". Lucrecio:

*El quasi cursores vitae lampada tradant.*

Este juego se hacía en honor de Vulcano y Prometeo, *vide Adagium, cursu lampada trado*. 7. hay un juego de los muchachos que llaman del **soplillo** [Vse. Alquerque].

**SORTIJA:** Un juego de gente militar, que corriendo a caballo apuntan con la lanza a una sortija que está puesta a cierta distancia de la carrera.

**SOTA:** Es una figura de los Naipes que representa al infante o soldado.

**SOTO:** El jugar en el monte, y así se dijo de *subter*. Algunos quieren traiga su origen de la palabra SALTUS, que vale bosque, y otros de seto. *Latine sepes*, porque suele estar cercado.

## LETRA "T"

**JUEGO DE LA TABA:** el que usa la gente vulgar. Tirándola por alto al suelo, hasta que quede de pie por los lados estrechos. Por l aparte cóncava que forma una ese, al modo de aquella con que se notan los párrafos, y se llama carne, gana el que la tira; y por la otra, que se llama culo, pierde.

**TABLA:** Juego de las **tablas**, juego antiguo. **Tabla de juego.** A do se juntan a jugar.

**TABLAJERO:** El señor de la casa, que da naipes y dados y lo demás; cosa defendida por las leyes, pero mal castigada.



**TACO:** **Taco**, el martillejo con que se juega a los trucos, cuando se hiere con el extremo dél, porque procura atacar su bola por la puentecilla, o la del contrario, por una de las ventanillas.

**TAHÚR:** El que continúa mucho el juego; que si se repite tahúr tahúr, dice hurtar, porque muchos de tahúres dan en ladrones cuando no tienen qué jugar. La ley 6, tít. 14, part. 7, dice así, en confirmación desto: "Ca todo home debe asmar que los [sic: tales] tahúres, e bellacos usando la **tahurería**, por fuerza conviene que sean ladrones, e homes de mala vida". La ley 8, tít. 16, part. 3, llama a éstos **tafures**, y los cuenta entre infames, y será bien que se vea la ley final, tít. 5, part. 2, donde se afea mucho el juego que pasa de conversación y entretenimiento; y cómo particularmente deben huir deste vicio los príncipes y grandes señores; podrás ver al licenciado Castillo de Bobadilla su *Política de Corregidores*, lib. 2, cap. 13. Dicen ser este nombre arábigo.

**TANGANO:** el hueso o piedra que se pone para el juego de este nombre.

**TEJO:** juego que se ejecuta tirando al que llaman hito con tejos, y gana el que le derriba, o queda con el suyo más cerca de él.

**TENAZA:** en el juego de naipes, se llaman dos cartas, que esperando a su mano el que las tiene, las ha de hacer, precisamente, bazas, de cualquier manera que le jueguen, como espada y basto en el juego del hombre, que son bazas, aunque en otro mano se junten malilla y punto, o rey.

**TENDERSE:** en el juego de naipes, es echar todas las cartas sobre la mesa, en la aprehensión de ganar seguramente la mano, u en el conocimiento de perderla.

**TENDERETE:** juego de naipes, en el que repartiendo tres o más cartas a los que juegan, y poniendo en la mesa algunas otras boca arriba, procura cada uno por su orden emparejar en puntos, sus cartas con las de la mesa.



**TENERSE EN BUENAS:** frase familiar del juego en el que consiste en guardarse las mejores cartas en la mano.

**TERCERA:** en el juego de los cientos, son tres cartas de

**TODO: Dar un todo,** es término del juego de los cientos. **En todo y por todo.**

**TOQUE: Toque** en el juego de la argolla, es tocar una cosa con otra, y dicen **toque y emboque vale dos**, cuando de una vez, o de un golpe se efectúan dos negocios diferentes.

**TORCERSE:** en el juego vale dejarse ganar por el contrario, para ganar los dos lo que atravesase un tercero.

**TORNEADOR:** se llama también el que juega o batalla en las fiestas de torneo

**TORO:** Animal conocido y feroz siendo irritado; en algunas partes donde son menos bravos que en Castilla, aran con ellos, como lo dijo Virgilio, lib. I, *Georgicarum*:

*Ergo age terrae.*

*Pingue so/um primis ex templo a mensibus anni, Fortes invertant Tauri.*

Si no es que allí se tome el toro por el buey fuerte y corpulento. Díjose toro del nombre latino TAURUS, es derechamente nombre hebreo, *tor*; *bos*. Los españoles son apasionados por el correr de los toros, y frisa mucho con los juegos teatrales de los romanos, en los cuales lidiaban diversas fieras en sus anfiteatros, y entre las demás los toros, como consta de Marcial en algunos lugares suyos. Echaron con el rinoceronte un toro, y dice que le venteó en alto como si fuera dominguillo de paja, lib. 14, *Rhinoceros* 53:

*Nuper in Ausonia domini spectatus arena, Hic erat ille tibi, cui pila taurus erat.*



Y por esto sospecho que los romanos introdujeron el correr los toros en España. Fray Jerónimo Romano, lib. 10 de la *República Gentilica*, cap. 6, trata del correr de los toros y dice haber dado principio a este juego los romanos, reinando Tarquino el soberbio. De opinión de Pedro Mexía, el primero que los introdujo en Roma fue Julio César, y que lo tomaron de los juegos, que muchos tiempos atrás lidiaron toros en sus anfiteatros.

**TRANSFERIR:** en esgrima es abrir el ángulo en la espada sujeta o inferior y volverle a cerrar quedando superior.

**TRAS, TRAS:** llaman los muchachos al que es penúltimo en grado en alguno de sus juegos, contando entre cuatro.

**TRASMANO:** llaman los muchachos al segundo en el orden del juego.

**TRES: El tres en raya,** juego de niños. **Tres, dos y as,** juego de naipes.

**TRINQUETE:** El juego de pelota cubierto, cuales son los de los corredores; díjose así, cuasi triquete, por tres ángulos que tiene cerrados, dos en el centro y uno en el fuera. La pelota con que aquí se jugaba se llamó *trigonalis, a trigone*, que es la que agora se usa, llaman pelota chica de sobre cuerda. Este juego era de la gente noble y moza, por la presteza que es necesaria para volver las pelotas, siendo el tiempo corto y el le muy presto, al revés de la pelota de viento; desto queda dicho mucho arriba, *verbo* pelota; podráse ver, porque hay algunas cosas curiosas. Por manera, que se dijo trinquete, cuasi triquete, por los dichos tres ángulos rincones cerrados [Vse. Vela IV].

**TRIUNFO:** Hay un juego de naipes que llaman **triunfo**.

**TROFEO:** Fue costumbre muy usada poner el vencedor en el mismo lugar donde alcanzó vitoria del enemigo alguna señal para memoria della, la cual los griegos llamaron trofeo. Los primeros trofeos se erigieron en los árboles, cortando las ramas y colgando del tronco y de sus codillos despojos de los enemigos. Después vinieron a hacerse de piedra y ponerlos en las cumbres de los montes o en los





cerros muy altos, donde pudiesen ser vistos de muy lejos. Los despojos que se ponían en ellos, nos significa Virgilio, libro undécimo:

Mezenti dueis exuvias tibi magna trophaeum, Bellipotens aptat rorantes sanguine cristas, *tella quae trunca viri, et bis sex thoraca petitem, Per fossumque loeis c/ypeumque ex aere sinistrae Subligat, atque ensera collo suspendit eburneum.*

**TROMPA y trompo y trompico.** Ciertos instrumentos con que juegan los niños, revolviéndoles, o un cordel o una cinta de cuero, y los hacen andar a la redonda por el enlosado o enladrillado, y por otro suelo que esté tieso. Díjose inmediatamente del verbo francés *tromper*, que vale hacer andar a la redonda, a verbo *graeco, verto, latine dicitur turbo, nis*. El **trompico**, *graece, trochus*, del verbo, *curro*, porque le hacen los muchachos correr dando vueltas. Acrón le define desta manera: "*Trochus turbo est, qui a ludentibus pueris scutica agitatur et rotatur*", Marcial, lib. 14: "*Inducenda rota est das nobis utile munus, iste trochus pueris, ac mihi canthus erit*".

**TRUCO:** Juego que de pocos años a esta parte se ha introducido en España, y trújose de Italia; es una mesa grande, guarnecida de paño muy tirante e igual, sin ninguna arruga ni tropezón. Está cercada de unos listones y de trecho en trecho tiene unas ventanillas por

donde pueden caer las bolas; una puente de hierro, que sirve de los que el argolla en el juego que llaman de la argolla, y gran similitud con él, porque juegan del principio de la tabla y si entran por la puente ganan dos piedras; si se salió la bola por alguna de las ventanillas, lo pierde todo. Tienen otras leyes particulares, u por ser notorias no las pongo aquí. Díjose truco del nombre TROCHOS, y parece ser griego, del verbo, *trecho, curro, Brocense, de rota, orbiculus*.

## LETRA "U"

**UÑAS ABAJO:** en la esgrima es una estocada que se devolviendo la mano y los gavilanes de la espada hacia el suelo



**UÑAS ARRIBA:** en la esgrima es la estocada que se tira volviendo los gavilanes y la mano hacia arriba

**UÑETA:** juego de los muchachos que le ejecutan tirando un ochavo al hoyuelo cada uno y el mano le da tres impulsos con la uña del dedo pulgar, para meterle en el hoyo, ganando todos los ochavos, que puede meter con las tres uñadas, y lo mismo hacen los que le van siguiendo, hasta que no haya más. Jueganle también con alfileres, al que suelen llamarle uñate.

### **LETRA “V”**

**VACACIONES:** los días que se dan de recreación a los estudiantes en universidades.

**VAGAR:** andar ocioso de un lugar a otro.

**VALLA:** la tela o pértiga afirmada en tierra con algunos pies, cuya altura viene a dar a la altura del pecho del hombre; ésta divide los torneantes del torneo de a pie, peleando el uno de una parte y el otro de la otra.

**VEINTE:** en el juego de los bolos, es el que está fuera de los nueve del juego.

**VENADO:** Dijose a venando, porque particularmente es caza de entretenimiento y en que se ocupan los señores.

**VENCER:** Del verbo latino VINCO, CIS. 2. Vencedor, el que ha vencido. Esto puede acontecer en muchas y diversas ocasiones, como vencer los enemigos, vencer las dificultades, vencer en el juego.

**VILORTA:** En tierra de Salamanca usan un juego aldeano, casi semejante al de la chueca, el cual llaman vilorta. Ponen sus pinas los que han de jugar, y gana el que pasa una pelota por medio de la de sus contrarios; juéguenla con unos cayados cortos y las sortijas dellos están encordeladas con cuerdas de vihuela, a modo de raquetas y por aquella vuelta redonda que hacen se llamaron vilortos. Los estudiantes suelen jugarle en el teso y darse unos a otros muy buenas caídas.



**VIOLONES:** juego de vihuela de arco sin trastes.

**VOLEO:** Boleo. Se dijo de volar, y es el golpe que se da a la pelota cuando viene en el aire, como volando, antes que haga bote en el suelo. Voleo se dijo del verbo griego, *percutio*, porque se hiere la pelota de golpe. **3. Botivoleo**, cuando inmediatamente que llega la pelota al suelo, sin dejarla hacer bote formado, la levantamos en el aire, volviéndola al contrario.

**VOLVER:** **Volver la pelota**, desquitarse en la misma moneda del que nos ha querido hacer tiro; tomado del juego, que unos están al sacar en el dentro y otros en el fuera al volver.

**VUELTOS:** Bultos. Juego con los naipes, que remeda al juego de los dados, y se castiga con la misma pena; ley penúltima, tít. 7, lib. 8, de la *Recopilación*.

#### **LETRA “W”**

No existen términos relacionados con el juego.

#### **LETRA “Y”**

No existen términos relacionados con el juego.

#### **LETRA “Z”**

**ZAMBRA:** danza morisca. En rigor zambra vale tanto como música de soplo o silbo, porque se danza al son de las dulzainas y flautas.

**ZARABANDA:** baile bien conocido en estos tiempos, si no le hubiera desprivado su prima la chacona. Es alegre y lascivo, porque se hace con meneos del cuerpo descompuestos...

**ZOZOBRA:** y en el juego de los dados cierta suerte llaman zozobra, por el cuidado y peligro de quién la echó.



## 5. CONCLUSIONES

Con el presente trabajo simplemente hemos querido sacar del trasfondo una de las obras más importantes de la literatura española la cuál supuso un punto de partida e inflexión para la posterior creación de diccionarios etimológicos.

Por ello, hemos querido hacer una revisión bibliográfica permitiendo una explicación contextual en la cuál se produce esta obra así como también todas aquellas motivaciones o influencias que acompañaron al autor en la realización de la presente obra.

También, como se ha podido ver, hemos hecho una recopilación de todos los vocablos o palabras que el autor describe y relaciona en su obra con el mundo del ocio, del juego y, así como también, de todos aquellos medios materiales que permitían su realización.

En definitiva, hemos realizado un trabajo de campo encaminado a la obtención de información y análisis de dicho libro para poder realizar una caracterización adecuada del mismo.

## 6. BIBLIOGRAFÍA:

- Casares, J. (1950). Introducción a la lexicografía moderna. Madrid.
- Covarrubias Horozco, Sebastián de. (2001). *Suplemento al Tesoro de la lengua castellana o española*. Primera edición de Georgina Dopico y Jacques Lezra. Madrid: Polifemo.
- [Rolf Eberenz. "Sebastián de Covarrubias y las variedades regionales del español. Sobre las precisiones geolingüísticas del \*Tesoro de la lengua castellana o española\*".](#)



- Seco, M. Estudios de Lexicografía española. Colección filológica.
- <http://blog.lengua-e.com/2008/covarrubias-tesoro-de-la-lengua-castellana-o-espanola/>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Tesoro\\_de\\_la\\_lengua\\_castellana\\_o\\_espa%C3%B1ola](http://es.wikipedia.org/wiki/Tesoro_de_la_lengua_castellana_o_espa%C3%B1ola)
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Sebasti%C3%A1n\\_de\\_Covarrubias](http://es.wikipedia.org/wiki/Sebasti%C3%A1n_de_Covarrubias)
- <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/80250529545703831976613/ima0197.htm>  
<http://www.upg-ploiesti.ro/sescom/pdf/s16/s16-l05-va3.pdf>

**BIBLIOGRAFÍA ADICIONAL UTILIZADA EN LA VACIADO COMPLETO DEL  
DICCIONARIO DE COVARRUBIAS. CURSO 2009/2010.**

Miguel Díaz Segura, Juan Antonio Escribano Barrado, José Fernández Fernández, Julio García Montero, Jorge García Pérez (2008-09). En busca del juego perdido: vaciado del diccionario de términos de Covarrubias (desde la “k” a “z”)

Roberto Durán Custodio, Arturo Jiménez Nieto, David León Martínez, Antonio López Chica (2008/2009). En busca del juego perdido. Vaciado del diccionario de Covarrubias desde la D hasta la I.

Anko Blasco, Alfonso de la Cruz Santos, Juan Cuenca Cuenca, Carlos García González, Daniel García Gordillo. (2008-2009). Vaciado del diccionario Covarrubias: letras A,B y C.

Laura Fernández Ruiz, Lidia González Ayuso, Sergio González Ballesteros, Jorge Jiménez García, Cristina Lastras Hernansanz (2008-2009). Vaciado del diccionario de Covarrubias.

Almansa Mínguez, Daniel, Bautista Moreno, Ángela, Cebrian López, Ignacio, Checa Morlanes, Alejandro, Gutiérrez Muriel, Juan Carlos (2008-2009). Vaciado del diccionario de Covarrubias de las letras J hasta la N.

