# COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: EL ESCONDITE INGLÉS

Autora:

María Gutiérrez Arribas

Año 2010

MUSEO

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN: DESARROLLO DEL JUEGO

2. CARACTERÍSTICAS DE EL ESCONDITE INGLÉS

3. VARIACIONES EN LA CANCIÓN

4. EL ESCONDITE Y SUS VARIANTES

ALZA LA MALLA

RESCATE

BOTE BOLERO

TINIEBLAS

5. FORMAS DE DETERMINAR QUIEN "SE LA QUEDA"

ECHAR LA CHINA

PITO PITO GORGORITO

LA LE LI LO LU

EL ULTIMO QUE LLEGUE

UNA DOLE

QUIEN DIGA EL NÚMERO

6. CURIOSIDADES

EL ESCONDITE INGLÉS DA NOMBRE A JUEGO VIRTUAL

7. EL ESCONDITE INGLÉS SEGÚN CARMEN MARTÍN GAITE

8. BIBLIOGRAFÍA

## 1. INTRODUCCIÓN. DESARROLLO DEL JUEGO.

El escondite para Sánchez y de Río (2001) es un juego sencillo, que necesita poco espacio para jugarse. El escondite inglés del que hablan (deformación de escondite, al menos en León) pollito inglés, se practica todavía y es corriente verlo jugar en los patios de recreo de colegios, quizá para aprovechar el poco espacio que en ellos hay.

Tiene, probablemente, un componente de escondite cuando alguno de los jugadores que se desplazan aprovechan, para seguir moviéndose, la pantalla que forman los compañeros que están delante de él. El que se la queda debe tener gran amplitud de vista, es decir, debe ser capaz de abarcar con su mirada el mayor espacio posible para percibir los movimientos de los jugadores, pues ello va a ser determinante para impedir que alcancen la mete prevista.

El éxito lo alcanzan los escondidos y los veloces. Su desarrollo es el siguiente: se celebra en dos espacios bien diferenciados, en uno se coloca quien "se la liga" y en el otro, a metros de distancia, los otros jugadores. Estos, mientras tanto pueden desplazarse hasta la meta, pero en el momento en que termina la canción tienen que quedarse totalmente quietos, pues el que "se la queda" nada más terminar la frase, se vuelve rápidamente hacia sus compañeros y si ve a alguno moverse lo manda hacia atrás, al punto de partida. Los inmóviles conservan la posición ganada y a partir de ella seguirán progresando, aprovechando la cancioncilla, hasta alcanzar el objetivo. El primero que llega al lugar donde está quien "se la liga" le sustituye y el juego comienza de nuevo.

Blanco (1995) lo describe de la siguiente manera:

Un niño o niña, designados a suerte, se coloca cara a la pared, de espaldas al resto de jugadores, tapándose los ojos con los brazos. Los demás

participantes, uno al lado del otro, se sitúan a cierta distancia (3 o 4 metros). El que se la queda dice:

"Un, dos, tres,

escondite inglés,

sin mover las manos

ni los pies"

En determinados pueblos, a la vez, se dan tres golpes en la pared. Los jugadores aprovechan para avanzar hacia la citada pared, pues, en el momento justo de decir la última palabra, se vuelve rápidamente quien se la queda se vuelve rápidamente intentando pillar a alguno de los participantes en movimiento. Si lo consigue, lo nombra, y ese niño/a tendrá que volver a comenzar de nuevo, desde el lugar de salida.

Aquel que primero alcance la pared, avanzando en sus respectivos intervalos, sin ser visto por el que se queda, pasa a ocupar el puesto de este.

El ritmo de la formulilla puede ser más lento o más rápido, a gusto del que la dice, para así sorprender con mayor facilidad al resto de participantes.

## 2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO:

- NOMBRE: Escondite Inglés, Pollito, Ingles, Chocolate Ingles, Pica la Pared.
- ORÍGEN DEL JUEGO: se desconoce.
- EDAD: de 5 años en adelante.
- MATERIAL: ninguno.

- NÚMERO DE JUGADORES: ilimitado, con un mínimo de tres.
- ESPACIO REQUERIDO PARA JUGAR: puede jugarse tanto en interior como en el exterior. Es preferible un espacio amplio, con una pared o árbol para que el que "se la liga" cuente desde allí.
- ASPECTOS QUE SE DESARROLLAN: velocidad de reacción y de desplazamiento, equilibrio, rapidez para emitir las palabras que forman la retahíla que dice quien se la liga y su agudeza visual.
- JUEGO MIXTO: las niñas y los niños participan juntos, lo que proporciona una mayor diversión.
- OBJETIVO: Llegar a la pared. En el caso de quien se la liga pillar "in fraganti" a algún jugador en su intento de aproximación a la pared.
- REGLAS: Cuando el que se la liga ha terminado de cantar la canción los demás no se pueden mover, si se mueven, vuelven al lugar de comienzo.
- EXPRESIONES LEXICALES: Existe una canción, o dialogo que dice el que se la liga. Hay diferentes expresiones según el lugar donde se juegue. Una de ellas es "¡Al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies!".
- RESÚMEN DEL DESARROLLO DEL JUEGO: los participantes tienen el objetivo de avanzar desde un punto acordado hasta una pared o árbol. Deberán tener la precaución de avanzar solo mientras quien vigila está de espaldas, mirando a la pared y diciendo: "al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies".

Si este ve moverse a un jugador, este deberá retroceder al punto inicial. Quien consiga llegar primero a la pared gana y se convierte en vigilante.

3. VARIACIONES EN LA CANCIÓN

La canción adopta diferentes formas según las zonas:

*Un, dos tres.*

*Zapatito inglés*

*Sin mover los pies*

*Un, dos tres.*

*¡Pica pared!*

*Un, dos tres.*

*Carabin bon ban*

*Un, dos tres.*

*¡Toca la pared!*

*Un, dos tres,*

*palito inglés*

*¡A la pared!*

*Un, dos tres,*

*pollito inglés.*

*¡Un, dos, tres!*

*¡la moda del corte ingles!*

*Un, dos tres,*

*pan con queso.*

En esta última modalidad, se dan unos golpecitos en la pared mientras se canta la canción. Además, los jugadores deben tocar el cuerpo del que la paga en lugar de alcanzar la pared.

Otras variaciones son:

*Un, dos, tres*

*¡Palomita blanca es!*

*Reloj, reloj,*

*la una y las dos*.

Un, dos, tres, pelo, pelito es.

2. Niños jugando al Escondite Inglés.

## 4. EL ESCONDITE Y SUS VARIANTES

Existen muchas variedades de este juego y esencialmente consisten en que uno la queda en un lugar llamado casa y debe buscar a los otros que se esconden. Veamos algunas:

- ALZA LA MALLA

El que "la queda" cuenta hasta 20 mientras los demás se esconden.

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

- EL RESCATE

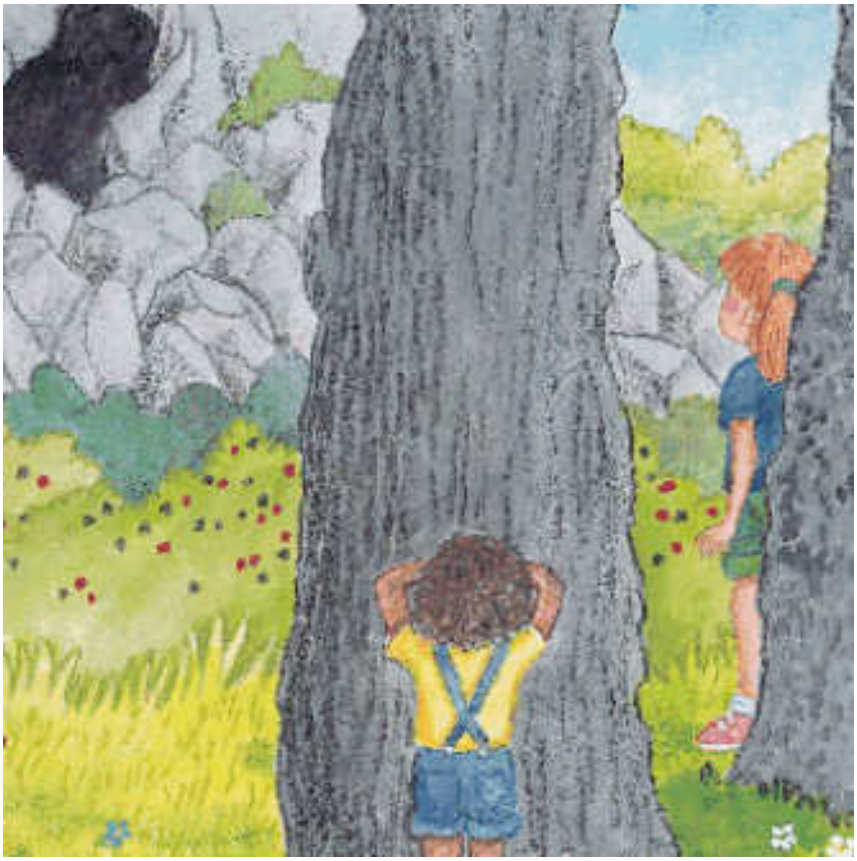
Es otra variedad del juego del escondite. Al igual que en el juego anterior, el que la queda cuenta hasta 20 y los demás se esconden; a los que va encontrando los lleva a la casa que puede ser una farola, un árbol, etc. y van cogiéndose de la mano, formando una cadena que se estira y mueve para intentar que los otros compañeros les toquen y puedan ser salvados más fácilmente.

- BOTE BOLERO

Se pone un bote en el suelo y uno le pega una patada; el que se la liga va corriendo a por el bote; cuando lo coge regresa de espaldas al sitio en el que se ha lanzado el bote. Después, pone el bote en el suelo y dice bote bolero y añade el nombre del jugador. Un jugador se puede salvar a sí mismo, diciendo bote bolero por mí, o a sí mismo y a los demás dando una patada al bote. Si no consigue salvarse nadie se la liga el primero al que ha dicho.

- TINIEBLAS

Se juega en el interior, en una habitación de una casa, normalmente. EL que "se la liga" sale de la habitación mientras los otros eligen donde esconderse; se apaga la luz y el que "se la liga" entra. Tendrá que encontrar a tientas a alguno de sus compañeros y averiguar quien es. Si lo consigue, la persona a quien descubre es quien se la liga la siguiente ronda, si no, vuelve a ligársela.



3. Niño contando en un árbol.

## 5. FORMAS DE DETERMINAR QUIEN "SE LA QUEDA"

El término "quedársela" o "ligársela" tiene su origen en el modo a través del cual se rifaba esta condición (echar la china y quedársela).

### ECHAR LA CHINA

Echar la china era el sorteo mediante el que se determinaba la identidad de la persona que se la quedaba. Simplificando, uno de los niños cogía una piedra y la ocultaba dentro de uno de sus puños. El resto había de escoger entre una y otra mano, perdiendo aquel que se quedaba con la china. El sorteo era realizado por

quien primero pronunciara la frase "china doy, salvado estoy", lo cual solía ser objeto de discusiones para cuya solución se terminaba recurriendo al famoso "pito pito gorgorito".

PITO PITO GORGORITO

Forma rápida de echar a suertes quien se la queda en un juego. Se canta la canción: Pinto, pinto gorgorito, saca la vaca de veinticinco. Tengo un buey que sabe arar, y un borrico que va a la era. Pim, pam, pum, ¡fuera!

Al mismo tiempo que se canta se va señalando a los diferentes jugadores, dispuestos en un corro. El jugador señalado cuando se canta ¡fuera! es el que se la queda.

LA LE LI LO LU

Otra forma de determinar quien se la liga. El grupo hace un corro y pone las manos en el centro. Se dice a la le li lo lu y, según se dice el lu, rápidamente debe decidirse si subir o bajar la mano. El grupo minoritario de manos se salva, los demás siguen haciendo rondas hasta que sólo queda uno.

EL ÚLTIMO QUE LLEGE A…

Una manera sencilla de determinar quien se la queda es que uno de los jugadores diga "el ultimo que llegue a…un sitio cercano, como por ejemplo, una portería…se la liga".

UNA DOLE

Otra de las muchas rifas que existen; se canta la canción: una dole tele catole, quila quilete, estaba la reina en su gabinete, vino

gil, apago el candil, candil candilón, cuenta las veinte que las veinte son, poli ladrón, cachiporra, sandía y melón. Quien sea señalado cuando se diga melón es quien se la liga.

QUIEN DIGA EL NÚMERO

Uno de los jugadores piensa un número. Quien lo adivine es quien se la queda.

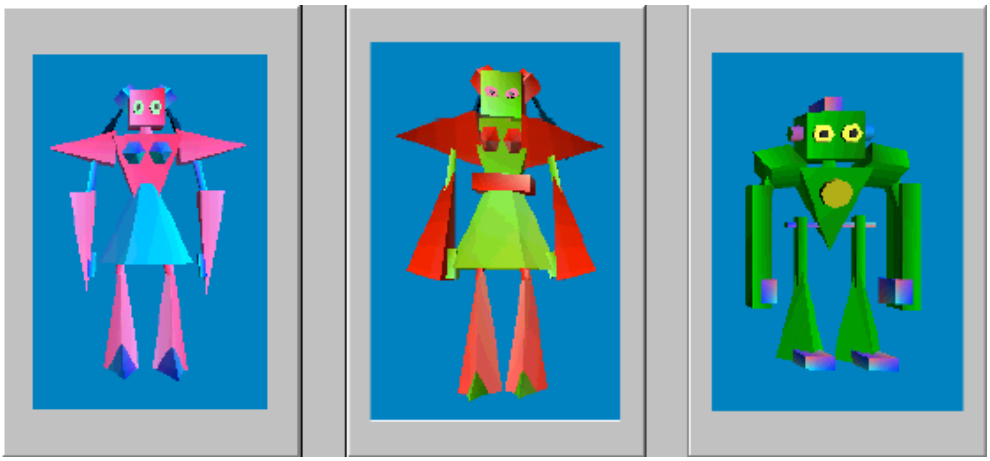
6. CURIOSIDADES:

- Actualmente "El escondite inglés" da nombre a:
    - Restaurantes
    - Hoteles y Casas Rurales.
    - Canciones.
    - Películas, como "1, 2, 3, Escondite Inglés" de Iván Zulueta (1970).
    - En la película de terror "El Orfanato" (2007) dirigida por Juan Antonio Bayona, este es uno de los juegos que se practican en la casa.
- El escondite inglés en el mundo:
    - En América es conocido como 'green light, red light'.
    - En Inglaterra cómo "Grandmother's Footsteps".
    - En Francia lo llaman "1,2,3, soleil"
    - En Portugal "Um, dois, três, macaquinho do chinês".
    - En Italia "Un, due, tre, stella".
    - En Israel "אחת, שתיים, שלוש, מלוח דג".

- En África "statues".
- En Méjico "1, 2,3, calabaza".
- En Japón se conoce como *Darumasan ga koronda*. Se juega igual, un jugador denominado como Oni (demonio), se pone de cara contra la pared y dice "Darumasan ga koronda".

- Juego virtual:
  - Existe un juego virtual basado en el juego del escondite inglés. Se ha creado un entorno virtual y avatares con funciones como: detectar jugadores moviéndose, detectar cuando se está contando, detectar otros avatares cerca de la pared, enfadarse, girar, hablar con otros usuarios, reír, llorar, saltar de alegría, volver a la línea de comienzo, volverse hacia la pared para contar o volverse hacia los jugadores.

El jugador puede seleccionar su avatar:



4. Avatares del juego virtual.

Hay diferentes habitaciones (entornos virtuales en 3D donde se puede jugar:

**Figura 70: Habitación del Escondite Inglés**

5. Sala del Escondite Inglés.

## 7. EL ESCONDITE INGLÉS SEGÚN CARMEN MARTÍN GAITE

Me parece -digo- que estoy viendo el sitio donde se ponía el heladero, con su carrito, en la plaza donde yo vivía, junto al quiosco de los tebeos. Había un banco largo de piedra rematando la plaza por ese lado, con respaldo de hierro, nos sentábamos allí cuando nos cansábamos de jugar. Al otro extremo, en los primeros días de octubre, se ponía la castañera, con sus mitones de lana. O sea, que por la izquierda hacía su aparición el verano, con el puesto de helados, por la derecha, el invierno avisaba su llegada con aquel olor a castañas que empezaba, un buen día, a salir de la garita, entre remolinos de hojas amarillas; y el tiempo pasaba de un extremo a otro, sin sentir, un año y otro año, a lo largo del banco aquel de piedra, como sobre una aguja de hacer media. Pasaba de una manera tramposa, de puntillas, el tiempo; a veces lo he comparado con el ritmo del escondite inglés, ¿conoce ese juego?

No. ¿En qué consiste?

Se pone un niño de espaldas, con un brazo contra la pared, y esconde la cara. Los otros se colocan detrás, a cierta distancia, y van avanzando a pasitos o corriendo, según. El que tiene los ojos tapados dice: «Una, dos y tres, el escondite inglés», también de prisa o despacio, en eso está el engaño, cada vez de una manera, y después de decirlo, se vuelve de repente, por ver si sorprende a los otros en movimiento; al que pilla moviéndose, pierde. Pero casi siempre los ve quietos, se los encuentra un poco más cerca de su espalda, pero quietos, han avanzado sin que se dé cuenta. Jugábamos a tantas cosas en aquella plaza, a los dublés, al pati, a las mecas, al juego mudo, al corro, al monta y cabe, a chepita en alto; también había juegos de estar en casa, claro, de esos sigue habiendo, pero los de la calle se están yendo a pique, los niños juegan menos en la calle, casi nada, claro que también será por los coches, entonces había pocos. En aquella plaza sólo tenía coche un médico que se llamaba Sandoval, y era un acontecimiento cuando llegaba, nos bajábamos de las bicicletas, las madres se asomaban al balcón con gesto de apuro: «¡Cuidado, que viene el coche de Sandoval!», y eso que él mismo ya entraba con cuidado, a treinta por hora. Mi padre también tenía coche antes de la guerra, pero se lo requisaron, un Pontiac.

¿Y por qué ha comparado el paso del tiempo con el juego del escondite inglés? -me pregunta el hombre de negro.

Lo miro, sostiene en la mano el vaso de té y contempla el líquido transparente, como si se estuviera mirando en un espejo.

Porque es un poco así, el tiempo transcurre a hurtadillas, disimulando, no le vemos andar. Pero de pronto volvemos la cabeza y encontramos imágenes que se han desplazado a nuestras espaldas, fotos fijas, sin referencia de fecha, como las figuras de los niños del escondite inglés, a los que nunca se pillaba en movimiento. Por eso es tan difícil luego ordenar la memoria, entender lo que estaba antes y lo que estaba después.

(Carmen Martín Gaite: *El cuarto de atrás*)

6. Niña contando.

## 8. BIBLIOGRAFÍA:

- Blanco García, T. (1995). Para jugar como jugábamos. Colección de juegos y entretenimientos de la tradición popular. Diputación, Centro de Cultura Tradicional. Salamanca.

- Rosa Sánchez, J.J.; del Río Matéos, E. (2001) Juegos tradicionales infantiles en león. Universidad de León. León.

- Martín Gaite, C (19788) El cuarto de atrás. Siruela. Barcelona.

-Méndez, P. Trabajo de fin de carrera: Aplicación del método de Larman a la creación de entornos virtuales. Facultad de Informática. Universidad Politécnica de Madrid.

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES:

-ILUSTRACIÓN 1. PORTADA: http://personal.telefonica.terra.es/web/conchi-marquez/Personas.htm

-ILUSTRACIÓN 2. NIÑOS JUGANDO AL ESCONDITE INGLÉS: http://www.regmurcia.com/servlet/s.Sl?sit=c,371,m,1066&r=ReP-7560-DETALLE_REPORTAJESPADRE

-ILUSTRACIÓN 3. NIÑO CONTANDO EN UN ARBOL: http://www.paralelo36andalucia.com/escondite-ingles/

-ILUSTRACIÓN 4. AVATARES DEL JUEGO VIRTUAL: http://www.fdi.ucm.es/profesor/gmendez/docs/publicaciones/tfc.pdf

-ILUSTRACIÓN 5. SALA DEL ESCONDITE INGLÉS:

http://www.fdi.ucm.es/profesor/gmendez/docs/publicaciones/tfc.pdf

-ILUSTRACIÓN 6. NIÑA CONTANDO: http://www.fdi.ucm.es/profesor/gmendez/docs/publicaciones/tfc.pdf