

PATRIMONIO HISTORICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE: JUEGOS TRADICIONALES DE LA REGIÓN DE MURCIA



Autores

Jesús E. Hernández García

Andrés Herrero Pagán



ÍNDICE

1. Introducción

2. Juegos Tradicionales de la Región de Murcia

- El caliche

El juego de los bolos

- Bolos Cartageneros
- Bolos Huertanos

La petanca

Juegos infantiles para comenzar el juego

- Tirar a Raya
- Dar china
- Echar pies
- Por sorteo

- El Gua
- El triángulo

Los juegos de carreras

- El marro
- La pillá o el pillao

Canciones de corro y comba

Juegos infantiles

- Canción de corro
- Canción de comba

3. Conclusiones

4. Referencias Bibliográficas

- Bibliografía consultada
- Índice bibliográfico de Ilustraciones



1. INTRODUCCIÓN

Antes de que existieran la televisión, el asfalto, el tráfico viario y las vídeoconsolas, los niños y los mayores jugaban en las plazas y calles de los pueblos y ciudades a un innumerable conjunto de juegos tradicionales. Éstos siguen estando vigentes en las mentes de muchos padres, madres y abuelos, que intentan recuperarlos para el divertimento de los niños del siglo XXI.

Los juegos tradicionales han abarcado todas las cualidades y el desarrollo social del ser humano. Juegos de habilidad para jóvenes, de flexibilidad, de fuerza para niños, de aprendizaje, de evaluación de lo aprendido, o de simple entretenimiento, han servido para que mayores y pequeños se divirtieran juntos y por separado. Todo el mundo recuerda su niñez y esos juegos que ayudaban a los niños a desarrollarse y a relacionarse con los demás, ya que hacían que niños de distintas calles se juntaran para pasar un buen rato, pudiéndose ver aún los testés pintados en el suelo, o varios niños jugando a la pillá.

Aún perduran los juegos tradicionales, principalmente de niños, pero además encontramos en determinados puntos de la Región Murciana otros juegos para los mayores. Se trata de los bolos, huertanos o cartageneros; el caliche, con sus moneos; o la petanca, con sus bolas y su boliche.

En definitiva, Juegos ancestrales que entraron en la Península



Ibérica durante la Edad Media y que fueron tomando las formas y normas que más convenían en cada región. Además, decir que iban unidos a la cultura de los pueblos, a su historia, incluso a lo mágico, el arte, la lengua, la literatura o las costumbres. El juego servía como vínculo y cercanía entre las personas y las civilizaciones.

Los juegos, en las culturas antiguas, estuvieron relacionados con los trabajos diarios. Se basaban fundamentalmente en demostrar las habilidades artesanales o laborales más habituales de una zona. Después de mucho tiempo de demostración, se hicieron habituales las competiciones, pasando a ser consideradas como juegos. En España la mayoría de los juegos tradicionales entraron a través del Camino de Santiago, un recorrido ideal para que los peregrinos trajeran juegos franceses, italianos y centroeuropeos a la Península. Según tu labor, así será el juego que de ti derive. Los juegos dependían en muchas ocasiones de la labor que desarrollaba quien inició la actividad: un cantero levantaba piedras, o un pastor prefería los juegos de puntería.

Como detalle de juegos en la historia se podría tratar un cuadro del pintor flamenco Peter Brueghel el Viejo (siglo XVI): *Juego de Niños*. Algunos estudiosos de costumbres populares y étnicas han identificado al menos ochenta y cuatro juegos diferentes, de los cuales muchos siguen vigentes hoy en día en muchos países: la gallina ciega, la cucaña, la peonza, los aros, a la una la mula, los bolos, las tabas, churro-mediamanga-mangotero, el corro, el pillao, etc.



2. JUEGOS TRADICIONALES DE LA REGIÓN DE MURCIA

El caliche

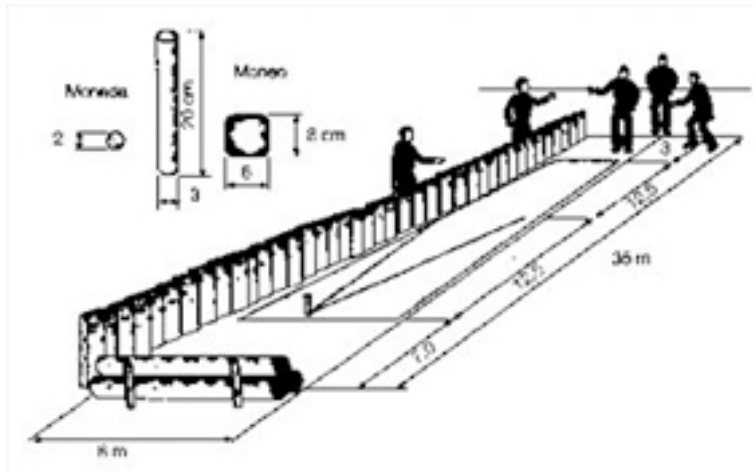


Imagen 1. Caliche

En este juego deben participar menos de 6 jugadores, en su práctica más habitual compiten 2 parejas.

Los materiales necesarios para jugar con piedras, piedras de caliche de hierro, redondas o cuadradas. El caliche es un trozo de caña o palo redondo de unos 20 m aproximadamente.

Terreno de juego:

Desarrollo del juego

Se coloca en el suelo un canute de caña o palo de unos 20 cm verticalmente y con monedas de todos los participantes se colocan en el suelo o encima del caliche, con dos piezas de caliche se intenta derribarlo.

Para que un tiro sea considerado válido, la moneda, al caer el caliche, debe quedar más cerca del proyectil lanzado que del



caliche. En caso contrario, es decir, cuando el proyectil lanzando, quede más cerca de éste que de la moneda caída, la jugada se denomina "ganga".

Para que una "ganga" puede considerarse válida, los jugadores que faltan por lanzar tienen dos opciones: lanzar otro proyectil con la intención de arrimar más a la moneda que al caliche derribado, o lanzar el proyectil contra el caliche para que éste quede más lejos de la moneda que del proyectil lanzando inicialmente. Cuando el jugador practica uno de estos dos lanzamientos se dice que juega a "arrimar" o a "arrastrar"

Si una vez realizadas estas dos jugadas no se consigue nada, el caliche y la moneda e vuelven a colocar en la posición inicial para el último intento.

El equipo que lanza primero tiene hasta 4 oportunidades, para derribar el caliche y hacer "ganga". Si lo consigue, el equipo que lanza a continuación deberá intentar hacer "gana válida" para llevarse el punto.

Existen otras modalidades de caliche que más que variantes se trata de juegos que pertenecen a una misma familia, cómo son:

- La toka o tuka que es una modalidad vasco-navarra.
- La tuta que se practica en Castilla y León.
- La tarusa que se practica en Andalucía y en Extremadura.
- El chito que se practica en Madrid y en Guadalajara.



Todas ellas con características muy similares e incluso idénticas.

Se juega en un campo de tierra apisonada de 35 metros de largo por 6 de ancho.

Elementos del juego: los moneos y el caliche.

- El Caliche es una pieza cilíndrica de madera. Tiene aproximadamente 20 cm de altura por 3 de diámetro. Se coloca de pie. Sobre él se ubican las monedas que consideren oportunas los jugadores.
- Los moneos son piezas de metal, normalmente cuadradas con los bordes redondeados (aunque también pueden ser redondas). Con estos moneos se deberá tirar al suelo el caliche.

Los jugadores: suele jugarse por parejas, con un máximo de 3.

Inicio del juego: Cada miembro de la pareja lanza un moneo desde un punto determinado del campo hasta la línea de salida. Quien queda más cerca sale.

Desarrollo: Los jugadores lanzan por turnos moneos para derribar el caliche. Si éste es derribado, pero queda más cerca de las monedas que el moneo, se considera una 'ganga'. El juego no ha finalizado. En ese caso, se debe lanzar para dejar tu moneo más cerca (si no se es pareja de quien ha derribado el caliche), o lanzar el moneo para alejar el caliche de las monedas, dejando de este modo el primer moneo más cerca de las



monedas (si eres pareja de quien derribó el caliche).

Conclusión del juego: el juego se puede finalizar cada mano jugada, o se pueden poner un número determinado de manos a ganar por una pareja.

El juego de los bolos

En la Región de Murcia se dan principalmente dos juegos de bolos: Bolos Cartageneros y Bolos Huertanos

Bolos Cartageneros



Imagen 2. Bolos Cartageneros

- Se practican sobre todo en Cartagena y La Unión.
- El campo de juego se llama 'boliche'. Debe ser duro y sin elementos que puedan perturbar el correr de los

bolos. Sus dimensiones serán: 100 pasos de largo por seis de ancho.

Elementos del terreno de juego

- La chamba: se trata de una línea recta que señala el lugar del terreno de juego, que deben rebasar todas las bolas



que se lanzan.

- El birlaero: se encuentra situado detrás de la chamba
- Nunca se podrá hacer encima o antes de la misma. Consiste en una circunferencia de 8 a 12 cm. de diámetro.



Imagen 3. Colocación de los Bolos Cartageneros

- Los bolos: nueve bolos de madera que no sobrepasan los 35 cm. de alto, de base y punta afilada. Se

colocan formando tres filas rectas.

- Las bolas: son esféricas, de madera de jinjolo duro y con poco peso. Su diámetro no puede superar los 115 cm. Cada equipo dispondrá de 7 bolas.
- El mande: el lugar desde donde todos los jugadores



Imagen 4. La bola de los Bolos cartageneros y bolos Huertanos

efectuarán sus lanzamientos. Deberá ser una circunferencia de un mínimo de ocho centímetros.

- El lanzamiento de la bola: puede hacerse 'a yema' (a la derecha y sin efecto), 'a margarita'

(imprimiendo efecto con el dedo meñique) o 'a gordo' (si el tiro se produce con el dedo pulgar).



Desarrollo del juego

Un encuentro consta de dos partidas:

- Para ganar una partida es necesario anotarse 6 juegos.
- Para ganar un juego es necesario derribar un bolo más que el equipo contrario. Compiten siempre dos equipos de 4 o 6 jugadores cada uno, más un capitán o 'manilla'.

Bolos Huertanos



Imagen 5 v 6. Terreno de juego de los Bolos Cartageneros

- Existen dentro de la Huerta de Murcia muchas maneras distintas de practicar este juego. Una de ellas es la siguiente:
- Se juega sobre un campo de tierra apisonada, llamado carril, de forma rectangular y con un largo de 35 a 40 m. por 4 ó 5 m. de ancho.



Los elementos de juego son: los bolos y las bolas.



Imagen 7. Límite del terreno de juego en los Bolos Huertanos

- Los bolos: se trata de maderos alargados de 68 a 75 cm de altura, con una base de 6 a 8 cm y un diámetro de cúspide de 2 a 2,5 cm. En cada partido se dispone de 6 ó

9 bolos.

- Las bolas: de madera dura de olivera.



Imagen 8. Formas de colocar los Bolos

Duración de los partidos: el tiempo necesario para que los equipos consigan el número de manos fijadas por la federación.

Los jugadores: tres por equipo, y dos cuando es por parejas.





Imagen 9. Lanzamiento en los Bolos Huertanos más adecuado.

Inicio del juego: el juego comienza con un lanzamiento por parte de los jugadores de las bolas.

Jugadas más comunes: el 'mande', la 'birla', 'a vueltas', 'las mudas' y 'a copas'.

¿Quién es el 'manilla'? es el capitán del equipo y el que

decide en cada jugada el tiro

La petanca

Aparentemente es un juego muy simple, ya que se trata de tirar una bola lo más cerca posible de un objetivo que suele llamarse boliche o bolín.

Origen: parece que los juegos de bolas se remontan varios miles de años atrás en el tiempo. En Europa se tienen constancia de juegos en la Grecia Clásica y en la Antigua Roma. En un tapiz del siglo XVI, en el Escorial, se muestra a varios cortesanos compitiendo bolas en mano. En la Francia de finales del XIX y primeros del XX se practica el juego provenzal en casi todas las plazas de los pueblos. Por estas fechas aún se tomaba carrerilla



para tirar las bolas.

En 1907 nacerá el juego sin impulso, el 'Pieds Tanquees', o pies juntos. De esta expresión deriva el nombre actual del juego: La Petanca.

Terreno de juego: 15 metros de largo por 4 de ancho.

Elementos del juego: las bolas y el boliche.

- Las bolas han de ser metálicas, con un diámetro comprendido entre los 7,05 y los 8 centímetros y un peso de 650 gramos como mínimo y 800 como máximo.
- El boliche debe ser de madera y su diámetro ha de estar comprendido entre 25 y 35 milímetros.

Los jugadores: pueden ser dos (uno contra otro), o por equipos de dos contra dos (dupletas) o tres contra tres (tripletas).

Desarrollo de las partidas: suelen jugarse a 13 puntos en terreno libre o bien dentro de una pista delimitada. El punto pertenece a la bola más próxima al boliche. El adversario debe continuar jugando sus bolas hasta que recupere el punto, es decir, coloque su bola más cerca del boliche.

Cada bola de un mismo equipo, si ninguna bola del equipo contrario está más cerca del objetivo, cuenta como un punto, y estos puntos se cuentan al final de cada tirada, es decir, cuando se han jugado o tirado todas las bolas.



Formas de lanzar las bolas. Hay dos maneras de tirar las bolas y son muy diferentes entre ellas, hasta el punto de convertirse, entre determinados campeones, en verdaderas especialidades:



Imagen 10. La petanca contraria, golpeándola.

- Apuntar. Es tirar la bola con cuidado, tratando de acercarse lo máximo posible al boliche.
- Tirar. Es lanzar la bola con cierta fuerza para apartar una bola

El juego no parece muy difícil, pero no hay que confiarse de esta apariencia pues hay sutilidades en la manera de tirar las bolas, en la elección de lo que se tiene que hacer en el momento adecuado y en la determinación de una táctica y de una estrategia.

La Petanca es más compleja de lo que parece y para disfrutar de ella plenamente hay que penetrar en sus secretos.

Todos los años, el 1 de Mayo, se celebra el día de la petanca en Alcantarilla, aunque es jugada en numerosos rincones de la Región de Murcia como La Palma, Los Alcázares, Los Camachos o Molino del Fomentapor.



- **Juegos infantiles para comenzar el juego:**

En los juegos infantiles existen varias formas de elegir quien es 'la madre', es decir, quien es el que se la queda, o sale primero. Algunas de las más usadas son:

- **Tirar a Raya.** Se marca una línea en el suelo, y desde una distancia prudencial se lanza un objeto hacia ella. El orden se establece en relación a la cercanía de los objetos a la raya sin haberse pasado.
- **Dar china.** Uno de los integrantes del juego suele decir: "China, falle estoy, y nadie me la jorra". Esto significa que ese niño da china y no se la queda. Esconde una piedra



Imagen 12. Dar chna

pequeña (china) en una mano. Pone las dos manos tras su cuerpo para hacer algún cambio y que los

demás participantes no lo vean. Saca las dos

manos cerradas y los jugadores deben ir, uno a uno, tocando una de las manos. El que toca la mano con la china pierde.

- **Echar pies.** Se colocan dos participantes en el juego a cierta distancia. Avanzan el uno hacia el otro poniendo un



pie delante del otro, talón contra punta. El que dé el último paso antes de chocar ganaba.

- **Por sorteo.** Se colocan todos los participante en fila y se recita una poesía mientras se señala uno por uno según sílabas: "En la pla-za de los to-ros se ha ri-fa-do un gato el uno, el dos, el tres y el cua-tro". Se la queda el que coincide con la terminación 'tro'.

- **El testé, infernáculo, tejo, rayuela, quartete o la coroneja murciana:**

Un juego conocido en la Grecia Clásica o en Roma, que en Murcia lo jugaban, y lo juegan, principalmente las niñas.

Se trata de pintar una serie de cuadros en el suelo con distintos números (normalmente del 1 al 9



ó 10). El juego consiste en tirar una piedra plana a un cuadrado con un número, pasar de cuadro en cuadro a la pata coja, saltarlo y seguir el recorrido (normalmente los números 4-5 y 7-8 son de descanso. Se encuentran en paralelo, y se puede apoyar a la vez un pie en cada uno). Al llegar

a último número se da media vuelta y se vuelve al cuadro donde esté la piedra. Se coge la piedra y se termina el turno. Los jugadores deberán completar

Imagen 13. La rayuela



todos los números.

¿Cuándo se comete una falta? Si se pisa con los dos pies, si se pisa una línea, si la piedra sale fuera del cuadrado o si la piedra cae sobre una raya.

- **A la una la mula:**

Es un juego llevado a cabo por más de cinco jugadores. Primeramente se debe echar a suertes el jugador que se tiene que agachar en forma de potro, como un potro, para que el resto de jugadores salte sobre él.

El jugador que se la quede estará agachado de manera que todos puedan saltarlo.

Los jugadores que salten deberán hacerlo, realizando las acciones que se dan en cita en la canción o en la poesía, cuyas acciones son:

A la una, la mula.

A las dos, la coz

A las tres, polique inglés.

A las cuatro, culá que te aplasto.

A las cinco, te hico.

A las seis, hacer lo que queráis.

A las siete, dejo mi gran capuchete.

A las ocho, lo recojo.

A las nueve, subí a un árbol (se sube a un árbol)



En el árbol había una rama.

En la rama había un nido.

En el nido, tres huevos.

Uno blanco, otro rojo y otro negro.

Con el blanco me quedé manco (se salta apoyando una sola mano)

Con el rojo me quedé cojo (se salta encogiendo un pie)

Con el negro me quedé muerto (se echa encima del que se "queda")

El jugador que falle pasará a relevar al jugador que se la quedaba.



Imagen 14. A la una, la mula

- **Churro-mediamaña-mangotero:**

Se disputa entre dos equipos, normalmente de más de tres jugadores. El equipo que 'se la queda' debe agacharse doblando la cintura, unidos unos a otros cogiéndose con los brazos por las



caderas. Uno del equipo se coloca de 'madre' apoyando la espalda contra una pared, y dejando que el primero coloque la cabeza en su barriga. La 'madre' también se encarga de vigilar que el otro equipo no haga trampas.

El otro equipo deberá comenzar a saltar, uno a uno, y colocarse sobre las espaldas de los que se la quedan. El equipo que salta no podrá rozar el suelo una vez encaramados a lomos de los que están agachados. Cuando todos están subidos uno de ellos dice: Churro (se señala la mano), mediamanga (se señala en antebrazo) o mangotero (se señala el brazo). Si el equipo agachado acierta cambien las tornas.

- **Las birlochas o cometas:**

Eran juegos en los que participaban mayores y pequeños. Consistía en realizar birlochas o cometas, con cañas, papel de colores, hilo palomar, engrudo y trozos de trapo para la cola.

- **Carros de cojinetes:**

Se realizaba una especie de carro con cajas de madera y cojinetes.

- **Los rompes o las cajas:**

Eran muy apreciadas antiguamente la parte de las cajas de cerillas que llevaba dibujos (colecciones de animales, flores, futbolistas, etc.). El juego consistía en dibujar un cuadrado en el



suelo y dejar cada jugador su rompe (la parte de la caja de cerillas con el dibujo). Con un tacón de zapato viejo se tiraba a sacar los rompes del cuadrado. Incluso podías eliminar a otro jugador si con tu tacón dabas al suyo.

- **Los juegos con bolas:**

La característica principal de estos juegos es que se utiliza en ellos diversas bolas de distinto tamaño. Así se pueden encontrar:

Petos: arcilla cocida y escaso valor.

Chinas: de piedra, más pequeñas que el peto y de agradable tacto.



Imagen 15. El gua

Cristalinas: realizadas en cristales de distintos colores.

Bolos de acero: aprovechadas de los cojinetes.

Antiguamente no estaban al alcance de todos los niños.

Bolones: bolas de acero, de gran tamaño.

Tipos de juegos con bolas:



- **El Gua:** se trata de un pequeño agujero en la tierra en el que se debía introducir la bola. A partir de ese momento se le podía dar a cualquiera de las bolas de los adversarios. Para conseguir ganar una bola se debía seguir el siguiente orden: Chupá (golpe flojo), Pie (golpe controlando la fuerza, con menor distancia de un pie entre las dos bolas) y Tute (golpe para alejar la bola del contrario y dar tiempo a meter la tuya en el gua).

El triángulo: cada jugador coloca una bola para apostarla en los vértices de un triángulo dibujado en el suelo (si jugaban más de tres jugadores, las bolas restantes se colocan en el centro del triángulo). Se trata de acercar tu bola al triángulo para sacar el mayor número posible de bolas de los contrarios y que la tuya no quedara dentro.

- **Los juegos de carreras:**

- **El marro:** Juego de equipo con dos bandos en el que tradicionalmente han jugado niños y niñas. Se dividía una calle en dos campos, normalmente señalizados con algún elemento del mobiliario urbano. El juego consistía en salir de tu campo a una zona neutral y hacer prisionero a un miembro del otro equipo. Una vez tocado eras prisionero, por lo que debías ir al campo enemigo y esperar a que tus compañeros te rescataran. En este juego se utilizaban



verdaderas estrategias para hacer prisioneros y rescatar a los tuyos.

- **La pillá o el pillao:** Uno de los juegos más sencillos y a la vez de los más jugados. Consistía en que un jugador se la quedaba y, corriendo, debía pillar a otro, tocándolo o agarrándolo. En ese caso cambiaban las tornas.

- **Canciones de corro y comba:**

Los corros son grupos de niños que forman círculos unos frente a otros y desarrollan juegos al compás de una canción.

Para jugar a la comba se colocan dos niños con una cuerda. Cada uno de ellos coge un extremo de ésta y se acercan hasta que la cuerda queda comba, es decir, no tensa. Deben dar vueltas a la comba, mientras los demás jugadores pasan saltando sobre ella siguiendo el ritmo de una canción.

Tanto las canciones de corros como de comba varían según la localidad en la que se está celebrando el juego.

- **Juegos infantiles:**

- **Canción de corro**

¡Que llueva! ¡Que llueva!
La Virgen de la Cueva,
Los pajaricos cantan,
Las nubes se levantan



Que sí, que no
Que caiga un chaparrón
Que moje los cristales de la estación
Pero los de mi casa no
Que están la Virgen y el Señor.

- **Canción de comba:**

Al pasar la barca, me dijo el barquero,
Las niñas bonitas, no pagan dinero.
Yo no soy bonita, ni lo quiero ser,
Abajo la barca y arriba el cordel.

3. Conclusiones

En la era de la información, en pleno siglo XXI, y cuando la tecnología parece haber desplazado los juegos infantiles y populares de la calle al interior de las casas, el sedentarismo se ha convertido en un problema. Los valores de la vida saludable, cimentada sobre una dieta mediterránea y un estilo de vida activos han quedado en el pasado, siendo un verdadero problema en la población en general y en los más jóvenes en particular. Así pues, los juegos tradicionales son un recurso excepcional para romper esta dinámica.

Pero más aún, estos juegos suponen un aspecto inalienable de la cultura e idiosincrasia de la Región de Murcia, formando parte de su patrimonio histórico y social. A lo largo de décadas se han ido



desarrollando, pasando de padres a hijos por lo que su conocimiento supone saber esos pequeños detalles de tu pasado y presente que ayudarán a reforzar los lazos sociales que unen a sus conciudadanos.

Estos juegos suponen una herencia importantísima, pues su desarrollo data en algunos casos desde la Edad Media, lo que implica siglos y siglos de evolución, normas y variantes.

En algunos casos, los juegos tradicionales de la Región de Murcia coinciden con los de otras regiones de España. Es normal. Sin embargo, resulta curioso y reseñable que en la mayoría de casos establecen alguna diferenciación que les hace únicos: ya sea por unas normas diferentes, por el uso de un vocabulario particular, un terreno de juego variado o unos aparejos singulares.

En este último caso tenemos un ejemplo claro con los “bolos cartageneros”, siendo una variante del típico juego que todos conocemos, pero con unos materiales y reglamentación que les diferencia de los practicados en el resto de regiones e, incluso, países (en Francia toma la denominación de “quilles de 9 de biert” o de “quilles de six au maillet”).

Mención aparte merecen los juegos con canciones asociadas, es decir, aquellos que para ser jugados requieren de un ritmo y letra determinados. En ellos, podemos detectar cómo en la Región de Murcia nos encontramos con unos vocablos concretos



y particulares, específicos de esta zona. Normalmente, estos se conservan hoy en día y son usados por la mayor parte de la población, pero muy pocos conocen que su origen, al igual que el de los propios juegos, en muchos de los casos data de la Edad Media. Es decir, varios siglos atrás.

Si bien es cierto que pese a que se habla perfecto castellano, en Murcia existe un dialecto conocido como "panocho". Este tiene unos rasgos muy arraigados debido al alto carácter agrícola que tiene esta región, en la que la evolución lingüística está llegando ahora, con gran expansión cultural y social que ha sufrido. Por su composición y forma se puede considerar al murciano como un dialecto romance muy influido por el castellano, el aragonés, el mozárabe y el catalán, gestado en los siglos XIII y XIV debido al mestizaje de los naturales del reino de Murcia (mudéjares, mozárabes, judíos, neomozárabes y extranjeros asentados en el reino con anterioridad) junto con los castellanos, navarro-aragoneses, catalanes, valencianos y provenzales que llegaron después. Los rasgos del murciano son muy heterogéneos y variables.

Así pues, la recolección, análisis y explicación de estos juegos implica un enriquecimiento sustancial del patrimonio cultural, histórico y social para una región con unas raíces tan arraigadas en las tradiciones como la murciana. Conocer su herencia y pasado implica comprender mejor su presente, su tradición, su gente y sus características diferenciadoras. Asimismo, es un



nexo de unión entre sus propios habitantes, quienes con esto afianzarán sus nexos de unión, las relaciones interpersonales y su sentimiento de unión y fuerza común.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- MONTES BERNÁRDEZ, R. (2007). Origen de los juegos y deportes en la Región de Murcia. Volumen I y II. Murcia: Azarbe
- NAVARRO NAVARRO, M. (1981). Bolos y caliche en la región murciana: Conocimiento y renacimiento de estos deportes populares. Madrid: INEF.
- PÉREZ INIESTA, G. y SÁNCHEZ LORENTE, J. (2010) Unidad didáctica sobre juegos populares de la Región de Murcia. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Nº 143
- VERA MORENO, M. (1989). Reglamento y normas del juego de bolos huertanos. Murcia: Federación de Bolos de la Región de Murcia.
- VELÁZQUEZ, C. (2000). Los juegos del mundo como recurso para una educación física intercultural. La pista, 21
- www.apefadal.es
- www.educarm.es
- www.nuestrosjuegostradicionales.es
- www.regmurcia.com

5. ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO DE ILUSTRACIONES:

- Imagen 1: <http://www.convega.com>
- Imagen 2: <http://www.museodeljuego.org>
- Imagen 3: <http://www.museodeljuego.org>
- Imagen 4: <http://www.museodeljuego.org>
- Imagen 5: <http://www.museodeljuego.org>
- Imagen 6: <http://www.museodeljuego.org>
- Imagen 7: <http://www.museodeljuego.org>
- Imagen 8: <http://www.museodeljuego.org>



- Imagen 9: <http://www.museodeljuego.org>
- Imagen 10: <http://www.museodeljuego.org>
- Imagen 11: <http://www.cugat.com>
- Imagen 12: <http://www.regmurcia.com>
- Imagen 13: <http://bienlevantado.mforos.com>
- Imagen 14: <http://www.playas.es>
- Imagen 15: <http://www.olmo.pntic.mec.es>

