

**PATRIMONIO HISTORICO ESPAÑOL
DEL JUEGO Y DEL DEPORTE:
JUEGOS TRADICIONALES ASTURIANOS**



Autores:

Gonzalo Anguita

Azahara Alcántara,

Sergio Barturen.

Año 2011



ÍNDICE

1. Introducción
2. Situación geográfica de Asturias
3. Concepto y características del juego
4. Breve reseña histórica de los Juegos Tradicionales Asturianos
5. Modos de escoger antes del juego
6. Juegos tradicionales asturianos
7. Bibliografía
8. Bibliografía

MUSEO DEL JUEGO



1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de éste trabajo iremos explicando los diferentes juegos tradicionales de la comunidad autónoma de Asturias, así como sus diferentes variantes.

El trabajo lo dividiremos por los diferentes tipos de juegos dividiéndolos en:

Juegos y deportes de lanzamiento a distancia, juegos y deporte de lanzamiento de precisión, juegos de pelota, juegos de combate, juegos náuticos, juegos tradicionales de fuerza y juegos rurales.

2. SITUACIÓN GEOGRÁFICA DE ASTURIAS

Toda la región asturiana está situada en la vertiente norte de la cordillera Cantábrica, en el tramo de mayor anchura y de alturas más elevadas.

La cordillera desciende en pocos kilómetros de cimas de más de 2.000 m hasta el nivel del mar. Junto al litoral se encuentran sierras de baja



Ilustración 1

altura que configuran una costa escarpada y son el flanco norte de una larga depresión central. Los picos más altos están en la zona meridional de la región, destacando Torre Ceredo (2.648 m), peña Santa (2.596 m), el Naranjo de Bulnes o pico Urriello (2.519 m), los picos de Europa, peña Ubiña (2.417 m) y la sierra de Rañadoiro al oeste. Una serie de puertos de montaña sirven de paso entre la región y la submeseta Norte. El más transitado y de menor altura es el de Pajares (1.366 m).

Asturias, tiene una superficie de 10.603,57 km². Asturias limita al norte con el Mar Cantábrico, al oeste con la Comunidad Autónoma de Galicia, al este con la Comunidad Autónoma de



Cantabria y al sur con la Comunidad Autónoma de Castilla-León.

La situación fronteriza con Cantabria, León y Galicia, además de ser un territorio obligado de paso de "El Camino de Santiago" (El Camino del Norte), hace que muchos de sus juegos y/o deportes tradicionales se parezcan a los de estas Comunidades Autónomas o viceversa.

3. CONCEPTO Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.

Según Huizinga (1984) "el juego es una actividad voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y de alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente".

Según Fernández y cols. (2008, 15) las características principales que deben tener los juegos tradicionales son las siguientes:

- Placentero: el juego debe ser considerado una realidad motriz que reporta al alumno placer y satisfacción y no constituir en modo alguno motivo de frustraciones.
- Natural y motivador: el juego es una actividad motivadora que el niño practica de forma natural.
- Voluntario: hay que entender el juego como una actividad libre, exenta de toda imposición externa.
- Mundo aparte: la práctica del juego evade de la realidad, se sale del marco cotidiano, introduciendo al sujeto en un mundo paralelo de ficción que le permite alcanzar satisfacciones que no se alcanzan en la vida real.
- Creador: la práctica del juego favorecerá el desarrollo de la creatividad y la espontaneidad, contribuyendo al tiempo a favorecer un desarrollo más equilibrado. En el juego es el propio alumno el que aporta soluciones a los problemas



planteados. Tiene un carácter creativo lleno de imaginación y fantasía.

- Expresivo: el juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidas.
- Socializador: su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo. Debemos concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de autorrealización personal. Por tanto la actividad lúdica debe ser un elemento que impregnará toda la práctica educativa.

4. BREVE RESEÑA HISTÓRICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES ASTURIANOS

Según Ruiz Alonso (2001) partiendo de la base de que lanzar, tirar, arrojar, disparar o derribar distintos objetos forma parte de la Historia de la Humanidad desde su comienzo, ya sea como diversión, preparación para la guerra o venidos de los diferentes oficios, los comienzos de los distintos deportes asturianos de lanzamiento son variopintos, un breve resumen de estos comienzos nos ayudará a tratar de encuadrarlos en nuestra época.

4. 1. Origen de los Bolos

Según Ruiz Alonso (2001) otorgar un origen preciso al juego de los bolos es muy difícil, ya que su procedencia puede ser celta, romana o germana según los distintos estudios realizados sobre estos juegos.

Se habla de los bolos como preparación para la guerra, para adiestrar los músculos, el pulso y la puntería, como ejercicios de lanzamiento o también puede ser el entretenimiento y la



diversión que obtiene el ser humano por lanzar y derribar objetos una de las finalidades del inicio de los bolos.

4.2. Origen de la Llave

Según Ruiz Alonso (2001), el origen de la llave se sitúa en Gijón, y proviene de la evolución y mezcla de distintos juegos más simples como el tejuelo, hito, tejo, calva...

Durante la construcción del ferrocarril de Gijón a Langreo, en plena revolución industrial del Siglo XIX, los trabajadores utilizaban una llave de vías en forma de "T" para jugar en los descansos lanzándole piedras u otros objetos. Posteriormente se elaboró una reglamentación de los materiales y de los elementos del juego, y también se mejoró la técnica de lanzamiento convirtiéndose en un deporte muy popular en Asturias.

4.3. Origen del Lanzamiento de Barra

Según Ruiz Alonso (2001) el lanzamiento de la barra consiste en lanzar una barra lo más lejos posible, siendo por tanto un deporte de fuerza y no de precisión como son los otros dos deportes anteriores.

La historia de este juego o deporte nos remonta a los trabajos realizados en las canteras, como divertimento entre sus trabajadores, encontrándose incluso escritos explicando que durante la construcción de "El Escorial", lo practicaban los canteros de las distintas provincias españolas que colaboraron en su construcción.

5. MODOS DE ESCOGER ANTES DEL JUEGO.

Según Fernández y cols. (2008, 16-17) en muchas ocasiones la acción de los juegos exige, antes de empezar, un sorteo para elegir quién "se queda", quién es la "madre", quiénes son los "capitanes". En ocasiones también es necesario elegir equipos y



determinar quién empieza a jugar. Para ello hay varias posibilidades:

Cara o cruz: es el sistema más rápido para elegir. Se lanza al aire una moneda, chapa o cualquier cosa que tenga dos caras distintas, después de haber escogido un jugador cara y otro cruz. El objeto lanzado se coge en la mano o se deja caer al suelo. El que haya elegido el lado de la moneda que se ve, será el que comience.

Los chinos: cada jugador dispone de tres objetos pequeños (piedrecillas, botones, etc.) ocultos en una mano detrás de su espalda. Todos, situados en corro, a una señal dada, muestran sus puños cerrados, en los que habrá una, dos, tres o ninguna piedrecilla. Se trata de adivinar el número total de piedrecillas que hay entre todas las manos, para lo cual cada jugador, siguiendo un turno, hace su predicción. Ningún jugador puede repetir número. A continuación todos los jugadores abren sus manos y se cuentan las piedrecillas. Los jugadores que consiguen acertar el número exacto en cada jugada se salvan y el resto sigue jugando hasta que sólo quede uno, que es el que "se queda".

Pares o nones: entre dos jugadores, uno elige pares y otro nones. Los dos han de tener un puño cerrado y a la voz de ¡ya! adelantan la mano escondida, extendiendo los dedos que deseen. Se suman los dedos estirados de ambos y gana el jugador que haya acertado el resultado, que adquirirá así el derecho a ser el primero en elegir para formar equipos.

Oro y plata o a pies: Se colocan dos jugadores que van a elegir, uno enfrente del otro, a una distancia de tres o cuatro pasos, y van avanzando alternativamente un pie delante del otro, de modo que el tacón del pie que avanza quede tocando la puntera del anterior. Cada jugador, antes de empezar, elegirá decir "oro" o bien "plata" cada vez que adelante su pie. El jugador que al llegar junto a su compañero, pueda colocar su pie haciendo puente o montando al del otro jugador o tocándose las



punteras de los dos jugadores, ha de decir "monta", y si le cabe entre las dos punteras su zapato de forma atravesada añade "y cabe", pasando a ser el primero que elige jugadores para su equipo. Si tras hacer el recorrido, "monta pero no cabe", se vuelve a empezar.

Al palito más corto o más largo: se cogen tantos palitos como jugadores vayan a tomar parte en el juego. Uno de los jugadores los toma en su mano y parte uno de ellos dejándolo más corto que los demás. Después los esconde en su mano de forma que sólo se vean por un extremo, dando la sensación de que todos son de la misma longitud. A continuación, cada jugador elige uno de los palitos, quedándose con el último el que los sujeta en su mano. El jugador que elija el palo más corto, "se queda". También se puede hacer al revés, es decir, acortando todos los palitos menos uno.

En ocasiones también se emplean canciones para elegir. Existen muchas canciones tradicionales para realizar estas elecciones. Sirvan de ejemplo éstas.

En un café se rifa...

En un café

se rifa un gato.

Siempre toca

el número cuatro:

uno, dos, tres y cuatro.

Pito, pito, gorgorito

Pito, pito, colorito,

¿Dónde vas tú tan bonito?

A la era verdadera,



Pin, pon, ifuera!

Una, dole...

Una, dole,

tele, catole,

quile, quilete,

estando la reina

en su gabinete.

Vino Gil,

apagó el candil,

candilón, candilón,

ele jota,

justicia y ladrón.

6. JUEGOS TRADICIONALES ASTURIANOS

Dentro de los juegos tradicionales asturianos, como es natural, existen diferentes tipos que proceden de muy diversas situaciones. El profesor de Educación Física y escritor Ruiz Alonso (2001) los clasifica en:

- Juegos y deportes de lanzamiento a distancia.
- Juegos y deportes de lanzamiento de precisión.
- Juegos tradicionales de pelota.
- Deportes de combate.
- Deportes tradicionales de fuerza.
- Deportes rurales.
- Juegos y deportes náuticos.
- Juegos tradicionales de guajes (niños/as - adolescentes).



6.1. Juegos y deportes de lanzamiento a distancia

a) Características del juego de "La Llave"



Ilustración 2

La Llave es un eje con 3 aletas que giran sobre él. Tiene una altura variable, entre 47 y 57 centímetros, y las aletas, de abajo a arriba disminuyen en tamaño, la más grande abajo mide entre 28 y 36 centímetros, la del medio será una medida intermedia dependiendo de las longitudes de las otras dos y la de arriba, la más pequeña, medirá entre 14 y 24 centímetros.

La distancia entre el suelo y la aleta inferior no será superior a los 20 centímetros y se colocará la Llave con una leve inclinación hacia atrás. Las fichas, son los objetos que lanza el jugador con la finalidad de tocar sobre las aletas (y no en el eje) de la Llave. Suelen ser circulares y con un peso entre 500 y 600 gramos.

La zona de juego, es un espacio llano de unos 15 metros de largo por 2 de ancho, con tres zonas:

- La zona de tiro, de un metro cuadrado.
- La zona intermedia, 14 metros libres de todo obstáculo.
- La zona de la Llave: objeto al que hay que tirar las fichas (normalmente en un cajón).

La partida se juega, normalmente, en tandas de 10 tiradas de 6 fichas cada tirada, es decir 60 lanzamientos de ficha, anotándose el número de veces que se da en las aletas, al final se recuenta el número de veces y se designará ganador al que haya acertado más veces.



b) Características del “Lanzamiento de Barra”

La Barra es de hierro y pesa 6.200 kilogramos, tiene una longitud de 120 centímetros, dividiéndose en 3 partes:

- La cuña: parte plana que mide 8 centímetros.
- La pica: parte cónica o piramidal, mide 10 centímetros.
- Centro: medirá 102 centímetros.



Ilustración 3

El campo de tiro es un terreno liso de 1 metro cuadrado, y partiendo de esta zona comenzará la zona de caída, que son 2 líneas que abriéndose en abanico se separarán hasta llegar a los 20 metros de distancia entre sí, debiendo de estar libres de todo obstáculo.

La técnica para el lanzamiento es la siguiente, se coge la barra por su mitad con la mano que se efectuará el lanzamiento, con la cuña hacia el suelo, y colocando los pies a la misma altura separándolos aproximadamente la anchura de los hombros, sin dar pasos, correr o moverlos, se realizará un movimiento de torsión y distorsión del tronco para lanzar la barra con el brazo extendido, no permitiéndose que la barra vaya dando vueltas por el aire.

6.2. Juegos y deportes de lanzamiento de precisión

Según Sariego (2008) las modalidades más practicadas de juegos de **Bolos de la Palma** en Asturias, son los siguientes:

- 1) Cuatreada:** es sin duda la más conocida, ya que la zona de práctica es la zona centro y parte de oriental de Asturias, ocupando los concejos de Oviedo, Gijón,



Villaviciosa, Ribadesella, Cabrales, y las Cuencas del Nalón y del Caudal. Consiste en lanzar una bola por el aire hasta la zona de bolos o castro, intentando parar la bola, cuatrearla y derribar los bolos.

Son 9 bolos grandes y uno más pequeño llamado "Biche", colocados formando un cuadrado en 3 filas de 3 y el "Biche" bien a la izquierda o bien a la derecha del resto.



Ilustración 4

La complejidad de este deporte, que es mucha, la determina la situación del "Biche". En el momento del lanzamiento se deberá dar un efecto a la bola, hacia la izquierda o derecha, o como se denomina en la Cuatreada, "a la mano" o "al pulgar" respectivamente, dependiendo de la colocación de este bolo. El derribo del primer bolo del lado del "Biche", llamado "Cinca", anula la tirada siempre que sea el primero en ser derribado, de ahí lanzar a la mano o al pulgar para evitar este derribo.

Las principales jugadas son las siguientes:

- Si la bola que pasa por la caja (cuadrado formado por los bolos) sin derribar ningún bolo valdrá 3 puntos o bolos y 3 más si se detiene dentro de la misma.
- Si se derriba algún bolo valdrá un punto más por cada bolo derribado, excepto el "Biche" que vale 4 bolos más.
- Si se derriba el bolo del centro en primer lugar, el valor es de 2 bolos.

* Por ejemplo, una tirada con un bolo derribado vale cuatro bolos, 3 por pasar y uno más por el derribo.

2) El Birle: Se practica en los concejos asturianos de Llanes,



Peñamellera Alta, Peñamellera Baja y Ribadedeva y en la parte occidental de Cantabria. Es muy similar a la Cuatreada, ya que son igual número de bolos y se colocan de la misma manera, pero una de las diferencias es que la tirada consta de dos fases. La primera fase o "Tirar" consiste en lanzar la bola desde la zona de tiro a la caja con el objeto de hacer bolos y un "Emboque" (conseguir después de tirar el bolo del medio de la primera fila que la bola se acerque al "Emboque" o bolo más pequeño). La segunda fase o "Birlar" se efectúa desde donde haya quedado la bola en la primera fase.

La dificultad del lanzamiento también está determinada por la posición del "Emboque" debiendo realizar un efecto en el tiro llamado "trabajar la bola" a la mano o al pulgar, es decir a la izquierda o derecha respectivamente.



Ilustración 5

La valoración de las jugadas es más simple que en su semejante de la Cuatreada. Cada bolo vale una unidad, excepto si solo se tira el bolo del medio de la primera fila que vale dos bolos.

3) Bolos de Saliencia: comparte aspectos con la Cuatreada, Birle y el Bolo Leonés, sólo se juega en pueblos del concejo de Somiedo. También tiene dos fases de lanzamiento, primero el "Tiro" y después "Birlar", si la bola queda lejos del castro y "Tresbolar", si la bola queda cerca y el jugador puede alcanzar con la mano los bolos, aunque se impone la condición que para realizar la segunda fase, se debe de derribar algún bolo en el primer lanzamiento.

Se puntúa de una manera sencilla, cada bolo derribado vale un punto, pero no valdrá ninguno si la bola cae fuera del castro (zona donde se colocan los bolos).

Según Sariego (2008) las modalidades más practicadas de



juegos de **Pasabolos** en Asturias, son los siguientes:

- 1) Batiente Rodao:** se juega en los concejos de Carreño, Gozón, Avilés, Castrillón, Soto del Barco, Candamo, Pravia, Salas, Grado, Cudillero y Luarca, y se supone que es la modalidad más antigua de las practicadas en esta Comunidad Autónoma. El tiro en lugar de ser estático como en el resto de disciplinas, es dinámico, y se trata de tomar carrera (máximo 15 metros) con la bola sujeta entre



Ilustración 6

la palma de la mano, la muñeca y el antebrazo y lanzar la bola rodando por el "Rodáo" (pasillo de superficie lisa de 13 a 32 metros dependiendo el concejo). Una vez acabado el "Rodáo" la bola llegará con mucha fuerza a la "Losera" o zona de bolos, que tiene una leve inclinación favorable a la bola hacia arriba.

El objetivo de este lanzamiento es intentar derribar el mayor número de bolos y, además, hacer que del golpe dado a los bolos estos vuelen por encima del "Ciebo" (valla de 2 metros de altura separada 4 metros de la "Losera").

La valoración de las jugadas es la siguiente, cada bolo derribado en la "Losera" valdrá un punto, 10 puntos o bolos los que queden entre la "Losera" y el "Ciebo" y 50 puntos los que superen la altura del "Ciebo".

- 2) Los Bolos de Tineo o Bolo Celta:** se juega en Tineo y en los concejos de Allande y Cangas del Narcea, ocupando por tanto una gran extensión geográfica de zona de juego. En esta modalidad la tirada también consta de dos fases. La primera llamada "Tirada", "Bajar" o "Bajando", se hace desde una parte más alta que el terreno de juego (entre 40 y 50 centímetros) lanzando, a la vez se que baja, a 20



bolos situados en hilera de frente al jugador, intentando trasladar del golpe y por el aire el mayor número posible de bolos hasta distintos límites.

Estos límites son los siguientes:

- a. "Raya del 10" línea situada a 25 metros de distancia de los bolos.
- b. "Viga", "Cuerda", "Acabón", una valla de 4,5 metros que está situada a 4 metros de la "Raya del 10". A aproximadamente 30 metros de los bolos.

La segunda fase llamada "La sacada" o "Subir" consiste en lanzar por el suelo la bola hasta los bolos desde la "Raya del 10" para derribar el mayor número de bolos posible. La puntuación es sencilla, pero para llegar a puntuar la bola debe sobrepasar la "Raya del 10" en la primera fase. Una vez cumplida esta condición, todos los bolos que se derriben y queden en la "Llábana" (zona de bolos) valdrán 1 punto.



Ilustración 7

Aquellos que sobrepasen por el golpe la "Raya del 10" como el nombre indica, obtendrán un valor de 10 puntos y los que superen el "Acabón" valdrán 50 puntos consiguiendo automáticamente la victoria del juego (que no de la partida). En la segunda fase cada bolo derribado vale un punto.

3) Bolo Vaqueiro o Pasabolos de Cangas del Narcea: se juega en diferentes localidades o pueblos del extenso concejo de Cangas del Narcea, siendo muy parecidos a los de Tineo, concejo vecino. La tirada es igual a la de Tineo, partiendo de una altura, pero en estos Bolos Vaqueiros hay 16 bolos, en lugar de 20, en la "Llábana". Hay también dos límites, la "Raya del 10" y la "Raya del 20" a 15 y 25 metros respectivamente de la "Llábana".

En la primera fase de la tirada llamada también "Bajar",



la bola debe sobrepasar la primera de las "Rayas" para su validez, y por cada bolo derribado se obtiene un punto, 10 por los que sobrepasen esta línea y 20 por la siguiente.



Ilustración 8

En la segunda fase o "Subir" lanzada desde la "Raya del 20" cada bolo vale un punto. La principal característica de

estos bolos, es que en mitad de cada una de las "Rayas" se coloca un bolo, llamado "4" y "8" respectivamente, son un poco más grandes que el resto, y si son derribados valen 4 y 8 puntos.

4) Bolos de la Cuenca del Navia: los concejos de Navia, Villayón, Boal e Illano, son en los que practica este deporte. La tirada se hace desde una base alta "el Tiru" intentando desplazar o despedir la mayor cantidad de bolos lo más lejos posible para superar ciertos límites. Estos límites son 8 "Rayas" llamadas del 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, separadas entre sí 3 metros y la primera de la "Llastra" o zona de bolos, de 9 a 10 metros.

El número de bolos depende del tamaño de la "Llastra" que es una piedra lisa de gran tamaño.

El modo de puntuar es el siguiente: cada bolo que supere una "Raya" valdrá tantos puntos como el número de esta, sumándose el resultado de todos los bolos. El requisito o condición para



Ilustración 9



la validez de la tirada es que la bola debe pasar la "Raya del 1".

5) Pasadiez: se juega en los Concejos de Somiedo y Belmonte de Miranda, y llega hasta las zonas de la zona leonesa de Babia, Laciaana o Alto Sil.

La situación inicial es similar a los anteriores pasabolos, desde una altura se intenta derribar los bolos de la "Llábana" tratando de que alguno pase la "Raya del 10" (a unos 12 metros), pero además se pretende que la bola derribe otro bolo llamado "Bicho", "Forcau" o "Bolo cuatro" (dependiendo de la localidad de juego).

La segunda fase del tiro llamada "Tresbolar" o "Estrabolar" se lanzará desde la "Raya del 10" por el aire hasta la "Llábana", pero para hacer esta segunda fase hay que sobrepasar la "Raya del 10" en la primera tirada.

Cada bolo vale un punto, exceptuando el "Bolo cuatro" que vale cuatro veces más y los que pasen el límite de los 12 metros, valdrán 10 puntos. Para la segunda fase cada bolo un punto.

Las diferencias más significativas entre las dos modalidades de "Bolo de Palma" o "Pasabolos" son las siguientes:

- a. **Tamaño de los bolos:** mucho más grandes y pesados en los Bolos Palma.
- b. **Colocación:** los Bolos Palma se colocan en una caja o cuadrado y en los Pasa Bolos en hilera.
- c. **Distancia entre zonas:** en los Bolos Palma la distancia entre la zona de tiro y los bolos está entre 15 y 25 metros, mientras que en los Pasa Bolos de 5 a 15 metros.

6.3. Juegos de pelota.

Según Fernández y cols. (2008) estos son los juegos de



combate más característicos de Asturias:

- 1) El balón "quemao":** la finalidad de este juego es lanzar el balón con el propósito de tocar a algún compañero, evitando al tiempo que estos cojan el balón. Se juega en grupo. El material que se precisa es un balón, un patio de juego y una tiza para pintar el campo.

Se dibuja un campo de forma rectangular en el suelo, con dos rayas divisorias cerca de los extremos. En esta zona de los extremos se sitúa un jugador en cada una y el resto de los jugadores en el centro. Los jugadores de los extremos tiran el balón de un lado a otro intentando dar a los del centro. Cuando les dan son eliminados. Cuando alguno de los del centro consigue coger la pelota sin que ésta toque el suelo, obtiene "una vida" que puede ser utilizada por alguno de los jugadores que permanecen en el centro o bien para que vuelva al juego alguno de los que ya hubiera sido eliminado.

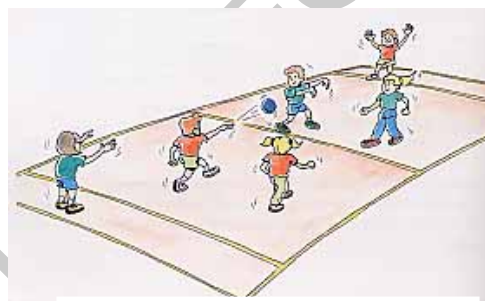


Ilustración 10

Este juego también recibe los nombres de: "Balón tiro", "Los campos medio", "La quema", "La olla" o "Las vidas"

Reglas:

- No está permitido invadir la zona que no nos corresponda.
- Los lanzamientos se realizarán con las manos.
- Cuando se es capaz de recepcionar un lanzamiento sin que bote y no toque el suelo nos corresponde una "vida".
- El último jugador que queda, si es capaz de esquivar 10 pelotazos, salvará a todos sus compañeros, cuando la variante del juego sea de eliminar.
- El balón tendrá que golpear directamente a los participantes para eliminar o cambiar posiciones. Si



sucede después de tocar el suelo no valdrá.

Variante:

- a. El jugador golpeado queda eliminado. Podrá ser salvado si uno de sus compañeros consigue una "vida".

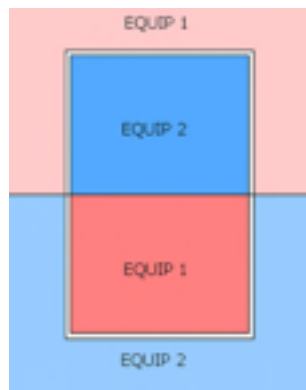


Ilustración 11

- b. Cada jugador del centro cuenta con tres vidas. La primera vez que le golpea el balón debe decir "herido", la segunda vez dirá "grave" y la tercera vez "muerto", resultando eliminado.

- c. Brilé. El terreno de juego se divide en dos campos con un cementerio cada uno. Todos los componentes de un equipo se colocan en su campo, salvo un miembro de cada equipo que se sitúa detrás del equipo contrario. De este modo, si cae el balón en su zona, éste puede sorprender al equipo contrario lanzándoles el balón. El jugador alcanzado pasa al cementerio. Gana aquel que consiga meter todo el equipo en el cementerio. El último participante tiene la posibilidad de salvar a todos sus compañeros si después de lanzarle el mismo número de veces que años tiene, no consiguen alcanzarle con el balón.

- 2) La cagalera:** la finalidad del juego es meter goles y que no te los metan. Se participa en grupo. El material utilizado es un balón.

Se organizan dos equipos con un solo portero y una sola



portería y ha de intentarse meter goles sin que el equipo contrario los meta. Gana el que logre más goles. Se ha de procurar atacar y defender, sin quedarse todo el tiempo cerca de la portería.



Ilustración 12

Variante:

- a. "Cagalera con portero": el jugador que meta gol reemplaza al portero y éste pasa a ocupar su plaza.

3) La patata caliente: ir pasándose el balón entre los compañeros sin que el del medio lo intercepte. Se participa en grupo. El material necesario es un balón o una pelota.

Todos los jugadores, salvo uno que se situará en el medio, se colocan formando un círculo, separados un poquito unos de otros. Los jugadores que forman el círculo tienen que pasarse la "patata caliente" (balón) sin que el jugador del centro consiga tocarla o cogerla. En este caso, se cambiarán los roles.



Ilustración 13



- 4) **El patíbulo:** la finalidad de este juego es que no te golpeen con el balón. Se participa en grupo. El material empleado para el juego es un balón.

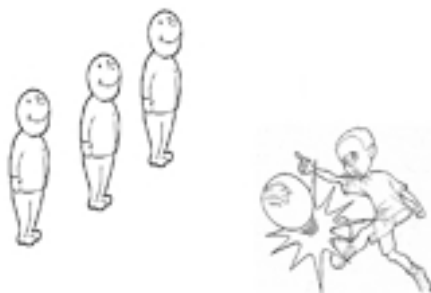


Ilustración 14

Se trata de que un jugador, golpeando el balón con el pie, intente dar a alguno de sus compañeros, para eliminarlo. Cuando haya conseguido que sólo quede uno sin darle, se para el juego y los eliminados se ponen pegados a la pared, intentando esquivar tres balonazos que realizará el "pateador" del balón. El jugador que quedó sin ser dado con el balón será el próximo lanzador. Los jugadores que están pegados a la pared no podrán separarse de ella.

Variante:

- a. "La pastora": de un grupo de jugadores se elige a dos, cada uno con un balón, que intentarán tocar el mayor número posible de compañeros, tirándoles el balón con la mano. Los tocados quedarán eliminados y abandonarán la pista. Gana el que al final haya tocado más jugadores.

- 6.3 El salto o la pelota contra la pared:** la finalidad del juego es saltar el balón que ha sido lanzado previamente. Se participa en grupo. El material empleado para el juego es un balón.



Se ponen los jugadores en fila y cada uno va lanzando la pelota contra la pared y saltándola, antes de que bote por segunda vez en el suelo.



Ilustración 15

- Variante:**
- a. "Individual": quien va a jugar se sitúa cerca de la pared contra la que va a lanzar el balón y mientras lanza el balón, canta:

"Los días de la semana son siete (Se tira el balón y se recoge 4 veces).

Lunes (una vez).

Martes (contra la pared y un bote).

Miércoles, Jueves (sin tirar contra la pared, se bota dos veces).

Viernes (un bote, a la pared y recogerla).

Sábado (dos botes, palmada, a la pared y se recoge).

Domingo" (contra la pared, se cruzan los brazos y se recoge).

6) Sangre: la finalidad de este juego es conseguir con un balón y a partir de una situación inicial en círculo, ir eliminando a todos los jugadores hasta que quede uno. Se juega en grupo. El material empleado es un balón y una tiza.

Se localiza una superficie plana libre de obstáculos de más de 40 metros de radio. A continuación los jugadores hacen



un círculo y uno de los jugadores que previamente le ha tocado en el sorteo, dice: ¡DECLARO LA GUERRA A MÍ PEOR ENEMIGO DEL MUNDO MUNDIAL QUE ES...! y tira el balón al aire, gritando el nombre de otro jugador. Entonces todos se alejan menos ese jugador que se acerca a coger la pelota. Si lo coge antes de que bote, en la misma situación lo vuelve a lanzar y dice el nombre de otro jugador (No vale el que lo nombró a él). Si toca el suelo debe cogerlo e ir al centro y gritar: ¡SANGRE! ó ¡BOMBA! Los demás paran de correr (deben de estar quietos) .El que está en el centro da tres pasos con/sin carrera hacia uno de los jugadores y le lanza el balón, que el otro puede intentar esquivar pero sin mover los pies. Si le da, pasa a ser el jugador del centro, y seguirá jugando o pasa a ser el del centro y luego queda eliminado, depende del acuerdo que se adopte previo al juego.



Ilustración 16

También recibe los nombres de: "Bomba", "Pelota al ruedo", "Declaro la guerra" y "Pies quietos".

Reglas:

- b. El lanzamiento del balón al aire no debe de caer a más de 2-3 metros del centro.
- c. Tener señalizada la zona inicial donde se sitúan los jugadores antes de lanzar la pelota.
- d. No mover los pies cuando dice bomba o sangre.

Variantes:

- a. Asignar a cada jugador el nombre de un país o ciudad y pintar en el suelo un círculo que es el espacio del jugador (escribiendo el nombre de su



- país o ciudad).
- b. Ir eliminando a los jugadores después de que se les da y lanzan el balón.
- c. Sin eliminados.
- d. Antes de ser eliminado del juego seguir la secuencia : HERIDO - HERIDO GRAVE - MUERTO - CENIZA

6.4. Juegos de combate.

Según Fernández y cols. (2008) estos son los juegos de combate más característicos de Asturias:

- 1) La guerra del agua:** la finalidad de este juego es mojar sin ser mojado. Se juega en grupo, y el material necesario es una botella de plástico agujereada y agua.

Se hacían dos equipos y cada jugador se escondía por el pueblo "armado" con una botella de plástico agujereada, con la intención de mojar a alguien del equipo contrario.

Los jugadores mojados, quedaban eliminados. Cuando se daba el juego por finalizado, ganaba el equipo que mantuviera más jugadores sin mojar. No valía lanzar la botella.



Ilustración 17

- 6.4 La guerra de higos:** la finalidad de este juego es dar a los jugadores del equipo contrario. Se juega en grupo y el único material necesario son los higos maduros.



Se jugaba en la época de los higos maduros. Se hacían dos grupos y se trataba de dar a los contrarios, con higos maduros. No valía utilizar higos verdes, como precaución para evitar que se pudiera lastimar a alguien.

Variante:

- a. **La guerra de manzanas.** Lo mismo que el juego anterior, pero la distancia entre los dos equipos era mayor, para tratar de evitar accidentes.

6.5. Juegos náuticos.

- 1) **Carreras de cámaras de agua:** la finalidad es desplazarse sobre el agua con una cámara. Se juega por parejas o en grupo. El material necesario eran cámaras de ruedas de camión.

Se determina un punto de salida, en el que concurren todos los participantes montados sobre sus cámaras, y otro punto de llegada o meta. Una vez que se efectúe la salida, ganará el primero que llegue a la meta. Durante el



Ilustración 18

descenso los participantes se ayudan de palos a modo de remos o simplemente de las manos. Dadas las condiciones climatológicas de Asturias, esta actividad queda reservada para los meses del verano.

6.5 Juegos tradicionales de fuerza

- 1) **El pincho:** la finalidad es clavar la machorra o el garrote (palo largo, putiagudo y afilado) en un círculo, más veces que los demás. El material necesario es un palo afilado o



un destornillador.

Se realiza un círculo en el suelo y se intenta clavar la "machorra" dentro de él, a la vez que se intenta derribar la "machorra" clavada del contrario.

El que lo consiga dirá en alto un número y lanzará la "machorra" del contrario lo más lejos posible. Mientras su dueño va a por ella, el que la lanzó tratará de clavar su "machorra" en el círculo el número de veces que dijo. Si lo



Ilustración 19

consigue, se anota tantos puntos como dijo. Si el que fue a por su machorra llega antes, se los apunta él. Si el primero, mientras está clavando su machorra se le clava en el suelo, los demás tratarán con sus "machorras" de tocarla, y el que lo consiga repetirá la misma secuencia. Gana el que mayor número de tantos se anote.

Variantes:

- a. **La estaca.** Se clava la estaca o machorra en un montículo de tierra y uno de los jugadores dice un número del 1 al 5, para que el siguiente retire tantas porciones de tierra como número dijo el anterior. Pierde el jugador que, retirando tierra, se le caiga la estaca o machorra.
- b. **La punta.** Primero uno clava su palo en la arena y después lanzarán los demás con la intención de clavar su palo lo más cercano posible al del primero. El que lo consiga se anota dos puntos. Vence el que primero llegue a 12 puntos.
- c. **El destornillador.** Se marca sobre la tierra un punto o línea y los participantes deberán lanzar su destornillador con el objeto de aproximarse lo máximo posible a la zona marcada.



6.7 Deportes rurales

1) Rodar el aro: la finalidad es avanzar rodando el aro. El material necesario es un aro y una gancheta.

Se trata de hacer que el aro ruede continuamente, ayudado por la gancheta, que sirve para empujar y guiar a aquél. Sirve de aro cualquier llanta vieja de bicicleta y de gancheta, un alambre algo grueso al que se le da forma en la empuñadura y en el otro extremo, para que sirva para empujar al aro. Antiguamente se utilizaba como aro el fondo de un caldero o de un tonel, junto con un palo que servía de guía.

2) El arrancanabos: la finalidad es sacar el "nabo" de la "tierra".

Dos jugadores (tierra) sujetan a otro (nabo) por la cintura (de pie o sentados) y otro desde el exterior (agricultor) tiene que sacar (arrancar) al que está sujeto.

Reglas:

- e. Los jugadores que hacen de "tierra" únicamente puede agarrar por la cintura al jugador que hace de "nabo".

Variante:

- a. Sentados en una escalera o en el suelo, uno detrás de otro y cogidos por la cintura. Un jugador (agricultor) delante del grupo los irá agarrando por las manos y tirará de ellos para sacarlos de la "tierra".

3) La brasa: la finalidad es aguantar sin quemarse. El material necesario es una boina, una aguja, hilo y una brasa. Se cosía la aguja a la boina y se dejaba colgando.



Se pinchaba una brasa con la aguja, se colocaba la boina en la cabeza y, únicamente soplando, el jugador tenía que evitar que la brasa se aproximara a su cara, con objeto de evitar quemarse. El que más tiempo aguantara, ganaba. No se podía utilizar las manos.

- 4) **La carraca:** la finalidad es emitir ruido a través de la carraca. El material necesario es un instrumento en el que los dientes de una rueda, levantando una o más lengüetas, produce un ruido seco y desagradable. Consiste básicamente en una o varias láminas de madera dura que golpea consecutivamente sobre los dientes de una rueda, produciendo un ruido estrepitoso. Hay carracas de todos los tamaños y número de lengüetas.

- 5) **La carrera de madreñas:** la finalidad es llegar el primero con las madreñas puestas. El material necesario son unas madreñas.

Se sitúan todos los participantes en el punto de salida con las madreñas puestas. A la voz de preparados, listos ¡ya!, han de hacer el recorrido previsto, sin perder las madreñas en ningún momento.

Regla:

- f. Quedará descalificado el participante que en algún momento del recorrido pierda alguna de las madreñas.

Variante

- a. Carrera mixta: Una vez elegido el recorrido, supongamos que de 600 metros, los primeros 300 se hacen corriendo en zapatillas y los restantes con las madreñas puestas o viceversa.

- 6) **Los carretones:** la finalidad es bajar una pendiente lo más rápido posible en el interior de una estructura de madera con ruedas. El material necesario son unos cartones, tablas, pequeñas cuerdas, clavos, tornillos, cajas de madera...



Se confecciona con el material un "carricoche" en el que se montan una o varias personas según la capacidad del mismo y se dejan deslizar por una pendiente. Gana el primero que llegue a la meta.

Variantes:

- a. Deslizarse sobre la nieve
- b. Salen todos juntos y gana el primero en cruzar la meta
- c. Salen de uno en uno y gana el que recorra la distancia en el menor tiempo posible.

- 7) **El castron:** el material necesario son tres piedras un poco grandes y una más pequeña para lanzar. Se colocan 3 piedras un poco grandes de pie, en línea recta, separadas entre sí 5 metros. El jugador que empieza, se sitúa a 5 metros de la piedra más próxima a él -la número 1- e intenta derribar la más lejana -la número 3-, lanzando otra piedra pequeña y redonda. A continuación retrocede 5 metros e intenta hacer lo mismo con la piedra número 2 y después se retrasa otros 5 metros e intenta tumbar la piedra número 1. Por cada piedra que se tira se ganan 10 puntos.

Regla:

- g. Todos los jugadores lanzaran con la misma piedra o similar

Variante

- a. Hay una posibilidad de que se resten los puntos acordados por cada fallo.

6.8 Juegos tradicionales de guajes

- 1) **El amigo invisible:** la finalidad es darle una sorpresa a un amigo y hacerle un regalo sin que él lo sepa. El material necesario es una bolsa, papel y bolígrafo. Cada jugador deposita un papel con su nombre dentro de una bolsa y a continuación se agita bien ésta. Después,



cada uno va cogiendo un papel y el nombre de cuyo compañero aparece en él, será su amigo "invisible" al que tendrá que hacer uno o varios regalos, según el juego dure un día o varios.

Reglas:

- Ningún compañero debe de descubrir a otro.
- Debe acordarse previamente el máximo y mínimo de dinero a invertir.
- Se puede emplear a otros compañeros como "correos" para dar los regalos

2) Hacer barcos de papel: la finalidad es hacer navegar un barco de papel autoconstruido. El material necesario es una hoja de papel.

Se construye el barco con una hoja de papel y se puede jugar en un río o estanque. Gana el jugador que consiga que su barco llegue primero a un punto predeterminado.

Variante:

- a. Con hojas o pajas, se pueden hacer carreras con hojas o pajas aprovechando los desniveles del río.

3) El carpín: la finalidad es encontrar el carpín. Para ello se practica la agudeza visual y la intuición. El material necesario es un carpín.

Se sitúan varios niños sentados en el suelo con las piernas encogidas y las manos metidas por debajo de las piernas, todos en la misma postura y unos a continuación de otros. Mientras estos se van pasando "el carpín", otro niño, de pie, lo busca e intenta adivinar qué compañero lo tiene. Si acierta intercambian posiciones y si no lo consigue debe comenzar de nuevo.

4) El cascayo: la finalidad es avanzar a la pata coja, sin pisar las rayas. El material necesario es una piedra plana o teja (racha o chabana) o un cascajo (cascote de ladrillo) o caja redonda metálica pequeña y algo para marcar los cuadros. Se juega sobre tierra, acera, patio o carretera.



Se puede jugar sobre tierra o cemento, marcándose en este caso los cuadros con tiza o un pedazo de teja o ladrillo. Se pinta el cascayo en el suelo, enumerando los cuadros del 1 a 10 y se sortea el orden de juego. El jugador que empieza lanza la racha al cuadro nº 1 y seguidamente saltará a la pata coja al cuadro nº 2 y de este al nº 3. En los cuadros números 4 y 5 descansará, posando un pié en cada cuadro, al igual que en los números 7 y 8 y 9 y 10, donde, de un salto, dará la vuelta y regresará de la misma manera, hasta el cuadro nº 2, desde donde tendrá que recoger la chabana, guardando el equilibrio a la pata coja. Si se hace bien el recorrido, continuará tirando la piedra al cuadro nº 2 y así sucesivamente. Gana el primero que logre completar el recorrido de la figura.

Reglas:

- Se pierde si, al lanzar la piedra, ésta toca alguna raya o cae fuera del cuadro que le correspondía. Se pierde también cuando el jugador pisa alguna raya o pierde el equilibrio. Hay que acordar antes de empezar el juego, si el que pierde, cuando recupere el turno, continúa en el cuadro que iba o ha de volver a empezar.

Variantes:

- a. Al seis sin levantar la piedra, se pintan seis cuadros y se enumeran. El jugador que comienza, lanza la teja al cuadro nº 1 y hace el recorrido a la pata coja, sin pisar a la ida el cuadro donde está la racha. Al regresar ha de recogerla desde el cuadro anterior y finalizar el recorrido.

5) La construcción de edificios, la finalidad es desarrollar la habilidad de construir y el ingenio. El material necesario son piedras de distintos tamaños.

Las construcciones pueden ser muy variadas. Un castillo, una casa, una cuadra, etc. Se trata de construir el edificio previsto en el menor tiempo posible y que además se



asemeje al edificio real, con distintos tamaños de piedras, tierra y palos.

Reglas:

- Para ganar es imprescindible que el edificio se asemeje a uno real, sea consistente y no se caiga.

6) Cuchillo, tijera, hojo de buey, la finalidad es conseguir que un equipo salte encima de otro y que no le adivine el símbolo que su capitán le esta mostrando. El material necesario es una pared o una silla (para apoyarse la "madre").

Uno hace de madre y se coloca apoyado con la espalda en una pared o sentado en una silla. Los jugadores de uno de los equipos se agachan colocándose en fila, de modo que el primero apoya la cabeza en el vientre de la "madre" y el resto colocan sus cabezas entre las piernas del jugador que tienen delante. Los jugadores del segundo equipo saltarán sobre los del primer grupo y cuando estén todos encima, el primero que saltó preguntará: ¿cuchillo, tijera, ojo de buey? y con una mano hará el gesto de lo que esté representando para que lo vea la "madre", que hace de árbitro. El primero de los que están agachados tendrá que responder y si acierta (sin mirar) el gesto representado, su equipo pasará a saltar y si no, seguirán agachados.

Reglas:

- Los que saltan una vez encima de los contrarios no podrán tocar el suelo con ninguna parte de su cuerpo.
- Si se desploman o no aguantan los de abajo, se volverá a repetir.
- Los dos grupos deberán ser de igual número de integrantes.
- Los capitanes serán los primeros de cada grupo y por lo tanto los encargados de realizar la pregunta y de



responder

Variantes:

- a. El potro. Todos los participantes se agachan (flexionando el tronco y ligeramente las rodillas) apoyando los codos sobre las rodillas, quedando separados a una distancia más o menos de 1 metro o 1,5 metros. El primero irá saltando a todos los que están agachados, apoyando sus manos sobre las espaldas de los agachados y cuando termine, se colocará como los demás y así irán haciendo todos sucesivamente.
- b. El burro. Igual que el anterior, pero subiendo progresivamente las alturas hasta apoyar las manos en las rodillas.
- c. La pica la mula. Igual que el juego anterior, pero se va diciendo una frase según van saltando: "La una anda la mula", "la dos, la coz", "La tres, otra vez",...
- d. La remonta. Se coloca uno agachado y a continuación una colchoneta, para que todos los jugadores salten al jugador agachado. Posteriormente se van incrementando el número de jugadores agachados a los que hay que saltar, hasta que no consigan superar la distancia. Todas las caídas se realizan sobre una colchoneta.

7) **Puñín - Puñón**, la finalidad es conseguir que el jugador adversario se ría antes que él.

Ambos jugadores sacan al frente un puño cada uno y sitúan uno encima del otro. En ese momento comienzan a recitar el siguiente diálogo:

Ambos: "Puñín puñón".

Jugador A: "¿Qué hay aquí?..."



Jugador B: "Masa amasada"

Jugador A: "¿Quién la amasó?"

Jugador B: "La gata sin rabo"

Ambos: "Dijeron el rey y la reina que el primero que se ría... un estirón de orejas recibía".

Entonces los dos jugadores comienzan a girar los puños rítmicamente, sin separarlos, mientras hacen ruidos con la boca (se puede decidir previamente qué tipo de ruidos están permitidos, por ejemplo: animales, máquinas, etc.). El primero que consiga que el oponente se ría gana y le tira suavemente de las orejas al compañero.

Variantes:

- a. Taran-taina: El juego es como el anterior, pero con este diálogo: - Taran-taina ¿qué hay arriba?- Oro y plata, el primero que se ría lleva el gato al agua.
- b. ¿Hay fuego?: Un jugador coloca un puño encima de otro y otro jugador va recorriendo cada dedo del puño del primero y le va preguntando "¿hay fuego?", a lo que deberá responder "sí". Cuando llega al último dedo, le pregunta "¿está el perro en casa?". Si le responde que sí, tendrá que meter el dedo en el puño y sacarlo, lo más rápidamente posible, sin que el otro jugador se lo atrape.

7. BIBLIOGRAFÍA

Fernández Casero, F; García Rodríguez, J. M; González Nuño, O; y Herrero Verdura, H; y cols. (2008). "Para jugar a como jugábamos... recuperación de los juegos tradicionales del suroccidente asturiano". Centro del Profesorado y de Recursos de Avilés. Cofinanciado por la Obra Social de Cajastur. Avilés.

Huizinga, J. (1984). "*Homo ludens*". Alianza S.A. Madrid.

Ruiz Alonso, J. G. en su libro "Juegos y Deportes Tradicionales en



Asturias (volumen II). Editado por Alborá Llibros, Xixón 2001
<http://www.asturiasnatural.com/asturias>

Sariego Collada, M. (2008). "Los Deportes Tradicionales Asturianos y el nuevo Currículo Educativo Asturiano: un ejemplo con los deportes denominados de lanzamiento". Revista Digital - Buenos Aires - Año 12 - Nº 117 - Febrero de 2008.

<http://www.efdeportes.com/efd117/los-deportes-tradicionales-asturianos.htm>

8. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1:

<http://web.educastur.princast.es/cp/asturame/informacion.htm>

Ilustración 2:

http://www.museodeljuego.org/contenidos.asp?contenido_id=86

Ilustración 3:

<http://www.conocermoralzarzal.com/tradicio.htm>

Ilustración 4:

<http://www.efdeportes.com/efd117/los-deportes-tradicionales-asturianos.htm>

Ilustración 5

<http://www.flickr.com/photos/11014512@N04/3743791189/>

Ilustración 6

http://centros5.pntic.mec.es/~virge133/emisora/delles_coses/xuegos.htm



Ilustración 7

<http://www.tineo.es/03/servicio433.html>

Ilustración 8

<http://www.bolovaqueiro.com/eljuego.html>

Ilustración 9

<http://www.efdeportes.com/efd117/los-deportes-tradicionales-asturianos.htm>

Ilustración 10. Balón "quemao"

<http://educacionfisica-lucia.blogspot.com/2010/11/balontiro.html>

Ilustración 11. Campo de juego del "Birlé"

<http://educacionfisica-lucia.blogspot.com/2011/03/balontiro-de-nuevo.html>

Ilustración 12. Juego de "La cagalera"

<http://www.ganga.es/sec/juguetes.html?te=futbol&p=2>

Ilustración 13. Juego de "La patata caliente"

<http://es.scribd.com/doc/48280451/Libro-juegos-tradicionales-asturianos>

Ilustración 14. "El patíbulo"

Elaboración propia

Ilustración 15. "El salto"

<http://juegosport.blogspot.com/2008/11/iniciacin-ftbol-contra->



pared.html

Ilustración 16. "Sangre"

<http://www.cosasdeandalucia.com/web/index.php/memoria-historica/nuestros-ayeres/184-rincon-del-juego-popular-qipies-quietosq.html>

<http://educacionfisica4b.blogspot.es/>

Ilustración 17. Guerra del agua

<http://fiac2010.blogspot.com/2009/12/duelo-de-garrotazos.html>

Ilustración 18. Carreras de cámaras de agua

<http://es.scribd.com/doc/48280451/Libro-juegos-tradicionales-asturianos>

Ilustración 19. El pincho

<http://es.scribd.com/doc/48280451/Libro-juegos-tradicionales-asturianos>

MUSEO DEL JUEGO

