

**COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES:
JUEGOS DE CORRO**



Autor

RAFAEL MUÑOZ GONZÁLEZ-CARBONERO

Año 2011



ÍNDICE

1. Introducción: Origen e Historia del Juego
2. Modalidades y Reglas de Juego
 - 3.1 TENGO UNA GORRA BLANCA
 - 3.2 MIGUEL TROLAS TROLERO
 - 3.3 AL JUEGO DEL CHIRIMBOLO
 - 3.4 JARDINERA, TÚ QUE RIEGAS
 - 3.5 LOS LIMONES
 - 3.6 LA PAJARA PINTA
 - 3.7 CHUNDALARÁ LALERO
 - 3.8 EL CONEJO NO ESTA AQUI
 - 3.9 LAS CHATA MERENGÜELA
 - 3.10 DICEN QUE SANTA TERESA
 - 3.11 AL CORRO DE LA PATATA
 - 3.12 EL SEÑOR DON GATO
 - 3.13 MAMBRU SE FUE A LA GUERRA
 - 3.14 EL PATIO DE MI CASA
 - 3.15 LAS LLAVES
 - 3.16 PARECE BOBA
 - 3.17 QUE LLUEVA, QUE LLUEVA
 - 3.18 AL PASAR POR EL CUARTE
 - 3.19 SOY CAPITAN
 - 3.20 QUE HACES AHÍ MOZO VIEJO
3. Referencias Bibliográficas
 - 4.1. Índice Bibliográfico
 - 4.2. Índice de Ilustraciones



1. INTRODUCCIÓN: ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO.

Los juegos de corro son un tipo de juego en los que varias personas se cogen de la mano formando un círculo o un pasillo. En ellos se suele cantar una canción, conocida por todos los participantes, a la vez que se realizan diferentes gestos que se suelen referir a la canción.

El origen de los juegos de corro no se conoce aunque se supone que son muy antiguos debido a que sociedades menos desarrolladas como los indios, utilizan los corros en sus ritos y ceremonias.

Quizá este sea el inicio de los juegos de corro, aunque han evolucionado como se verá más adelante.



Foto 2. Juego de corros entre niñas.



• Como características más llamativas de los juegos de corro se pueden resaltar las siguientes:

1. Son utilizados por niños/as de 6–10 años.
2. El nombre del juego suele ser tomado de la primera estrofa de la canción o del estribillo de la misma
3. El número de jugadores es ilimitado aunque lo ideal sería que hubiese 15–20 jugadores.
4. Cuando los niños juegan a juegos de corro, se realizan varios de ellos, debido a la repetición de éstos.

A través del folklore, el niño reconoce y revive las tradiciones y costumbres como parte de la historia de su pueblo y desarrolla la conciencia de identidad nacional. Devolviéndole sus juegos tradicionales, aprende a pasar el tiempo libre relacionándose con los demás.

Los juegos en corro constituyen un material muy útil para la educación musical de edad temprana. Por medio de la música popular y tradicional el niño aprende su idioma materno musical. La música folklórica es una música viva que representa y transmite valores estéticos y humanos.

La aplicación de los juegos en corro en la educación musical corresponde a unas pautas didácticas de las pedagogías modernas:

- 1 - Los niños se acercan a la música de manera activa y participativa.



2 - El instrumento musical más bello que todos poseen, es la voz humana. El canto es una actividad fundamental de la enseñanza musical.

a) El niño empieza cantar en movimiento con la musculatura suelta, lo que le facilita la adquisición de una respiración correcta.

b) Los juegos en corro requieren de la repetición constante de la canción por lo que el niño la aprende sin aburrimiento.

c) Algunos juegos contienen pequeños diálogos entre grupo y solista o entre solistas lo cual posibilita la actuación individual del niño.

De esta manera el maestro puede evaluar el rendimiento individual, la capacidad de entonación y el desarrollo del sentido tonal en el niño.

3 - Los juegos en corro siempre se acompañan con algún movimiento. Para el niño el movimiento es la forma más elemental para experimentar el mundo que le rodea. Mediante el movimiento se desarrollan la coordinación psicomotriz y el equilibrio corporal. Gran parte de los juegos consiste en marcar el pulso – con marcha, con palmadas, con diferentes percusiones corporales, con gestos etc. La percepción y reproducción del pulso es la base del desarrollo del sentido rítmico.

a) El niño aprende distinguir y utilizar con independencia las partes de su cuerpo.

b) Formando corro, filas, grupos, parejas o moviéndose



individualmente en el espacio y en diferentes direcciones, el niño se acostumbra a orientar y colocarse en el espacio desarrollando su sentido temporal – espacial.

4 Comunicación

La organización del juego, el reparto de papeles desarrolla la comunicación interpersonal y la integración escolar y social del niño. Por otro lado, el niño aprende a actuar con disciplina.

5 - Autorrealización.

A través de protagonizar diferentes papeles, el niño puede llegar a ser todo lo que quiera, libera sus energías latentes y sentirá satisfacción. Los juegos de competición desarrollan su capacidad de autoevaluación. Mediante los juegos en corro se adquieren conocimientos musicales fundamentales de manera lúdica que es la forma más adecuada para niños de corta edad.



Foto 3. Escenografía de juegos de corro.



JUEGO Nº 1. *TENGO UNA GORRA BLANCA*

Origen: La Puebla de Hajar (Teruel). 1927

Descripción: En este juego se forma el corro y se empieza a girar, al mismo tiempo se canta esta canción:

TENGO UNA GORRA BLANCA
¡BOMBA VA!

LA TENGO DE COLORES

¡BOMBA VA!

Y CUANDO VOY A MISA

¡BOMBA VA!

ME TIRAN CAÑONAZOS

¡BOMBA VA!

QUE SE VUELVA ... (*nombre*)

DE CULÁ.

Cuando se dice "de culá" el jugador nombrado se da la vuelta, quedando con la espalda al interior del corro. Después se inicia la marcha del corro y se repite la operación hasta que todos los jugadores se hayan dado la vuelta. Una vez que se hayan vuelto todos se dirigen de espaldas al centro del corro y comienzan a darse "culás" (golpearse culo contra culo). Al cabo de un rato se vuelve a formar el corro y se empieza de nuevo el juego.





Foto 4. Escenografía de juegos de corro

JUEGO Nº 2: *MIGUEL TROLAS TROLERO*

Origen: La Puebla de Híjar (Teruel).

Descripción: Se forma el corro y se empieza a girar a gran velocidad a la vez que se canta la canción:

MIGUEL, MIGUEL, MIGUEL
MIGUEL TROLAS, TROLERO
MIGUEL, MIGUEL, MIGUEL
DA VUELTAS AL REVÉS
UN, DOS, TRES.



- Cuando se dice "un, dos, tres", el corro se para y vuelve a moverse en sentido contrario. Este juego no suele durar mucho debido a que es muy cansado y un tanto repetitivo.



Foto 5. Fotografía antigua de juegos de corro.

JUEGO Nº 3: *AL JUEGO CHIRIMBOLO.*

Origen: La Puebla de Híjar (Teruel).

Descripción: En este juego se comienza a girar a la vez que se canta la siguiente canción:

AL JUEGO CHIRIMBOLO

QUE BONITO ES.

UN PIE, OTRO PIE,

UNA MANO, OTRA MANO,

UN CODO, OTRO CODO,



AL JUEGO CHIRIMBOLO.

- Cuando se dice "un pie" se adelanta uno de los pies, cuando se dice "otro pie" se adelanta el otro pie. Así se repite la operación con las demás partes del cuerpo nombradas en la canción. También se pueden añadir más partes, con la salvedad de que hay que acordarlas previamente.



Foto 6. Guardería y los juegos de corro.

JUEGO Nº 4: JARDINERA, TÚ QUE RIEGAS

Origen: La Puebla de Hajar (Teruel).

Descripción: Se forma un corro y se coloca uno en el centro. La canción que se canta cuando se mueve el corro es:

AL LEVANTAR UNA LANCHA

UNA JARDINERA VI

REGANDO SUS LINDAS FLORES

Y AL MOMENTO LE PEDÍ

JARDINERA, TÚ QUE RIEGAS

EN EL JARDÍN DEL AMOR,



DE LAS FLORES QUE TÚ RIEGAS
DIME CÚAL ES LA MEJOR.
LA MEJOR ES UNA ROSA
QUE SE VISTE DE COLOR
DEL COLOR QUE SE LE ANTOJA
Y VERDE TIENE LA HOJA.
TRES HOJITAS TIENE VERDES
Y OTRAS TRES ENCARNADAS
Y A TI TE COJO (*nombre*)
POR SER LA MÁS RESALADA

- En ese momento se coloca dentro el que haya sido nombrado antes y el de dentro se coloca en el lugar vacío. Se sigue cantando:

GRACIAS, GRACIAS, JARDINERA
POR EL GUSTO QUE HAS TENIDO,
TANTAS NIÑAS EN EL CORRO
Y A MÍ SOLA HAS ELEGIDO.

- Después se vuelve a iniciar la canción.



JUEGO Nº 5: LOS LIMONES

Origen: La Puebla de Híjar (Teruel).



Descripción: En este juego se forma un corro quedando uno en el centro. El del centro empieza a girar con los ojos cerrados y el corro gira en sentido contrario a la vez que se canta la canción:

Foto 7. Estatua de juegos de corro

UN LIMÓN ECHÓ A RODAR
Y EN MI PUERTA SE PARÓ,
Y HASTA LOS LIMONES SABEN
QUE NOS QUEREMOS TÚ Y YO.

- Llegado este momento, se para el del centro y el corro. El del centro abre los ojos y se pone a bailar con la/él que está enfrente enganchándose por el brazo y girando. El resto canta lo siguiente:

OLÉ, MI NIÑA, OLÉ MI CANTO
OLÉ, MI NIÑA, LA QUIERO TANTO



OLÉ MI NIÑA, OLÉ, OLÉ
QUE YO CONTIGO LA BAILARÉ.
CON LA PALETA SU MADRE DABA
CON LA PALETA LA AMENAZABA
CON LA PALETA SU MADRE DIO
UN PALETAZO QUE LA MATÓ.

- Una vez terminada la canción, el que estaba dentro, le da un golpe en el culo a la que estaba fuera y se comienza el corro de nuevo, estando el que recibió el golpe dentro del corro y el otro en el sitio que quedó libre.

JUEGO Nº 6: *LA PÁJARA PINTA*.

Origen: La Puebla de Híjar (Teruel).

Descripción: Se forma un corro, quedando dos jugadores en el centro que realizan los movimientos que indica la letra de la canción:

ESTABA LA PÁJARA PINTA
SENTADITA EN EL VERDE LIMÓN,
CON EL PICO PICABA LA HOJA,
CON EL PICO PICABA LA FLOR.
¡AY! ¡AY!, CUANDO VENDRÁ MI AMANTE,
SOLICITO Y GALANTE,
QUE DAME UNA MANO,



QUE DAME LA OTRA,
QUE DAME UN BESITO
Y VETE CON OTRA.

- Cuando dice “vete con otra” cada niña busca otra y realiza los movimientos:

ADELANTE CON LA DELANTERA,
ATRÁS CON LA TRASERA,
UN PASITO MÁS ATRÁS,
HACIENDO LA REVERENCIA.
DAREMOS MEDIA VUELTA,
DAREMOS LA VUELTA ENTERA,
DAREMOS UN PASO ATRÁS,
Y HAREMOS LA REVERENCIA.
PERO SÍ, PERO SÍ, PERO NO,
QUE A MI NO ME DA VERGÜENZA,
PERO SÍ, PERO SÍ, PERO NO
QUE A TI NO TE QUIERO YO.

JUEGO Nº 7: *CHUNDALARÁ LALERO.*

Origen: La Puebla de Hajar (Teruel).

Descripción: Se hace un corro y se mueve a la vez que cantan:

YA VIENEN LAS MONJAS



CHUNDALARÁ LALERO,
YA VIENEN LAS MONJAS
CHUNDALARÁ LALÁ.
HACIENDO DE ESTE MODO
CHUNDALARÁ LALERO,
HACIENDO DE ESTE MODO
CHUNDALARÁ LALÁ.

- Cuando dicen "haciendo" hacen la genuflexión y se santiguan. Después se puede cambiar de personajes, por guardias, futbolistas, soldados, etc. Haciendo los movimientos típicos del personaje que se trate de imitar, estos movimientos estarán convenidos antes de que sean realizados por los niños que están jugando.

JUEGO Nº 8: *EL CONEJO NO ESTÁ AQUÍ.*

Origen: La Puebla de Híjar (Teruel).

Descripción: Se hace un corro y se deja a uno de los jugadores fuera del corro. Entonces se empieza a mover el corro a la vez que se canta:

EL CONEJO NO ESTÁ AQUÍ
SE HA MARCHADO ESTA MAÑANA
A LA TARDE VOLVERÁ.
¡AH!, YA ESTA AQUÍ,



HACIENDO REVERENCIAS,
TU BESARÁS
A QUIEN TE GUSTE MÁS.

- Cuando la canción dice “ya está aquí”, el que estaba fuera pasa dentro. Cuando se acaba la canción el que estaba dentro escoge a una persona y le da un beso. Ese pasará a ser ahora el conejo, y el otro pasará a ocupar un sitio dentro del carro.

JUEGO Nº 9: *LA CHATA MERENGÜELA.*

Origen: La Puebla de Hijar (Teruel).

Descripción: Se hacen dos filas dejando un pasillo en el medio, por el cual pasa una niña haciendo saltitos y moviendo las piernas adelante y atrás, mientras se canta la canción:

1- LA CHATA MERENGÜELA,

GUI, GUI, GUI,

COMO ES TAN FINA,

TRICO, TRICO, TRI,

COMO ES TAN FINA,

LAIRÓN, LAIRÓN, LAIRÓN,

LAIRÓN, LAIRÓN, LAIRÓN.

3- Y SU MADRE LE DICE,

GUI, GUI, GUI,



QUÍTATE ESO,
TRICO, TRICO, TRI,
QUÍTATE ESO,
LAIRÓN, LAIRÓN, LAIRÓN,
LAIRÓN, LAIRÓN, LAIRÓN.

2- SE PINTA LOS COLORES,
GUI, GUI, GUI,
CON GASOLINA,
TRICO, TRICO, TRI,
CON GASOLINA,
LAIRÓN, LAIRÓN, LAIRÓN,
LAIRÓN, LAIRÓN, LAIRÓN.

- 4- QUE VA A VENIR TU NOVIO,
GUI, GUI, GUI,
A DARTE UN BESO,
TRICO, TRICO, TRI,
A DARTE UN BESO,
LAIRÓN, LAIRÓN, LAIRÓN,
LAIRÓN, LAIRÓN, LAIRÓN.

- Cuando se dice "gui, gui, gui" y "trico, trico, tri" la niña que va por el pasillo, hace movimientos rítmicos con la cadera hacia la izquierda y hacia la derecha. Para que todos pasen por el



pasillo, se cambia de jugador a cada estrofa.

JUEGO Nº 10: *DICEN QUE SANTA TERESA*

Origen: La Puebla de Hajar (Teruel).

Descripción: Se hace un corro, que se mueve a la vez que canta:

DICEN QUE SANTA TERESA,
CURA A LOS ENAMORADOS,
SANTA TERESA ES MUY BUENA,
PERO A MÍ NO ME HA CURADO.

A LA UNA NACÍ YO,
A LAS DOS ME BAUTIZARON,
A LAS TRES TUVE NOVIO,
A LAS CUATRO ME CASARON,
A LAS CINCO TUVE UN HIJO,
A LAS SEIS LO BAUTICÉ,
A LAS SIETE YA FUE QUINTO,
A LAS OCHO CORONEL,
A LAS NUEVE FUE A LA GUERRA,
A LAS DIEZ VOLVIÓ AL CUARTEL,
A LAS ONCE LO MATARON,
Y A LAS DOCE LO ENTERRÉ.



JUEGO Nº 11: *AL CORRO DE LA PATATA.*

Origen: Bedriñana (Asturias).

Descripción: Consiste en hacer un corro, e ir cantando la canción:

AL CORRO DE LA PATATA,
COMEREMOS ENSALADA,
COMO COMEN LOS SEÑORES,
NARANJITAS Y LIMONES.
A CHUPÉ, A CHUPÉ,
SENTADITO ME QUEDÉ.

- Cuando se dice la última frase, todos los que forman el corro se quedan sentados en el suelo, después de esto, se vuelve a empezar.

JUEGO Nº 12: *EL SEÑOR DON GATO.*

Origen: Bedriñana (Asturias).

Descripción: Se hacen dos filas, que se ponen una mirando a la otra. Uno hace de gato, y va pasando por el pasillo que queda al ritmo de la canción. Se cambia de gato, cuando termina la canción. Cuando se dice "marrama miau", el gato hace un movimiento rítmico de caderas y luego continúa.

- ESTANDO EL SEÑOR DON GATO
SENTADITO EN SU TEJADO,



MARRAMA MIAU, MIAU,

MARRAMA MIAU, MIAU.

· CON UNA GATITA BLANCA,

SOBRINA DEL GATO PARDO,

MARRAMA, MIAU, MIAU,

MARRAMA, MIAU, MIAU.

5- SE HA ROTO SIETE COSTILLAS,

Y LA PUNTITA DEL RABO,

MARRAMA, MIAU, MIAU,

MARRAMA, MIAU, MIAU.

7- BOTICAS Y SINAPSISMOS,

LOS OCHO LE RECETARON,

MARRAMA, MIAU, MIAU,

MARRAMA, MIAU, MIAU.

9- PERO EL GATO SE MURIÓ,

UN DÍA DEL MES DE MARZO,

MARRAMA, MIAU, MIAU,

MARRAMA, MIAU, MIAU.

2- LE HA LLEGADO LA NOTICIA,

QUE DEBÍA SER CASADO,

MARRAMA, MIAU, MIAU,



MARRAMA, MIAU, MIAU.

4-DE CONTENTO QUE SE PUSO,

SE HA CAIDO DEL TEJADO,

MARRAMA, MIAU, MIAU,

MARRAMA, MIAU, MIAU.

· LLAMARON A SIETE MÉDICOS,

Y TAMBIÉN AL CIRUJANO,

MARRAMA, MIAU, MIAU,

MARRAMA, MIAU, MIAU.

· MATARON SIETE GALLINAS,

Y LE DIERON DE AQUEL CALDO,

MARRAMA, MIAU, MIAU,

MARRAMA, MIAU, MIAU.

· YA TE LLEVAN A ENTERRAR,

EN UNA CAJA DE PESCADO,

MARRAMA, MIAU, MIAU,

MARRAMA, MIAU, MIAU.

· LE LLEVAN CUATRO GATITAS,

DETRÁS VAN OCHENTA GATOS,

MARRAMA, MIAU, MIAU,

MARRAMA, MIAU, MIAU.



- CUANDO PASABA EL ENTIERRO,
POR LA CALLE DEL PESCADO
MARRAMA, MIAU, MIAU,
MARRAMA, MIAU, MIAU.
- AL OLOR DE LAS SARDINAS,
EL GATO HA RESUCITADO,
MARRAMA, MIAU, MIAU,
MARRAMA, MIAU, MIAU.
- POR ESO DICE LA GENTE,
"SIETE VIDAS TIENE UN GATO",
MARRAMA, MIAU, MIAU,
MARRAMA, MIAU, MIAU.

JUEGO Nº 13: *MAMBRÚ SE FUE A LA GUERRA.*

Origen: Bedriñana (Asturias).

Descripción: Se hace un corro. Se mueven, y al decir "que dolor, que dolor, que ...", se cruzan los brazos y se hace ademán de contrariedad. La canción es:

MAMBRÚ SE FUE A LA GUERRA,
QUE DOLOR, QUE DOLOR, QUE PENA,
MAMBRÚ SE FUE A LA GUERRA,



NO SÉ CUANDO VENDRÁ,
DO, RE MI, DO, RE, FA,
NO SÉ CUANDO VENDRÁ.
SÍ VENDRA PARA PASCUA,
QUE DOLOR, QUE DOLOR, QUE GUASA,
SI VENDRÁ PARA PASCUA,
O POR LA TRINIDAD,
DO, RE, MI, DO, RE, FA,
O POR LA TRINIDAD.
LA TRINIDAD SE ACABA,
QUE DOLOR, QUE DOLOR, QUE RABIA,
LA TRINIDAD SE ACABA.
MAMBRÚ NO VIENE YA,
DO, RE, MI, DO, RE, FA,
NO SÉ CUANDO VENDRÁ.
HE SUBIDO A LA TORRE,
QUE DOLOR, QUE DOLOR, ME COME,
HE SUBIDO A LA TORRE,
POR VER SI AÚN VENDRÁ,
DO, RE, MI, DO, RE, FA,
NO SÉ CUANDO VENDRÁ.



ALLÍ VIENE SU PAJE,
QUE DOLOR, QUE DOLOR, QUE CORAJE,
ALLÍ VIENE SU PAJE,
¿QUÉ NOTICIAS TRAERÁ?,
DO, RE, MI, DO, RE, FA,
¿QUÉ NOTICIAS TRAERÁ?
LAS NOTICIAS QUE TRAIGO,
QUE DOLOR, QUE DOLOR, QUE ME CAIGO,
LAS NOTICIAS QUE TRAIGO,
DAN GANAS DE LLORAR,
DO, RE, MI, DO, RE, FA,
DAN GANAS DE LLORAR.
MAMBRÚ YA SE HA MUERTO,
QUE DOLOR, QUE DOLOR, QUE ENTUERTO,
MAMBRÚ YA SE HA MUERTO,
LO LLEVAN A ENTERRAR,
DO, RE, MI, DO, RE, FA,
LO LLEVAN A ENTERRAR.



JUEGO Nº 14: *EL PATIO DE MI CASA.*

Origen: Bedriñana (Asturias).

Descripción: Es uno de los corros más conocidos. Se gira al ritmo de la canción y cuando dicen "agáchate", los jugadores se agachan y cuando dicen "estirar" hacen el corro lo más grande posible sin que se rompa. La canción es la siguiente.

EL PATIO DE MI CASA
ES PARTICULAR,
CUANDO LLUEVE SE MOJA
COMO LOS DEMÁS.
AGÁCHATE,
Y VUÉLVETE A AGACHAR,
QUE LOS AGACHADITOS
NO SABEN BAILAR.
CHOCOLATE,
MOLINILLO,
CORRE, CORRE,
QUE TE PILLO.
A ESTIRAR, A ESTIRAR,
QUE EL DEMONIO VA A PASAR.





Foto 8. Estatua de juegos de corro.

JUEGO Nº 15: LAS LLAVES.

Origen: Bedriñana (Asturias).

Descripción: Se hace un pasillo y se deja a uno en el centro que va respondiendo a las preguntas de la canción.

YO TENGO UN CASTILLO,

MATARILE, RILE, RILE,

YO TENGO UN CASTILLO,

MATARILE, RILE, RON.

¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES?



MATARILE, RILE, RILE,
¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES?

MATARILE, RILE, RON.

EN EL FONDO DEL MAR,

MATARILE, RILE, RILE,

EN EL FONDO DEL MAR,

MATARILE, RILE, RON.

¿QUIÉN IRÁ A BUSCARLAS?

MATARILE, RILE, RILE,

¿QUIÉN IRÁ A BUSCARLAS?

MATARILE, RILE, RON.

IRÁ ...(*nombre*),

MATARILE, RILE, RILE,

IRÁ ...(*nombre*),

MATARILE, RILE, RON.

¿QUÉ LE VAS REGALAR?

MATARILE, RILE, RILE,

¿QUÉ LE VAS A REGALAR?

MATARILE, RILE, RON.

UNAS ZAPATILLAS DE ORO,

MATARILE, RILE, RILE,



*UNAS ZAPATILLAS DE ORO,
MATARILE, RILE, RON.
¿CON QUIÉN LA VAS A CASAR?
MATARILE, RILE, RILE,
¿CON QUIÉN LA VAS A CASAR?
MATARILE, RILE, RON.
CON EL HIJITO DEL REY,
MATARILE, RILE, RILE,
CON EL HIJITO DEL REY,
MATARILE, RILE, RON.*

- Cuando se canta la última estrofa, el que estaba dentro va al corro y el que fue nombrado pasa a estar en el centro del corro.



Foto 9. Cuadro sobre juegos de corro.



JUEGO Nº 16: *PARECE BOBA*.

Origen: Bedriñana (Asturias).

Descripción: Se hace un corro y se deja una niña en el centro que hace gestos avergonzada, mientras las demás cantan la canción:

ESA QUE ESTÁ EN EL MEDIO,
PARECE BOBA, PARECE BOBA,
PERO PARA LOS CHICOS,
SE PINTA SOLA, SE PINTA SOLA.

TIENE UNA CINTURA
QUE PARECE UNA MENTIRA.

VENTE A MIS BRAZOS,
PRENDA QUERIDA.

JUEGO Nº 17: *QUE LLUEVA, QUE LLUEVA*.

Origen: Bedriñana (Asturias).

Descripción: Se hace un corro y se gira a la vez que se canta:

QUE LLUEVA, QUE LLUEVA,
LA VIRGEN DE LA CUEVA,
LOS PAJARITOS CANTAN,
LAS NUBES SE LEVANTAN.

QUE SÍ, QUE NO,



QUE CAIGA UN CHAPARRÓN
Y QUE ROMPA LOS CRISTALES
DE LA ESTACIÓN.

JUEGO Nº 18: *AL PASAR POR EL CUARTEL* .

Origen: Bedriñana (Asturias).

Descripción: Se hace un pasillo y uno va por el medio haciendo los gestos que marca la canción.

AL PASAR POR EL CUARTEL,
SE ME CAYÓ UN BOTÓN,
Y VINO EL CORONEL,
A PEGARME UN BOFETÓN.
QUE BOFETÓN ME DIO,
EL CACHO DE ANIMAL,
QUE ESTUVE SIETE DIAS,
SIN PODERME LEVANTAR.
SOLDADO VALIENTE,
NO ME PISE USTED,
QUE SOY PEQUEÑITA
Y ME PUEDO CAER.
SI ERES PEQUEÑITA,



Y TE PUEDES CAER,
CÓMPRATE UN VESTIDO
DE COLOR CAFÉ.
CORTITO POR DELANTE,
CORTITO POR DETRÁS,
CON SIETE VOLANTES,
ADIOS MI GENERAL.



Foto 10. Gran grupo de niños jugando a juegos de corro.

JUEGO Nº 19: *SOY CAPITÁN.*

Origen: Bedriñana (Asturias).

Descripción: Se hace un pasillo por el que pasa un/a niña/o mientras los demás cantan la canción.

SOY CAPITÁN,
SOY CORONEL,
Y EN CADA PUERTO



TENGO UNA MUJER.
LA RUBIA ES
SENSACIONAL,
Y LA MORENA
TAMPOCO ESTÁ MAL.
SÍ ALGUNA VEZ,
ME HE DE CASAR,
CON CUAL DE ELLAS SERÁ.

JUEGO Nº 20: *QUE HACES AHÍ MOZO VIEJO.*

Origen: Bedriñana (Asturias).

Descripción: Se hace un corro y se deja a uno en el centro. Cuando se canta "que salga la madama" el del centro coge a uno del corro. El resto forma un pasillo y los otros pasan por el centro del pasillo cogidos de la mano. Se canta la canción:

¿QUÉ HACES AHÍ MOZO VIEJO
QUE NO TE CASAS,
QUE TE ESTAS ARRUGANDO
COMO LAS PASAS?
QUE RESALADITA,
QUE DAME LA MANO,
QUE RESALADITA,



QUE VENGO CANSADO.
QUE SALGA LA MADAMA,
VESTIDA DE TERCIOPELO,
QUE SALGA LA MADAMA,
SERÁ CARITA DE CIELO.
CARIÑO DE MIS ENTRAÑAS,
CARIÑO DE MI QUERER,
LOS POLLOS EN LA CAZUELA,
SON POCOS Y SABEN BIEN.
SE LES ECHA UN POCO DE AJO
Y UNA HOJITA DE LAUREL,
Y SE SIRVEN EN LA MESA,
PARA PODERLOS COMER.
NO SON PARA TI, MI VIDA,
NO SON PARA TI, MI BIEN,
SON PARA (*nombre*),
QUE LOS SABE COMPONER.
ESE PORTE, ESE TALLE,
ESA CINTURA MENEAS,
ESE CUERPO SALEROSO,
QUE VALE TANTAS PESETAS.



4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

4.1. Índice bibliográfico

- <http://olmo.pntic.mec.es/~jjig0006/decorro.htm>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Corro_\(juego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Corro_(juego))
- www.dinsic.com/ca/content/download/8005/.../file/MPMC3.pdf
- <http://www.entrepueblos.com/articulo-5444-las-mesas/--juegos-del-corro.html>

4.2. Índice de ilustraciones

- Foto 1. Juegos de corro. Foto cogida de:

http://www.google.es/imgres?imgurl=http://1.bp.blogspot.com/_V6-3Qrhi-k4/TSXTY8q3mpI/AAAAAAAAACc/tu3qCUcoLXQ/s1600/A_Happy_Group%25255B2%25255D.JPG&imgrefurl=http://leemosconlastic.blogspot.com/2011/01/juegos-de-corro-la-rueda-del.html&usq=__PKW14KqhKkVtZqRyCBxNei1axRc=&h=833&w=1106&sz=610&hl=es&start=30&zoom=1&tbnid=i0H5O_Qpgq8F_M:&tbnh=144&tbnw=178&ei=JhWjTZG8OsyS4gaRnaj0Ag&prev=/search%3Fq%3Djuegos%2Bde%2Bcorro%26um%3D1%26hl%3Des%26sa%3DN%26biw%3D1366%26bih%3D667%26tbnid%3Disch0%2C706&um=1&itbs=1&iact=rc&dur=444&oei=zBCjTcWEDIST8gPJ64GpAw&page=2&ndsp=19&ved=1t:429,r:16,s:30&tx=171&ty=117&biw=1366&bih=667

- Foto 2. Juego de corros entre niñas. Foto cogida de:

http://www.google.es/imgres?imgurl=http://2.bp.blogspot.com/_2qL0EZFPwss/SQNwRtd6jaI/AAAAAAAAAWg/uq0GJy3RIkE/s400/corro%2B2%2B001.jpg&imgrefurl=http://asonante.blogspot.com/2008/10/de-la-desaparicin-de-la-



niez.html&usg=__laYg6WxPs55X_xnVXAAaN6iSrZ8=&h=343&w=400
&sz=24&hl=es&start=49&zoom=1&tbnid=eFwVC8iabW_JoM:&tbnh=
166&tbnw=203&ei=xRWjTcGzBYWV8QPA0p2oAw&prev=/search%3Fq
%3Djuegos%2Bde%2Bcorro%26um%3D1%26hl%3Des%26sa%3DN
%26biw%3D1366%26bih%3D667%26tbm%3Disch0%2C1213&um=
1&itbs=1&iact=hc&vpx=1083&vpy=175&dur=0&hovh=208&hovw=2
42&tx=134&ty=144&oei=zBCjTcWEDIST8gPJ64GpAw&page=3&ndsp
=17&ved=1t:429,r:10,s:49&biw=1366&bih=667

➤ Foto 3. Escenografía de juegos de corro. Foto cogida de:

http://www.google.es/imgres?imgurl=http://www.colegiocirculo.com/imagenes/corro_de_la_patata.jpg&imgrefurl=http://www.colegiocirculo.com/extraescolares/juegos Escolares.htm&usg=__6YSbpw5JIL-LaLL23L73MAeHYJg=&h=433&w=591&sz=46&hl=es&start=0&zoom=1&tbnid=gPdGgxJw-kgvTM:&tbnh=120&tbnw=186&ei=zBCjTcWEDIST8gPJ64GpAw&prev=/images%3Fq%3Djuegos%2Bde%2Bcorro%26um%3D1%26hl%3Des%26sa%3DN%26biw%3D1366%26bih%3D667%26tbm%3Disch&um=1&itbs=1&iact=hc&vpx=474&vpy=73&dur=102&hovh=192&hovw=262&tx=134&ty=115&oei=zBCjTcWEDIST8gPJ64GpAw&page=1&ndsp=30&ved=1t:429,r:2,s:0

➤ Foto 4. Escenografía de juegos de corro. Foto cogida de:

http://www.google.es/imgres?imgurl=http://1.bp.blogspot.com/_H2RvHKvm8nY/SeEfO5t6D8I/AAAAAAAAADY/6hCtq-JS_-s/s320/CORRO.jpg&imgrefurl=http://juegospopularescafad.blogspot.com/2009/04/el-corro.html&usg=__hyUh46X6UWTGQ8AOe3TDGJwEr7g=&h=163&w=231&sz=12&hl=es&start=0&zoom=1&tbnid=KbJbsKxfjw5QUM:&tbnh=121&tbnw=171&ei=DxajTZ_FOqTW4waJr8T7Ag&prev=/images%3Fq%3Djuegos%2Bde%2Bcorro%26um%3D1%26hl%3Des%26sa%3DN%26biw%3D1366%26bih%3D667%26tbm%3Disch0%2C100&um=1&itbs=1&iact=hc&vpx=301&vpy=414&dur=78&hovh=130&hovw=184&tx=159&ty=57&oei=zBCjTcWEDIST8gPJ64GpAw&page=1&ndsp=30&ved=1t:429,r:23,s:0&biw=1366&bih=667



- Foto 5. Fotografía antigua de juegos de corro. Foto cogida de:

http://www.google.es/imgres?imgurl=http://olmo.pntic.mec.es/~jjig0006/corro2.jpg&imgrefurl=http://olmo.pntic.mec.es/~jjig0006/decorro.htm&usg=__zSbuO30qXtGXq9UrdCgTPmABdaw=&h=254&w=475&sz=44&hl=es&start=83&zoom=1&tbnid=dsmc9xzsCg_93M:&tbnh=112&tbnw=209&ei=QBajTf67GIbQ4wad4fWBAw&prev=/search%3Fq%3Djuegos%2Bde%2Bcorro%26um%3D1%26hl%3Des%26sa%3DN%26biw%3D1366%26bih%3D667%26tbnid%3Disch0%2C2406&um=1&itbs=1&iact=hc&vpx=692&vpy=291&dur=336&hovh=142&hovw=266&tx=95&ty=119&oei=zBCjTcWEDIS8gPJ64GpAw&page=5&ndsp=18&ved=1t:429,r:15,s:83&biw=1366&bih=667

- Foto 6. Guardería y los juegos de corro. Foto cogida de:

http://www.google.es/imgres?imgurl=https://lh4.googleusercontent.com/-BfQ4osTXAWY/TXawmq0vn1I/AAAAAAAAACM/9pjJtshiwUw/s1600/corro.jpg&imgrefurl=http://lacorcheadelua.blogspot.com/&usg=__rbxd9nxi_4-Y22u2bJXPQi1cB8=&h=360&w=479&sz=40&hl=es&start=66&zoom=1&tbnid=aXbXFgtHHG6oSM:&tbnh=157&tbnw=201&ei=lxajTeXFNs_o4waBkb0f&prev=/search%3Fq%3Djuegos%2Bde%2Bcorro%26um%3D1%26hl%3Des%26sa%3DN%26biw%3D1366%26bih%3D667%26tbnid%3Disch0%2C1606&um=1&itbs=1&iact=hc&vpx=1074&vpy=344&dur=366&hovh=161&hovw=214&tx=170&ty=84&oei=zBCjTcWEDIS8gPJ64GpAw&page=4&ndsp=17&ved=1t:429,r:10,s:66&biw=1366&bih=667

- Foto 7. Estatua de juegos de corro. Foto cogida de:

http://www.google.es/imgres?imgurl=http://esculturasdegrancanaria.blogia.com/upload/20090804164532-esculturas-mayo-de-2008-102.jpg&imgrefurl=http://esculturasdegrancanaria.blogia.com/temas/aguimes.php&usg=__gkxOTIwYAYCA-



p7aDRBYjah9v9A=&h=377&w=400&sz=34&hl=es&start=159&zoom=1&tbnid=yiB5brsd5XbsJM:&tbnh=117&tbnw=124&ei=IBejTbjYM8ag8QPptOSoAw&prev=/images%3Fq%3Djuegos%2Bde%2Bcorro%26um%3D1%26hl%3Des%26sa%3DN%26biw%3D1366%26bih%3D667%26tbm%3Disch0%2C5206&um=1&itbs=1&biw=1366&bih=667

- Foto 8. Estatua de juegos de corro. Foto cogida de:

http://www.google.es/imgres?imgurl=http://4.bp.blogspot.com/_Gc5MBJ-Bk3Q/S6vjzPyqSXI/AAAAAAAAA1U/x5HYQgIokO4/corro.jpg&imgrefurl=http://raquelinventos.blogspot.com/2011_01_09_archive.html&usg=__PDXM0FRxC0k13HFDYSa--yxqi84=&h=234&w=400&sz=92&hl=es&start=0&zoom=1&tbnid=k9lBk02r81NtsM:&tbnh=94&tbnw=160&ei=zBCjTcWEDlSt8gPJ64GpAw&prev=/images%3Fq%3Djuegos%2Bde%2Bcorro%26um%3D1%26hl%3Des%26sa%3DN%26biw%3D1366%26bih%3D667%26tbm%3Disch&um=1&itbs=1&iact=hc&vpx=643&vpy=81&dur=340&hovh=172&hovw=294&tx=174&ty=64&oei=zBCjTcWEDlSt8gPJ64GpAw&page=1&ndsp=30&ved=1t:429,r:3,s:0

- Foto 9. Cuadro sobre juegos de corro. Foto cogida de:

http://www.google.es/imgres?imgurl=http://macpik.files.wordpress.com/2010/03/el-juego-del-corro.jpg&imgrefurl=http://macpik.wordpress.com/category/letras/&usg=__ubaBTHvOaCZk1M20rqvhS3GB2h8=&h=287&w=364&sz=44&hl=es&start=101&zoom=1&tbnid=xYqTGkGTshukGM:&tbnh=159&tbnw=227&ei=FxejTeONJsOx8QOwp42xAw&prev=/search%3Fq%3Djuegos%2Bde%2Bcorro%26um%3D1%26hl%3Des%26sa%3DN%26biw%3D1366%26bih%3D667%26tbm%3Disch0%2C2746&um=1&itbs=1&iact=hc&vpx=413&vpy=326&dur=444&hovh=199&hovw=253&tx=150&ty=97&oei=zBCjTcWEDlSt8gPJ64GpAw&page=6&ndsp=16&ved=1t:429,r:7,s:101&biw=1366&bih=667



- Foto 10. Gran grupo de niños jugando a juegos de corro. Foto cogida de:

http://www.google.es/imgres?imgurl=http://4.bp.blogspot.com/_1KMO3T6xO0/SZielGxLF8I/AAAAAAAAIBE/eJngXmQZPe0/s400/CORROLAPATATA.jpg&imgrefurl=http://udias-cantabria.blogspot.com/2009/04/juegos-de-toda-la-vida-el-corro.html&usg=__oBbF4y-wGK8qLZgr3GcO4sdZQ2o=&h=130&w=400&sz=22&hl=es&start=0&zoom=1&tbnid=aaIYKj43eQw3sM:&tbnh=53&tbnw=163&ei=zBCjTcWEDIST8gPJ64GpAw&prev=/images%3Fq%3Djuegos%2Bde%2Bcorro%26um%3D1%26hl%3Des%26sa%3DN%26biw%3D1366%26bih%3D667%26tbn%3Disch&um=1&itbs=1&iact=hc&vpx=908&vpy=248&dur=114&hovh=104&hovw=320&tx=151&ty=75&oei=zBCjTcWEDIST8gPJ64GpAw&page=1&ndsp=30&ved=1t:429,r:12,s:0

