

LOS JUEGOS



Juegos populares en fiestas

- **ALEMBRUÑO.** *m.* Juego infantil que consiste en adivinar el número de objetos que alguien tiene escondidos en la mano cerrada.

AMARRACO. *m.* En el juego del *mus*, ficha u otro objeto pequeño con que se anota la puntuación y que vale cinco tantos.

- **ANTÓN PIRULERO.** *m.* Juego infantil de pagar prendas en el que se cantaba: “*Antón, Antón, Antón Pirulero, cada cual, cada cual atiende su juego y el que no lo atiende pagará una prenda.*”

- **ARO.** *m.* Anillo metálico con el cual los niños jugaban dirigiéndolo con una varilla con una pequeña curva en su extremo (*guía*).

ARRASTRAR. *v.* En los juegos de cartas, jugar carta de triunfo a la que han de servir los demás jugadores.

Estar [dejar] para el arrastre. *exp.* DRAE.

- **ARRENUNCIO.** *interj.* *Renuncio.* Exclamación que se utiliza en el juego para denunciar una irregularidad o falta cometida.

- **ARRIMAR.** *v.* En el juego de la tuta, tirar a dejar la tanga cerca de la tuta.

- **ATÁN. Dejar atán.** *fr.* En el juego de la tuta, dejar la tanga pegada a la tuta, derribada ésta.

- **BALLESTA.** *f.* Utensilio, imitando al arco, que fabricaban los niños para lanzar flechas.

BARAJA. *f.* Conjunto de cartas o naipes de los juegos de mesa.

A ningún marrano se le quita la baraja de la mano. *fr.* Se le dice a quien sortea quién comienza a repartir las cartas de la baraja al comienzo del juego y le corresponde al mismo que ha hecho el sorteo con la baraja.

Jugar con dos barajas. *fr.* DRAE.

O jugamos todos o se rompe la baraja. *refr.*

Romper la baraja. *fr.* DRAE.

BARAJAR. *v.* Mezclar las cartas de la baraja.

BARAJEAR. *v.* Barajar.

BARRA. *f.* Pieza larga de hierro con la que se jugaba tirándola desde un lugar determinado. Ganaba el que la lanzaba más distante si caía de punta.

- **BARRUCHE.** *m.* Barro que hacen los niños al jugar con arcilla y agua.

- **BASTÓN.** *m.* El as de uno de los palos de la baraja española en forma de trozo de rama de árbol.

- **BISBÍS.** *m.* En el juego de la *brisca*, triunfo de pequeño valor.

- **BOCARRANA.** *m.* En la baraja española, el cinco de bastos; carta que da mala suerte según el decir de los jugadores.

Donde va el bocarrana, no gana. *exp.*

BOLINCHE. *m.* Canica o cualquier bola pequeña para el juego de los niños.

BOLO. *m.* Juego que consiste en derribar un cierto número de palos derechos, arrojando bolas de madera desde una cierta distancia. // *m.* Palo redondeado, de forma alargada, con base plana para que se tenga derecho, con el que se juega a los bolos.

- **BOTE.** *m.* Juego infantil parecido al *escondite* en el que uno tiene que vigilar un *bote* para que ninguno de los que se esconden se lo golpee con el pie. // *m.* Juego de apuesta de dinero en fiestas que se jugaba con un dado y un bote.



aro y guía



lanzamiento de barra



estijerillas



punzón

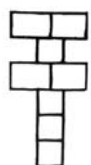


jujé

señas del juego del burro



carraca



castros



cajo

BRISCA. *f.* Juego de naipes. // *f.* En los juegos de la *brisca* y del *tute*, el as o el tres que no es *trunfo*.

- **BUENA.** *exp.* Expresión para indicar que el golpe dado por la *calva* en el *calvero* se considera válido y puntúa.

- **BURRO.** *m.* Juego infantil consistente en saltar sobre un grupo de niños agachados, que hacen de "burro". Estos cambian de posición si aciertan la señal que hacen con los dedos los del grupo de arriba: "estijerillas, punzón o jujé". // **Ponerse de burro.** En el juego de *burro*, quien se pone agachado para que los demás salten encima de él. // *m.* En el juego de la *calva*, artilugio de madera en forma de "L" al que se le intenta derribar.

CABRA. Echar [jugarse] las cabras. *fr.* Jugar los perdedores para ver quién ha de pagar la consumición de todos.

- **CADENA.** *f.* Juego infantil de persecución. El primer niño sale corriendo y debe darle la mano a aquél a quien toca, formando así una cadena con todos a los que van tocando o dando.
- **CAJO.** *m.* Entre los niños, tapones metálicos de las botellas de bebidas de refresco que se utilizaban para jugar.

CALIENTE. *interj.* Voz para hacer saber a alguien que está cerca de encontrar un objeto escondido o de acertar algo.

CALVA. *f.* Juego popular castellano que consiste en lanzar los jugadores, a una cierta distancia, unos cuerpos cilíndricos (*calvas*) a una madera en forma de "ele" (*burro* o *calvero*).

- **CALVA.** *f.* Cilindro que se lanza en el juego de la *calva*.
- **CALVERO.** *m.* *Burro* del juego de la *calva*.

CANICA(S). *f.* Juego de niños que se hace con bolas pequeñas de barro o vidrio y que consiste en golpear la bola del contrario con la propia y meter ésta en el agujero. // *f.* Cada una de las bolas con que se juega.

CANTAR. *v.* En ciertos juegos de naipes, decir el número de puntos conseguidos al obtener alguna combinación especial entre el rey y el caballo o el rey y la sota del mismo *palo*. *Canté las cuarenta y las veinte en oros.*

Cantarle las cuarenta. *fr.* DRAE.

CARGADO, DA. *adj.* En los juegos de naipes, tener muy buenas cartas para ganar el juego.

- **CARNES.** *f.* Una de las posiciones de la *taba* en el juego del mismo nombre.

CARRACA. *f.* Instrumento de madera que produce un ruido seco al hacer girar una rueda dentada y rozar con una lengüeta. Usada por los niños y jóvenes durante breves minutos al apagarse la última vela del *tenebrario* del *oficio de tinieblas*.

CARTA. *f.* Cada una de las cartulinas pequeñas que componen la baraja.

Carta en la mesa, presa. *fr.* (Se dice en los juegos de naipes para indicar que no se puede retirar la carta jugada.).

Jugar a cartas vistas. *fr.* DRAE.

Jugárselo todo a una carta. *fr.* DRAE.

Las cartas y las mujeres se van con quien quieren. *fr.*

Tomar cartas en el asunto. *fr.* DRAE.

No sabe a qué carta quedarse. *fr.* Duda en la elección de una decisión.

Poner las cartas boca arriba. *fr.* DRAE.

Poner las cartas sobre la mesa. *fr.* Sincerarse, decir la verdad ante alguien, sin guardarse nada.

- **CARTÓN.** *m.* Cara grabada con diversos dibujos de las cajas de cerillas, que los niños utilizaban como moneda en sus juegos de apuestas.

CASTRO. *m.* Juego infantil consistente en arrastrar un trozo de teja con el pie a "pata coja" según la dirección de unos dibujos señalados en el suelo a modo de fortificación.

- **CATE.** *m.* Juego infantil en el que uno corre detrás de otro hasta alcanzarle; en el instante de tocarle se dice *cate*. Es ahora este último quien tiene que correr detrás de los demás.

CHAPA. *f.* Juego infantil que consiste en sacar de un cuadrado dibujado en el suelo los *cartones* en él depositados lanzando contra ellos una pieza metálica redondeada (*chapa*).

CHIFLO. *m.* Especie de silbato que construían los niños con ramas tiernas de chopo, de mimbrera, de *cardincha* o de otro material.

- **CHILLO.** *m.* Juego infantil en el que se lanzaba un palo corto con dos puntas.

- **CHITÓN.** *interj.* En los juegos infantiles, voz que ordena quedarse quieto en el instante que se pronuncia.

- **CIMPOÑA.** *f.* Zampofía. Tallo verde de cereal con el que silbaban los niños.

- **CINTO.** *m.* Juego infantil. Un niño escondía una correa que buscaban los demás; cuando alguien la encontraba repartía correazos.

COMBA. *f.* Juego de niñas que consiste en saltar por encima de una cuerda que se hace pasar por debajo de los pies y sobre la cabeza de quien salta.

- **COMIDITA(S).** *f.* Juego de niñas en el que se imitaba la realización de comidas de los adultos.

- **COPONA.** *f.* As de copas en la *baraja* española.

CORRO. *m.* Juego de niños que forman un círculo, cogidas de las manos y cantan dando vueltas en derredor.

El corro de la patata. *m.* Corro de niños en el que se canta una canción que comienza con estas mismas palabras.

- **CORTAHILOS.** *m.* Juego infantil. Uno de los niños persigue a otro hasta tocarlo si en su carrera no se ha cruzado otro delante porque, en tal caso, sería a este último a quien tendría que perseguir.

- **COTO.** *m.* Juego infantil. Se juega con una paleta de madera (*tala*) y un pequeño cilindro de madera con sus puntas afiladas (*coto*).

CUCAÑA. *f.* Palo vertical y largo, algunas veces untado de jabón o de grasa, por el cual se ha de trepar para coger como premio un objeto atado en su extremo superior.

DELANTERO. *m.* En los partidos de *pelota a mano*, jugador de cada pareja que hace los saques y realiza su juego en la parte de delante del frontón.

- **DESATANAR.** *v.* Acción de golpear la *tuta* derribada con la *tanga* cuando ha quedado aquélla *atán*.

- **DITA.** *adj.* En el juego de la *tuta*, dejarla, después de derribada, en posición muy ventajosa para que el siguiente jugador puntúe.

EMBARAJAR. *v.* *Barajar*.

- **EMBRISCAR.** *v.* Jugada del juego de la *brisca* que consiste en echar un as o un tres, no de *trunfo*, del palo de salida.

ESBARAR. *v.* Resbalar. *Al salir de la escuela se esbaraban en San Cirbián.*

- **ESCOLINGARSE.** *v.* Subirse a un árbol y colgarse de las ramas para balancearse.

ESCONDITE. *m.* Juego de niños en el que unos se esconden y otro busca a los escondidos.

ESCURRIDERO. *m.* Pendiente recubierta de hierba, nieve o hielo donde se resbalan los niños con tablas, cartones...

- **ESPADINA.** *f.* El as de espadas de la baraja española.
- **ESPICHAR.** *v.* En el juego, dejar a uno sin dinero.

ESTAR A ELLAS. *fr.* Tener en el juego igual de tantos que el contrincante.

FRÍO. *interj.* Para advertir a alguien que está lejos de encontrar un objeto escondido o de acertar algo.

FRONTÓN. *m.* Lugar con dos paredes en ángulo recto donde se juega a la pelota.

GALLINA CIEGA. *f.* Juego de muchachos, en que uno, con los ojos vendados, trata de atrapar a otro y adivinar quién es.

- **GRULLA.** *f.* Juego infantil en el que se saltaba por encima de un niño que hacía de *burro*.

GUA. *m.* Juego infantil de las *canicas*. // *m.* Hoyo que hacen los muchachos en el suelo para jugar a las *canicas*.

- **GUÍA.** *m.* Varilla que termina en una parte curvada que se usaba para empujar y conducir el aro de los niños.

GUIÑOTE. *m.* Juego de naipes sin señas en el que se *canta* con la sota y el rey y hace juego el que hace ciento un tantos.

- **GURRIA.** *f.* Juego infantil. Se jugaba con una bola de madera y con una *cachava* se la intentaba meter en un hoyo.
- **GURRUÑAITA.** *f.* Chozas en la copa de los árboles realizada por los niños.

HINQUE. *m.* Juego de niños consistente en clavar en la tierra un palo con punta.

- **HOYAS.** *f.* Una de las posiciones de la *taba* en el juego del mismo nombre.
- **HUEVA.** *f.* El as de oros de la baraja española.

JULEPE. *m.* Juego de naipes.

- **LISAS.** *f.* Una de las posiciones de la *taba* en el juego del mismo nombre.
- **MACHOTE.** *Tirar a machote.* *fr.* En el juego de la *tuta*, lanzar las *tangas* con mucha fuerza, sin arrastrar, intentando dar el tronco de la *tuta*.
- **MAPA.** *m.* Juego infantil en el que un grupo de niños tiene que encontrar a otro interpretando un plano dibujado en el suelo que indica el recorrido seguido hasta esconderse.

MARRO. *m.* Juego infantil. Agarrados de la mano de dos en dos se tenía que atrapar a los restantes jugadores.

MAYA. *f.* Juego de muchachos parecido al escondite.

MIXTO. *m.* Diminuta mezcla explosiva adherida a un papel que producía ruido y que los niños explotaban en las fiestas al rasparlo contra algo.

MOÑA. *f.* Muñeca de trapo.

- **MULA.** *f.* Juego infantil en el que se salta sobre uno que hace de "burro" al mismo tiempo que se recita: "A la una salta la mula, a las dos da la coz..."

MUS. *m.* Juego de naipes y de envite.

OCA. *f.* Juego de mesa con 63 casillas espiral en las que aparecen figuras como un río, un pozo, la cárcel... y una oca cada nueve.

De dados a dados y tiro porque me mandan mis amos. *fr.* (Se recita en el juego de la oca)

De oca o oca y tiro porque me toca. *fr.* (Se recita en el juego de la oca)

De puente a puente, / y tiro porque me lleva la corriente. *fr.* (Se recita en el juego de la oca)

Del laberinto, al treinta. *fr.* (Se recita en el juego de la oca)

ÓRDAGO. *m.* Envite en el que se apuesta el juego en el mus.

De órdago. *loc. adv.* DRAE.

- **PAJA PARA EL BURRO.** *exp.* Empleada en el juego de la *brisca* cuando en la baza no se recoge ningún tanto.

- **PALMAR.** *v.* Perder en el juego.

- **PAÑUELO.** *m.* Juego infantil en el que dos equipos compiten en llevarse un trozo de tela, por turnos.

PARCHÍS. *m.* Juego practicado sobre un tablero con numerosas casillas en que cada jugador intenta hacer llegar cuatro fichas desde su salida hasta una casilla central.

PARTIDA. *f.* Cada conjunto de jugadas en el juego de cartas o naipes.

- **PATATERO, RA.** *adj.* Mal jugador de cartas.

PAZ. *Estar [quedar] en paz.* *fr.* En los juegos que se apuesta dinero, ni perder ni ganar.

- **PELINES.** *m.* Juego infantil. Consiste en dejar caer dos jugadores los *cartones* desde cierta altura de la pared alternativamente. Gana todos los depositados en el suelo el que logra montar aunque sea parcialmente uno sobre otro.

PELOTA. *f.* Bola de materia elástica que bota. // *f.* Juego que se hace en el *frontón* lanzando una pelota contra éste.

Estar la pelota en el tejado. *fr.* DRAE.

Hacer la pelota. *fr.* DRAE.

- **PELOTA A MANO.** *f.* Juego en el que se golpea una bola de cuero con la mano contra un *frontón*.
- **PENCAS.** *f.* Una de las posiciones de la *taba* en el juego del mismo nombre.

PETARDO. *m.* Pequeño tubo relleno de un poco de explosivo que se hacía detonar en fiestas al darle fuego a una mecha del mismo.

- **PIE.** *Echar a pies.* *fr.* Decidir el comienzo de un juego entre niños por suerte. Para ello se ponen de frente los dos competidores y pasando alternativamente cada uno de ellos uno de sus pies delante del otro. Gana el que monta su pie sobre el del contrario.

PIEDRA. *f.* En el juego del *mus*, tanto con que se señala cada punto ganado.

PINTAR. *v.* Señalar el *triumfo* en el juego de cartas.

- **PORTIGUILLA.** *Jugar a la portiguilla.* *fr.* Juego que consiste en romper pucheros, botijos... tirando piedras a cierta distancia.

POTRA. *f.* Suerte favorable en el juego.

- **PUCHES.** *Hacer puches.* *fr.* Jugar los niños con el barro.

- **PUJA.** *f.* Pequeña presa de barro hecha por los niños en las *rigueras* después de la lluvia.

PULSO. *Echar un pulso.* *fr.* Probar una persona con otra su fuerza, situándose frente a frente, cogiendo cada una con su mano la del otro y con el codo apoyado en la mesa, y tratando cada una de derribar el brazo de la otra.

RAYA. *f.* Cada uno de los tantos que se ganan en determinados juegos, y que se apuntan con líneas en un papel o en el suelo.

RENUNCIO. *m.* En algunos juegos de niños o de cartas, falta que se comete al transgredir las reglas del juego.

Pillar a alguien en un renuncio. *fr.* Verle la trampa o el engaño realizado.

- **REPUESTO.** *m.* En el juego de la *tuta*, apuesta que sobrepasa a lo apostado inicialmente.
- **REVOLVER.** *v.* Dicho de un juego de cartas, reiniciarle porque que se ha producido una irregularidad en su desarrollo.



espadina



hueva



tablero del juego de la oca



rompecabezas
escolar



sacapón



sonajero



tala y coto



tirabequis



trompa



tuta con tangas



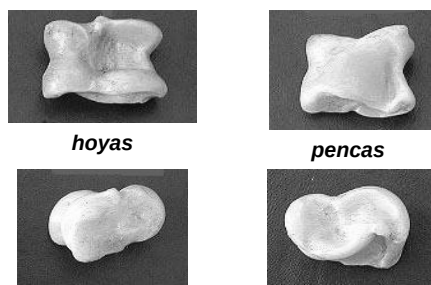
zurramba

REY. Echar a reyes. *fr.* Modo de sortear los compañeros en los juegos de naipes consistente en distribuir cartas de la baraja entre cuatro o más personas; han de ser compañeros en el juego aquellos dos a quienes toquen los primeros reyes que salgan.

ROBAR. *v.* En los juegos de naipes, coger carta del montón central.

ROMPECABEZAS. *m.* Juego que consiste en componer determinada figura combinando cierto número de piezas en cada una de las cuales hay una parte de la figura.

- **RULETA.** *f.* En el juego infantil del castro, acotamiento que sirve para hacer una parada a su propietario.
- **SACAPÓN.** *m.* Especie de peonza con las letras S (saca), P (pon), N (nada) y T (todo) en el lateral que empleaban los niños en los juegos con cartones.
- **SENTENCIA.** *f.* Castigo que aplicaban los niños a aquél que se negaba a jugar a un juego colectivo y por el que se le excluía de los juegos por un tiempo determinado.
- **SENTENCIADO.** *adj.* Niño al que se le aplicaba la sentencia.
- **SEÑA.** *f.* Gesto que se hace, principalmente con la cara, para indicar al compañero la posesión de una determinada carta o jugada en los juegos de naipes.



Posiciones de las tabas

- **SILLA DE LA VIRGEN.** *f.* Silla de la reina. Asiento hecho entre dos personas cogiéndose las cuatro manos por la muñeca.

El que se fue a Sevilla, perdió su silla [y el que fue a Aragón se la encontró]. *exp. DUE.*

SONAJERO. *m.* Juguete que produce ruido al moverle, que sirve para entretener a los bebés.

SOTA. *f.* Décima carta de la baraja española, que tiene impresa la figura de un paje.

SUBASTADO. *m.* Juego de naipes.

TABAS. *f.* Juego Infantil que se juega con las tabas de la oveja y a las que hay que poner en una determinada posición (*hoyas, pencas, lisas y carnes*).

Jugar a la taba. *fr.* En los juegos de naipes, realizar malas jugadas o jugar distraídamente.

TALA. *f.* Juego infantil. Se juega con una paleta de madera (*tala*) y un pequeño cilindro de madera con sus puntas afiladas (*coto*).

TANGA. *f.* Juego de la tuta.

- **TANGA.** *f.* Chapa de hierro circular con la que se juega a la tuta.
- **TEJA.** *f.* Trozo de teja que se arrastra con el pie en el juego del castro.
- **TIRABEQUIS.** *m.* Tirabeque, tiracantos, tirachinas. Artilugio consistente en una horquilla a la que se

une un par de gomas y que sirve para tirar cantos a gran distancia.

TOCINO. *m.* En el juego de la comba, saltos muy rápidos y seguidos.

Confundir el tocino con la velocidad. *fr. DRAE.*

- **TRABUCO.** *m.* Juguete que hacían los niños con cañas de sabuco en cuyo interior se metían dos taquitos cáñamo o lino; se obligaba a salir disparado el primero al comprimir el aire situado entre ambos empujando con un palito el segundo. Producía gran ruido.

- **TRAS QUE LE DIO.** *fr.* Juego infantil. En él se recita: "Tras que le dio que le rompió el saco; tras que le dio que le reventó. Adivina quién te dio, si no es una serán dos y si no cuarenta y dos".

- **TRES NAVÍOS.** *m.* Juego infantil parecido al escondite. Se tararea: "Tres navíos en altamar. Y otros tres en busca van."

TRIUNFO. *m.* En ciertos juegos de naipes, carta del palo que pinta o "triunfa".

Cuesta un triunfo. *fr.* Lo logra con muchísimo esfuerzo.

- **TROMPA.** *f.* Trompo. Juguete de madera, de forma cónica, terminado en una púa de hierro, al cual se enrolla una cuerda para lanzarlo y hacerle bailar.
- **TURRENDO.** *m.* Juego infantil. Se hacían dos grupos. A una señal dada un jugador de cada grupo sale en carrera rodeando un edificio, la iglesia, para volver de nuevo a su campo por delante atravesando el campo contrario. Es eliminado el que llega el último a su campo.

TUTA. *f.* Cilindro de madera pequeño al que se lanzan las tangas en el juego de la tuta.

- **TUTA.** *f.* Juego popular consiste en lanzar la tanga a un palo corto y cilíndrico (*tuta*) que está de pie para derribarlo.

TUTE. *m.* Juego de naipes.

Darse un tute. *fr. DRAE.*

- **VEO VEO.** *m.* Juego infantil consistente en adivinar algo que una persona estaba viendo y que indicaba diciendo su primera letra.

ZAGUERO. *m.* En los partidos de pelota a mano, jugador de cada pareja que realiza su juego en la parte de atrás del frontón.

ZAMBOMBA. *f.* Vejiga de cerdo que inflada servía de diversión a los niños.

ZANCO. *m.* Palo alto con una horquilla, en que se pone los pies. Los zancos se utilizaban para juegos de agilidad y equilibrio.

ZAPATERO. *adj.* Jugador de cartas que no hace ningún juego.

- **ZAPATILLA.** *f.* Juego infantil. Los niños se ponen sentados en círculo mirando hacia el centro donde se sitúa "el que se la queda". Éste busca una zapatilla que corre por debajo de las piernas de los demás o por la espalda.
- **ZAPATITO INGLÉS.** *m.* Juego infantil. En él se recita: "Una, dos y tres, zapatito inglés".
- **ZURRAMBA.** *f.* Tablilla de madera de forma romboidal con dos orificios centrales por donde se hace pasar una cuerda. Al girarla a gran velocidad hace zurrir el aire.

En la mesa y en el juego se conoce al caballero. *refr.*

Jugar limpio. *fr. DRAE.*