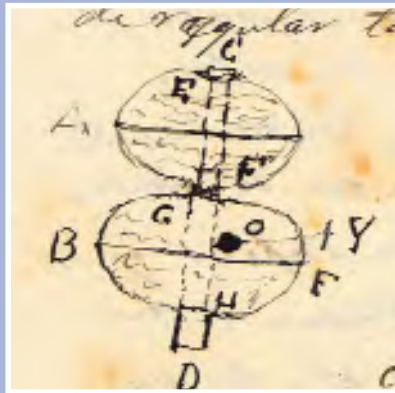


COLECCIÓN **BASE**

JOSÉ CASAL Y LOIS

XOGOS POPULARES EN PONTEVEDRA



EDICIÓN, ESTUDO INTRODUTORIO, TRANSCRICIÓN E NOTAS POR
XOSÉ FUENTES ALENDE



CONSELLO
DA CULTURA
GALEGA



APUNTES ACERCA
DE JUEGOS, DIVERSIONES, PASATIEMPOS,
ENTRETENIMIENTOS Y JUGUETES
DE MUJERES Y HOMBRES, JUVENILES Y DE MUCHACHOS

Casal y Lois, José

Costumbres populares : apuntes acerca de juegos, diversiones, pasatiempos, entretenimientos y juguetes de mujeres y hombres, juveniles y de muchachos / José Casal y Lois ; edición, estudo introdutorio, transcripción e notas por Xosé Fuentes Alende. — Santiago de Compostela : Consello da Cultura Galega ; Pontevedra : Museo de Pontevedra, 2008. — 248 p. : il. ; 23 cm. — (Colección Base)
D.L. VG 1633-2008. — ISBN 978-84-96530-71-3
1. Xogos populares-Galicia. I. Fuentes Alende, Xosé. II. Consello da Cultura Galega. III. Museo de Pontevedra

EDITA:

© Consello da Cultura Galega
Pazo de Raxoi, 2ª planta
Praza do Obradoiro
15705 Santiago de Compostela
Teléf.: 981 95 72 02
Fax: 981 95 72 05
Enderezo electrónico:
correo@consellodacultura.org

© Museo de Pontevedra

Pasantería, 2-12
36002 Pontevedra
Teléf.: 986 851 415 - 986 843 238
Fax: 986 840 693
Enderezo electrónico:
secretaria@museo.depontevedra.es

Realización:
Táktika Comunicación
Vigo

ISBN 978-84-96530-71-3
D.L. VG 1633-2008

JOSÉ CASAL Y LOIS

COSTUMBRES POPULARES

APUNTES ACERCA
DE JUEGOS, DIVERSIONES, PASATIEMPOS,
ENTRETENIMIENTOS Y JUGUETES
DE MUJERES Y HOMBRES, JUVENILES Y DE MUCHACHOS

Edición, estudo introdutorio,
transcrición e notas por
XOSÉ FUENTES ALENDE



Deputación
Pontevedra



CONSELLO
DA CULTURA
GALEGA

ESTUDO INTRODUTORIO

JOSÉ CASAL Y LOIS

Na Pontevedra do último cuarto do século XIX e da primeira década do XX sobresaí unha figura, entre outras moitas que promoveron tamén importantes iniciativas culturais, que traballou arreo na recollida de datos da máis diversa índole, xa histórica, xa científica, xa antropolóxica e etnográfica, nunha tarefa que soubo compaxinar coa súa profesión cotiá e que, desgraciadamente, permanece case no anonimato por non ter o seu autor un afán de darse a coñecer e de publicar os seus traballos. Foi José Casal y Lois, nado na cidade do Lérez o 16 de febreiro de 1845 e falecido o 17 de abril de 1912.

Fai os estudos de bacharelato no instituto pontevedrés, dirixido por Francisco Sobrino e no que impartían clases profesores sobranceiros, e obtén o título de perito agrimensor no curso 1863-1864, para pasar logo a Santiago de Compostela, onde cursa a carreira de Medicina. Cando a remata, regresa de novo a Pontevedra, para exercer de «médico de pobres», de «amigo de todos e humanista guieiro de xeiras de cultura» (Filgueira Valverde, 1975, p. 349).

Traballa nos eidos culturais pontevedreses á beira de Casto Sampedro y Folgar, con quen funda en 1894 a Sociedad Arqueológica de Pontevedra, da que sería vicepresidente e na que chegaría a exercer de presidente nalgunha ocasión. Colabora con diversas sociedades culturais, algunhas das cales preside, e loita, desde o seu cargo de vogal da Comisión Provincial de Monumentos, pola conservación das vellas arquitecturas, en perigo ante a teima demoledora do goberno municipal, como as Ruínas do Convento de San Domingos (Fuentes Alende, J., 2003, pp. 31-33), que posteriormente sería sede do Museo da Sociedad Arqueológica, e cuxa declaración como Monumento Nacional foi conseguida en xuño de 1892 (Fuentes Alende, J., 1997, p. 39). Era académico correspondente da Real Academia de Bellas Artes e chegou a ser proposto para numerario da Real Academia Galega (Filgueira Valverde, J., 1975, p. 350).

Malia que ten moitas similitudes con Sampedro y Folgar, diferénciase del no xeito de traballar e na área obxecto das súas investigacións. Casal y Lois recolle os datos directamente, fronte a Sampedro, que dispón dun equipo, o da Sociedad Arqueológica, ao que tamén pertence Casal, e dunha serie de correspondentes por toda a provincia de Pontevedra e mesmo polas outras tres galegas. Casal oriéntase máis cara ao dato popular, etnográfico ou folclórico, mentres que Sampedro se interesa por todo, incluído o prehistórico, o histórico e o artístico. Canto ao territorio obxecto de estudo, Casal céntrase na cidade de Pontevedra e no seu concello, con saídas esporádicas do termo (Fuentes Alende, J., 1997, p. 36).

Como folclorista, José Casal y Lois destaca na recolleita do cantigueiro popular e, de entre as máis de catro mil coplas que tiña reunidas, inclúe 1816 nun volume, a súa *Colección de Cantares Gallegos*, que presenta ao Certame de Xogos Florais de Pontevedra de 1884, onde compite co compendio de José Pérez Ballesteros e obtén o primeiro premio. É salientable que a obra de Pérez Ballesteros sería publicada dous anos máis tarde (Pérez Ballesteros, J., 1886), mentres que a de Casal permaneceu inédita entre os seus fondos custodiados no Museo de Pontevedra ata o ano 2001 e foi dada á luz en coedición do Consello da Cultura Galega e o propio Museo, xunto co estudo preparado por Domingo Blanco (Casal y Lois, J., 2001).

Para a Sociedad Arqueológica, por encargo da Xunta Xeral na súa reunión do 10 de decembro de 1896, recolle, co tamén médico Enrique López de la Ballina, os materiais para conformar un dicionario do «latín» dos canteiros, traballos que son presentados na xuntanza do 15 de decembro de 1898, en cuxa acta consta a satisfacción polos resultados e a petición de que continuasen co labor de recollida (Fuentes Alende, J., 1997, pp. 39-41).

Como etnógrafo, José Casal estuda, entre 1906 e 1908, os cruceiros e os petos de ánimas localizados no concello de Pontevedra, e mesmo fai os seus debuxos, así como tamén estuda os muíños, tarefa á que está dedicado en 1910. Pero merece ser destacado neste aspecto o seu *Estudio histórico-etnográfico de Salcedo*,

que está a elaborar en 1900 e que pode ser considerado o primeiro traballo monográfico amplo sobre unha parroquia galega (Fuentes Alende, J., 1997, pp. 40-43).

José Casal e os xogos populares

A recollida dos xogos populares talvez sexa a última iniciativa emprendida por José Casal, xa que, malia non estaren datadas as cuartillas en que os describe, podemos supoñer que comezou con esta tarefa en 1909 e continuouna ata 1911, se temos en conta que, por unha banda, algúns bloques dedicados a un determinado tema están metidos en carpetiñas aproveitadas de cartas ou circulares en que figura a data e, por outra, se refire, ao redactar algún xogo, a que se facía a finais do século XIX ou nos primeiros anos do XX, concretando a data excepcionalmente na descrición do xogo do «lipe» ou «billarda» ao dicir que «hoy en día (1910) no se utiliza...».

Na ordenación que estes materiais teñen na carpeta 5-1 da súa colección no Museo de Pontevedra, aparecen ao final do apartado de xogos, nunha subcarpeta intitulada «Notas varias sobre juegos», xunto con apuntamentos e debuxos soltos, catro cuartillas, escritas por ambas as dúas caras e numeradas, que el titula «Costumbres populares. Apuntes acerca de Juegos - Diversiones - Pasatiempos - Entretenimientos y Juguetes de Mujeres y Hombres, juveniles y de muchachos». Non sabemos se as escribiu antes ou despois de ter feita a recompilación, aínda que parece ser que foi a posteriori, pois di que «los descritos en estos Apuntes, si no son todos, pocos han de faltarle». O que si é certo é que foron escritos para figurar como introdución de todo o traballo, xa que fai aclaracións que permiten comprender como foi elaborada a recompilación e manifesta a posibilidade de publicalos: «debiendo advertir al que estas cuartillas leyere que no se fije en su redacción, puesto que escritas a prisa teniendo delante a los muchachos y a las personas que los conocen están en ellas repetidas muchas palabras y con poca sintaxis muchas de sus oraciones o párrafos y dado además que están escritas para que no se olvide lo principal y para después

y con más calma limarles y ponerles en condiciones de poder ser publicados».

Seguindo a ordenación que os materiais teñen na citada carpeta 5-1, aparece en primeiro lugar un bloque que ten como carpeta unha circular de propaganda dos «Gránulos de Boldina Houdé» da casa Granules Titrés Alcaloides & Glucosides A. Audé de París, datada en novembro de 1910. Titúlao «Juegos populares. Infantiles y de muchachos (Xogos)», e nela escribe a lapis «A raya», como se fose anotación dun xogo que lle quedase por describir, pero que logo aparece no apartado de xogos con moedas ou pesos. Segue outra anteportada, aproveitada dunha circular impresa da Farmacia Dr. Masó Arumí, de Barcelona, onde se recomenda o uso do «Vejigatorio Masó Arumí (Colodión Cantaridado)» e sen data, que subtítula «Pasatiempos y entretenimientos (Enredos)» e na que anota tamén a lapis «rabos mosca», «Cabezas mosca» e «Horca de cerezas», xogos que aparecen descritos no subapartado dedicado aos xogos con papeis.

Encabezan este primeiro bloque dúas cuartillas sen numerar nas que, a dúas columnas e por ambas as caras, relaciona, por letras da primeira palabra pero non con rigorosa orde alfabética, a totalidade dos xogos incluídos no traballo, aos que lles pon unha cruz diante, e algún outro, sen cruzar. Isto pode facernos pensar que se trataba dunha especie de sumario inicial que Casal seguía logo á hora de describir os xogos e onde marcaba cunha cruz os xogos que xa tratara. Neste sumario figuran os nomes dos xogos individualizados, a non ser cando varios se poden agrupar baixo un nome xenérico (como é o caso de «Ban-ban», «Broque» ou «Peletre», «Cunas», «Estalos», «Flechas» e «Pajaritas») ou cando cun mesmo material se pode xogar a máis dun (cos alfinetes, cos botóns, coas flores, cos piñóns, coa pelota ou co trompo), aínda que nalgúns casos, como coa baralla, coas moscas ou coas cereixas, abre unha chave e relaciona ao lado os seus distintos usos lúdicos.

No sumario de referencia aparecen relacionados os seguintes xogos que Casal non chega a recoller ou, cando menos, a describir: «Arca cerrada qué oficio tienes», «Bolos», «Barra»,

«Carreras», «Cajas de fósforos», «Caracol», «Guante, guante, mal del estudiante, el que lo tenga que se levante», «J. justicia, L. ladrón», «Porriñada», «Palos», «Plazuelas», «Receifa» e «Tres cabaños de una vez».

Antes das cuartillas en que se describen os xogos, aparecen dúas destinadas a «Pájaros (con red)» a lapis e «barra», sen ningunha descrición.

Integran este bloque, que supón case a metade da totalidade do traballo, 84 cuartillas, escritas sempre polas dúas caras e nas que deixa en branco o espazo sobrante despois de rematada a descrición de cada xogo. Todas estas cuartillas levan o título de «Juegos infantiles y de muchachos. Pasatiempos y entretenimientos». As 13 primeiras están sen numerar, a non ser cando un xogo ocupa máis dunha. Segue logo unha serie de 71, numeradas no ángulo superior dereito, que principia cunha brevísima introdución, na que Casal di: «Damos este nombre (supoñemos que «pasatiempos y entretenimientos») a diferentes diversiones que los muchachos tienen y que no constituyen un verdadero juego, sino que les sirven de entretenimiento y diversión». Nela refírese, en primeiro lugar, a diversos xoguetes feitos con papel e segue despois con outros xogos, xoguetes e diversións de materiais e de maneiras máis variadas.

O segundo bloque está encarpelado nunha circular en folio menor de propaganda do «Aceite de Hogg» da casa parisiense Th.P. Hogg, sen data; ten na anteportada o título de «De Mujeres» e nela fai unha relación dos contidos, na que incluíu nun principio o xogo de «As Galiñas», logo riscado por estar recollido no primeiro bloque. Integran este 7 cuartillas sen numerar, agás as 3 correspondentes aos «Pelouros».

Unha circular, en folio menor, de propaganda do aceite de fígado de bacallau «GEVE», da Farmacia Vergés de Tortosa, sen datar, pero do século xx, acolle as 11 cuartillas sen numerar, a non ser as que recollen información dun mesmo xogo, dedicadas aos «Mixtos», como figura na anteportada xunto cunha relación dos diferentes xogos.

Os xogos «Con peletre», relacionados na anteportada, ocupan 9 cuartillas sen numerar, encarpetadas nunha circular mecanografada, en folio menor, datada en Barcelona en 1909, na que A. Sauné, director da Fábrica Española de Lámparas, lle ofrece a Casal, en venda, a obra do Dr. J. Solé y Forn, *Terapéutica física -masaje terapéutico*.

Unha carta mecanografada, pero coa data (11 de setembro de 1909), o destinatario e a sinatura autógrafas, do Laboratorio Gómez y Vázquez, de Madrid, na que se agradecen a José Casal as atencións prestadas ao seu viaxante, acolle as 6 cuartillas sen numerar dedicadas aos xogos «Con monedas o pesos» que relaciona na anteportada.

O apartado «Con mesa» ocupa 22 cuartillas, numeradas individualmente para os xogos relacionados na anteportada, que está aproveitada dunha circular propagandística sobre «Tratamiento de la tuberculosis pulmonar y de las enfermedades consuntivas por los Formiatos de Albumen preparado por el farmacéutico Señor Reyna», de Madrid e sen datar.

Os xogos «Con pelota o gorra» descríbeseos en 9 cuartillas, numeradas para cada un deles; están relacionados na anteportada, encarpetadas nunha circular mecanografada, sen datar, en folio menor, con cabaceira de Fer Bravais en Gouttes Concentrés, de París.

As 10 cuartillas correspondentes ao apartado «De salto», numeradas por cada un dos xogos, tamén relacionados, teñen como carpetiña unha circular mecanografada, en folio menor, de propaganda do Grand Hotel Imperial, de Madrid, datada en marzo de 1909.

Unha circular impresa, en folio menor, sen datar, na que se solicita a opinión de Casal sobre os efectos do preparado «Hipofosfitos Salud», do Laboratorio Cilment y C^a, de Tortosa, acolle as cinco cuartillas dos xogos «De esconderse», relacionados na anteportada. Neste caso, e agás a última, as cuartillas están ordenadas coas letras a, b, c, d.

As 3 cuartillas que Casal titula «Con la baraja», numeradas, figuran nunha circular impresa, en folio menor e sen datar, de pro-

paganda do «Tratamiento de las afecciones del aparato respiratorio por la Thiocolina Fosfatada Mayo», que ten como título na antepor-tada o xenérico «Juegos populares. Infantiles y de Muchachos».

No último apartado, unha circular propagandística do Histógeno Llopis, de Madrid, sen data e en folio menor, fai de carpe-tiña das cinco cuartillas, numeradas do 1 ao 3 e do 1 ao 2, pertencentes ao capítulo «D'entroido». Na relación da antepor-tada inclúe o xogo de «Correr la Rosca», que non chega a describir e ao que só alude como realizado «En Campañó», pero que si ten estudado nou-tro lugar, estudo ao que nos referiremos na nota correspondente.

O contido do traballo de Casal

Tal como pon de manifesto ao comezo das cuartillas expli-cativas do traballo, José Casal pretende facer uns apuntamentos non só sobre os xogos e xoguetes dos rapaces e rapazas, de mulle-res e de homes (talvez esta indicación queira aludir a femininos e masculinos máis que á idade), senón tamén sobre as diversións, pasatempos e entretementos en que investían o tempo libre.

Polo que respecta aos xoguetes propiamente ditos, feitos con diversos materiais polos propios rapaces ou mercados en tendas, recolle os seguintes: o «arco», o «ronco», o «rique-raque, ron-ron», as «cometas», as «rodiñas», os «gurrupiés», os «estalos», os «ani-mais de papel», as «frechas», os «monicreques ao teito», os «tacos ou troques», o «ban-ban» ou «randeeira», as «pompas de xabón», os «nunus e palletas», os «barcos», as «rodas con paos», os «zan-cos», as «fondas e tiragomas», as «carracas e tablillas», as «pajari-tas», as «monecas», as «caniñas», o «lipe ou estornela», o «pincho», a «pinchiña» e o «trompo».

Outros, para os que empregan tamén materiais vexetais e minerais, poden ser considerados como xogos ou entretementos, xa que a súa confección é espontánea e con pouca ou nula elabora-ción. É o caso dos xogos do «cadro ou das leiriñas», das espigas de avea e de centeo, dos foguetes coas puntas verdes das canas, das casas, pozos e fontes, de andar aos soldados, aos cabalos e aos carros, de facer tendas, altares e procesións, dos pétalos de flores,

dos saltos de peixes, das cereixas, dalgúns dos do Entroido, como os xeringóns, os limonazos, as borradelas, os burros e os rabos, o «disco plomo giratorio», as «cunas», os «alfileres», a «comba», os «pelouros», os de piñóns, os de «peletres», os de moedas e pesos, os de pelota ou gorra, así como outros con animais e plantas.

Noutros non é preciso ningún tipo de material, de xeito que son os rapaces os únicos que interveñen, nuns casos sometidos a unhas regras ou normas e noutros máis abertos á espontaneidade e á imaxinación. Neste grupo poden ser incluídos «as galiñas», «a la rueda rueda», «de Francia vengo señora», «os contos», «a la víbora del amor», o andar aos paxaros, aos niños e aos grilos, as guerras ou «apedreas», o nadar ou bañarse, as «catro esquinas», a «pita cega», as «cintas», o «dicodín, dicodán», o dos oficios mudos, o dos santos e os diversos de saltos e de agocharse.

Por último, recolle Casal outros divertimentos que teñen un carácter estacional, ligados a unha festa do calendario e con certo arraigamento en Pontevedra. O caso máis significativo é o dos Maios, que, aínda que non é exclusivo da capital, si ten alí certa tradición xa a comezos do século xx. Tamén están neste grupo os do Entroido, comúns a outras localidades, as fogueiras e os altares de San Xoán.

As fontes de Casal

Se ben José Casal afirma que os «Apuntes» foron escritos «teniendo delante a los muchachos y a las personas que los conocen», non parece posible que na súa totalidade fosen redactados dese xeito, senón no seu despacho e cun vagar relativo, xa que se aprecia a présa con que escribía polas moitas palabras incompletas e polas abreviaturas empregadas, sen que isto e mais a mala caligrafía, usual en todos os seus escritos, sexan indicios dunha redacción de campo. Non se pode desbotar tampouco que el coñecese moitos dos xogos recollidos e que se valesa da súa memoria á hora de redactar. Cómpre salientar a este respecto as referencias que fai a variantes existentes en Santiago en xogos como o «ronco», a «mari-

quitilla», a «pica» ou «pinchiña» e o «lipe», talvez lembranzas da súa época de estudante na universidade, así como a descrición do xogo dos petos, que Casal non cita como propio de Compostela, pero cuxos datos apuntan a que se refire ao que se facía na rúa de San Pedro con motivo da procesión da Quinta Angustia o Luns de Pascua.

É de estrañar, no entanto, que en moi poucos xogos ou diversións indique a fonte informativa, que sería o máis correcto. Neses casos sinala, unhas veces a lapis e outras coa mesma tinta, a procedencia dos datos, sendo os seus informantes, pero non para moitos xogos, José Vidal, Juan Martínez, Ricardo Lores e Benito Casqueiro, sen dúbida amigos e colaboradores.

Tampouco bota man de bibliografía sobre xogos, por outra parte escasa neses momentos, a non ser para comparar algún que puido ver citado, en concreto o artigo «Juegos y deportes japoneses y chinos», publicado na revista Madrid Científico do 30 de xaneiro de 1905, e cuxo autor non cita, cando refire os xogos «A Cometa» e «Pita cega», e o que Walter E. Roth publica en 1902 sobre xogos de rapaces australianos e as súas relacións con outros pobos oceánicos no Boletín de Etnografía de Queensland, ao falar do das «cunas», publicacións que non figuran nin entre os fondos bibliográficos da súa colección custodiada no Museo de Pontevedra nin no inventario da súa biblioteca gardado na Carpeta 1-13. Estraña tamén que non coñecese, xa que non fai ningunha referencia a el, o importante libro do P. Santos Hernández *Juegos de los niños en las escuelas y colegios*, publicado en Madrid en 1896, obra pioneira na materia.

Talvez por esa carencia de bibliografía por unha banda, e, por outra, pola falta de dispoñibilidade de tempo, non puidese levar a cabo José Casal un estudo completo dos xogos, pois, como el afirma «conveniente sería el saber su origen y procedencia, pero no nos atrevemos a tanto, teniendo en cuenta el poco tiempo de que podemos disponer después de cumplida la obligación profesional».

OS ESTUDOS SOBRE XOGOS EN GALICIA

Antes de José Casal

A recollida de xogos populares e divertimentos infantís en Galicia, como outros moitos temas etnográficos e folclóricos, tivo escaso interese por parte dos investigadores e eruditos. Temos que recorrer a un sabio do século XVIII, como foi o beneditino Fr. Martín Sarmiento, pioneiro en moitos eidos de investigación, para atopar as primeiras referencias a determinados xogos. El principiara en 1730 un traballo titulado *Costumbres, ethiquetas, ceremonias, juegos, obserbaciones, supersticiones y vulgaridades que se practican en diferentes partes de España...* (Sarmiento, Fr. M., 1730), traballo inconcluso, do que só escribiu pouco máis de tres folios, pero que demostra «el valor que concedía a las costumbres, a las leyendas y tradiciones y a los juegos de los niños» (García Alén, A., 1972). Nel recolle como xogos ou diversións «Hacer pucheritos los niños» e «Saltar en un pie».

Aproveita o P. Sarmiento as súas viaxes e estadias en Galicia, especialmente as de 1745 e 1754-1755, para recoller nomes de xogos que, malia que non aparecen publicados nas respectivas edicións dos seus diarios (Sarmiento, Fr. M., 1975, e Sarmiento, Fr. M., 1950), si leva a Madrid e daranlle pé para elaborar o *Catálogo de voces y frases de la lengua gallega que el Padre Maestro Fray Martín Sarmiento oyó estando en Galicia, y con especialidad en la Villa de Pontevedra, en los años de 1745, 1754 y 1755* (Sarmiento, Fr. M., 1973), no que afonda, ademais de na orixe doutras moitas palabras, sobre os xogos, tanto na súa etimoloxía como na súa procedencia, algo que Casal non puido realizar.

Algúns nomes de xogos galegos recollidos nas viaxes citadas inclúeos o P. Sarmiento na súa obra, rematada de escribir en Madrid en 1757, *Onomástico etimológico de la lengua gallega* (Sarmiento, Fr. M., 1923).

Tamén os xogos recollidos en Galicia na viaxe de 1745 son comentados polo P. Sarmiento na *Colección de voces y frases gallegas en coplas y un glosario de dichas voces*, coplas que escribiu en 1746

tras a morte de Felipe V e nas que inclúe as palabras recompiladas, que logo vai estudando polo miúdo (Sarmiento, Fr. M., 1970).

Hai que salientar o feito de que na cidade de Pontevedra se imprimise un folleto en 8º de 15 páxinas, no que se describe o «xogo da malilla» que, aínda que é de baralla, si aparece recollido por Casal no seu traballo (*Juego...*, 1877).

No ano 1884 publicase en Sevilla o tomo cuarto da *Biblioteca de las tradiciones populares españolas*, da que era director Antonio Machado y Álvarez, no que se inclúe un amplísimo apartado de miscelánea sobre o folclore galego, dirixido por Emilia Pardo Bazán, e con contribucións doutros importantes autores (Machado y Álvarez, A., Dir., 1884). Pequena foi, no entanto, a recompilación de referencias a xogos, enviadas por Marcial Valladares, practicamente idénticas ás que figuran no seu *Diccionario* (Valladares Núñez, M., 1884), e por José Pérez Ballesteros.

Se consideramos a obra de Pérez Ballesteros anterior ao momento en que Casal recolle os xogos de Pontevedra, temos que citar algunhas coplas ou formuliñas utilizadas polos rapaces nos seus enredos por el recompiladas no seu *Cancionero* (Pérez Ballesteros, J., 1886).

É, pois, José Casal o pioneiro na recolleita de xogos e divertimentos en Galicia. E faino na súa cidade natal, Pontevedra, o que nos permite coñecer a maneira de vida da poboación infantil, que en pouco diferiría da das outras cidades galegas. De existiren traballos semellantes ao de Casal, tanto sobre zonas urbanas como rurais, sería posible comparar os actos lúdicos dos diversos lugares de Galicia, actos que, todo hai que dicilo, viviron ata hai moi poucas décadas.

Os homes da Xeración «Nós» e do Seminario de Estudos Galegos

O interese polos xogos populares en Galicia tomará auxe nun primeiro momento co nacemento do grupo ou Xeración «Nós» e logo co do «Seminario de Estudos Galegos», grazas ás achegas dos homes que pertenceron a un e a outro colectivo.

Polo que respecta á Xeración «Nós», algúns dos seus membros ou colaboradores deron a coñecer xogos nas páxinas da revista que publicaban co mesmo título. É o caso de Fermín Bouza Brey (Bouza Brey, F., 1934), Xurxo Lourenzo (Lourenzo, X., 1932), Ramón Martínez López (Martínez López, R., 1928), Xosé Ramón e Fernández Oxea (Ben-Cho-Shey) (Ramón e Fernández Oxea, X., 1925), Vicente Risco (Risco, V., 1934) e Xesús Rodríguez (Rodríguez, X., 1930). É de salientar tamén que nas mesmas páxinas tivese cabida un traballo sobre os xogos de Oceró, no Bierzo (Guerrero, S., 1929).

O Seminario de Estudos Galegos, fundado o 12 de outubro de 1923, crea ese mesmo ano a sección de Etnografía e Folklore, dirixida por Vicente Risco. Entre a súa programación destacan as xeirias ou traballos de conxunto levados a cabo en colaboración coas outras seccións. O seu froito máis salientable é a espléndida monografía sobre *Terra de Melide*, publicada en 1933, na que se inclúe o capítulo «Folklore de Melide», da autoría de Vicente Risco e A. Rodríguez, con referencias a xogos e divertimentos infantís (Risco, V. e Rodríguez, A., 1933).

Outras dúas monografías foron publicadas polo Seminario: o estudo sobre a Vila de Calvos, de Florentino López Cuevillas e Xoaquín Lourenzo Fernández (López Cuevillas, F. e Lourenzo Fernández, X., 1930), na que apenas se fai referencia aos xogos, e o da parroquia ourensá de Velle, de Cuevillas, Xocas e Vicente Fernández Hermida (López Cuevillas et al., 1936), na que aparece un longo apartado dedicado aos xogos propiamente ditos e outro ás brincadeiras dentro da literatura popular.

Os persoeiros que pertenceron á Xeración «Nós» e ao Seminario de Estudos Galegos, integrados logo os máis no Instituto «P. Sarmiento» de Estudos Gallegos, seguiron facendo importantes achegas relativas á recolleita e descrición dos nosos xogos e divertimentos que Casal tiña recompilado na Pontevedra de comezos do século, ben como estudos de conxunto, ben de maneira illada.

Entre os primeiros, e incluídos en obras xerais sobre Galicia, merece ser citado o apartado destinado aos xogos no traba-

llo de E. Carré Aldao «Prácticas y costumbres», que forma parte do volume I da *Geografía General del Reino de Galicia*, dirixida por Carreras y Candí (Carré Aldao, E., ca. 1930), o mesmo que o de Vicente Risco en «Etnografía: Cultura espiritual», tamén no volume I da *Historia de Galiza* publicada baixo a dirección de Otero Pedrayo (Risco, V., 1962).

No apartado de monografías, é destacable a que Ben-Cho-Shey dedicou á parroquia ourensá de Santa Marta de Moreiras, na que inclúe un longo capítulo sobre os rapaces e os xogos (Ramón e Fernández Oxea, X., 1968), e o apartado que Xesús Taboada Chivite lle dedica no seu libro *Etnografía galega* (Taboada Chivite, X., 1972).

Canto aos segundos, é dicir, os traballos dedicados a xogos individualizados dunha parroquia ou comarca e a outras manifestacións lúdicas infantís, cómprenos citar os seguintes: o propio Vicente Risco ten publicado un artigo sobre a vida dos rapaces no rural galego (Risco, V., 1957); Fermín Bouza Brey sobre a xoaniña (Bouza Brey, F., 1948-I e 1953), sobre a mantis relixiosa (Bouza Brey, F., 1948-II), sobre o lagarto, tanto no folclore de Galicia e de Portugal (Bouza Brey, F., 1949-I) como só na tradición galega (Bouza Brey, F., 1949-II), sobre os nomes e as tradicións da dixital (Bouza Brey, F., 1950), sobre os xogos de iniciación (Bouza Brey, F., 1963), sobre o xogo dos petos (Bouza Brey, F., 1965) e sobre os divertimentos con insectos (Bouza Brey, F., 1974); Antonio Fraguas sobre algúns da súa aldea natal, Loureiro de Cotobade (Fraguas Fraguas, A., 1943-1944) e sobre «o columpio» (Fraguas Fraguas, A., 1948); Xaquín Lorenzo sobre xogos e xoguetes, fundamentalmente nas terras ourensás de Lobeira (Lorenzo, X., 1958), traballo reeditado, despois da súa tradución ao galego, primeiro pola revista *O Ensino* (Lourenzo Fernández, X., 1981) e despois polo Museo do Pobo Galego dentro da súa colección Alicerces (Lorenzo Fernández, X., 1992), que tomaremos como referencia; Laureano Prieto fala sobre os da Gudiña (Prieto, L., 1947) e Manuel Fernández Costas sobre os da comarca de Tui (Fernández Costas, M., 1952).

*Os xogos populares no último cuarto do século xx
e comezos do XXI*

A liña que ata aquí se viña seguindo, consistente en dar a coñecer xogos de maneira individualizada por temas ou por comarcas, ou formando parte de amplas obras, rómpese no último cuarto do século xx para dar paso a obras específicas, unhas veces só con afán recompilatorio e outras con perspectivas pedagóxicas, así como a estudos parcelarios sobre a posta en práctica dos xogos tradicionais, coa intención de recuperalos e implantalos de novo entre os rapaces.

Debemos citar en primeiro lugar a lectura en 1975, na daquela Facultade de Filosofía e Letras da Universidade de Santiago, da tese de licenciatura, que permanece inédita, sobre «Juegos infantiles en Pontevedra», de Miguel Pereira Figueroa, quen no ano seguinte publicou un artigo sobre o xogo en relación coa natureza (Pereira Figueroa, M., 1975), e, polo que supón de fito na recompilación de xogos na nosa Comunidade, a obra de Arturo Romaní, que aínda que se centra na comarca de Muros, da que el é natural, comprende un bo número de xogos existentes tamén no resto de Galicia (Romaní, A., 1979).

Seguindo unha orde cronolóxica, temos que citar a importante obra de M. Barrio e E. Harguindey, que recompilan un amplo fato da literatura popular que complementa os xogos e os divertimentos infantís, xa sexan cantares, adiviñas, diálogos ou contos (Barrio, M., Harguindey, E., 1983).

No ano 1986 ven a luz dúas importantes publicacións, ambas precedidas de senllas introducións en que os seus autores teorizan, desde os seus respectivos puntos de vista, sobre os xogos. Por unha banda, a patrocinada pola Dirección Xeral de Xuventude e Deportes da, daquela, Consellería de Turismo, Xuventude e Deportes, onde os profesores de educación física Ricardo Pérez y Verdes e Xaquín Alberto Tabernero Balsa recollen o maior número de xogos reunidos ata aquel momento e danlles unha orientación competitiva, vistos desde unha óptica máis deportiva que popular (Pérez y Verdes, R., Tabernero Balsa, X. A., 1986). Pola outra, baixo

o patrocinio de Caixa Ourense, o profesor Camilo Brandín Feijoo ofrece unha ampla serie de xogos coa pretensión de mantelos vivos e implantalos no vivir cotián dos rapaces (Brandín Feijoo, C., 1986).

Tres anos despois, Xesús R. Jares publica na serie «Cadernos Monográficos» da Nova Escola Galega un libro en que recompila unha ampla serie de xogos colectivos, pero non de corte tradicional, senón orientados a grupos máis ou menos numerosos co fin de conseguir a cooperación entre todos os seus membros, cunha clara finalidade formativa, e sempre baixo a supervisión dun director-orientador, que pouco ou nada teñen que ver cos xogos populares (Jares, X. R., 1989).

De corte semellante á de Barrio e Harguindey é a obra recopilatoria do folclore oral, en galego e castelán, que adorna tanto os entretementos dos nenos de berce como os xogos infantís, seleccionados e clasificados por Jesús Delso Sanz, Ana M.^a Fernández Martínez, Elena Fernández Martínez e M.^a Luisa Piñón Rostro (Delso Sanz, J. et al., 1990). Na mesma temática incide, aínda que recolle só a literatura oral de aplicación para e polos nenos en galego, Palmira G. Boullosa (Boullosa, Palmira G., 1997), quen xa tiña publicada tamén unha monografía sobre as maneiras de botar as sortes previas aos xogos (Boullosa, P., 1987).

Malia que non teñan a consideración de libros monográficos sobre xogos, temos que citar outras importantes contribucións para o seu coñecemento: a de Xosé Manuel Broz sobre a súa terra melidense, incluída nun amplo traballo de carácter etnográfico (Broz Rei, X. M., 1995), a de Felipe-Senén López Gómez, específica sobre os rapaces e o xogo, que forma parte dun dos tomos do Proxecto Galicia de Hércules de Edicións (F-S. López Gómez, 1997), e a de Francisco Javier Baquero no libro xenérico sobre o Concello de Mos (Baquero Rotea, F. J., 1999).

Xa no século XXI, ademais do libro coordinado por J. López Picallo, dous autores máis contribúen ao compendio de xogos populares con novas publicacións aparecidas no ano 2001. Por un lado, Paco Veiga presenta os resultados da súa tese de doutoramento en dous volumes: nun ofrece un profundo estudo teórico sobre

os xogos e as conclusións tiradas do exhaustivo traballo e noutro a análise, por medio de fichas, dunha longa mostra do catálogo lúdico galego (Veiga, P., 2001-I, e Veiga, P., 2001-II), que serviu de base para a publicación realizada por *La Voz de Galicia* en 2003, por medio de fichas coleccionables e co mesmo título, nas que se recollen cento seis xogos (*Libro dos xogos populares galegos*, 2003). Polo outro, Antón Cortizas describe unha amplísima nómina de xogos, os máis deles recollidos por el directamente nos concellos de Ferrol, Carnota e Mugarbos, e outros tomados de referencias bibliográficas, así como algúns adaptados e inventados, acompañados de transcripción musical cando é o caso, coa pretensión de volver implantalos na escola (Cortizas, A., 2001).

Máis recentemente, viron a luz as dúas entregas dunha obra que recolle un total de cento vinte xoguetes artesanais noutro tempo realizados polos rapaces e rapazas, e na que os seus autores, Xosé López González e Xosé Manuel García, cunha intención didáctica e educativa pero tamén etnográfica e antropolóxica, explican e debuxan, tomando como punto de partida o concello de Vilanova de Lourenzán e estendéndose por outros do noso territorio, os divertimentos materiais cos que se entretíña a rapazada, fundamentalmente no mundo rural (López González, X. e García, X. M., I e II, 2002 e 2003).

OUTROS ESTUDOS

Tendo en conta que a obra de Casal y Lois non se circunscribe só aos xogos, senón que inclúe outros divertimentos que deben ser adscritos a un determinado ciclo festivo, como son os relativos ao Entroido, ao San Xoán e aos Maíos, temos que citar neste apartado os estudos máis salientables, sen entrarmos en artigos ou traballos de carácter parcial, aínda que non por iso menos significativos.

Canto ás celebracións do Entroido, dous libros merecen ser destacados: o de Xosé Manuel González Reboredo e Xosé Ramón Mariño Ferro, cun longo capítulo sobre as celebracións en Galicia e outro centrado na comarca da Ulla (González Reboredo, X. M.,

Mariño Ferro, X. R., 1987), e o de Federico Cocho, que analiza todas as manifestacións carnavalescas na nosa Comunidade (Cocho, F., 1990).

Fermín Bouza Brey ten publicado un cumprido artigo sobre o xogo de tirar cacharros de barro (Bouza Brey, F., 1965), costume sobre o que tamén escribe Xosé Filgueira Valverde, pero neste caso con referencias unicamente ao ritual do Luns de Pascua (Filgueira Valverde, X., 1979).

Polo que respecta á Festa dos Maios citaremos só tres importantes traballos: o de Filgueira Valverde, primeiro estudo de entidade sobre o tema (Filgueira Valverde, X., 1927), o de Emilio R. Gregorio Fernández (Gregorio Fernández, E. R., 1972) e o de Clodio González Pérez, que supón unha posta ao día da referida celebración en Galicia (González Pérez, C., 1989).

Sobre as fogueiras e os altares de San Xoán, Xesús Taboada Chivite ten publicado referencias da zona de Verín (Taboada Chivite, X., 1961) e un longo traballo relativo aos costumes e rituais do solsticio de verán en Galicia (Taboada Chivite, X., 1952).

NOTAS SOBRE A TRANSCRICIÓN

A tarefa de transcripción do orixinal de Casal foi moi laboriosa, tendo en conta a caligrafía do autor, propia da súa profesión de médico e agravada sen dúbida pola présa con que escribiría en ocasións as cuartillas, con moitas letras semellantes e difíciles de interpretar e con palabras ás veces abreviadas ou con letras de menos, o que fai tremendamente ardua a súa lectura, que é posible e máis doada unha vez que se coñece ou intúe o contido de cada un dos xogos.

A iso hai que engadir unha ortografía nada ortodoxa, se a comparamos coa actual, co uso indebido do 'h', por ausencia ou por presenza, do 'b' polo 'v' ou do 'g' polo 'j' e viceversa, como atrancos que agravan a xa difícil lectura.

É por iso polo que nalgunhas ocasións non foi posible dar coa palabra exacta e optouse entón por deixar o oco correspondente entre corchetes ([]), indicando neles o número de palabras ilexi-

bles. Tamén ás veces algunhas palabras ou frases figuran entre interrogantes (¿ ?) debido a que malia a súa difícil lectura intuímos que debe dicir o que transcribimos.

Como norma xeral adaptamos a ortografía e a puntuación á normativa actual, a non ser nalgúns casos en que, por considerar significativa a maneira de escribir algunha palabra ou de redactar algunha frase, respectamos a súa redacción, seguida de [sic].

NOTAS SOBRE A EDICIÓN

Á hora de preparar a transcripción para a súa publicación seguimos a orde que os materias gardan na caixa, agás aquelas cuartillas que coidamos introdutorias e que figuraban ao final, pero que trasladamos ao comezo por consideralas explicativas, como a xeito de prólogo, da totalidade do contido do traballo. Mantense, pois, a secuencia establecida, ignoramos se polo propio Casal ou nunha ordenación posterior, e respéctanse os apartados, sen dúbida creados polo autor na maioría dos casos (malia que non o poidamos afirmar para as descrições dos primeiros xogos, dado que non posúen ningún tipo de numeración que permita a fiel adscripción ao apartado que ocupan). Dese xeito atoparémonos con que xogos dunha mesma temática ou cunha mesma base material, como poden ser os relativos ao Entroido ou os realizados con plantas e animais, atópanse separados e encadrados en capítulos distintos.

Reproducimos os debuxos explicativos de certos xogos ou xoguetes que o autor realizou na mesma cuartilla, baixo a denominación de figura (Fig. n.º árabe), sempre nun intento de encadralos no sitio máis axeitado, agás aqueles debuxos pouco significativos para a comprensión da redacción. Noutros casos, cando os debuxos ocupan unha considerable extensión na cuartilla, reproducímo-la completa como lámina (Lám. n.º romano).

Ao facermos a análise comparativa de cada un dos xogos descritos por José Casal circunscribímonos unicamente, mediante notas e referencias ás variantes existentes, aos que figuran na bibliografía relativa aos de Galicia, xa que o feito de saírmonos das nosas fronteiras faría o traballo demasiado extenso por unha banda, e

daría lugar, pola outra, a que quedase incompleto por non poder abarcar todas as obras publicadas sobre o acto lúdico infantil, tanto en España como no estranxeiro.

Algúns dos xogos ou divertimentos descritos por Casal non posúen paralelos en Galicia, ou cando menos non aparecen referidos na bibliografía, polo que carecen nesta transcripción de notas. Cando si os teñen, a nota adoita aparecer reflectida co número correspondente a continuación do título ou nome do xogo e o seu contido a pé de páxina. En ocasións, por considerar necesaria algunha aclaración sobre as normas ou sobre os obxectos empregados e tamén sobre algún outro tipo de variante, o número da nota pode situarse ao longo da transcripción e o seu contido tamén ao final da páxina.

Para o estudo comparativo consultouse a bibliografía galega en que se recollen descrições ou citas importantes de xogos e diversións, deixando a un lado os estudos e traballos meramente teóricos, xa que a publicación da recompilación de José Casal pretende ser unicamente unha ferramenta de divulgación do xeito de divertirse dos rapaces de Pontevedra a comezos do século xx e busca poñer no lugar que lle corresponde ao seu recompilador, por canto ten de pioneiro neste labor, ao tempo que se pon nas mans dos mestres e educadores por se estiman conveniente a súa reimplantación na sociedade.

Limitámonos tan só á cita de dous únicos dicionarios galegos, non por desmerecelo os outros, anteriores ou posteriores, tamén dignos de seren consultados, como é o caso do de Marcial Valladares citado ou o de Leandro Carré (Carré Alvarellos, L., 1972), senón porque é nos dous aos que nos referimos onde aparecen reflectidos máis xogos e porque na maioría dos casos, ademais da mera cita, describíense máis ou menos polo miúdo. Trátase da obra magna do académico Eladio Rodríguez González (Rodríguez González, E., 1958-1961) e da de Isaac Alonso Estravís (Alonso Estravís, I., 1986).

Pontevedra, agosto de 2005

BIBLIOGRAFÍA

ALONSO ESTRAVÍS, I., 1986, *Diccionario da lingua galega*, 3 tomos, Madrid, Alhena Ediciones, S.A.

BAQUERO ROTEA, F. J., 1999, *Datos históricos del ayer y hoy de Mos (1546-1999)*, Vigo.

BARRIO, M. e HARGUINDEY, E., 1983, *Lerías e enredos para os máis pequenos*, Vigo, Galaxia.

BOULLOSA, P., 1987, *¿Quen panda?*, Vigo, Galaxia.

BOULLOSA, P. G., 1997, *Cando o rei por aquí pasou. Libro do folclore infantil galego*, Vigo, Edicións Xerais de Galicia.

BOUZA BREY, F., 1934, «Nótula sobre o alcacén», *Nós*, núm. 122, p. 34.

BOUZA BREY, F., 1948-I, «Nombres y tradiciones de la 'Coccinella Septempunctata' en Galicia», *Cuadernos de Estudios Gallegos*, t. III, fasc. IX, pp. 367-392.

BOUZA BREY, F., 1948-II, «Nombres y formulillas infantiles de la 'Mantis religiosa' en Galicia», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, t. IV, cuad. 1º, pp. 3-14.

BOUZA BREY, F., 1949-I, *El lagarto en el folklore gallego-portugués*, Braga, Edições Brácará Augusta.

BOUZA BREY, F., 1949-II, «El lagarto en la tradición popular gallega», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, t. V, cuad. 4º, pp. 531-550.

BOUZA BREY, F., 1950, «Nombres y tradiciones de la digital en Galicia y Asturias», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, t. VI, cuad. 1º, pp. 3-27.

BOUZA BREY, F., 1953, «Nuevos nombres de la 'Coccinella' en Galicia», *Cuadernos de Estudios Gallegos*, t. VIII, fasc. XVI, pp. 431-437.

BOUZA BREY, F., 1963, «Xogos iniciáticos infantiles da Galiza», Sep. de *Revista de Etnografía*, núm. 1, Museu de Etnografía e História, Porto, Junta Distrital.

BOUZA BREY, F., 1965, «La liturgia popular del juego de los 'petos' y otras piezas cerámicas en Galicia», en *Actas do Congreso Internacional de Etnografía, promovido pola Cámara de Santo Tirso, do*

10 a 18 de julho de 1963, vol. II, Lisboa. Reed. en *Etnografía y Folklore de Galicia*, Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 1982, pp. 117-124.

BOUZA BREY, F., 1974, «Costumbres lúdico-entomológicas del niño en Galicia», en *Actas del II Congreso Nacional de Artes y Costumbres Populares*, Zaragoza, Institución Fernando El Católico, pp. 165-168.

BRANDÍN FEIJOO, C., 1986, *Os xogos dos nosos rapaces*, Ourense, Caixa Ourense, A Coruña, Editorial Atlántico.

BROZ REI, X. M., 1995, «Etnografía de Melide», *Boletín do Centro de Estudos Melidenses*, Museo da Terra de Melide, núm. 9, pp. 67-227.

CARRÉ ALDAO, E., ca. 1930, «Prácticas y costumbres», en *Geografía General del Reino de Galicia*, t. I, *Generalidades*, pp. 647-828.

CARRÉ ALVARELLOS, L., 1972, *Diccionario galego-castelán e vocabulario castelán-galego*, A Coruña.

CASAL Y LOIS, J., 2001, *Colección de cantares gallegos*, edición, introducción, notas e glosario por Domingo Blanco, Santiago de Compostela, Consello da Cultura Galega, Pontevedra, Museo de Pontevedra.

COCHO, F., 1990, *O Carnaval en Galicia*, Vigo, Edicións Xerais de Galicia.

CORTIZAS, A., 2001, *Chirlosmirlos. Enciclopedia dos xogos populares*, Vigo, Edicións Xerais de Galicia.

DEL SO SANZ, J. et al., 1990, *Dedín, dedín, de pequenequín (folklore infantil)*, Sada, A Coruña, Edicións do Castro.

FERNÁNDEZ COSTAS, M., 1952, «Juegos infantiles en la comarca de Tuy», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, t. VIII, fasc. 4º, pp. 633-676.

FILGUEIRA VALVERDE, X., 1927, «A Festa dos Maios. Papeletas de folklore galego», *Arquivos*, Seminario de Estudos Galegos, Santiago, t. I, pp. 139-203.

FILGUEIRA VALVERDE, X., 1975, «A antoloxía galega de Casal», *Boletín Auriense*, ano V, t. V, Ourense, pp. 349-354.

FILGUEIRA VALVERDE, X., 1979, «O xogo dos petos na Pascua», *Adral*, Sada, A Coruña, Edicións do Castro, pp. 130-134.

FRAGUAS FRAGUAS, A., 1943-1944, «Juegos infantiles de Loureiro de Cotovade», *Boletín de la Comisión de Monumentos de Orense*, t. XIV, pp. 95-102.

FRAGUAS FRAGUAS, A., 1948, «Contribución al estudio del 'columpio' en Galicia», *Revista Portuguesa de Filología*, vol. I, t. II, Coímbra, pp. 463-474.

FUENTES ALENDE, J., 1985, «Juguetes artesanales de primavera en el municipio de Cuntis (Pontevedra)», *Revista de Folklore*, núm. 50, Valladolid, pp. 49-54.

FUENTES ALENDE, J., 1997, «Unha figura esquecida dos estudos etnográficos: o médico pontevedrés Casal y Lois», en *Actas do III Congreso de Historia da Antropoloxía e Antropoloxía Aplicada*, Pontevedra, 14-16 de novembro 1996, t. I, pp. 35-44.

FUENTES ALENDE, J., 2003, «Os edificios do Museo», en *75 obras para 75 anos. Exposición conmemorativa da fundación do Museo de Pontevedra*, Pontevedra, pp. 19-34.

GARCÍA ALÉN, A., 1972, «Fr. Martín Sarmiento. 'Costumbres, ethiquetas, ceremonias...'», *Cuadernos de Estudios Gallegos*, Santiago de Compostela, t. XXVII, 81-83, pp. 321-324.

GONZÁLEZ PÉREZ, C., 1989, *A Festa dos Maios en Galicia. Unha aproximación histórico-antropolóxica ó ciclo de Maio*, Pontevedra, Deputación Provincial.

GONZÁLEZ REBOREDO, X. M., MARIÑO FERRO, X. R., 1987, *Entroido en Galicia*, A Coruña, Deputación Provincial da Coruña, Instituto de Estudios Gallegos «P. Sarmiento».

GREGORIO FERNÁNDEZ, E. R., 1972, «Os Maios. (Notas para un estudio do ciclo de Maio)», *El Museo de Pontevedra*, t. XXVI, pp. 103-165.

GUERRERO, S., 1929, «Xogos de nenos, Oceros (Bierzo)», *Nós*, núm. 72, p. 220.

JARES, X. R., 1989, *Técnicas e xogos cooperativos para toda-las idades*, A Coruña, Vía Láctea, Materiais, Nova Escola Galega, Cadernos Monográficos.

JUEGO de la Malilla, 1877, Pontevedra, Imprenta José A. Antúnez.

LIBRO *dos xogos populares galegos*, O, 2003, A Coruña, La Voz de Galicia.

LÓPEZ CUEVILLAS, F e LOURENZO FERNÁNDEZ, X., 1930, *Vila de Calvos. Notas etnográficas e folklóricas*, Santiago, Seminario de Estudos Galegos.

LÓPEZ CUEVILLAS et al., 1936, *Galicia. Parroquia de Velle*, Santiago, Seminario de Estudos Galegos.

LÓPEZ GÓMEZ, F-S., 1997, «El niño gallego y el juego», *Galicia. Antropología*, t. XXVI, *Artesanía. Sociedad*, A Coruña, Hércules de Ediciones, S.A., pp. 318-393.

LÓPEZ GONZÁLEZ, X. e GARCÍA, X. M., 2002 e 2003, *Os xoguetes esquecidos*, I e II, Vigo, A Nosa Terra.

LÓPEZ PICALLO, J. (coord.), 2000, *Xoquetes e sons da natureza. Elaboración de materiais para o seu aproveitamento didáctico*, Xunta de Galicia.

LOURENZO, X., 1932, «O xogo de San Xulián», *Nós*, núm. 100, p. 70.

LOURENZO, X., 1958, «Enredos», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, t. XIV, cuad. 3º, pp. 268-293.

LORENZO FERNÁNDEZ, X., 1981, «Os enredos dos rapaces», *Temas de «O Ensino»*, pp. 9-32.

LORENZO FERNÁNDEZ, X., 1992, *Enredos*, Santiago, Museo do Pobo Galego, Alicerces, núm. 2.

MACHADO Y ÁLVAREZ, A., Dir., 1884, *Folk-lore. Biblioteca de las Tradiciones Populares Españolas*, t. IV, Sevilla.

MARTÍNEZ LÓPEZ, R., 1928, «O xogo dos pelouros en Boiro», *Nós*, núm. 54, p. 117.

PARRA FERRADÁNS «PARRITA», E., 1989, *De mi agenda taurina. Historia de la Plaza de Toros de Pontevedra, 1892-1988*, Pontevedra, Concello de Pontevedra.

PAZ RODRÍGUEZ, J., 1995, «Jogos, enredos e brinquedos populares das crianças da Galiza», *Raigame. Revista de Arte, Cultura e Tradicións Populares*, Ourense, núm. 0, maio, pp. 61-70.

PEREIRA FIGUEROA, M., 1976, «El juego, el niño y su relación con la naturaleza», *Gallaecia*, 2, Universidade de Santiago, Edicións do Castro, pp. 233-244.

PÉREZ BALLESTEROS, J., 1886, *Cancionero Popular Gallego y en particular de la provincia de La Coruña*; con un prólogo del ilustre

mitígrafo portugués Theóphilo Braga y concordancias de Antonio Machado y Álvarez; 3 tomos, Madrid, Est. Tip. de Ricardo Fé.

PÉREZ LORENZO, M., 1997, «Panorámica del instrumental musical popular en Galicia», en *Galicia. Antropología*, t. XXV, *Marineros. Creación estética*, A Coruña, Hércules de Ediciones, S.A., pp. 360-401.

PÉREZ Y VERDES, R. e TABERNEIRO Balsa, X. A., 1986, *Xogos populares en Galicia*, Santiago, Xunta de Galicia, Consellería de Turismo, Xuventude e Deportes, Dirección Xeral de Xuventude e Deportes.

PRIETO, L., 1947, «Juegos infantiles. (Tierra de La Gudiña)», *Boletín de la Comisión Provincial de Monumentos Históricos y Artísticos de Orense*, t. XVI, fasc. I, xaneiro-xuño, pp. 25-46.

RAMÓN E FERNÁNDEZ OXEA, X., 1925, «O xogo da raqueta», *Nós*, núm. 24, p. 15.

RAMÓN E FERNÁNDEZ OXEA, X., 1968, *Santa Marta de Moreiras. Monografía dunha parroquia ourensán (1925-1935)*, Vigo, Edicións Castrelos.

RISCO, V., 1934, «Nótula sobre o alcacén», *Nós*, núm. 122, p. 35.

RISCO, V., 1962, «Etnografía: Cultura espiritual», en *Historia de Galiza*, dirixida por R. OTERO PEDRAYO, vol. I, Bos Aires, pp. 255-777.

RISCO, V., 1957, «Sobre la vida de los niños en la aldea gallega», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, t. XIII, cuad. 3º, pp. 227-253.

RISCO, V. e RODRÍGUEZ, A., 1933, «Folklore de Melide», en *Terra de Melide*, Santiago, Seminario de Estudos Galegos, pp. 425-535.

RODRÍGUEZ, X., 1930, «Folk-lore da aldeia de Caneda, Concello de Monforte de Lemos», *Nós*, ano XII, núm. 73, pp. 12-15, e núm. 77, pp. 77-78.

RODRÍGUEZ GONZÁLEZ, E., 1958-1961, *Diccionario enciclopédico de la lengua gallega*, 3 tomos, Vigo, Galaxia.

RODRÍGUEZ LÓPEZ, X., 1889, «A billarda», *A Monteira. Somanario de Intreses Rexionales e Literatura*, Lugo, ano I, núm. 10,

7 de decembro, pp. 75-77.

ROMANÍ, A., 1979, *Xogos infantiles de Galicia*, Santiago de Compostela, Follas Novas, Edicións.

SÁ BRAVO, H. de, 1977, *Estampas pontevedresas*, Pontevedra.

SARMIENTO, Fr. M., 1730, «Costumbres, ethiquetas, ceremonias, juegos, obserbaciones, supersticiones y vulgaridades que se practican en diferentes partes de España: refranes, frases, dichos y hechos que oy se aplican a otros y de lo que hay alguna noticia en autores antiguos», Ms., en *Colección de las Obras del Pe. Mrº. Sarmiento. Diccionario y elementos etimológicos de lengua castellana, gallega, antigua y moderna*, ff. 3r-5v, Museo de Pontevedra.

SARMIENTO, Fr. M., 1923, *Onomástico etimológico de la lengua gallega*, Tui.

SARMIENTO, Fr. M., 1950, *Viaje a Galicia de Fray Martín Sarmiento (1754-1755)*, Ms. de la Abadía de Silos transcrito por Fr. Mateo del Álamo y Fr. Justo Pérez de Urbel, Edición y notas de F. J. Sánchez Cantón y J. M. Pita Andrade, «Cuadernos de Estudios Gallegos», anejo III, Santiago de Compostela.

SARMIENTO, Fr. M., 1970, *Colección de voces y frases gallegas*, Edición y estudio por J. L. Pensado, Universidad de Salamanca.

SARMIENTO, Fr. M., 1973, *Catálogo de voces y frases gallegas*, Edición y estudio por J. L. Pensado, Universidad de Salamanca.

SARMIENTO, Fr. M., 1975, *Viaje a Galicia (1745)*, Edición y estudio por J. L. Pensado, Museo de Pontevedra.

TABOADA CHIVITE, X., 1952, «La noche de San Juan en Galicia», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, t. VIII, cuad. 4º, pp. 600-632.

TABOADA CHIVITE, X., 1961, *Folklore de Verín. Las creencias y el saber popular*, Ourense, La Región.

TABOADA CHIVITE, X., 1972, *Etnografía galega. (Cultura espiritual)*, Vigo, Galaxia.

TOBÍO CAMPOS, L., 1911, «Cosas de niños», *Boletín de la Real Academia Gallega*, t. IV, núm. 48, 20 de xullo, pp. 295-299.

VALLADARES NÚÑEZ, M., 1884, *Diccionario gallego-castellano*, Santiago.

VEGA PATO, T., 1995, «Enredos. A parafusa e a rinxela», *Raigame. Revista de Arte, Cultura e Tradicións Populares*, Ourense, núm. 0, maio, pp. 61-70.

VEIGA, P., 2001-I, *Xogo popular galego, educación e identificación cultural*, Santiago, Sotelo Blanco Edicións, Colección «Estudios e investigación».

VEIGA, P., 2001-II, *O libro dos xogos populares galegos. Catálogo descritivo e educativo*, Santiago, Sotelo Blanco Edicións.

APUNTES ACERCA
DE JUEGOS, DIVERSIONES, PASATIEMPOS,
ENTRETENIMIENTOS, JUGUETES DE
MUJERES Y HOMBRES, JUVENILES Y DE MUCHACHOS

TRANSCRICIÓN E NOTAS

Varios y diferentes son los juegos y entretenimientos que en los momentos de expansión los unos, de descanso de su trabajo los otros y de ida y vuelta de las escuelas o días de fiestas ejecuta la gente de pueblo, tratándose de mayores, y las niñas y niños, muchachas y muchachos de todas clases.

Los descritos en estos *Apuntes* si no son todos pocos han de faltar, debiendo advertir al que estas cuartillas leyere que no se fije en su redacción, puesto que escritos a prisa teniendo delante a los muchachos y a las personas que los conocieron están en ellos repetidas muchas palabras y con poca sintaxis muchas de sus oraciones o párrafos, y dado además que están sólo escritos para que no se olvidase lo principal y para después y con más calma limarles y ponerles en condiciones de poder ser publicados.

Algunos juegos no lo son en verdad, habiendo muchos entretenimientos que pueden considerarse como tales en su acepción más lata, pero que hemos preferido colocarles entre los últimos.

Conveniente sería el saber su origen y procedencia, pero no nos atrevemos a tanto, teniendo en cuenta el poco tiempo de que podemos disponer después de cumplida la obligación profesional.

En todo juego por lo general y en algunos pasatiempos o entretenimientos hay una especie de director que unas veces denominan *Madre*, la cual es elegida entre uno de los jugadores, y lo es generalmente el que mejor sabe el juego y el cual sólo por excepción toma parte en el curso del juego y sí sólo tiene a su cargo el dirigir el juego y decir las estrofas en caso de que las haya.

Otras veces el director se denomina *Rey*, el que no sólo dirige sino que toma parte en el juego y sufre las penas como los demás.

Antes de empezar no sólo se proponen las condiciones, sino que para saber quién ha de ser el *Rey*, el primero, segundo, etc. en ejecutarle se procede a lo que llaman *echar la piedra*¹, para lo cual

1. Citado en E. Carré Aldao, «Prácticas y costumbres», en *Geografía General del Reino de Galicia*, t. I, *Generalidades*, p. 668, e en X. Taboada Chivite, *Etnografía galega. (Cultura espiritual)*, Vigo, Ed. Galaxia, 1972, p. 81. Co nome de «China» en V. Risco, «Etnografía. Cultura espiritual», en *Historia de Galiza*, R. Otero Pedrayo, Dir., Bos Aires, 1962, p. 518. Feito cunha palliña e co nome de «Conella» en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta de Moreiras. Monografía dunha parroquia ourensán (1925-1935)*, Vigo, Edicións Castrelos, 1968, p. 328.

uno de ellos esconde, sin ser visto, una piedrecita pequeña en una de sus manos, las que cerradas en forma de puño presenta a un jugador, el que toca con su mano abierta a una de las dos; si en la que tocó no está la piedra, se dice *librar* o *libre* y si sabe bien el juego queda ya por *Rey*; si está la *piedra*, entonces se dice que *pandou* y coge la piedra y el que la tenía es el *Rey*.

El que tiene la piedra ya sea el 1º o ya sea el que como hemos dicho *pandó* esconde nuevamente y en la misma forma la piedra y se la presenta a otro jugador; si al dar con la mano queda *libre* se asegura el nº primero para jugar después del *Rey* y si *panda* toma la piedra y hace lo mismo con otro jugador y así sucesivamente, numerándose los que *libran* según el orden de librarse. El último jugador que quede con la piedra en la mano es el que definitivamente ¿*panda*? y tiene que ejecutar lo que el juego ordene.

Otras veces en vez de la piedra echan unas *pajitas*, una más corta que otra, *pandando* el que saque la más pequeña, operación que denominan *votar* [sic] *la paja persa*².

En los juegos en que entran las monedas de cobre se echan dos a *cara* ou *cruz*³, quedando libre el que le toque salir *cara*, para lo cual cada uno de dos jugadores pone una *perra gorda*, uno de ellos las une poniendo una encima de otra y en forma que las *cruces* como ellos dicen queden unidas y hacia la parte interna y las caras hacia afuera; puestas así, las echa al aire y al caer, que se procura sea sobre piedra, se mira cómo quedan; si quedan de *cara* gana y el otro pierde; si al contrario son *cruces* pierde y el otro gana y queda de jefe; si una es *cara* y otra *cruz* no pierde ni gana, y el otro echa las monedas al aire en iguales condiciones, observándose para ello lo mismo que anteriormente dijimos.

2. Co nome de «Palla perra» citado en V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 518, e co de «Palliña corta» en X. Taboada Chivite, *Etnografía...*, *cit.*, p. 81. Citado como «Botar pallas» en E. Rodríguez González, *Diccionario enciclopédico gallego-castellano*, Vigo, Editorial Galaxia, 1961, t. III, p. 73. Tamén como «Botar pallas» ou «Botar a palla curta» e como «Palliña» en I. Alonso Estravís, *Diccionario da lingua galega*, Madrid, Alhena Ediciones, S.A., t. III, pp. 1944 e 1945.

3. Citado en X. Taboada Chivite, *Etnografía...*, *cit.*, p. 81.

En el del *trompo*, para saber quién ha de poner el suyo en la *mesa* o dentro del círculo se procede a lo que llaman a *molla*⁴, que consiste en escupir en el suelo y echar hacia esa poca saliba los trompos a bailar; si del primer golpe toca en ella, ya queda *libre* y si no coge en la mano el trompo y puesto de pie y derecho hace caer de su mano a la saliba el trompo mientras baile; si le echa encima queda *libre* y si esto no consigue en esta sola vez entonces panda y pone su trompo a las picaduras de los demás.

En unos juegos hay lo que llaman a *mesa*, que es un espacio más o menos grande y en forma circular o redondeada, en la que se ejecuta la parte principal del juego, como en el *lipe*, el *pincho*, *pincha*, una de las formas de jugar el *trompo* y otros.

En los de esconderse, como *aparesca*, *escondite*, hay lo que se llama *coito* o *couto*, que es un espacio pequeño, conocido de antemano, en el suelo o en una pared, haciendo de ello muchas veces un árbol, una columna del alumbrado u otros objetos parecidos y al cual hay que tocar con una mano antes que el que persigue o pandado consiga tocarle.

Durante [*sic*] dura el juego, o en sus diferentes formas o maneras de jugar, si un jugador no cumple con una de las condiciones de antemano estipuladas, en unos juegos el que falle, *panda* ya de hecho sin esperar al final y en otros *pierde la mano*, es decir, deja de jugar y sigue el número siguiente, para lo cual éste o el anterior es el que más atento está y al notar la falta por si el otro no deja de jugar grita *Corre man*, con lo que llama la atención no sólo del que está jugando, sino de todos los demás.

Muchos de los juegos y más aun de los entretenimientos, pasatiempos y diversiones, sólo tienen lugar en épocas determinadas, ya por ser costumbre hacerlas durante las fiestas como Carnavales, Corpus, Navidad, ya por ser más propias de una estación que de otra y muchos por no poder verificarse sino en el caso

4. Citado en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. II, p. 640, en I. Alonso Estravis, *op. cit.*, t. II, p. 1779, e en *O libro dos xogos populares galegos*, A Coruña, La Voz de Galicia, 2003.

de [que] haya los materiales para hacer o construir el juguete u objeto con que el juego ha de ejecutarse.

Hoy hay algunos juegos que antiguamente sólo lo jugaban los muchachos y hoy le juegan indistintamente muchachas y chiquillos, como la *mariquitilla*, el *caracol*, los *nunus* y otros.

PASATIEMPOS Y ENTRETENIMIENTOS
(ENREDOS)

AS GALIÑAS⁵

En este entretenimiento una muchacha hace de *vendedora de gallinas* y otra de *compradora* y las demás que toman parte hacen de *gallinas*. Éstas se agrupan al lado o alrededor de la *vendedora*, y sentadas todas, en cuclillas y con las manos entre los muslos y los pies, agarradas una mano a la otra.

Empieza el juego preguntando la *compradora* si le vende las gallinas o alguna gallina, la *vendedora* contesta que sí y que elija la que quiera; entonces la *compradora* con el puño cerrado le da dos o tres golpes en la cabeza de una de ellas y la elegida calla; va a otra, la que también calla, y entonces la *compradora* dice que aquéllas no las quiere porque están *chocas* (cluecas); la *vendedora* le dice que no hay tal cosa y toca con su puño en la cabeza de las elegidas, las que entonces cantan *Cacaracá*; vuelve a golpearlas la *compradora* y vuelven a callar y vuelve a dudar, hasta que al fin las gallinas cantan, tanto al golpearlas la *dueña* como la *compradora*.

Entonces empieza el ajuste, el que después de terminado cogen una y otra, una por un lado y otra por el otro, y en la posición en que están, a la gallina o gallinas compradas y las llevan para un rincón o un sitio determinado, suponiendo sea la cesta en donde pone las gallinas la *compradora*. Vuelve a tocar a las otras y después de que están compradas todas, o la mayor parte, la *compradora* empieza a ajustar cuentas con la *vendedora* y mientras tanto todas las *gallinas* compradas se levantan y escapan en diferentes direcciones y la *compradora* y *vendedora* van luego a correr tras ellas para cogerlas y volverlas a su sitio, siendo éste el momento de más algarabía.

EL ARCO⁶

Antiguamente este juego sólo se jugaba por el tiempo de las vendimias, pues el *arco* (aro de hoy) que se usaba era de los que

5. Semellante, formando parte do xogo «As sillás», en F. López Cuevillas et al., *Galicia. Parroquia de Velle*, Santiago, Seminario de Estudos Galegos, 1936, pp. 206-207.

6. Citado por V. Risco en «Etnografía...», *op. cit.*, p. 525. Recollido co nome de «Bola» en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., p. 352. En C. Brandín Feijoo, *Os xogos dos nosos rapaces*, Ourense, Caixa Ourense, 1986, pp. 156-157, cos de «Choucha» e «Valoucha». Co de «Aro» e «Valoucha» en F.-S. López Gómez, «El

quedaban inútiles al componer las cubas o se hacían con las varas que los arqueros empleaban para hacerlos, pero este último sistema era muy raro.

El arco por lo tanto de madera de castaño o roble y atadas sus puntas por una mimbre; había alguno que otro de hierro en los últimos tiempos y se hacían rodar con una *varita* de palo, consistiendo el mayor mérito en llevarle derecho y correr mucho con él. Al principio algunos le adornaron clavándole en la parte interna del aro un trozo de hoja de lata, algo suelta para que al rodar sonara chocando en el arco; más tarde y hacia fines del siglo pasado XIX y a consecuencia de haberse convertido en uno de los juguetes de quincalla el arco, que en las tiendas de aquel artículo se vendían y venden encintados y cruzados por dos alambres diametralmente perpendiculares el uno del otro y adornados con cascabeles, también algunos chicos del pueblo encintaron los suyos con papeles de colores y pusieron dos cordeles en lugar de alambres.

Cuando se juntaban dos, tres o más muchachos con arcos jugaban ás *carreiras* (las carreras), que, como su nombre indica, consistía en salir todos de una misma línea, en una dirección dada, y quedaba por vencedor el que llegaba sin que su arco se cayese y a mayor distancia.

niño gallego y el juego», en *Galicia. Antropología*, t. XXVI, *Artesanía. Sociedad*, Hércules de Ediciones, S.A., A Coruña, 1997, p. 371. Co de «As anillas», onde o aro é de ferro e o guiador de arame, por A. Romani en *Xogos Infantiles de Galicia*, Santiago de Compostela, 1979, p. 58; X. M. Broz Rei, «Etnografía de Melide», *Boletín do Centro de Estudos Melidenses - Museo da Terra de Melide*, núm. 9, decembro de 1995, p. 210, e F. J. Baquero Rotea, *Datos históricos del ayer y hoy de Mos (1546-1999)*, Vigo, 1999, p. 270. Co de «Aro» en P. Veiga, *O libro dos xogos populares galegos. Catálogo descritivo e educativo*, Santiago de Compostela, Sotelo Blanco, 2001, pp. 70-71. Tamén cos de «Choucha» e «Valoucha» en *O libro dos xogos...*, cit. Varios xogos con aros en A. Cortizas, *Chirlosmirlos. Enciclopedia dos xogos populares*, Vigo, Xerais, 2001, pp. 325-332, e en concreto as «Carreiras» na p. 327. Co de «Aro» e «Choucha» en X. López González e X. M. García, *Os xoguetes esquecidos*, I, Vigo, A Nosa Terra, 2002, pp. 24-25. É distinto do que co mesmo nome de «As anillas» aparece en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberner Balsa, *Xogos populares en Galicia*, A Coruña, 1986, pp. 55-58, onde é citado como «Aro», p. 187.

El arco era de diferentes tamaños, habiendo que eran los de más mérito los de las grandes pipas o bocoyes. Muchos los guardaban para hacer los Mayos.

Hoy, y desde los primeros años del siglo xx, se introdujo la costumbre de emplear arcos pequeños, de la circunferencia del asiento de una silla de las de madera doblada, de las que hay muchos, cogidos de sillas viejas, o de hierro que mandan hacer a los herreros y en vez de vara para moverlo o hacerlo rodar emplean un trozo de alambre de telégrafo o de los usados para emparrar las viñas y que denominan *guiador*, y cuya extremidad inferior está doblada primero en ángulo recto, y el trozo corto que queda doblado le vuelve a doblar también en ángulo recto, pero perpendicularmente a la primera doblez, que queda de un tamaño de cuatro a cinco centímetros y ésta después de dejarle un largo de dos o tres centímetros se vuelve a doblar también en ángulo recto y paralelo a la primera doblez, formando todo ello una especie de U, cortándole el alambre que sobre de la altura a nivel de la vara.

Con esta especie de U en que introducen el aro le sujetan y ponen en movimiento, con lo cual poca maña se necesita para hacer rodar sin que el aro se salga con tal que haya un poco cuidado.

Con éstos forman también las carreras, sólo que por lo general marcan límites a la llegada y el que primero llegue queda vencedor.

EL RONCO (1)

[NOTA AO FINAL DO ANVERSO DA CUARTILLA]: (1) En Santiago, *Avellón*⁷, *Moscón*. Aquí algún que otro también se lo llama, pero debe ser por haberlo oído a un santiagués.

Puede considerarse a este juego como el precursor del teléfono, como veremos más adelante al tratar de uno de los usos a que lo destinan.

7. Non coincide co que, con este mesmo nome, recolle E. Rodríguez González en *op. cit.*, t. 1, p. 11, nin co que aparece en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberño Balsa, *op. cit.*, p. 230, e en A. Cortizas, *op. cit.*, p. 343.

El *ronco*⁸, que consiste en coger un trozo de caña seca, para lo que sirven muy bien las cañas de las escobas domésticas, y cuyo diámetro sea de tres a seis centímetros y de alto unos dos dedos y medio; se le hace con una navaja, cuchillo u otro objeto cortante una muesca alrededor y a medio centímetro de una de sus extremidades, la que se cubre con un trozo de badana, pergamino o de una vejiga de cerdo, y se ata fuertemente por medio de varias vueltas de hilo fuerte, por encima de la ya citada ranura, que sirve, como se ve, para asegurarla bien.

En el centro de la superficie plana que resulta se hacen con una aguja dos agujeros a dos o tres centímetros uno de otro. Por ellos se introducen los dos extremos de una *cerda* de la cola de un caballo, se atan o unen los dos extremos, se tira para arriba el asa que queda, quedando esta cuerda por fin sujeta a la *badana* por su parte interna, y el lado opuesto se ciñe al *palillo*, que consiste en un trozo de palo o madera como los palillos de hacer encaje, el cual es más o menos bien hecho según el gusto del muchacho, y que termina en su parte superior como aquéllos por un engrosamiento, debajo del cual y a la distancia de medio centímetro hay un reborde. En el trozo que queda entre ambos, se ciñe la parte suelta de la cerda dando a ella una vuelta de lazada, haciendo en cada lado de la cerda una pequeña circunferencia en esta forma (Fig. 1), quedando por lo tanto las dos *a* y *b* y se sobreponen una sobre la otra [debuxo], quedando tan sólo una y por ella se introduce el *palillo* y se aprieta.

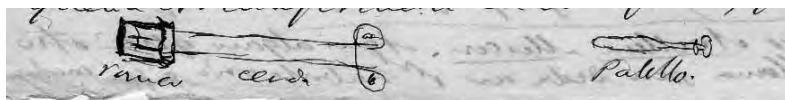


Fig. 1

En esta forma e imprimiéndole un movimiento centrífugo, se pone en movimiento describiendo un círculo, y el roce que el nudo o lazada de la cerda produce en el palillo suena *roncamente* más o menos fuerte en el *ronco*, dando esto lugar a que entre los chicos haya disputas de cuál suena más o menos fino o fuerte.

8. Semellante, citado en X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 213.

El juego consiste en destruir el del contrario, para lo cual se ponen uno frente al otro y haciendo girar cada uno sus respectivos roncós se van acercando uno al otro y pasándolo más alto que el contrario o viceversa están en este movimiento o con estas suertes hasta que los roncós se entrelazan y el más fuerte rompe la cerda del otro muchacho, disparando a más o menos distancia el ronco del contrario.

Para coger las cerdas se exponen los chicos a que el caballo, yegua o burro les dé una coza, para lo cual se aprovechan de los caballos de los arrieros cuando están parados o de los de los coches, haciendo con las que cogen, que es por lo regular una a una o dos a dos, un rollo para tener de repuesto y dándole más valor a la de los caballos de más alzada.

Para que la cerda se deslice mejor, la mojan de vez en cuando con saliva, para lo cual la meten entre los labios.

Algunos muchachos en vez de caña para el *ronco* emplean un trozo de tubo de hoja de lata que cortan de algún objeto que haya en casa o lo compran a un hojalatero, pero éstos no se admiten para entrar en juego.

Además de dedicar el *ronco* a este juego, que es para lo que verdaderamente se fabrica, le dedican o le emplean algunas veces los muchachos para hablarse de un rincón a otro, empleando para ello en vez de *cerda* un hilo.

Destino que le dan y dieron muchos enamorados, para hablarse sin ser oídos, ya desde la acera, ya desde un balcón a otro de la misma acera o al de la ventana de enfrente si la calle no era muy ancha.

Por este medio de emplear el *ronco* es por lo que dijimos al principio que podía considerarse a este instrumento el precursor del teléfono, pues aunque de un modo por decirlo así empírico muchos años habrá que antes de descubrirse el teléfono ya se hablaba desde alguna distancia entre dos personas⁹.

9. Non ten nada que ver co «Reque-reque» recollido en X. López González e X. M. García, *Os xoguetes esquecidos*, II, A Nosa Terra, 2003, pp. 112-113. Semellante, citado en X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 213. Teléfonos feitos con botes de lata ou con caixas de mistos, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 118-119.

RIQUE - RAQUE, RON - RON¹⁰

Se cogen, para confeccionar este juguete, dos nueces de regular tamaño, A y B, que pueden ser o verdes o secas, las primeras mejor, y a las cuales se le hacen con un punzón o una navaja dos agujeros en la parte media de cada mitad, E y F en la superior y G y H en la inferior, haciéndole a ésta además otro tercer agujero O por encima de la cisura de unión y un poco hacia afuera de la línea media o mitad, para que no coincida con el palo de que luego hablaremos (1) [NOTA AO FINAL DO ANVERSO DA CUARTILLA]: Por estos agujeros se le saca la comida, poco a poco y con cuidado para que no rompan (Fig. 2).

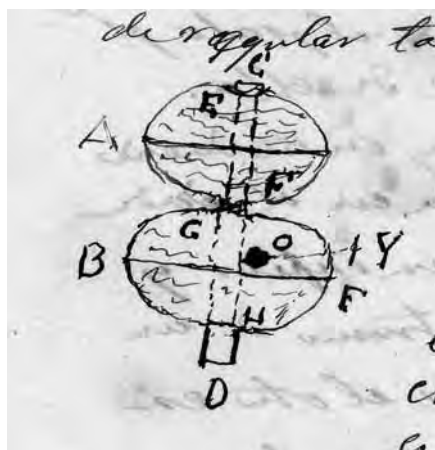


Fig. 2

10. Feitos cunha soa noz aparecen citados co nome de «Zoador» ou «Zoadeira» en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., p. 352, e co de «Zoadeira» en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, Museo do Pobo Galego, Alicerces, núm. 2, Santiago, 1992, p. 24. Tamén como «Zoadeira» ou «Roncollo», tres modalidades en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberero Balsa, *op. cit.*, pp. 199-200. Tamén co nome de «Rinrán» e variantes máis complexas en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 126-127. Máis sinxelo co nome de «Zoadeira», en F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 367, diferente da «Zoadeira de noz» recollida por X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 138-139. Semellante, co de «Rinxela», en T. Vega Pato, «Enredos. A Parafusa e a Rinxela», *Raigame*, Ourense, núm. 1, decembro de 1995, pp. 78-80, e F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 382. De media noz e co nome de «Roncollo» en V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 518, e co de «Roncha» en I. Alonso Estravis, *op.*

A la nuez A, que sólo tiene dos agujeros, uno superior y otro inferior, se le pasa por ellos un palito delgado pero fuerte C D, el cual debe de tener de largo dos veces el ancho de las dos nueces superpuestas y un centímetro más. La parte superior de él se sujeta bien por medio de una cuña a ras de la mitad superior de la nuez, para que no se mueva al hacer funcionar el juguete.

Se introduce luego la otra nuez, introduciendo el palo por los agujeros G y H, quedando un poco fuera de ella.

Con un punzón o un alfiler u horquilla, introducido por el agujero O hacia el palo, se marca en él donde coincide el citado agujero. Se saca la nuez inferior y en el sitio marcado se sujeta bien el extremo de un hilo de 50 a 60 centímetros de largo, metiendo el otro extremo primero por el agujero G y procurando sacarlo por el O, lo que puede hacerse fácilmente enhebrando el hilo en una aguja; pasado ya el hilo, se mete el palo en la nuez nuevamente por el agujero G y se saca por el H; al extremo del hilo se le sujeta un trocico de palo de centímetro y medio Y, que tiene dos objetos: primero, tirar por él, y segundo, que el hilo no se introduzca dentro al enrollarse.

Hecho esto, sujetando la nuez inferior, se hace girar la superior, poniéndola en movimiento por la parte saliente del palito, quedando por lo tanto el palito Y arrimado al agujero O.

Para hacerlo funcionar se coge la nuez B, o sea la inferior, por su vértice B con el dedo pulgar y por el vértice F con los dedos índice y medio de la mano izquierda, sujetándole bien para que no se desprenda de la mano. Con el índice y pulgar de la derecha se coge la tranquilla Y y se tira y afloja, tirando y aflojando el hilo, que al desarrollarse hace girar el palo con la nuez superior y al aflojar con la velocidad adquirida vuelve a enrollarse y haciendo así varias veces sigue girando en uno u otro sentido, hasta que se cansan,

cit., t. III, p. 2296. Con media noz e cunha noz enteira, e cos mesmos nomes, en V. Risco, «Sobre la vida de los niños en la aldea gallega», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, t. XIII, cuad. 3º, 1957, pp. 237-238. Con media noz, e nome de «Roncha», en L. Carre Alvarelos, *Diccionario galego-castelán e vocabulario castelán-galego*, A Coruña, 1972, pp. 783-784. Cos de «Rouco», «Roncha» e «Xoia» en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. III, p. 297.

produciendo al girar un ruido especial que fue el que le dio el nombre *Rique - Raque* unos y otros el de *Ron - Ron*.

Otro entretenimiento con las nueces es otro juguete que denominan [sen concluír, en branco o resto do reverso da cuartilla].

XOGO DO CUADRO, DAS LEIRIÑAS¹¹

Consiste este juego en trazar en el suelo un cuadrado como de 20 ó 25 centímetros de lado y con las rayas de la figura adjunta (Fig. 3), o pintarlo con teja, tiza o carbón en una piedra, y sólo lo

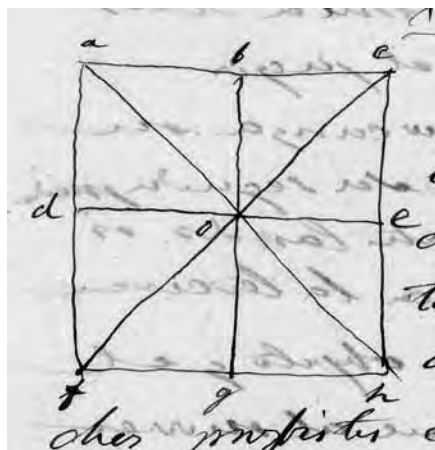


Fig. 3

11. Co nome de «Damas» citado en Fr. Martín Sarmiento, *Catálogo de voces y frases de la lengua gallega*, Salamanca, 1973, pp. 161 e 329. Aparece co nome de «A raiola» ou «Tres en raia» en L. Prieto, «Juegos infantiles. (Tierra de La Gudiña)», *Boletín de la Comisión Provincial de Monumentos Históricos y Artísticos de Orense*, t. XVI, fasc. I, xan.-xuño 1947, p. 32. Co de «Tres en raia» en X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 211, C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 100, e F.-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 373. Como «A raia dos caxatos» en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, *cit.*, pp. 349-350. Como «Ta-te-ti» citao A. Romani, *op. cit.*, pp. 62-65, onde recolle tamén outra modalidade consistente en «comer» as pedras ou fichas ao contrario. «Tres en raia» denomínase en R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, p. 400. «As leiriñas» e «As tres en raia», en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 237-238, e en *O libro dos xogos...*, *cit.*, no que se precisa dun taboleiro. «As chinas» e outros nomes en A. Cortizas, *op. cit.*, p. 341.

juegan dos muchachos provistos cada uno de tres bolitas o pedacitos de piedra, teja, concha u otro objeto duro, diferentes de las otras tres del contrario; así, si uno las tiene de piedra, el otro las hace de teja, o al revés, para distinguirlas fácilmente.

El que empieza coloca una de sus piedras en uno de los vértices marcados con letras o en el centro O, que es el preferido y es el único que no puede moverse. El otro jugador la coloca en otro, que generalmente es el de uno de los cuatro ángulos *a, c, f* o *h* o en otro cualquiera. El primero coloca la suya en el ángulo que está el primero en la misma línea, para colocar las dos seguidas, y ver de colocar en una misma línea las tres piedras suyas, en cuyo caso gana el juego.

El contrario se fija en el modo de que no consiga su objeto el primero, para lo cual coloca su segunda piedra en el ángulo en que termina la línea o entre las dos si es que están distantes. Sigue el primero y coloca la tercera en donde pueda entonces para conseguir su objeto y el segundo procura poner el suyo en sitio en que al mover una de las suyas el primero no las ponga en fila.

Por ejemplo, el primero coloca una en el centro, el segundo la suya en *a*; el primero pone la segunda suya en *b*; el segundo, a fin de evitar de que el primero al colocar su tercera piedra la coloque en *g* y entonces quedan las tres en una misma línea y gana el juego, que como ya dijimos en eso consiste ganar el juego. El primero, viendo ocupado este sitio, coloca el tercero en *e*, por ejemplo, y el segundo en *d* para evitar las tres en línea. El primero tiene también que ver de evitar que el contrario consiga esto mismo, porque entonces gana.

Este juego, como se ve, dura mucho tiempo y siendo buenos los jugadores sólo un descuido puede dar lugar a ganar.

A LA RUEDA RUEDA¹² y ATRANCAR LA CALLE

Diversión muy frecuente entre niñas, las que en mayor o menor número, y cogidas de las manos, forman una rueda más o menos grande, la que ya formada empiezan a andar hacia la izquierda o la

12. Citado en H. de Sá Bravo, *Estampas pontevedresas*, 1977, p. 3, e en *O libro dos xogos...*, cit. como «A Roda». Variantes en L. Prieto, «Juegos infantiles...», *op. cit.*, pp. 34-41. Citado por V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, pp. 526-527, X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 214, F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 386, e P. Veiga, *op. cit.*, pp. 55-56. Variantes en A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 133-164.

derecha en forma de rueda, cantando a la vez: *A la rueda rueda / pan y canela / toma un ochavo / y vete a la escuela. / Si no quieres ir / échate a dormir / en la hierba buena / y el peregil. / Maripé, Maripé, / sentadita me quedé*¹³. Y al decir esto se sientan todas en el suelo, o más bien *de crequenas*, en cuclillas.

Están un poco tiempo en esta actividad y levantándose vuelven a empezar y así están hasta que se cansan.

Otro pasatiempo es el de *Atrancar la calle*.

Cogidas de las manos, niñas, y aun niños pequeños, y puestas en fila hasta ocupar todo el ancho de la calle, empiezan a marchar hacia adelante y cantando al propio tiempo lo siguiente: *Atrancar la calle / que no pase nadie / que están mis abuelos / comiendo habichuelas, / habichuelas amarillas / que se pongan de rodillas*¹⁴. Y al decir esto se ponen en efecto de rodillas todas ellas y están así un poco tiempo; luego se levantan y vuelven a empezar.

DE FRANCIA VENGO, SEÑORA¹⁵

Colocada una niña en el centro, las demás le rodean y le cogen con las manos un trozo del delantal o de la saya; y alrededor de este grupo, y dando vueltas de derecha a izquierda o al revés, está otra niña.

Ésta, que la denominaremos primera, al empezar a dar las vueltas empieza ella a cantar, cantando la primera estrofa, termina la cual le contesta la que está en el centro, y que conoceremos por el número dos, con la segunda estrofa; sigue la primera con la tercera, haciendo como que se va al cantar el último verso. La del centro recita la cuarta estrofa y la primera sigue dando vueltas; al

13. Recollida con pequenas variantes en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberner Balsa, *op. cit.*, p. 348, e C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 75.

14. En R. Pérez y Verdes e X. A. Taberner Balsa, *op. cit.*, p. 357, recóllese a seguinte variante: *A tapar la calle / que no pase nadie / sólo mis abuelos / comiendo buñuelos*. En J. Delso Sanz et al., *Dedín, dedín, de pequenequín*, Sada, A Coruña, Edición do Castro, 1990, p. 149: *A atrancar la calle, / que no pase nadie, / que pasen mis abuelos, / comiendo buñuelos. / Tortillas amarillas, / que se pongan de rodillas. / Tortillas encarnadas / que se pongan levantadas e A atrancar la calle, / que no pase nadie, / sólo mis abuelas / comiendo habichuelas. / Habichuelas encarnadas, / que se pongan levantadas. / Habichuelas amarillas, / que se pongan de rodillas.*

15. Citado por V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, pp. 526-527.

terminar la dos su estrofa, la primera empieza a recitar la quinta y última, pero desde que empieza hasta terminarla va tocando con su mano y a cada palabra que dice a una de las niñas, y a la que le toque decir *de nacer*, aquélla sale de la rueda y va a ocupar el puesto de la del centro, o sea, la dos, y así sucesivamente.

1ª.- *De Francia vengo, Señora, / en un pollino portugués; / en el camino me han dicho / que lindas hijas tenéis.*

2ª.- *Si las tengo no las tengo, / no las tengo para dar / que del pan que yo comiere / también ellas comerán / y del agua que yo bebiere / también ellas beberán.*

3ª.- *Yo me voy muy enojado / a los palacios del Rey / a contarle a mi Señora / lo que vós me respondeis.*

4ª.- *Vuelva atrás mi caballero, / no sea tan descortés, / que de las hijas que tengo / escoja la que quisier.*

5ª.- *Ésta escojo por bonita, / por linda y por clavel, / que me parece una rosa / acabada de nacer.*

ÓS CONTOS

Entretenimiento muy generalizado sobre todo entre niños y niñas, a quienes sus padres y sobre todo las amas y criadas les cuentan unos que saben y otros que inventan, empezando por el obligado y tan sabido de *¿Quieres que te cuente el cuento de la buena pipa?*, a lo que contestan Sí, y le responde la cuentista: *Yo no te digo que sí, sino si quieres que te cuente el cuento de la buena pipa.* Y así están largo rato¹⁶.

En gallego en vez de éste dicen uno muy parecido y por el mismo corte, que dice: *Unha vez vin un carneiro que iba polo monte; ¿quieres que cho conte?.- Si.- Eu non digo que si; dígoche que unha vez...*¹⁷ Y así hasta que se cansan o digan un verdadero cuento, y al que siguen más o menos en sueños, según sea la disposición para ello del que cuente.

16. Citado, aún que distinto, por J. Pérez Ballesteros en A. Machado y Álvarez, Dir., *Folk-lore. Biblioteca de las Tradiciones Populares Españolas*, Sevilla, 1884, t. IV, pp. 158-159. Tamén en E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, p. 770, e en J. Delso Sanz et al., *op. cit.*, p. 187.

17. Variantes: *Unha vez era unha vella que iba polo monte...*, en E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, p. 771; *Unha vez era un home que iba polo monte...*, en M. Barrio e E. Harguindey, *Lerías e enredos para os máis pequenos*, Vigo, 1983, p. 75.

Siguen en la frecuencia *ó andar ós contos* las chicuelas y muchachos, siendo más raro contar hombres, los cuales sólo en las tardes o anocheceres de mucho frío y sobre todo de lluvia, que no les permite andar por las calles o plazas, se refugian en un portal y uno de ellos relata los que sabe o aprendidos de otros.

Las muchachas igualmente sentadas en el suelo rodean a la que más sabe o tiene disposición para inventarlos.

Entre ellos hay bastantes de verdadero interés que tenemos recogido y apuntado en otro lugar; entre los que ellas llaman cuentos figuran algunos romances populares.

A LA VÍBORA DEL AMOR¹⁸

Se colocan uno frente al otro y cogidos por las manos y éstas colocadas en alto y en forma de dos arcos dos muchachas o dos muchachos que hacen de *Madres* y el resto de los jugadores se colocan cerca y agarradas unas a las otras en fila, por las faldas si son mujeres y por la chaqueta si son hombres.

Dispuestos ya así los que forman el arco y ambos cantan *A la víbora víbora del amor / por aquí podéis pasar*. A lo que contesta la primera de la fila, al propio tiempo que pasa corriendo por debajo del arco: *Por aquí yo pasaré / y una niña dejaré*. Y las del arco dicen: *De esas niñas cuál será. / La de alante o la de atrás*. Y las demás contestan: *La de alante corre mucho, / la de atrás se quedará*. Y la última llega entre las dos que forman el arco, éstas bajan los brazos y la cogen en el medio y le preguntan: *¿Qué color te gusta más: el amarillo o el encarnado?*, que son los colores que antes de empezar el juego, y sin que lo sepan las demás, convinieron entre sí; y la que quedó dice el color que más le gusta y la que representa el color la coge como suya y la pone detrás de sí, agarrándose aquélla a las sayas de ésta.

18. Recollido con lixeiras variantes en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberero Balsa, *op. cit.*, pp. 173-174. Semellante, co nome de «Paso visí, paso visá», en L. Prieto, «Juegos infantiles...», *op. cit.*, p. 33, e co de «Pase misí», en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 112, F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 387, P. Veiga, *op. cit.*, pp. 191-193, e *O libro dos xogos...*, cit.

Vuelven las del arco a decir otros colores para que no lo sepan las otras, puesto que sino a la segunda jugada ya se sabría con quién había de ir y vuelven a empezar el juego y la última a elegir el color y a ponerse en fila detrás de la que le tocó, agarrándose unas a otras por las sayas y aguardaban hasta que se repartiesen todas.

Entonces, los o las del arco se agarran fuertemente por las manos y las elegidas que están detrás tiran por su respectiva *madre* y las que logran arrastrar a la otra ganan.

Vuelven si quieren a empezar el juego.

[PEQUEÑA INTRODUCCIÓN A UN APARTADO]

Damos este nombre a diferentes diversiones que los muchachos tienen y que no constituyen un verdadero juego, sino que les sirven de entretenimiento y diversión; entre ellos citaremos varios juguetes que forman con el papel, siendo entre ellos los más comunes *Las cometas*, *Las pajaritas (as paxariñas)* y *barcos*, *Rodiñas*, *Gurrupíes*, *Estalos* y otros que ya iremos enumerando.

El papel que para ello emplean es el de los periódicos, cartas y sobre todo el de las planas que escriben en las escuelas.

LAS COMETAS¹⁹

La verdadera cometa se construye con tres varillas de madera de poco peso, y por lo general de medias cañas, que se colocan dos en forma de aspa y del mismo tamaño y otra más corta horizontal a las otras de manera que forme una cruceta, atándolas fuertemente con un cordel.

Con otras se unen entre sí los seis extremos, cerrando así la figura, que resulta ser un exágono prolongado (Fig. 4). Se cubre dicha figura con papel por uno y otro lado, y adornándole con dibujos más o menos bien hechos y con papel de diferentes colores. En los extremos a, b y c se sujetan unos cordeles, que luego se unen a cierta altura más o menos larga, y en ello consiste la habili-

19. Recollido por: E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, pp. 775-776, e E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, p. 585. Tamén en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberño Balsa, *op. cit.*, pp. 214-215, co nome de «Papaventos», así como en *O libro dos xogos...*, cit. Citado en X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 210, F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 383, e P. Veiga, *op. cit.*, pp. 158-159.

dad de que se sujete bien en el aire, y que después de unidos forman un triángulo.

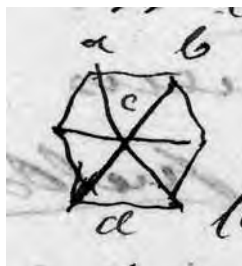


Fig. 4

En el sitio de unión de los tres *tirantes* se le ata la cuerda, que es más o menos larga, según la altura a que se quiera elevar, y que se enrolla en un palo en forma de 8 de guarismo.

En el centro del lado d se coloca la *cola* o *rabo*, el cual es más o menos largo, y el cual se calcula por el peso que haya de sostener. La *cola* se forma con asas de papel y con un cordel largo al que se atan diferentes orlas o *rabitos* hechos con tiras de papel de uno o más colores.

Fabricada la cometa y probadas ya sus buenas condiciones, se lleva a un campo, la coge un chico por la base y la pone en alto y en sentido contrario al viento; otro se larga a más o menos distancia con el cordel y diciéndole al de la cometa *suelta* echa a correr para que tome vuelo la cometa y le sigue dando cuerda hasta que ya sostenida en el aire la sube o baja a su voluntad, entreteniéndose en verla ondular en el aire y comentando con los chicos que le rodean las buenas condiciones.

Algunos muchachos se entretienen además en lo que dicen *mandar correos*, que son trozos de papel generalmente redondos y agujereados y por donde meten la cuerda, y con el viento estos papelititos suben hasta la cometa.

El tamaño de éstas es muy diverso, siendo las más comunes las de media vara de alto. La forma también la varían en parte, pero para ello se precisa mucha habilidad. Recordamos que allá a media-

dos del siglo pasado XIX los hermanos llamados *los bomberos Calixtos* confeccionaron una en forma de un *Maragato* y del tamaño natural, que fue muy difícil de hacer subir.

Muchos chicos que no tienen disposición para confeccionarlas en esta forma o no tienen elementos para ello se contentan y satisfacen sus deseos cogiendo un trozo de papel de forma rectangular y uniendo los ángulos opuestos oblicuamente le atan un cordel y corren con ella, colgándole una cola pequeña de un papel que recortan en el extremo o ángulo inferior, a los que llaman *paracaidas*. Algunas aun se sostienen algo, pero por lo general lo que hacen es dar vueltas y caer luego al suelo, lo que no desanima al chicuelo, el cual vuelve a lanzarla al aire y vuelta a correr.

Esta diversión, así como el juego de la *Pita* o *Gallina ciega*, son peculiares de los japoneses; ver para ello en el *Madrid Científico* de 30 de enero de 1905 el artículo «Juegos y deportes japoneses y chinos».

RODIÑAS

Entretenimiento en que se ocupan algunos chicos, en días de viento, y en donde éste hace remolinos, como en las encrucijadas, plazuelas o plazueletas.

Para ello cogen un trozo de papel un poco consistente y forman con él círculo del tamaño de dos pulgadas de diámetro y marcando a un centímetro de la circunferencia una raya, dan después cortes en toda ella desde la circunferencia a esa línea, y de igual tamaño a la anterior y doblando una de estas paletas hacia ese lado y la otra al opuesto queda convertida en una rueda dentada, cuyos dientes aquí son horizontales.

Construida ya, se suelta en el remolino y entre los pedazos de papel y hojas que aquél hace poner en movimiento y la *rodiña* rueda también que es un contento para los muchachos, que cuando son dos o más echan *rodiñas* al remolino y se disputan cuál corre más o menos: *Corre más a miña; non como a miña*, y así se entretienen agradablemente.

GURRUPIÉS²⁰

Otro entretenimeinto a que antes de agora se dedicaban mucho los chicos. Hoy aún los hacen muchos, pero como en las fiestas principales de los pueblos y de las aldeas y en las ferias haya mujeres que los venden a precio chico, pocos son los que los hacen.

Para ello cogían un trozo de papel en forma de un cuadrado como de un decímetro de lado y dándole en sus cuatro ángulos un corte hacia el centro y en dirección del ángulo opuesto le llegaba hasta el centro y luego doblando una de las esquinas del trapecio que queda hacia el medio se sujeta con un alfiler, que luego se clava en un palo o caña y se pone a favor del viento o se corre en una u otra dirección.

OS ESTALOS²¹

Éstos son de dos formas y ambos se fabrican con papel, que para que resulten buenos se precisa que sean algo fuertes.

La primera forma consiste en coger un trozo de papel del ancho de un decímetro y de tres de largo y doblándolo sobre sí a lo largo y dejándole de ancho a la doblez como centímetro y medio, se dobla hasta terminar el ancho, con lo cual queda una especie de cinta del grueso de dos pesetas. Se dobla ésta por la mitad, quedando por lo tanto dos ramales, los que se doblan hacia afuera un poco más abajo que su parte media; se cogen la parte inferior de las ramas, unidas en su parte inferior, entre el dedo pulgar y el índice de la mano izquierda e introduciéndole su parte superior entre los dedos índice y

20. Semellante, co nome de «Estornela», en Fr. Martín Sarmiento, *Catálogo...*, cit., pp. 159, 324 e 339, como propio de Pontevedra. Citado como imitación sinxela das tabenlas en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 13, e en R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, p. 189. Tamén en F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 380. Semellante, cos nomes de «Andavías», «Voadoiras» e «Taravelas», en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 150. Cos de «Andavías» e «Tarabelas» en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 156-157. Co de «Muiño de papel ou cartón», en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 98-99. Coa hélice de folla de lata espetada nun pau introducido no oco dun carrete de fio, e co nome de «Tarabela» e «Viravai», en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 128-129. Non ten nada que ver coa «Tarabela» recollida en *O libro dos xogos...*, cit., como espantallo.

21. Citado, co nome de «Estralo», en Fr. Martín Sarmiento, *Catálogo...*, cit., Salamanca, 1973, pp. 154, 315 e 324, e en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. II, p. 1185.

mayor de la derecha, oprimiéndole un poco, y por debajo de la parte doblada de dichas ramas, a las que por un movimiento rápido y hacia arriba se juntan produciendo un estallido más o menos fuerte, según sea el *estallo* y la destreza del muchacho.

La segunda forma consiste en coger una hoja de papel un poco fuerte y del tamaño del llamado un folio, doblarle por la mitad, en el sentido del lado más largo a b y luego quedando reducido a la mitad en dos hojas; éste se vuelve a doblar por su mitad c d, quedando el primitivo [1 palabra ilexible] reducido a su cuarta parte y en cuatro hojas sujetas dos a dos por su parte superior y sueltas las inferiores. Los ángulos superiores, abiertas las dos hojas, se doblan hacia adentro desde el vértice opuesto y común a ambos pliegos hasta donde cuadrar con él los lados exteriores, quedando en la forma siguiente (Lám. D). Se coge con los dedos pulgar, índice y medio el ángulo inferior H y elevando el brazo y dándole un movimiento rápido, fuerte y de arriba abajo, se despliegan las anteriores dobles y producen un estallido. Volviéndose a introducir las para volverles a estallar.

ANIMALES DE PAPEL

Con Moscas

Otro de los juegos que hacen los chicos con papel es el de pintar más o menos exactamente en un papel blanco la figura de un *lagarto* o un *cien pies*, recortarle después con una tijera para que quede sólo la figura, dándole cortes al cien pies para que lo imite más. El papel debe ser fino.

Se coge luego una mosca, cuanto más grande mejor, antiguamente con una oblea o con engrudo, hoy en día emplean papel de recortes de sellos, que piden en los estancos, y cortando una tira estrecha de papel del ancho del cuerpo del animal y humedeciéndolo se coloca la mosca en el centro y pasando entre el cuerpo y las alas de la mosca el papelito se le pegan las alas a la parte inferior del animal, el que por la parte superior se pinta con escamas, los ojos para darle más parecido y se deja correr la mosca por encima de una mesa, la cual conduce sobre sus lomos el objeto allí pintado.

Algunos las hacen con bastante exactitud, lo que les da un aspecto raro.

hacen a un lado se punta y muerden en otro lado. mas
 i' men fuerte, segun sea el estado y la distorsion
 del muchacho.

La 2ª forma consiste en copar un papel en una parte
 y el tamaño y forma del traveso se debe, delante por
 la mitad, en el centro del lado mas largo a 6. y luego



quedará a doblar i' la mitad
 de hojas, este se vuelve a doblar
 por un lado C, d quedando

el miembro laciano se dobla a su estado
 punto y un estado hojas se pegan de a' dos por su parte
 superior y mitas las unen. El resultado se



plum, abriendo las dos hojas, se doblan
 hacia adentro sobre el ventro opuesto y
 luego a' ambos lados, hasta donde caen en el los lados
 interiores quedando en la forma



de dos pulgadas sobre y nueve
 H y elevando el brazo y doblando un miembro superior,
 frente y de ambas abaga, se doblan las anteriores abejas
 y producen un estado W. R. Wheeler a' cubriendo para
 doblar a' embalar.

Lámina I

Moscas atravesadas²²

Este entretenimiento sólo lo tienen por el mes de setiembre y octubre, cuando hay avispa (abellón), para lo cual cogen una paja de trigo o centeno, mejor esta última, o de otra gramínea, de un decímetro o decímetro y medio de largo y muy delgada; cogen una, dos o más moscas y la enhebran por el cuerpo en la paja y en los sitios en que andan las avispas, como en las dulcerías, en los puestos de fruta, se le acercan a ellas, las cuales se echan a las moscas, y una vez ya sujetas por las avispas, le suelta la paja y la avispa marcha con la mosca y la paja, lo que causa risa y algazara entre los chavales, que repiten la suerte bastantes veces.

Moscas con rabos²³

Se coge una mosca, se le aprieta un poco el abdomen para que le salga un poco la tripa, a ella se le enreda un trocito de papel más o menos largo y estrecho y de poca consistencia, para que pueda con él la mosca, generalmente no pasa de tres centímetros de largo, estrechándole en forma de punta.

Así dispuesta se suelta la mosca y ésta vuela con el apéndice y siendo muchas causan más algazara y risas; es otro de los entretenimientos del que desesperan los maestros.

Con las cabezas de moscas²⁴

Para este entretenimiento se degüellan las moscas, es decir, se le separa la cabeza, y con ella y colocándola en un trozo de papel doblado y entre sus dos ramas se aprieta con los dedos y se desliza una sobre la otra; hecho lo cual se abre y queda una figura que imita más o menos una letra u otro objeto.

Este entretenimiento se hace también, en vez de emplear la cabeza de la mosca, un borrón de tinta (véase)²⁵.

22. Recollido en: V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 507, e V. Risco, «Sobre la vida de los niños...», *op. cit.*, p. 240.

23. Semellante en: V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 507, e V. Risco, «Sobre la vida de los niños...», *op. cit.*, pp. 239-240.

24. Recollido en V. Risco, «Sobre la vida de los niños...», *op. cit.*, p. 239.

25. Malia que o dá como descrito, ao indicar «véase», non aparece recollido no traballo de Casal.

Horcas de cerezas para moscas

Para fabricar estas horcas, que sólo se pueden hacer en tiempo de cerezas, se cogen cuatro pedúnculos o *rabos* de cerezas. Dos se colocan paralelos, pero invertidos sus extremos, la extremidad del fruto con la extremidad gruesa adherida al árbol, una de la otra; con las otras dos se dan unas lazadas o nudos en cada una cerca de los extremos, no apretándolos mucho para que puedan los otros rabos deslizarse fácilmente, quedando como en la figura 1^a (Fig. 5); se tira luego por los extremos gruesos de cada uno y en sentido contrario y se acercan los nudos y cuando están cerca se mete la mosca y se la ahorca.



Fig. 5

FLECHAS

De tres formas diferentes son las generalmente usadas.

De palo y papel

Son las más antiguas; se confeccionan con un trozo de palo del grueso de unos dos realitos de plata o el de una peseta y de un decímetro de largo.

En su parte superior se hacen con una navaja cuatro ranuras, en forma de cruz y que se extienden hasta tres o cuatro centímetros en sentido longitudinal. En la parte o extremo inferior se introduce una pica de hierro, que se hace con una punta de [1 palabra ilegible] u otro objeto de dicho metal, o de acero, cuanto más fuerte mejor, y cuya punta debe estar muy afilada para que se clave bien.

Se toma un trozo de papel blanco de forma de un cuadrado, de un tamaño proporcionado al largo del palo y se le marcan las dobleces *bf* y *hd* en forma de cruz rectangular y luego las *ae* y *cg* en la de cruz en aspas o de San Andrés (Fig. 6). Se coge luego el papel y doblando sobre el centro *O* haciendo ángulo las dobleces *Oa*, *Oc*, *Oe* y *Og* y plegando hacia el centro las dobleces *Ob*, *Od*, *Of* y *Oh*

queda una especie de estrella piramidal o más bien una pirámide en forma de estrella de cuatro puntas [debuxo] en esta forma.

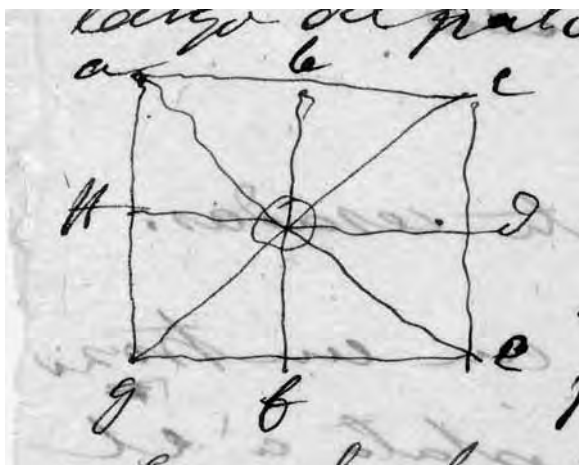


Fig. 6

Se introduce el vértice por el centro de las cuatro ranuras, las que alojan cada una de ellas a una de las cuatro puntas del papel, quedando éste sujeto hasta la mitad del alto de las dobleces internas y dando al palo una figura aproximada a las flechas, pues el papel hace el efecto de las barbas de pluma de las verdaderas flechas y además sirven estas especies de alas para sostener en una dirección el palo, cuando éste es lanzado para clavarse.

Con esta flecha se entretienen los muchachos en clavarle en puertas, tablones y en los árboles y a veces lanzándolas al aire y dejándolas caer para que se claven en el suelo.

Hoy poco se usa esta flecha, postergada por la siguiente de arco.

En forma de arco²⁶

Éstas fueron introducidas más posteriormente y las construyen con un arco de pipa o una mimbre, doblándole en forma de

26. Semellante en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 27-28, en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 154, en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 144-145, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 18-21, e en *O libro dos xogos...*, cit.

arco y sujetando sus extremos por medio de un cordel. La verdadera flecha es sólo una varilla de hierro, para lo cual se valen de una de las de los paraguas viejos que haya en casa o la de un amigo, aplastándole un extremo y haciéndole al opuesto una entrada para sujetarle a la cuerda; ya tienen todo lo necesario y en ello se entretienen en clavarla a las puertas y a los árboles [debuxo].

Flechas de papel o de teatro

Emplean para confeccionarlas los prospectos; cuando son del tamaño por lo general en 4º le doblan por la mitad en sentido longitudinal *a* y *b* (Fig. 7); el vértice *c* se dobla por *eb* hacia la doblez central, haciendo lo propio con el vértice *d*, quedando el papel en esta forma; se da una segunda doblez por *bf* en el mismo sentido y otro luego por *gb*, haciendo en el otro lado la misma operación, quedando todo ello en esta forma; se abre por el lado de las dobleces y queda por dicho lado una especie de quilla, que sirve para coger la flecha con los dedos índice y pulgar y por el lado opuesto resulta la verdadera forma de la flecha (Lám. II), la que cogida como dijimos se lanza en una u otra dirección y marcha con velocidad hacia más o menos distancia de la en que se dirigió, que lanzada al espacio hace una serie de vueltas en zig-zag.

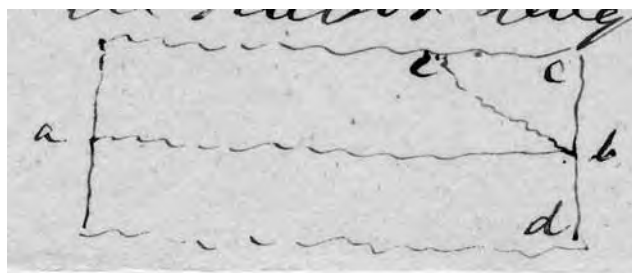


Fig. 7

Estas flechas son lanzadas en los ¿entreactos? desde la galería o gallineros de los teatros, cayendo al patio sobre los espectadores que están sentados o sobre los palcos y butacas, ya ocupadas ya vacías; algunas de ellas caen produciendo alguna molestia, lo que de verdad no es muy agradable.

mejor refueltos y de muchachos
paratrayos y entubamientos



se da un segunda doble por el en el
mismo rubio y otro largo por el parece en el otro lado
la misma espesor que da de ser el de en este forma



se abre por el lado de los dobles y que
por otro lado una espesa de que el y para el
apunto de para ser la parte con la de en este y
pulgas y por el lado opuesto resalta la de en este fin



de la fecha, la que se ve en una división
se llama en una en otro de com y marcha con
vehementes hacia mas de men de com de la en el
de otro, y lanzado al espacio hace una serie
de vollos en la de

Estas flechas en la misma en los entubos de de
la galería de Gallon de los de, cayendo al parte
sobre los especulados que esta entubos de sobre los
Natos y de de ya en un y algunas de

Hoy, y desde hace pocos años, tiran además de estas flechas cucuruchos hechos con dichos prospectos, recortando al mismo nivel la boca o base del cono y dándole cisuras en su circunferencia y doblándolos después hacia afuera; esta especie de dientes le sirven de adorno.

Algunos de estos cucuruchos le meten papelitos y otros objetos ligeros.

MONICREQUES Ó TECHO

Esta diversión la guardan generalmente los chicos para ejecutarla en la escuela y hacer desesperar al maestro; para ello cogen un trozo de papel y si es de estraza mejor; lo meten en la boca y mascándole con las muelas y los dientes le amasan haciendo una papilla más o menos consistente, lo cual no tiene nada de higiene ni de limpio, pues el papel puede estar de muchas cosas.

Mientras se masca o amasa se recorta con los dedos un *monigote* de papel representando un hombre o una mujer y le atan a la cabeza un hilo más o menos corto y el otro extremo lo meten en medio del amasijo, y con mucho disimulo se lanza al techo de la escuela procurando que se pegue, no cerca de ellos, sino algo más lejos, para despistar al maestro.

Queda el *monigote* así pegado bailando o moviéndose en el aire a impulso de la corriente de aire que haya en el local. Esto causa la hilaridad y da lugar a que el maestro riña y haya con tal motivo sus disputas sobre quién fue o no el autor.

Otras veces, y esto lo vimos muy rara vez ejecutar, no se hacen en la escuela, sino en un corredor de ella, y mejor en el portal, y clavan o pegan el [1 palabra ilegible] y luego otros chicos, que también lo hacen, lanzan el suyo a ver si consiguen pegarle cerca del otro o arrastrar el *monigote* con el suyo, venciendo en tal suerte el que más destreza tenga.

TACOS O TROQUES (TRAQUES EN LÉREZ)²⁷

Se confecciona este juguete tomando un trozo de una rama de saúco del grueso de dos pesetas y del tamaño de decímetro y medio más o menos; se le quita la corteza y se raspa con un cristal para que quede bien liso, e igualmente se le saca la médula que tiene en su interior, quedando por lo tanto baciado el trozo escogido.

Se coge un trozo de otra rama de roble o castaño o otro árbol que sea fuerte y recto y que tenga igual diámetro o mejor aun un poco menos que el palo de saúco y de un poco más largo que él. Se mide o coloca un extremo, a la altura de la tercera parte del saúco y en el sitio en que éste termina por su parte inferior se señala en el palo y desde allí hacia el extremo que se mide se desbasta hasta dejarle del diámetro exacto del orificio del palo de saúco, para lo cual se va probando poco a poco y al final se alisa con el filo de la navaja o con un cristal para que quede lo más exacto posible, dejando sin embargo deslizarse sin dificultad; la parte gruesa que queda sin desbasta sirve como de mango.

Para hacerlo funcionar se emplean o bien dos bolas de papel algo mascado entre muelas y dientes y hechas de estopa o

27. Co nome de «Zucho» e tamén «Estrala», en Fr. Martín Sarmiento, *Catálogo...*, cit., pp. 158-159 e 324, e co de «Tracle» ou «Traque», p. 409, así como co de «Sucho» en *Colección...*, cit., p. 247. Recollido co de «Tacos» por E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. III, p. 353, quen o describe na entrada «Arcabuz», t. I, p. 213, e citaio como «Tirabalas» no t. III, p. 374. «Tira tacos» en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., p. 352. Tamén «Tiratacos» en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 28. I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. III, citaio cos nomes de «Tirabalas», p. 2510, «Traque», p. 2545, «Zucho», p. 2747. Co nome de «Arcabucio» recólleo J. Fuentes Alende, «Juguetes artesanales de primavera en el municipio de Cuntis (Pontevedra)», *Revista de Folklore*, núm. 50, pp. 49-50. En R. Pérez y Verdes e X. A. Taberner Balsa, *op. cit.*, p. 207, aparece como «Tiratacos» ou «Tiraforte». En C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 152-153, co de «Tirabalas» e «Tiratacos», o mesmo que en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 137-139, en *Libro dos xogos...*, cit., que tamén lle chama «Tirote», e en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 130-131, onde tamén o denominan «Tiralorbagas», que así mesmo recollen a «Pistola de sabugueiro», moi diferente deste xoguete, pp. 120-121. Como «Traque» en F. J. Baquero Rotea, *op. cit.*, p. 270. O nome de «Tiratacos» úsase tamén para o xoguete formado por unha galla de madeira en forma de Y, dúas gomas e un anaco de coiro ou badana (I. Alonso Estravís, *op. cit.*, p. 2511), que C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 153, denomina «Tirachinas», X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 207, «Tirapedras» e X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 132-133, «Tirafonda».

lino que se busca a propósito con este objeto²⁸. Se introduce una de ellas y se le empuja con el palo hasta que está cerca del otro orificio de salida, se retira el palo y se introduce la segunda bola o bala, se empuja un poco con el palo para que éste quede sujeto y luego con fuerza se impulsa hacia el otro extremo y el aire que queda interpuesto entre la 1ª y la 2ª bola hace salir a la 1ª dando un estallido y a más o menos distancia.

La bola 2ª queda dentro y se coloca como antes la 1ª cerca del orificio de salida y se introduce otra bola, se hace salir la anterior como ya hemos dicho y así se pasa el tiempo tirando bolas.

Entre los dueños de estos juguetes se establecen disputas sobre cuáles dan más o menos estallido y si las bolas son lanzadas a más o menos distancia.

BAN - BAN²⁹

De tres maneras suelen formar este entretenimiento, conocido en español por *columpio*.

El primero y más antiguo es el formado por dos vigas o palos largos, por un palo y una tabla o por una tabla larga y una piedra redondeada³⁰; puesto sobre el que queda sobre el suelo y en sentido perpendicular a aquél, se procura colocarle en su parte media, montándose uno o dos muchachos en cada extremo y tanteando el peso bien para que en quietud la tabla o palo esté horizontal, para lo cual alargan un extremo más o menos hasta igualar la posición.

28. En Cuntis (Pontevedra) utilizábanse os froitos verdes e redondos («granás») das abrótegas, segundo J. Fuentes Alende, «Juguetes artesanales...», *op. cit.*, p. 50.

29. Diversas modalidades baixo o nome xenérico de «Columpio» recólleas A. Fraguas Fraguas en «Contribución al estudio del 'columpio' en Galicia», *Revista Portuguesa de Filología*, vol. I, t. II, 1948, pp. 463-474. E. Rodríguez González dálle o nome de «Bambam» ás tres modalidades aquí descritas, *op. cit.*, t. I, p. 315.

30. Co nome de «Bam-bam», propio de Pontevedra, en Fr. Martín Sarmiento, *Catálogo...*, cit., pp. 163-164 e 342. Como «Bambán» en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. I, p. 338, que lle dá como sinónimo «Arrandeadoiro». Incluído no xenérico de «Pinadoiro» por X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 18-19. Recollido co nome de «Pinadoiro» en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberner Balsa, *op. cit.*, p. 195, e C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 166.

Igalados ya imprimen con los pies un movimiento hacia arriba los de un extremo y con las piernas hacia abajo los otros, dando con ello un movimiento de balanza, subiendo unos y bajando otros, hasta cansarse o que alguno con toda intención dé más fuerza al movimiento y los del otro extremo salten al suelo, no siendo la primera vez que se hacen daño.

El segundo³¹ es más común en las aldeas o confeccionado por los del pueblo en alguna robleda cuando van de paseo o sobre todo de merienda. Para ello buscan dos ramas de roble bastante largas, o bien de un mismo árbol o bien de dos, las descienden retorciéndolas algo hacia abajo y unen sus ramas finales entre sí, procurando que el enlace o unión sea muy fuerte.

En esta unión se sientan por veces y uno o dos de sus compañeros le imprimen movimiento de vaivén, si es que el interesado no puede hacerlo con sus piernas, tocando con sus pies en el suelo.

El tercer modo es el construido con dos cuerdas fuertes y sujetas en el techo o en una viga y sujetando en sus extremidades inferiores una tabla, en la que se sienta el interesado³².

Esta forma que hay en los gimnasios la tienen muchos chicos en sus casas particulares y allí comienzan a columpiarse sus amigos y compañeros de escuela o instituto.

BOMBAS O POMPAS DE JABÓN³³

Distracción y entretenimiento muy común que consiste, como se sabe, en disolver un poco jabón común en una pequeña cantidad de agua. Tomar una paja gruesa de trigo o una caña delgada,

31. Citado co nome de «Bambán» en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 166. Dunha soa póla, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, p. 110, onde recibe os nomes xenéricos de «Randeia», «Bambán», «Dindán», «Dindón», «Bimbastro», «Arrandeira», «Xinxín» e «Carrinchán».

32. Citado co nome de «Bimbón» en F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 366, e co de «Randeia» en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 51-52, e no *Libro dos xogos...*, cit. Cos nomes da nota anterior, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 110-111. Semellante, pero sen táboa, e pendurada de árbores, aparece co nome de «Pinadoiro» en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 18-19, e co de «Randeira» en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. III, p. 228, e en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. III, p. 2183, e co de «Randieira» en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberner Balsa, *op. cit.*, pp. 194-195.

33. Citado en F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 380.

mojar uno de sus extremos en dicha disolución y soplar por el otro extremo, en donde se forma una esfera más o menos grande según la consistencia de la disolución. Esfera que suelta luego en el aire, marcha en dirección de la corriente y dura más o menos tiempo.

Para hacerlas se coloca el chico en una ventana o balcón; desde allí suelta las bombas y los chicos de la calle u otros tratan de cogerlas en sus gorras, habiendo algunos que las hacen botar más de una vez como pelotas.

BOLA QUE SUBE Y BAJA A IMPULSOS DEL AIRE³⁴

Es un bonito entretenimiento o juguete, que lo confeccionan con dos cañas, una de un diámetro cerca del doble de la otra y de unos 12 a 14 centímetros de largo y cerrado uno de sus extremos por el nudo propio de la caña; cerca de él se le abre un agujero del diámetro de la otra caña, que es más delgada y de un decímetro de alto y abierta por sus dos extremos; uno se introduce en el agujero y al otro se le hacen seis u ocho cisuras hacia abajo y como de 3 ó 4 centímetros; se abren un poco rompiendo con cuidado nada más que la mitad de su grueso, por lo cual es mejor una caña verde, y queda formado una especie de embudo que queda perpendicular a la otra caña, en el que se coloca una bola, hecha de médula de caña de maíz, de saúco o uno de los *cocos* o agallas de los robles y soplando por el extremo abierto de la caña más gruesa, con suavidad, el viento hace subir la bola a poca altura. Este sopro hay que hacerlo con intermitencias; así la bola sube y baja o se sostiene en el aire según la destreza del muchacho.

Si la impulsión dada al aire es fuerte, entonces la bola cae al suelo.

NUNUS Y PALLETAS

Este entretenimiento constituye un juguete musical, que sólo se puede hacer mientras las cañas están verdes y las pajas de avena o trigo.

34. Semellante, pero máis sinxelo, en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 168-169, co nome de «Brincapalletas», o mesmo que en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 28-29.

Los *nunus* se fabrican cogiendo una caña³⁵, del grueso que se quiera y del tamaño que hay entre uno y otro nudo. Uno de éstos desaparece, cortando la caña por debajo de uno de ellos, dejando por lo tanto por este extremo libre el hueco de la caña; por el otro extremo se corta por debajo del nudo que queda adherido al trozo que antes cortamos. Se hacen varios tubos en esta forma y de diferentes gruesos conforme los den la caña o cañas, no sólo para tener varios *nunus*, sino para el caso de que no salga bien confeccionado³⁶.

Se coge uno de estos trozos, y con una navaja o cuchillo se le da, desde el tercio último cerca del nudo, un corte a bisel a la caña, corte de un centímetro de ancho y que se alargue hasta el nudo, procurando que el cuchillo o navaja deje intacta la película interior que tiene la caña. Extraída la parte de caña que sale del bisel, queda aquella película tapando la cisura oblonga alargada que queda y que es el todo de este juguete.

Hecha la cisura se coge el *nunu* y se sopla por la parte hueca, imprimiendo con la boca diferentes modulaciones, para que la *lengüeta* que aquí es la película vibre y suene más o menos fuerte, imitando un instrumento de música.

Según el grueso de la caña elegida y la cisura esté más o menos abierta, así suena el *nunu*, y con ellos solos o con ellos y alguna que otra *palleta*, se reúnen unos cuantos chicos y puestos en rueda o formando como una banda de música ejecutan varias *tocatas* imitando aquéllas. Algunas veces, para imitar mejor los instrumentos, introducen el *nunu* en otra caña para imitar los bajos y saxofones; otros en vez de cortarle por debajo del nudo le dejan dos o tres más,

35. Diferentes instrumentos feitos de cana, denominados «Pitos», en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 25-26, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, a «Canaveira», pp. 50-51, o «Carrizo de cana», pp. 56-57, a «Fruta con lámina de cebola», pp. 90-91, o «Pito, asubío ou tuto», pp. 122-123, e o complexo «Asubío de capador», pp. 28-29, e en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, a «Fruta traveseira», pp. 76-77, e a «Fruta con papel de fumar», pp. 74-75, así como o «Reque-reque» e a «Marimba» ou «Xilófono», ambos de roce e percusión, pp. 112-113 e 84-85, respectivamente. Citados de forma xenérica en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 150-151, cos nomes de «Asubíos», «Chifres» e «Fruitas», así como en *O libro dos xogos...*, cit.

36. Semellante en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 168, e en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 100-101, co nome de «Palleta asubiadora».

le rasgan en su parte inferior, en varias divisiones y les ponen en forma de trompa o embudo uniéndolas por medio de un arquito hecho también con una navaja de caña y cubren con papel todo ello.

Muchacho hay que *hace primores* y es un gran *nunu* según sus compañeros, por lo hábil que es en modular los sonidos.

Rota la película, el *nunu* no suena y hay que sustituirle con otro. Por lo general sólo sirve para un solo día, pues otro de los inconvenientes es el que se seque la película, que entonces rasga o rompe con más facilidad³⁷.

Palletas

Éstas pueden o son confeccionadas o con pajas de avena o trigo verde o con palitos y hojas de laureles.

Para las primeras se busca una paja o pie de avena, mejor que de trigo; se cortan los nudos, no quedando más que el largo comprendido entre ellos y con los dedos o con los dientes se aplasta u oprime uno de sus extremos, y puesto entre los labios se sopla y suena por poco tiempo, teniendo que ser remudado con frecuencia³⁸.

De *caña de canaval* se hace también una palleta cogiendo para ello un trozo verde de las más delgadas, como el dedo meñique o más delgada; se le deja un nudo, por encima del cual se le da un corte a bisel pero sin quitarlo y por el otro extremo que está abierto se sopla y suena con más o menos fuerza³⁹.

37. Feitos cunha póla de abeneiro, e semellantes, en J. Fuentes Alende, «Juguetes artesanales...», *op. cit.*, pp. 50-51. «Asubios» de castiñeiro en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 30-31, que tamén recollen os «Chifres» de abeneiro e salgueiro, pp. 68-69. A «Frauta» de sabugueiro coa palleta de cana, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 72-73.

38. Recollida en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 168, e en R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, p. 206. Tamén citada en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 24-25, e en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., p. 353. Co nome de «Porretas» en Bouza Brey, «Nótula sobor do alcacén», *Nós*, ano XVI, núm. 122, 15-II-1934, pp. 34-35, e V. R[isco], *Ibidem*, p. 35. Co de «Gaitas», feitas de avea, trigo, cebada, centeo ou alcacén, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 92-93.

39. Recollido co nome de «Pito» en R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, p. 205. Semellante, e co mesmo nome, en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 168.

Para las segundas se coge un trocito de una rama de laurel verde, del tamaño de ocho a diez centímetros de largo y como de uno de grueso; en uno de sus extremos, y como a distancia de dos a dos y medio centímetros, con una navaja, se le afila por uno y otro lado en forma de cuña, y por los lados opuestos y desde el vértice se le hace una hendidura *ab* (Fig. 8) del tamaño o algo más de los chaflanes, y en ella se introduce una media hoja de laurel, es decir, del nervio central hacia afuera y también verde, y se le corta lo que sobresalga del palo.

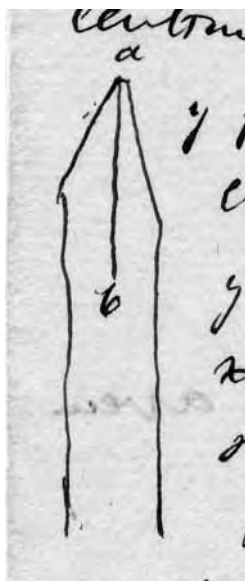


Fig. 8

Para hacerla sonar no hay más que colocarla en forma de clarinete entre los labios y soplar, dando entonces un sonido particular, que muchos modulan de varias maneras⁴⁰.

40. Semellante recóllese en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberero Balsa, *op. cit.*, p. 206, co nome de «O gato». I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. II, p. 1870, dálle o nome de «Nunu». O de «Galo» ou «Pito» en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp.

ESPIGAS DE AVENA Y CENTENO

Este entretenimiento que tiene muchas veces el carácter de juego sólo puede tener lugar en la época en que los cereales avena y centeno están con sus espigas ya cumplidas pero no secas. Para hacerse con ellas las *roban*, por lo general, en los haces que los aldeanos de Lárez y Alba traen a vender a la Plaza de la Hierba, yendo por detrás y arrancándolas, lo que algunas veces da origen a que el haz y la que lo lleva a la cabeza vengan al suelo. Igual procedimiento emplean en la Plaza de la Hierba, cuando están los haces en el suelo para la venta: arrancan las espigas y echan a correr para que no sean cogidos.

Una vez reunidas varias espigas, se colocan en una acera, plaza o sitio en que el suelo sea de superficie igual y a un mismo nivel y desde un punto determinado, que a veces marcan con una raya hecha con teja o carbón, cogen la espiga entre los dedos índice y pulgar y casi tocando el suelo le dan un movimiento de impulsión bastante fuerte para que deslizándose sobre el pavimento vayan a parar lo más lejos posible.

Llega luego otro muchacho y hace lo mismo, procurando que su espiga pare más allá de la del primero; si sólo son dos, éste gana la espiga del otro, y lo mismo sucede en el caso en que la suya tocase a la que estaba quieta, que también la gana.

Si son más, siguen echando espigas y el que más lejos eche la suya aquél gana las de los demás.

Otras veces no lo juegan con este interés, sino que sólo lo hacen para ver quién hace correr o deslizarse más a las espigas.

Éstas no sirven más que para un solo día, pues después de mustias o secas se deslizan mal y por esto y por ser de poca duración la temporada en que se puede verificar lo damos más bien que por juego como entretenimiento.

94-95, obra en que se recollen outros xoguetes feitos con elementos vexetais, como os «Asubíos» de abelá, pp. 26-27, de espadana, pp. 32-33, e de herba sedeña, pp. 34-35, a «Corneta» de casca de castiñeiro, pp. 72-73, a «Trompeta» de folla de cabazo, pp. 134-135, e o «Violín» de cana de millo, pp. 136-137.

COHETES CON LAS PUNTAS VERDES DE CAÑAS⁴¹

Otra diversión de muchachos, que como las espigas de avena y centeno puede degenerar a veces en juego, y sólo puede verificarse durante el tiempo en que las cañas están verdes.

Para ello van los chicos a los cañaverales y le sacan la hoja final, que tiene la figura de un cono muy prolongado a causa de hallarse enrolladas dos o tres hojas y tiene el largo de medio metro.

Excusado será el decir que ante el miedo de ser cogidos por los dueños no sólo rompen bastantes cañas, sino que muchas veces las destrozan.

Una vez formado un haz con ellas, se vienen a sus casas o en la calle, y desde las ventanas de aquéllas o puestos sobre un banco o una piedra empiezan a lanzar al aire una a una, cogiéndolas para ello con los dedos pulgar, índice y medio y por el tercio cercano a la extremidad más gruesa o base del cono, imitando en lo posible a los coheteros cuando echan los cohetes, para lo cual hacen que soplan a un trozo de papel enrollado que ponen en su mano izquierda, imitando la mecha de aquéllos, y con la boca hacen el sonido o imitan el ruido del cohete al subir y el de la bomba cuando la punta de la caña desciende hacia el suelo.

Los demás chicos van cogiendo las que pueden y que al llegar al suelo se disputan con tanto ahinco como si fuesen verdaderas cañas de cohetes.

A veces lo convierten en juego, poniéndose dos en competencia a quién la tira más alto y en mayor número.

BARCOS⁴²

La construcción de barcos o simulación de ellos constituye un entretenimiento que hoy en día constituye uno de los juguetes que se venden en abundancia en los comercios dedicados a este comercio.

41. Con xuncos, en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 16-17, en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 162-163, e en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 86-87.

42. Citado en F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 383.

Los construyen con papel, con corcho, madera y con las conchas de la jibia⁴³.

Los primeros, o sea los de *papel*, sólo sirven para atarles un hilo a uno de sus extremos y correr con ellos por casa o por la calle, puesto que echados en el agua se deshacen, sin embargo de lo cual terminan por echarlos en los pilones de las fuentes, en los arroyos o en la mar.

Los de *corcho* y los de *madera* los confeccionan cogiendo un trozo del primero o un trozo de un taco de madera como de unos veinte centímetros de largo el más grande, sirviendo también de más pequeño tamaño, pero menos de un decímetro pocos construyen⁴⁴.

A los de *corcho* sólo tienen que darle la forma, imitando una lancha o barco, le clavan en el centro un palito al que atan con un hilo otro más pequeño y sujeto cerca de su extremidad superior en sentido perpendicular y a éste y al vertical le unen un trozo de trapo blanco o lienzo imitando la vela, y así lo echan al mar y como las ondas le devuelven pronto lo hacen alejar tirando con cuidado piedras cerca de él para que las ondulaciones de aquélla los alejen más.

En los de *madera* tienen que trabajar más, pues procuran no sólo darle la forma que antes dijimos sino que le hacen en la parte inferior las curvaturas de los barcos y le imitan hasta la quilla, aguzando luego la parte destinada a proa. Le colocan luego uno o dos palos con sus velas y al agua con ellos.

Las *conchas de jibia* les dan menos que hacer, pues ya la forma la encuentran hecha y sólo clavan en la pulpa de la concha el palo para la vela.

ANDAR A LOS CABALLOS Y CARROS

De dos maneras efectúan este entretenimiento. Unos cogen una caña larga o una rama larga y montados sobre ellas corren y saltan imitando las posturas de los caballos, llevando en la mano

43. En X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, feitos con media noz, pp. 38-39, con casca de piñeiro, pp. 104-105, e de xuncos, pp. 106-107.

44. Citados semellantes en V. Risco, «La vida de los niños ...», *op. cit.*, p. 235.

derecha o bien una vara pequeña o un látigo, con el que pegan hacia atrás⁴⁵.

Otros cogen una cuerda más o menos larga, la atan a la cintura de un muchacho y el otro detrás coge la cuerda, colocándose detrás del otro, pegándole con ¿modo? con un látigo, y ambos van corriendo, como los otros, por una calle o una carretera.

Algunas veces, en vez de uno solo, se unen en la cuerda dos o tres muchachos, dirigiéndoles uno solo.

Otro de los entretenimientos que corre parejas con el anterior es el de *LOS CARROS*⁴⁶.

Que construyen con cajones de los que venden en los ultramarinos vacíos y que contienen pastas u otros comestibles. Hacen con unas tablas unas ruedas pequeñas, las que colocan con unos palos que clavan por fuera del fondo del cajón, unas delante, otras atrás, haciendo en la parte superior y media del lado delantero un agujero en donde atan una cuerda, a la que algunos, cuando son varios los que andan a los *carros*, atan de trecho en trecho un palo travesaño y por éstos y por la cuerda van tirando dos a dos por uno de ellos que va dentro hasta determinada distancia en la que deja el puesto para otro y así sucesivamente hasta que todos vayan dentro del carro.

Otros que no tienen para el cajón hacen hasta sin ruedas el llamado *carro* de una tabla ancha y fuerte, sobre la que se sienta uno y los demás tiran por la cuerda amarrada a uno de los lados menores, llevándole arrastrando por encima del pavimento de la carretera o calle. En esta forma es muy frecuente el dar un rodeo. El muchacho se sujeta por medio de una pequeña cuerda, que va unida al principio de la cuerda en el sitio que se ata al carro.

45. Semellante, citado en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 11.

46. Citado en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 29-32. X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 210. P. Veiga, *op. cit.*, pp. 43-44, e en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 62-63. Incluidos no capítulo de «Ixolos», en F.-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 382. Variantes en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 157-159. Feitos de nabos en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., p. 352, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 60-61, e en *O libro dos xogos...*, cit., no que se lle dá tamén o nome de «Remolque». En X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 44-49, co nome de «Carrilanas».

CASAS, POZOS Y FUENTES

Es un entretenimeinto a que se dedican bastantes muchachos, tanto del casco de la población y sus alrededores como en el campo.

Casas⁴⁷

Se construyen con piedras pequeñas, que acarrear en los carros, procurando sean planas o casi planas por dos lados, y uno o dos muchachos son los directores de la construcción, poniendo unas sobre otras y formando paredes, ya en forma circular ya en cuadrados, haciéndole la puerta de entrada y algunas ventanas. La altura no puede ser mucha, no pasan por lo regular de medio metro o poco más, cubriéndolas luego con trozos de palitos y con ramas de pino o roble si es que no tienen trozos de tejas a mano.

Los trozos de teja que sobran de las obras o de recomponer los tejados son otro de los materiales aprovechados para formar estas casas, que como se comprenderá son mucho más fáciles de construir que con las piedras.

Terminadas de construir, o las derrumban tirándoles desde lejos con piedras o introducen dentro de ellas birutas, palos, tojos o pajas y les prenden fuego, entreteniéndose en ver como sale primero el humo y luego las llamas por entre los materiales de construcción.

Pozos y fuentes⁴⁸

Construyen primero el pozo, ya sea en un pequeño regato, formado por las aguas sobrantes de una fuente, lavadero, cuneta o

47. Semellantes aparecen recollidas en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 19, co nome de «Casiñas», en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 161-162, cos de «Casarellas» e «Caselas», e en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberbero Balsa, *op. cit.*, p. 195. Co de «Cabanas», feitas con pólas de árbores ou con terróns, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 46-47 e 48-49. De maior consistencia, xunto coas pontes, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 50-51. P. Veiga, *op. cit.*, pp. 89-90, en «As casiñas», non se refire á construción, senón aos xogos que simulan as actividades dentro dunha casa. Así mesmo, en *O libro dos xogos...*, cit.

48. Semellantes en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 19-20, e en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberbero Balsa, *op. cit.*, p. 195.

regato que queda después de un gran chaparrón, y además en las aldeas en los pequeños regatos de riego, cogiendo para ello tierra de los lados e interceptando con ella el paso del agua, formándole un paredón resistente, no sólo perpendicular al curso del agua, sino formándole también por los lados, dándole más o menos ancho y más o menos altura, según sea la cantidad de agua, y formando con ello una *balsa* o *pozo*, que se va llenando conforme llega el agua.

Muchas veces, como no calculan bien el peso de ésta o la fuerza que hace contra las paredes que la contienen, se desmorona la paredilla, siendo causa de risas, y procuran taparla inmediatamente.

Ya construido el pozo, o bien le hacen una salida a uno de sus lados, poniéndole una teja y construyendo otro pozo a continuación, o con una caña estrecha y colocada en la parte media de la paredilla perpendicular y lo más bajo que puedan, quedando de este modo construida la *fuelle*, lo que regularmente hacen con el otro o los otros pozos, gozándose en ver correr el agua y en la mejor construcción de un pozo que el otro, pues muchas veces el primero lo construyen unos y el segundo otros, y disputan entre sí cuál de ellos está mejor construido.

SOLDADOS

Andar a los soldados, como entre ellos dicen, es una diversión de sumo agrado para todos los muchachos, prefiriendo siempre ser jefes a ser subalternos, y tratándose de hacer ruido prefieren entonces el ser *tambor* a ser soldado.

Se reúnen los chicos de una calle o de un barrio; uno de ellos, el más *pillo*, se erige en jefe y los demás se declaran soldados por no haber otro remedio. Provisto el primero de un *sable* hecho con dos trozos de madera de *barrote* y los demás de un palo o una caña que ponen al hombro; formados de dos en dos o de cuatro en cuatro según el número de ellos y precedidos de uno o dos, que cerrado el puño derecho lo llevan a la boca y van imitando los toques de una corneta, marchan por la calle o plaza adelante ¿muy uniformes? y entretenidos, formando lo que ellos dicen ser un batallón, tratando entre ellos quién atando un pañuelo a su palo lo convierte en bandera.

Ésta es por decirlo así la manera más general que emplean los muchachos, no sólo por lo fácil que es encontrar el armamento, sino también por ser la forma de improvisarlo más pronto.

Pero en algunos barrios la cosa se lleva con más formalidad y le revisten de mayor importancia. Para ello se reúnen en más o menos número; el *jefe*, que, como hemos dicho, es el más *listo* o el más *mandón*, dirige la patrulla y todos le obedecen, habiendo alguno que otro, sin embargo, se subleva, pero o le echan fuera o con un par de *soces* puñetazos o *trompas* queda todo arreglado.

Antes de nada marchan juntos a un cañaveral y escogen las cañas más gruesas y buenas que hubiese y con una o dos se volverán para sus casas o para la *bodega* de uno de ellos que estuviese poco ocupada por sus padres o dueños. En ella limpiaban bien las cañas de las hojas y le nivelaban los rebordes de sus nudos, para que quedasen a lo igual del resto de la caña. Cada uno cortaba lo sobrante, hasta dejarla de la altura de sus hombros; en la parte más gruesa, con una navaja le hacían una raja, dividiéndola en dos hasta cerca de la mitad, y entre ambas ramas colocaban un trozo de palo o caña más o menos grande para imitar la culata⁴⁹. Como esta especie de travesaño podía fácilmente caer y cerrarse la caña, le ataban por sus extremos con un cordel o con hilo y cubrían esta parte con papel de periódicos o planas, pintándole luego con tinta o con el zumo del fruto de la *granada*, planta que abunda en muchos campos⁵⁰.

El fusil estaba listo y pasaban a confeccionar las demás prendas, haciendo el sombrero de forma triangular, para lo que empleaban las planas o un pliego de papel; doblaban los vértices de la doblez *a* y *b*, encima de uno de sus lados por las líneas *cd*, *ce*, que-

49. Outras variantes de escopetas, de táboa e de cana de millo, en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 27, e en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 155-156. Feitas de cana en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., p. 353. Escopetas de cana de millo en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 146-147, e en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 118-119. Tamén feitas cunha rama de piñeiro axeitada en X. López González e X. M. García, X. M., *op. cit.*, I, pp. 76-77. Tamén de madeira, e co nome de «Espingarda», en *O libro dos xogos...*, cit., e en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 64-65, onde se recolle así mesmo a pistola de madeira ou dunha rama, co nome de «Cachorrillo», pp. 32-33. Feitas de cana de millo, en *O libro dos xogos...*, cit.

50. Talvez sexa a tintureira.

dando en la siguiente forma; doblan después los rectángulos 1, 2, 3, 4, que quedan por debajo del triángulo, hacia arriba por la línea 1 2 de cada lado, quedando en esta forma y se termina doblando luego los ángulos que sobresalen de las aristas 5 y 6 sobre éstas y sobre sí mismas y pegándolas con almidón, quedando en esta forma el sombrero, al cual y en el vértice *D* le colocaba el jefe una especie de plumero hecho con tiras de papel en forma de borla (Lám. III).

La espada se hacía de una media caña, suprimiendo con un cuchillo o navaja las aristas hasta que quedase casi plana; se aguzaba una de sus puntas y la otra se redondeaba y haciéndole dos agujeros, uno cerca del otro; en esta parte se introducen por ellos los extremos de una caña delgada doblada en arco para imitar la empuñadura; otras veces se hacían como ya hemos dicho, pero mejor confeccionadas con madera de barrote. La boina se hacía de papel grueso de envolver o de un trozo de lienzo, pintándola con tinta.




Posteriormente, algunos construían en vez de estos sombreros de papel unos *roses* hechos de cartón y pintados los *roses* con pintura o con lo que podían.

Si había alguno que tuviese un tambor, entonces esto constituía un gran acontecimiento; si no se procuraba una caja redonda, ya de sombreros, ya de guantes de señoras, y se convertía en dicho instrumento.

Las cornetas o bien se imitaban como dijimos con las manos o se hacían con cucuruchos de cartón imitando a aquéllas.

La *bandera* en un principio era de papel, pintando en ella las tres franjas y el escudo; pero después o era un pañuelo grande o un trozo de la tela llamada de *bandera española* que usan para cortinajes de balcones.

Ya equiparados los infantes, se ordenaban poniéndose en fila, y a las órdenes de su jefe hacían las evoluciones que sabían y luego se ponían en movimiento o en marcha precedidos de los tambores y cornetas y mandados por el jefe, que algunas veces eran dos, y entonces el que hacía de comandante iba montado sobre una caña o palo largo.

hacer puentes, haciendo el sombrero de forma triangular
 para lo que enjustraban las planas de un papel de papel
 se cubrían las secciones de la doble a, b, c, en
 esta forma de un lado por la línea c d
 e e quedando, en la siguiente forma 
 debían
 ser los rectángulos 1, 2, 3, 4, que quedan por debajo del
 Margate, hacia arriba por la línea 1, 2, 3, 4 y cada lado
 quedando 
 en esta forma y se termina doblando
 luego los ángulos que sobraban de las aristas 5 y 6
 sobre estas y sobre sí mismas y pegándolas en abriendo
 quedando 
 en esta forma el sombrero al
 oval y en el vertice D se colocaba el peso una especie
 de planas hecho en tiras de papel en forma de triángulo.

La especie se hacía ^{de una madera} de cana y representada en un círculo
 y sobre las aristas para que quedara casi plana de
 agarrar una de sus puntas y la otra se redondeaba y
 hacíanse los adujeros como cerca del otro, en esta parte
 de la estructura por ellos los estaban de una cana elgado

Lámina III

Así recorrían calles y plazas, siendo la envidia de otros chicolos y ellos gozando más que si les dieran alguna cosa.

ALTARES⁵¹ Y PROCESIONES

Es uno de los entretenimientos más generales de los muchachos, eligiendo para ello un cuarto o habitación que no tenga uso en la casa de uno de ellos, que es el que más pone de los objetos para ello precisos.

Antiguamente, los *santos* que en ellas había eran los cuadros para estar fijos y los que llevaban en andas los recortaban; luego le ponían por detrás un trozo de caña del tamaño casi de la altura del santo, y para sujetarlos le ponían una tira de papel, *untado* dado con engrudo de zapatero o que ellos mismos fabricaban disolviendo un poco de harina en agua. A la caña le aguzaban la extremidad inferior para sujetarla a un agujerito que hacían en el *anda* que culmina con una tablita y dos palos a los lados.

Después vinieron los santos de plomo y al principio sólo figuraban en los altares de los *ricos*; después ya aparecen en todos los altares, alternándose con los de barro y con los cuadros.

Antes, los candeleros se hacían con tubos de hoja de lata o con cañitas secas, en las cuales se ponía un trocito de *cerilla* blanca o amarilla, según lo permitían los fondos; hoy ya se emplean los de plomo.

En aquellos tiempos se hacía una araña regular o dos pequeñas, construyéndolas con un arco de un barrilito de escabeche o aceitunas; se le atan cuatro cordeles que se unen en uno solo, formando un vértice al que se une la cuerda para colgarlo; tanto el arco como los cordeles los adornaban con papeles de colores, haciendo adornos, y en el arco unos colgantes, y le ataban cuatro tubos de caña para las velitas, colgando por debajo otros cuatro cordeles, mucho más cortos y como formando una esfera. Hoy ya están sustituidos también por los de plomo.

El cáliz se hacía con una copa de licor y para patena una rodaja de hoja de lata, cubriéndola con un trozo de percal o de seda. Hoy también las hay de plomo.

51. Citado en X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 212.

Sobre una mesa pequena o sobre un cajón, y cubiertos ya fuese uno y otro con un trozo de colcha vieja al fondo y con un papel o trozo de lienzo como mantel, se formaba la mesa del altar y sobre ella se ponían con más o menos gusto las estampas, las andas y los Santos, bajo un dosel hecho con [1 palabra ilexible] de hilo o con papeles de periódico o planas.

De libro hacía uno de misa u otro pequeño que en casa hubiese o trajese de la suya uno de los compañeros.

Con papeles de periódicos se hacía la casulla y se construía el *bonete*. Aquélla recortando el papel en la debida forma y haciéndole el agujero para la cabeza y el bonete cogiendo una plana de papel y mejor un periódico por el lado de la doblez, se sujeta o doblan hacia dentro dos triángulos pequeños, del tamaño o alto del bonete, y queda en esta forma (Lám. IV): primero se doblan hacia el centro y por las líneas *a b* los lados laterales, quedando la fig. 2; se doblan luego los rectángulos *e d f e* hacia arriba y tapando la figura triangular, doblando enseguida los dos ángulos *e f* por *h m* y *i m*, quedando formada una punta o vértice y el papel en esta forma, fig. 3; se coge uno y otro lado por *O*, se tira hacia fuera del saco que forma y queda el bonete en esta forma, mirando por el lado opuesto al en que se tira y en ésta por el otro lado.

Para servir de *alba* ponen por encima de la ropa la camisola.

La *cruz* se hace con dos tablas y el *incensario* cogiendo una naranja, sobre todo una agría⁵² o *delpo*, y mejor aun por su forma más ovoide un limón; se divide en dos, se le extrae la parte jugosa y quedan convertidas las dos mitades en dos casquetes, agujereándole con un punzón en tres o cuatro sitios igualmente equidistantes y cerca del borde de ambos casquetes. Por uno de ellos, que ha de servir de parte inferior, se introducen tres o cuatro cordeles formados en un grueso nudo, mayor que el diámetro del agujero, o atándole al extremo una pequeña canícula, con objeto de que no salga el cordel; el otro extremo se introduce por los otros tres agujeros del otro casquete, introduciéndolo por la parte interior y salga por la exterior; estos cordeles se sujetan después a más o menos altura a una rodaja de cartón o de hojalata, que en el centro se le coloca una asa para agarrarle y al lado

52. Posiblemente a laranxa brava.

queda en esta forma se coblan hacia el centro y por las líneas que
 los lados laterales que son de 10 y se dobla luego los otros



que es de 10 e hacen arriba y tapar con la p-
 del que es irregular, gollos, adonde tapar es de
 gulas es de 10 m y si muy gruesos finand
 f una punta o rebote y el papel en este forma

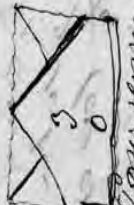


Fig. 3 se coge uno y otro lado p 10 se traen hacia
 fuera del lado que forma y queda el tubo en
 este forma  en este p. el otro lado.

con ser de alfe nunca por encima de la raya la cantidad.

La crana se hace con dos tablas y el cañonero es un
 una ranura sobre una aguja o alfiler y negra an-
 por su forma mas sencilla en libro, se cruce en los
 de la obra, la parte superior y quedan cañoneros de los
 cantos en dos cañoneros, a perpendicular con un pu-
 loro en tres o cuatro partes perpendicular y
 cerca de el borde de ambos cañoneros. Por uno de ellos
 que ha de servir de planta inferior y se le truchas, per
 o arata todos los finados en un grueso muro, negra
 es el. Truchas del tejedor o arata al crano, con pe-
 queña truchas, con objeto de que no se haga el cañonero el

Lámina IV

se le hace un agujero, por donde pasa otro cordel que en este extremo queda suelto y en el otro inferior se introduce en el centro del casquete superior, sujetándole a él por su parte interior, para que tirando por el otro extremo suba o baje como los verdaderos incensarios.

Para vinajeras utilizaban antes de las de plomo unas jarritas pequeñas de barro que vendían en las cacharrerías para el juego de las muñecas o de las tiendas.

Servía de campanilla una pequeña que compraban o robaban de alguna cabezada de los caballos de los arrieros o carromateros.

Reunidos los muchachos, encendidas las velas, se procedía a decir la misa, que la ejecutaba el más práctico de ellos, invitando para ello a las vecinas de la calle o a las amistades, las que concurren muy formales al sacrificio.

Procesión

Terminada aquélla, y sobre todo los domingos a la tarde, se procedía a la procesión, llevando cada uno los santos un muchacho si eran pocos, sino dos que cogían las andas por las varas de ellas. El revestido de cura iba detrás y delante el sacristán con la cruz, y detrás las chicas.

En el barrio que además había muchachos que jugaban a los soldados, asistían éstos, con sus armas y sombreros, formando el piquete.

Los santos de plomo, como tienen base, los sujetan a las andas con cera, debiendo advertir que en todos los altares, con que no había otros santos de plomo, lo que no faltaba era el *sacramento* hecho de este metal, que siempre era el último en ir en la procesión, la que recorre el barrio o la calle, volviendo para el altar.

Otro entretenimiento que tienen los muchachos haciendo altares es por el mes de junio construyendo los *Altares de San Juan*, que más que entretenimiento resulta una especulación en el día de hoy⁵³.

53. Citados por H. de Sá Bravo, *op. cit.*, 1977, p. 39, quien afirma que tamén se facían por San Pedro, p. 95. Semellante facíase en Verín (Ourense), segundo recolle X. Taboada Chivite en «La noche de San Juan en Galicia», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, t. VIII, cuad. 4º, 1952, pp. 631-632, e en *Folklore de Verín. Las creencias y el saber popular*, Ourense, La Región, 1961, p. 40.

Los chicos de cada barrio o de una calle se reúnen y con varas, cañas o palos largos hacen apoyando la parte superior y trasera en una pared y la anterior sobre dos varas, una especie de baldaquino o dosel cubierto con colchas que piden a sus padres. En el fondo colocan una mesa también cubierta con otra colcha y encima de ella forman el altar, en el cual es indispensable haya, ya de talla, ya en un cuadro o en una estampa, una imagen de San Juan en primer término y alrededor y a los lados o jarros con flores u otros santos, y colgados en la pared varios cuadros, habiendo en ello competencia, no sólo en el número, sino en la calidad de los santos y de los adornos.

Estos altares los empezaban a ejecutar la víspera de San Juan al mediodía para tenerlo terminado para encenderlo así que es noche, iluminándolo con profusión y echando en muchos de ellos un cohete de cuando en cuando.

Antiguamente había además el *foli6n* o *lumario*, en el que se quemaban todas las zarzas y ramas secas de 6rboles que los rapaces puedan coger y con las cuales formaban un mont6n m6s o menos alto y ancho, entreteni6ndose los chicos en saltar alrededor de ellos y no pedían dinero como hoy día en que ya en todos los altares hay una bandeja con dicho objeto, si es que los chicos no salen con ella a pedir⁵⁴.

Al otro día recogen todo y reparten el dinero reunido entre todos, despu6s de quitar los gastos que hubieran tenido.

TIENDAS⁵⁵

Andar a las tiendas es entretenimiento propio de mujeres, para lo cual una de ellas se constituye en *tendera* o *comercianta* y las dem6s hacen de compradoras.

Los enseres, cachivaches y todos los objetos de venta los colocan o bien sobre un banco o en una piedra ancha y algo elevada del suelo o en el [1 palabra ilexible] de una puerta que est6 cerrada y no interrumpen con los objetos que allí pongan, aprovechando para imitarles varios objetos comunes como iremos viendo.

54. Estudado en X. Taboada Chivite, «La noche de San Juan...», *op. cit.*, pp. 610-617.

55. Semellante en F. L6pez Cuevillas et al., *op. cit.*, p. 217. Tam6n en X. Lorenzo Fern6ndez, *Enredos*, cit., p. 22, e P. Veiga, *op. cit.*, pp. 95-96.

El *pimiento* lo hacen moliendo un trozo de teja y si alguno muy oscuro entonces lo dedican para *azafrán* y el de color muy claro para *canela*, colocando cada uno en un trocito de papel, que ponen en fila encima de la tienda.

Para *ajos* buscan en los muros o tejados bajos varias ramas de *allos de lagarto*, nombre con que el vulgo conoce a la planta [en branco], muy común como sabemos en tales parajes. Para hacer de *pescado*, sobre todo *jureles* o *sardinias*, cogen también en los muros varias hojas del helecho *ricopodio*. Para *verdura* los *Omblicos de Venus (couselos)*⁵⁶, de los cuales, estrujándoles, sacan el *zumo* y lo hacen pasar por *aceite*. Trocitos muy pequeños de conchas hacen el oficio de *sal* y muy molidos de *azucar*, y así se van haciendo con otras muchas cosas.

Para *pesas* o *balanza* buscan una naranja o limón, lo parten por la mitad, le sacan las partes blandas dejándole sólo la monda, que queda convertida en un casquete; con una aguja, cuelgan cada uno de tres cordeles o hilos iguales y que reúnen en su parte superior, que atan o cuelgan en los extremos de un trozo pequeño de caña o de un palo, al cual en su parte media agujerean y le pasan un hilo doble para colgarla y cogerla con las manos para pesar. Algunas más diestras le hacen una especie de fiel para que la *balanza* resulte más parecida a las antiguas que había en los comercios.

Para *pesas* emplean o trocitos de diferente tamaño de teja o de piedra.

Algunas veces no teniendo naranja o limón a mano, y sobre todo en la Moureira y los lugares de ribera, emplean para hacer la balanza conchas grandes de berberechos o de almejas, pero les cuesta más trabajo el agujerearlas, pues les rompen con facilidad.

Como *monedas, dinero* o *cuartos*, como ellos dicen, se sirven de trozos de diferentes tamaños de cristales rotos, dando a los más grandes o de color, si los tienen, el mayor valor, como un duro, dos pesetas o una peseta.

56. Empleados tamén para facer filloas, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 84-85.

Sentada cabe su tienda la comercianta, van llegando las compradoras, siendo muchas veces muy grosero el diálogo que entre ellas se establece, y en el que suelen emplear las frases y modismos que oyen a sus madres o a sus vecinas.

Quejas de que da poco de un género, de que el peso es malo y las pesas no tienen el peso real. Si es caro o barato tal artículo, si la moneda es o no falsa, si pago todo o no, y otras lindezas por el estilo son el entretenimiento de aquellas muchachas más o menos crecidas.

RUEDAS EN PALOS⁵⁷

Muchos chicos se entretienen corriendo por las calles y las plazas y haciendo rodar al propio tiempo una rueda de madera, de mayor o menor diámetro, colocada en la extremidad inferior de una caña o palo, en la que hacen una muesca o entrada, y sujeta la rueda con un eje que agarran a cada uno de los brazos de la caña o palo, haciendo girar la rueda, rozándola contra el pavimento.

A veces se juntan dos o tres y se disputan a quién más corre y cuál rueda gira mejor.

Otro de los entretenimientos que hacen los muchachos es el llamado TENTE DEREITO, que confeccionan con la médula de una caña seca de maíz, para lo cual le mondan la cubierta exterior, que, o simplemente convertida la médula en un simple cilindro, o haciéndole con una navaja o cortaplumas una imitación a un hombre o mujer, le clavan en la parte inferior una tachuela de las que emplean para reforzar las suelas del calzado o los palos de los zuecos.

El monigote así confeccionado, por la diferencia de peso, siempre que se tire al aire o se le ponga cabeza abajo, él trata de ponerse derecho y de ahí el nombre de *tente dereito* que le dan a este juguete.

57. Semellante en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 29. Co nome de «Andacamiños» en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 20-21, e feita cun carrete de fio nas pp. 22-23. Co de «Tacatá», en *O libro dos xogos...*, cit.

ZANCOS⁵⁸

Enredo que en otro tiempo fue muy usado entre los muchachos, construyéndolos ellos mismos, buscando dos palos rectos, que robaban los lunes de los carros de retama, *xesta*, que vienen a vender para emplear en el fuego, y en el cual clavaban un trozo de madera en forma de trapecio o triángulo, más o menos bien labrado, para lo que aprovechaban una tabla gruesa de un cajón u otra cosa⁵⁹.

Subidos a ellos, corrían por plazas unos tras de otros, cayéndose más de una vez y llevándose un buen trompazo.

Hoy aparece uno que otro que lo construye en esa forma, pero la mayoría de los muchachos buscan o piden dos latas vacías de conservas o de pimientos, le hacen dos agujeros, uno a cada lado y cerca de la parte abierta; por ellos pasan dos cordeles, uno por cada uno, y cuyo largo es el de la altura de su cintura⁶⁰.

Ponen los pies encima de la lata y entre los dos cordeles que sujetan con la mano correspondiente al lado de la lata y así echan a andar y a correr.

TOROS⁶¹

Desde que en Galicia y sobre todo en Pontevedra se empiezan a dar corridas de toros aparece este entretenimiento, para el cual se reúnen varios chicos; uno hace de toro; los demás se distribuyen los papeles de espada, banderilleros y picadores, sirviéndose-

58. Feitos tamén de gallas de carballo. Aparecen recollidos en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., pp. 352-353, en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 32, en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 166, en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberero Balsa, *op. cit.*, p. 213, P. Veiga, *op. cit.*, pp. 63-64, e, co nome de «Chamancas», en X. Fuentes Alende, «Juguets artesanales...», *op. cit.*, pp. 51-52. Tamén en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, cos nomes de «Andas», «Tamancas» e «Tamancos», o mesmo que en *O libro dos xogos...*, cit.

59. Citado en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 166; en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberero Balsa, *op. cit.*, p. 213; en F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 366, e en F. J. Baquero Rotea, *op. cit.*, pp. 270-271.

60. Citado en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., p. 352, e en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberero Balsa, *op. cit.*, p. 213.

61. Para coñecer as orixes e o devir das corridas de touros en Pontevedra, véxase E. Parra Ferradáns «Parrita», *De mi agenda taurina. Historia de la Plaza de Toros de Pontevedra, 1892-1988*, Pontevedra, 1989.

les de capotes las chaquetas que previamente se sacan, de banderillas unos palos más o menos adornados, una espada hecha de barro y un pañuelo. Para imitar mejor, los picadores se montan en otro muchacho que hace las veces de caballo.

Hoy va por fortuna algo decaída la aficción y son pocos los que andan a los toros.

En un principio, imitaban la plaza, haciendo con piedras un gran circuito y toros y todo en la misma forma.

PÁJAROS. NIDOS⁶²

El andar a los nidos, es decir, ir por los caminos, por las huertas y por las robledas averiguando y buscando donde hacen sus nidos los pájaros, constituye uno de los entretenimientos de muy poco agrado para los padres de los chicos, pues es causa, con este motivo o con el de *ir a los grillos* de que tanto hablamos, de hacer *gatas* y no ir a la escuela o a la tienda, si es que empiezan a aprender algún oficio.

Para los muchachos es algo cara esta diversión, pues la mayor parte de las veces, por las causas antes referidas o por llegar a casa mojados o con roturas alguna de las prendas de vestir, les cuesta una *paliza* de trompicones o bofetadas, más o menos grande según el humor o genio de sus papás.

Para esta diversión pocas veces va uno solo; generalmente son dos y a veces van los que de antemano se dan cita y por la mañana temprano unas veces, en cuyo caso más de un día pasan sin comer por andar muy ufanados en la *busca* o por la tarde marchan por esos campos y mirando aquí dónde se mete un pájaro, tirando allí una piedra entre las hiedras o las zarzas para que salga, van de un sitio en otro hasta encontrarlos. Hay chicos tan expertos en conocer dónde los hay que son pocas las veces que se equivocan en sus averiguaciones.

Unos se contentan sólo con verle y lo dejan, pero otros, y esto es lo más doloroso, y que debiera estar totalmente prohibido,

62. Recollido tamén en V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, pp. 510-511, e V. Risco, «La vida de los niños...», *op. cit.*, pp. 246-248, X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 32-34, M. Pereira Figueroa, «El juego, el niño y su relación con la naturaleza», *Gallaecia*, 2, 1976, pp. 233-244, en concreto p. 239, X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 210, e P. Veiga, *op. cit.*, pp. 111-112.

puesto que acaban con los pájaros, que tan útiles son para el campo, les sacan si tiene huevos, los que la mayor parte concluyen por romperlos, a no ser en algunos casos que antiguamente los buscaban para sacarles su contenido por medio de dos agujeros en sus vértices y los guardaban para adornar las coronas de los mayos, que aun así y todo es un verdadero delito que debía castigarse.

Hay sin embargo algunos que los cuidan y están atentos a que los pajaritos sean grandes para después cogerlos, metiéndolos en una jaula y criarlos, sobre todo si son de rula, pardillo y jilguero.

GUERRAS O PEDREAS⁶³

Hoy en completo abandono esta clase de entretenimiento, que estuvo muy en boga a mediados del siglo XIX entre los chicos de un barrio en contra de los de otro o los del pueblo con una de las parroquias vecinas.

Juntábanse el mayor número de rapaces por uno y otro bando, llenaban de piedras y gujarros (pelouros) sus bolsillos y en el *Rouco*, hoy calle de Cobián, en el *Berrón*, en el *Campo de San Roque*, en *Campolongo* o en la parte de carretera de La Coruña que corresponde a la *Galera* y otros sitios algo desiertos, se ponían unos a un extremo y otros al otro y empezaban a tirar piedras y avanzaban hacia los contrarios, los que o bien se sostenían en su puesto o en vista del mayor número o destreza de los otros retrocedían y abandonaban su puesto, corriendo y escapando de los otros, que les perseguían tirándoles piedras hasta que se dispersaban o entraban en las calles más concurridas.

Más de una cabeza sufrió las consecuencias de este brutal entretenimiento, hoy, como dijimos, completamente abandonado.

Otras veces no era entre los chicos del pueblo, sino que éstos desafiaban a los de las aldeas y celebraban sus pedreas en algún campo cercano, empleando muchos de ellos la *onda (fonda)*⁶⁴, para tirar más desde lejos y de la cual había grandes tiradores.

63. Recollido en V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, pp. 528-529. Citado como «Guerra de pedradas» en E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, pp. 714-715.

64. Citada co nome de «Alfombra» en E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, p. 715. Recollida en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 26-27, e en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberner Balsa, *op. cit.*, pp. 202-204.

Las pedreas más celebradas y por decirlo así de *tabla* eran las que tenían lugar el Lunes de Pascua de Resurrección, en el monte de San Cibrán el día de su romería, la que, aunque entonces poco concurrida, la deshacían por completo. A dicha pedrea concurrían de una parte los muchachos del pueblo, sobre todo los del barrio de la Virgen del Camino, y los muchachos de Tomeza.

La otra tenía lugar el Lunes de Pascua de Pentecostés entre los de la Moureira y los del barrio de Canto de la Arena, Estribela y Placeres, en plena carretera de Marín y en el lugar antes citado y cuya romería acaban también por deshacer.

ONDAS (FONDAS)⁶⁵ Y TIRAGOMAS

Hasta últimos del siglo pasado, XIX, confeccionaban muchos chiquillos un objeto de tirar piedras lo más lejos o alto posible, los que llamaban *Fondas*, que era una simulación de las antiguas *Ondas*; para ello cogían un trozo de badana del tamaño de 7 u 8 centímetros de largo y de 4 ó 5 de ancho y de forma de casquete esférico o elipsoidal, atándole en cada extremo o vértice un cordel resistente y como de medio metro de largo; uno de ellos tenía en el extremo libre una asa para dar una lazada y sujetar la onda en el dedo medio de la mano derecha. Colocada una piedra o guijarro (seixo, pelouro) en la elipse de badana, cerrándola por medio de los dos cordeles, que se unen en la mano derecha, y le imprimían un movimiento circular a la *onda* por más o menos tiempo, según les convenía, y después dirigiéndole a un punto determinado soltaban el cordel libre y la piedra marcha con velocidad hacia donde la dirigiera si el muchacho era experto o a donde cuadrara si era poco práctico en ella.

Había entre ellos excelentes *onderos* y este instrumento lo usaban en las pedreas del campo.

Sigue construyéndose en esta forma como dijimos hasta últimos del siglo, en que aparecieron los desdichados.

65. Citadas en F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 367. Feitas de xuncos en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 88-89. De coiro e de casca de trobisco en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 66-69.

TIRA-GOMAS⁶⁶

Que construyen buscando en las ramas de los árboles dos que se unan formando un ángulo o arco de 25 a 30 grados, o haciéndolo con un alambre grueso de telégrafos, en esta forma los de madera y en ésta los de alambre (Lám. V); a los extremos de las ramas *a b* agarran una cinta o cordel de goma; cogen con la mano izquierda el aparato por el mango *e*; colocan una piedra pequeña o un trozo fuerte de papel enrollado; dirigen la vista hacia un pájaro u otro objeto y tirando con los dedos pulgar y medio de la derecha por la piedra colocada en la goma hacia atrás, o sea hacia ellos, todo lo que da la goma, suelta la piedra, la que marcha con una velocidad. Deben estar prohibidos por matar muchos pájaros con ellos.

CON PÉTALOS DE FLORES (CON FOLLAS)

En tiempo de primavera, cuando hay flores y sobre todo rosas, los chicos y chicas se entretienen en coger uno a uno los pétalos de una rosa y cerrando en forma de puño la mano izquierda, pero dejando una especie de tubo, formado por los cuatro dedos y la palma. En la parte superior y sobre el agujero formado por las dobleces del dedo índice y pulgar se coloca ciñéndole lo más posible un pétalo y con la mano derecha abierta se da de alto abajo sobre él un fuerte golpe para que la columna de aire que se empuja rompa el pétalo que da al hacerlo un estallido, que les alegra y entusiasma, cuanto más fuerte mejor, y en esta forma unos y otros pasan grandes ratos⁶⁷.

66. Cos nomes de «Tiratacos» e «Galla» en V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, pp. 510-511. Co de «Tiratacos» en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. III, p. 2511. En R. Pérez y Verdes e X. A. Taberner Balsa, *op. cit.*, p. 208, aparece tamén cos nomes de «Tirabalas», «Tirafondo», «Galla», «Tirapechas» e «Frecha». En M. Pereira Figueroa, «El juego...», *op. cit.*, p. 239, en X. M. Broz Rei, «Etnografía ...», *op. cit.*, p. 207, e en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 142-143, co de «Tirapedras», o mesmo que en *O libro dos xogos...*, *cit.*, no que se chama tamén «Tirador», «Tirafondas», «Tiratacos» e «Tiracroios». Con este e co de «Tirachinas» en F.-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 343. Só co de «Tirachinas» en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 153. Co de «Tirafonda» en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 132-133.

67. Citado en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, *cit.*, pp. 24-25. Recollido en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberner Balsa, *op. cit.*, p. 200, e en *O libro dos xogos...*, *cit.*

Deja por mar y si ves flojes, según las curvenas
y espesas dirijente ó au punto de temer, collaban
el cordel libre y la pira de macha con velas de, haom
cuando la dirijim de el macha era efecto de el dñe
cuando no era por macha en ella.
Habrán en he ella especie de dñes y este instrumento
estaban en las pira de el cayu.
Aguo en huanen en ate fuma tanto uallas del 19 de
en que apareceren los estorobos.

Ora-gomas

que usaban, tirando en las ranas de los arboles, de que
se usan para un arguete ó arco de 25 a 30 c. de
forma de los de madera, en este ^{de} ~~de~~ ^{de} ~~de~~ ^{de} ~~de~~
a los esteros de las ranas, adganar ^{de} ~~de~~ ^{de} ~~de~~ ^{de} ~~de~~
de gomas. Se ven en la mano seguida el aparato por el
mango e, colocan una pira de macha ó una pira de
el pira de macha, o bien la pira de macha ó una pira de
el pira de macha, por las de los macha de un pira de
la pira de macha en la goma haom abas ó sea haom de
todo lo que de la goma se llama la pira de macha con un
intención. Deber estar pira de macha pira de macha en ella.

Lámina V

Otro de los pétalos preferidos para esta diversión son los de las amapolas y adormideras, de las cuales luego hablaremos en otro concepto.

Otro modo de hacer *estallos* como ellos dicen o *croques* como dicen los aldeanos es el de coger una a una las flores de un ramo o espiga de la digital, sólo que hay que proceder en la forma siguiente: se coge una flor y con el dedo pulgar e índice de la mano derecha se cierra la boca del embudo que forma y llevándola con fuerza hacia el medio de la frente y en sentido perpendicular a ella se da contra ella un golpe y se hace estallar la flor, lo que es muchas veces algo doloroso, por lo que los chicos le llaman también *croques*, nombre vulgar en gallego de esta planta⁶⁸. Los pétalos de las amapolas fueron empleados entre los romanos como horóscopo de sus amores, para averiguar el mayor o menor cariño de los amantes.

Proceden en la misma forma, es decir, colocando el pétalo sobre el puño, dando el palmetazo con la mano derecha, y observan el sonido más o menos fuerte que da al romperse o *estallar*⁶⁹. Si el estallido es fuerte, señal es que es muy amado, siendo indicio de que el amor sería enfriado si era poco sonoro o fuerte.

De todo esto sólo queda al presente el de emplearlos sólo para estallarlos, quedando alguno que otro que lo emplean en el sentido amoroso, que posteriormente se hizo y hace con los pétalos de las rosas, cogiendo una rosa y sacándole los pétalos uno a uno, diciendo al propio tiempo *sí*, *no*, hasta que quedaba completamente sin ellos, siendo señal afirmativa o negativa si el pétalo final coincidía con una de las dos palabras.

Otras veces, en vez de hacerlo con las rosas, lo hacían cogiendo el globo blanco que forma el fruto de la planta espontánea de la familia de las compuestas especie *Dens leonis*⁷⁰, y soplán-

68. Citado en Fr. Martín Sarmiento, *Catálogo...*, cit., p. 154, con outros nomes. Citado en F. Bouza Brey, «Nombres y tradiciones de la digital en Galicia y Asturias», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, t. VI, cuad. 1, 1950, p. 10. X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 24-25, M. Pereira Figueroa, «El juego...», *op. cit.*, p. 236, C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 169, e X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 78-79.

69. Recollido en V. Risco, «Sobre la vida de los niños...», *op. cit.*, p. 234, en R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, p. 200, e en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 109-110.

70. «Dente de león» ou «achicoria amarga».

dole con fuerza; si al hacerlo caen todos es señal de [espazo en branco] en caso contrario⁷¹; planta que abunda mucho en los campos y orillas de los caminos.

NADARSE

Así dicen los muchachos por el tiempo del verano, cuando van al mar o al río a bañarse, lo que les sirve de pretexto para enredar y divertirse dentro del agua.

Despojados de sus ropas, que ponen a buen recaudo por si hay algún chusco, que suele haberlo, que por hacerles *rabiar* o desesperar les esconden o marchan con la ropa, se lanzan al agua y después de darse un buen chapuzón empiezan entre ellos a quién va más lejos, quién resiste más tiempo bajo el agua y en esta forma sale más lejos, a lo que llaman *dar un gurgullo*, quién se tira de lo alto cayendo en el agua de pie, quién dando una vuelta en el aire y otras evoluciones parecidas, hasta que se cansan y salen.

Muchos piden que les echen monedas y van a cogerlas al fondo, consistiendo esto un entretenimiento no sólo para ellos sino para los que les echan los cuartos o están mirando como los cogen.

SALTOS DE PEIXES⁷²

Otro de los entretenimientos que hay en las playas y riberas es el de hacer saltar trozos de tejas o piedras planas en la superficie del agua, entretenimiento que hacen muchos después de tomar el baño y otros que no lo toman y esperan por los que están en él.

Para ello buscan en la playa unos trocitos de teja, muchos de ellos ya gastados por el roce del agua, o piedras adelgazadas por dicha causa y cuyo tamaño es el de un duro o poco más. Cogidas estas piezas, las toman por sus bordes entre los dedos índice y pulgar e inclinándose un poco hacia abajo lanza la teja hacia la superficie del agua, que para esto tiene que estar muy plana, procurando que resbale sobre dicha superficie por efecto de la elasticidad y la

71. Divertimento citado, pero non co sentido amoroso, por X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 9.

72. Co nome de «Lanchelas» e, para Pontevedra, co de «Bôlos», en Fr. Martín Sarmiento, *Catálogo...*, cit., pp. 163, 341, 445 e 448.

teja salta dos o tres veces, haciendo círculos cada vez, hasta que cae al fondo, volviendo a repetir la suerte varias veces.

CEREIXAS

Además de emplear las cerezas en el juego *da pinchiña* (vid.) y de aprovechar los pedúnculos o *rabos* para construir las horcas para las moscas (vid.), las emplean también en los siguientes pasatiempos.

Uno de ellos consiste en que el muchacho dueño de varias cerezas, que coloca por lo general en la gorra, va comiendo una a una y las *pipas* o semillas, *petitas* o *carabuñas* en gallego, las lanza con toda fuerza al aire, oprimiéndolas con los pulpejos de los dedos pulgar e índice⁷³, y otros chicos tratan de cogerla en el aire antes de que pueda caer en el suelo, dándole en caso de cogerla una cereza al afortunado.

Otro entretenimiento es el de proceder en igual forma y manera de lanzarla al aire, pronunciando el siguiente pareado en gallego: *Carabuña, Carabuña / vai buscar túa nai á Cruña*. Pareado que muchas veces emplean los muchachos en la primera forma descrita.

Las muchachas y los niños pequeños emplean las cerezas para adornar sus orejas, colgando de ellas dos cerezas cuyos pedúnculos estén unidos, imitando con ello a unos pendientes⁷⁴.

GRILLOS (GRILLOS)⁷⁵

Allá por los meses de mayo y junio el gran entretenimiento de los muchachos es la caza y conservación de los grillos, viéndose por los montes y los campos, juntos o dispersos, andando con cuidado a unos y de rodillas a otros, y en las casas colgadas de las ventanas una o más jaulas de cartón, en las que cantan prisioneros dos o más de estos animalillos.

73. Recollido en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 26, e en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberero Balsa, *op. cit.*, p. 202.

74. Citado en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 15.

75. Recollido en V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, pp. 507-508, e V. Risco, «Sobre la vida de los niños...», *op. cit.*, pp. 240-241. Tamén en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 33, e en M. Pereira Figueroa, «El Juego...», *op. cit.*, pp. 243-244.

Reunidos los chicuelos en bandos de dos, tres o cuatro, rara vez pasan de este número, marchan al campo, haciendo *una gata* en la escuela, que en esta ocasión, como en la de buscar nidos, es cuando más veces faltan a dicha obligación, dejando, como ya dijimos al hablar de dicho entretenimiento, de comer, lo que después les cuesta una paliza de sus padres.

Muchos de ellos construyen, o bien en casa o bien la van haciendo por el camino, una especie de jaula interina, para traerlos a casa, la cual confeccionan con un trozo de caña, entre dos nudos, quitándole uno de ellos, que servirá de boca, y o bien le hacen dos o tres agujeros con una navaja para que respiren o los más curiosos y habilidosos rasgaban casi hasta el nudo inferior en varias cachas, que abrían un poco; por medio de un tapón de corcho se imposibilitaba el que los bichos se les escapasen⁷⁶.

En una u otra forma metían una rama o dos de *serradela*⁷⁷, que cogían en los campos que por dicha época abunda en las cercanías, para que les sirviese de alimento, planta que llevaban también para casa para ponerles en las jaulas verdaderas.

Los que no hacían esto traían los grillos dentro de la gorra, que ponían con cuidado en la cabeza para que no les cayesen.

Ya en el campo o más bien en el monte, se provistaban de dos o más pajas, de tallos secos, de las muchas especies de gramineas que por allí abundan y que tienen muchas de ellas una altura de cerca de cuatro decímetros, y empezaban a buscar los *nidos* o galerías en que dichos insectos se guarecen, guiándose para ello por el canto y yendo hacia el sitio sin hacer ruido con los pies.

Encontrada la entrada de la galería, se ponen de rodillas o en cuclillas, e introduciendo una de las pajas, hurgan con ella hasta que salga el *grillo*, que ya fuera del agujero cogen con la mano y lo meten ya en la jaula provisoria o ya dentro de la gorra, y pasaban a otro sitio, hacen lo propio, hasta reunir más o menos según fuesen los deseos de cada uno.

76. Semellante, citada en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 33-34. Grileiras feitas de cana e de xunco en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 98-99 e 100-101, e sinxelas, dunha caixa, en M. Pereira Figueroa, «El juego...», *op. cit.*, p. 243.

77. Planta herbácea da familia das leguminosas, espontánea ou cultivada para forraxe dos animais, citada en I. Alonso Estravis, *op. cit.*, t. III, p. 2371.

Alguna que outra vez, y no teniéndose paja a mano, lo que hacen es mear hacia el orificio, para que entrando en la galería la orina salga el grillo y lo cogen y guardan⁷⁸.

Como cada uno está en sitio diferente, el que primero coge uno grita a los demás *xa teño un*, si es que alguno de otro sitio por molestarlo aunque no tenga nada, o en efecto teniéndose, *eu xa teño dous*.

El gran mérito entre ellos es coger muchos machos y sobre todo coger un *rey*⁷⁹ y a no ser esto una pugna que ellos distinguen por tener.

Las cajas definitivas y que hacen para tenerlos en sus casas las construyen hoy en día con cartones que piden en los comercios de telas, dándoles diferentes formas, según sea la destreza del muchacho y el gusto artístico que demuestre. Las hay muy curiosas. Y las cuelgan por el día por fuera de la ventana o en el balcón.

En las puertas y ventanas les colocan trozos de cristales y dentro le echan la *serradela* o trozos de hojas de lechuga.

Hoy en día en los comercios de juguetes ya venden jaulas más o menos artísticas con este objeto.

DISCO PLOMO GIRATORIO⁸⁰

Constituye este juguete de entretenimeinto un disco de plomo del tamaño y grueso de una moneda de diez céntimos, al cual le hacen dos agujeros en el centro, uno cerca del otro, como a un centímetro

78. Dúas fórmulas que recitaban para que saísen, en F. Bouza Brey, *El lagarto en el folklore gallego-portugués*, Braga, 1949, p. 9. Outra en M. Pereira Figueroa, «El juego...», *op. cit.* p. 244.

79. Leva no lombo o debuxo dun R, a diferenza do macho «príncipe», que mostra un P. M. Pereira Figueroa, «El juego...», *op. cit.*, p. 244.

80. Citado co nome de «Corrupio», feito cun anaco dun prato, en Fr. Martín Sarmiento, *Catálogo...*, cit., pp. 160-161 e 328, e co de «Funga gatos» en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., p. 352. Co de «Botón zumbador» en X. M. Broz Rei, «Etnografía ...», *op. cit.*, p. 211, e co de «Botón» simplemente en F.-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, pp. 379-380. Co de «Zoadeira» en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 149-150, en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 154-155, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 132-133, que o denominan así mesmo «Rinrán», e en *O libro dos xogos...*, cit. Tamén co de «Zoadeira» e feita cunha noz baleirada, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 138-139. Distintas variantes recóllense, co nome de «Cernidoira», en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberner Balsa, *op. cit.*, pp. 189-190. Citado tamén en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 14.

de distancia y en la misma línea; introducen por ellos las dos ramas de un cordel doblado y pasadas por cada uno de ellos las unen luego formando una cuerda sin fin, colocando en su parte media el disco.

Enganchan los extremos de la cuerda en el dedo índice de cada mano, convertido en gancho, para lo cual lo doblan hacia adentro y refuerzan el seguro con el dedo pulgar. Dejan que el peso del disco haga formar un poco de comba a la cuerda inferior, e imprimiéndole con ambas manos un movimiento circular de fuera a dentro o viceversa las dos ramas de la cuerda se entrelazan, formando una espiral, que al poner tensa la cuerda recobra su primitivo estado, haciendo girar el disco, y entonces lo que hace es aproximando y separando un poco las manos se convierte en una verdadera ballesta y está todo el tiempo que se quiera girando.

Algunas veces se desafían dos muchachos y se acercan sus respectivos discos hasta que se choquen y uno de ellos queda inutilizado, lo que constituye para el vencedor una gran victoria.

Algunos malintencionados lo pasan girando por muy cerca de los pelos a las chicas o muchachas que tengan el pelo largo y les arrancan algunos cabellos, lo que hace que las otras chillen y griten y alguna les largue alguna pedrada.

Cuando no tienen a mano un trozo de plomo con que formar el disco, lo construyen con hoja de lata y en algunos casos emplean para ello uno de los botones grandes y chatos de pasta o asta de los gabanes, sólo que en este último caso en vez de cordel emplean un hilo grueso.

DE CARNAVALES

Por el tiempo de *Carnaval* además de los juegos de *correr el gallo*, *de los pucheros* y *de la rosca* que hemos descrito entre aquéllos⁸¹, hay varias costumbres que sirven de entretenimiento a los muchachos y aun a los mayores para pasar las tardes, sobre todo en los años en que no *hay que ver*, como comúnmente dicen, cuando no hay comparsas o éstas son de poca o ninguna importancia.

81. Isto quere dicir que o apartado referente a xogos «de Entroido», que na ordenación que ten o conxunto do traballo figura como penúltimo e nesta edición como último, foi escrito antes do que figura de primeiro.

Jeringones⁸²

Antiguamente, una de las costumbres que había era la de andar a lavativazos o jeringones; los hombres desde la calle y las mujeres desde las ventanas y balcones, ocultándose éstas tras las contras o las ventanas, ellos en los portales, y aprovechando un descuido para remojarse los unos a los otros.

En esta diversión, como en otra que consistía en tirar a las ventanas y balcones huevos de gallina para ¿escalfarlos? si era posible en el cuerpo de los que en ella estuviesen, no sólo tomaban parte las gentes del pueblo sino también los señoritos, siendo de advertir que entonces los huevos iban sumamente baratos y costaban cuando más un cuarto uno de ellos, que venía a ser unos dos o tres céntimos de peseta.

Los muchachos, como no se podían permitir el lujo de que les alquilaran o prestasen una lavativa de las que entonces empleaban, que eran de plomo y grandes, los algo pudientes las compraban de hoja de lata y los demás, y éste era el verdadero entretenimiento de los muchachos, los construían de caña, para lo cual buscaban o escogían un trozo de caña entre dos nudos, que procuran estén muy separados, le cortan uno de ellos y al que queda le hacen con un alfiler grueso o una horquilla un agujero en el centro.

A un trozo de palo delgado, media vez más largo que el largo de la caña, le colocan en un extremo, enrollándolo bien sobre él, un poco de lino o estopa en hebra y en caso necesario un pedazo de lienzo en forma de cruz, y le dan el grueso conveniente para

82. Citados como «Cichotes» en V. Risco, «Sobre la vida de los niños...», *op. cit.*, p. 233, en F. F. A., entrada «Antroido», *Gran Enclopedia Gallega*, t. II, p. 121, en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 28, en X. M. González Reboredo e X. R. Mariño Ferro, *Entroido en Galicia*, A Coruña, Deputación Provincial da Coruña - Instituto de Estudios Gallegos «P. Sarmiento», 1987, p. 32, e en F. Cocho, *O Carnaval en Galicia*, Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 1990, p. 299. Feitos de sabugueiro, e co mesmo nome, en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, p. 551, en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. I, p. 607, que tamén lle chama «Cichón», e en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberbero Balsa, *op. cit.*, p. 208. De cana, e co nome de «Cichón», en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 152, e en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 135-136, que tamén lles chama «Cichotes», igual que en *O libro dos xogos...*, cit., nomes ambos aos que se lle engade o de «Chicrón» en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 66-67.

que entre en el agujero de la caña, ni muy apretado ni flojo, constituyendo esto el émbolo de la jeringa, que queda terminada.

En el pilón de una fuente, o lo que era peor en un charco o poza de la calle, lo llenaban con el agua contenida en dichos lugares, haciendo la succión como en las antiguas lavativas, y una vez llena la jeringa se la lanzaban a la cara o la cabeza a las pobres paisanas y criadas de servir y aun a las señoras.

Limonazos

Otro de los entretenimientos brutos carnavalescos consistía en partir o aprovechar los limones que hubiese semiusados ya para extraer su jugo o bien para fregar, y arrojarlos a la cabeza de unos u otros, que más de una vez dieron de frente en la cara y causaron algunos desperfectos.

Borradelas⁸³

Otra diversión sucia con que divertían mientes ¿conocemos? y que consistía en traer en los bolsillos o en cartuchos una cantidad mayor o menor de harina triga o ceniza y cogiendo un puñado en una o en las dos manos ir por detrás de un hombre las mujeres y de una mujer los hombres, frotarles la cara con ella, dejándosela toda llena de harina.

Otros empleaban el negrín de los pucheros de barro y los marineros sobre todo una mezcla de negro de humo y aceite o grasa, lo que como debe comprenderse era terrible.

Los jeringones, los huevos, los limonazos y las borradelas eran todos los años prohibidos por las autoridades, para lo cual en tiempo oportuno publicaban su correspondiente bando prohibiéndolos, y además los *burros* y los *rabos*, y [1 palabra ilexible] con penas y multas, pero a pesar de todo no pudieron verse desterradas hasta el año de 1876, 77 y 78 en que con motivo de las fiestas carnavalescas del Urco por ir muy caros los huevos dejaron de ejecutarse y hoy en día fueron sustituidos por las *serpentinatas* y más que nada por los *confetis*.

83. Citado en F. F. A., entrada «Antroido», *op. cit.*, p. 121. X. M. González Reboredo e X. R. Mariño Ferro, *op. cit.*, p. 31, F. Cocho, *op. cit.*, pp. 77-80 e 298.

Burros⁸⁴

Éstos aún hoy perduran, lo mismo que poner los *rabos*, pero que sólo lo ejecutan los chicuelos.

Los *burros* los construyen cogiendo un trozo de paño como de 10 ó 12 centímetros de largo y 6 ó 7 de ancho y después de dibujar en él con tiza la figura más o menos aproximada de un borrico, lo recortan, le atan un cordel algo largo en la cabeza y pintándolo con polvo de tiza o con harina y lo lanzan a los vestidos del transeúnte, sobre todo en las espaldas y parte trasera de los vestidos, celebrando mucho entre ellos este entretenimiento.

Los muchachos y muchachas ya pasados de veinte y dieciocho años mandan dentro de un sobre a sus convecinos y amigos, ellas a ellos y ellos a ellas, una figura de un burro pintada en un papel, y más que nada unos *burros* impresos que con versos o *versos* adecuados vendían en muchas imprentas y librerías⁸⁵.

Rabos⁸⁶

Poner *rabos* a los transeúntes es una diversión muy celebrada por muchachos y muchachas, mayores y pequeños, valiéndose para ello de recortar un papel alrededor en forma de cinta, que suelto es más o menos largo, y colocándole a uno de sus extremos un alfiler convertido en gancho, ir por detrás de una persona y clavarlo, con cuidado de no ser sorprendido, a la chaqueta, gabán, vestido, y luego de conseguido gritan ellos y los niños: *Lagarto, lagarto; que lo lleva, que lo lleva*; y así le van ¿chillando? hasta que se aperciben de ello, tiran el papel o un amigo se lo arranca. Otras veces, en vez de hacerlo en forma de cinta lo hacen con un trozo de papel simplemente, sujetándolo con un alfiler.

84. Citados en F. F. A., entrada «Antroido», *op. cit.*, p. 121, en X. M. González Reboredo e X. R. Mariño Ferro, *op. cit.*, p. 32, e F. Cocho, *op. cit.*, pp. 300-301.

85. Consérvanse exemplares destes na Colección Casal do Museo de Pontevedra, Carpeta 21-40.

86. Citado en F. F. A., entrada «Antroido», *op. cit.*, p. 121, e en F. Cocho, *op. cit.*, p. 300. Co nome de «Correr as maulas» en A. Cortizas, *op. cit.*, p. 97.

Mascaritas

Así llaman los chicos a colocar un trozo de papel, haciéndole con los dedos o con una tijera unos agujeros para los ojos y la boca, atándole con unos hilos, en vez de los disfraces de este tiempo.

CARRACAS⁸⁷

Las carracas sólo aparecen en escena desde Domingo de Ramos hasta Pascuas, por ser uno de sus destinos el hacerlas sonar en las *Tinieblas* de Semana Santa.

Las mejores eran construidas por los carpinteros, pero la mayoría de los muchachos de los barrios bajos las construían ellos mismos, haciendo en un palo con una navaja y el trozo superior de él una entrada en forma de rueda dentada, o ésta la construían a parte y la colocaban en un palo, y luego con dos tablas de 4 centímetros de ancho y de un largo de 15 centímetros las unían por uno de sus extremos por medio de un taco de madera en el que las clavaban y con otra tabla más delgada y del ancho del espacio que quedaba entre las dos tablas, que clavaban, en sentido vertical a las otras, le hacían un agujero, algo mayor que el grueso del palo y por el cual introducían el palo que tenía la rueda dentada, dejando ésta entre ambas tablas y clavando por encima de la tabla superior un clavo que la atravesase de parte a parte, para evitar que la carraca subiese o bajase. La tablilla que hacía de lengüeta la pasaban oblicua al huso, es decir, que el extremo clavado quedaba por ejemplo en el lado derecho y el extremo libre venía al izquierdo, quedando su borde descansando en uno de los dientes.

87. Diferente de «Batebate» e semellante á «Roncha» citados en Fr. Martín Sarmiento, *Catálogo...*, cit., pp. 160 e 328. Exemplo en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberero Balsa, *op. cit.*, p. 207. Citado en F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 383. Como instrumento empregado nas igrejas durante a Semana Santa e tamén como xoguete de nenos, en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, p. 500, quen tamén a recolle como «Matrícola», *op. cit.*, t. II, p. 601, e como «Roncha», *op. cit.*, t. III, p. 295. O mesmo en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. I, p. 526, que tamén a recolle como «Matraca», *op. cit.*, t. II, p. 1707, como «Matrícula», *op. cit.*, t. II, p. 1708, e como «Roncha», *op. cit.*, t. III, p. 2296. En X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 40-41, tamén co nome de «Rincha».

Los más pobres las construían haciendo el palo igual, pero en vez de tablas cogían un trozo de caña, que dividían en cuatro partes o cachas, le sacaban una, quedando dos paralelas, que agujereaban para pasar por el palo, y la tercera que hacía de lengüeta⁸⁸.

Hoy ha desaparecido por completo este juguete.

TABLILLAS⁸⁹

Hubo una época al final del siglo pasado XIX que los muchachos hacían dos tablitas de 15 a 20 centímetros de largo y de 3 ó 4 de ancho, y metidas una entre la unión del dedo índice con el mayor y la otra entre el mayor y el anular, que quedan así sujetas por la mitad de su largo y lo bastante prietas que no caigan, pero que puedan girar lo bastante para que imprimiendo a la mano un movimiento de vaivén se toquen la una con la otra y suenen como castañuelas.

PAJARITAS⁹⁰

Para ejecutar este entretenimiento se toma un trozo de papel, ni muy fuerte ni muy sencillo, de forma exactamente cuadrado como la figura 1^a (Fig. 9), al cual se le dobla por la mitad DE , quedando reducido el papel a la figura $DOEFGH$; se vuelve a doblar por OG , quedando en la cuarta parte de su tamaño y forma $OEGH$.

Se doblan luego los vértices A , C , F , H hacia el vértice o centro O por las líneas de puntos BE , EG , GD , DB , para lo cual se doblan primero las dos que quedan al exterior y luego se abre y dobla en el otro sentido, doblando entonces los vértices quedando el papel como la figura 2^a (Fig. 10); por un lado se dobla luego por las líneas de pun-

88. Descrita en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 42-43.

89. Co nome de «Tarrañuelas» e feitas de tella, citaas Fr. M. Sarmiento en «Conjeturas para establecer algunas etimologías de diferentes voces que se usan en España», recopilada en *Colección de las Obras del P. Maestro Sarmiento*, t. 2, fol. 130v, manuscrito no Museo de Pontevedra. De cerámica, de ósos de costelas e logo de madeira, en Fr. M. Sarmiento, *Colección...*, cit., pp. 428-429. Como «Tarrañolas», e de tella, en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. III, p. 359. Tamén como «Tarrañolas» e de madeira en M. Pérez Lorenzo, «Panorámica del instrumental musical popular en Galicia», en *Galicia. Antropología*, t. XXV, *Marineros. Creación estética*, A Coruña, Hércules de Ediciones, S.A., 1997, p. 364, e en X. López González e X. M. García, *op. cit.* II, pp. 116-117.

90. Citadas dentro do apartado de «cocotoloxía ou papiroflexia», en F.-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 380.

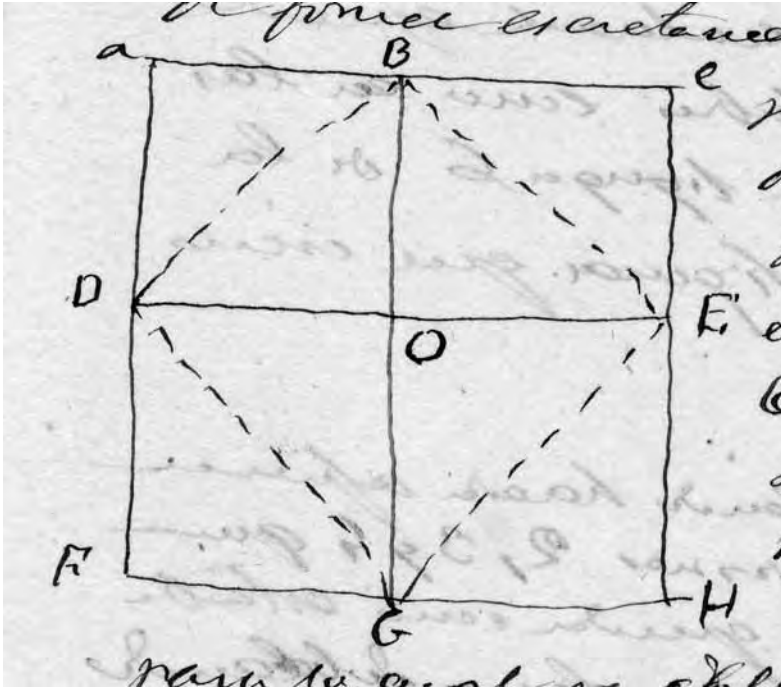


Fig. 9

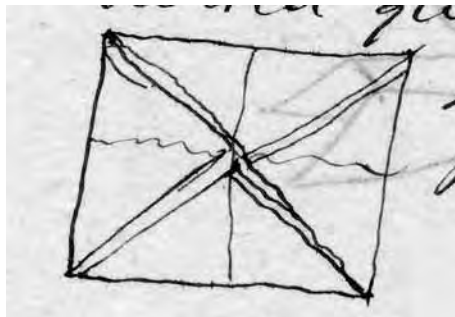


Fig. 10

tos en cuatro partes, quedando otra vez reducido a su cuarta parte, en la forma de la figura 3, dejando para la parte interna las puntas antes dobladas. Se vuelven otra vez a doblar los vértices libres por la línea de puntos, o sea, la mitad, quedando el papel por un lado con esta forma (4) y por el otro lado en la siguiente (5) forma. Se dobla luego por el lado de la figura 4 en otras cuatro dobleces para que como anteriormente quede con 4 lados y se doblan los ángulos libres como en las otras veces, quedando el papel en la figura 6, de la cual se sacan luego las figuras que iremos describiendo (Lám. VI).

Pajarita

Que se confecciona desdoblado hacia afuera y luego hacia abajo las divisiones 2, 3 y 4, quedando en forma de picos, y sólo queda como estaba la doblez 1^a. Se toman las puntas laterales y doblando el cuadrado que queda por e 4 queda construida la *pajarita* en esta forma figura 7. En vez de deshacer tres dobleces como en la figura anterior, sólo deshacen una, la cual se dobla en forma de punta de lanza, quedando en esta forma (Fig. 11), doblan hacia abajo las dobleces a y b quedando perpendiculares y la doblez c se abre, formando un rectángulo que se dobla hacia arriba y queda esta figura (Fig. 12), a la que



Fig. 11

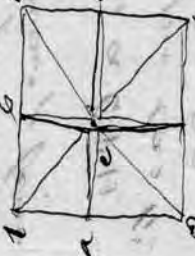


Fig. 12

las vertices todas pigan 3 de lados para la parte interior
 y no las puntas en las dobladas. Se vuelven otra vez
 de doblar las vertices sobre p y se hacen 2 puntos
 sea la neta quedando el papel por en lado.



firmen y por el otro lado en la parte
 de doblar luego por este otro lado. en
 otros acata dobles para que como adelante quede
 en 4 lados y se doblan los ángulos sobre como en las
 otras veces quedando el papel a la figura 6 de la



Pajante

que se confecciona desdoblado haas a hacer
 y luego hacia abajo las orillas 2, 3 y 4 que
 donde sea ~~parta~~ firmen a 7000 y solo queda como estaba
 la dobla 1°. se toman las puntas laterales y doblando
 el cuadrado que queda p y 4 queda sustituido la parte
 neta en esta forma. figura 7 (10)



Lámina VI

denominan *Carro*, haciendo de ruedas las dobleces *a* y *b*, y para imitar un carromato hacen una cubierta con una tira de papel del ancho del hueco que dejan las ruedas, tira que doblan en sus extremos haciendo punta [debuxo].





La *Mesa* queda formada deshaciendo todas las dobleces de la figura 7 y queda en la forma de la figura 8, que doblando por uno de sus diámetros transversales queda en la forma 9, y doblando hacia abajo los dos triángulos *a* se forma el *Candil* 10, y dejando los triángulos *a* tal cual están y cogiendo cada uno de ellos con los dedos pulgar e índice de cada mano e imprimiéndole un movimiento o tirando suavemente por ellos hacia abajo se aproximan los lados *b* y *c* quedando en la forma 11 mirada de frente y de lado en ésta 12 e imprimiéndole un movimiento de báscula cierra y abre los lados *a* y *b* figura 12, imitando la boca de un pez cuando la abre y cierra, por lo que a esta forma dicen el nombre de *boca de peixe* (boca de pez) (Lám. VII).

Doblando esta figura, quedan las cuatro puntas hacia arriba (13) y doblando hacia abajo las dos de cada lado queda en esta forma (14) por un lado y por el otro en la siguiente figura 15, a que denominan el *Ancla* por el parecido con ella (Lám. VIII).

Levantando hacia arriba las dobleces *a* y *b* de la figura 14 y desdoblando hacia afuera el triángulo que en cada lado, doblando su vértice superior hacia afuera y los laterales hacia el centro queda el papel doblado la doble *a* en esta forma 16, doblando luego el lado *a* por *b* y *c* hacia arriba y sobre sí queda 17; se procede igual con la doblez *b* y quedará en la forma 18; se toman las dobleces superiores *a* y *b*, se tira por ellas hacia afuera y resulta la forma de un *Cajón* en esta forma 19 (Lám. VIII).

Volviendo a cerrar las dobleces *a* y *b* y dejando el papel en la forma otra vez de la figura 18 y se doblan verticalmente los lados *a* y *b* hacia atrás y por la línea de puntos, se tira cogiéndolos por su parte media hacia afuera, con lo cual las dobleces que en forma de picos hay en el interior se doblan hacia arriba, quedando entonces el papel en la forma de la figura 20 a que denominan el *espejo* o *espello* (Lám. IX).

Juegos ayfautlos y a unidados
 Parat ayre y antrelas mte
 Zapatas (9)

La cosa quide finare decaudo boren tar dobles
 a la figura 7 y quide en la figura 8. Que
 doblado por cada a un doblado tres ves. Lo que
 6 y en la figura 9 doblado hacia abajo lo doblar
 2 y queda en la forma el  y en la
 la tranga la a del cual esta y ay' a un doblado cada uno de
 ellos en los orden pulgare indice d cada mano e ayse
 mundo en moito a  por ellos toaca
 a tope de apuntes en los lados  y se quedara en la
 17 a figura  y ayse a tope a tope
 e ayse un doblado  y
 abra los lados a y b figura 12 y simular la boca a un por
 quedara la abra y ayse por lo que a tope figura
 11 en el mundo de boca de peipe avende ser
 doblado este figura  y quedara las cosas juntas cada
 acuba  y doblado hacia abajo la des

de cada lado queda en esta forma  por un lado
 y por el otro en la 17ta figura 18 a que se
 nombran el chuda por el marco (en ellas)

Después habrá que las dobles 9, 10 & la 11 que
 cada doblado hacen a fuera el marco que se hará
 lateral haber el centro queda el papel doblado en

doble a a este forma  doblado luego el lado a por
 b y e hacen a este  y ahí si queda 17 se

mide igual que lo doblar  y quedara en
 la forma  se toma las dobles superiores a, b y se tira
 por ellas hacia afuera y se quite la forma de esta
Caja es esta forma 

l'obrar a cerrar las dobles a y b y expende el
 papel en la forma otra vez a la figura 18 y se doblar
 verticalmente los lados a b hacia afuera y por la línea
 de puntos se tira copandolos por un parte queda



Se dobla hacia afuera los lados *a* y *b* por la línea de puntos *a* y *b*, quedando reducido (21) y cogiendo los ángulos 1 y 2 con los dedos pulgar e índice de cada mano se tira hacia afuera y abajo hasta que quede esta forma (22), poniéndola de costado y moviéndola por la parte superior queda en ésta (23), y entonces se desdoblan hacia arriba y afuera las dobleces 1 2 3 4, quedando entonces formado el que llaman *Barco inglés* en la figura 24, que es la última figura que suelen hacer, debiendo advertir que para cada figura que hacen cogen un nuevo papel si es que quieren tener de cada uno un ejemplar (Lám. IX).

Los muchachos pequeños suelen hacer las verdaderas pajarritas (figura 7) bastante grandes y atándole un hilo al pico las ponen en el suelo y tiran por ellas, andando con ellas a los caballos.

MONECAS - MUÑECAS⁹¹

Este entretenimiento es el más común entre las muchachas y niñas, siendo el primero en orden a verificarse, pues puede asegurarse que no hay niña de pobre o de rica que no se hubiese pasado las horas entretenida, ya sola, ya con sus amigas o compañeras de escuela, jugando a las muñecas, ya fuesen éstas compradas, ya hechas de trapo o ya confeccionadas para el momento, enrollando un pañuelo o una toalla y haciéndose la ilusión que era una verdadera muñeca.

Hoy en día sólo las niñas de familias muy pobres dejan de tener una muñeca, más o menos grande y de más o menos precio, de las que se venden en todas las tiendas o comercios de juguetes, causa por la cual son pocas las construidas de trapos.

Antiguamente y antes de venderse las que vienen de fábrica, las mamás, o las hermanas o las muchachas, si para ello tenían habilidad, hacían sus muñecas como hoy las forman las de las familias pobres, cogiendo varios retales de lienzo, en el que con lana mala o restos de trapos viejos empezaban por formar una bola, que represen-

91. Citadas cos nomes de «Monecra» e «Monéquera» en Fr. Martín Sarmiento, *Catálogo...*, cit., pp. 154-155 e 317. Como «Boneca», feita dun carozo de millo, en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 23. Como «Boneca» en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 85-86, que tamén cita, pp. 107-108, a «Boneca de millo», o mesmo que en *O libro dos xogos...*, cit. Tamén de millo, como «Boneco», en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 26-27, e como «Moneca», 90-91, así como a de trapo, pp. 92-93.

pregn importantes y de muchaditas
Paratropism y subitivamente (3)

hacia afuera, a lo cual las ^{ordenas} que entran de
mas hay en el interior, se dobla hacia adentro que
sacando entonces el papel se la forma de la figura



20 a' que elabonan el espago de espago
se dobla hacia afuera los lados a y b por

la linea de puntos a y b quedando notorio!



copmudi los angulos 1 y 2 con los otros plaga
modo de cada mano se tra hacia afuera y abajo



hasta que quede esta forma. quedando de res-
tado y inguiria por la parte superior queda en
esta 23 y entonces se desdobla hacia adentro y



afuera los dobles 1-2-3 y 4 quedando entonces for-
mado el que llaman Barran ingles en la figura 24



que la tiltro figura que se ve en la figura 24

ta la cabeza, atándola con un hilo grueso; el resto del trozo de lienzo que quedaba le volvían a colocar más lana o trapos, pero no ya en forma de bola, sino más alargada, y en forma de *morcilla* o *chorizo* como ellas decían; le ataban en la parte inferior con otro hilo y quedaba formado el cuerpo, con la cabeza unida a su parte superior, haciendo de cuello la parte entrante que resulta de la atadura con el hilo.

Aparte se formaban los brazos y piernas, con trozos de lienzo enrollados y cosidos luego al cuerpo, quedando un monigote completo, al que luego con una pluma de escribir mojada en tinta le pintaban los ojos, nariz y boca, pasando luego a confeccionar las ropas para vestir las.

Esta operación era y es de gran agrado para las muchachas y además de gran habilidad, pues con ella dan a conocer la mayor o menor disposición que hoy o mañana tengan para confeccionar los vestidos de sus hijos.

Para hacer los vestidos reunían todos los retales sobrantes de telas que quedaban de los vestidos de los mayores o los pedían a sus amigas y compañeras, y es de ver el mayor o menor gusto artístico que ellas demuestran, eligiendo éste o el otro retal para éste o el otro traje o pieza de valor, la mayor o menor destreza que demuestran al cortar las prendas y confeccionarlas luego.

Terminada la muñeca, pasaban a construirle la cama y hacerles su casita, para lo cual, y sobre todo para la cocina, compran en las tiendas de loza unas piecitas de barro que en pequeño tienen la forma de ollas, pucheros, tazas, platos, y entre unas y otras hacen las visitas y arreglan sus enseres, empleando para ello las frases y palabras que oyen a sus padres.

Curioso es también verles confeccionar el alimento o *comida*, como ellas dicen, para sus muñecas, con migajas de pan, si se trata de sopas, y con trozos de hojas de verdura y patata si se trata del cocido u otra comida.

AS CUNAS - SERRA, SERRA, MIÑA CARABELA⁹²

Este juego, que en castellano se llama de las *cunas* y de la *rana* en las provincias de Levante, no es sólo peculiar de esta

92. Co nome xenérico de «Leito» en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 14-15. Diversas figuras en A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 350-353.

región, ni mucho menos de España, sino que es general más o menos modificado por diferentes combinaciones de muchos países de Europa y últimamente (1902) el Dr. Walter E. Roth publicó en el Boletín de Etnografía de Queensland un estudio muy curioso acerca de los juegos de niños australianos y sus relaciones con otros pueblos oceánicos.

Entre ellos aparece uno hecho con un hilo sin fin como el de nuestras *cunas* y cuyas figuras que allí se hacen parecen a diferentes posiciones de un pajarillo [sic] se parecen en mucho a las nuestras⁹³. Las figuras que tiene son de 7 combinaciones, en las nuestras son 8, y si cuenta la llamada pata de gallo, que resulta de coger mal la 8ª, son 9 (Lám. X).

Serra, serra, miña carabela

Puesta en la figura cuarta, el jugador coge con los índices las cuerdas internas, cruzándolas, es decir, llevando la de la derecha para la izquierda y ésta para la derecha, al propio tiempo que la que tiene la cuna vuelve hacia abajo y adentro de la figura sus dedos índice y pulgar y quedando en esta postura resulta (Fig. 13).

La figura 2 coge una como si fuera a hacer la 3, tirando hacia afuera la que tiene el hilo, sujeta con el pulgar los ramales que pasan por el índice y metiendo las manos hacia adentro las saca y no dejan de ejecutar la figura AB.



Fig. 13

93. Brevemente en: X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 211; R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, p. 191; F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 380.

Juegos infantiles y de muchachos

Para tiempos y actividades múltiples

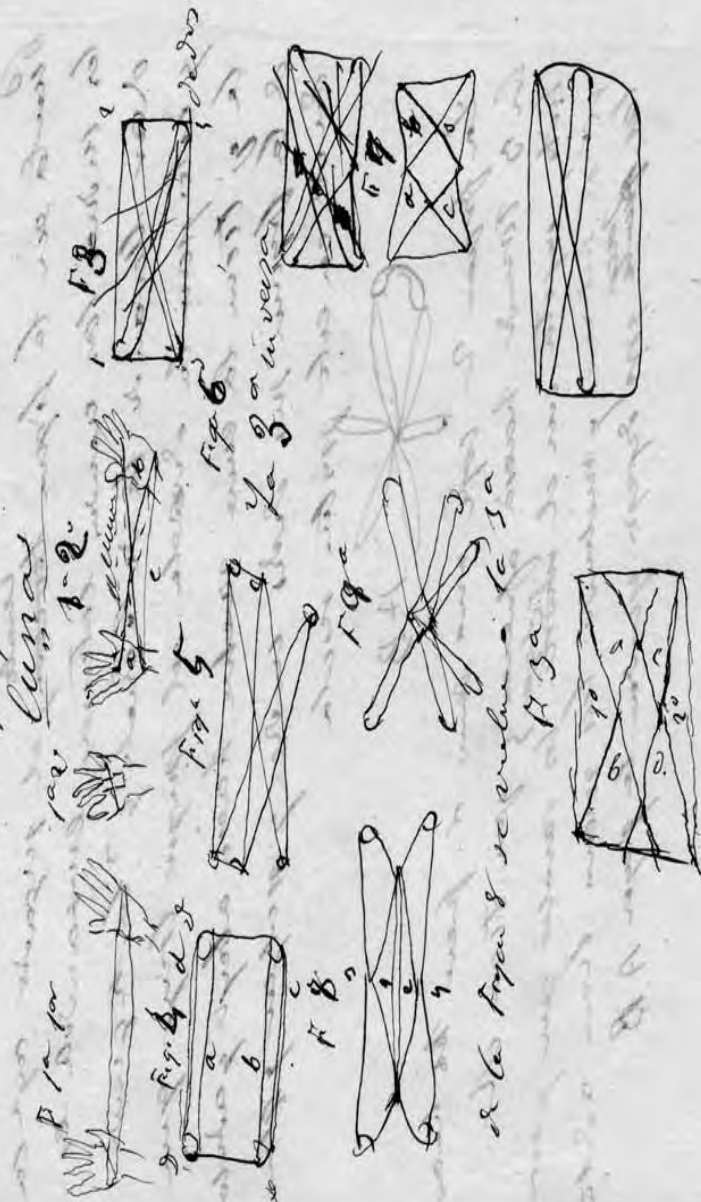


Lámina X

CUNAS

Se toma un hilo bastante fuerte y de un largo regular y se une por sus extremos, resultando un hilo o cuerda sinfín.

Una chica lo coloca entre sus manos, que tiene abiertas y en alto, pasando por la parte media del dorso de ambas manos, quedando fuera el dedo pulgar, entre el cual y el lado externo de la parte inferior del dedo índice pasa uno de los lados del hilo, que da una vuelta completa alrededor de la mano en la figura 1^a; se introduce el dedo índice de la mano derecha por entre el ramo de hilo que cruza la palma de la izquierda y esta palma y el índice da la mano izquierda por entre la palma y el trozo de hilo que pasa por la derecha, quedando el hilo al nivel de la unión de este dedo con la mano, y extendiendo y tirando las manos hacia afuera, dejando deslizarlas moviendo los ¿tramos? de hilo, queda el hilo en la forma de la figura 2.

Otra muchacha *coge*, como ellas dicen, la *cuna* en la forma siguiente: introduce los dedos índice y pulgar de cada mano por los triángulos *A* y *B*, aprieta los dedos asegurando bien el cruzante de hilos, y tirando por ellos hacia afuera de los hilos y hacia abajo, dirige luego las manos por debajo del ramal horizontal *c*, y haciendo un movimiento de báscula hacia arriba, y abriendo los dedos pulgar e índice, se deslizan los hilos y queda la figura 3^a.

La 1^a con los dedos también pulgar e índice los introduce hacia abajo en los huecos *a b* y *c d*, aprieta el cruce, cerrando un dedo sobre el otro; tira las manos hacia arriba y hacia afuera y luego dirigiéndolas hacia abajo y hacia adentro de los hilos, pasa dichos dedos, subiéndolos hacia arriba, por los huecos 1^o y 2^o, y abriendo los dedos y separando las manos resulta la figura 4^a.

La segunda muchacha, cruzando las manos, *coge* con el dedo meñique de la mano derecha el hilo *a* y con el de la mano izquierda, ambos dedos en forma de gancho, el hilo *b*, cruzándose por lo tanto los hilos al retirar las manos hacia afuera y pasarlas por debajo de los hilos exteriores *c* y *d*, y extendiendo las manos resulta la figura 5^a.

La primera *coge* con los dedos índice y pulgar las crucetas laterales y tirando hacia afuera y arriba desciende las manos hacia

la parte interna y estirando hacia abajo las manos queda otra vez la figura 6^a, que es la 3^a al revés.

La segunda coge los huecos $a b - c d$, como dijimos al hablar de ella, y tirando hacia afuera vuelve a subir las manos pasándolas por dentro de los hilos 1^o y 2^o, y llevando las manos hacia arriba resulta la figura 7^a.

La primera introduce los dedos índice y pulgar hacia abajo por los huecos $a b$ y $c d$ y haciendo un movimiento de báscula hacia arriba y extendiendo las manos y abriendo los dedos resulta la figura 8^a.

La segunda coge con los meñiques doblados los hilos 1 y 2, el 1 con el derecho y el 2 con el izquierdo, llevándolos hacia afuera, coge con los pulgares e índices los cruzamientos 3 y 4 hacia arriba, extiende las manos y sale la figura 9^a, que es la última que sale, pues de ésta se vuelve a la figura 4 y luego a las siguientes, y siguen así todo el tiempo que quieren.

Hay una figura que llaman *pata de galo* y que resulta sólo en el caso en que la que coge la cuna equivoque el modo de coger un hilo por otro y al soltar la compañera en vez de salir la figura que debía sale una que por tener sólo un ramal a un lado y tres o cuatro al otro la comparan como hemos dicho con la *pata de un gallo*.

SERRA, SERRA, MIÑA CARABELA

Otro entretenimiento que se forma con una de las figuras de las cunas es la de *Serra, serra, miña carabela, eu polo mar e ti pola terra*⁹⁴. Para ello se forma con el hilo sinfín de las cunas la figura 2 o la 4. En la primera la que coge introduce los dedos pulgares e índices de ambas manos por los triángulos a y b de cada lado, tira hacia afuera y el que tiene la cuna o el hilo sujeta con el pulgar la rama que pasa por los dedos índices, le sujeta e introduce las manos hacia abajo y por dentro de las ramas horizontales y luego las saca al tiempo que la otra lleva las suyas hacia afuera, quedando los hilos en la forma AB .

94. A variante *...eu para o mar / e ti para a terra* en M. Barrio e E. Harguindey, *Lerías e enredos...*, cit., p. 48, tomada do «Cancioneiro», daquela inédito, de Casal y Lois no Museo de Pontevedra.

Si es la 4ª, coge con los meñiques en forma de gancho las cuerdas internas *a* y *b*, tira hacia afuera, cruzando los hilos, para lo cual cruza las manos, llevando la derecha hacia la izquierda y ésta hacia la derecha, al mismo tiempo que la que tiene la cuna vuelve las suyas hacia abajo y adentro de la figura sus dedos índice y pulgar y quedan los hilos formando la misma figura *AB* y ya en esta posición una y otra, sin soltar los hilos, la una tira hacia afuera cuando la compañera afloja y deja llevar sus dedos por el hilo y al llegar al centro, o mejor antes un poco, ésta es la que tira hacia afuera y la otra afloja, quedando los cuatro lados haciendo el efecto de una sierra, y mientras ejecutan estos movimientos están cantando los versos arriba dichos de *Serra, serra, miña carabela, ti polo mar, eu pola terra*, continuando así hasta que el roce rompa una de las ramas o voluntariamente dejen el juego.

OS MAYOS⁹⁵

Esta diversión o más bien costumbre popular de hacer *Mayos* el primero y tres de dicho mes era en esta ciudad uno de los más hermosos y entretenidos hasta el último tercio del siglo XIX, en que se empezaron a formar *arcos de triunfo* y *barcos de guerra*, con cartón, adornándoles de flores a los primeros y de banderas a los segundos.

La descripción detallada de esta diversión la tengo hecha en otra parte al hablar de las costumbres o de las fiestas del calendario, concretándonos ahora a decir en general en qué consistía.

El *Mayo* consta de dos partes principales: el *Mayo* propiamente dicho, o parte inferior, y la *Corona*, colocada sobre aquél, o sea, la parte superior. El 1º era de una altura como de un metro; los había también más pequeños y más grandes; tienen la forma de un cono, y lo construyen formando dicho cono para [*sic*, por] varios palos de roble o de madera unidos por arcos de pipa viejos o de los

95. Sobre a Festa dos Maios existe unha amplísima bibliografía. Citemos tan só os seguintes traballos: X. Filgueira Valverde, «A festa dos Maios. Papeletas do folklore galego», *Arquivos do Seminario de Estudos Galegos*, Santiago de Compostela, t. I, 1927, pp. 139-203; E. R. Gregorio Fernández, «Os Maios (Notas pra un estudio do ciclo de Maio)», *El Museo de Pontevedra*, t. XXVI, 1972, pp. 103-165; C. González Pérez, *A Festa dos Maios en Galicia. Unha aproximación histórico-antropolóxica ao Ciclo de Maio*, Pontevedra, Deputación Provincial, 1989.

que, como ya dijimos, se guardaban después de haber jugado con ellos al *arco*; formado el esqueleto, lo cubrían con una primera capa de ramas de roble o castaño y encima le ponían la última capa, que es hecha con ramas de hinojo (fiuncho), que para que queden bien sentadas y para sujetarlas mejor las enristraban con un cordel, formando tiras más o menos largas, que montan unas sobre otras para que quede bien cubierto todo.

Una de las varas, *varales*, como ellos le llaman, la dejan más saliente de las demás, para que saliendo como una cuarta pueda en ella sujetarse la *corona*.

Cubierto el *mayo*, lo adornaban antiguamente con guirnaldas hechas de naranjas agrias (dopo) y ¿gurrupíés?; hoy aún las emplean, pero poco, usando más las guirnaldas de flores silvestres, sobre todo de las llamadas vulgarmente *maravillas* del campo.

La *corona* la confeccionaban buscando una caña gruesa y del tamaño de metro y medio, que dividen en tres partes, en cada una de las cuales le colocan cuatro medios arcos, cubiertos de rosas y flores, formando entre las tres unos doce arcos, que van de mayor a menor, siendo éstos los de la parte superior en que termina la *corona* por un ramillete de flores el día 1^o de mayo y por una cruz cubierta de flores el día 3 o de Santa Cruz. Los huecos entre arco y arco eran adornados en su parte media por guirnaldas hechas de huevos de gallina por lo general, habiendo algunas coronas de lujo que en la segunda y tercera división eran las guirnaldas hechas con huevos de pajarillos, como hemos dicho al hablar de la costumbre de *andar ós niños*.

Las *coronas*, como debe comprenderse, no eran todas exactamente iguales a la descrita, sino que las hacían de sólo dos cuerpos y más o menos adornadas y con mejores o peores flores, que era en lo que estaba el gran mérito de los *mayos*.

La *corona*, como dijimos, se sujetaba en el vértice del *mayo* y en el palo que con este objeto sobresalía de los demás que forman el esqueleto interno, sujetándola además un muchacho con su mano por temor a que se cayese.

El construir el *mayo* y la *corona* constituía una de las principales diversiones de los muchachos, los cuales, reunidos los de

una calle o barrio con tal objeto, sabidos los que habían de tomar parte en él, se dividían en bandos y con muchos días de anticipación salían por las afueras a ver en donde había mejores matas de hinojo, teniendo cuidado de que no supiesen de él los de otro mayo, para lo cual preferían las huertas o campos cerrados, en donde entraban con permiso de sus dueños, lo que era pocas veces, o lo que preferían era entrar en ellas escalando los muros a horas que sabían no había nadie, procedimiento que empleaban también para robar en los jardines particulares las flores y sobre todo las *peonias*, flor que antiguamente tenía el gran mérito para la terminación de un *mayo*.

Solían pedir las flores, pero aun así y todo lo general era que las buscasen por asalto, lo que entre ellos mismos era más celebrado por los incidentes a que daba lugar y los medios que para ello tenían que emplear y las carreras y sustos que tenían que ejecutar y sufrir.

El *Mayo* lo construían en una bodega de los padres de uno de ellos, rociando a menudo con agua el hinojo, que tienen que coger antes de emplearlo por no poder cogerlo todo de víspera, poniendo en agua también las flores.

Construido el *mayo*, salen con él el día 1º de mayo y el día de Santa Cruz; antiguamente le ponían en el último arco en que toca el suelo unas dos varas horizontales que sobresalían una cuarta o cuarta y media para cogerlo en hombros cuatro compañeros y otro va delante con la corona. Después suprimieron el llevarlo en andas y lo llevan sobre cuatro ruedas y tiran por él con una cuerda que le ataban.

Llegados a la casa en donde van a cantar, el que mejor voz tiene y más memoria para conservar en ella todas las coplas, se mete debajo del *mayo*, para lo cual lo levantan por un lado. Generalmente lleva un banco pequeño para sentarse en él. Ya dentro, colocan la corona y los demás muchachos, puestos en rueda teniendo el mayo en el centro y provistos de un palo largo o dos pequeños, empiezan a andar alrededor al empezar el que dirige el canto, o sea el muchacho que está debajo. Éste dice primero la copla y al terminar la repiten a coro todos los demás, y así van haciendo hasta terminar el repertorio que de antemano habían confeccionado.

El muchacho escondido debe tener *chispa de poeta*, como ellos dicen, para combinar en las coplas los nombres de los dueños de las casas en que cantan con los otros versos, siendo la forma socorrida la de *O noso Mayo / Ten unha* (o *un*) (aquí inventa un objeto cualquiera que concuerde con el 4º verso) / *Para dar as mayas / Ó Señor* (o *Don* o *Dona*) (aquí el nombre).

Terminado el canto, uno de ellos o dos suben a la casa o entran en el comercio si lo hay y piden el aguinaldo o propina, que reúnen en un solo fondo, hasta que el día de Santa Cruz por la tarde lo reparten a partes iguales, sacando los gastos que por cordel, papel y otros hubiesen ocurrido.

Las coplas de los *Mayos* forman una especie de literatura sui generis, habiendo entre ellas muchas muy curiosas, sobre todo las que se refieren a acontecimientos públicos o de sucesos memorables de un año al otro; otras son ¿groseras? por la [1 palabra ilexible] que encierran, aunque en todas ellas la parte métrica y el casamiento andan muy desarregladas.

De ellas tenemos una colección bastante numerosa y curiosa⁹⁶.

Hoy en día va decayendo mucho esta diversión y gracias a algunos ¿certámenes?, que se llevan a cabo por algunos entusiastas de las costumbres populares, aún se ve algún que otro *Mayo*, pero cuyas coronas no tienen, ni siquiera, parecido con las antiguas.

En cambio, recorren las calles una serie de barcos contruidos con cartón, con más o menos acierto y de todos los tamaños, que colocados en un carro *ad hoc* por el que tiran los muchachos, algunos de ellos vestidos de marineros, y que cantan con un aire de pasa-calle o danza unos malos versos que reparten impresos.

Otra forma que abunda es la de un *arco de triunfo* más o menos artístico y lleno de flores y banderas colocado también sobre un carrillo, cantando los que lo traen otros versos tan malos o peores que los de los barcos.

Los nombres que a aquéllos y a éstos suelen darle son los de los últimos acontecimientos que hubo durante el interregno de

96. Van de 1870 a 1904. Col. Casal, Carpetas 17-30 a 17-50, Museo de Pontevedra.

un mayo a otro mayo, y así cuando los acontecimientos de la guerra civil *arco de* [1 palabra ilexible], *de* [1 palabra ilexible] y los barcos *El Pelayo*, *La Reina Regente*, *Carlos V*.

El día tres, o sea, de la Santa Cruz, por la tarde, antiguamente, después de regalar o vender la corona en alguna casa, llevaban el *Mayo* al Rouco o al Berrón o al campo de San Roque y allí corriendo tras de uno o dos que por el *Mayo* tiraban le iban dando de palos hasta que lo deshacían por completo, llamándole a este acto el de *apalear o mayo*.

Hoy ya no esperan a la tarde, sino que al mediodía ya no hay ni *mayos*, ni arcos ni nada.

Algunas veces había entre los verdaderos *mayos* y por envidia un barrio de otro verdaderas batallas campales para destruir el *mayo* del contrario, lo que sin embargo era muy raro.

En la actualidad molestan bastante los niños pequeños y las niñas, que atravesando por las calles y plazas interrumpen al pasajero con un barquito pequeño o una cruz cubierta de flores pidiendo para el mayo.

PÁJAROS. ARMAR⁹⁷

Con esta palabra designan los muchachos la diversión y entretenimiento de una de las maneras de cazar pájaros, empleando para ello la *liga*, *visgo*, entretenimiento muy común entre ellos, habiendo algunos cuyo afán por esta diversión les hace pasar muchas privaciones y muchas palizas de sus padres; hay alguno que sabe al dedillo todos los lugares mejores para *armar*, cuáles bebederos son los más a propósito y en qué época para coger *pardillos*, *gilgueros*, etc.

Dos son las ocasiones en que durante el día son las mejores para efectuarla, el amanecer sobre todo y el mediodía. Aún el alba anda bastante lejos, cuando se levantan y salen a la calle desde donde o solo o reunidos dos o tres se dirigen, con su cacharro lleno de *visgo* que compran en la botica y de un trozo de pan de maíz y una jaula para meter en ella los pajaritos, al *bebedero* tal o cual o a

97. Recollido en: V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, pp. 510-511, e V. Risco, «Sobre la vida de los niños...», *op. cit.*, pp. 246-247.

otros sitios que sin ser *bebederos* saben de antemano que concurren mucho los pájaros para comer las semillas de ciertas plantas, como por ejemplo los *cardos*, los *saramagos*.

Llaman *bebederos* a pequeños depósitos de agua que formados por regatos o fuentes o estas mismas cuando son pequeñas y no tienen caño hay en los campos a los cuales concurren los pájaros para saciar su sed.

Llegados al sitio elegido, buscan pajas secas de diferentes gramíneas, que abundan en el campo, hacen provisión de ellas, y luego empiezan por revestir a estas pajas, a las cuales llaman *varillas*, dándoles un tamaño de una cuarta de largo, 20 centímetros, con el *visgo*, para lo cual tienen que tener mucho cuidado de humedecer los dedos para que no se les quede pegado a ellos.

Revestidas las pajas, las colocan, apoyadas entre dos piedras, en donde ellos creen o saben que se posan los pájaros, o entre las ramas de los *cardos* o otra planta, poniendo algunas *varillas* clavadas en un pedacito de miga de pan de maíz y que colocan en las cercanías de la fuente o del *bebedero* o de las plantas.

Las *varillas* así dispuestas con el pan de maíz las emplean en el campo abierto o dentro de la población en plazas y plazuelas, para coger gorriones sobre todo.

Los pájaros al ir a beber se posan sobre las *varillas* y se le pegan a las patas o a las plumas y les imposibilita el volar y entonces es cuando los cogen y los introducen en la jaula; otros al querer picar el pan la varilla salta y se les pega, imposibilitándoles de la misma manera.

Ellos están ocultos, *escondidos*, entre los árboles o alejados para que los pájaros no se espanten, y en esto pasan las horas, sin acordarse de comer, ni de la escuela ni de nadie, hasta que pasadas las horas que ellos saben no hay que esperar, se vuelven a casa, distribuyéndolos entre ellos o vendiéndolos y después repartiéndolos los cuartos, sacando antes el valor del *visgo*.

En el campo o ya en casa, proceden a separar los machos de las hembras, para lo cual tienen una gran destreza en distinguirles.

Antiguamente había algunos que se dedicaban a construir *jaulas* de caña, los que hacían algunas muy artísticas; hoy en día,

como se venden de alambre en todos los comercios, sólo construyen de caña los llamados *jaulones* o jaulas grandes para los mirlos.

Panterlo⁹⁸

Otro de los medios que los muchachos tienen para coger pájaros es valiéndose de la trampa o armadillo conocido por la denominación de *Panterlo*, que tiene la forma de una pirámide, muy aplastada o de base doble de ancho de la altura.

La construyen de trozos de ramas de sauce y mejor de mimbres; tiene de ancho o de lado la base de unos veinticinco o treinta centímetros y de alto unos quince o dieciocho centímetros. Forman la armazón con cuatro varitas, que ciñen por uno de sus extremos con ataduras de mimbre; las separan formando un tripode, por decirlo así, de cuatro lados, y las unen por cuatro varillas horizontales, que forman por decirlo así la base de la pirámide, y luego van colocando, unas sobre otras, del largo que resulta el triángulo, sobreponiendo, las de los lados paralelos, unas a otras, con lo cual dejan entre sí un espacio libre, del ancho del grueso de las varitas.

En uno de los lados del cuadrado de la base, sujetan, cerca de sus extremos, las ramas de un mimbre abierto por la mitad hasta el tercio superior de su largo, que es el de las dos terceras partes del ancho de la base, formando por lo tanto una Y griega, que hace el efecto de una ballesta (lengüeta en [1 palabra ilegible] que tiene en el extremo una entrada para apoyar el palito). En otro lado atan el extremo de un cordel que tiene atado en el otro un palito delgado del tamaño de unos 5 ó 6 centímetros, el cual sirve para que apoyándose el panterlo sobre la entrada de la lengüeta por abajo y por ambos lados deje una abertura para que por ella puedan entrar los pájaros; al posarse en las dos ramas de la ballesta el pájaro y al ceder ésta salta fuera tirada por un cordel que

98. Citado en Fr. M. Sarmiento, «Conjeturas...», op. cit., fol. 105v, e en Fr. M. Sarmiento, *Onomástico etimológico de la lengua gallega*, Tui, 1923, pp. 59-60. Co nome de «Gaiola» en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 33, en P. Veiga, op. cit., pp. 148-149, e en *O libro dos xogos...*, cit., que lle dá tamén os nomes de «Esparrela», «Grade» e «Ichó». Feito de xuncos, co de «Muíño», en M. Pereira Figueroa, «El juego...», op. cit., p. 239.

atado a su parte media pase por encima y vaya a clavarse a un palito que está detrás.

Para que éstos entren se pone entre las dos ramas de la Y unos cuantos granos de trigo o de maíz, o migajas de pan, que al verlos entran para comerlos y al posarse sobre las ramas de la Y ésta cede y el palito se suelta y cayendo el armadillo el pájaro queda dentro (Fig. 14).



Fig. 14

El sitio en donde se coloque el panterlo debe ser muy igual.

Con este modo de cazar pájaros no hay necesidad de estar junto a ellos siempre, sino que los dejan y vuelven de vez en cuando, o dejándoles por la noche los van a ver por la mañana, y si tiene pájaro lo cogen y lo meten en la jaula.

Otros entretenimientos con *Plantas*

Además de los muchos entretenimientos o diversiones que los muchachos tienen empleando partes diferentes de las plantas y de que ya hemos hablado, hay otra infinidad de ellos, que por su poco trabajo en confeccionarlos y su poca importancia los enumeraremos seguidos unos de otros.

Los árboles, las plantas, sus hojas, ramas y flores les sirven muchas veces, y cuando no tienen otra cosa más importante en que entretenerse, para confeccionar diversos objetos o juguetes, tales como *Coronas*⁹⁹, que fabrican entrelazando en forma de trenza de pelo las flores del castaño¹⁰⁰. Otras veces con las flores tubulares de la [espazo en blanco] conocida por ellos con el nombre de

99. Citadas también en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 74-75.

100. Citado en M. Pereira Figueroa, «El juego...», *op. cit.*, p. 236. Empleadas para hacer cestos ou «carabelas» en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 17.

*candorsa*¹⁰¹, a las cuales les quitan primeramente los cálices y luego van entubando unas en otras hasta formar una corona, que colocan entre las hojas de los libros de la escuela y aplastadas y disecadas forman una bonita figura, igual que hacen con las flores de las llamadas *espuelas de caballero*¹⁰² que cogen las chicas de la ciudad en los jardines particulares y que también disecan después de formada la corona entre las hojas de los libros¹⁰³.

Con las hojas de los *lirios acuáticos* que denominan *espadañas*¹⁰⁴ y que se usan para alfombrar el suelo de las iglesias y de las calles, en unión del hinojo y [1 palabra ilexible] en los días del Corpus y otras solemnidades, hacen las chicas una especie de *palletas*, metiendo en la boca y entre los labios la parte inferior de dichas hojas, en que aparece dividida en dos, para [1 palabra ilexible] en las otras hojas, y soplando le hacen sonar con un sonido peculiar¹⁰⁵.

Con los *juncos* hacen una especie de *aspas* o *rodicios* a imitación de los de los molinos, para lo cual con un junco le abren con las uñas una incisión en su parte media; otra perpendicular a

101. Debe ser a que cita Casal como «Cangorsa», «Cangroia», «Cangroga» e «Herba doncella» no seu «Vocabulario gallego de Historia Natural», inédito, custodiado no Museo de Pontevedra, Col. Casal, 7-1. Como «Cangroya» describea Fr. M. Sarmiento, *Viaje a Galicia (1745)*, Pontevedra, Museo de Pontevedra, 1975, pp. 92-93. Tamén en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, p. 467, e I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. I, p. 493, algo diferente da «Cangorcía». Descrita tamén en D. P. C., entrada «Cangroia», *Gran Enciclopedia Gallega*, t. 4, p. 251.

102. Citada por Casal no seu «Vocabulario gallego de Historia Natural», cit. Tamén por Fr. M. Sarmiento, en *Catálogo...*, cit., p. 303, e, como «Martelos», p. 345, e descrita en *Viaje a Galicia (1745)*, cit., pp. 51, 98, 133, co nome de «Cruzado», e 162, co de «Martelos». Como «Espora de cabaleiro», en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. II, p. 282. Como «Martelo» en D. D. G., ítem, *Gran Enciclopedia Gallega*, t. 20, pp. 133-134.

103. Citado en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberner Balsa, *op. cit.*, p. 192. Semellante, co nome de «Colares», en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 105-106. Tamén colares feitos con castañas, flores ou landras, en *O libro dos xogos...*, cit.

104. Recollido cos dous nomes por Casal no seu «Vocabulario gallego de Historia Natural», cit. É unha das variantes da «Espadana» descrita en C. F. E., ítem, *Gran Enciclopedia Gallega*, t. 10, p. 193.

105. Citado co nome de «Asubío» en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 32-33.

ésta, y por cada una de éstas introducen un trozo pequeño de otros juncos, formando cuatro aspas; los más habilidosos se permiten hacer en vez de dos incisiones tres y quedan seis brazos; así construida la rueda, cogen dos palitos o ramas que se bifurquen, en su parte superior, y en el caño de una fuente colocan las aspas debajo de él y los extremos apoyados en los vértices de los palos, que soportan cada uno con una mano, si es que es una fuente con gran pilón y si no las clavan en el fondo del regato si es una fuente rústica o una de las que forman en los pozos que construyen en los regatos y de que ya dimos cuenta. El agua que cae pone en movimiento las ramas y empieza a girar, lo que hace entretener a los chicos y les sirve de agradable diversión¹⁰⁶.

Otro entretenimiento, sobre todo en el campo, es construir bailarinas con las *bellotas* de los robles, para lo cual le clavan en la parte que tiene una coronilla y que está unida a la ¿caupsula? un palito delgado y con ella juegan haciéndola bailar o girar con más o menos velocidad¹⁰⁷.

Las *agallas* que tienen los robles y que denominan *cocos* las utilizan también y forman con ellas, enhebrándolas en un cordel o un hilo, coronas y hasta rosarios¹⁰⁸.

Con las *calabazas* y los *cocos* tienen la costumbre en esta ciudad, y durante la feria anual del 25 de marzo¹⁰⁹ en romperlas

106. Feitos de madeira en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., pp. 28-29, e en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 112-113. Con cocos ou bugallos, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 96-97. Semellante en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 152-153, e en *O libro dos xogos...*, cit.

107. Semellantes, pero feitos cos bugallos, aparecen citados, cos nomes de «Bailarete» e «Carrapata», en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 36-37.

108. Increscencias que nacen nas pólas do carballo. Co nome de «Bugallos» citaos Fr. M. Sarmiento, *Catálogo...* cit., p. 368. Recólleos V. Risco, «Sobre la vida de los niños...», *op. cit.*, p. 234. Así mesmo X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 15, que tamén os cita para xogar ás «Canicas» ou «Bolas», pp. 11-12. Colares feitos con eles en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 70-71, onde tamén se dan como empregados para xogar ás «Bolas», pp. 40-41, e para imitar o berro do moucho, da curuxa ou do bufo, pp. 110-111. Para facer rodicios de muiños, en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 96-97.

109. Era a festa da Virxe do Camiño, con concurso de cabazas.

sobre la cabeza o cuerpo de las muchachas los rapaces y en las de éstos aquéllas.

Con los tallos de las *flores de los ajos* forman soplando por ellos una especie de música, pero de sonido más desagradable.

Con las *mondas de las sandías* hacen unos carritos, poniéndole dos o cuatro ruedas, hechas de lo mismo, unidas dos a dos por un palito y sujeto este eje a la parte inferior por otros dos palitos colocados en ángulo o arco, que clavan en la corteza que hace de carro que tira por un hilo¹¹⁰.

Otros entretenimientos con animales

En otro artículo nos ocupamos de los entretenimientos que tienen los muchachos con los pájaros, con las moscas, los grillos y otros animales.

Antiguamente era costumbre en este pueblo el comer en el día de *Corpus Christi* carnero, para lo cual dos o tres ferias antes los compraban y luego los muchachos se entretenían en llevarlos a pastar, después que venían de la escuela, lo que para ellos constituía y aún constituye para los pocos que aún se ven una gran diversión, juntándose varios de una calle o barrio y marchando por los caminos y campos, sobre todo buscando muros en que haya mucha hiedra que cortan y les dan a comer y además hacen un haz más o menos grande, para llevar a casa, para darles de comer durante la noche y el día siguiente, hacecillo que hacen cargar con él al borreguito.

Otro pasatiempo es el coger mariposas con las gorras o sombreros. Otra la de coger el coleóptero [espazo en branco] que vulgarmente llaman *mariquita* y *Juaniña*¹¹¹, y poniéndola en la mano le cantan el estribillo siguiente. Unos dicen: *Juaniña de Dios levanta as alas e vaite con Dios*, hasta que en efecto el insecto abre las alas echando a volar. Otros: *Juaniña de Dios cóntame os dedos e*

110. Feitos de nabo, en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 31, en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 159, en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 49-50, e en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 60-61.

111. Citado en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 9.

vaite con Dios¹¹². Con los ciervos volantes, en gallego *Vacaloura*, hacen algo parecido, diciéndole; *Vacaloura voa, voa, que che hei dar pan e cebola. A cebola está no lar e o pan no altar*, así hasta que abre las alas¹¹³.

Otro entretenimiento que había antes de ahora era el cazar los lagartos, que denominan ellos *arnaus*, y todo el empeño era traerlos en los bolsillos o colgados de la chaqueta, siendo una gran gala y la misma fortuna el coger uno con tres colas. Los cogían con lazos que ponían en los agujeros. Con estos reptiles, entonces y aún ahora, pero con las lagartijas que anidan en los muros de las fuentes, se divierten en tirarles de piedras o cazarlos con una mosca ensartada en un alfiler curvo y atado con un hilo y como tardan mucho en salir del nido o de su escondrijo le cantan: *Lagartiño sale do niño / que ahí vén túa nai / cunha cunca de*

112. A variante *Bichiño de Dios, / cóntame os dedos / e marcha con Dios*, en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 69. V. Risco, «Sobre la vida de los niños...», *op. cit.*, pp. 241-242, recolle na zona da Gudiña, onde lle chaman «Pitasol», a fórmula *Pitasol, pitasol, / enséñam'os panos / e vaite ó sol* ou *Vaite con Dios*. V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 508, recolle tamén *Voa, xoaniña, voa / que che hei de dar pan de broa*, o mesmo que M. Pereira Figueroa, «El juego...», *op. cit.*, p. 240, que tamén cita *Mariquitiña de Dios / cuenta los dedos / y vete con Dios e Voa, Xoaniña, voa, / cando pases pola miña porta / heiche de dar pan e cebola*. Está citada tamén en F.-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 341. M. Fernández Costas, en «Juegos infantiles en la comarca de Tuy», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, t. VIII, fasc. 4º, 1952, p. 672, *Xoaniña, voa, voa, / que teu pai vai en Lisboa / a comer pan e cebola*. En L. Tobío y Campo, «Cosas de niños», *Boletín de la Real Academia Gallega*, t. IV, núm. 48, 20 - xullo - 1911, p. 298, cita as fórmulas *Voa, voa, xoaniña / que che hei de dar pan e viño, / voa, Xoaniña, voa, / que che hei de dar pan e broa e Rei-rei, vota os cornos de fora / que se non te matarei*. Diferentes nomes e fórmulas recólleas F. Bouza Brey en «Nombres y tradiciones de la «Coccinella Septempunctata» en Galicia», *Cuadernos de Estudios Gallegos*, t. III, fasc. IX, 1948, pp. 367-392, e en «Nuevos nombres de la «Coccinella» en Galicia», *Cuadernos de Estudios Gallegos*, t. VIII, fasc. XVI, 1953, pp. 431-437. Citado tamén en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 33-34. Diversas formulíñas recollidas en P. G. Boullosa, *Cando o rei por aquí pasou. Libro do folclore infantil galego*, Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 1997, pp. 149-161. Incluído en *O libro dos xogos...*, cit.

113. Citado en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 9. Recollido en V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 509, co nome de «Escornaboís», en V. Risco, «Sobre la vida de los niños...», *op. cit.*, p. 243, e en M. Pereira Figueroa, «El juego...», *op. cit.*, pp. 239-240.

viño¹¹⁴, y al salir o lo cogen con el alfiler o lo matan a pedradas, siendo el mayor galardón el coger o matar muchos¹¹⁵.

A los *caracoles* los cogen y como generalmente tienen el cuerpo fuera de la concha lo recogen, entonces les cantan: *Caracoliño, Caracoliño / bota os teus corniños fóra / que sinón te matarei / coa espada do meu Rey*¹¹⁶, y esperan a que el caracol eche su cuerpo fuera de la concha.

Por el verano suelen adornar sus sombreros, y hasta ponerlas en las solapas de sus chaquetas, las luciérnagas, *Lus no cu*¹¹⁷, y cuantas más puedan coger y adornar tiene para ellos más mérito.

Otra de las diversiones, corriente antes mucho más que ahora, era atar un pañuelo por una de sus puntas en el extremo superior de un palo, bastante largo, y agitarlo de cuando en cuando, y esperar a que pase un *Murciélagu* y ver de darle con el pañuelo para tirarlo al suelo y entonces cogerlo y hacer con él una serie de verdaderas atrocidades, dado lo útil que es para la agricultura este mamífero¹¹⁸.

La hora para ejecutar esta caza es la del anochecer y una hora después.

114. En M. Barrio e E. Harguindey, *op. cit.*, p. 122, aparecen, entre outras coplas, as variantes *Lagartiño, vai ao furadiño / que vén túa nai cunha cunca de viño* e *Lagartiño, sal do niño, / que ahí vén túa nai / cunha pipa de viño*. Esta última, e outras variantes e maneiras de cazar os lagartos, en F. Bouza Brey, *El lagarto en el folklore gallego-portugués*, Braga, 1949, p. 7, e F. Bouza Brey, «El lagarto en la tradición popular gallega», *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, t. V, cuad. 4º, 1949, pp. 531-550. Outros recitados para cos lagartos en P. G. Boullosa, *Cando o rei...*, cit., pp. 152, 153, 154, 155 e 159.

115. Prácticas semellantes recollidas en V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 509, e V. Risco, «Sobre la vida de los niños...», *op. cit.*, pp. 244-245. Tamén en M. Pereira Figueroa, «El juego...», *op. cit.*, p. 242.

116. Recollida do «Cancioneiro» de Casal en M. Barrio e E. Harguindey, *op. cit.*, p. 122; na p. 121, outras tres variantes. Semellantes en M. Fernández Costas, «Juegos infantiles...», *op. cit.*, p. 672. Tamén en M. Pereira Figueroa, «El juego...», *op. cit.*, p. 243, e en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 69-70. Outras formulíñas en P. G. Boullosa, *Cando o rei...*, cit., pp. 151, 152, 153 e 154.

117. «Lucecú» e «Vagalume» en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. II, p. 550, e t. III, p. 402, e en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. II, p. 1645, e t. III, p. 2613. Descrito en R. R., ítem «Vagalume», *Gran Enclopedia Gallega*, t. 29, p. 208.

118. Outras prácticas realizadas cos morcegos, en M. Pereira Figueroa, «El juego...», *op. cit.*, p. 238.

DE MUJERES

ALFILERES

Para ejecutar este juego se reúnen varias muchachas, siendo por lo tanto este juego propio de mujeres, y sentadas en el pavimento de un portal o de un campo, formando como en *los pelouros* un corro o rueda. Ponen de antemano un poco de arena o tierra fina en medio, forman con él un montón en forma de cono y con un dedo forman en el medio un hoyo, hasta llegar al suelo, y allí colocan formando cruz o una estrella tantos alfileres como sean las jugadoras, los colocan en la arena, volviendo a formar el cono o montón y cogiendo un guijarro del tamaño de una nuez pequeña la que le toca primera en suerte de librarse de la piedra, que hecha de antemano, empieza el juego, lanzando con más o menos fuerza el guijarro al montón, que al chocar con él hace saltar la arena y va deshaciendo la forma del montón; sigue a ella la segunda, que hace lo mismo, luego la tercera y así hasta todas las jugadoras, que al principio las primeras, si dan el golpe lo dan suave para no [1 palabra ilegible] a las otras al término o muchas veces lo que hacen es no arrojarle sobre el montón, sino rozarle un poco alrededor y dejarlo.

El juego consiste en descubrir los alfileres y ganarlos la que los descubra, que rara vez se descubren juntos, sino que con los golpes se dispersan y aparecen unos ahora y otros después y algunas veces uno a uno y si al dar el golpe se vio alguno, pero la arena al saltar lo vuelve a cubrir, no se quita, sino que queda en el montón, ganándose por lo tanto uno a uno.

Sacados todos los alfileres, vuelve a repetirse, y así continúan hasta que se cansan.

COMBA¹¹⁹

Apareció este juego a finales del siglo XIX; empezó por jugarlo sólo una niña, luego dos con una sola comba y por último

119. Citado en: V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, pp. 525-526, E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, p. 768, H. de Sá Bravo, *op. cit.*, p. 3, X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 211, F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 364, e P. Veiga, *op. cit.*, pp. 183-185. Variantes en F López Cuevillas et al., *op. cit.*, pp. 218-219, X. Taboada Chivite, *Etnografía...*, *cit.*, p. 84, e C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 71-73. Diversos xogos con corda en A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 355-363, e cancións en pp. 385-433. Como «A corda», recollido en *O libro dos xogos...*, *cit.*, onde ten cabida o «Cuco rei», xogado tamén con corda.

con una cuerda larga, que muchas veces atraviesan las antiguas calles, juegan varias muchachas y aun niñas.

Ésta es la forma que se generalizó más entre las chicas del pueblo y que aún hoy siguen jugando con bastante interés.

Para ello se reúnen varias, echan las suertes o la piedra para saber quiénes son las dos que pandan y que primero tienen que hacer girar la cuerda, que es bastante larga, cogiéndola cada una por su extremo; la hacen girar y las demás, parándose, van entrando, para lo cual se ponen al lado y en el momento que la comba baja saltan hasta tanto que toquen a la comba, que entonces panda y pasa a ocupar el sitio de una de las que hacen girar la cuerda que da los saltos corriendo.

Así van haciendo las demás, hasta que se cansan.

Esto era en un principio, pero hoy día al entrar a dar los saltos, contando las veces que saltan o bien hasta que tocan como ya dijimos con la comba o hasta que dan el número sellado.

Otras dicen cantando *una, dos, a Dios* y dejan el sitio para otra que repite lo mismo. Otras *una, dos, tres, sálete niña que vas a perder*, y otras por último cantan el siguiente estribillo y al empezar a saltar: *Soy la perla de los mares / Ustedes lo van a ver / Tiro el pañuelo al suelo / Y lo vuelvo a recoger. / Una, dos, tres / Sálete niña / Que vas a perder*¹²⁰. Tirando el pañuelo al suelo cuando el verso lo indica y lo recoge luego, procurando en dichos tiempos el no tocar la cuerda, si no panda. Siguiendo luego las demás y continuando las que pandan haciendo girar la cuerda hasta tanto que alguna panda y así hasta que se cansan.

CUATRO ESQUINAS O NESTA CASA HAY LUME¹²¹

Cuatro jugadoras, porque el juego es más de muchachas, se colocan cada una separada de las otras una distancia más o menos grande y formando un cuadrado más o menos perfecto.

120. Semellante en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 71, e en A. Cortizas, *op. cit.*, p. 387.

121. Recollido por E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, pp. 407-408, co nome de «Buscalume». Co de «En que casa hai lume», en F. López Cuevillas et al., *op. cit.*, p. 208. Como «As catro esquinas», en X. Taboada Chivite, *Etnografía galega. (Cultura espiritual)*, Vigo, Galaxia, 1972, p. 82, en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., p. 348, en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 186-188, e en *O libro dos xogos...* cit., tamén co

La *pandada*, que fue la que le tocó la piedra, se coloca en el momento de empezar en el centro, y luego se dirige a una de las jugadoras diciéndole *En esta casa hay lume*, a lo que contesta la interpelada *Aquí non, naquela que bota fume*, y le indica a una de sus compañeras.

Entre tanto se hace la pregunta, las del lado opuesto a la preguntada cambian de lugar, echando a correr una hacia el puesto de la otra y para que la que panda no venga antes que ellas y ocupe su lugar, que entonces panda la que perdió su puesto.

La que panda tiene que vigilar mucho a las jugadoras, al propio tiempo que hace la pregunta para ir a ver si consigue alguno de los sitios de las que mudan de lugar, que en esto consiste el verdadero juego, para lo cual no sólo se cambian cuando dijimos, sino que la que acaba de contestar al hacerlo se pone en disposición para que al dirigirse a otra la *pandada* ella pueda cambiar con la opuesta a la dirección que lleva aquélla.

Mientras tanto la *pandada* no consigue ocupar un puesto tiene que andar de un lado para otro haciendo la consabida pregunta. Si consigue ocupar un puesto, la que lo pierde, que es como dijimos la que *panda*, hace lo mismo que la anterior y así siguen jugando hasta que ellas quieran dar por terminado el juego.

OS PELOUROS (GUIJARROS)¹²²

Es propio de mujeres y le juegan las muchachas, tomando parte en él todas las que quieran, no precisando para ello más que tener cinco *guijarros*, *pelouros*.

nome de «¿Hai fume na túa casa?». Citado en E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, p. 768, en X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 212, co nome de «Garagao» en F.-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 361 e en M. Barrio e E. Harguindey, *op. cit.*, pp. 58-59. C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 105, dá como variante de «As catro esquinas» o xogo «¿Hai lume na túa casa?». Descrito sen frases entre os xogadores en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberero Balsa, *op. cit.*, pp. 151-154. A variante «¿Hai fume na túa casa?», en A. Romani, *op. cit.*, pp. 57-58.

122. Cos nomes de «As pedras» e «Pelouros» en V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, pp. 527-528. Co de «Pedras, Pelouros ou Coios», en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberero Balsa, *op. cit.*, pp. 257-263, e A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 239-243. R. M[artínez] L[ópez], «O xogo dos pelouros en Boiro», *Nós*, núm. 54, 1928, pp. 117-118. Como «Coios»,

Reunidas las jugadoras, se sientan en el suelo o pavimento de un portal, del campo o en la esquina de una calle o plaza, echando antes algunas la piedra para saber quién ha de empezar; otras prescinden de esta fórmula y empieza por lo general la dueña de los guijarros o la que los tenga mejores, si es que los tienen más de una.

Ya sentadas y acomodadas formando una rueda, y dejando en el centro un espacio bastante holgado para el juego, empiezan éste con la primera forma o variante de las muchas que tiene y que tienen diferente denominación, siendo la primera la denominada

1º *O da aldea*, que consiste en coger en la palma de la mano los cinco guijarros, lanzados al aire hacia arriba y dar entre tanto vuelta a la mano para que caigan y queden en el dorso de ella a no ser todos por lo menos uno, puesto que si no queda ninguno pierde la mano y juega la que sigue. Si le quedan dos o tres abre los dedos y deja caer todos menos uno, que lanza al aire y le coge con la palma. Éste cogido entre el índice y el pulgar le vuelve a hacer subir y mientras tanto coge uno o dos de los que están en el suelo y al descender coge el que baja y cuando cogió todos pasa a la segunda. Si en este tiempo deja de coger alguno o no coge el que lanzó al aire pierde también la mano y deja de jugar.

2º *O da vila* se cogen en la mano cuatro y uno entre el pulgar y el índice, que se echa al aire y se sueltan los demás

en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., p. 351. Co mesmo nome, en F. López Cuevillas et al., *op. cit.*, pp. 217-218. Como «A pedriña», en A. Fraguas Fraguas, «Juegos infantiles de Loureiro de Cotovade», *Boletín de la Comisión de Monumentos de Orense*, t. XIV, 1943-1944, pp. 96-100. Como «As pedriñas», en L. Prieto, «Juegos infantiles...», *op. cit.*, pp. 41-42, e en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 11. Pode ser o que co nome da «As chetas» cita S. Guerrero en *Nós*, ano XI, núm. 72, 15-XII-1929, p. 220. Co de «Pelouros» en X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 211, C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 88-89, e P. Veiga, *op. cit.*, pp. 198-200. Como «Pelouros» aparece en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. III, p. 2007, e en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. III, p. 123, quen tamén lle dá o nome de «Coñíos», *op. cit.*, t. I, p. 570. Tamén como «Seixos» e «Chucas», en *O libro dos xogos...*, cit.

para que caigan en el suelo. Se coge en el aire el que descende y luego voloviéndole a echar al aire. Este primer tiempo se hace en todas las demás formas del juego, siendo por decirlo así el tiempo preparatorio. Se va cogiendo uno a uno los cuatro restantes, echando siempre uno de ellos cada vez que se va a coger el de abajo, perdiéndose la mano siempre que se deje de coger alguno.

3º *O de dous* que se juega cogiendo mientras se lanza uno al aire y los cuatro restantes, no uno a uno, sino dos juntos cada vez, resultando esta forma ejecutada en tres tiempos contando con el preliminar.

Al caer en el suelo los cuatro *guijarros* quedan más o menos dispersos, para lo cual, si de antemano no se pactó el que valía el juntarlos antes de cogerlos, el jugador al dejarlos caer procura queden lo más juntos que puedan para facilitar la cogida, siendo esto preciso y observándose lo mismo y perdiéndose como dijimos la mano si no se ejecuta bien el juego, condición que es igual en todas las demás variantes.

4º *O de tres e un*, hecho el primer tiempo de lanzar al aire uno y dejar caer los demás, hay que coger mientras el otro sube en un tiempo tres juntos y en otro el que queda, o cogiendo primero éste y luego los otros tres.

5º *O de catro*, que es coger en el segundo tiempo los cuatro guijarros juntos que están en el suelo.

6º *O de peta peta*, que consiste en que después del primer tiempo o preliminar se procede a coger uno a uno, sólo que hay que hacerle sonar, dando dos o un golpe en el suelo, para lo cual se lanza bastante alto para que dé tiempo a ejecutar la suerte mientras descende.

7º *O de triscar*, después del primer tiempo, se van cogiendo también uno a uno, pero al que dejarle en la mano

y al descender el que se echó al aire tiene que *chocar* con él, haciendo ruido.

8º *O de sin triscar* se ejecuta al revés del anterior, teniendo cuidado de que el que desciende no choque con el que se tiene en la mano.

9º *O de boca o do bico*, consiste en que al coger del suelo uno a uno, hay que llevarle, mientras el otro sube, a la boca o darle un beso.

10º *O de nariz*, tocar con cada guijarro que se coge en la nariz.

11º *O de ollos*, en éste tiene que tocarse en uno o los dos ojos.

12º *O de frente*, en esta variante hay que tocar con el guijarro en la frente.

13º *O de ponte*, consiste en jugar esta forma en hacer lo siguiente después del primer tiempo común a todos; se coloca la mano izquierda apoyada en el suelo, formando con ella un arco de puente apoyando para ello por un lado el pulgar y en el otro los cuatro dedos restantes. Puesta en esta forma, se lanza al aire un guijarro y en vez de coger uno a uno los que están en el suelo se les hace pasar por debajo del arco de un lado a otro, para lo que conviene que el echado al aire suba lo preciso para ejecutar lo anterior y cogerlo luego al descender.

14º *O de man chea*, que se juega ejecutando el primer tiempo y luego ir cogiendo uno a uno, pero sin dejar de conservarlo en el puño de la mano hasta que estén todos los guijarros reunidos en ella.

Además existen otras muchas formas, como la de *sin reír*, la de *sin hablar*, que consiste en no reír ni hablar cuando se cogen los

del suelo, para lo cual las demás jugadoras le dicen gracias o le hacen preguntas. Hay también el de *barrer*, haciendo que se ejecuta ese acto rozando con el guijarro en el suelo con ese ademán. O *de escribir*, haciendo en este caso el momento de hacerlo tomando por pluma el guijarro.

La que ejecuta todos los juegos primero es la que gana, si es que hay para ello algún interés, que algunas veces consiste en ganar alfileres o agujas, poniendo cada jugadora uno o una, o poniendo dos o tres la última.

El juego suele durar bastante tiempo, pues rarísimo es el caso que haya una jugadora que ejecute toda la serie sin haber perdido la mano una o dos veces.

PITA CEGA¹²³

Juego propio de muchachas, para el que se reúnen varias, bien de una calle o bien de un barrio, echando la piedra para saber la que tiene que *pandar* primero.

A la que *panda* le vendan los ojos con un pañuelo y una de ellas le coge por la mano y le pregunta *¿Pita cega qué perdeche?* y la *pandada* contesta *¡Unha agulla e un dedal!* y la que la tiene por la mano le dice *da tres voltas ó redor e búscalas* y le hace dar tres vueltas al tiempo que dice *unha, dúas, tres*, le suelta la mano y se escapa de junto ella¹²⁴.

123. Citado en E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, p. 768, E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. III, p. 158, e I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. III, p. 2053. Variantes en R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, pp. 221-223. Recollido tamén en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., p. 348, L. Prieto, «Juegos infantiles...», *op. cit.*, p. 30, X. Taboada Chivite, *Etnografía galega...*, cit., pp. 81-82, C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 111, X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 213, F.-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 387, P. Veiga, *op. cit.*, pp. 72-73, e A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 93-94. Coas frases en castelán, en J. Delso Sanz et al., *op. cit.*, p. 167. Co mesmo nome e co de «A pita choca», pero diferente, en F. López Cuevillas et al., *op. cit.*, p. 213.

124. Variante en V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 521, coa fórmula *Pita ciega, de dónde vienes? / De Castilla, de comer pan y vino. / Pues da tres vueltas arredor / y vai buscar túa vida.* En P. G. Boullosa, *op. cit.*, p. 43, as variantes *Pita Cega, / ¿que perdiches? / Un dedal. / Pois agarda por el / que aí cho vai, Pita Cega, / ¿que perdiches? / Unha agulla e un dedal. / Pois dá tres voltas / e os atoparás e Pita Cega, / ¿que perdiches? / Unha agulla e un dedal. / Pois dá tres voltas / e os atoparás*, fórmula esta recollida en *O libro dos xogos...*, cit.

Las demás que andan sueltas se acercan a ella y ella anda al *tuntún* buscándolas, para ver si coge a alguna y la hace *pandar* y ellas lo que hacen para desesperarla más y celebrar más el juego con risas y gracejos, la una le toca en la mano, la otra le tira por la saya y así las demás, y echan a escapar en dirección contraria a la que la vendada sigue.

Si la *pandada* al buscar a sus compañeras va en dirección de algún objeto en que pueda tropezar o hacerse daño le dicen *tocino*, *tocino* o *touciño*, *touciño* para avisarle que hay peligro y ella procura desviarse en otra dirección.

Cuando coge a alguna o le toca con una de sus manos en el cuerpo o en la ropa, aquélla panda, la *pandada* quita el pañuelo y con él venda a la otra y vuelve a empezarse así el juego, hasta que lo dejan.

La gallina ciega y la cometa son juegos de los japoneses; véase para ello «Juegos y deportes japoneses y chinos», Madrid Científico del día 30 de enero de 1905.

MIXTOS

AS CANIÑAS¹²⁵

En este juego entra por mucho la paciencia o la calma en jugarle.

Se hacen, por lo general, cuantas cañitas en forma casi de palillos mondadientes, hechos de una caña seca, aprovechando para ello la de una escoba vieja; tienen de largo los palillos el largo del dedo meñique y de ancho de tres a cuatro centímetros. De éstas, dos son un poquito más anchas y se denominan *el Rey* y *la Reina* y para distinguirlas de entre las otras se le hacen en ambas aristas unas mellas o entradas en número de 9 para el *Rey* y de 7 para la *Reina* en cada uno de sus lados. Hay además la *paleta*, que es una cañita más larga y que termina en un extremo en un redondel o un pequeño ensanche para con él coger luego las cañas (Fig. 15).

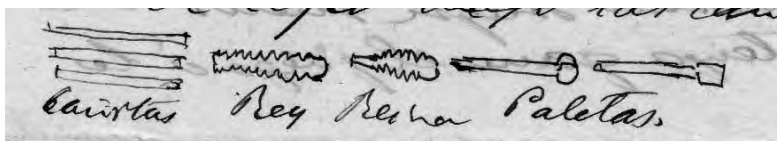


Fig. 15

Pueden tomar parte en el juego varios muchachos y éste consiste en coger uno de los jugadores todas las cañitas en un haz y con la mano derecha, poniendo hacia el centro el *Rey* y la *Reina* y poniendo cerrada la mano izquierda, se coloca así el puño en sentido vertical encima de una mesa, banco o piedra y sobre el puño se coloca el haz de cañitas, también en sentido vertical, y abierta la mano que les sujeta caen todas ellas unas sobre otras y resbalando por la otra mano y quedan formando un montón más o menos ancho y apiñado.

El primer jugador, que le tocó en suerte, ya echando la piedra o ya por otro medio, coge la pala y va sacando con ella una a una las cañitas, procurando no tocar con ella a las otras, en cuyo

125. Semellante, co nome de «As cañas», en F. López Cuevillas et al., *op. cit.*, p. 208. Co de «O saca-pauciños» en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 88, P. Veiga, *op. cit.*, pp. 249-250, e *O libro dos xogos...* cit., onde recibe tamén o nome de «Micado». Co de «Garabullos» en A. Cortizas, *op. cit.*, p. 343.

caso *pierde la mano* y se la entrega al contrario o al jugador que le toque, siguiendo así el juego hasta que no quede ninguna cañita.

Cada una vale un tanto, el *Rey* y la *Reina* valen 7 ó 5 o los que se convengan, valiendo siempre menos la *Reina*. El que más cañitas tenga gana el juego o lo que anteriormente se acuerde.

LAS CINTAS¹²⁶

Bonito juego que juegan también las niñas y muchachas; pueden tomar parte en él muchos, cuantos más mejor.

Uno de ellos se constituye en *Madre* de los demás, dos de entre ellos se constituyen el uno en representación del *Ángel de la Guarda* y otro del *Demonio* o *Demo*.

La *Madre* va llamando uno por uno a los demás jugadores y le dice al oído, sin que los demás se enteren, el color de la cinta que representa, lo cual, como debe comprenderse, da una idea de la excelente memoria y retentiva que dicho jugador debe tener, sobre todo cuando son muchos jugadores.

Sentados luego todos a uno y otro lado de la *Madre* y el *Ángel* y el *Demonio* a la derecha e izquierda y algo separados, empieza el juego adelantándose el *Ángel* ante la *Madre*, que hace el papel de vendedora, y tienen entre ambos el siguiente diálogo:

– Ángel.- *Tras, tras.*

– Madre.- *Quién está?*

– Ángel.- *El ángel.*

– Madre.- *Qué quiere?*

– Ángel.- *Una cinta.*

– Madre.- *De qué color?*

– Ángel.- *Azul, verde,* o el color que a él se le antoje.

Si el color pedido no lo hubiese, le contesta la *Madre*: *No tengo* o *no lo hay*.

Si existe, la *Madre* se levanta, coge al muchacho que le tocó el color citado y se lo entrega. Por lo general, el muchacho [1 palabra ilexible] le toca ir con el *Ángel* no aguarda a que le vayan a bus-

126. Co nome de «As cores» e con variante nos diálogos, en R. Pérez y Verdes e X. A. Taberner Balsa, *op. cit.*, pp. 178-179. Co de «El ángel y el demonio», en J. Delso Sanz et al., *op. cit.*, p. 164.

car, sino que él mismo se levanta y marcha con el Ángel para su sitio; si va con el Demonio no va tan contento.

Seguido de esto hace lo mismo el *Demonio*, empleando el mismo procedimiento y el mismo diálogo, a excepción de que dice no sólo el Demonio, sino el Demonio con los cuernos.

Así que están ya escogidos todos los que toman parte en el juego, y que forman cada uno su pelotón a un lado y otro, ya de pie o sentados, si hubiese donde, empieza la 2ª parte del juego, que es la de más movimiento y más risas, y consiste en que los escogidos por el Ángel se coge uno a él abrazándole por la cintura cruzando sus manos, si puede por delante para no soltarse; a éste se une en igual forma otro y así sucesivamente, hasta colocarse en cadena todos los de este bando, haciendo los contrarios lo mismo con el *Demonio*, y éste y el Ángel se agarran por las manos, puestos los dedos en forma de gancho, y tratan de tirar hacia sí el uno al otro, a lo que le ayudan los por ellos escogidos, y hacen varios esfuerzos y diversos movimientos para vencer los unos a los otros, y en esta forma están hasta que ya por la fuerza o por el cansancio uno de los dos cede, perdiendo el Ángel o el *Demonio* según suceda.

Alguna que otra vez los unos caen encima de los otros con los esfuerzos hechos, dando esto lugar a grandes risas, dichos y chascarrillos.

DICODÍN, DICODÁN¹²⁷

Le juegan varios muchachos o muchachas, una de ellas hace de *Madre*, sentándose en un banco, piedra o escalera, sobre

127. Como «Cotoviño, cotován» recóllese en Fr. Martín Sarmiento, *Catálogo...*, cit., pp. 161 e 331. V. Risco, en «Etnografía...», *op. cit.*, p. 521, recolleo como xogo independente e na p. 526 como parte final do xogo «A raqueta», coa fórmula *Ticotín, ticotán / pola vila, vila van / al palacio, la cocina, / cantos dedos tes encima?* Descrito como «De codín e de codán» por M. Valladares en A. Machado y Álvarez, Dir., *Folk-lore. Biblioteca de las Tradiciones Populares Españolas*, t. IV, Sevilla, 1884, pp. 119-120, e en M. Valladares Núñez, *Diccionario gallego-castellano*, Santiago, 1884, p. 120. Citado como «Decodín, decodán» por E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, pp. 567-568, e tamén coas acepcións de «Decotín, decotán» e «Recotín, recotán», como xogo de mozos, por E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. II, p. 22. Como «Decotín, decotán», en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 60-62, e en *O libro dos xogos...*, cit. Como «Barquilleiro» en A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 89-90, coa transcripción da música na p. 112.

cuyas piernas, si es hombre, y sobre su regazo, si es mujer, pone una de las jugadoras, la que primero *pandó* al dar la piedra, la cara, quedando por lo tanto tapada y su cuerpo doblado hacia ella.

Una vez en esta postura, la *Madre*, con el brazo derecho en semiflexión, y da un golpe no muy fuerte sobre la espalda de la *pan-dada*, con la mano, levanta el brazo y le da otro golpe con el codo; así sigue dando una vez con la mano y otra con el codo y por un movimiento de báscula hasta lo que indica el siguiente verso: *Dicodín, Dicodán: / De la vela, vela van; / Del palacio a la cocina / ¿Cuántos dedos hay encima?*¹²⁸

Y al decir esto, la *Madre* pone los dedos que crea conveniente derechos y los demás los dobla sobre la palma de la mano, colocando ésta en el aire. A la pregunta *¿Cuántos dedos hay encima?*, contesta la *pan-dada* los que crea ella que hay; si acierta los dedos que

128. Variantes *De codín, de codón / da curda, cordobán, / de palacio á cociña, / ¿cantos dedos hai enriba* no xogo «De codín de codán», *Barquilleiro, barquilleiro, / ¿cantos dedos hai no medio?* no chamado «O barquilleiro», e *Recotín, recotán, / da vera, vera, ven. / Do palacio á cociña, / ¿cantos dedos hai enriba* e *María Anda, la cuarterana / ¿donde vas tan de mañana? / Del palacio a la cocina...* no «¿Cantos dedos hai enriba?», en R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, pp. 231-232. M. Valladares recolle *De codín e de codán / e d'a cabra cordobán, / barquilleiro, barquilleiro, / ¿cantos dedos hay n'o medio?* en A. Machado y Álvarez, *op. cit.*, p. 120. J. Pérez Ballesteros, *De codín de codán / de la vera vera van, / del palacio a la cocina, ¿cuántos dedos hay encima?*, en A. Machado y Álvarez, *op. cit.*, p. 150. As variantes *De cotín e de cotán, / e do cordo, cordobán, / e do cuarto pra a cociña; / cuantos dedos teis encima* e *De cotín e de cotán / e do cordo cordobán. / Zapatero Balletero; / cuantos dedos hay en el medio*, no xogo «O cordobán», en L. Prieto, «Juegos infantiles...», *op. cit.*, pp. 27-28. A variante *Tincolín, tincolán. / Pola vila, vila van / al palacio, la cocina. / ¿Cántos dedos tes encima?* forma parte de «O xogo da raqueta» recollido en Cariño por Ben-Cho-Shey, *Nós*, ano VI, núm. 24, 15-XII-1925, p. 15. En Caldelas, *De codín, de codán, / de la cuerda, cordobán, / del Palacio a la cocina, / cuantos dedos hai encima?* no xogo «Ticotín, ticotán», citado por V. R[isco], *Nós*, ano VI, núm. 24, 15-XII-1925, p. 16. *Decodín, decodán, / e das cordas cordobán. / Balletero, balletero, / ¿cántos dedos hai no ceo?*, en F. López Cuevillas et al., *op. cit.*, p. 203. *De codín, de codán, / de la vera van / del palacio a la cocina...* e *De codín, de codán, / barquilleiro, barquilleiro, / cantos dedos hai no medio* en E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, p. 769. *Decodín, decodán / de la cabra cordobán, / de la feca, de la meca, / de la cabrita corneca, / de la sala a la cocina. / ¿Cantos dedos tes encima?*, en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 67. *Decodín, decodán, / de la vela velabán / del palacio a la cocina / ¿Cuántos dedos tienes encima?*, en J. Delso Sanz et al., *op. cit.*, p. 268. *De codín, / de codán, / de la vera, vera, van, / do pazo á cociña, ¿cantos dedos hai enriba?* en P. G. Boullosa, *Cando o rei...*, *cit.*, p. 46.

la *Madre* tenía extendidos queda libre y si no acierta la *Madre* vuelve a darle los golpes de antes, en la forma alternada de una vez con la mano y otra con el codo, cantando lo siguiente: *Si dijeras tres* (o lo que sea) / *No perdías ni ganabas* / *Ni habías de llevar* / *Tanta pena como ahora* / *Vas a llevar*.¹²⁹ / *Dicodín, Dicodán,* / *De la vela, vela van* / *Del palacio a la cocina* / *¿Cuántos dedos hay encima?*

Y vuelve a poner extendidos los dedos que crea conveniente. Si a la pregunta no acierta, vuelve a repetir los versos, hasta que acierta y queda libre y se ponga en su lugar otro y así sucesivamente, hasta terminar todos¹³⁰.

XOGO DOS OFICIOS MUDOS¹³¹

Es interesante este juego por la destreza que en ejecutar los unos y la habilidad en adivinar los otros tienen que demostrar los jugadores, teniendo además de particular que en este juego hay el llamado *jurado* y que como se ve actuaba ya por estas tierras antes que se estableciese el de lo criminal.

Para ello se reúnen varios chicos que se dividen en dos bandos de igual número de ellos, cuantos más mejor y más ameno; se reservan dos de ellos para formar el *jurado*, eligiendo cada bando el suyo, y son los que deciden si los contrarios aciertan o no con el oficio.

129. J. Pérez Ballesteros recolle *Si dijeras cuatro* / *ni perdías ni ganabas,* / *ni tanta pena llevabas* / *como tienes que dar,* en A. Machado y Álvarez, *op. cit.*, p. 151. En L. Prieto, «Juegos infantiles...», *op. cit.*, p. 28, a variante *Se dixeran... / non perdías que ganabas,* / *nin levabas tanta pena* / *como teis que levar.* En C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 67, *Si dixeran... / nin gañabas* / *nin perdías* / *nin levabas* / *as palmadas* / *que tiñas* / *que levar.* En J. Delso Sanz et al., *op. cit.*, p. 268, *Si dijeras (...)* / *ni perdías, ni ganabas,* / *ni tanta pena llevabas* / *como tienes que llevar.* En P. G. Boullosa, *Cando o rei...*, cit., p. 46, *Se dixeran catro* / *nin perdías nin gañabas* / *nin tanta bágoa levabas* / *como tes que dar.*

130. Existe a modalidade en que un xogador monta dacabalo do que panda, recollida por Fr. Martín Sarmiento, *Catálogo...*, cit., p. 331, co nome de «Chirlos mirlos, cantos son?», que cita como variante A. Cortizas, *op. cit.*, p. 90, e a de adiviñar quen está montado, co nome de «Quen te monta, bicho pavo?», en *O libro dos xogos...*, cit. Tamén a de «Ovo, pico, araña», na que o pandado ha de adiviñar a figura que fan coa man, en X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 214, e C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 119-120.

131. Semellante en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 93. Tamén en *O libro dos xogos...*, cit., como «Adiviña o oficio».

Formados los bandos, echan la piedra para saber el que *panda*, que queda, aguardando a los que juegan, el que ¿veremos? más lejos y mejor en un portal o a la vuelta de una esquina, en donde los otros no les vean; acuerdan entre ellos el oficio que van a representar, distribuyéndose entre cada uno la manipulación o parte que del oficio acordado es de imitar, procurando que sea de las diversas manipulaciones que los oficios tienen, las más difíciles de averiguar.

Puestos de acuerdo, vienen a junto los otros, le dicen al oído a los del *jurado* qué oficio es el elegido y que no pueden decir a nadie, y uno de los jugadores o el que dirige dice en alta voz: *Una, dos, tres, para no volver a hablar otra vez*, quedando de este modo todos en silencio y sin poder hablar ni reír, si no pierden.

Ya en silencio se ponen en fila y en frente de cada uno otro de los contrarios fijándose en los movimientos y modos que tiene el jugador de indicar lo que estaría haciendo si estuviese trabajando de verdad. Si por ejemplo es el oficio de *albañil* el elegido, uno hace que amasa el barro, otro que hace la cal para blanquear, otro que blanquea, otro que da la llana, otro que lleva el barro, otro que carreta la arena.

Los contrarios en tanto se fijan bien en el que tienen de frente y aun en los demás para ver de confirmar su creencia y pasando así cierto tiempo, el que dirige dice *una*, y continúan lo mismo otro espacio de tiempo para decirle *dos* y volver a seguir hasta que pronuncia *tres*, en que para y empieza a preguntar uno por uno a los contrarios qué oficio era y si alguno de ellos acierta ganan el juego y *pandan* los otros, que proceden del mismo modo eligiendo ellos el oficio y más los gestos.

Si los contrarios dudan de que los jugadores niegan sea el oficio que ellos digan se acude a los jurados, los cuales afirman o niegan, siendo su fallo inapelable.

Hay bastantes veces que tardan bastante en acertar con el oficio, llegando algunas veces a darse por vencidos y piden y lo consiguen el que se cambie en otro.

Hay muchachos que desempeñan sus papeles a maravilla y unas veces causan risa y otras da gusto el verles ejecutar los movi-

mientos necesarios para hacerse comprender, eligiendo sin embargo las manipulaciones menos conocidas de cada oficio.

PIÑONES

El juego de los *piñones* (*piñóns*) sólo tiene lugar desde mediados del mes de Diciembre a Reyes del mes de Enero, siendo la principal época la de los días de Nochebuena y Navidad.

Días antes de esta época ya aparecen en las plazas y en las tienduchas unas cestitas conteniendo varias piñas del *Pino* llamado *Manso*, las que compran los chicos y chicas, si es que no se las regalan algún amigo o la lechera no se las trae de su aldea.

Compradas las piñas, las colocan al lado del fogón o dentro del horno, para que el calor les haga abrir y entonces les sacan los piñones, que echan en agua para lavarles y que no ensucien las manos; otros no tienen paciencia para sacarlos por este procedimiento y emplean el de romper las piñas *a cantazo limpio*, es decir, a fuerza de golpes dados con una piedra de regular tamaño o con un martillo.

Reunidos los piñones, que se cuentan por *docenas* y el reunir el mayor número es el principal empeño de todos ellos, los echan o depositan en unas bolsas de tela que confeccionan con anterioridad, esto las muchachas, que los chicos, los pocos que hoy le juegan, los guardan muchos de ellos en sus bolsillos.

Tres son las formas o modos de jugarles: *A la bailarina*, *a pares o nones* o *á tuturutaína*; entre mayores se jugaba algunas veces a la *birisca*, poniendo cada jugador una cantidad dada, que se ponía en un plato o se daba al terminar el juego.

Á bailarina¹³²

Construían esta especie de *peoncitos*, antiguamente los más artísticos, cogiendo un huso de los de hilar y aprovechando la parte inferior; con una navaja, le daban la forma definitiva; otros le cons-

132. Recollido co nome de «Perinola» en R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, p. 373. Feitos para usar como pequenos peóns botados cos dedos e con medio carrete de fio, cos nomes de «Mincha» ou «Pionelo», en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, I, pp. 108-109.

truían con un trozo de madera ya cuadrado de antemano y otros las compraban en la Rúa Nueva de Abajo en los talleres do fuseiro en donde también compraban los *trompos peones*; hoy los construyen con trozos de madera o los compran en los comercios de juguetes, que también los venden.

La *bailarina* es de la forma indicada en la figura (Fig. 16), teniendo cuatro lados, en los que se graba o se pinta en cada uno o una *T*, que significa *todo*, en otro una *S*, que indica *saca*, en la tercera una *D*, *deixa*, y en la cuarta una *P*, que significa *pon*.



Fig. 16

Reunidos los jugadores, se sientan por lo general en el suelo y formando un círculo más o menos numeroso, procurando que el pavimento sea lo más liso que pudieran encontrar; otros lo juegan en una mesa, alrededor de la cual se sientan los jugadores.

Ponen en el centro en un montón un número determinado de piñones cada jugador y empezaba uno haciendo bailar la *bailarina*, con más o menos fuerza, la que cuando dejaba de girar se mira qué letra es la que trae en la cara superior. Si es la *T*, o sea *todo*, recoge todos los piñones que haya en el montón. Si es la *S*, *saca*, quita un piñón del montón; si es la *P*, *pon*, pone uno, y si la *D*, *deixa*, deja quedarles.

Cada jugador tiene derecho a jugar una vez, haciéndolo por riguroso turno y reponiendo los piñones siempre que un jugador haga el *T*, *todo*, volviendo a empezar por lo tanto el juego, que dura mientras haya jugadores y tengan piñones.

La otra manera de jugarles es como dijimos.

PARES O NONES

Coge el jugador un piñón, dos o los que quiera, a escondidas del contrario, cierra la mano, o haciendo hueco o apretándola mucho, para engañarle y enseñándosela le dice *Pares ou nones* (pares o impares) y el contrario contesta lo que le parece, par o impar; el jugador echa en el suelo o sobre la mesa si son muchos o abre la mano y enseña los que tiene y en caso de ser muchos se cuentan dos a dos, diciendo par, par hasta terminarlos quedando o justos los pares o varios y uno solo. Si el contrario dijo pares y pares son los que hay, gana todos y los recoge para sí y entonces él hace lo mismo con su compañero, por lo que para jugarlo en esta forma sólo pueden hacerlo dos jugadores, permitiéndose al que tiene que acertar el poder antes que contestar el poder apretar con sus dedos la mano cerrada del jugador, para apreciar o adivinar los que haya, pues si no acertó, entonces tiene que dar al jugador tantos como el otro tuviese en su mano.

TUTURUTAINA¹³³

Es otro de los modos de jugar los piñones, para lo cual también bastan dos jugadores o puede hacerse la pregunta a dos jugadores más.

Para ello se cogen en la mano cerrada el número de piñones que se quiera, se aprieta o afloja con los dedos para figurar que hay pocos si son varios y que hay muchos si son pocos, habiendo algunos que cogen todo el mayor número que puedan caberles en la mano y otros que cogiendo dos o tres en el fondo colocan entre los huecos que quedan entre los dedos y la palma de la mano un piñón para que el contrario crea que salen por no haber dentro.

En esta forma y poniendo el puño a la vista, pregunta al contrario si es uno solo *Tuturutaina* a lo que responde el otro *Sobre la manga daina*; *Sobre de cantos*, vuelve a preguntar el jugador; *Sobre de...* y pronuncia los que cree puede haber: dos, veinte, treinta, quince.

133. Semellante, xogado con fabas ou garavanzos, co nome de «As remidainas», en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 87-88.

Si no hay más que éste, echan los piñones en el suelo o mesa, se cuentan hasta el número dicho por el contrario; si pasan de los dichos por él, se cuentan los que sobran y tiene que darle igual número al jugador, y lo mismo tiene que hacer en el caso de que sean menos, que tiene que darle tantos piñones como haga falta para completar hasta el número que dijo. Si por casualidad acertó, entonces los recoge todos para sí.

En este juego también se permite el tocar con la mano el puño para apretarlo y ver de si está o no lleno de piñones.

Se juega también alternativamente, una vez uno y otra vez otro.

Si son dos más, entonces se hacen las preguntas a ellos y el que acierte recoge los piñones, y si no cada uno tiene que abonar los que faltan o sobren en la forma ya descrita.

JUEGO DE LOS SANTOS¹³⁴

Reunidos más o menos número de muchachos o muchachas, cuantos más mejor, uno hace de *Madre* y se echa la piedra para saber el que *panda*, y la *Madre*, sin que oiga el *pandado*, le dice al oído a cada uno de los jugadores el nombre de un santo, para lo cual necesita tener mucha memoria para no equivocarse. Hecho esto, la *Madre* se sienta en un banco, piedra o escalera y el que *pandó* se arrodilla delante de la *Madre* e inclinándose sobre el regazo si es mujer y sobre sus muslos si es hombre oculta la cabeza entre ellas, tapándole los ojos, para mejor seguridad, la *Madre* con sus manos, rodeándole todos los demás a cierta distancia.

Colocados en esta forma, la *Madre* dice *venga, venga, venga San Juan* y la o el que le tocó este nombre se adelanta, con cuidado, hasta el *pandado*, a quien le da un villizco [*sic*] o un golpe en sus nalgas y se vuelve a su puesto; y la *Madre* suelta al *pandado*, éste se levanta y va hacia los jugadores y mirando para ellos trata de adivinar quién era San Juan y designa a uno que coge por la mano y lo

134. Semellante, co nome de «Fuente de plata», en E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, pp. 768-769. Tamén semellante é o «Lío-lío», citado en A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 79-81. Totalmente diferente ao que co mesmo nome aparece en F. López Cuevillas et al., *op. cit.*, pp. 215-216.

conduce hasta delante de la *Madre*, la que le pregunta *¿De dónde vienes? - Del molino*, le contesta la *pandada*. *¿Qué traes?*, dice la *Madre*. - *Un ¿ganapio?*, contesta la *pandada*. Si ésta acertó, entonces la *Madre* lo coge, diciendo *Tráelo acá que es mío* y le coloca como la anterior o la que acertó, que queda libre, y la *Madre* le dice al oído un santo. Si no acertó, la *Madre* le dice entonces *échalo alla que no es mío*. El escogido se vuelve para su sitio y el *pandado* vuelve a colocarse como antes, volviendo la *Madre* a repetir las mismas preguntas y así estar hasta que ellos quieran.

JUEGOS CON PELETRES

Con botones

Para jugarle se reúnen varios chicos, trazan en el suelo un círculo de 12 ó 15 centigramos [*sic*, por centímetros] de diámetro y desde la distancia de cuatro pasos echan hacia dicho círculo, que es el *broque*, el *peletre*, que es un trozo de teja de forma más o menos redondeada, y si aciertan a dejarle dentro no ganan ni pierden y si los *peletres* no entran se dejan quedar en donde cayan [*sic*] y manda o es Rey el que le echó dentro si hubo alguno y si ninguno el dueño del *peletre* que quede más cerca, el cual recoge y con el pulpejo del dedo pulgar de la mano derecha empuja uno de los *peletres* que esté más cerca hacia el *broque*, diciendo *uña*; si al dar este empuje el *peletre* queda dentro gana el botón (forma) o botones convenidos de antemano y vuelve a empujar a otro *peletre*, diciendo al hacerlo *Cataluña*, y si consigue lo mismo que el anterior vuelve a ganar otro botón, pero si no lo consigue deja quedar el *peletre* en donde quede para que haga con él lo mismo el que sigue, empleando las mismas palabras de *uña* - *Cataluña*.

Si al decir *uña* no entra el *peletre*, el mismo jugador le da el segundo empuje diciendo *Cataluña* y si en éste tampoco lo coloca dentro lo deja para el que le sigue y así sucesivamente hasta que quedan dos. Si el penúltimo no consigue introducirle, entonces el dueño del último *peletre* lo retira y no pierde nada y vuelve otra vez a empezarse el juego.

Como se ve, éste es de los llamados de botones, pues es lo que tercia entre las ganancias. Algunos muy rara vez juegan a cuartos.

135. Cos nomes de «Mariola» e «Pernamanquiña» en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. II, p. 592. Co de «Mariola» en E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, p. 768, e en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. II, p. 1695. Outras variantes, co nome de «Truco», en F. López Cuevillas et al., *op. cit.*, pp. 203-205, en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., pp. 337-342, e en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 144-147. Citado co nome de «Truco» en X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 11. Como «A raia» en X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, pp. 211 e 214. Co de «Truque» ou «Raiola» en F.-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 378. Tamén co de «Truco» en P. Veiga, *op. cit.*, pp. 130-132. Diversas modalidades baixo a denominación de «Xogos da chapa» en A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 293-306.

Antiguamente en vez de círculo se hacía una hoquedad circular como de 6 ó 7 centímetros de ancho y de dos o tres de profundidad, que era a lo que se llamaba *broque*¹³⁶, jugándose en lo demás como hemos dicho.

MARIQUITILLA¹³⁷

Las figuras 1, 3 y 4 son las que se usan en esta localidad. La 2ª es la forma que le dan en Santiago, que no varía de la de aquí en que la cruz o aspa está en el lugar en que aquí está el [espazo en branco] (Fig. 17).

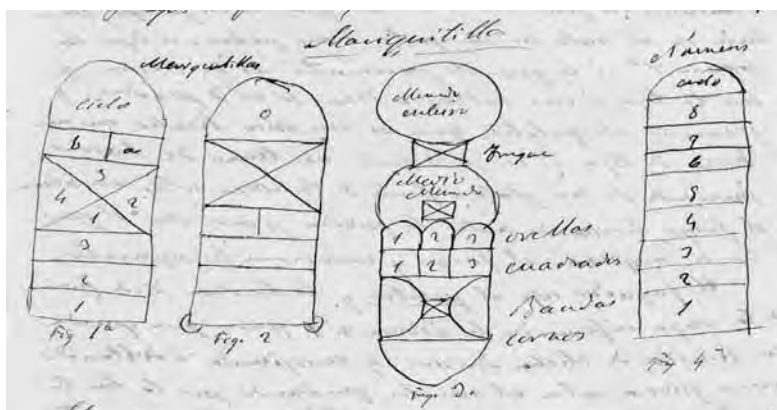


Fig. 17

Reunidos los que han de tomar parte en el juego, trazada en el suelo con un palo o un pedazo de teja la figura 1ª si es que el pavimento es de tierra y con la teja, o con carbón o tiza si es de piedra, y provistos del *peletré*, que es un disco hecho con un trozo de teja o en su defecto un trozo de barro procedente de un plato o fuente de talavera roto, empiezan el juego, echando antes la piedra para ver el que ha de empezar el juego y numerarse los siguientes.

136. Voz recollida co senso de «cova, concavidade no terreno» en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. I, p. 427.

137. Co nome xenérico de «Truco» en V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, pp. 522-523, e en *O libro dos xogos...*, cit. Diversas variantes e con distintos nomes no capítulo «Xogos de raiuela ou truco» en R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, pp. 311-327. Tamén en A. Román, *op. cit.*, pp. 82-88.

El jugador coge el *peletre* y le echa desde fuera de la raya inferior de la división nº 1 para que quede en medio de dicha división, y encogiendo o doblando una pierna sobre el muslo, quedando por lo tanto en la actitud que llaman a *la Chinquilla*¹³⁸ y en esta actitud salta a dentro y poniéndose cerca del *peletre* le da con la punta del pie, al propio tiempo que da un salto, para que salga el *peletre* fuera, teniendo cuidado que no salga por los lados, puesto que entonces pierde y juega otro, lo mismo que si no le da bastante fuerza y queda el *peletre* encima de una raya también pierde el jugador; condiciones éstas que tienen que observarse en todas las jugadas y además también pierde la mano si al ir en *chinquilla* o mientras estén dentro de la *Mariquitilla* pisan alguna de las rayas de que está formada o baja la pierna doblada.

Echado fuera el *peletre* sale en *chinquilla* el jugador y una vez fuera baja la pierna y queda en pie; coge el *peletre* y le echa a la división nº. 2, procurando quede en el centro y no encima de ninguna raya. Marcha sobre una pierna o en *chinquilla*, dando un salto primero a la división 1ª y luego a la 2ª; se coloca detrás del *peletre* y le da el puntapié para que salga fuera, en las condiciones ya dichas, volviendo en *chinquilla* a salir, procurando hacerlo bien.

Fuera ya de la figura, vuelve a echar el *peletre* a la división nº. 3, va a ella en *chinquilla* en tres saltos, y vuelve a echar con el puntapié fuera el *peletre*.

Hechas ya estas tres divisiones, se pasa a la *cruceta*, echando el *peletre* cuatro veces, cada vez a uno de los triángulos y por el orden de numeración, cuidando que al echar el *peletre* no pase a los otros o quede en los ya jugados. Sube en *chinquilla* de una a otra división y al llegar a la *cruceta* baja la pierna doblada, procurando no pisar raya, y una vez en pie pone uno en uno de ellos y el otro en el opuesto, por ejemplo el derecho en el nº. 1 y el izquierdo en el 3º; da un salto en el aire, al mismo tiempo que hace girar el cuerpo para caer con los pies abiertos en los otros

138. «Chinguilipé» en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, p. 719, e en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. I, p. 592, que le dan también ese nombre a lo xogo.

dos triángulos 2 y 4, procurando siempre en esta ocasión como en las demás suertes el no tocar raya con los pies como ya indicamos.

Hecha la cruz, va al triángulo en que está el *peletre*, dobla la pierna y le empuja para que salga recto. Algunas veces queda en una de las tres divisiones, en cuyo caso al volverse para salir, que tiene que hacerlo en *chinquilla*, se detiene en donde quedó el *peletre* y le empuja de nuevo para que salga.

Hecho el primero de los triángulos, hace los demás, echando el *peletre* al que tiene que jugar, lanzándole siempre hacia afuera en *chinquillas*, actitud en que debe subir y salir de la figura y al llegar a la *cruceta* dar como dijimos los dos saltos formando cruz.

Hecha sin novedad la *cruceta*, se procede a echar el *peletre* al *Infierno* a pequeño, y una vez puesto en él va en *chinquillas* hasta la *cruceta*, en donde, bajando la pierna doblada, hace los saltos en cruz en ella, pasa sin doblar la pierna a los *infiernos a b* y hace en el otro cruz procurando siempre no tocar raya. Hecha la cruz en este sitio, dobla la pierna y empuja con el pie derecho el *peletre* a que salga fuera de la figura, pero siempre de frente, no de lado. En igual forma procede para jugar o *hacer* como ellos dicen el *infierno b* grande.

Saliendo de bien de la jugada, echa el *peletre* al cielo y entonces en vez de ir en *chinquilla* va andando y procurando no tocar raya ninguna y diciendo: *Al cielo me voy / con campanillas / de oro y plata / de plata y oro*, y cuando pasa por la *cruceta* y por los *infiernos* allí tiene que hacer los saltos en cruz como antes hacía en las otras jugadas.

Una vez en el cielo, y puesta la pierna en *chinquilla*, le da al *peletre* con fuerza para que salga y se vuelve de pie cantando el verso anterior variándole sólo el primer verso, *Del cielo me vengo, con campanillas*.

Quedando entonces libre este jugador, al cual sigue el segundo y así sucesivamente todos hasta que queda uno solo, que fue el que menos suerte tuvo o menos supo desarrollar el juego, que pandó.

Es muy difícil el que haya un jugador que haga todas las suertes seguidas, siendo muy general lo contrario, o sea el quedarse en algunas de las suertes o por pisar raya o por quedar el *peletre* sobre ellas o porque éste salga por los lados o porque al echarle en

vez de quedarse ruede y salga fuera de la figura, que entonces deja de jugar y juega el que sigue hasta que pierda.

Después de haber jugado todos y cuando le toque volver a jugar al primero, éste no empieza el juego por el principio, sino que hace otra vez la suerte en que perdió y luego sigue las restantes hasta que termine o pierda en otra jugada.

El que *pandó* por ser el que no puede hacer todas las jugadas antes que los demás, lo castigan escondiéndole la *gorra*, el *pañuelo* u otra prenda de su propiedad y tiene que buscarla; no termina el juego hasta que la encuentre.

Cuando el que panda anda buscando su prenda escondida, los demás compañeros le dicen, si está lejos del sitio en que la escondieron, *frío, frío*, y, si se halla cerca, *caliente, caliente*, y si muy cerca *que abura*, con lo que marean al *pandado*.

Hoy en día, principios del siglo xx, introdujeron las pequeñas reformas siguientes: el ir en quinquilla [*sic* por chinquilla] al cielo y diciendo los versos ya sabidos, en vez de ir a pie como dijimos y decir la palabra *Truque*, el dar *un solo* salto en la *cruceta* y en los infiernos. En lo demás lo mismo.

El juego, tal como acabamos de describir, es el que, como dijimos al principio, se refiere a la figura 1^a, que es la primitiva y la que sirvió y sirve de base para las otras.

La 2^a, que como indicamos es la que usan en la ciudad de Santiago, varía en la colocación inversa de la *cruceta* e *infiernos*.

Se juega lo mismo, añadiendo los dos círculos inferiores, para que por allí no pueda salir el *peletre* y [espazo en blanco para varias líneas].

La segunda forma de jugarle, más antigua y que siguió a la anterior, es la figura 4^a, conocida por la denominación de *O Número*, marcándola en el pavimento en la forma indicada o lo que por lo general aprovechan son las piedras de una acera, las que con tiza, carbón o una teja enumeran con 9, 7, 8, 6 y aún más números, para hacerle más difícil y suprimir como se ve las *crucetas* y los *infiernos*, dejando tan sólo el *cielo*.

Le juegan del mismo modo, echando el peletre en cada número y yendo a sacarle en *chinquilla*, dando el puntapié y vol-

viendo en chinquilla. Como son las losas de la calle más estrechas o la figura que hacen la hacen también estrecha, es más difícil de jugar porque el *peletre* puede salir con más facilidad por los lados, además de que al darle el golpe es preciso tener mucho tiento para que de un solo golpe salga recto, fuera de todas las líneas y no lo haga por los lados y para que no quede en alguna de las divisiones, pues entonces hay que darle dos veces o más. Al cielo van en igual forma que en la primera figura y dicen el mismo estribillo.

A últimos del siglo pasado el XIX se introdujo la figura 3ª, llamada *Truque*, que como se ve es más complicada y dura mucho más el juego, para el que empleaban el mismo procedimiento de echar el *peletre* a cada división y sacarle por igual procedimiento, con sólo las variantes de hacer una cruz diciendo *truque* en los tres sitios marcados en la figura con cruces y [espazo en branco para varias liñas].

BOTONES O FORMAS

En el fondo, los *botones* o *formas* no constituyen un verdadero juego y sólo sirven para pagar con ellos el número de tantos que en diversos juegos se hacen y vienen a substituir el dinero, que entre muchachas anda sumamente escaso; en cambio los *botones*, aunque les cuestan bastantes riñas y hasta palizas, los cogen en sus casas o bien de los que sus madres tienen guardados para las necesidades, o los arrancan, descosiéndolos, de las ropas que encuentran a mano, ya con unas tijeras, ya con una navaja. No es la primera madre que se encontró con que los pantalones de su marido y la chaqueta o el chaleco apareciesen sin ningún botón.

Esto en cuanto a los botones de uso doméstico, que en cuanto a los de los militares, a los trajes de caballeros y señoras, sobre todo los grandes, éstos se hacen con ellos o bien pidiéndolos a los militares o bien comprándolos por cuartos o bien por cambio de otros *botones*, no siendo raro el caso de que en paseo o en la iglesia cuando los señores están sentados un muchacho provisto de una tijera y con sumo cuidado y distracción le quita uno o dos botones.

Entre los muchachos el valor de los *botones* tiene su *alza* y su *baja* como la bolsa, sobre todo en los botones raros; en los

comunes o corrientes el valor es por lo general el siguiente: vale un tanto u otro botón el de los *calzoncillos*; vale 2 tantos o dos botones de a uno los de *nácar*; id. 3 los que tengan *pie* y son pequeños y los de *crystal*; id. 6 los del uniforme de *infantería*; id. 12 los *botones* de mayor diámetro y trajes de lujo; id. 24 los llamados de fantasía.

Cuando uno tiene alguno raro o difícil de encontrar, entonces le da un valor grande y los demás se lo compran dándole por él más o menos de lo que él pidió.

Con los botones se juega al *Cuadro*, al *peletre* [espazo en blanco].

CUADRADO

Juegan a este juego tan sólo dos. Algunas veces se hacen parejas, jugando entonces hasta seis, que es el mayor número, pero ordinariamente sólo juegan como dijimos dos solos.

Uno de los jugadores desde una distancia convenida de antemano echa el *peletre* hacia el cuadrado (Fig. 18), procurando

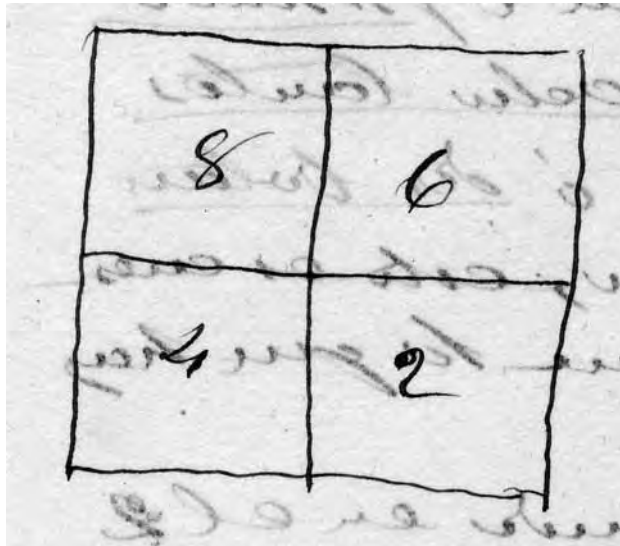


Fig. 18

que quede en uno de los cuadradotes numerados, no valiendo la jugada si el *peletre* sale o *pisa raya*. El *peletre* se deja estar en donde quede, ya dentro, ya fuera o ya sobre las rayas.

El segundo jugador echa de igual distancia el suyo y procura lo mismo, dejando quedar su *peletre* en el sitio en que cayó hasta que zanjadas las cuentas levanta cada uno el suyo.

Si el *peletre* del 1º quedó en el cuadrado 8 y el del 2º quedó allí también, ni uno ni otro ganan nada y dicen que se *borró* la jugada.

Si queda el del 1º en dicho número y fuera o pisando raya el del segundo le tiene que dar *ocho tantos* al 1º, o sean tantos *botones* de un tanto o *dos botones* que valgan tres y dos un tanto cada uno; esto es cuestión de la clase de botones en que se pague; lo que hay que pagar es el número de tantos.

Si el del 1º queda en el 6 y el del segundo en el 2, éste no paga al 1º 6, sino 4, que es la diferencia, y si en el 8 el 1º y en el 4 el segundo, éste sólo paga 4.

Si el *peletre* del 1º sale fuera y el del segundo queda en algún cuadrado, entonces el 1º paga a éste el número que sea. Si el del 1º quedó en el 4 y el del 2º en el 8, el primero tiene que pagar al 2º los cuatro de diferencia y así sucesivamente.

CON MONEDAS O PESOS

CARA OU CRUZ - CHAPAS

Se ejecuta el primero, o sea *Cara ou Cruz* con una moneda de cobre, ya sea de cinco céntimos o de diez (*Perra chica* o *grande - cadela pequena* o *patacón*), la que se echa al aire y al caer en suelo se mira y si queda de cara hacia arriba gana el que la echó y si cruz pierde, cogiéndola en este caso el segundo y haciendo lo propio y volviendo a repetir el juego si no son más que dos, si no van ejecutando lo mismo todos los que han de tomar parte en el juego que sea, pues éste no es más que el preliminar de otros muchos y para saber quién ha de ser el 1º en jugar y quién el 2º se procede de este modo.

CHAPAS¹³⁹

Para jugarle es preciso que el pavimento sea de piedra, ya bien sea una acera o una losa grande (*laxe*) y dos monedas también de cobre, que se colocan una sobre la otra, pero unidas por las cruces o escudos de armas y con las caras de los Reyes hacia afuera.

En esta posición se cogen con los dedos índice y pulgar de la mano derecha (a menos que uno sea zurdo, que lo hará con la izquierda) y las lanza al aire y al chocar con el suelo salta y queda luego en una u otra posición.

Si ambas quedan de caras las gana el que tiró y si una recoge ésta y el contrario la otra. En el caso que queden cruces nada gana ni pierde, y las coge el contrario y poniéndolas como hemos dicho vuelve a tirarlas al aire y se procede de igual manera, siguiendo así todo el tiempo que quieran.

Las monedas deben ser una de un jugador y otra de otro, pudiendo ser las dos de uno mismo y abonar el contrario las que gane.

[A lapis] Antes juegan un juego; es el de coger las monedas con las dos manos una sobre otra.

A CUARTA¹⁴⁰

[José Vidal]

Le juegan por lo regular tres muchachos, aunque pueden jugarle más, precisando para ello el tener los jugadores el mayor

139. Distinto ao recollido co mesmo nome en *Libro dos xogos...*, cit.

140. Semellante, co nome de «Rebadaina», en X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 212.

número de *perras* o *calderilla*, como otros dicen, no pasando por lo regular más allá de media peseta.

Para sortearse y saber quién ha de tirar el primero, echan primero dos perras de cinco o de diez céntimos según sean las que haya para jugar, y echándolas al aire se dice *cara ou cruz* entre los dos primeros, el que acierte con la *cruz*, que es el escudo, es el 1º; siguen así los demás y se van numerando según acierten.

Numerados ya, el 1º coge la moneda y la tira de plano y con fuerza contra una pared, la moneda bota y cae en el suelo; se deja quedar allí y juega el 2º, haciendo con su moneda lo mismo, tan sólo que éste procura darle la fuerza suficiente para que la suya quede lo más cerca posible de la otra o todo más haya una *cuarta* de distancia. Esta *cuarta* se mide por la del jugador y tiene que tocar en todo o en una pequeña parte en ambas monedas, en la una con el dedo pulgar y en la otra con el meñique. Como muchos tienen la cuarta más larga que los otros, lo que hacen es medir en una caña una cuarta de alguno de los jugadores, marcarla con una raya y ésta será la ¿verdadera? medida para todos.

Si el segundo consigue ponerla cerca o a la cuarta, gana la moneda del otro y recoge la suya y le dan una perra chica; pero si quedó más separada, entonces juega el tercero, y si éste por casualidad deja su moneda entre o en medio de las dos entonces gana a los dos y le dan cada uno su perra y recoge la del medio; si no se mide a cuál de ellas hay la cuarta y la recoge o da en cambio una perra, pudiendo recoger las dos si a ambas hubiese la medida. Si no la hubiese a ninguna, queda en el sitio y juega el siguiente y vuelve a procederse en el mismo orden que las anteriores.

En caso de que ninguno acertase a quedar en buena posición, lo que generalmente no sucede, entonces vuelve a empezar el juego el 1º levantando su moneda y quedando las otras, y vuelve a darle contra la pared y según lo mismo que antes.

Si el jugador gana, le dan como dijimos la perra y él es el que tira 1º su moneda y sigue el 2º y así sucesivamente.

Después de haber jugado todos, vuelve a empezarse.

O TRALO¹⁴¹

Se juega mucho entre los muchachos de La Moureira y barrios bajos; para ello hacen en el suelo una *coviña*, o sea un troque ¿antiguo?, que consiste en hacer con una teja o un palo una oquedad en el suelo de forma redondeada, del tamaño de 7 centímetros de diámetro y tres o 4 de profundidad.

Echan luego una perra al aire a *cara o cruz* y si el que la echa hizo cara es el 1º; sino lo hace otro y en igual forma se van numerando los demás jugadores, que pueden ser varios.

El que manda, o sea el 1º, desde la distancia de tres pasos echa hacia la *coviña* una perra ya chica, si a ese tanto juegan, ya grande, si a éste; si consigue meterle en ella es ya otra vez el que manda y recoge su moneda; siguen echando los demás y quedan libres y retiran sus monedas todos los que la consiguen echar dentro de la *coviña*; los demás dejan quedar las suyas en donde caigan en el suelo y las recoge todas el que *manda*, o sea el 1º que lo consiguió, las *manda* al 2º dicen ellos y consiste en que el 2º coloca su mano derecha abierta y con la cara palma hacia abajo; el 1º le echa hacia ella las monedas que cogió y el 2º las recoge en el aire cerrando la mano y tirándolas al aire; todas las que queden con la cara hacia arriba las gana y recoge el 1º, las que queden de cruces las coge el 2º y las *manda* al 3º en la forma indicada, éste las tira y las de cara son para el 2º y así sucesivamente.

Terminado, se vuelve a empezar el juego y se sigue hasta que se cansan o se acaban las *perras*.

A RAYA O VIRALAS

Es completamente igual al anterior, con sólo la diferencia de que en vez de *coviña* trazan en el suelo una raya, y el que consiga que su moneda quede sobre ella o lo más cerca el 1º y el que 1º recoge las monedas y hace como en el anterior y luego el 2º y así sucesivamente.

141. Citado como «juego de muchachos» en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. III, p. 382. Como «xogo infantil con botóns» en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. III, p. 2535.

A CHAVE¹⁴²

Este juego le hay en muchas de las tabernas de los barrios y de las aldeas, para el cual tienen destinado para ello [sic], mucho más largo que ancho y en uno de sus extremos se pone la llave, que consiste en un hierro plano, del tamaño de 50 ó 55 centímetros, y cuyo extremo inferior está en forma aguzada o de punta para clavarle en el suelo, y en el extremo superior tiene un gollete, [en] el que está engarzado otro hierro plano también de forma de aspa y del tamaño de 40 centímetros (Fig. 19).

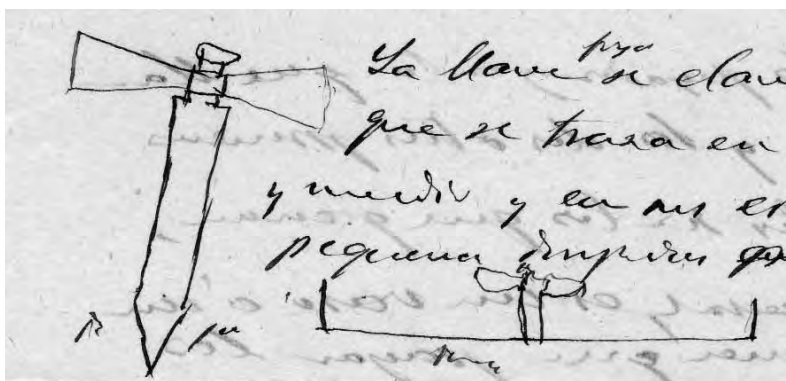


Fig. 19

La llave fija se clava en medio de una raya que se traza en el suelo de largo de metro y medio y en sus extremos se le trazan otros más pequeños perpendicularmente a esta figura.

Toman parte en este juego o cuatro o seis jugadores, dos o tres de cada bando. Para ello tiran con los pesos, que son de hierro y de forma circular y un poco más grandes que el tamaño de un

142. Variantes en: F López Cuevillas et al., *op. cit.*, pp. 195-197; E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, pp. 714-715; R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, pp. 277-288; A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 258-262; J. Paz Rodríguez, «Jogos, enredos e brinquedos populares das crianças da Galiza», *Raigame*, núm. 0, Ourense, maio de 1995, p. 67. Citado en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, p. 713, I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. I, p. 586, C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, p. 91, F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 369, P. Veiga, *op. cit.*, pp. 286-288, e *O libro dos xogos...*, cit.

duro, a la *llave*, desde una distancia de veinte pasos que miden la 1ª vez, quedando esta medida para siempre. Los pesos son cuatro, dos para cada bando.

Para empezar a jugar y saber quiénes tiran primero echan una perra al aire y si al que la echa le sale *cara* entonces él y su compañero son los primeros en tirar y si *cruz* los contrarios.

Desde la citada distancia tira uno de cada vez los dos pesos quedando en donde caiga hasta que el contrario tire para saber quién gana el tanto y luego uno de los contrarios y siguen a éstos los otros dos jugadores, para lo cual el que va a jugar se coloca cerca de la llave para coger los pesos y venir a la meta para tirarlos.

El primero, si son dos los jugadores y a lo que llaman jugar *man a man*, y los dos o tres primeros que hagan cincuenta tantos son los que ganan, ganancia que por lo general es un vaso o un cuartillo de vino, que tienen que pagar los que pierden.

Los tantos se cuentan o se hacen como ellos dicen: 1º cuando el *peso* da en la *llave* ya sea en la rama vertical o en las dos aspas laterales, en cuyo caso vale ocho tantos la jugada, y si le da con los dos valen entonces 16 tantos, y 2º se cuenta como un tanto cuando el *peso* queda cerca de la raya, y como están los cuatro pesos en tierra el que más cerca de la raya esté es el que se apunta un tanto y si están los dos de uno mismo se apunta dos tantos, pero si el segundo peso más cerca no es del mismo bando sólo se apunta uno, no apuntándose tanto ninguno si es que los *pesos* salen fuera de las rayas laterales.

En el primer caso, o sea en el de *hacer llave*, también hay que tener en cuenta que si el primero de los dos jugadores hace llave y el segundo o contrario la [hace] también entonces no se apunta ni a uno ni a otro, a lo que llaman *borrar* la jugada.

Este juego es propio de hombres o mozos grandes, pero los muchachos más pequeños por vergüenza de jugar en la *llave* como ellos dicen grande juegan a parte la llamada *Chave de navalla*, para lo cual trazan una raya más corta y en el centro clavan en vez de llave una *navaja* y en vez de tirar con pesos tiran con perras gordas y tirándole a la distancia de tres pasos. No jugando interés ninguno, más que el galardón de ganar.

CON MESA

1º juego antiguo o común

Para este juego se precisa el *lipe*, la *pala*, la *focha* y un campo o sitio ancho y largo.

El *lipe* y la *pala* los confeccionan los mismos muchachos, corriendo a cargo del que más disposición tenga para ello. Ambos útiles son de madera, para lo cual escogen dos palos redondos y los más rectos posible de *retama* “*xesta*”, roble o castaño, uno más corto y delgado que el otro.

143. Nome dado ao xogo en xeral e tamén ao pau pequeno que se lanza, en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. II, p. 539, e tamén en M. Valladares Núñez, *op. cit.*, p. 350. O mesmo en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. II, p. 1627. Con este e outros nomes en Fr. Martín Sarmiento, *Catálogo...*, cit., pp. 155-156, 321, 324 e 424, e *Colección...*, cit. p. 313. Tamén en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 24-25, e cos nomes de «Birlo», «Estornela», «Pateiro», «Pincha», «Pinche» e «Rebola».

144. Nome co que se designa o pau que se lanza e tamén ao xogo en xeral, recollido con outras denominacións e cunha extensa descrición do xogo en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, p. 356. O mesmo en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., pp. 334-336, I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. I, p. 382, X. Lorenzo Fernández, *Enredos*, cit., p. 12, e C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 141-143, que tamén cita a variante «Estornela». Con este nome xenérico, ao que engade o de «Estornela», describe X. Rodríguez López en *A Monteira*, ano I, núm. 10, Lugo, 7 de decembro de 1889, pp. 75-77. J. Paz Rodríguez, en «Jogos...», *op. cit.*, p. 69, recolle tamén co nome de «Estornela». Este é o nome xenérico co que se recolle en *O libro dos xogos...*, cit., onde se lle dá tamén os de «Bilarda», «Bigarda», «Billa», «Caño», «Cepo», «Lipe», «Choqueiro», «Irá», «Leirán», «Palán», «Pinche» e «Rebola».

145. Aceptión equivalente á de «Billarda», pero tamén para o xoguete «Molinet» en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. II, p. 300. O mesmo en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. II, p. 1182. Citado tamén en M. Valladares Núñez, *op. cit.*, p. 231. Outras variantes do xogo e con distintas denominacións en: «Folk-lore da aldeia de Caneda, Concello de Monforte de Lemos», recollido por X. Rodríguez, en *Nós*, ano XII, núm. 76, 15-IV-1930, pp. 77-78; V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 524; E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, pp. 771-772; F. López Cuevillas et al., *op. cit.*, pp. 211-212; A. Fraguas Fraguas, «Juegos infantiles...», *op. cit.*, p. 101; L. Prieto, «Juegos infantiles...», *op. cit.*, p. 44, co de «Birlo»; X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., pp. 334-337; X. Taboada Chivite, *Etnografía...*, cit., pp. 83-84; A. Romani, *op. cit.*, pp. 33-38; J. Fuentes Alende, «Juguets artesanais...», *op. cit.*, pp. 53-54; X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 208; F.-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 370; R. Pérez y Verdes e X. A. Taberner Balsa, *op. cit.*, pp. 377-379; F. J. Baquero Rotea, *op. cit.*, p. 270, co de «Pateiro»; P. Veiga, *op. cit.*, pp. 215-220; A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 271-281.

Con el más delgado y cuyo diámetro no pasa de dos o tres centímetros confeccionan el *lipe*, cuyo largo no excede de dos decímetros y cuyos extremos se aguzan en forma de cono. La *pala* es mucho más larga y más gruesa que el *lipe*, siendo su largo el de medio metro, más o menos. [A lapis]: En Santiago le aguzan el sitio de mano.

Reunidos un número más o menos numeroso de muchachos y provisto alguno de ellos de los anteriores utensilios, se forman dos partidos con igual número de individuos y para saber a qué bando han de pertenecer se nombran entre ellos a los dos más buenos y reconocidos jugadores, los jefes o *Reyes*, entre los cuales para saber quién ha de elegir primero proceden de la manera siguiente.

Se traza en el suelo, rozándole con la pala o el lipe, la *focha*, que es un círculo más o menos grande, y poniendo uno de ellos el *lipe* dentro de él da con la pala un golpe más o menos fuerte en el extremo externo o delantero del *lipe*, el cual, como en dicha extremidad está en hueco por la forma aguzada que tiene, salta al aire a más o menos altura según fue el golpe y el acierto del jugador en darle más o menos hacia la punta. Al saltar el lipe, y he aquí la habilidad y destreza del jugador, le da en el aire otro nuevo golpe, con toda la fuerza posible para lanzarle a la mayor distancia. El mejor golpe consiste en darle o bien en el centro del lipe o cogerle por puntera, por una de sus puntas.

Al primer golpe, o sea al hacer saltar, se llama *conchada* y al segundo, o sea el lanzarle a lo lejos, se llama un *chío* o *cheo*.

En donde *caya* [*sic*, *caiga*] el *lipe* en el suelo se marca con una cruz y el otro Rey repite lo mismo. El que más lejos le lance aquél escoge entre los muchachos los 2, 4, etc. de su bando, quedando igual número para el otro, si es que todos juegan, sino éste elige de entre los que haya otro número igual, operación que vuelven a repetir para saber cuál de los dos Reyes o bandos le toca jugar primero.

La *focha* se coloca al fondo del campo o sitio en que se juega, dejando el mayor espacio posible para lanzar el *lipe*.

Antes o después de esta operación se estipulan las bases o condiciones con que se ha de jugar y que son por lo regular el jugar

a 500 tantos el partido, y si son pocos 300 ó 400, con *chío* de *ocho palas* y otro de 25 palas, cuatro o seis *conchadas*, y marcar o no marcar una distancia conocida y que llegue al lugar con las *conchadas* a él le abonan, aunque haya menos, el valor de 100 tantos.

Son, por decirlo así, leyes del juego, el que si le toca el jugador con la *pala* al *lipe* y éste no salta se cuenta como una *conchada* y que si alguno de los del bando contrario coge en el aire y antes de caer al suelo el *lipe* le valga e éstos 4 tantos y pierda la mano el jugador.

Los tantos se cuentan por el número de pasos que desde el último sitio a que lanzó el *lipe* después de las seis *conchadas* haya a la línea exterior de la *focha*.

Estipuladas estas condiciones empieza el juego. El Rey que le tocó en suerte es el que lanza el *lipe* el primero, sus compañeros le rodean por fuera de la *focha* y los contrarios se ponen a regular distancia y escalonados los unos de los otros para ver si consiguen coger por el aire el *lipe* con la gorra o con la chaqueta que previamente se quitaron, siguiendo dos o tres al jugador, cuando va dando las *conchadas* para ver si toca como hemos dicho al *lipe* sin hacerle saltar para descontarle una.

Lanzado el *lipe* por el jugador y no habiendo sido cogido por los contrarios, el Rey de éstos o uno de ellos, que tenga más maña, coge el *lipe* y le tira hacia la *focha* y si tiene el acierto de que el *lipe* quede dentro, el jugador pierde la vez y juega el siguiente de sus compañeros. Antiguamente se ponía la *pala* hacia la extremidad posterior de la *focha* y si el *lipe* tocaba en ella, aunque saliese de la *focha*, perdía también la vez y jugaba otro. Hoy en día (1910) no se usa ya esta variante.

Si el que echara el *lipe* no le daba fuerza bastante para llegar o le hacía repasar de la *focha* en el sitio que quedaba, y desde él empezaba el jugador a dar el número de *conchadas* ya acordado y si tenía la suerte de darlas todas, lanzando el *lipe* lejos o lo que se llama hacer buenos *chíos* y de que no lo cogiesen en el aire, empezaba a contar por sus pasos los que había desde el último sitio en que quedara el *lipe* hasta la *focha*, siendo condición precisa ir por la

línea más recta, para lo cual uno de los contrarios le acompaña y contando con él corrobora el número de tantos que deben apuntarse. Si el jugador en caso de hacer meta llega a ella, entonces ya no se cuenta, sino que se dan por apuntados 100 tantos.

Muchos jugadores para hacer saltar más el *lipe* en el primer golpe hacen dentro de la *focha* una ranura en el suelo, más corta que el largo del *lipe* para que éste quede más inclinado hacia arriba con la punta anterior.

El jugador sigue jugando mientras no *pierde la mano*, la que se pierde cuando el contrario que echa el *lipe* hacia la *focha* tiene el acierto de dejarle dentro de ella, cuando le cogen el *lipe* antes de caer en el suelo. *[Notas noutra cuartilla]: También se *pierde la mano* cuando el jugador embarca el *lipe*; cuando el *lipe* para empezar las conchadas quedaba cerca de la *focha*; cuando el que juega al dar el primer golpe al *lipe* para que salte [¡flexible] que el *lipe* en vez de ir hacia adelante cuando salta y no le da con la pala lo haga cayendo dentro de ella y el que juega no dice antes que los contrarios *Catro no nas quero*; [si lo] dijeron antes los contrarios, entonces pierde la mano, pero le abonan 4 tantos y por eso renuncia a ellos para seguir jugando.

Se pierde asimismo en el caso de que el *lipe* tirado por el contrario quede cerca de la *focha* y al dar las *conchadas* tenga la desgracia de no poder sacarle del sitio o no mandarle lejos, puesto que si queda en el primitivo o cerca y hay medidas por el largo de la *pala* ocho veces éste entonces cede la vez y *pierde la mano*, lo que también sucede cuando al jugador con el entusiasmo de darle mucha fuerza al *lipe* para lanzarle fuera o por descuido se le larga de la mano la *pala* y al sucederle el percance no diga antes que lo digan los contrarios *Corre man, pala e lipe*.

Entonces sigue el otro compañero jugando hasta que a él le pase lo propio y así que juegan todos los de un bando empieza el otro en la misma forma.

Cuando el sitio no es bueno, es decir, no es bastante ancho y largo y hay cerca huertas o casas y el *lipe* al ser lanzado cae dentro de aquéllas o en el tejado de éstas, se dice que se *embarcou o lipe*

y el que lo embarca como dijimos pierde la mano y si no es posible cogerle se hace otro, siendo muy frecuente y que ya antes de empezar haya dos o tres más para la eventualidad de estos casos.

Después de terminado por uno u otro bando el verdadero juego; antes terminaba cuando uno de ellos hacía primero que el otro los tantos convenidos, hay que hacer para ganar el partido, el llamado *chío de ocho palas* y luego el *chío de 25 pasos*.

Consiste el primero en lanzar el jugador como durante el juego el *lipe* y si el contrario que lo tira hacia la focha le acierta o deja dentro de ella entonces juega otro de sus compañeros.

En caso contrario, es decir, cuando deja o queda fuera, le da una *conchada* como si fuera para contar tantos, dándole la fuerza necesaria para enviarle a una distancia que sea mayor que la de ocho veces el largo de la *pala*, para lo cual se mide con ésta desde donde quede el *lipe* hasta la *focha*; si es mucha la distancia a que quede y a simple vista se conoce que hay más ya no se mide. Ganado éste se procede a ejecutar el segundo, que para ganarlo hay que hacer lo mismo que en el primero, con la excepción que en vez de medir ocho palas desde donde quede el *lipe* después de la *conchada* se mide a pasos y han de hacerse 25 pasos, dándose el juego por terminado y ganando el partido el que primero cumpla todas estas bases.

Este juego le juegan no sólo los niños y muchachos, sino también las mujeres y los hombres, dejando éstos de fijarse en muchas de las condiciones ¿especiales? Hasta últimos del siglo XIX y aun algunos algún que otro año, los marineros por un lado ¿? y por otro las muchachas de la Moureria, le jugaban durante las tres tardes de Carnaval en el Campo de San Roque, en el que no había la plaza de toros y daban a aquel Campo un aspecto animado, pero expuesto sobre todo para el transeúnte, que se exponía a que le hiriesen con el *lipe*.

Los hombres le juegan por lo regular con el interés de tomar unos vasos de vino en la taberna.

Cuando los jugadores son muchachos ya crecidos o hombres y la partida toma el carácter *formal* suelen hacer o poner en vez

de un solo lipe y una sola pala dos o tres más de los primeros para los casos de *embarque* o que las puntas se inutilicen o rompan y dos o tres palas de diferente grueso y tamaño porque hay jugadores que no se avienen con una pala corta y otros con la larga, pudiendo cogerla a su gusto, lo que sí no se puede hacer es mudar el lipe, mientras tanto no se inutilice o embarque.

Estas palas y estos lipes se ponen dentro de la focha y al lado opuesto de donde se pone el lipe para jugar.

Otra condición del juego es el de que cuando se dan las *conchadas* el jugador por estar en mal estado el *lipe* o por darle mal y el lipe va rastrero tropezando con el suelo, que llaman *conchada rastrera* que consideran [1 palabra itexible] y la dan por válida. Y cogen el *lipe* y vuelven al sitio en donde estaban y uno de los contrarios le pone en la cabeza y le deja resbalar por ella y caer en el suelo y donde quede y allí le da la conchada; a esto le dicen *votar de cabeciña*.

2º Juego o variante trío trío¹⁴⁶

Esta variante la juegan sólo dos y a todo lo sumo cuatro muchachos y fue modernamente introducido y consiste en ponerse frente y cerca de una pared el jugador, el que coge el *lipe* por una de sus puntas con los dedos índice y pulgar de la mano izquierda y como si colgase de ellos y teniendo en la derecha la pala le da con ella al lipe con toda la fuerza que pueda y en dirección a la pared para que botando en ésta vaya a caer lo más lejos posible.

Se pone la *pala* apoyada oblicuamente en la pared y el suelo y el jugador contrario coge el *lipe* y desde el sitio en que estaba le tira hacia la *pala*; si da en ella con él, pierde la mano y coge la pala y el lipe el otro y hace lo mismo.

Si no acierta a dar en la pala, el jugador la coge y le da una conchada y cuenta tantos tantos como pasos haya desde donde quedó el lipe y la focha y vuelve a repetir la cuenta.

El muchacho que 1º haga los tantos antes convenidos gana el juego. Los tantos por lo general no pasan de 100.

[Dúas liñas a lapis]

146. Citado como «Billarda de parede» en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. I, p. 382.

EL PINCHO¹⁴⁷

Juego de mucho movimiento y mucha *pilleria* como ellos dicen y de mucha algazara.

Para jugarle se precisa el *pincho*, que es de madera, cuanto más dura mejor, y se confecciona con un palo del tamaño de media vara aproximadamente y del grueso de cinco centímetros o algo más; los muy gordos se denominan *tramancos* y no se admiten en el juego, formándole aparte cuando son varios; tampoco se admiten de hierro, los que suelen admitirse entre los *tramancos*. El *pincho* termina aguzado en su parte inferior con objeto de que se clave en la *Mesa*, la que se forma removiendo un poco de tierra con los mismos pinchos, hasta la altura de uno o dos centímetros, y se amasa con agua si la hay cerca, sino con la orina de los jugadores que se ponen a mear dirigiendo la orina al montón y como dijimos se amasa hasta dejarla en la consistencia precisa para que se claven los pinchos. La mesa tiene la forma circular, algunas veces cuando hay un campo de hierba no se hace la mesa como antes dijimos, sino que se elige un trozo y en [él] se *pincha*.

Clava uno de ellos su pincho, dándole la mayor fuerza posible para que quede bien clavado; sigue otro jugador y trata de [que,] además de clavarle, el que está en la mesa se desprenda con el golpe de roce que recibe y caiga en la mesa o fuera de ella. El *pincho* que cae se llama *muerto* y lo coge el jugador que le mató y lo pone a un lado o en la otra mano para ir a *Roma*, pues éste ya está *pandado*.

147. Variantes en: E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, p. 774, co nome de «Palán de Roma», o mesmo que M. Valladares, *Diccionario...*, *cit.*, p. 420; E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, p. 714, co de «Che», recollendo a acepción «Roma» para o campo onde se xoga, en *op. cit.*, t. III, p. 293, o mesmo que en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. I, p. 587, e t. III, p. 2291, e en A. Cortizas, *op. cit.*, p. 291; A. Romani, *op. cit.*, pp. 54-55; X. Taboada Chivite, *Etnografía...*, *cit.*, p. 84, como «Espetapau» e «Escatapau»; J. Fuentes Alende, «Juguetes artesanales...», *op. cit.*, pp. 52-53, co nome de «Pica roma»; R. Pérez y Verdes e X. A. Taberero Balsa, *op. cit.*, p. 380, como «Palán de Roma»; C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 130-131, cos de «Espetapaus», «Chuzo» e «Pinchapaus»; X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 210, co de «Roma»; F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 371, co de «Espetapalaus» e a variante «Terreos», «Pinche» ou «Roma».

El jugador dándose aire de empararero dice *pinchos á mesa que non me chegan* y entonces clavan los suyos dos jugadores o más si el que ganó los pide. Así que están los dos y quiere librar a uno de ellos dice que va a tirar a él empleando la palabra *vou a éste* señalándole con su pincho y en vez de tirar hacia él lo hace al contrario o para derribarle y mandarlo también a Roma y como al que indicó no le tocase el dueño le saca y queda ya libre; si al dar el golpe tira al otro pincho, lo coge y vuelve a pedir más pinchos; si no lo tira saca el suyo y le vuelve a dar otro golpe y si tampoco lo tira se levantan los dos pinchos y queda la mesa libre y si hay más jugadores pide más pinchos, clavan otros dos o tres y entonces la *pillería* del Rey consiste en mandar más que el 2º a Roma, para lo cual sigue ¿diciendo? *vou a éste* y le señala y no lo hace sino a otro, que no consigue matar, pero el cual queda ya medio caído; el pincho que señala se levanta como ya dijimos y el Rey vuelve a pinchar, señalando otro diferente del que queda medio caído y lo que hace es tirarle a él y ¿generalmente? entonces quede derribado y son dos los que van a Roma. Siendo muchos se sigue lo mismo, habiendo por lo tanto más pandados o que tienen que ir a Roma.

Concluida la parte 1ª, o sea la de pinchar, se procede a la 2ª, o sea la de *ir a Roma*, que consiste en lo siguiente. Si por ejemplo son seis los jugadores y tres *van a Roma*, el tercero de los que quedan libres carga con dos de los pandados porque el 1º se queda con el Rey, llamándose *llevar maleta* y cargar con los pandados.

El Rey coge el pincho que 1º pandó con la mano izquierda y con el pincho que tiene en la derecha le da con más o menos fuerza y golpea en el medio del contrario y le lanza a más o menos distancia, teniendo que pinchar el suyo inmediatamente cuatro veces en la mesa. En el sitio en que quede el pincho, le coge el segundo muchacho que es el 1º que libró y le da al pincho pandado otro golpe y le lanza también a distancia, vuelve a la mesa y da como el Rey las 4 *pinchadas*; le coge el tercero, que es el que *leva a maleta*, y éste, como tiene que darle a los tres, lo que hace es tirar uno para un lado, otro para otro y el tercero para otro, teniendo que darle mucha fuerza para mandarles lejos y lo cogen

antes de dar las *pinchadas*, que tienen que ser en este caso 12, 4 por cada uno, para lo cual los dueños de los dos primeros pinchos que lanzó no pueden ir hacia la mesa hasta tanto no le despida al último, para lo cual tienen que estar a su lado y aquí se ve la habilidad, en engañarles haciendo la indicación de que va a darle al último y no le da, hasta que consiga distraerlo y en un momento darle y echar a correr a la mesa y mientras los otros tres van a coger sus pinchos y vuelven hacia ella él tiene que dar como dijimos las 12 pinchadas con el suyo y para que alguno de ellos no le coja canta una, dos, tres, cuatro por el primero, cinco, seis, siete, ocho por el segundo, nueve, diez, once y doce por el tercero.

Si durante esta operación uno o dos o los tres llegan a la mesa y pinchan su pincho antes de terminar las cuatro que a cada uno corresponda, entonces va a *Roma* por el o los que le *atraparan*, es decir, le cogieran.

Empieza otra vez el juego pinchando el que atraparon, para lo cual [dicen] *por tu culpa que te atraparon* y le sigue el *atrapador* o *atrapadores* y dejan el otro y hacen como antes.

Si no hay ningún atrapado empieza el Rey, que pierde el puesto si le matan su pincho, quedando por Rey el que lo hizo.

Muchas veces hay pinchos que no caen completamente en la mesa pero que se dan por muertos, y quedan más o menos inclinados hacia un lado y con tal de que entre él y la mesa no quepan cuatro dedos se da por muerto y se retira.

Cuando un pincho en vez de quedar pinchado salta fuera de la mesa, los demás jugadores dicen *Sarna* y el que primero lo diga éste es el que manda en él y si además por casualidad le toca en suerte aquél es el que tiene derecho a tocarle y cogerle con la mano y de jugar entonces y a ejecutar lo siguiente: le lleva a la mesa y pide al dueño de un pincho de los que están clavados permiso para apoyarle diciéndole *permitas*; si éste consiente le coloca oblicuo apoyando en el otro pincho y le tira con el suyo un pinchazo y si al clavar el suyo le toca ya el otro va a *Roma*; como esto sea algo difícil, el jugador para prevenir dice antes de proceder a pinchar *non sen catro* y si no le da entonces le queda el seguidor diciendo a *darle* y si no le da queda el suyo pandado y sigue otro haciendo lo

mismo con el que está inclinado y si ninguno le dio el dueño le levanta y queda libre.

Si el que dijo primero *Sarna* no es el que le toca jugar siguiendo al que no pinchó, entonces juega el que le sigue, pero no tiene derecho a tocarle, ni levantarlo, sólo en caso de que el otro le ceda la *Sarna*, es decir hacerse dueño del pincho. Si el que tiene la *sarna* no la cede, entonces el jugador, como no puede cogerle en la mano, hace lo siguiente para llevarle a la mesa: pone su pincho perpendicular o vertical al pandado según éste está con respecto a la mesa y diciendo *vou a mirar si pincha* y le imprime al suyo un movimiento para que tocando con el otro le empuje hacia la mesa; si en este solo golpe no consigue llevarle a la mesa, pincha su pincho en la mesa y le deja allí y el jugador que sigue hace lo mismo que se lleva a dicho sitio.

Ya en la mesa, a darle y si al pinchar le tocan ya éste va a *Roma*, si no le dan y llegan al ¿número del dueño? le levanta y queda libre.

El caso de que un pincho salte de la mesa puede suceder sobre todo en dos casos, 1º tropezando en otro, lo cual nada tiene de particular, y el 2º sucede cuando el pincho al clavar tropieza con una piedra, en cuyo caso no es casual sino consecuencia de una *pillaría* de alguno de los jugadores, el cual de víspera o antes de jugar coloca en la mesa dos o tres piedras debajo de la mesa, causa por la que esto sucede al principio.

En muchas otras ponen por condición el *no poder calcar*, que es el que cuando un pincho está medio caído le aseguran calcando con un pie para asegurarle y le ponen de castigo de incurrir en la pena de *ir a Roma* o a *Retorno*.

Ir a Retorno es coger el *pincho* con la mano y tirarle a lo más lejos posible, sin dar las cuatro pinchadas.

Igualmente incurre en esta pena el que va a jugar y con su pincho toca a los demás para asegurar cuál de ellos está mas seguro o más mal sujeto para ir a pincharle a él.

Algunos al notar que su pincho se va poniendo muy roma su punta y además está como algo rescrebajado [*sic*] cede su vez y se pone a afilarla rascándolo contra una pared o piedra y dice *non xogo esta vez que lle estou sacando os pelos ó pincho*.

A PINCHIÑA (O PICA EN SANTIAGO)

Esta palabra no tiene una verdadera significación en español, pues el de *punzón* o *pincho* que se le pueden dar por su finalidad no da una verdadera idea de lo que es. Antiguamente se empleaba en este juego un cortaplumas o una navaja, hoy la *Pinchiña*.

La *Pinchiña* en general consiste en [un] trozo de madera o palo como de dos o tres dedos de largo y del grueso del pulgar o índice y que tiene clavado en uno de sus extremos una aguja gorda o un pedacito de un hierro de paraguas, muy afilado en la punta para que se clave fácilmente al caer sobre un objeto.

Hay dos juegos que llevan este nombre, aunque en el fondo son bastante diferentes el uno del otro. El primero que describimos es más bien juego de golosina y de temporada, mientras que el segundo es de más *intrínquilis* como ellos dicen y le juegan durante cualquier época del año.

1er. juego de la Pinchiña

Se juega sólo en el tiempo de las cerezas y consiste en coger más o menos cantidad de ellas, ya compradas o ya algunas veces *robadas* y después de sacarles a todas el pedúnculo o *rabo* se colocan dentro de una gorra, que se pone sobre una piedra, un banco y aun en el suelo.

Se coge una *pinchiña* hecha con un trozo de palo como de dos dedos al que se le clava una aguja por su cabeza para que quede la punta fuera y a no poderse hacerla en esta forma entonces se pule un palito bastante delgado y muy afilado en la punta y del tamaño de tres dedos y con esta *pinchiña* o con la otra la van tomando uno tras otro los jugadores y la tiran al monton de las cerezas; si consigue clavar alguna la saca del montón y la come o las va juntando para comerlas luego juntas; mientras tanto clava cerezas no cede a otro la *pinchiña*. Si no clava, entonces la cede y así sucesivamente.

Excusado será decir a los incidentes a que dará lugar el citado juego.

2º juego de la Pinchiña¹⁴⁸

Éste es en realidad el verdadero juego, al que también juegan muchos con una navaja delgada o un cortaplumas, y se juega por varios muchachos, para lo cual se construye la *pinchiña* en la forma primeramente descrita al principio y con ella se ejecuta. Puesto el jugador en pie, si la suerte no indica otra cosa, las diferentes suertes o modos de *pincharla* (clavarla) en la tierra, que sirve de *mesa*, que aquí buscan para ello un campo cubierto de hierba y en que la tierra esté algo blanda, y en algunos sitios la forman amasando la tierra con agua o a falta de ésta, como en el pincho, con orina de los jugadores.

Si cada vez que se juega o se lanza la *pinchiña* se tiene la suerte de dejarla clavada, sigue el jugador ejecutando todas hasta terminar y luego empieza y le sigue otro. Si, por el contrario, no le clava en alguna de las varias veces que tiene que hacerlo en cada suerte, entonces pierde *la vez o la mano* y pasa a otro, y así sucesivamente hasta recorrer todos los jugadores.

El que tenga la suerte de hacer todas las suertes, lo que es muy difícil hacer sin perder alguna, gana el juego y no vuelve a jugar y así va disminuyéndose el número hasta quedar reducido a dos y el que más tarde queda solo es el que *panda*, el que como decimos al final tiene que *roer o pau*. (Aquí *roer o pau*, en Santiago al palo mamote).

Al volver a jugar los primeros jugadores, la segunda vez o la tercera o la que sea empieza en la suerte en que había quedado, empezando en la 1ª vez aunque tuviese hecho de ellas dos o tres. Así, si quedó en hacer la tercera vez de la suerte de rodilliña, empieza a jugar por ésta, teniendo que hacer las tres veces y sigue luego como ya dijimos.

Las suertes o modos de jugar son las siguientes:

1ª *Da palma da man*, denominada así porque se coloca la *pinchiña* a lo largo de la palma de la mano derecha que está abierta e imprimiendo un movimiento hacia arriba y de

148. Semellante, co nome de «A roela», en A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 288-290.

delante atrás se lanza la *pinchiña* al aire para que vaya a clavarse en el suelo. Esta suerte se repite 6 veces, otros 4, que si se clavan siempre se pasa a la siguiente suerte

2ª *Do puño*, cerrada en esta forma la mano derecha, se coloca la *pinchiña* con la punta para afuera, en la ranura que queda entre los dedos y la *¿circunferencia?* de la mano, y dándole un movimiento de báscula lanzarla al aire y procurar clavarla otras 6 veces, o 4, pasando luego a la

3ª *De rodilliña*, ésta no se juega de pie como las anteriores y como ya dejamos dicho, sino que el jugador, puesta una de sus rodillas en tierra, deja la otra formando ángulo recto y en la rodilla de ésta coloca la punta de la *pinchiña* y apoyando el dedo índice o éste y el del medio le imprime un movimiento para salto y dando vuelta se clave tres veces, antes 4; conseguido esto se pasa a la

4ª *De dedo*, se apoya la punta en la yema del dedo pulgar de la mano izquierda y con los índice y mayor de la derecha se le imprime un movimiento de báscula para conseguir clavarla 6 veces. Otros dicen *De uña*, poniendo la punta en la uña del pulgar en vez de ponerla en el dedo. Pasando luego a la

5ª *De guixo*, se apoya la punta en el mentón o barba. Otros *De nariz*, apoyándola en ésta. Y se le imprime igual movimiento que el anterior y para procurar clavarla 3 veces. Sigue luego la

6ª *De frente*, *De frentibus*, para ésta se apoya la punta en la parte media de la frente y se trata de clavarla 4 veces para pasar a la

7ª *De cabeza*, *De coquis*, para lo cual se apoya la punta en la parte media de la cabeza e imprime el movimiento; se trata de clavarle una sola vez, antes 2, y seguir a la

8ª *De detrás*, que consiste en llevar el brazo derecho detrás de la cabeza y cogiendo la pinchiña por la punta darle un movimiento de vuelta para que caiga de punta y se clave dos veces, terminando luego el juego con la

9ª y última suerte, que se ejecuta como las anteriores de pie y tomando por la punta la *pinchiña* entre el dedo pulgar e índice y darle el movimiento de báscula y que se clave 1 vez, con lo cual este jugador ganó el juego y siguen su turno los demás.

En Santiago no hay la suerte 3ª o *De rodilliña* y la *De flecha*, que aquí es la última, allí es antes de la *De cabeza* y después de la de la *lengua* y la de la *Nariz* que hacen después de la de la *Barba*.

El que *panda* tiene que *roer*, sacar o *pau*, el palito, que en Santiago llaman *Mamote*.

Para ello se coge un palito del tamaño de la pulgada del que *panda* y del grueso de medio centímetro y muy aguzado en la punta. Se le deja elegir el sitio al que tiene que ejecutarlo y elegido que sea se coloca el palo vertical y sólo enterrado lo suficiente para que no caiga y por el orden en que se fueron librando los demás jugadores, cogen la pincha por la punta y con el palo dan tres golpes cada uno, pasando de unos a otros. Al dar los golpes se procura darlos fuertes para dejar fuera todo lo menos posible, alguno queda más adentro de la línea de tierra, lo que hace deseperar más al que *panda*.

Éste tiene que ponerse de *bruzos* o tendido en tierra y con los dientes sacar el palo, no pudiendo ayudarse de ningún modo con las manos. Durante dura [*sic*] este trabajo los demás hacen bur-las y le apuran, hasta que lo saca y termina el juego.

El que primero ejecuta estas suertes se declara Rey y tiene el derecho de adelantar o retardar el juego, diciendo en el 1er. caso *A de flecha*, es decir, que quedan los demás jugadores exentos de hacer las suertes que le faltan hasta la de flecha, lo que generalmente se hace cuando va muy largo el juego, por ser muchos o algunos de ellos muy torpes. Si por el contrario quiere que dure más, o

quiere que alguno de los jugadores muy retrasados no pande, entonces dice *de mano* y tienen que empezar todos por la 1ª suerte, pero esto es muy raro porque da lugar a serias disputas.

El último que queda, que es el que dijimos está más atrasado, es el que *panda* y antiguamente, antes de clavar el palito que éste tiene que *roer*, se procedía del modo siguiente: el Rey construía tres agujeros en el suelo, más o menos profundos; el que panda elige uno de ellos y en él se clavaba el palito del largo de la pulgada como ahora y empezando el Rey y siguiendo los demás se procedía del mismo modo que hoy, hasta que conseguía arrancarle.

Antiguamente sólo eran tres las veces que se repetía cada suerte. A la suerte 7 *De cabeza* hoy le llamaban *De Cunquibus de adelante* y a la 8ª *De detrás*, *De Cunquibus de atrás*.

EL TROMPO. 1ª MANERA. A MOLLA¹⁴⁹

En castellano el *trompo* es el *peón*, empleando para este juego los hechos con madera fuerte, generalmente con *boj*, *buxo*, siendo los mayores de dos pulgadas de alto.

En esta ciudad eran construidos los mejores por los Da Pena, *os fuxeiros* por dedicarse a la construcción de husos para ruelas y los *correiros* que tienen fábrica de objetos de asta. Los hacen además los carpinteros, siendo su precio desde 5 céntimos a 30.

Según sus propiedades de movimiento o de confección les daban diferentes nombres. Así llamaban *uñeiro* al que *bailaba*, es

149. Outras modalidades en: V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 525; E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, pp. 772-774, co nome de «Buxaina» ou «Peón», o mesmo que en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 126-127; M. Fernández Costas, «Juegos infantiles...», *op. cit.*, pp. 646-647; co de «Chinque», en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., pp. 348-349; co de «Peón», en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. III, p. 129, que o describe na entrada «Buxaina», *op. cit.*, t. I, pp. 408-409; co de «Pión» en I. Alonso Estravis, *op. cit.*, t. III, p. 2048, que o cita tamén como «Buxaina», *op. cit.*, t. I, p. 439; co de «Peón» ou «Chicha» en X. Taboada Chivite, *Etnografía...*, cit., p. 82; A. Romani, *op. cit.*, pp. 27-31; C. Brandin Feijoo, *op. cit.*, p. 131; R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, pp. 359-372; X. M. Broz Rei, «Artesanía...», *op. cit.*, p. 208; J. Paz Rodríguez, «Jogos...», *op. cit.*, p. 67; F.-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 379; P. Veiga, *op. cit.*, pp. 208-210; A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 217-235. En *O libro dos xogos...*, cit., recóllese tamén o nome de «Sevillana».

decir, girar, bien en la uña del dedo pulgar; *carrilanas*, aquéllos que al echarlos en el suelo corren girando de un lado al otro; lo de *carrilana* se lo daban por recuerdo de una empresa muy notable que hubo de coches a Santiago y a Vigo; *escarabellizo*, al que con su pica levanta tierra; *pandote*¹⁵⁰ es [el] que se pone en el suelo para sufrir los pinchazos *cocos* de los demás. Hay trompos además que al terminar de girar ruedan con arranque hacia un lado y entonces dicen que *tiene mucho arranque*.

El trompo consta de *curucha*, la parte superior que consiste en una especie de pirámide invertida y sujeta al cuerpo del trompo, *corpo*, la parte principal en forma de peonza y en su vértice está clavada la *pica* que es de hierro.

Para hacerle girar se emplea la *cuerdilla*, que es un cordel, más o menos largo, según sea el tamaño del trompo. Ésta es la que en forma de espiral se enrolla en la parte cóncava del trompo, quedando una extremidad libre, sujeta al dedo del niño por medio de una asa corrediza que se le hace a propósito.

Para proceder a jugar se juntan varios muchachos; para saber quién ha de ser el pandado, se procede a jugar antes la llamada *á molla*, que consiste en echar una poca saliva en el suelo y los jugadores se dirigen hacia el trompo y el que queda bailando más lejos es el que *panda*¹⁵¹, para lo cual tiene que poner en el suelo su trompo o un *pandote*, el cual para ser admitido tiene que hacerse *bailar* y que en efecto *baile* más o menos tiempo.

A él tiran todos los jugadores, no habiendo para ello más orden que el que primero tenga enrollada lo hace, dando lugar a que algunas veces lancen el trompo dos jugadores y no es raro tampoco que sin querer le den a uno de ellos.

Si el que echó el trompo le da al *pandote*, el *coco*, o golpea al tirarle de primera intención ya tiene cumplida su misión y a esta manera de tirar se llama *coco de aire*; si no le acertó, entonces le coge

150. Citado en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. III, p. 79, e en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. III, p. 1954.

151. Forma recollida en *O libro dos xogos...*, cit.

del suelo en la palma de la mano y poniéndola a la altura de la mitad del pecho le deja caer sobre el otro; si no le acierta y sigue a bailar el trompo le vuelve a coger y [1 palabra ilegible] pero si no le da y el trompo se muere entonces es el que panda y el dueño del *pandote* le retira y éste coloca el suyo.

Si uno de los jugadores echa su trompo y no le *baila*, si otro enseguida lo echa y le da de aire al que está pandado entonces éste queda libre y se dice libre de *colado*; si no le toca entonces panda él y el dueño del otro no puede retirar el suyo mientras tanto *baile* o no esté quieto el que tiró.

Los jugadores no pueden coger con la mano el trompo pandado o *pandote*, si no panda, pudiendo hacerlo sólo con los pies para llevarlo o huir a mejor punto.

Cuando el trompo al ser lanzado por el jugador éste cae por mal enrollado u otra causa, envuelto o entrelazado con la cuerquilla, entonces tiene que cogerle por el solo cordel y no con dos o tres asas de remate y colgado así llevarle al pandado en movimiento de [1 palabra ilegible] darle tres golpes; si se deshace el nudo antes de darle los tres golpes entonces panda.

Termina el juego cuando los jugadores se cansen.

2ª FORMA. A RODA

Para esta variante se forma en el suelo con un palo o una piedra un círculo, más o menos grande; uno de los jugadores pone su trompo, lo cual es indiferente, puesto que [a] todos ha de tocarle la vez, y sobre él juegan todos los demás, con la obligación de que además de darle el *coco* lo hagan dando al suyo cierta dirección para que vayan haciendo salir de la rueda el trompo pandado y dura la suerte cuanto termina en lanzarle fuera; una vez ya esto conseguido el dueño le levanta y otro jugador echa el suyo a la rueda procediéndose con él en la misma forma, terminando el juego cuando no haya ya quien ponga o se cansen los jugadores.

3ª AS TAINAS¹⁵²

Llaman así a las adjuntas figuras (Fig. 20), que trazan en el suelo y que hacen de mesa. Las dos que incluimos son como se ve casi iguales y sólo se diferencian en [que] la salida D de la 1ª figura es no [sic] la entrada de la 2ª quedando recta por la parte de la entrada en cuyo centro se coloca el trompo.

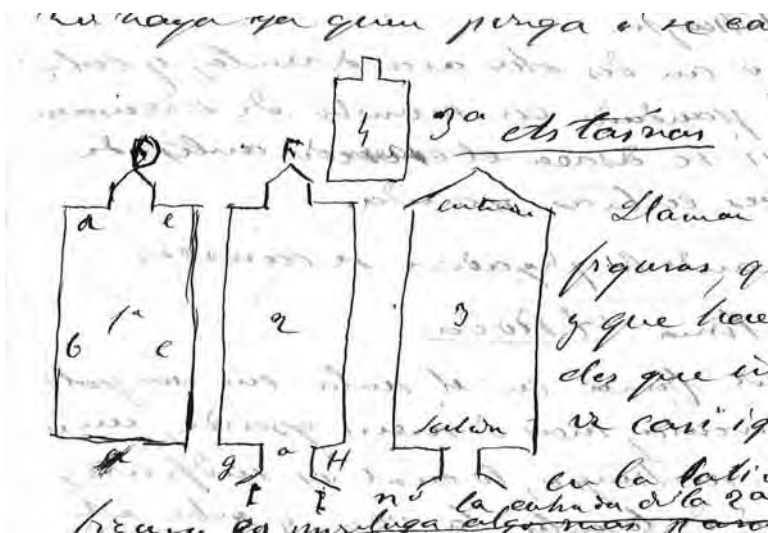


Fig. 20

Éste comienza por colocarse el que pandó en la suerte de a *molla*, que se verificó como prueba, el trompo, la parte interna de él en el ángulo F, tendido en sentido oblicuo, descansando la *curru-cha* en el suelo y la *pica* hacia arriba y afuera. Nos referimos a la figura 2ª por ser la más difícil.

El primer jugador echa a bailar su trompo en el suelo, le coge en la palma de la mano, se inclina hacia la taína lo que quiera y trata de dar un golpe de lado al trompo que hay pandado, procurando empujarle hacia la salida a, teniendo sumo cuidado de que el trompo pandado no salga fuera de las rayas, porque entonces

152. Semellante, co nome de «Pion», en F López Cuevillas et al., *op. cit.*, p. 212.

panda él, lo que también sucede si es que con el suyo no toca en el otro. Si le tocó puede volver a repetir la suerte tantas veces se lo permita su trompo bailando, no *pandando* en este caso aunque no dé, porque lo principal es darle una vez.

A éste siguen los otros jugadores haciendo lo propio y llevando siempre hacia la salida, sin que salga como dijimos de las rayas, para no *pandar*, para lo cual y para hacer más difícil el juego hacen las taínas largas y estrechas.

La parte más difícil es la salida de las figuras 2 y 3, pues además de estrecharse le colocan la raya oblicua para que se vea no puede salir por los lados, siendo ésta la parte que más dura en el juego.

Una vez fuera el trompo *pandado*, se procede a la segunda parte del juego, que consiste en romperle con una piedra, procediendo del siguiente modo: se coloca el trompo *pandado* si es posible sobre una piedra grande o en la acera y el que le echó fuera coge una piedra regular y desde la altura de su pecho la deja caer encima del trompo, el que si se rompe ya queda terminado el juego, y en caso contrario le siguen dando los demás jugadores, y si éstos, lo que es muy rarísimo, no lo rompen, lo recobra su dueño, pero si rompió todos quieren guardar una astillita como *reliquia*, como ellos dicen.

Algunas veces en vez de romperle se estipula antes de empezar el juego el que le gane y se haga dueño de él el que le echa fuera.

CON PELOTA O GORRA

A PELOTA

Antiguamente, como no existían las pelotas de goma, las confeccionan [*sic*] los muchachos con estambres, poniéndole por *base* por decirlo así un pedazo de corcho o de goma que compraban en la botica; procuraban redondearle perfectamente y apretar el hilo de estambre todo lo más que podían, cosiendo con un hilo la terminación del estambre y dándole alguna que otra puntada más para que no se deshiciese¹⁵³.

Muchos para evitar el roce y sobre todo la humedad la forraban con trozos de badana, a lo que llamaban cascos, o con un trozo de paño o lona fuerte. La forma de esta cubierta era de dos maneras; la más sencilla y general consistía en una tira ancha que rodeaba el cuerpo central de la pelota y dos redondeles del mismo material para la parte superior e inferior, las que cosían entre sí con mucho cuidado y perfección, procurando no hiciese arrugas ni *gui-chos* para que no botase mal la pelota.

La segunda forma era hacer varios casquetes, que procuraban fuesen de dos o tres colores y su número según el tamaño de la pelota, el cual no pasaba por lo general de una naranja mediana.

Reunidos varios muchachos, por lo regular seis u ocho, buscaban una pared situada en una calle ancha o plaza o plazuela. Empezaba el Rey, que lo era alguno de los jugadores, echaba la pelota a la pared, botaba ésta y jugaba el 2º, que por lo general era el dueño de la pelota, y procuraba darle en el aire si podía, sino cuando ésta botase en el suelo, si no le daba se le apunta un tanto y pasa a jugar a *la cola* o al último de todo.

Si le daba seguía el tercero y así sucesivamente, durando el juego hasta que dejando de jugar los que hiciesen seis tantos quedasen sólo dos y ganando el que menos tantos haga.

Se procede después al *desquite*, que consiste en volver a jugar todos ellos, con sólo la diferencia de no jugarse más que a tres

153. De trapo, citadas en H. de Sá Bravo, *op. cit.*, p. 9, e en X. López González e X. M. García, *op. cit.*, II, pp. 104-105.

tantos, dándose el caso muchas veces que el jugador que había ganado el juego a seis tantos lo pierde a tres y ganando en el desquite es el que gana el juego por completo.

Antes de empezar el juego marcan en la pared con una raya hecha con teja, carbón o tiza, si es que no se aprovecha de una de las líneas de las hiladas de piedras si la pared en que juegan es de sillería, a que llaman *falta*, y si un jugador al darle a la pelota ésta toca en la parte de la *falta* para abajo se le apunta un tanto, a menos que la pelota dé por casualidad en la misma raya, en cuyo caso se vuelve la jugada y no se apunta el tanto.

Cada vez que la pelota para de jugar, como en los casos antes citados, el Rey es siempre el que vuelve a echar o empezar el juego, pasando éste a ser último en caso de que haga un tanto, quedando de Rey el que le sigue.

Durante el juego, los jugadores con objeto de engañar y de cargarle tantos a los demás suelen dejar la pelota, más baja o más alta, para un lado o para el otro, a lo que llaman *falsear* la pelota.

Si el Rey en vez de tirar directamente la pelota hacia la pared la lanza primero al suelo y [al] subir la lanza hacia la pared, a esto le llaman *saque*.

El jugador segundo, cuando el Rey al lanzar la pelota no le gusta la forma en que lo hace o el sitio a que va dirigida tiene derecho a no aceptarla, pronunciando las palabras *no la quiero*.

Los sitios antiguos más concurridos eran la pared de la derribada iglesia de Santo Domingo, la de la pared N de la iglesia de Santa Clara, la Sur de Santa María y en la bajada de la escalinata, la de la rampa de San Francisco y la pared de este edificio frente al antiguo parador.

DOUNA A RODA DOU A PELOTA

Reunidos los muchachos que han de jugarle, se colocan alrededor de uno que está sentado y delante de sí tiene o una pelota, lo que es raro, o una gorra enrollada en esa forma, o también un pañuelo.

Al que está sentado se llama *Madre* y los demás le rodean formando un círculo y están como quien dice con un pie en el estribo, y atentos a lo que la *Madre* diga para coger la *pelota* a quien aquélla dirija o en caso contrario echar a correr para no ser pandado.

La *Madre*, al verles reunidos, dice en alta voz *Douna á roda dou a pelota a...*; aquí o dice ya de pronto el nombre de uno de los de la rueda o para hacer más interesante el juego se calla y vuelve a repetir la frase hasta que la termina diciendo el nombre y el que sea tiene que coger la *pelota* y lanzarla a uno de los demás jugadores, que al no ser llamados echan a todo correr para no pandar.

Si el que cogió la *pelota* toca con ella a alguno, éste panda y se va a sentar al lado de la *Madre* y deja de jugar, pero si no acierta a dar a ninguno, entonces es él el que panda, el que se sienta y deja de jugar.

Vuelve la pelota al sitio de antes y vuelve la *Madre* a pronunciar las palabras y es de ver los movimientos de los rapaces, que hacen en esos momentos, habiendo algunos que escapan ya antes de decir la *Madre* a quien designa.

Pandados todos, el último es el que gana y al que tienen que llevar todos los pandados, uno después de otro, a caballo desde el sitio en que estaba la pelota a una distancia más o menos larga y que de antemano se había convenido antes de empezar el juego.

PASAR LA GORRA OU PASAR A GORRIÑA

Otro de los juegos en que la gorra juega el principal papel.

El Rey, como en todos estos juegos, *da la piedra* y el que *panda* entrega su gorra al Rey, el que se coloca en primer término, siguiéndole luego los demás muchachos que toman parte, por el orden de haberse librado de la piedra y se sientan todos, unidos unos a otros, en la arista de una ancha escalera, sobre una viga y [*sic*, por u] otro asiento que llegue para todos, en forma de que las piernas dejen bastante hueco entre ellas y la escalera, formen un ángulo recto el muslo con la pierna, debiendo haber entre las de un jugador y otro el espacio absolutamente necesario para pasar sus brazos, y con las manos, por debajo de las piernas, poder coger y

pasar de unos a otros la gorra, en una u otra dirección según convenga o sea necesario.

Sentados ya y la gorra en manos del rey, el que *panda* se vuelve de espaldas a aquél, el cual con la gorra le pega tres veces, diciendo *una, dos, tres*, y al dar la tercera, con toda velocidad, mete la gorra bajo sus piernas y la pasa o no a los demás, que hacen como que la cogen y se dicen unos a otros *pasa, pasa*, aunque no la tenga para engañar al que *panda*, el cual al sentir el tercer golpe se vuelve con velocidad y mirando a uno y otro lado procura buscar la gorra, metiendo la mano por debajo de las piernas del que supone la tiene, andando de un lado para el otro mientras tanto no la encuentra.

Mientras esto sucede, los jugadores para hacer desesperar o despistar al que *panda* emplean varios medios, como el de enseñarle la gorra si el que la tiene está al lado opuesto o si habiendo pasado por el que la tiene y no le registró al pasar le pega con ella en la espalda y otros así por el estilo.

Si tiene la fortuna de cogerla, *panda* el jugador a quien se la cogió, el cual deja su sitio, los demás se corren y el que queda libre se coloca a la cola, o sea al lado opuesto del Rey. Éste coge la gorra y hace con el nuevo *pandote* lo que hizo con el primero y empieza el juego de nuevo.

El Rey puede *pandar* y entonces el segundo es el que pasa a su lugar y hace sus veces.

[No reverso da cuartilla, todo el en branco, o nome de tres posibles informantes do xogo: Lores, Casqueiro y D. Juan Martínez ¿Amaro?].

ZAPATITA

La juegan los muchachos sobre todo al salir de la escuela, formando para ello varios bandos, más o menos numerosos, y por los chicos de un mismo barrio o calle.

El juego consiste en dar primero la piedra y el que *panda*, es decir el que acertó en que mano estaba, coge su gorra y con ella enrollada hace una bola o especie de pelota; los demás se ponen a respetable distancia, tira la gorra hacia sus compañeros y si acierta a darle con ella a alguno, éste *panda* y tiene que hacer con la suya

lo mismo, pero si no acierta al caer la gorra-pelota en el suelo los demás le lanzan a puntapiés hacia adelante y en dirección de sus casas; el dueño de la gorra o el que pandó sigue a éstos para cogerla, pudiendo hacerlo sólo cuando quede atrasada y no haya quien la coja con el pie.

Cuando los que la llevan delante alguno de ellos se cansa, con objeto de descansar dice *Pie* y para la pelota entre sus pies y el dueño está atento para ver hacia donde la echa y cogerla y en esto está la habilidad de ambos, sobre todo en el que la tiene en enganar al otro.

Cuando la pelota es cogida por su dueño, poniéndole el pie encima, la coje luego con la mano y vuelve a tirarla a sus compañeros de juego, y si le toca a alguno de ellos éste *panda* y tiene que poner su gorra y vuelve a empezar el juego.

A veces suele suceder que la gorra de tanto puntapié se desdobra, es decir, se deshace y pierde la forma de bola o pelota y el jugador que sin fijarse le pegue o toque con el pie *panda* también, a menos que al empezar el juego no se concierte así.

Excusado será el decir que este juego es la desesperación de los padres de familia, no sólo por el calzado que se gasta sino porque generalmente no hay gorra que, si no el primer día el segundo, que [sic] llegue sana a casa, lo que da margen a que muchos chicos lleven, con tal motivo, guardada en el bolsillo una gorra vieja por si les toca *pandar*.

[Ao final da cuartilla, despois dun espazo en branco: Datos de Lores y Casqueiro].

ACEITEIRA¹⁵⁴

Reunidos los muchachos que han de jugar, se nombra entre ellos uno que desempeñe el papel de *Madre*; echan después la *pie-*

154. Semellante e con distintas letras en: E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, pp. 769-770; M. Fernández Costas, «Juegos infantiles...», *op. cit.*, p. 638; E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, pp. 36-37; X. Taboada Chivite, *Etnografía...*, cit., pp. 82-83; A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 68-69. J. Pérez Ballesteros recolle só a letra en A. Machado y Álvarez, *op. cit.*, pp. 151-152, letra que aparece traducida ao galego en P. G. Boulosa, *Cando o rei...*, cit., pp. 46-47.

dra; terminado esto, se sienta la *Madre* en un poyo, piedra u otro objeto; si es alto, el que panda sólo dobla su cuerpo por la cintura y esconde su cabeza entre los muslos de la *Madre*, que con sus manos le tapa los ojos; si es bajo, entonces se arrodilla y dobla el cuerpo como antes dijimos, empezando enseguida el juego, para lo cual con la gorra o el pañuelo, al cual en uno de sus ángulos forman un nudo, y puestos todos alrededor de la *Madre* y el panda-do, tienen que dar con dichos objetos y todos a un mismo tiempo un golpe más o menos fuerte, según quieran, en las nalgas del *pandado*, a cada una de las frases que en voz alta va diciendo la *Madre*, y que son las siguientes: *Aceiteira*, *Vinagrera*, *Chascorrás*, *De Vinagrás*, todos a un tiempo un golpe con la gorra o el pañuelo; *A redoma dormir*, aquí no debe darse el golpe y la *Madre* para ver si alguno se descuida y panda lo dice con prisa; *Dar sin duelo, que morreu meu abuelo*, todos el zurriagazo; *Dar sin rir*, el que se ría panda; *Dar sin hablar*, el que hable id.; *Un pellizco no cu*, le dan un villizco [sic]; *E botar a voar*, se marchan todos hasta cierta distancia, y mientras tanto la *Madre* queda diciendo *Unha, dous, tres, catro* y así hasta *vinte* (veinte), en cuyo momento suelta al panda-do, el que va tras los compañeros de juego con objeto de tocar a uno o cogerlo para *pandarlo*, teniendo cuidado de no alejarse mucho de la *Madre*, para que los otros no lleguen a tocarle con la mano, en cuyo caso están libres. Si consigue coger a uno, éste *panda* y empieza el juego, si no tiene él que volver a ponerse.

A GORRIÑA¹⁵⁵

Pueden tomar parte en este juego todos los muchachos que quieran y para ello dan las gorras al que primero libra de la piedra, el cual las coloca por orden unas encima de las otras formando un cilindro y cogiéndolas con las manos por un lado las echa con fuer-

155. Recollido co nome de «O zamanquiño» en A. Fraguas Fraguas, «Juegos infantiles...», *op. cit.*, pp. 100-101. Co de «O cuchipé», en L. Prieto, «Juegos infantiles...», *op. cit.*, p. 30. Co de «As gorras», en F. López Cuevillas et al., *op. cit.*, pp. 212-213. Máis sinxelo, en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. II, p. 418. Tamén en Pérez y Verdes, R., e Taberner Balsa, X. A., *op. cit.*, pp. 389-390, e A. Cortizas, *op. cit.*, p. 70, co nome de «Paresca».

za hacia atrás por detrás de su cabeza, y ya en el suelo las gorras y dispersas se colocan por el orden riguroso de como están unas delante de las otras formando una hilera o línea recta y separadas las unas de las otras, para que el espacio que queda entre ellas permita pasar al jugador (Fig. 21).



Fig. 21

El juego empieza jugando el primero que libró de la piedra, luego el segundo y así sucesivamente. Tiene que ir en *chinquilla* o con una pierna doblada ni ponerla mientras no concluya la jugada en el suelo, porque en caso contrario pierde la vez, perdiéndola igualmente si con el pie derecho toca a alguna de las gorras y el último que queda es el que *panda*.

La primera jugada es la de *saltar* en dengado [sic] por encima de cada gorra, o sea dar tantos saltos como gorras haya.

La 2ª se llama de *coser* y es ir en chinguilla haciendo un ziz-zac [*sic*] con las gorras en la forma que indica la flecha en la figura anterior.

La 3ª *descoser* es hacer lo anterior pero al revés.

Y la 4ª *Bordar* que consiste en dar primero el salto y desde allí dar una vuelta en redondo a la gorra hasta volver al punto de partida; de allí da otro salto a la segunda gorra y luego da la vuelta alrededor y así sucesivamente.

Después de hechas todas estas jugadas el jugador recoge su gorra y el que sigue tiene menos que ejecutar. Si un jugador como dijimos baja la pierna por cansado o toca a una gorra pierde la mano y juega el que sigue y él no vuelve a jugar hasta que le toque el turno, empezando por la suerte en que perdió la mano o al principio si esto fue lo pactado al empezar el juego.

Al que *panda* se le esconde la *gorra* y tiene que buscarla; cuando anda lejos del sitio en donde está le gritan *frío, frío*, y cuando cerca *caliente, caliente*, que *abura* si está más cerca¹⁵⁶.

156. Considerada esta parte última como xogo propio co nome de «Quente-frío» por C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 94-95.

DE SALTO

Este juego, que por fortuna va cayendo en el olvido, es uno de los que debiera estar prohibido, pues es causa muchas veces de lesiones biscerales, o debiera de ¿confinarse?

Para jugarle se juntan varios muchachos, a veces llegan hasta 16, y se dividen en dos bandos, para lo cual echan la piedra para saber quiénes son los *pandados* y quiénes los *libres*, siendo igual el número de los unos al de los otros. Entre todos nombran o eligen la *Madre*, que es uno de ellos, el que se sienta en un banco del paseo o piedra u otro objeto; junta sus rodillas y sobre ella descansa la cabeza, cara abajo, de uno de los *pandados*, agarrándose a las piernas de la madre; el segundo coloca su cara de un lado apoyando su cabeza en la nalga del otro y se agarra con sus manos al cuerpo de él. El tercero hace lo mismo con el segundo y así sucesivamente hasta colocarse en fila todos ellos.

Como generalmente el último y el penúltimo son los que más jugadores tienen que sostener procuran entre ellos colocarse de suerte que los más débiles sean los primeros en colocarse y los últimos los más fuertes.

Los libres se largan a una distancia más o menos larga y ya colocados los primeros y elegidos entre ellos los más saltadores o prácticos en el juego para que vayan los primeros, uno de ellos grita *Churra* y la Madre le contesta *salta*.

Entonces el jugador echa a correr y a cierta distancia da el salto y trata de montar sobre los *pandados*, lo más cerca de la madre, habiendo algunos que llegan del salto que dan hasta el primero. Siguen luego haciendo lo mismo los demás jugadores hasta que ya están montados todos los libres. Dando esto lugar a que al que le caya [*sic*] con la velocidad que va y con el peso que tenga encima de las espaldas o de los riñones un peso como el del jugador, le [1 palabra ilegible] algún efecto, por lo que hemos censurado este juego al principio.

157. Semellante, co nome de «A Mosca», en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., p. 331. Co de «Churra», en X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, pp. 209-210, e F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 363. Co de «Arriba, facu», en A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 185-187.

Montados ya todos los libres, la *madre toca las manos* y tienen que ponerse a tocarlas los montados, todo el tiempo que aquélla quiera; entonces dice *espuelas* y entonces los de arriba paran de tocar las manos y empiezan a mover las piernas de fuera adentro, imitando a los que van a caballo y clavan a éste las espuelas; siguen, hasta que la madre dice *Estribos* y entonces tienen que parar y quedar quietos con las piernas, y si alguno o algunos están distraídos y las siguen moviendo entonces pandan, aunque sea por uno o dos, todos los de arriba, si no sin desmontarse vuelven a empezar, la *Madre* vuelve a decir *tocar las manos* y los otros dos estribillos hasta que panden o se cansen y de común acuerdo termine el juego.

En [sic] el muchacho que hace las veces de *madre* y que procuran elegir entre los más listos o *pillos* consiente en que el juego acabe pronto diciendo las palabras de *espuelas* y *estribos* sean dichas con intención y casi seguidas unas de otras, con lo cual si los de arriba no están muy atentos caen luego en el engaño, procurando los de abajo observar los movimientos de las piernas de los de arriba para denunciarlos.

El juego termina regularmente cuando los dos bandos estuvieron pandados o cuando el juego dura mucho tiempo y los de abajo no pueden resistir.

A LA UNA ANDABA LA MULA¹⁵⁸

Se reúnen para ello más o menos número de chiquillos, cuantos más mejor; echan la *piedra* y el primero que *libre* queda ya

158. Variantes en: A. Machado y Álvarez, *op. cit.*, p. 160, recollido co nome de «Juego de fiel derecho» por J. Pérez Ballesteros; V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, pp. 523-524, co nome de «A la una anda la mula», o mesmo que en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 121-122, P. Veiga, *op. cit.*, pp. 173-175, J. Delso Sanz et al., *op. cit.*, p. 162, e *O libro dos xogos...*, cit.; E. Carré Aldao, *op. cit.*, p. 776; F. López Cuevillas et al., *op. cit.*, pp. 214-215, co nome de «Avance la mula»; A. Romani, *op. cit.*, pp. 31-33, co nome de «Á primeira non che toco»; R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, pp. 64-65, cos nomes de «Lombas ou burras» e «Á unha come o cura». Semellante a este, co nome de «Choutar», en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, pp. 329-330. Co de «A panda» en X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 209. Cos de «Pámpada» e «Panda» en F.-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 363. Diversas variantes baixo o nome de «Ao de nada» e «Á unha eu nacín» en A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 187-194.

como Rey, si es que sabe dirigir el juego, sino el que le siga; el último, como siempre, es el que *panda* y tiene que ponerse en el medio del sitio en que se juega, que debe ser amplio, para lo cual eligen una plazuela, plaza o campo, teniendo además que estar fijo en la forma siguiente: dobla el cuerpo hacia adelante y abajo por la cintura, mirando la cara al suelo, y apoyando el cuerpo sobre los brazos que cruzados por lo general se apoyan en la parte superior de los muslos.

Colocado ya en esta posición, da principio el juego, empezando por saltar 1º el Rey, al que siguen los demás por el orden de haber librado de la piedra. Para saltar toman, desde un punto más o menos lejano al que *panda*, una carrera, cerca de él dan el salto, apoyando las manos sobre las espaldas del paciente, pronunciando cada vez que salta las siguientes frases, que canta el Rey 1º.

Con el salto 1º, *A la una anda la mula*; al dar el salto 2º, *A las dos el relós*; al 3º, *A las tres San Andrés*; al 4º, *A las cuatro San Anastasio*; al 5º, *A las cinco pulido brinco*; al 6º, *A las seis cantar los Reis*, y otros *A las seis la mano me daréis, si la queréis, aquí la tenéis, plantada*; al 7º, *A las siete tirar con mi carapuchete*; al 8º, *A las ocho tu comerás mierda y yo bizcocho*; al 9º, *A las nueve atraca la burra y bebe*; al 10º, *A las diez al través*; al 11º, *A las once llaman al Conde*; al 12º, *A las doce le responde / que joven es Señor Conde / el Conde de Inglaterra / me mandó despellejar este ... / con tijeras de palo / que no cortan ni un diablo / ni tan siquiera este dedo / la cinta de mi sombrero / que va por el aire a volar / mis compañeros me escapan / yo les tengo que alcanzar*.

Después de lo cual, el Rey da el último salto dándole al que *panda* un vellizco [*sic*] en el culo y echa a correr, a él le siguen los demás dando cada uno el billizco [*sic*] y echan a correr para cogerse y agarrarse al Rey, cada uno por donde puede para no *pandar*, siendo el último en saltar el que no pudiendo agarrarse al Rey o porque antes le cogió el *pandado*, el cual al saltar el último echa a correr para *pandar* a éste o al que encuentre sin estar agarrado al Rey.

Se *panda* en los casos siguientes: si al saltar no se apoya con las manos en el *pandado*; si toca con las piernas en el cuerpo de él; si se equivoca en el nº de las frases y en el caso último en que como

dijimos le coge el pandado por no llegar a junto el Rey o por no estar agarrado a él.

El que panda de esta manera se pone en el sitio del otro, quedando aquél libre y jugando a la cola, continuando así el juego hasta que se cansen o lo dejan voluntariamente.

SOY EL REY DEL MONUMENTO¹⁵⁹

Reunidos los muchachos como para jugar el juego de *A la una anda la mula*, dada como en él la piedra, elegido el Rey y el que *panda*, y puesto éste en la misma posición que en aquél juego y que aquí llaman *ponerse de burra* o *ser la burra*.

El Rey en éste como en aquel juego es el que dirige el juego, para lo cual tiene que saber muy bien todas las frases que más adelante copiamos. Si el que primero libre de la piedra, que es, como se sabe, el que hace de Rey, y no sabe las frases, desempeña dicho puesto el que le sigue o el que mejor sepa dirigir.

Empieza como en aquel juego por saltar el Rey, como en aquel juego [*sic*], por encima del que panda o de la *burra* con las mismas condiciones y sólo varía en las frases que tiene que decir al saltar y que son las siguientes, que también tienen que decir los demás jugadores: al dar el 1º salto, *Soy el rey del monumento*; al 2º, *con mi corona y mi cetro*; al 3º, *con mi cetro y mi corona*; al 4º, *salto por encima de esta mona*; al 5º, *la mona que está debajo*; al 6º, *la pica el escarabajo*, y al propio tiempo de saltar tiene que darle al panda-do un pellizco en el culo, operación que también tienen que hacer los demás; al 7º, *salto con mi gorra a lo tunante*, para lo cual antes de saltar pone la gorra o el sombrero de medio lado en la cabeza, imitándole los demás; al 8º, *salto y la echo hacia adelante*, antes de saltar pone sobre la cabeza su gorra del revés, es decir, la parte exterior sobre el cabello, y al dar el salto le da con la cabeza un movimiento de empuje, para que la gorra vaya a caer en el suelo lo más lejos posible.

159. Similar, pero coas frases en galego, en R. Pérez y Verdes e X. A. Tabernero Balsa, *op. cit.*, pp. 63-64, onde o mesmo xogo descrito por Casal se divide en dous, «O rei do universo» e «Coxo, toco e chepudo».

Ésta es la parte más difícil del juego y de la que se tarda en pasar adelante y en el que se panda con más facilidad, puesto que los jugadores que siguen al Rey tienen que echar su gorra hasta tocar o quedar sobre la del rey, si el segundo acierta el tercero tiene que tocar con las dos y así sucesivamente, por lo que es muy difícil que todos acierten y no tenga que pandar alguno.

Si esto sucede, entonces éste se pone de *burra* y el juego que el Rey puede ordenar se empiece por la primera frase y continuar con las demás; por lo general se empieza en esta jugada, la cual tiene que repetirse muchas veces.

Si salen todos bien, el Rey sigue, y al dar el salto 9º dice *una, dos, tres*; al 10º, *salto y cojo mi gorra otra vez*, y coge en efecto su gorra, operación que hacen también los demás jugadores; al dar el 11º salto, *allá en Rubita, Rubita*; al 12º, *hay una montañita*; al 13º, *en la montañita un árbol*; al 14º, *en el árbol una rama*; al 15º, *en la rama un nido*; al 16º, *en el nido tres huevos*; al 17º, *blanco, negro y colorado*; al 18º, *del blanco sale cojo y manco*, aquí al caer en el suelo después del salto encoge una pierna y dobla un brazo imitando lo que la frase dice y se pone a saltar hasta que el que sigue haga lo propio, que entonces queda hasta que lo haga el siguiente y así sucesivamente; al 19º, *del negro sale cojo, manco y tuerto*, aquí hace lo anterior más el guiñar un ojo y quedando así hasta que lo haga el que le sigue como en el anterior; al 20º, *del colorado, cojo, manco, tuerto y escalabrado*, aquí además de hacer lo del salto anterior para indicar lo de escalabrado se tira en el suelo, en cuya posición permanece hasta que salte el siguiente como en los demás saltos.

Con este salto termina el juego, que es de los que más tiempo llevan en terminarse y que por lo general como en el curso de su ejecución son varios los pandados sólo se juega entero una vez.

No sólo se *panda* cuando como en el salto 8º, o sea, en el de echar la gorra adelante, como ya hemos dicho, sino que también se panda en los casos siguientes: si al dar el salto no se toca con las manos en la espalda de la *burra*; si se le toca al saltar con las piernas o los pies o una de ellas; si no se dicen bien las palabras de la frase; si no se da el salto, o si no hace todas las indicaciones de *cojo*,

manco y tuerto o se deja de hacerlo antes de que el otro que le sigue lo esté ya haciendo.

En todos estos casos, el que incurra en ellos panda y tiene que ponerse en el sitio del que estaba y el juego continúa o vuelve a empezar, según quiera y ordene el que hace de Rey.

Éste además de los anteriores privilegios tiene el de decir las frases con todo [*sic.*, por tono] más o menos alto y con más o menos claridad y lo aprisa que quiera, lo que a veces con mala intención ejecuta para ver de *pandar* al que le sigue, picardía que también usan los demás jugadores con los siguientes, sobre todo si son novenos [*sic.*, por novatos] y no saben todas las frases o no conocen el juego.

TRINCHA PEIDOS DO CANISO¹⁶⁰

Uno de los juegos que debían estar condenados a no poder ejecutarse, por lo expuestos que están en ellos los muchachos que le juegan y cuyo nombre está muy lejos de significar lo que se juega, además de ser bastante sucio el título.

Le juegan cuatro muchachos, dos pandados y dos libres, para lo cual echan antes la piedra; los dos pandados se ponen de cuatro patas apoyando las rodillas y las manos en el suelo y en sentido opuesto el uno al otro, es decir, que la cabeza de uno quede al lado de los pies del otro y unidos ambos lo más posible.

Uno de los libres se echa en el suelo a lo largo y panza abajo; el otro le coge por el cuello de los pies y levanta las dos piernas, adelantándose él al otro, hasta colocarlas encima de sus hombros, sujetándolas en esta posición en sus brazos, y el otro queda con la cabeza hacia abajo y entre las piernas del primero a las que se agarra con sus brazos y manos, quedando también éste invertido en sus posiciones. Esto se ejecuta muy cerca del sitio en que están los otros en el suelo y ya sujetos el que está derecho va hacia los del suelo, da la vuelta si no va ya andando hacia atrás hasta que el cabeza abajo le avisa y se deja caer encima del cuer-

160. Semellante, co nome de «Rincapeidos», en F.-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 363.

po de los pandados, dando un movimiento de campaneo o de balancín que hace que los pies del que antes estaba al revés se apoyen en el suelo y por el movimiento adquirido y los esfuerzos comunes de ambos se ponga él derecho y quede el primero cabeza abajo. Da el que está en pie media vuelta y vuelve a ejecutar la suerte hasta que se cansen de jugar, a no ser que los libres toque el que va cabeza abajo con ella en el suelo o que se desprenda el uno del otro, que en ambos casos pandan y tienen que colocarse ellos en el suelo.

SOY EL REY DE LA MULA

Para este juego se precisan seis muchachos, divididos en dos secciones, tres que *pandan* y tres *libres*.

Para ver cuáles son los unos y los otros, se colocan dos, uno frente al otro y a una regular distancia, y a la voz de *uno* dada por uno de ellos, avanzan el uno hacia el otro, poniendo los pies uno delante del otro, de modo que el talón de un pie toque en la punta del otro. Si el pie que al unirse se ponga encima del del contrario, o *monte*, éste *panda* y el que montó elige entre los cuatro compañeros a los dos que crea más listos o que más le convengan, que es lo que se llama *escoger compañeros*¹⁶¹.

Después de escogidos se dan la *pedra* el uno al otro y el que dé con ella es el que *panda* y con él los otros dos compañeros; dos de esta sección se colocan uno frente al otro y poniendo los brazos horizontales y apoyadas las manos en los hombros del compañero quedan formando una puerta o arco y el tercero se coloca separado de ellos unos tres o cuatro pasos, esperando a que pase el contrincante por debajo y cogerle si puede.

De los tres libres, dos se colocan cada uno detrás de uno de los que forman el arco y dispuestos para montar sobre sus espaldas en el momento en que el tercero pasa corriendo por debajo del arco, gritando al hacerlo *Yo soy el Rey de la mula* y echa a correr escapando del tercero de los pandados, que corre tras de él para ver si

161. Sistema de elección denominado «Botar o pé» en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., p. 328.

consigue darle un puntapié o *patada* y entonces pandan ya él y sus compañeros.

Los que montaron permanecen así sin poder bajar, ni siquiera poner un pie en el suelo, porque entonces ya pierden.

Si el que corre tras del libre no puede cogerle se viene a junto sus compañeros y vigila el que los otros no se desmonten y si pasado algún tiempo ve que sus compañeros pueden cansarse les grita *non certar*, es decir, no deshacer el puente, pues entonces siguen *pandando*, y espera a que cansados los que están montados resbalen y pongan el pie en el suelo y entonces dándoles la *patada* les hace pandar.

El compañero de los que están montados, para defenderlos, procura ver cómo sorprender al libre y viniendo corriendo da un salto, se monta en los brazos de sus contrarios a ver si con su peso puede hacerles deshacer el puente y poder descansar un poco.

Si se rompe el puente descansan y vuelven los mismos a formar el puente, pero si por el contrario los que estaban montados no supiesen o no pudiesen continuar y se caen, resbalan o ponen un pie en el suelo pierden y forman ellos el arco.

[Ao final da quartilla, despois dun espazo en branco: Estos datos fueron recogidos de los Sres. Ricardo Lores y Benito Casqueiro, que le juegan muchas veces].

DE ESCONDERSE

Pueden tomar parte en él desde dos a el [sic] mayor número que se pueda. Se da la piedra primero, para lo cual uno de ellos dice *Piedra* y el que más pronto conteste *mano de ella* el primero que la toma, siguiendo los demás en numeración diciendo *segundo*, *tercero*, *cuarto*, etc., etc. El que tiene la piedra se la da al primero, si éste da con la mano en que está *panda* y éste da la piedra al segundo, que si no le toca sigue al tercero y así hasta que uno de ellos la encuentra, que entonces como el segundo se la da al que siga en número si lo hay, sino él es el que queda *pandado*.

Se elige luego el *coito*, que es un lugar muy conocido y fácil de llegar a él, como la esquina de una calle, el árbol de un paseo, la pared situada debajo de un farol o la columna de éste. En cuyo sitio tiene que poner la mano el que procura escapar de la persecución del *pandado*.

Éste se coloca en el *coito*, el resto de los jugadores se desvía o *esparrama* en diferentes direcciones y, si es que la forma de jugarle es la antigua o verdadera, de esconderse, entonces cada uno por separado o de dos en dos se ocultan en un portal, detrás de una puerta, debajo de un banco, detrás de una piedra o donde sea más conveniente, y dado por uno de ellos el grito de *Lobris* el *pandado* sale del *coito* y busca a los jugadores; éstos, que vigilan la dirección del *pandado* y ven que no lleva la dirección de donde están, salen corriendo hacia el *coito* para tocarle y quedan libres por esta vez.

Si el jugador llega a encontrar alguno, para *pandarle* no necesita cogerle; le basta sólo con tocarle en cualquier parte del

162. Variante en V. Risco, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 520. Citado co nome de «Tulé» en E. Carré Aldao, «Prácticas...», *op. cit.*, p. 768. Co mesmo nome en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. III, p. 392, I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. III, p. 2584, e A. Cortizas, *op. cit.*, pp. 61-62. Parecido e como «Couto» en X. Ramón e Fernández Oxea, *Santa Marta...*, cit., pp. 331-333. Semellante, co nome de «O couto», e tamén «Escondedelas» e «Coito», en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 136-138. Citado co de «Escondite» en X. Taboada Chivite, *Etnografía...*, cit., pp. 84-85, X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 210, e F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 361. Pode incluírse no xenérico de «A queda», citado por P. Veiga, *op. cit.*, pp. 179-180, e en *O libro dos xogos...*, cit., onde se lle dá tamén os nomes de «Pita», «Cola» e «Cheiro».

cuerpo. Si no lo coge en el escondrijo o se le echa a correr, al verle, él le sigue para alcanzarlo y pandarlo; si no consigue tocar a ninguno, vuelve otra vez a empezar el juego, pero si consigue *pandar* a uno, éste es el que queda en el *coito* y el juego sigue como antes.

Si por ser una plaza o un campo y no hay sitios a propósito para esconderse o de antemano se conviene en ello, tan pronto están dispersos los jugadores a la distancia que creen ellos prudente para poder escapar mejor del perseguiemento del *pandado*, uno de ellos, como en la variante anterior, da el grito de *Lobris* y el *pandado* echa a correr tras de alguno de los jugadores y procura alcanzar antes de que llegue al *coito*. Muchas veces tiene que dejar de perseguir al que seguía y muda de dirección y sigue a otro que crea él podrá alcanzar mejor.

Los demás, mientras no se vean en gran peligro de ser cogidos, le rodean y procuran distraerle y marearle, dando esto motivo a chirigotas, gritos y risas.

Una vez alcanzado uno de ellos, éste, como ya dijimos, es el que *panda*. Si como antes vimos, no consigue coger ninguno, vuelve otra vez a empezar el juego.

APARESCA¹⁶³

En este juego hay dos bandos de seis muchachos cada uno; de entre ellos, dos se erigen en Reyes y eligen a sus cinco compañeros, para lo cual los dos Reyes se colocan de frente y avanza el uno hacia el otro, poniendo un pie delante del otro, tocando el talón del delantero en la punta del trasero; así siguen hasta tanto que el pie de uno monte sobre el otro, que es el que escoge o elige entre los dos muchachos que antes había separado o nombrado. Después de escogidos estos dos hacen lo mismo hasta terminar todos ellos.

163. Citado en Pontevedra como «Paresca» en H. de Sá Bravo, *op. cit.*, pp. 4, 8 e 68. Distinto do que co nome «Paresca» recollen E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. III, p. 88, I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. III, p. 1971, e A. Cortizas, *op. cit.*, p. 70, no que saltan sobre as gorras, ao «Zamanquiño». Semellante é o «Alerta», recollido en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. I, p. 128, e X. M. Broz Rei, «Etnografía...», *op. cit.*, p. 211.

Elegidos ya los que forman ambos bandos, los Reyes se dan las piedras, hasta tres veces seguidas, y el que libra las tres veces son los que quedan en libertad, *pandando* por consiguiente los otros.

Se procede a elegir el *coito* en las mismas condiciones que hablamos en el *Escondite*. Quedan en el *coito* los seis pandados, los libres se dispersan, combinando antes de correr cuándo y por donde han de ir los unos y por donde los otros, quedando uno detrás de una esquina, algo lejana, para dar el grito *Paresca* y desaparecer.

Los *pandados*, que también se pusieron de acuerdo, van los unos por un sitio y los otros por otro en busca de los contrarios para procurar *pandar* a uno de ellos, que basta y sobra para que panden los demás. Igual que pasa con los libres, que uno solo que se salve de ser cogido y toque al *coito* ya se da por terminado este juego.

Si alguno panda empiezan en otro juego en la misma forma.

Los libres recorren a veces media población, procurando no ser vistos e irse acercando al *coito* para librarse y librar a sus compañeros.

Cuando uno coge y panda a uno para que los demás lo sepan gritan en alto *Pandaron, Pandaron*, y se viene hacia el *coito*.

Si por el contrario uno alcanza el *coito*, entonces grita *¡Libres!, ¡Libres!* para empezar luego otro juego.

O CAPÍTULO¹⁶⁴

En éste juegan todos los que quieran, como en el *escondite*, dándose también la piedra.

El *pandado* queda en el *coito* y los demás escapan a *esconderse*, que en este juego es condición precisa, procurando por lo tanto que no les vea el *pandado*. Una vez escondidos todos, uno de ellos grita la palabra *Capítulo* y entonces el *pandado* deja el *coito* y sale en busca de los otros y con sólo que vea a uno y le conozca no necesita tocarle y le basta con decir *Capítulo Fulano* y nombra el nombre o apellido del que sea, que es el *pandado*.

164. Semellante a «O couto», recollido en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 136-138.

Éste ocupa el *coito* y los libres vuelven a esconderse, pero entonces lo hacen en diferente sitio que antes porque el pandado ya sabe de la otra vez en donde se ocultaron antes y le cuesta menos trabajo el cogérles.

Y así siguen hasta cansarse.

ALTARIÑA¹⁶⁵

Reunidos varios muchachos o muchachas, se echan la piedra y la que panda se coloca en medio; las demás echan a correr, como en el escondite, pero aquí no hay *coito* y en vez de esconderse los jugadores lo que tienen que hacer es ponerse sobre una cosa, más o menos alta, como una piedra, un banco, la arista de una puerta o el paso inferior de entrada, habiendo también algunas que se echan o acuestan en el suelo y levantan las piernas al aire, sujetándolas o ayudándolas con las manos, que cruzan por debajo de los muslos para no cansarse, y sólo pierden en el caso de que toquen con ellas el suelo, teniendo que permanecer así mientras no pande alguno y dure el juego. Y la que panda va hacia los jugadores para ver cuál de ellos se baja o pierde el equilibrio si está sobre una piedra y cae poniendo aunque sea sólo un pie en el suelo, que entonces la pandada le da a la otra una palmada en el cuerpo al tiempo que dice *Altariña quedada*. A esto suelen contestar muchas de las jugadoras al verse pandadas *Caca* o *merda lapaches*. Quedando por lo tanto ésta pandada y se coloca como la otra en medio y las demás vuelven a colocarse como hemos dicho antes. Y así continúa hasta que se cansen.

Para jugarle buscan siempre un campo o sitio en donde haya poco en que subirse o que haya muchas piedras que se muevan con facilidad, para que sea más fácil [*sic*, por difícil] el que sobre ellas se sostengan los jugadores.

165. Recollido co nome de «Alturas» en C. Brandín Feijoo, *op. cit.*, pp. 104-105, e F-S. López Gómez, «El niño gallego...», *op. cit.*, p. 361. Como «Quedas de altura» en A. Cortizas, *op. cit.*, p. 43.

CON BARAJA

MALILLA¹⁶⁶, TUTE, BRISCA¹⁶⁷, CARTETA¹⁶⁸ Y BURRO¹⁶⁹

Estos cinco juegos con las cartas de la baraja son los más comúnmente usados por hombres, sobre todo los marineros, y por muchachos, por desgracia bastante jóvenes aún.

En las tabernas, o en los *salidos* patios que tienen estos establecimientos, son los lugares en que hombres, mozos y marineros se reúnen para tomar parte activa o para pasar el tiempo viendo jugar. Los muchachos lo hacen en el campo, al *socaino* (abrigados) de un muro, en el portal de una casa, jugando más que nada a la *Brisca*, la *Carteta* y el *Burro*, éste pocas veces.

No siendo en la *Carteta*, en que se cruza el dinero, generalmente sólo se juega el vino o alguna comida o cena, de la que muchas veces no sólo disfrutaban los jugadores, sino también muchos de los *mirones*.

Escenas interesantes, cuadros dignos de pintores de primer orden y diálogos ocurrentes y chistosos tienen lugar siempre que tienen lugar [*sic*] estos juegos, sobresaliendo más que ninguno cuando juegan la *brisca*, en la que además del interés de lo que se tercia en el juego entra como principal factor el amor propio de saber o no jugarla bien.

Sentados los cuatro o seis compañeros en sus respectivos sitios alrededor de una mesa o [*sic*] ocupando un extremo de una de las largas que comúnmente hay en las tabernas, puesta la baraja en medio, encorbada y mugrienta, se echa la suerte del *as de oros* para que a quien le toque dicha carta, repartiéndolas antes entre los jugadores, sea el primero en barajar y jugar.

Dadas las cartas correspondientes a cada jugador, puesto el triunfo con el resto de la baraja en medio de la mesa y al lado del jugador una *escudilla*, taza con vino o un vaso, hay después de

166. Citado como común dos nosos pescadores en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. II, p. 570. Véxase a sua descripción no folleto *Juego de la Malilla*, Pontevedra, Imp. de José A. Antúnez, 1877.

167. Citado como «Brisca» en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, pp. 357-358, e en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. I, p. 386.

168. Citado, e dado como prohibido, en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, p. 509. Tamén en I. Alonso Estravís, *op. cit.*, t. I, p. 534.

169. Descrito en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. I, p. 406.

mirar cada uno sus cartas un momento solemne de silencio, en que los jugadores se miran los unos a los otros y sobre todo hacia el que dirige el juego, haciéndose señas, y los dedos, los ojos y la cabeza toman diferentes movimientos, para indicar, si es posible sin que los contrarios se enteren de las cartas que cada uno tiene, sin olvidarse a la par de observar a los contrarios a ver si pueden *pes-carle* comprendiéndoles algo.

Pasado este momento, el que dirige el juego, si es que a él no le toca de salir, manda salir al que deba hacerlo, empleando las frases *por fóra* o *como queiras* o *una carta*, indicando la frase *por fóra* que no salga de triunfo; según sea la carta puesta en la mesa el director contrario ordena al compañero que le toca jugar lo que debe hacer, mandándole que *sube* o *monta* para que eche una carta del mismo palo que mande en la que está en la mesa, o la frase *encartada*, es decir que si la birisca que tenga es del mismo palo y según el otro conteste y a él le convenga o no se la manda poner en la mesa, y siguen jugando; recogidas las cartas por el que gana, se comenta o no la jugada por los unos y por los otros, mientras tanto cogen del montón cada uno su carta, a cuya operación llaman ellos *costrar*, y la cogen no tomándola por uno de sus extremos y deslizando sobre las otras, sino que las cogen por los bordes o aristas laterales, inclinándolos o mejor dándoles la forma de arco, causa por la que y por tenerlas entre las manos también encorvadas, la baraja, en vez de estar como de ordinario, plana, está como dijimos convexa hacia la parte de color.

Cogida por cada uno su correspondiente carta, vuelta otra vez a las miradas y a las indicaciones y señas y vuelta a jugar y a pronunciar las mismas frases o las de *todo a min* si es que el que lo dice tiene buen triunfo, *deixa correr* si es que quiere ganar tiempo o ver más juego, *triunfo á mesa* si es que conviene ganar, *un besbello* cuando se pide un triunfo pequeño, o *corta o xogo* o *atravésalle un triunfo* cuando se quiere evitar un encarte, y así continúa el juego hasta terminar, comentándose en los entremedios y mientras el otro baraja las jugadas acabadas de verificar, habiendo en tales momentos grande algazara, chistes sabrosos y comentarios oportunos, además de apurar un trago del vino de las tazas.

DE ENTROIDO

CORRER EL GALLO - LA ROSCA

Desde el domingo anterior al de Carnaval, conocido por el de *Domingo da Corredoira*, hasta el Martes, es costumbre en muchos barrios y aldeas el juego llamado *Correr o galo*¹⁷⁰, para lo cual se procura un *gallo* de regular tamaño y bien grueso, le atan por las patas y le cuelgan en medio de una cuerda que tienda de un árbol a otro, o de una ventana a otra de enfrente, procurando que el gallo, que queda cabeza abajo, quede un poco más alto que la altura de una persona de estatura regular, y con el brazo en media extensión y en cuya mano lleva el palo o espada con que se ha de dar al gallo.

Generalmente el sitio elegido es uno cercano a una taberna, siendo muchos los taberneros que por su cuenta ponen el juego y por consiguiente el gallo, que, no siendo en este caso, es comprado por los jugadores.

Colgado el gallo en la forma antes dicha, se ordenan los jugadores por el orden en que han de ejecutarle: se marca con una raya en el suelo o con una piedra, la distancia más o menos larga, de que ha de salir el jugador, el cual puesto en este sitio, uno de los compañeros u otro designado a propósito o el tabernero, le ata un pañuelo alrededor de la cabeza, procurando taparle bien los ojos para que no vea nada.

Antes les es permitido a los jugadores el que midan a pasos la distancia que hay desde la meta a donde está colgado el gallo, así como, si el pavimento que tiene que recorrer algún estorbo o peligro, entonces se le avisa para que no se haga daño.

Preparado así el jugador y con el correspondiente palo o espada en la mano, se dirige hacia el gallo contando los pasos y procurando ir lo más recto posible, lo que muy pocas veces ejecutan, y antes al contrario van a dar a dar [*sic*] a diferentes sitios; llegando a uno en que hay los pasos por ellos medidos y creen estar debajo del gallo, levantan el arma y con toda fuerza dan en el vacío el

170. Diversas maneras de «correr o galo» en X. M. González Reboredo e X. R. Mariño Ferro, *op. cit.*, pp. 40-46, e F. Cocho, *op. cit.*, pp. 197-206. Variantes en X. Taboada Chivite, *Etnografía...*, cit., p. 83.

golpe, que quisieran darle al gallo para ganar el juego, que consiste en darle con el arma en la cabeza, dejándole, según se pacte de antemano, ya muerto o ya sólo con darle en la cabeza. Cuando es matarle, lo que resulta muy duro y brutal, entonces es más pesado el juego y el gallo sufre mucho.

El ver torcer el camino al jugador es causa de risa de los curiosos, que están a ambos lados de la carrera, pero procurando no ser oídos por el jugador para que no se aperciba, siendo la risa alta y estruendosa cuando el jugador da el golpe en falso y sacando con las manos el pañuelo ve el sitio en que quedó.

Sigue a éste otro jugador, que hace la misma suerte, hasta tanto que se cumpla con lo pactado antes de empezar el juego.

El jugador al dar el golpe baja o tira como hemos dicho el pañuelo, que entrega al que lo ha de colocar al siguiente.

Cuando el jugador tuerce el camino, los curiosos, si en ello, como dijimos, no hay peligro, que entonces le avisan, se separan y le dejan libre el camino, sobre todo cuando va a dar el golpe, por temor a que con la fuerza no les toque al bajarlo el jugador.

Este juego es causa de grande algazara y de gran concurrencia, celebrándose en muchos sitios con gaita y hoy en día con acordeón, que ejecuta en los intermedios diferentes piezas de su repertorio. Música que después de terminado el juego sirve también para amenizar el baile que se forma después y dura más o menos tiempo.

El *gallo*, que como hemos dicho lo gana el que primero lo gane, no lo lleva para sí, sino que en la taberna, si es que era del tabernero, y en la más próxima o más amiga, le entregan a la cocinera y ésta le prepara y guisa, o bien para aquella noche o lo dejan para el otro día, siendo de cuenta de los demás jugadores pagar los gastos que origine el prepararlo y lo que se bebe y se come, todo lo cual da lugar a gran fiesta y algazara.

LA ROSCA

En Campañó¹⁷¹.

OLLAS Y PUCHEROS¹⁷²

En los días de carnavales se juntan las muchachas y mozas y las criadas de una calle o barrio para ejecutar este juego, para lo cual con días de anticipación reúnen los pucheros y ollas viejas que enteras no sirven para cocinar por hallarse hendidas o con agujeros pequeños, las que piden por las casas o avisan que se las guarden.

En las tardes de domingo, lunes y martes, si hay ollas y pucheros para ello, se reúnen y forman un corro, compuesto de por lo menos tres, pero por lo general son cuatro, seis y algunas veces ocho; se colocan unas de otras a una regular distancia, según sea la destreza de ellas.

Una coge una olla o puchero entre sus manos y le tira el puchero dándole más o menos altura hacia la compañera de al lado, que se pone mirando hacia ella. Ésta procura cogerle entre sus manos, sin dejarle caer en el suelo; cogido, da media vuelta hacia la de su derecha y hace lo propio y así va corriendo la olla por todas las jugadoras una o varias veces, mientras una de ellas por distracción u otra causa no le pueda coger y cae en el suelo y se rompe, en cuyo caso se coge otro puchero u olla y se vuelve a empezar el juego.

171. Malia que aquí non o describe, si o fai nunha cuartilla intitulada «Campañó. Costumbres», gardada, con outros apuntamentos relativos á referida parroquia pontevedresa, na carpeta 3-13 da súa colección no Museo de Pontevedra, na que o relata desta maneira: «... tienen la costumbre, que algunos años no se verifica, de *Correr la rosca*, que consiste en colgar de un palo una rosca de pan de trigo más o menos grande, con huevos o sin ellos. El palo se clava en una veiga (heredad) cuanto más larga mejor y salen dos individuos a una señal y desde una raya que anteriormente se marca y el que más corra o más bien el que más pronto llega a la rosca la recoge como premio y después la rifa o la reparte entre sus amigos. A dicha corrida asiste un gaitero, alguna que otra vez algunos músicos, y allí también concurren los disfrazados. Esta fiesta tiene lugar en uno de los lugares o a veces en dos a la vez, habiendo por lo tanto emulación entre ellos».

172. Variantes en X. M. González Reboredo e X. R. Mariño Ferro, *op. cit.*, pp. 38-40, e F. Cocho, *op. cit.*, pp. 80-83. Recollido no *Libro dos xogos...*, *cit.*, como «Xogo das olas».

Tienen al jugar especial cuidado de coger y de lanzar el puchero unas a otras el que vaya de lado, muy derecho, para que las asas o algún roto no les lastime o hiera las manos.

El juego dura mientras haya material para ello. Sin embargo, por Pascua de Resurrección juegan sobre todo en la Rúa de San Pedro uno muy parecido a este juego. El procedimiento es igual, solo que allí en vez de emplear pucheros usados emplean *petos* nuevos de barro, de los que se venden para echar los cuartos los pequeños, y los echan al aire todo lo más alto posible, tanto que en ese día hay la procesión de la Virgen de la Angustia y se ponen unos delante y otros detrás sin verse unos a otros y echan el peto por encima de la imagen¹⁷³.

Otra forma de jugar las ollas y los pucheros, pero que en vez de jugarle las mujeres le juegan los hombres, aunque algunas veces lo hacen ellas, es colocando el puchero u olla en el suelo y boca abajo y en medio de la calle o del campo y desde un punto más o menos distante y que se señala con una raya en el suelo parte el jugador, vendados los ojos con un pañuelo y un palo en la mano, hacia el puchero y el [1 palabra ilexible] consiste en poner la suerte de darle y romper el puchero, lo que produce gran algazara y fuertes aplausos.

Se coloca otro puchero y juega otro jugador en las mismas condiciones.

Al jugador se le permite, como en el de *correr el gallo*, el que cuente los pasos que hay desde donde tiene que partir y el del puchero.

El público de curiosos y que forma dos filas tiene buen cuidado de apartarse cuando el jugador no va derecho y de escapar cuando, desviado del verdadero sitio, levanta el palo para descargar el golpe.

Ambos juegos hoy están casi olvidados, viéndose alguno que otro año.

173. Costume recollido por F. Bouza Brey, «La liturgia popular del juego de los 'petos' y otras piezas cerámicas en Galicia», *Etnografía y Folklore de Galicia*, I, Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 1982, pp. 117-124, e X. Filgueira Valverde, «O xogo dos petos na Pascua», *Adral*, Sada, A Coruña, Edicións do Castro, 1979, pp. 130-134. Co nome de «Vasifragio», propio de Pascua, recolleo M. Valladares en A. Machado y Álvarez, *op. cit.*, p. 120; tamén en M. Valladares Núñez, *op. cit.*, p. 576, e en E. Rodríguez González, *op. cit.*, t. III, p. 405.

ÍNDICE DE XOGOS

NOTA.- En *cursiva*, os nomes dos xogos e divertimentos tal como os recolleu José Casal ou citados no seu texto e nos apuntamentos soltos que o acompañan; en **negra**, os nomes dados por outros autores que aparecen citados nas notas.

A cara ou cruz, 36.

A la una anda la mula, 208, n. 158.

A la una andaba la mula, 208.

A la víbora del amor, 52.

Á primeira non che toco, 208, n. 158.

Á unha come o cura, 208, n. 158.

Á unha eu nacín, 208, n. 158.

Abellón, 43.

Aceiteira, 201.

Adiviña o oficio, 147, n. 131.

Alerta, 218, n. 163.

Alfileres, 14 e 133.

Alfombra, 90, n. 64.

Altars, 13 e 81.

Altars de San Juan, 84.

Altariña, 220.

Alturas, 220, n. 165.

Ancla, 108.

Andacamiños, 87, n. 57.

Andar a la churra, 207.

Andar a los caballos, 13 e 74.

Andar a los carros, 13 e 74.

Andar a los nidos, 14 e 89.

Andar a los soldados, 13 e 77.

Andar a las tiendas, 13 e 85.

Andas, 87, n. 58.

Andavías, 56, n. 20.

Ángel y el demonio, El, 144, n. 126.

Anillas, As, 42, n. 6.

Animales, Entretenimientos con, 128.

Animales de papel, 13 e 57.

- Ao de nada**, 208, n. 158.
Apalea o maio, 122.
Aparesca, 37 e 218.
Apedreas, v. *Pedreas*.
Arca cerrada qué oficio tienes, 10.
Arcabucio, 65, n. 27.
Arcabuz, 65, n. 27.
Arco, El, 13 e 41.
Arcos de triunfo, 118.
Armar a los pájaros, 122.
Aro, 41 e 42, n. 6.
Arrandeadoiro, 66, n. 30.
Arrandeeira, 67, n. 31.
Arriba, facu, 207, n. 157.
Asubío de capador, 69, n. 35.
Asubíos, 69, n. 35; 70, n. 37; 72, n. 40, e 126, n. 105.
Atrancar la calle, 49.
Avance la mula, 208, n. 158.
Avellón, v. *Abellón*.
- Bailarete**, 127, n. 107.
Bailarina, Á, 149.
Bam-bam, 66, n. 30.
Bambam, 66, n. 29 e n. 30, e 67, n. 31.
Ban-ban, 10, 13 e 66.
Baraja, Con la, 12.
Barco inglés, 111.
Barcos, 13, 53 e 73.
Barcos de guerra, 118.
Barquilleiro, O, 145, n. 127, e 146, n. 128.
Barra, 10 e 11.
Batebate, 103, n. 87.
Bigarda, 175, n. 144.
Bilarda, 175, n. 144.
Billa, 175, n. 144.

- Billarda*, 9, 175 e n. 145.
Billarda de parede, 180, n. 146.
Bimbastro, 67, n. 31.
Bimbón, 67, n. 32.
Birisca, 223, n. 167.
Birlo, 175, ns. 143 e 145.
Boca de peixe, 108.
Bola, 41, n. 6.
Bola que sube y baja a impulsos del aire, 68.
Bolas, 127, n. 108.
Bolos, 10.
Bôlos, 95, n. 72.
Bombas de jabón, 67.
Boneca, 111, n. 91.
Boneco, 111, n. 91.
Borradelas, 14 e 101.
Botar a palla curta, 36, n. 2.
Botar as pallas, 36, n. 2.
Botar o pé, 213, n. 161.
Botón, 98, n. 80.
Botón zumbador, 98, n. 80.
Botones, Con, 157 e 162.
Brincapalletas, 68, n. 34.
Brisca, 223.
Broque, 10, 12, 14 e 157.
Burras, 208, n. 158.
Burro, 223.
Burros, 14 e 101.
Buscalume, 134, n. 121.
Buxaina, 189, n. 149.
- Cabanas**, 76, n. 47.
Cabezas de moscas, 10, 59.
Cadro, v. *Leiriñas*.
Cajón, 108.

- Cachorrillo**, 78, n. 49.
Cajas de fósforos, 11.
Canaveira, 69, n. 35.
Candil, 108.
Canicas, 127, n. 108.
Caniñas, As, 13 e 143.
Cantos dedos hai enriba?, 146, n. 128.
Cañas, As, 143, n. 125.
Caño, 175, n. 144.
Capítulo, O, 219.
Cara ou cruz, 167.
Carabelas, 125, n. 100.
Caracol, 11, 38.
Carnavales, De, 13 e 99.
Carracas, 13 e 103.
Carrapata, 127, n. 107.
Carreiras, Ás, 42.
Carreiras, 42, n. 6.
Carreras, 11.
Carrilanas, 75, n. 46.
Carrinchán, 67, n. 31.
Carrizo de cana, 69, n. 35.
Carros, Los, 75.
Carteta, 223.
Casarellas, 76, n. 47.
Casas, 13 e 76.
Caselas, 76, n. 47.
Casiñas, 76, n. 47.
Catro esquinas, As, 134 e 135, n. 121.
Cepo, 175, n. 144.
Cereixas, 14 e 95.
Cernidoira, 98, n. 80.
Chamancas, 87, n. 58.
Chapa, Xogos de, 157, n. 135.
Chapas, 167.
Chave, A, 170.
Chave de navalla, 170.

- Che**, 181, n. 147.
Cheiro, 217, n. 162.
Chetas, As, 136, n. 122.
Chicrón, 100, n. 82.
Chicha, 189, n. 149.
Chifres, 69, n. 35, e 70, n. 37.
China, 35, n. 1.
Chinas, As, 48, n. 11.
Chinguilipé, 159, n. 138.
Chinque, 189, n. 149.
Chirlos mirlos, cantos son, 147, n. 130.
Choqueiro, 175, n. 144.
Choucha, 41 e 42, n. 6.
Choutar, 208, n. 158.
Chucas, 136, n. 122.
Churra, 207, n. 157.
Chuzo, 181, n. 147.
Cichón, 100, n. 82.
Cichotes, 99 e 100, n. 82.
Cintas, Las, 14 e 144.
Cohetes con las puntas verdes de cañas, 13 e 73.
Coños, 136, n. 122.
Coios, 135, n. 122.
Coito, 217, n. 162.
Cola, 217, n. 162.
Colares, 126, n. 103, e 127, n. 108.
Columpio, 66, n. 29.
Comba, 14 e 133.
Cometas, Las, 13 e 53.
Conella, 35, n. 1.
Contos, Ós, 14 e 51.
Corda, A, 133, n. 119.
Cordobán, O, 146, n. 128.
Cores, As, 144, n. 126.
Corneta, 72, n. 40.
Coronas, 125.

- Correr as maulas**, 102, n. 86.
Correr el gallo, 227.
Correr la rosca, 13, 227 e 229, n. 171.
Correr o galo, 227, n. 170.
Corrupio, 98, n. 80.
Cotoviño, cotován, 145, n. 127.
Couto, O, 217, n. 162, e 219, n. 164.
Coxo, toco e chepudo, 210, n. 159.
Croques, 92.
Cuadrado, 163.
Cuadro, O, 48 e 163.
Cuarta, A, 167.
Cuatro esquinas, 14 e 134.
Cuco rei, 133, n. 119.
Cuchipé, O, 202, n. 155.
Cunas, As, 10, 14, 113 e 116.
- Damas**, 48, n. 11.
Dar un gurgullo, 95.
De Francia vengo, señora, 14 e 50.
Decodín, decodán, 145, n. 127, e 146, n. 128.
Decotín, decotán, 145, n. 127.
Dicodín, dicodán, 14 e 145.
Dindán, 67, n. 31.
Dindón, 67, n. 31.
Disco plomo giratorio, 14 e 98.
Dou a pelota, v. Douna a roda.
Douna a roda, 198.
- Echar la piedra*, 35.
En que casa hai lume, 134, n. 121.
Entroido, De, v. Carnavales, De.
Escatapau, 181, n. 147.
Escondedelas, 217, n. 162.
Esconderse, De, 12.
Escondite, El, 37, 217 e n. 162.

Escopetas, 78, n. 49.
Esparrela, 124, n. 98.
Espejo, 108.
Espetapalaus, 181, n. 147.
Espetapau, 181, n. 147.
Espetapaus, 181, n. 147.
Espingarda, 78, n. 49.
Espigas de avena, 13 e 72.
Espigas de centeno, 13 e 72.
Estalos, Os, 10, 13, 53 e 56.
Estallos, 92.
Estornela, 13 e 175.
Estornela, 56, n. 20, e 175, ns. 143 e 144.
Estrala, 65, n. 27.
Estralo, 56, n. 21.

Fiel derecho, 208, n. 158.
Flechas, 10, 13 e 60.
Folión, 85.
Follas, Con, 92.
Fondas, v. *Ondas*.
Formas, 162.
Frauta con lámina de cebola, 69, n. 35.
Frauta con papel de fumar, 69, n. 35.
Frauta traveseira, 69, n. 35.
Frautas, 69, n. 35, e 70, n. 37.
Frecha, 91, n. 66.
Fuente de plata, 152, n. 134.
Fuentes, 13 e 76.
Funga gatos, 98, n. 80.

Gaiola, 124, n. 98.
Gaitas, 70, n. 38.
Galiñas, As, 11, 14 e 41.
Galo, O, 71, n. 40.

- Galla**, 91, n. 66.
Gallina ciega, 55.
Gallo, Correr el, v. *Correr el gallo*.
Garabullos, 143, n. 125.
Garagao, 135, n. 121.
Gato, O, 71, n. 40.
Gorra, Con, 12 e 14.
Gorras, As, 202, n. 155.
Gorriña, A, 202.
Grade, 124, n. 98.
Grileiras, 97, n. 76.
Grilos, 89 e 96.
Guante, guante, mal del estudiante, el que lo tenga que se levante, 11.
Guerra de pedradas, 90, n. 63.
Guerras, 14 e 90.
Guijarros, v. *Pelouros, Os*.
Gurrupíés, 13, 53 e 56.
- Hai fume na túa casa?**, 135, n. 121.
Hai lume na túa casa?, 135, n. 121.
Horcas de cerezas, 10.
Horcas de cerezas para moscas, 60.
- Ir a los grillos*, 14, 89 e 96.
Ichó, 124, n. 98.
Irá, 175, n. 144.
- J. Justicia, L. Ladrón*, 11.
Jaulas, 123.
Jaulones, 124.
Jeringones, 14 e 99.
Juego de fiel derecho, 208, n. 158.

Lanchelas, 95, n. 72.
Leirán, 175, n. 144.
Leiriñas, As, 13, 48 e n. 11.
Leito, 113, n. 92.
Limonazos, 14 e 101.
Lío-lío, 152, n. 134.
Lipe, 9, 13, 37, 175 e n. 144.
Lombas, 208, n. 158.
Lumario, 85.

Maios, Os, 118.
Malilla, 223.
Mandar correos, 54.
Marimba, 69, n. 35.
Mariola, 157, n. 135.
Mariquitilla, 38 e 158.
Mascaritas, 102.
Matraca, 103, n. 87.
Matrícola, 103, n. 87.
Matrícula, 103, n. 87.
Mesa, 12 e 108.
Micado, 143, n. 125.
Mincha, 149, n. 132.
Molinete, 175, n. 145.
Molla, A, 37 e 189.
Moneca, 111, n. 91.
Monecas, v. *Muñecas*.
Monecra, 111, n. 91.
Monedas, Con, 12, 14 e 165.
Monéquera, 111, n. 91.
Monicreques ó techo, 13 e 64.
Mosca, A, 207, n. 157.
Moscas, Con, 57.
Moscas atravesadas, 59.
Moscas con rabos, 59.
Moscón, 43.

Muíño, 124, n. 98.
Muíño de cartón, 56, n. 20.
Muíño de papel, 56, n. 20.
Muñecas, 13 e 111.

Nadarse, 14 e 94.
Nesta casa hai lume, v. *Cuatro esquinas*.
Nidos, 89.
Número, 161.
Nunu, 71, n. 40.
Nunus, 13, 38 e 68.

Oficios mudos, Os, 14 e 147.
Olas, Xogo das, 229, n. 172.
Ollas, 229.
Ondas, 13 e 91.
Ovo, pico, araña, 147, n. 130.

Pajaritas, 10, 13, 53 e 104.
Pájaros, 14, 89 e 122.
Pájaros (con red), 11.
Palán, 175, n. 144.
Palán de Roma, 181, n. 147.
Palla curta, 36, n. 2.
Palla perra, 36, n. 2.
Pallas, As, 36, n. 2.
Palleta asubiadora, 69, n. 36.
Palletas, 13, 68 e 70.
Palliña, 36, n. 2.
Palliña corta, 36, n. 2.
Palo mamote, 186.
Palos, 11.
Pámpada, 208, n. 158.

- Panda, A**, 208, n. 158.
Panterlo, 124.
Papaventos, 53, n. 19.
Paracaídas, 55.
Parafusa, 46, n. 10.
Pares o nones, 151.
Paresca, 202, n. 155, e 218, n. 163.
Pasar a gorriña, v. *Pasar la gorra*.
Pasar la gorra, 199.
Pase misí, 52, n. 18.
Paso visí, paso visá, 52, n. 18.
Pateiro, 175, ns. 143 e 145.
Paxariñas, 53.
Pedras, As, 135, n. 122.
Pedreas, 14 e 90.
Pedriña, A, 136, n. 122.
Pedriñas, As, 136, n. 122.
Peletre, v. *Broque*.
Pelota, A, 197.
Pelota, Con, 12 e 14.
Pelouros, Os, 11, 14, 135, e n. 122.
Peón, 189, n. 149.
Perinola, 149, n. 132.
Pernamanquiña, 157, n. 135.
Pesos, Con, 12, 14 e 165.
Pétalos de flores, Con, 13 e 92.
Petos, Xogo dos, 230, n. 173.
Pica, v. *Pinchiña, A*.
Pica roma, 181, n. 147.
Pinadoiro, 66, n. 30, e 67, n. 32.
Pincha, 37.
Pincha, 175, n. 143.
Pinchapaus, 181, n. 147.
Pinche, 175, ns. 143 e 144, e 181, n. 147.
Pinchiña, A, 13, 95 e 185.
Pincho, El, 13, 37 e 181.
Piñones, 14 e 149.

- Pion**, 189, n. 149, e 192, n. 152.
Pionelo, 149, n. 132.
Pistola de sabugueiro, 65, n. 27.
Pita, 217, n. 162.
Pita cega, 14, 55 e 139.
Pita choca, A, 139, n. 123.
Pito, 69, n. 35; 70, n. 39, e 71, n. 40.
Pitos, 69, n. 35.
Plantas, Entretenimientos con, 125.
Plazuelas, 11.
Pompas de jabón, 13 e 67.
Porretas, 70, n. 38.
Porriñada, 11.
Pozos, 13 e 76.
Procesiones, 13, 81 e 84.
Pucheros, 229.
- Queda, A**, 217, n. 162.
Quedas de altura, 220, n. 165.
Quen te monta, bicho pavo?, 147, n. 130.
Quente-frío, 204, n. 156.
- Rabos*, 14 e 102.
Rabos de mosca, 10.
Raia, A, 10, 169.
Raia, A, 157, n. 135.
Raia dos caxatos, A, 48, n. 11.
Raiola, A, 48, n. 11, e 157, n. 135.
Raiuela, Xogos de, 158, n. 137.
Randea, 67, n. 31 e n. 32.
Randeeira, 13.
Randeeira, 67, n. 32.
Randieira, 67, n. 32.
Raqueta, A, 145, n. 127, e 146, n. 128.

- Rebadaina**, 167, n. 140.
Rebola, 175, ns. 143 e 144.
Receifa, 11.
Recotín, recotán, 145, n. 127.
Rei do universo, 210, n. 159.
Remidainas, As, 151, n. 133.
Remolque, 75, n. 46.
Reque-reque, 45, n. 9, e 69, n. 35.
Rincha, 103, n. 87.
Rinchapeidos, 212, n. 160.
Rinrán, 46, n. 10, e 98, n. 80.
Rinxela, 46, n. 10.
Rique-raque, ron-ron, 13 e 46.
Roda, A, 191.
Roda, A, 49, n. 12.
Rodicios, 126.
Rodiñas, 13, 53 e 55.
Roela, A, 186, n. 148.
Roer o pau, 186.
Roma, 181, n. 147.
Ronco, El, 13 e 43.
Roncollo, 46, n. 10.
Roncha, 46 e 47, n. 10, e 103, n. 87.
Rosca, La, 229 e n. 171.
Rouco, 47, n. 10.
Rueda rueda, A la, 14 e 49.
Ruedas en palos, 13 e 87.
- Saca-pauciños, O**, 143, n. 125.
Salto, De, 12.
Salto de peixes, 14 e 95.
Santos, Juego de los, 14 e 152.
Seixos, 136, n. 122.
Serra, serra, miña carabela, 113, 114 e 117.
Sevillana, 189, n. 149.

- Sillas, As**, 41, n. 5.
Soldados, 13 e 77.
Soy el rey del monumento, 210.
Soy el rey de la mula, 213.
Sucho, 65, n. 27.
- Tabenlas**, 56, n. 20.
Tablillas, 13 e 104.
Tacatá, 87, n. 57.
Tacos, 13, 65 e n. 27.
Tainas, As, 192.
Tamancas, 87, n. 58.
Tamancos, 87, n. 58.
Tarabelas, 56, n. 20.
Taravelas, 56, n. 20.
Tarrañolas, 104, n. 89.
Tarrañuelas, 104, n. 89.
Ta-te-ti, 48, n. 11.
Teléfono, 43 e 45, n. 9.
Tente dereito, 87.
Terreos, 181, n. 147.
Ticotín, ticotán, 146, n. 128.
Tiendas, 13 e 85.
Tira tacos, 65, n. 27.
Tirabalas, 65, n. 27, e 91, n. 66.
Tirachinas, 65, n. 27, e 91, n. 66.
Tiracroios, 91, n. 66.
Tirador, 91, n. 66.
Tirafonda, 65, n. 27, e 91, n. 66.
Tirafondo, 91, n. 66.
Tiraforte, 65, n. 27.
Tiragomas, 13 e 91.
Tiralorbagas, 65, n. 27.
Tirapechas, 91, n. 66.
Tirapedras, 65, n. 27, e 91, n. 66.

- Tiratacos**, 65, n. 27, e 91, n. 66.
Tirote, 65, n. 27.
Toros, 88.
Tracle, 65, n. 27.
Tralo, O, 169.
Traque, 65, n. 27.
Traques, 65.
Tres cabaliños de una vez, 11.
Tres en raia, 48, n. 11.
Trincha peidos do caniso, 212.
Trío, trío, 180.
Trompeta, 72, n. 40.
Trompo, El, 13, 37 e 189.
Troques, 13 e 65.
Truco, 157, n. 135, e 158, n. 137.
Truque, 157, n. 135.
Tulé, 217, n. 162.
Tute, 223.
Tuto, 69, n. 35.
Tuturutaina, 151.
- Valoucha**, 41 e 42, n. 6.
Vasifragio, 230, n. 173.
Víbora del amor, A la, 14 e 52.
Villarda, v. *Billarda*.
Violín, 72, n. 40.
Viralas, v. *Raia*, A.
Viravai, 56, n. 20.
Voadoiras, 56, n. 20.
Votar (sic.) *la paja persa*, 36.
- Xilófono**, 69, n. 35.
Xinxín, 67, n. 31.
Xogo das olas, 229, n. 172.

Xogo dos petos, 230, n. 173.

Xogos de raiuela, 158, n. 137.

Xoia, 47, n. 10.

Zamanquiño, O, 202, n. 155, e 218, n. 163.

Zancos, 13 e 87.

Zapatita, 200.

Zoadeira, 46, n. 10, e 98, n. 80.

Zoador, 46, n. 10.

Zucho, 65, n. 27.

SUMARIO

ESTUDO INTRODUTORIO	7
JOSÉ CASAL Y LOIS	7
José Casal e os xogos populares	9
O contido do traballo de Casal	13
As fontes de Casal	14
OS ESTUDOS SOBRE XOGOS EN GALICIA	16
Antes de José Casal	16
Os homes da Xeración «Nós» e do Seminario de Estudos Galegos	17
Os xogos populares no último cuarto do século xx e comezos do XXI	20
OUTROS ESTUDOS	22
NOTAS SOBRE A TRANSCRICIÓN	23
NOTAS SOBRE A EDICIÓN	24
BIBLIOGRAFÍA	26
TRANSCRICIÓN E NOTAS	33
Introdución	35
Pasatiempos y entretemientos (Enredos)	39
De mujeres	131
Mixtos	141
Juegos con peletres	155
Con monedas o pesos	165
Con mesa	173
Con pelota o gorra	195
De salto	205
De esconderse	215
Con baraja	221
De Entroido	225
ÍNDICE DE XOGOS	231



O Consello da Cultura Galega, na súa política de recuperar e dar a coñecer textos inéditos, propuxéralle hai tempo a Xosé Fuentes (daquela membro da Sección de Antropoloxía Cultural) a transcripción do orixinal de José Casal sobre xogos populares e divertimentos que conserva o Museo de Pontevedra, traballo que agora ve a luz precedido dunha introdución en que se estuda a personalidade e a obra do médico pontevedrés, así como o conxunto dos recollidos por el, situándoo no contexto histórico, no que sobresaie por ser o primeiro recompilador, nun senso amplo, das prácticas lúdicas en Galicia, máis concretamente na cidade de Pontevedra de comezos do século XX.

Para comprender mellor a importancia da recompilación de José Casal, na transcripción de cada xogo Xosé Fuentes introduce unha serie de notas en que recolle os distintos nomes e as variantes que aparecen en dicionarios e noutros traballos sobre a materia.

O libro leva ao final un extenso índice en que se reflicten, diferenciados, os nomes dos xogos e divertimentos recollidos por José Casal e os que reciben noutros estudos.

