

# TESTIMONIOS ARQUEOLÓGICOS ORALES DE LOS JUEGOS POPULARES DEL CAMPO DE GIBRALTAR

*Juan Ignacio de Vicente Lara / Instituto de Estudios Campogibaltareños*

## Introducción

Entre 1985 y 1987 el Departamento de Cultura de la Mancomunidad de Municipios del Campo de Gibraltar llevó a cabo una campaña de rescate del patrimonio folklórico bajo la dirección de Francisco Vegara Jiménez, en la que colaboraron investigadores como María del Carmen Tizón, Domingo Mariscal y el autor de la presente Comunicación. En tan sólo dos años y tras patearse las ciudades, pedanías y caseríos de los siete municipios de la comarca, Francisco Vegara consiguió importantes recuperaciones de la tradición oral. Sin embargo, la campaña se ahogó en su propio éxito antes de alcanzar la mayoría de edad, pues cuando aún se estaba lejos de agotar el filón de los informantes campogibaltareños, fue trasladada a la capital de la provincia con el pretexto de extenderla desde allí a todas las comarcas gaditanas. De esta manera, quedó suspendida hasta la fecha toda labor institucional de rescate del acervo etnológico del Campo de Gibraltar. El ulterior paso de Vegara al mundo profesional de la televisión nos privó además de conocer el fondo documental que se recopiló.

Uno de los trabajos que quedaron inéditos fue una prospección sobre juegos populares que hice en julio de 1986 como director del Museo Municipal de Algeciras por encargo de la Delegación Municipal de Cultura, que era la aportación del Ayuntamiento de Algeciras a esta campaña. Hasta entonces, a pesar de ser un tema sumamente atractivo, los juegos de la comarca no habían sido objeto de la atención de los etnógrafos, y aún todavía sigue siendo una cuestión pendiente, con la salvedad del libro de las añoranzas que Pepe Merchán dedicara años después a los juegos infantiles algecireños.<sup>1</sup> Por eso, como quiera que estas Jornadas de Etnografía constituyen el foro idóneo para incentivar la recopilación de los juegos populares campogibaltareños, en esta Comunicación desempolvaremos el cuaderno de campo de aquellas investigaciones con el fin de dar a conocer los resultados que obtuvimos y animar a que nuestro modesto trabajo tenga continuadores.

---

<sup>1</sup> Se trata de la obra de Pepe Merchán, Algeciras, 1990.

Para efectuar el sondeo sólo se dispuso de un par de semanas y los medios se limitaron a los particulares, por lo que la consulta se redujo a los fondos del Museo Municipal de Algeciras, a datos recogidos con anterioridad y a encuestar a informantes del ámbito cercano. No obstante, se localizaron sesenta y cinco juegos, pertenecientes a los municipios de Algeciras, Tarifa, Los Barrios, Castellar y Jimena, todos ellos del área cultural común del Parque Natural Los Alcornocales. Las investigaciones se orientaron preferentemente hacia los juegos perdidos y a los que por entonces ya estaban en vías de extinción. Para ello indagamos en las fuentes arqueológicas, documentales, bibliográficas y orales. Ante la imposibilidad de incluir aquí a todos los juegos catalogados, se ofrece una selección de los más significativos y menos conocidos, procurando dar entrada tanto a los juegos que podríamos denominar autóctonos, como a los festivos e infantiles. Expondremos la recopilación atendiendo a la procedencia de las fuentes consultadas.

### Testimonios arqueológicos

Con la debida prudencia que requieren los peritajes arqueológicos, presentamos aquí unas piezas pertenecientes a la colección del Museo Municipal de Algeciras, que podrían tratarse de objetos lúdicos.<sup>2</sup> En primer lugar, el que podría ser el juguete más antiguo hasta ahora conocido de un niño algecireño es una simple ficha de cerámica que lleva impresa la imagen de un conejo. Hace unos dos mil años perteneció a un pequeño hispanorromano, cuando esta ciudad era llamada Iulia Traducta y también Tingentera; por entonces, el más preclaro de sus naturales, el geógrafo Pomponio Mela, redactaba la descripción del mundo conocido. En realidad, se trata de un fragmento de una pieza de vajilla de lujo fabricada en *Terra Sigill/cita Hispánica*, que probablemente se rompió y fue reciclado para juguete recortándole el borde alrededor de la figurita y limándole las asperezas. El arqueólogo Pedro Francisco Marfil, que la halló en el verano de 1984 en unas obras de cimentación en los antiguos jardines del Hotel Reina Cristina de Algeciras, la depositó en las manitas de mi hijo Juan Ignacio, cuando éste tenía cuatro años de edad, quien la aceptó de buen grado y se puso a jugar con ella. De esta manera, quedaba revalidada su acreditación lúdica.<sup>3</sup>

También podrían ser juguetes, si la arqueología así lo confirma algún día, una docena de terracotas romanas que representan figurillas femeninas, que de no ser divinidades domésticas, podrían tratarse de muñecas infantiles, halladas en la zona norte de Algeciras, en tomo a la alfarería romana de El Rinconcillo, donde según las investigaciones de Darío Bernal, fueron fabricadas en época altoimperial (Bernal, 1993: 158). Dos de ellas están depositadas en la colección museística. Una es una cabeza con peinado en moño y tocada con diadema que procede de la cimentación del edificio Piñero, en la esquina de las calles Regino Martínez y Blas Infante de Algeciras (de Vicente y Marfil, 1991: 143)<sup>4</sup> y la otra, es un fragmento del tronco con arranque de los brazos, encontrada en una remoción de tierra en la Colonia San Miguel.<sup>5</sup> La mejor conservada de la serie es una completa, con los brazos extendidos en cruz, los pulgares alzados y peinado acabado en moño. Procede de la vega del Palmones junto a Los Barrios (Bernal, 1993: 152-153). El modelo de ésta última es idéntico al utilizado por la alfarería local hasta mediados del siglo XX según testimonio que recogemos a Micaela Lara Escobar (Algeciras, 1925), que en su infancia las vio fabricar en el tejedor de la familia Pérez Gil en el lugar llamado Hoyo de los Caballos y que eran expandidas en la cacharrería familiar de la calle Alfonso XI.

<sup>2</sup> Se recuerda que los datos están referidos a julio de 1986.

<sup>3</sup> Fue entregada en calidad de depósito por Pedro Marfil y registrada en los inventarios del Museo Municipal de Algeciras con la signatura: RM-197/DP.

<sup>4</sup> Fue hallada por Juan Carlos Pérez Guerra y entregada en depósito al Museo Municipal de Algeciras por la Asociación Española de Amigos de la Arqueología y se registró con la signatura: RM-172/DP.

<sup>5</sup> Fue hallada por Juan Carlos Pérez Guerra y entregada en depósito al Museo Municipal de Algeciras por la Asociación Española de Amigos de la Arqueología, y registrada con la signatura: RM-482/DP.



Cabeza de terracota del siglo I d.c.

Otra pieza que debe citarse es una que se ha interpretado como figura de ajedrez en hueso tallado, una torre blanca, de la que se conserva la mitad vertical. Se encontró en agosto de 1985 entre cerámica hispanomusulmana en la Villa Vieja.<sup>6</sup> Como es sabido, este juego es oriundo de la India y llegó a Europa por mediación de los árabes, estando ya arraigado en España en el siglo XIII, siendo incluso objeto de un tratado por parte de Alfonso X, por lo que esta ficha podría testimoniar que el ajedrez también se practicaba en la Algeciras medieval, cuando los musulmanes la llamaban *Al-Yazírat Al-Jadra*. Aunque no se traten de juguetes, también se deben mencionar, por ser objetos de ocio, dos cazoletas iguales de cerámica de pipa para fumar. Una se halló en una remoción de los jardines del Hotel Reina Cristina y la otra, procede de un estrato rico en material cerámico localizado en la cimentación del edificio nº9 de la calle Alfonso XI, ambas en Algeciras.<sup>7</sup> Esta última se encontraba junto a un pie de ánfora vidriada en el exterior en blanco estaño datada en la primera mitad del siglo XIV, lo que ha facilitado su fechación, a diferencia de modelos parecidos que se han considerado en torno a los siglos XVII-XVIII.<sup>8</sup>

Para concluir con los fondos museísticos, mencionaremos dos juguetes más, ya no del área de Arqueología, sino de Etnología. El primero, es la pieza "ET-51", un trompo de madera con púa de acero, ideal para "sacar lasca", o lo que es lo mismo, astillar los trompos colocados en la "olla o círculo establecido para el juego. Fue adquirido por mí en un quiosco de golosinas en 1981, en unos momentos en los que parecía que este juego se recuperaba de años de olvido, pero en el que volvería

<sup>6</sup> Fue entregada en depósito por Francisco Peña Velasco y se registró con la signatura: MD-205/DP

<sup>7</sup> La primera fue depositada por José Antonio Huidobro Salas en mayo de 1984 y fue inventariada con la signatura: MD-141/DP. La segunda, fue depositada por José Antonio Huidobro y Pedro Marfil, en agosto de 1984, como la MD-136/DP.

<sup>8</sup> Según testimonio de la arqueóloga Francisca Piñatel Vera, que en 1996 dirigió una intervención de urgencia en un solar a escasos metros del lugar de hallazgo de la pieza, también se documentó la presencia de cerámica vidriada en blanco estaño de mediados del siglo XIV en el nº 21 de la calle Cruz Blanca.

a recaer. El otro, es el "ET-26", un desfile procesional de una Cofradía de penitencia con todos sus personajes hecha en figuritas de barro, por los alumnos del curso académico 1981-82 del C.P. "Antonio Machado" de La Línea de la Concepción, que tuvieron la generosidad de donar su obra artística al museo. Hasta la década de los sesenta los niños algecireños y también los de otras localidades de la comarca, en las vísperas de la Semana Santa jugaban a imitar las procesiones, sacando a pasear por las aceras unos paso hechos con caja de zapato boca abajo sobre la que se colocaba una estampa de Cristo y de la Virgen, y unos vasitos con flores.

### **Testimonios documentales y bibliográficos**

En el sondeo también se localizaron testimonios históricos escritos, tanto documentales como bibliográficos. De unos y otros nos ocuparemos a continuación siguiendo el orden cronológico.

A mediados del siglo XVI, el cronista Florián de Ocampo, que elaboró su historia de la España antigua entretejiendo textos clásicos con mitos y leyendas, daba una curiosa explicación al origen del topónimo latino Calpe de nuestro Gibraltar, de la que nos servimos porque en ella se hace referencia a unos juegos de caballos de los iberos al pie del Peñón, que atraieron la atención de los griegos. Esta descripción, legendaria y fantástica, la podemos enlazar con las carreras de otros tiempos no tan lejanos, en los que las marismas de Guadacorte se habilitaban para hipódromo. A pesar de su extensión, transcribiremos el texto en su totalidad, en aras a su rareza y belleza.

Juego de caballos españoles: No menos aquellos Griegos recién venidos notaban algunos juegos, dado que trabajosos y difíciles, que los mismos pastores obraban entre si su recreación y deporte, particularmente consideraron un regocijo de caballos, donde ciertos días emplazados venían todos a ejecutar como para cosa de gran pundonor. El cual regocijo hacían de esta manera. Tomaban yeguas en pelo, cuanto más corredoras y ligeras podían haber, y puestos ellos encima desnudos sin alguna ropa, les ataba en las quijadas barbicachos de ramas, torcidos o majados a manera de freno, con que salían del puesto dos a dos a la par corriendo lo más que sus yeguas podían, para llegar a cierta señal de pizarras inhiestas, o de maderos hincados y levantados en fin de la carrera. Venidos al medio trecho de su corrida, saltaban de las yeguas en tierra, sin pararlas ni detenerlas: y así trabados por el barbicaho, corrían también ellos a pie, sidejarlas, por más furia que llevasen, porque si las dejaban o se desprendían de ellas, y no sujetaban el freno continuamente, hasta ser pasada la carrera, perdían la reputación y las apuestas, quedando tan amenguados y vencidos, cuanto quedarían triunfante quién primero llegase con su yegua para tomar la presa que tenían en el fin de la carrera sobre las pizarras o maderos hincados. Cuando saltaban de sus yeguas, dicen que las iban hablando para que no se detuviesen, voceandoles y diciendoles a menudo palabras animosas y dulces: llamabanles pies hermosos, generosas en el correr, casta real hembras preciosas, acrecentadoras de sus honras, y más otras razones mucha con que las tenían vezadas a no separar ni perder el ímpetu comenzado; de manera que los tropeles en este punto, los pundonores y regocijos de correr, y de no mostrar flojedad, era cosa mucho de notar, así por la parte de los hombres, como por parte de las yeguas. A los griegos Argonautas les pareció juego tan varonil, que muchas veces lo probaron también ellos a revuelta de los españoles, como quiera que jamás pudieron tener aquella vígilancia ni ligereza, ni la fuerza que tenían estos otros para durar con su yeguas. Y dado que las tales yeguas corriesen harto furiosas, y les enseriasen muchos días antes a seguir estas parejas cuanto mejor entendían, a la verdad ni la de los unos, ni las de los otros corrían tanto despues que saltaban de ellas, como cuando los traían encima: y así las palabras que los griegos en aquella sazón puestos en pie hablaba, eran también al mismo propósito conformes a la de los andaluces españoles en su lengua provincial, nombrandolas calopes, calopes, calopes a la continúa, que fue palabra griega, compuesta de dos vocablos, uno calos, que significa cosa herrnosa, ligera y agraciada: otro pus, que quiere decir pie, como que las llamasen pies agraciados, o pies desenvueltos y ligeros: y por abreviar más el vocablo, para que sus yeguas lo pudiesen más presto sentir, acortabanlo con una letra menos en el medio, y en lugar de nombrarlas calopes, les decían calpes, que significa lo mismo que calopes: la cual palabra me parece dura toda"ia hasta nuestro siglo presente, donde pocas letras mudadas, por decir calopes o calpes, lo pronunciamos galopes, cuando los caballos y yeguas,

o cualquier otro animal, no corren a todo poder sino trote largo seguido[...] Dicen más el risco sobre la mar, cerca del cual declaramos haberse primeramente fundado las chozas, y cimentado la población de Gibraltar, haber quedado también llamado Calpes entre los griegos, por hacer los pastores andaluces en sus contornos y faldas estos regocijos y placeres. (Ocampo, 1553: XXXVIII-46v.)

También muy curiosa es la mención que se hace al juego de bolas en un impreso del primer cuarto del siglo XVII, que es la más antigua referencia que conocemos de nuestros tradicionales *meblis*. Con ocasión de un desembarco en las costas gibraltareñas del pirata morisco "El Blanquillo", se narra que entre robos y secuestros, éste aprovechó para echar una partidita:

Blanquillo sacó todo el mantenimiento que halló, y envió el barco la vuelta de Berbería, y él se vino la costa de España, costeando la costa de Málaga, Velezmálaga, Motril, hasta Gibraltar, donde saltó en tierra él y sus cohortes, dejando el barco en una caleta en guarda: iba él y sus compañeros con las capas pardas y bien armados, y debajo con sus pistolas, metiéndose más de legua y medía la tierra adentro junto a un cortijo, y estaban jugando los mozos del cortijo a las bolas, a los cuales saludó, y ellos hicieron lo mismo, y al mismo punto los maniató, y los envió al bergantín quedando él y sus compañeros jugando, como quién también lo sabía: Y como era domingo aquel día vino sobre tarde toda la gente de todas las caserías y cortijos de más de legua a la redonda, y como iban viniendo los iban llevando al bergantín, hasta que fue conocido, y se descubrió la traza, y se puso en arma toda la costa, y él se fue hacia su bergantín con más de cien personas, cosa bien lastimosa y de llorar. (Anónimo, 1623: 2).

De esa misma época es la relación que el jurado de Gibraltar, Alonso Fernández de Pórtillo hace de las fiestas que la ciudad dedicaba a su patrón San Bernardo, las cuales consistían en "fiestas de juego de cañas, toros y otras invenciones, tales que merecen ser vistas de la gente de la comarca como de ordinario las vienen a ver." (Fernández, 1625?: 46v.).

Un siglo más tarde, en 1734, la ciudad de San Roque, surgida a partir de 1704 a causa de la usurpación británica de Gibraltar, disponía de un lugar público a propósito para jugar a las bolas. Se dice en una escritura notarial conservada en Algeciras que "Ana Guerrero vende a Nicolás Carrier un cuarto bajo con sus paredes de piedra y tejado de tejas que tengo en las casas de mi morada el cual no ha de tener salida por la puerta que cae al patio y si la ttiviere, ha de ser por el tiempo de mi voluntad y sólo ha de tener el uso de ser por la puerta que tiene al juego de bolas".<sup>9</sup>

Otro juego de bolas que alcanzó gran popularidad fue el billar. Cuenta Leandro Fernández de Moratin en carta que dirige a un amigo desde Algeciras, en diciembre de 1796, cuando esta ciudad no era más que un "lugarote", que la gente decente se reunía en un buen café de la Plaza Alta que tenía dos mesas de billar (Fernández, 1867: II, 5). En 1807 este entretenimiento disponía de un edificio propio, conocido por "El billar", situado junto a la Capilla de Europa, que precisamente era la destinataria de sus beneficios.<sup>10</sup>

Cuando en 1850 el Ayuntamiento de Algeciras obtuvo autorización para celebrar una feria anual y un mercado semanal, la comisión encargada de organizar aquella primera feria preparó un amplio programa de regocijos públicos, algunos de ellos entroncados con juegos y deportes populares. Se celebraron regateos y cucañas de mar, corridas de gallo, se paseó un toro enmaromado por las calles y como novedad, se instaló una cucaña francesa, de la que la prensa dijo que se trataba de una "invención que divirtió largo rato a los espectadores, siendo cogida en el momento mismo en que empezaba a degenerar en monótona." También hubo carreras de caballo, de las que la prensa comentó: que se tenía la esperanza de que "muy en breve logre aclimatarse en nuestro suelo este nuevo género de diversión." No faltaron los juguetes, despertando especial ilusión entre la chiquillería los afamados muñecos de barro de Granada.<sup>11</sup> En lo sucesivo, los juguetes siempre estarán presentes en

<sup>9</sup> Escritura de venta de Ana Guerrero a Enrique Carriere. San Roque, 17 septiembre 1734. ANA: Santamaría y Mena, 1734-1735. f. 81. Caja 01-672.

<sup>10</sup> AMA; LAA: Sesión del 8 de agosto 1807. f. 28v.-29.

<sup>11</sup> *El Iris*, nº1. Algeciras, 10 de junio 1850.

la feria, tanto puestos a la venta en los baratillos, aquí llamados "el serrín" por ofrecer sus mercaderías sobre madera molida, como en las tómbolas y casetas de tiro al blanco, en los que se precisa del azar o la puntería para conseguirlos. Un juguete que alcanzó gran popularidad hasta la década 1960-70 fueron los bastones de adelfa pintados con multitud de colores. Mi abuelo, Antonio Lara, todos los años nos compraba uno a mi hermano José Antonio y a mí cuando dc niños nos llevaba en las mañanas de feria a presenciar el mercado de ganado en los cerros del Calvario.

Con límites poco claros entre el juego y la afición, la cría del gusano de seda ha estado muy extendida entre los niños algecireños hasta tiempos recientes. Su origen podría provenir de mediados del siglo XIX, en que se introdujo la producción de seda y con ella, la cría del gusano y del cultivo de la morera. En septiembre de 1845 el Ayuntamiento gastó cincuenta reales en plantones de moreras que fueron plantados en varios jardines y paseos de la ciudad con los que se mitigó el paro público.<sup>12</sup> La calidad lograda por la serena algecireña la convirtió en una de las primeras de Andalucía (de Vicente, e.p.).

Ya en los confines de la centuria nos llegaría un nuevo juego, también de pelotas, el golf que sería introducido por los ingleses residentes en Gibraltar, que en 1897 crearon en Algeciras el Gibraltar Golf Club. Tenía su campo de hoyos en el Polígono del Rosario, cerca del cementerio católico, junto al ventorrillo de María Márquez. Su gerente fue el empresario ferroviario D. Juan Morrisson, gran benefactor de esta ciudad.<sup>13</sup>

Como testimonios representativos del siglo XX, traemos aquí tres citados por el polifacético algecireño José Román en el primer cuarto de la centuria. Todavía algunos recordamos la solemnidad que de niños se daba a las guerrillas concertadas entre pandillas de distintas calles o barriadas, en las que la munición empleada eran las abundantes piedras del suelo. A este respecto dice Román que en su infancia "No había otro sport como no fuese el varonil de tirar piedras en el llano del fuerte o en el cerro, juego de honda a raigambre mora" (Román, 1925: 28). No contentándose con las pedradas y atrapado por una fuerte afición taurina, nuestro artista tuvo que ingeniárselas para dar satisfacción a su inquietud y así, en su juventud se autoorganizaba corridas de becerros en el Patio de la Cantarería, del barrio de San Isidro. Aunque a aquellas edades resultaría difícil distinguir el juego de muchachos de la vocación incipiente, No hay duda que lo que Román sentía por los toros era verdadera pasión, convirtiendo el juego en entrenamiento. Escribe sobre sus compañeros de valor que "clavaban banderillas de caña en una pita fresca, chorreante de blanca ninfa, cortada por ellos mismos en las bardizas del camino" (Román, 1925: 28). Junto a esta ancestral tradición, conoció una modernura de sus tiempos, las carreras de cintas en bicicleta, protagonizadas por jóvenes gibraltareños que se desplazaban a Algeciras para exhibir stis habilidades encima de aquellas "burras" de tubos metálicos (Román, 1925: 238).

## Testimonios orales

### A) Juegos de corcheros y carboneros

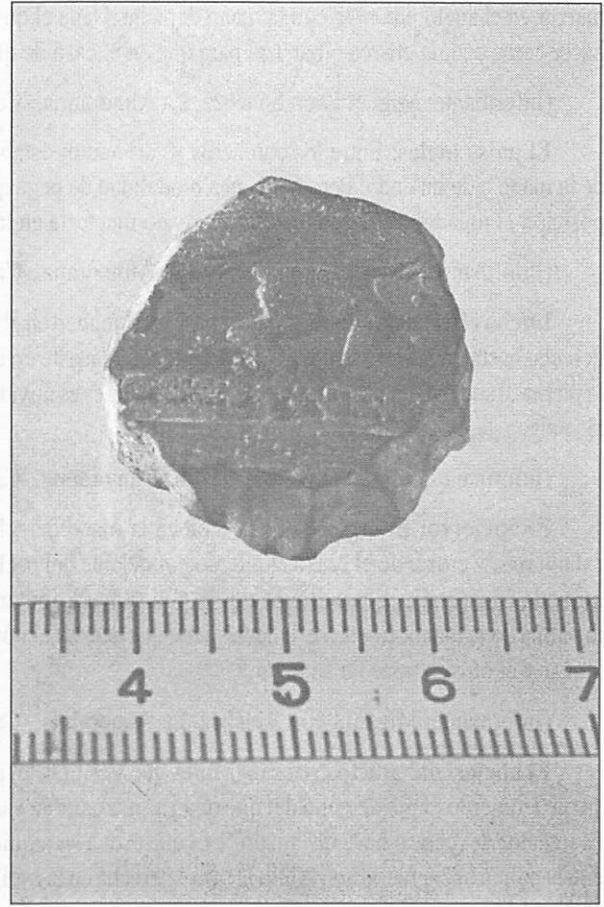
**El zumito:** Se utiliza una navaja y una hoja de chumbera, a la que se le quita las espinas. El juego consiste en ir clavando la navaja en la chumba lanzando la navaja desde distintas posiciones. Siempre ha de describir un giro en el aire antes de clavarse. El lanzador que falle queda descalificado. Las posiciones y orden de lanzamiento son las siguientes: Colocando la navaja en la palma de la mano mirando la punta hacia fuera. 2.- Colocando la navaja en el revés de la mano. 3.- Sosteniéndola por la punta entre el dedo pulgar y el índice. 4.- Colocando la navaja con la punta metida en la uña del dedo pulgar y apoyada en el índice. 5.- Colocando la navaja con la punta metida en la uña del dedo pulgar de la mano izquierda y el extremo del mango

<sup>12</sup> AMMA; Intervención: Libro del Presupuesto económico del año 1845. Caja 48.

<sup>13</sup> AMMA; Orden Público: Solicitud de licencia de armas para el guarda del Gibraltar Golf Club. Algeciras, 14 de octubre 1897. Caja 25, Exp 1



Muñeca de terracota hallada en Los Barrios.



Ficha de cerámica con representación de un conejo. Siglo I d.c.

apoyado en el dedo índice de la mano izquierda. 6.-Colocando la hoja de la navaja en el dorso de la muñeca izquierda y golpeando el mango con el índice de la mano derecha. 7.- Igual que el anterior pero con la navaja colocada sobre el hombro. 8.- Igual que el anterior pero con la navaja colocada en la cabeza. 9.- Se sitúa la hoja entre los dientes con el filo hacia fuera y se golpea el mango con el dedo índice de la mano derecha.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**Tirar del palo:** Dos jugadores se sientan en el suelo, uno frente al otro juntando las suelas de los zapatos. Cada participante coge con las dos manos un extremo de un palo y tiran de él hacia sí hasta levantar del suelo al contrincante. Cuando uno de los participantes era novato, al levantar el culo le colocaban debajo un recipiente con agua.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**El pulso:** se trata de un juego en el que todo el peso del cuerpo recae sobre las puntas de los pies y en la fuerza de una mano. Se clava un palo en el suelo al que se agarra con la mano izquierda, flexionando el cuerpo con los pies juntos, intentando

marcar en el suelo una raya con la mano derecha. Gana el que marque la raya más lejos. Para picar el amor propio se solía hacer cerca de una charca o barrizal para que en el caso de que fallasen las fuerzas diese un barrigazo en el fanguizal.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**El pulso inglés:** Entre los corcheros y carboneros estaba muy arraigada la costumbre de echarse pulso, bien cogidos de la mano o de un dedo. Pero había una modalidad de pega que consistía en agarrarse por la parte anterior al codo. En esta posición el jugador avisgado le daba al novato una torta en la cara con el revés de la mano.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**Lucha en el suelo:** Los dos participantes se tienden en el suelo con la cabeza junto a los pies del otro. Levantan la pierna derecha hasta engancharse por los pies. El juego consiste en empujar la pierna del contrario estilo pulso tratando de volver la pierna al suelo. Cuando uno de los dos participantes es novato, el jugador avisgado, aprovechándose de que el otro le ofrece las nalgas, le da un golpe.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**El abejorro:** El que se "queda" coloca la mano derecha abierta junto al ojo derecho, a modo de las viseras de las caballerías, y cruzando el brazo izquierdo por delante del pecho, lo pasa por debajo de la axila y lo sitúa con la palma abierta mirando hacia abajo. Los participantes se ponen detrás imitando el sonido del abejorro y le golpean con la mano abierta en la palma de la mano. El que se "queda" tiene que acertar el nombre del jugador que le ha golpeado, cuando lo acierta él pasa a jugar y el otro se pone en su lugar.

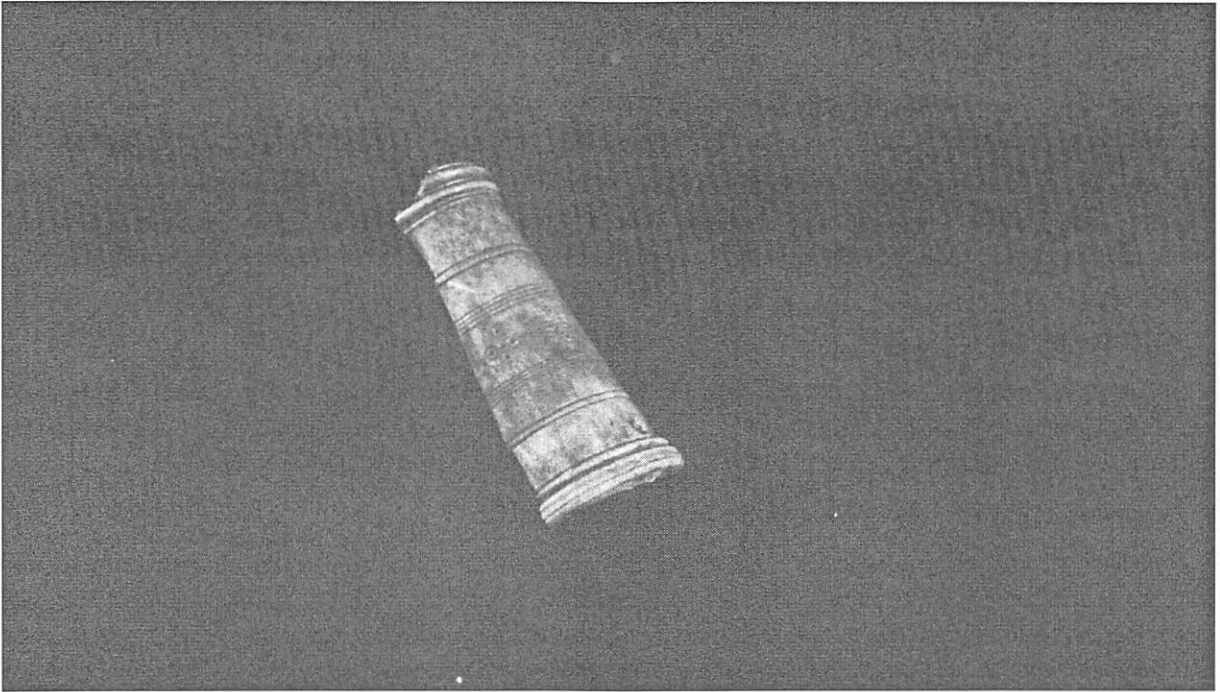
(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**El abejorro:** Participan tres jugadores que se sitúan en posición de potro y en fila, de forma que el del centro toca con su pie izquierdo el pie derecho del que tiene a su izquierda y con el pie derecho toca el izquierdo del que tiene a su derecha. El jugador del centro hace de "madre". El que está a su izquierda se tapa el moflete derecho con la mano izquierda abierta con la palma hacia fuera, apoyando la mano derecha en la rodilla derecha y el jugador que está a su derecha se tapa el moflete izquierdo con la mano derecha y apoyando la mano izquierda en su rodilla izquierda. La "madre" imita el sonido del abejorro, lleva en la cabeza una boina y hace movimientos de vaivienes acercándose a los jugadores, a los que trata de coger de improviso, golpeándoles con la palma de la mano en la mano con la que se cubren la cara. El jugador que es golpeado debe reaccionar con gran reflejo y con la mano que descansa en su rodilla intentar quitarle la boina de la cabeza. El jugador que lo logre pasará a hacer de "madre".

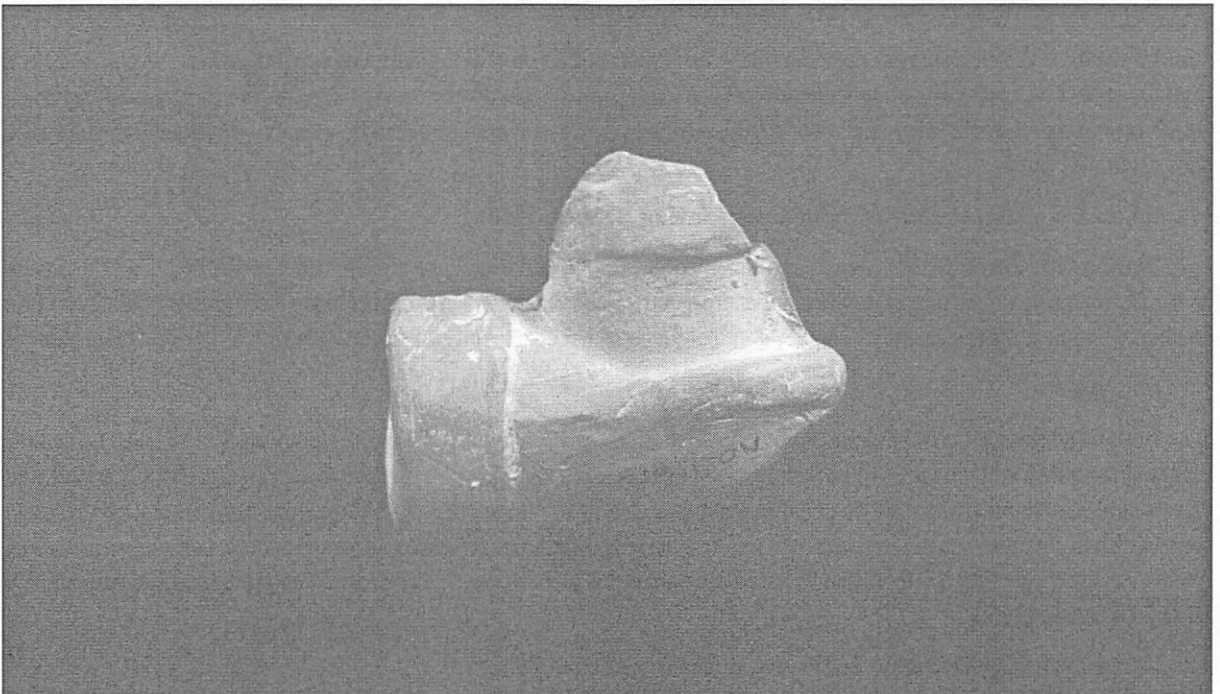
(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**El rey cojo:** Se precisa contar con un novato que desconozca la pega del juego, ya que sobre él va a recaer la broma. Se insinúa que se va a representar un juego donde el rey es cojo; al novato se le dice que es una broma que se le va a dar al que hace de rey, lanzándolo a una charca o algo similar, por lo que se le dice al novato que elija el papel de estribo, ya que va a ser él quien lance al rey al barrizal. Aparece en escena el rey cojo. En realidad su cojera se debe a que previamente ha metido el pie en excremento, pero el novato no debe percatarse de ello. Otro participante hace de caballo y se coloca en tal postura junto al lugar donde se supone que debe caer el rey, y junto a él se sitúa el novato que hace de estribo. El rey cojo camina hacia el novato quejándose de la herida de su pierna, va acompañado de un pequeño séquito. Cuando se acerca al caballo, el novato le presenta sus dos manos con los dedos entrelazados y vueltas hacia arriba a modo de estribo, diciéndole: "-Aquí, Majestad, ponga el pie en el estribo", convencido de que él con su fuerza lo lanzará al otro lado del caballo y caerá





Torre de ajedrez en hueso tallado, de época musulmana.



Cazoleta en cerámica para fumar, de época benimerín.

en la charca. El rey hace el simulacro de que va a subir el pie en el estribo, pero en su lugar deja en las manos del novato el excremento que llevaba en 5Lt zapato.

(Informante: Manuel Corroero Tocón, Cucarrete -Los Barrios-, 1942).

**El avión:** Participan tres jugadores, uno de ellos novicio. Se pone uno de pie con los brazos en cruz y detrás el que va a recibir la broma. El tercero se sube encima de ellos a lo largo, con las manos amarradas por las muñecas y los pies por los talones. En esta postura, su culo queda en la cara del novicio. Entonces, empieza a flexionar las piernas con el mismo movimiento que las ranas, de forma que la nariz del novicio pega una y otra vez en su culo, al haberle bajado un compañero el pantalón.

(Informante: Manuel Corroero Tocón, Cucarrete -Los Barrios-, 1942).

**Castrar el corcho:** Dos hombres vueltos de espaldas se amarran por la cintura con una cuerda, cada uno lleva un palo en la mano. Cuando se da la señal, cada uno empieza a forcejear para que el contrincante caiga debajo. Gana el que quede boca arriba, teniendo derecho a "castrar el corcho", es decir, a pinchar con el palo al contrincante derribado.

(Informante: Manuel Corroero Tocón, Cucarrete -Los Barrios-, 1942).

**El conejo:** Participan ocho jugadores: el novato, hace de conejo, tres hacen de perro y el resto se cubren con una manta, haciendo de conejera. El conejo trata de meterse en su "encerradero, pero los tres perros lo corretean impidiéndoselo. Los cuatro jugadores que están bajo la manta llevan las manos tiznadas e impregnadas de aceite, y están al acecho para cuando el conejo consiga entrar. Una vez que el conejo logra entrar en su conejera le acarician el pelo y la cara. Como a veces el juego se hacía de noche, el novato no se daba cuenta de la broma de que había sido objeto hasta la mañana siguiente.

(Informante: Manuel Corroero Tocón, Cucarrete -Los Barrios-, 1942).

**La cola:** Los participantes se ponen en fila, trincándose por las correas o amarrados con una cuerda. Se podía llegar a formar una cola de hasta casi veinte jugadores. El "jefe" o "padre" hacía de un zorro que atacaba al grupo. Cuando el zorro atacaba por la derecha la cola se echaba hacia la izquierda y viceversa, hasta que al final terminaban todos caídos en el suelo, unos encima de otros.

(Informante: Manuel Corroero Tocón, Cucarrete -Los Barrios-, 1942).

**El rabo de la zorra:** Varios hombres se cogen por la cintura, el último lleva un palo lleno de excrementos. Corrían de un lado a otro, perseguidos por los demás compañeros, que trataban de coger la zorra por el rabo. Siempre se dejaba que fuese un novato el que consiguiese atraparla, pues como el juego se hacía de noche no se percataba de lo que llevaba el palo.

(Informante: Manuel Corroero Tocón, Cucarrete -Los Barrios-, 1942).

**Domar potros:** Participan tres jugadores, uno de ellos novicio. Se sitúan los tres juntos, colocando al novato en el centro. La mano izquierda y el pie izquierdo del novato se amarran a la mano derecha y al pie derecho del jugador que está a su izquierda, y su mano derecha y su pie derecho se amarran a la mano izquierda y al pie izquierdo del que está a su derecha. De esta forma, el novicio queda inmovilizado por los otros dos jugadores. Entonces, le bajan los calzones y le arriman a sus "partes" un ascuas de fuego. Lógicamente, se echará para atrás, pero los otros jalarán de él hacia adelante y él para atrás, y así se prolonga la broma.

(Informante: Manuel Corroero Tocón, Cucarrete -Los Barrios-, 1942).



Niñas saltando a pídola en Los Pinares de Algeciras. 1960.



Muchachos algecireños preparados para una carrera de sacos en La Bajadilla. 1961.

## B) Juegos Festivos

**Carrera de cintas a caballo:** Se practicaba en las tardes de los días festivos, durante las horas previas a los festejos del fandango tarifeño o "chacarrá". Cada participante procuraba coger la cinta bordada por la muchacha que pretendía.

(Informante: Antonio Triviño Iglesias. Tarifa, 1934).

**Parodias:** En torno a los festejos de la campiña tarifeña y especialmente en los festejos de chacarrá, se aprovechaban los descansos del baile para representar unas breves piezas teatrales llamadas parodias, por su contenido humorístico. Se han recuperado tres de ellas, en las que con lenguaje picante se trata de las circunstancias del mundo agrícola (de Vicente, 1982: 96-103).

(Informante: Francisco Castro Salvatierra. Tahivilla -Tarifa-, 1935).

**Palo de gallo:** Se enterraba un gallo hasta el cuello y los participantes con los ojos vendados tenían que matarlo con un palo. Pasaba inmediatamente a la cocina: y se comía y pagaba por los participantes. Se solía practicar durante los bailes de Chacarrá.

(Informante: Antonio Triviño Iglesias. Tarifa, 1934).

**Tiro de gallo:** Modalidad igual a la anterior, sólo que en ésta, se utilizaba una escopeta. Se practicaba el Domingo de Resurrección como señal del fin de la privación de comer carne.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**Carrera de burras:** Los dueños se cambian de caballería y gana el propietario de la que llegue en último lugar. Se celebraba durante la Romería del Cristo de La Almoraima, el primer domingo del mes de mayo.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**Darse el chocolate:** Las parejas se sitúan unas frente a otras con los ojos vendados y tienen que darse el chocolate de una taza procurando manchar lo menos posible al compañero.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**Los compadres:** Más que de un juego, se trata de una tradición ya perdida, pero que se reseña aquí por haber dado lugar a un juego de moda en la actualidad, llamado "El amigo ausente". Esta fiesta de compadres se hacía el 31 de diciembre. En un caserío de una cortijada se reunían los jóvenes y personas solteras. Encima de una mesa se ponían tres botes. En el primero se introducían papelitos con el nombre de las mujeres; en el segundo, los de los varones; y en el tercero, papelitos con nombre de regalos. Alternativamente, se va sacando un papelito de cada bote, de forma que hombre y mujer quedan emparejados y adjudicado el regalo que el hombre tiene que hacerle a ella. A partir de este instante, cada pareja así formada se hablan de usted con tratamiento de "compadre/comadre". El emparejamiento duraba un año, hasta el próximo 31 de diciembre, en que volvía a celebrarse el sorteo. No debe descartarse la posibilidad de que el juego sea un recurso para unir parejas que pudiesen formar noviazgo, pero no era un impedimento el ser compadres para poder echarse novio/novia fuera de este emparejamiento.

(Informante: Miguel Herrera Montero (Maestro Kiko). Los Barrios, 1900).

### C) Otros Juegos

**Verde o seca:** Juego rápido de apuesta, especialmente para decidir quien paga una copa. Un jugador coge en el puño de su mano una hoja, bien verde o seca y pregunta: "-¿verde o seca?". Se libra el que acierte.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**Siete y media:** Se marca un cuadro en el suelo que se divide en cuatro cuadros numerados del uno al cuatro. En el centro de los cuatro cuadros se marca un rombo que tiene el valor de siete y media. Desde cierta distancia se tira con monedas, dos veces cada jugador. El juego consiste en hacer un valor de siete y media. Todas las líneas de los cuadros tienen un valor de media. Es un juego de apuestas y quien gane se lleva una moneda de cada jugador.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**Cuarta pared:** El primer jugador tira una chapa o una "perrilla" contra una pared, el segundo hace lo mismo, pero si su chapa cae a una distancia menor de una cuarta de las del primer jugador se la queda para él, si no es así, corre el turno al tercer jugador y así sucesivamente.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

### D) Juegos Infantiles

**Buscar nidos:** En la primavera se establecía una pugna entre los niños a ver quien localizaba más nidos. "-Yo tengo uno de mirlo, dos de oropéndolas, tres de tórtolas..." Con haberlos localizado se convertía en su "propietario", pero no tocaban los nidos, sino que se encargaban de protegerlos y controlarlos.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**La mantita de la reina:** Con esta denominación se conoce el juego de "Tres en Raya". Se jugaba en el campo sobre una piedra lisa, en la que se rayaban las líneas y se utilizaban piedras a modo de ficha.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**Capar el cigarrón:** Juego de pega que un niño da a otro. El que sabe el juego le muestra al novato un cigarrón y le dice: "-Mira este cigarrón, es macho y voy a caparlo, ayúdame". El novato coge el cigarrón entre sus manos con las palmas abiertas en paralelo y apoyadas sobre el suelo pillando con cada mano una de las patas traseras del cigarrón. Entonces, el otro niño da con sus manos una palmada en las manos del novato, que al juntarse aplasta al cigarrón, manchándose las manos.

(Informante: Miguel León Sánchez. La Almoraima, -Castellar-, 1935).

**Los matuteros:** Juego de coger en el que un grupo imita una partida de contrabandistas, colgándose sacos a las espaldas como si fuesen mochilas y el otro les persigue haciendo de carabineros.

(Informante: Martín Bueno Lozano. Jimena de la Frontera, 1918).

**Juego de prendas:** Con un cerillo encendido que se va pasando de mano en mano por el corro, diciendo lo siguiente: "-Encendido te lo doy, si apagado me lo das, prenda pagarás".

(Informante: Isidro Gómez García. Los Barrios, 1907).

**Juego de palabras:** De mano en mano se pasa por el corro un objeto, teniendo que repetir el jugador lo que dice la "madre" sin reirse, quien se ría queda descalificado. Cada vez que el objeto llega a las manos de la "madre", ésta añade una

nueva frase, teniéndose que recitar al final la siguiente frase completa: "Este es el doctor Soñoclo, hijo de una tal Pijarra, hermano de Piriñiqui, y nieto de Jojopone. Jojopone tiene una jaula, y en la jaula un pajarito, y el pajarito dice: chismí, chismí carachichíchichí".

(Informante: Isidro Gómez García. Los Barrios, 1907).

**San Juan del dedo:** Se trata de un juego de corro consistente en recoger de un compañero situado a la izquierda una china o concha marina puesta en el suelo y pasarla al jugador situado a la derecha procurando no perder el ritmo rápido que marca la canción siguiente: "San Juan del dedo, del dedo señor Juan. Jugaba a la era del truqui, truqui, tran. Por la vía pasa el tren, por la carretera el coche y por la puerta de María pasa el novio todos los días. Le pregunta: ¿Qué hora es? Son las dos menos diez. Es la hora de comer. Papa frita con bistec". La prestigiosa musicóloga Montserrat Sanuy, que impartió un cursillo en Algeciras en torno a 1990, ha exalzado las características de este juego, considerado original de esta ciudad.

(Informante: Ascensión Lara Escobar. Algeciras, 1939).

**El palicache:** Se utiliza un cilindro de madera de unos diez o doce cm de longitud con los extremos afilados, que recibe el nombre de "palicache" y una palmeta del mismo material. Comienza el juego colocando el "palicache" sobre dos piedras en forma de puente, se coloca la palmeta por debajo y se levanta el "palicache" golpeándolo en el aire. Los siguientes lanzamientos se hacen desde el lugar en el que ha caído el "palicache", golpeando en su extremo afilado y volviendo a darle en el aire. Las distancias alcanzadas en los lanzamientos se mide con la propia palmeta y se indica en palmetadas. Mientras el jugador no fallase tenía derecho a seguir tirando. La partida se establece de las formas siguientes: a) Llegar antes a un determinado lugar. b) Cubrir la mayor distancia en números establecidos de golpes. c) El que cubriese una distancia determinada en el menor número de golpes, por ejemplo, a quinientos" largos de la palmeta.

(Informante: José Rivera Aguirre. Algeciras, 1910).

**Bandera:** Los jugadores se agrupan en dos bandos de igual número de componentes y cada jugador se enumera. En el suelo se traza una línea que divide el terreno en dos campos, uno para cada bando, y a varios metros de esta línea se traza otra en cada campo, que es en la que se sitúa cada equipo. El juez con un pañuelo (o bandera) en la mano, se sitúa en la línea central, pronuncia un número y los dos jugadores que tienen asignados este número acuden a la línea central. El juego consiste en coger de la mano del juez el pañuelo y llevarlo al campo propio, con lo que queda descalificado el otro jugador. Una vez que el jugador toca el pañuelo, el otro puede perseguirle hasta que llegue a su línea. Cada vez que un jugador queda eliminado sus compañeros de equipo se adjudican su número, de forma que al final del juego tin solo jugador se ve obligado a intervenir con todos los números de su equipo.

(Informante: Antonio Lara Escobar. Algeciras, 1928).

**El aro:** En el comercio vendían unos aros de madera que eran tan altos como la altura de los niños, hasta el hombro. Estos aros se conducían golpeandolos con un palo tambien de madera. Pero los más usuales eran los aros que se fabricaban los propios niños, de una rueda de triciclo, a la que se le quitaban 105 radios, o de la base de un cubo de zinc, conduciendose con una guía de alambre que tenía una horquilla en forma de "u" en el extremo. El aro era un juego de exhibición de habilidad, teniendo que repetir los jugadores los movimientos que hacía "la madre", que para este juego solía ser el más experto. Los niños solían llevar el aro cuando sus madres les mandaban a algún "mandao", así iban más rápidos.

(Informante: Antonio Lara Escobar. Algeciras, 1928).

**Los toros:** El gran arraigo que en Algeciras tuvo este juego se mantuvo hasta principios de la década de 1960-70. Nuestro informante lo jugaba en su infancia en el patio de la posada de Ntra. Sra. de La Palma, situada al principio de la calle Alfonso

XI. Se representaba una corrida al completo con toda la lúdia y sus respectivas suertes. Todo el material que utilizaban eran confeccionados por los propios niños: la carretilla del toro con cuernos auténticos, los trajes con papel de seda de colores, etc.

(Informante: Antonio Lara Escobar. Algeciras, 1928).

**La guerra:** Estando muy reciente la finalización de la "II Guerra Mundial", ésta dejó notar su influencia en los juegos de los niños algecireños. Era frecuente que se jugase a las guerras. Se copiaba en maquetas de corcho los modelos de aviones, barcos y armas utilizadas por ambos ejércitos. Se compraban pliegos de soldados que se recortaban como "mariquitinas" y se pegaban en un cartón. Se llegó a copiar el reciente invento del lanzallamas, que se hacía con un tubo metálico, de medicina o similar, en el que se introducía un algodón empapado en alcohol e incendiado. En el llamado patio Valdivia de la calle Ancha se hacían auténticas batallas. Incluso algunos niños disponían de moldes para fundir sus propios soldados de plomo.

(Informante: Antonio Lara Escobar. Algeciras, 1928).

**El hincote:** Se juega con una barra de hierro llamada "jincote". Se marca sobre el barro húmedo una serie de cuadros numerados del uno al seis. Cada jugador tiene que hacer una ronda hincando su barra en todos los números empezando por el uno. En la siguiente ronda se empieza por el dos y así sucesivamente. El jugador que no clave el "jincote" queda descalificado.

(Informante: Juan Lara Escobar. Algeciras, 1935).

**Salto pared:** Se forman dos equipos y un jugador del equipo "que se queda" se pone de pie apoyando la espalda en la pared, haciendo de almohadilla. Sus compañeros se sitúan en la misma posición que la de saltar a la "píloro", apoyando la cabeza en el culo del anterior. El almohadilla sostiene con sus manos la cabeza del primero, protegiéndola. Los componentes del otro equipo saltan sobre ellos, cayendo sobre sus espaldas, pero al caer no pueden tocar con los pies el suelo, pues quedarían descalificados. Es por lo tanto un juego de resistencia, pues el equipo que está abajo tiene que soportar el peso del otro equipo sin hundirse. Antes de saltar, cada jugador pronuncia la frase: "-Salto pared, cuando te rindas te lo diré". También se podía jugar sin "almohadilla", en cuyo caso, el primero de la cola se agarra a los barrotes de una reja o ventana.

(Informante: Juan Lara Escobar. Algeciras, 1935).

En una variante de los años setenta, una vez que han saltado todos los componentes del equipo, la "madre" hace un gesto con los dedos, que sin ver, tiene que acertar la "madre" del equipo que está abajo, en cuyo caso, los equipos cambian de postura y si no, vuelve a repetir el equipo saltador. Los signos son los siguientes: a) "ojo de buey": Juntando las puntas de los dedos pulgar e índice de la mano derecha formando un círculo. b) "cuchillito": Extendiendo el índice de la mano derecha y recogiendo los demás. c) "tijerita": Extendiendo los dedos índice y medio.

(Informante: Juan Ferrer Gallego. Algeciras, 1962).

**Rescate:** Junto a una pared se traza un semicírculo que es la valía. Un jugador se queda dentro de ella y sale para coger a los otros participantes. A medida que los va cogiendo los lleva preso a la valía, pudiendo ser rescatados por otros compañeros, siempre que para ello pueda tocarle en la mano, procurando no ser cogido por el que se "queda". Al tocar al preso se dice: "-Salvado". Los presos han de ser salvados de uno en uno.

(Informante: Juan Lara Escobar. Algeciras, 1935).

**Los cromos:** Este juego tiene dos variantes: a) Se establece un turno de tiradores. Se coloca el cromo en la pared y se deja caer al suelo. Cada jugador va tirando sus cromos, procurando que al caer pise los de otros jugadores. Aquellos que pise

pasaran a ser de su propiedad. b) Se establece un orden de participación. Se coloca directamente el cromo en el suelo con la parte impresa boca abajo, el juego consiste en levantarlos del suelo con el cuenco de la mano, sobre la que se echa aliento para facilitar la adhesión del cromo. Al igual que en la primera modalidad, los cromo levantados pasan a propiedad del que los levanta.

(Informante: Ascensión Lara Escobar. Algeciras, 1939).

**Linares:** Versión local del juego de "píloro". Consiste en saltar sobre la espalda de un jugador agachado. Se cambia cuando uno de los participantes no hace bien el salto. Cada vez que se salta, los jugadores dicen en voz alta las siguientes frases: Salto 1º: linares. 2º: trigares. 3º: hace la pólvora. 4º: cuarta culá que te parta. Al saltar dará con el culo en la espalda del agachado. 5º: quinto nique que te pique, sí no te pica yo te daré para que te pique. Al saltar le dará una patada en el culo. 6º: sexta, papa sexta los mendrugos de mi cesta. Se apoya los nudillos de las manos sobre la espalda del agachado. 7º: séptimo septimoro, oro, el espolón del moro. 8º: recibes mi entrada, con azote, palique y culada y no te libro de nada. al saltar se le dará todos los castigos mencionados. 9º: gran palique que te duela. Se trata de darle una patada en el culo al tiempo de saltar. 10º: inglés. dejándose caer sobre el culo. Termina el juego y todos los jugadores salen corriendo, y el que estaba agachado tiene que tratar de coger a algún compañero, que será el que se quede en la siguiente mano.

(Informante: Raimundo Fernández García. Algeciras, 1949).

**Borrego:** El fundamento de este juego es el mismo del denominado rescate. Cuando el que se "queda" coge a un compañero de juego, ambos tienen que salir corriendo para la valía a defenderse pues en el recorrido los jugadores le pueden dar coscorrones, tortazos, etc. Una vez que llegan a la valía, salen juntos cogidos de la mano para coger a otro jugador. Los que están libres les gritan: "-¡Borrego, borrego!" e intentan golpear las manos de los que van encadenados al que se "queda" para poder dejarlos en libertad. El que se "queda" tiene dos misiones que cumplir: coger a los jugadores, y no permitir que la cadena de jugadores cogidos se rompa, pues todos quedarían en libertad. El juego se va repitiendo hasta que al final hayan sido cogidos todos los jugadores.

(Informante: Jorge Mañes Lloret. Algeciras, 1961).

**Darle a la china:** Cada jugador dispone de una china o trozo de losa lisa y plana. Es un juego de apuestas de cromos, chapas etc. Se traza una raya en el suelo y se establece el orden de tirada. El juego consiste en golpear la china del contrario dándole siempre tres toques.

(Informante: Jorge Mañes Lloret. Algeciras, 1961).

**Juego con meblis:** Cada jugador lanza su *mebli* hacia una pared y el que consiga ponerlo lo más cerca posible de la pared gana la apuesta. Este juego está fechado en la década de los setenta y constituye un exponente de que por aquellos años los niños habían abandonado la versión original del juego de los *meblis*, por la aquí reseñada, que requiere menos habilidad.

(Informante: Jorge Mañes Lloret. Algeciras, 1961).

**Palos de polo:** Se utilizan cinco palos de polo de helado. En una cara se escribe el número cinco y en la otra el diez. El jugador pone sobre la palma de la mano los cinco palos y los lanza al aire, teniendo que cogerlos en el revés de la mano. Si se le cae alguno queda descalificado. Con movimientos suave de la mano debe de ir depositando uno a uno los cinco palos pero sin que al caer un palo pise a los que ya están en el suelo pues quedaría fuera del juego. Según el número que marque el primer palo que deposite en el suelo, así debe depositar los demás, es decir, o todos con la cara del cinco, o todos con la cara del diez. Cada jugador se anota la suma total de los números al que haya jugado, gana quien llegue antes a una cantidad previamente establecida.



(Informante: Jorge Mañes Lloret. Algeciras, 1961).

**La lata:** Variante del clásico juego de escondite. Se lanza una lata lo más lejos posible. El que se "queda" debe ir por ella, de esta forma le da tiempo a los jugadores de esconderse. Una vez que ha cogido la piedra o la lata tiene que volver andando de espaldas hacia la valía, desde donde grita: "-¡Una, dos y tres, lata libre es!", que era la Señal de advertencia de que empezaba a buscar a los escondidos. El juego se desarrolla igual que el del escondite clásico, pero con la peculiaridad de que si un jugador sin ser visto por el que se "queda", le daba una patada a la lata y la lanzaba fuera de la valía, el que se "queda" debe de ir a buscarla y volver a traerla de la misma forma que al principio, dando lugar a que se puedan salvar los que estén cogidos, comenzando de nuevo el juego.

(Informante: Juan Ferrer Gallego. Algeciras, 1962).

**Mosca:** Los jugadores forman un pasillo en línea. Comienza el juego debiendo permanecer los jugadores del pasillo en silencio y sin moverse. A medida que el que se "queda" va atravesando el pasillo, le van golpeando por detrás. Si ve a quien le ha golpeado y menciona su nombre, queda libre y el reconocido pasa a quedarse. Si llega al final del pasillo sin reconocer a quien le pega, vuelve a "quedarse" otra vez.

(Informante: Juan Ferrer Gallego. Algeciras, 1962).

**Arriba y abajo:** Este juego consiste en hacer lo contrario de lo que manda la "madre". Todos los jugadores se sitúan de pie debajo y junto al bordillo de la acera. Si la "madre" dice, ¡arriba!, todos deben permanecer abajo; y si dice, ¡abajo!, deben saltar al bordillo. Se descalifican los que se equivoquen.

(Informante: Juan Ferrer Gallego. Algeciras, 1962).

**El teléfono:** Los jugadores se ponen en fila y la "madre" dice al primero una palabra cualquiera al oído. Este debe de decirselo al oído del que está a su lado y así sucesivamente basta llegar al último, que deberá decir el mensaje recibido en voz alta, comprobándose que no tiene nada que ver con el mensaje dado por la "madre".

(Informante: Juan Ferrer Gallego. Algeciras, 1962).

**El telegrama:** Variante del anterior, los jugadores se cogen por las manos. La "madre" da un mensaje, al primero de la cadena y éste lo transmite al que tiene a su lado a través de un gesto, que puede ser un apretón de manos, un tirón, un guiño, etc. La "madre" tiene que acertar la manera en que se ha transmitido el mensaje y averiguar por cual jugador va. El último dice: "-Mensaje recibido".

(Informante: Juan Ferrer Gallego~ Algeciras, 1962).

## Bibliografía consultada

- ANÓNIMO; (1623): *Verdadera relación en la cual se da traza y arbitrios que tubo el corsario Blanquillo, morismo renegado, natural de la ciudad de Archos, en el discursos del tiempo que fue corsario en las costas de España*. Impreso con licencia, en Málaga, y por su original en Jerez de la Frontera por Fernando Rey.
- BERNAL CASASOLA, D.; (1993): "Las terracotas del Rinconcillo (Algeciras-Cádiz): una posible producción local de figurillas en época romana", *Almoraima*, 9, IECG, Algeciras, PP. 147-161. Mancomunidad de municipios del Campo de Gibraltar.
- FERNÁNDEZ DE MORATIN, L.; (1867): *Obras póstumas publicadas por orden y a expensas del gobierno de S. M.* Madrid.
- FERNÁNDEZ DE PORTILLO, A.; (1625?): "Historia de la Muy Ilustre y Más Leal ciudad de Gibraltar", BN: R-5579.
- OCAMPO, F.; (1553): *Los cinco libros primeros de la crónica general de España*. Por Guillermo de Millis, Medina del Campo.
- ROMÁN, J.; (1925): *El libro de los toros. Recuerdos de un sport*. Málaga.
- VICENTE LARA, J. I.; (1982): "El chacarrá y sus tradiciones". Algeciras.
- VICENTE LARA, J. I. DE; (E.P.): "Los acontecimientos de un siglo inestable" en Varios Autores: *Historia de Algeciras*. Diputación de Cádiz. En preparación.
- VICENTE LARA, J. I. Y MARFIL RUIZ, P. F.; (1991): "Nuevas perspectivas de la arqueología romana de Algeciras", *Almoraima*, 5, IECG, PP. 127-145. Algeciras.