

# APORTACIONES DE LA OBRA “DÍAS GENIALES O LÚDRICOS” AL COMPENDIO DE JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES DE ANDALUCÍA

**GONZALO RAMÍREZ MACÍAS**

Licenciado en CC de la Actividad Física y el Deporte.  
Universidad de Granada.  
Doctor en Ciencias de la Educación.  
Universidad de Sevilla.  
Departamento de Educación Física y Deporte.  
Facultad de Ciencias de la Educación.  
Universidad de Sevilla.

## RESUMEN

El objetivo de esta investigación es conocer y caracterizar los juegos deportivos tradicionales de Andalucía que aparecen descritos en la obra “Días geniales o lúdricos”, comparando posteriormente los resultados obtenidos con las aportaciones que al respecto realizan las obras más significativas en el campo de los juegos deportivos tradicionales. La investigación se estructura en cuatro partes fundamentales, en primer lugar se realiza una introducción en la que se justifica la necesidad de realizar estudios en torno a la tradición físico-lúdica de Andalucía. En segundo lugar se presenta el método de investigación utilizado. Después se muestran los resultados obtenidos y finalmente dichos resultados son contrastados con otras investigaciones previas; exponiéndose en último lugar las conclusiones que se obtienen del estudio realizado.

**PALABRAS CLAVE:** Historia del deporte. Juegos deportivos tradicionales. Andalucía.

## ABSTRACT

*The main purpose of this research is to know and characterize the variety of traditional sportive games described in the work “Días geniales o lúdricos” (“Recreational or brilliant days”), comparing afterwards the obtained results with the contributions made by the most important works referring to the traditional sportive games. The research is structured in four main parts. Firstly, an introduction that justifies the need for a study concerning the physical-recreational tradition in Andalusia. The second part puts forward the research methodology used. Then, the results obtained in the research are presented and finally, the results are compared with other contributions from previous researches, showing at the end the conclusions obtained from the research.*

**KEY WORDS:** Sport history. Traditional sportive games. Andalucía.

## 1. INTRODUCCIÓN

Los juegos deportivos tradicionales son una rama de conocimiento que en los últimos años ha experimentado un auge considerable, destacando autores como Moreno (1993) y Lavega y Olaso (2003). Estos autores son responsables de dos de los más destacados compendios sobre juegos deportivos tradicionales en España. En estos textos se evidencia la riqueza, en lo que a estos juegos se refiere, de comunidades como País Vasco, Cataluña o Asturias. Sin embargo otras comunidades españolas, como por ejemplo Andalucía, cuentan con un escaso número de juegos deportivos tradicionales.

La pregunta que inexorablemente surge dentro del contexto andaluz es ¿por qué esta escasez en el bagaje de actividades físico-lúdicas tradicionales dentro de una zona tan rica en lo que a cultura popular se refiere? Una de las respuestas más claras y precisas a esta cuestión es que la cultura lúdica andaluza sólo ha sido estudiada parcialmente, de tal forma que son precisos estudios que ahonden en esta temática. Para la realización de estas investigaciones, al igual que autores como García Serrano (1974) o Lavega y Olaso (2003), hay que servirse tanto de técnicas etnológicas como históricas, haciendo especial hincapié en las fuentes que aporten datos de interés al respecto; sirva como ejemplo que Moreno (1993) cita desde Estrabón (historiador y geógrafo del siglo I) hasta Cervantes. Todo ello en aras de conocer más profundamente la realidad de los juegos deportivos tradicionales de Andalucía.

En esta investigación, a partir de lo expuesto con anterioridad, se propone arrojar un poco de luz en torno a los juegos deportivos tradicionales andaluces, estudiando los que aparecen en la obra "Días geniales o lúdricos" del humanista utrerano Rodrigo Caro. La valía de este libro es inestimable, no sólo por el número de juegos que describe sino porque Caro no tenía una finalidad moralizante, como ocurre con otros escritos de la época, sólo buscaba describir de forma precisa muchos de los juegos que eran practicados durante el siglo XVII, comparándolos con los practicados en la antigüedad clásica.

Por último es preciso aclarar que esta investigación se ceñirá a aquellos juegos que tienen un carácter novedoso, puesto que muchos de los más de 120 que se citan en esta obra ya han sido previamente descritos por otros estudios. Además hay que resaltar la aplicabilidad de los resultados que se obtengan, porque aunque muchas de las actividades que se presentan se han perdido en la actualidad, la importancia de las mismas dentro del contexto educativo, y concretamente de las clases de Educación Física, es inestimable tanto por su valor cultural como motriz.

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA FUENTE DE INVESTIGACIÓN

La obra "Días geniales o lúdricos" escrita por Rodrigo Caro, uno de los autores más destacados del Siglo de Oro español, constituye una arqueología de los juegos practicados durante el siglo XVII en España (Etienvre, 1978).

Rodrigo Caro nació en Utrera (Sevilla) a finales del mes de septiembre de 1573. Estudió cánones en Osuna, donde se matriculó en 1590, y quizá en Sevilla, y se graduó en 1596. A la muerte de su padre en 1594, según Etienvre (1978), fue recogido por su tío Juan Díaz Caro, que vivía en Sevilla. Fue abogado eclesiástico y visitador general del arzobispado sevillano entre otras ocupaciones. Mantuvo relación con numerosos literatos y artistas de la época como Rioja, Quevedo y Pacheco. Ante todo Caro fue arqueólogo, anticuario e historiador, escribiendo varias obras tanto en castellano como en latín.

De los textos escritos por este autor el analizado en esta investigación es "Días geniales o lúdricos", escrito según Etienvre (1978) entre 1627 y 1632. Este libro se articula en seis diálogos siendo el contenido fundamental, como ya se ha afirmado con anterioridad, los juegos. En este tratado el autor se dirige a lectores que no sean ni eruditos ni latinistas, es decir, el texto fue ideado como una obra de divulgación. De forma específica indicar que los dos primeros diálogos describen juegos circenses y gimnásticos; el tercer y cuarto diálogo reúne prácticas lúdicas de diferente índole; el quinto posee una primera parte referida a burlas y otra a juegos de niños; y por último está el sexto diálogo, posiblemente el más rico y detallado en la descripción de los juegos practicados por niños y jóvenes de la época.

## 3. IDENTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

A partir de las inquietudes investigadoras expuestas en la introducción de este estudio, la formulación del objeto de investigación del mismo es la siguiente: Aportaciones de los "Días geniales o lúdricos" al bagaje de los juegos deportivos tradicionales de Andalucía.

## 4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En el marco conceptual de los juegos deportivos tradicionales de Andalucía, la formulación del problema de investigación de este estudio es la siguiente:

¿Qué juegos deportivos novedosos aparecen en la obra "Días geniales o lúdricos"? ¿Cuáles son las características de los mismos?

## 5. DEFINICIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Al igual que en la formulación del problema, la definición del objetivo de esta investigación se realiza dentro del marco conceptual de los juegos deportivos tradicionales de Andalucía, siendo la formulación del mismo la siguiente:

Conocer y caracterizar los juegos deportivos novedosos que aparecen en la obra "Días geniales o lúdricos".

## 6. MÉTODO

El método histórico es el utilizado en este estudio, siendo empleado en este caso bajo los principios de la metodología cualitativa. Aróstegui (2001) describe dicho método como un tipo de investigación descriptiva que estudia la conexión entre los hechos que han ocurrido en el pasado en lugar de la relación de variables en el presente, siendo su principal característica la obtención de información a partir de fuentes. Posteriormente dicha información es interpretada por el investigador.

El diseño de investigación propuesto para este estudio posee dos partes bien diferenciadas. En primer lugar se realiza la crítica de fuentes a partir del Análisis Documental de la misma. Una vez asegurada la fiabilidad y validez de los datos contenidos en esta fuente, se aplica al documento la técnica de Análisis de Contenido, con objeto de obtener de forma metódica los datos precisos para este estudio.

## 7. RESULTADOS

A continuación se presentan los resultados obtenidos en esta investigación. Para una mayor claridad en la presentación y organización de los mismos, éstos se han clasificado en diferentes grupos. Una clasificación consiste en "la distribución de los elementos de un conjunto en un cierto número de categorías homogéneas según los criterios escogidos" (Parlebas, 2001, 56). En el ámbito de las actividades físicas y deportivas muchos han sido los autores que han propuesto clasificaciones, tomando cada una de ellas diferentes criterios como puntos de partida. De todos los criterios clasificatorios posibles y atendiendo a las características intrínsecas de este estudio, se ha propuesto una clasificación basada en la utilizada por Lavega y Olaso (2003) para los juegos deportivos tradicionales, la cual se fundamenta en las teorías praxiológicas de Parlebas (2001, 2003).

### 7.1 Juegos deportivos individuales sin competición ni interacción.

En estas actividades los jugadores realizan las acciones del juego individualmente sin que intervengan ningún otro participante.

- **Aporraxis.** Se jugaba individualmente y consistía en lanzar la pelota contra el suelo y cogerla en el aire antes de que volviera a caer. Este ciclo se repetía muchas veces.

### 7.2 Juegos deportivos individuales con competición.

En estos juegos los participantes compiten por un mismo objetivo, sin embargo cada jugador participa individualmente sin posibilidad de interactuar, contactar o influenciar directamente sobre las acciones del resto.

- **Ladrillejo.** Los participantes cogían un ladrillo y en él asentaban cada uno de ellos una almendra con la punta hacia arriba. Luego a quien le cupo la suerte de tirar primero, tiraba una piedra, y si derribaba alguna o varias de las almendras las ganaba. Cuando no quedaba ninguna almendra, cada uno de los jugadores volvía a poner una en el ladrillo.
- **Concojita.** Se trataba de contar los saltos utilizados para recorrer un espacio concreto, ganando aquel que realizaba el menor número de saltos. Esta actividad tiene similitudes con un juego deportivo practicado en muchas provincias españolas, llamado Tres saltos, que consiste en medir la distancia recorrida en tres saltos.
- **Chaza.** Los dos jugadores ponían una tabla inclinada de modo que pudieran rodar por ella las almendras. Uno de ellos situaba sus almendras al final de la tabla en la parte más baja, el otro dejaba deslizar su almendra por la parte de arriba, intentando que ésta golpeará a las del otro jugador; si tocaba alguna de ellas la ganaba, pero si pasaba por medio o por un lado sin tocar ninguna perdía y debía entregar una almendra al contrario. En la siguiente tirada intercambian los roles.
- **Las bonitas.** Los jugadores lanzaban una pelota contra la pared y contaban los botes que posteriormente daba en el suelo, ganando aquel cuya pelota daba más botes. Al que perdía le daban palmadas o mazotes.
- **Uno, dos, tres, Martín Cortés, en la cabeza me des.** Cada participante debía tirar una pelota contra un muro a la vez que recitaba:  
"Un, dos, tres, Martín Cortés, en la cabeza me des".  
Cuando terminaba debía recoger la pelota con la ca-

beza; si no la recogía o se le caía antes al suelo, se ponía por asno, la cabeza baja y pegada a la pared. Sin embargo si lo hacía todo correctamente pasaba a ser el rey y como premio podía montarse encima de todos los asnos, es decir de aquellos que no hubieran superado la prueba planteada en el juego.

### 7.3 Juegos deportivos individuales con competición de oposición.

En este caso los participantes persiguen objetivos individuales e intervienen simultáneamente en el mismo terreno de juego, oponiéndose a las acciones de otro u otros jugadores.

- **Ande la rueda.** Varios muchachos asidos de las manos formaban una rueda, y otro andaba suelto fuera. La rueda giraba veloz, bailando y cantando:  
"Ande la rueda y coces en ella".  
A la vez tiraban coces al que se encontraba fuera. Éste intentaba asirse a uno de la rueda y si lo conseguía se ponía en su lugar.  
Las chicas practicaban uno muy similar llamado ¿A do las yeguas? y que se acompañaba con esta canción: Ila entre la niña que estaba fuera y las de la rueda:

*"¿A do las yeguas?  
en el prado están  
¿quién las guarda?  
el mal villán  
¿y lo qué te di?  
con putas y rufianes me lo comí  
¿a do las putas?  
ando y ando y hela aquí".*

- **El juego del cangrejo.** Esta actividad consistía en que varios muchachos formaban una rueda cogidos de la mano y uno se quedaba en medio con los ojos vendados. La rueda comenzaba a dar vueltas, uno de ellos se acercaba al del centro y le daba una patada; si éste acertaba quien le había propinado la patada se cambiaba de lugar con él, sino seguía la rueda.
- **Adivina quien te dio.** Los participantes se situaban formando un círculo, en medio uno de ellos con los ojos vendados. Los que formaban el círculo, de forma alternativa, se acercaban al del medio y lo pellizcaban a la vez que cantaban:  
"Adivina quien te dio, la madre que lo parió".  
El niño situado en medio trataba, mediante las voces, orientarse para atrapar a quien lo trataba de pellizcar, si conseguía coger a alguno el atrapado ocupaba su lugar. Una variante de este juego aparece especificada con el nombre de La olla, las reglas son idénticas con

la salvedad de que el niño que estaba en medio del círculo no tenía los ojos vendados.

- **Palomita blanca.** Juego de persecución en el que los participantes se desplazaban saltando con los pies juntos, tanto el perseguidor como los perseguidos.
- **Espada lucía.** Esta actividad consistía en saltar con el impulso de un sólo pie (a pie cojito) a un compañero que se encontraba agachado. El que no lo conseguía se situaba en el lugar del compañero, para que los demás saltaran sobre él. El jugador que se encontraba agachado, de forma progresiva, iba levantándose para dificultar el salto del resto de participantes.
- **Naranjas y gamones.** Esta actividad era practicada por las muchachas, las cuales en los prados cercanos se enfrentaban entre ellas golpeándose con gamones y lanzándose naranjas.
- **Llevar el gato al agua.** Fijaban un madero horadado por arriba, por allí metían una soga y en cada extremo de la misma se situaba un contendiente con la soga atada a la cintura. Cada uno tiraba hacia atrás, perdiendo aquel que acababa golpeándose con el madero, lo cual provocaba muchas risas entre los espectadores.

### 7.4 Juegos deportivos colectivos de colaboración.

En estos juegos los protagonistas participan todos juntos en el mismo espacio de juego, asumiendo un objetivo compartido.

- **Juan de las cadenas.** Se situaban los muchachos dados de la mano en forma de media luna, el de una punta mantenía el siguiente diálogo con su homólogo del lado contrario:

*"Compadre hao ¿cuántos panes hay en el horno?  
veintiuno y el quemado  
¿quién le quemó?  
el perrillo traidor  
¿quién anda en la huerta?  
la perrilla tuerta  
¿qué tiene tocado?  
el pañal cagado".*

Y todos dicen: "préndanlo, préndanlo por soldado"; y se van pasando por debajo de los brazos de los compañeros sin soltarse las manos, con lo que en muchas ocasiones la cadena de muchachos se liaba sobre si misma sin posibilidad de salida.

### 7.5 Juegos deportivos colectivos de competición con colaboración y oposición.

Los jugadores de un equipo interactúan entre ellos y a su vez se oponen a los del equipo rival por conseguir el propósito final del juego.

- **Daca la china.** Este juego deportivo tradicional era practicado por jóvenes, los cuales se dividían en dos grupos. Los miembros de cada grupo se situaban formando una hilera frente a sus adversarios. En cada uno de estos equipos sólo uno guardaba una piedra entre sus manos. Los capitanes de cada equipo intentaban adivinar quien de los contrarios tenía la piedra, realizando intentos de forma alternativa. Cuando un capitán acertaba quien tenía la piedra contraria, junto con su equipo, perseguía a los contrarios, y si atrapaban a alguno éste debía traer a cuestas a quien lo atrapó de vuelta a la zona de juego.

### 7.6 Juegos deportivos de competición mixta.

En este apartado se contemplan todas las posibles combinaciones de los puntos anteriores.

- **Maruca.** Este juego deportivo tradicional consistía en situar una piedra a cierta distancia, la cual debía ser derribada por los participantes mediante el lanzamiento de pequeños guijarros. El que conseguía derribar la piedra primero perseguía al resto, y el primero que atrapase debía llevarlo a cuestas hasta la piedra derribada.

## 8. DISCUSIÓN CON OTRAS INVESTIGACIONES

En este apartado se realiza una comparación entre esta investigación y otros estudios precedentes, con la finalidad de contrastar y completar los resultados obtenidos.

La obra de Rodrigo Caro [Días geniales o lúdricos], con anterioridad a esta investigación, no había sido estudiada en profundidad, existiendo sólo dos referencias genéricas al respecto. Por un lado la efectuada por Hernández (2003) en su libro sobre la antropología del deporte en España, obra en la cual describe sucintamente el contenido del libro de Caro. Y por otro lado la realizada por Lavega y Olaso (2003), autores que en su compendio sobre los juegos deportivos tradicionales utilizan, como una de sus fuentes para la obtención de datos, los [Días geniales o lúdricos]; sin embargo no estudian este texto en profundidad puesto que no hacen referencia a muchos juegos contenidos en el mismo.

Respecto a las novedades que aportan los resultados de esta investigación es importante resaltar que en ellos se ofrece una

relación de juegos deportivos tradicionales propios de Andalucía, que no habían sido descritos con anterioridad. Sin embargo hay que apuntar que otras muchas actividades de esta índole aparecen en la obra analizada, las cuales no se precisan en los resultados porque ya han sido citadas y caracterizadas en estudios precedentes, concretamente en los realizados por Moreno (1993) y Lavega y Olaso (2003). No obstante hay que destacar varios puntos al respecto. En primer lugar de todos los juegos deportivos tradicionales propios del contexto andaluz que son conocidos en la actualidad, sólo las carreras en burro y alguna variedad del juego de bolos, en ambos casos citados por Moreno (1993), no aparece especificados en la obra [Días geniales o lúdricos]. Del resto de actividades andaluzas únicamente la rayuela y las carreras de caballo aparecen descritas tanto en los libros de Moreno (1993) y Lavega y Olaso (2003) como en la obra de Rodrigo Caro.

En segundo lugar hay que indicar que muchos juegos deportivos tradicionales que tanto Moreno (1993) como Lavega y Olaso (2003) defienden que son genéricos de varias zonas del contexto español, en esta investigación se demuestra, a tenor de los datos encontrados, que específicamente en Andalucía también se practicaban. De forma concreta se trata de las siguientes actividades:

- Las carreras a pie.
- Las hogueras de San Juan.
- Siembro y aviso.
- Gallineta ciega.
- Píndola o Fil derecho.
- El agujero.
- Apatusca.
- El mallo.
- La olla.
- Los caballos.
- Mantear.
- Mochiliuno.
- Frontera.
- Poner pies en pared
- La chueca.

Por último en tercer lugar, y con especial relevancia, hay que reseñar que existen una serie de juegos deportivos tradicionales que según Moreno (1993) y Lavega y Olaso (2003) son propios de otras comunidades autónomas distintas a Andalucía y, sin embargo, en esta investigación se han hallado datos que corroboran que también se practicaban dentro del contexto andaluz. De forma específica estos juegos son los siguientes:

- El salto del agua, también conocido como Panes.
- Bolillo.
- Al caer.
- Episciro.



- Lanzadores o apedreadores.
- Raipusara.
- Toros embolados.
- La madre o El zapato.
- Correr gallos.
- El mayor salto.
- Herrón.
- Lanzamiento de barra.

## 9. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

La necesidad de realizar investigaciones que tengan como objeto de estudio los juegos deportivos tradicionales propios de Andalucía ha quedado patente a lo largo de este artículo, en el cual se ha investigado una de las fuentes más ricas al respecto, la obra "Días geniales o lúdricos" del humanista utrerano Rodrigo Caro. Este estudio, como ya ha sido explicitado, ha logrado descubrir y describir algunos juegos deportivos tradicionales propios del contexto andaluz que hasta ahora eran desconocidos. Además el hecho de haber comparado los juegos que se describen en los resultados de esta investigación con los contenidos en dos de los manuales más prestigiosos sobre los juegos deportivos tradicionales de España, ha permitido no sólo contrastar la importancia de dichos resultados sino también dar a conocer las actividades de esta índole de las que se tiene constancia en la actualidad.

Por tanto los resultados obtenidos en esta investigación redundan positivamente en un área de conocimiento, la de los juegos deportivos tradicionales, que en el contexto andaluz estaba escasamente desarrollada.

Muchas de las actividades que se citan y caracterizan en este estudio no se practican en la actualidad, algo que ocurre frecuentemente con los juegos deportivos tradicionales y que es un fenómeno especialmente importante en las grandes ciudades y zonas industrializadas (Öfele, 1999). Sin embar-

go ello no es de especial relevancia, puesto que ante la pregunta ¿cuál es el interés que pueden tener estas prácticas en el ámbito pedagógico? La respuesta es bien clara, frente al avance apabullante del ocio electrónico (ordenadores, internet, videoconsolas de última generación, etc.) el practicar juegos deportivos tradicionales transmite a los niños y niñas de hoy en día valores éticos, conocimientos de otras formas de ocio, ideas referentes a la cultura propia del lugar donde viven, adquisición de hábitos saludables, etc.

Sea como fuere es indudable que estas prácticas, aún habiéndose perdido mayoritariamente en la actualidad, tienen un gran valor desde el punto de vista de la educación física y el deporte, no sólo por su contenido motriz y lúdico sino porque permiten conocer más profundamente el contexto socio-cultural donde se insertan. Por tanto en el área de educación física los juegos deportivos tradicionales son un contenido primordial en la formación de los alumnos y alumnas andaluces. Ello se refleja claramente en la legislación vigente tanto en los decretos actuales, que están vigentes de forma transitoria, como en la nueva Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de Mayo de 2006. Por lo que es de esperar que así se siga manteniendo en los nuevos decretos educativos de la Comunidad Autónoma Andaluza, que aún se encuentran en fase de proyecto.

Finalmente decir que esta investigación no ha tratado de conocer todo el universo de juegos deportivos tradicionales propios de Andalucía, para ello serán precisos otros muchos estudios, sólo se buscaba aportar algunos datos que ayudaran a conocer más profundamente estas actividades. Así, como colofón a este artículo, se expone en la tabla 1 el elenco de juegos deportivos tradicionales andaluces conocidos en la actualidad, indicándose la fuente donde pueden hallarse las descripciones más precisas sobre cada uno de ellos. Todo ello con la finalidad de ofrecer una herramienta sintética para aquellos profesionales de la educación física y el deporte que deseen incluir este tipo de actividades en sus programaciones.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

- Arostegui, J. (2001). *La investigación histórica: Teoría y Método*. Barcelona: Crítica.
- Etienvre, J.P. (Ed.). (1978). *Días geniales o lúdricos*. Madrid: Espasa-Calpe.
- García Serrano, P. (1974). Juegos y deportes tradicionales en España. En *Cátedras universitarias de tema deportivo cultural*, 23-259. Madrid: Junta Nacional de Educación Física y Deportes.
- Hernández, M. (2003). *Antropología del deporte en España: desde sus primeros testimonios gráficos hasta la Edad Moderna*. Madrid: Esteban Sanz Martínez S.L.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Lavega, P. (1995). *Del joc a l'esport. El joc de bitlles al Pla d'Urgell (Lleida)*. Tesis doctoral inédita, Universidad de Barcelona, España.
- Lavega, P. y Olaso, C. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Barcelona: Paidotribo.
- Luján, N. (1988). *La vida cotidiana en el Siglo de Oro español*. Barcelona: Planeta.
- Moreno, C. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.
- Öfele, M<sup>a</sup>. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Revista digital de Educación Física y Deportes* [en línea], año 4, nº 13. Extraído el 12 de febrero de 2007 del World Wide Web: <http://www.efdeportes.com/efd13/deporte.htm>.
- Parlebas, P. (2003). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Parlebas, P. (2001). *Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Tabla 1. Juegos deportivos tradicionales de Andalucía. Fuentes documentales descriptoras.

NOMBRE DEL JUEGO.	MORENO (1993)	LAVEGA Y OLASO (2003)	RAMÍREZ (2007)
¿A do las yeguas?			X
Adivina quien te dio.			X
Al caer.		X	
Ande la rueda.			X
Apatusca.		X	
Aporraxis.			X
Bolillo.	X		
Carreras en burro	X		
Carreras a caballo	X	X	
Chaza.			X
Concojita.			X
Correr gallos.		X	
Daca la china.			X
El agujero.		X	
El juego del cangrejo.			X
El mallo.	X	X	
El mayor salto.		X	
El salto del agua o Panes.		X	
Episciro.		X	
Espada lucía.			X
Frontera.		X	
Gallineta ciega.		X	
Herrón.	X	X	
Juan de las cadenas.			X
La chueca.	X	X	
La madre o El zapato.		X	
La olla.		X	
Ladrillejo.			X
Lanzadores o Apedreadores.		X	
Lanzamiento de barra.	X	X	
Las bonitas.			X
Las carreras a pie.	X	X	
Las hogueras de San Juan.		X	
Llevar el gato al agua.			X
Los caballos.		X	
Mantear.	X	X	
Maruca.			X
Mochiliuno.		X	
Naranjas y gamones.			X
Palomita blanca.			X
Píndola o Fil derecho.		X	
Poner pies en pared		X	
Raipusara.		X	
Rayuela	X	X	
Siembro y aviso.		X	
Toros embolados.	X		
Un, dos, tres Martín Cortés en la cabeza me des.			X