



XXV
CONGRESO
NACIONAL
DE
CRONISTAS
ESPAÑOLES
Y
XXV
REUNION
ANUAL
DE
CRONISTAS
CORDOBESES
(Bodas de
Plata)

ASOCIACION PROVINCIAL CORDOBESA DE CRONISTAS OFICIALES
DIPUTACION DE CORDOBA

Córdoba, 1997

**Asociación Española de Cronistas Oficiales
Asociación Provincial Cordobesa
de Cronistas Oficiales**

**XX CONGRESO NACIONAL DE
CRONISTAS ESPAÑOLES
XXV REUNIÓN ANUAL DE
CRONISTAS CORDOBESES
(BODAS DE PLATA)**

A C T A S

(Córdoba y Montemayor, del 22 a 24 de abril de 1994).

**Diputación de Córdoba
1997**

Imprime

Imprenta Provincial
Avda. del Mediterraneo s/n
14011-CORDOBA

ISBN

84-8154-911-8

Deposito Legal

CO-326-1997

JUEGOS INFANTILES EN LA DÉCADA DE LOS CINCUENTA EN PALENCIANA

Manuel GARCÍA HURTADO

Considero que los juegos de los niños no han merecido por parte de los sociólogos y los antropólogos el interés que se merecen, solamente las ciencias de la educación, conscientes de la importancia que las actividades lúdicas tienen para el desarrollo integral y armónico de las personas le han dedicado una atención muy especial, contribuyendo de una manera notable a potenciar significativamente una actividad tan innata, tan gozosa y tan educativa para los humanos

El estudio de los juegos se justifica por sí mismo, ya que es una manifestación consustancial al hombre desde que éste empieza a balbucear su propia vida y aunque los juegos alcancen su pleno desarrollo durante la infancia y la juventud las actividades lúdicas se muestran persistentes a lo largo de la vida del hombre constituyendo el condimento que adereza el cada día de las personas y la fantasía que nos regresa a la gratificante infancia y a la gozosa juventud

Pero además, el análisis de los juegos nos proporciona valiosos conocimientos acerca de la idiosincrasia el talante, el habla la economía, la tolerancia y la responsabilidad del grupo de personas que los practica

Una vez explicitadas unas consideraciones generales, debo significar que este estudio es una vieja aspiración del que lo suscribe pero que por falta de tiempo lo he ido aplazando, y que las circunstancias me han obligado a acometerlo sin la debida tranquilidad que el caso requiere, y si lo hago lo planteo a modo de señuelo para motivar la atención que creo que se merece el estudio de los entrañables juegos que cada persona disfrutó en su niñez en la localidad donde le correspondió vivir

Tocando la materia específica que nos ocupa, en primer lugar quiero significar que los niños tienen una maravillosa y puntual intuición y sin que nadie

se lo recuerde indetectiblemente en cada fecha, los chavales recuperan y disfrutan sus correspondientes juegos y que más tarde languidecen y se esfuman llegando al término de su ciclo temporal para volver a resurgir al año siguiente

Otra circunstancia digna de resaltar se refiere al hecho de que la mayoría de las actividades lúdicas se desarrollan en otoño e invierno, siendo la primavera y sobre todo el verano las estaciones donde menos proliferan los juegos infantiles ya que la climatología de estas fechas es menos propicia que la del otoño y el invierno cuando el frío invita y reclama una continua actividad para combatir las bajas temperaturas

Podríamos calificar los juegos atendiendo a diversos aspectos: a las fechas en que se desarrollan, a los sujetos que los practican, a los materiales que requieren o atendiendo a los espacios que necesitan, pero en esta ocasión los iremos describiendo en orden a su mayor implantación tanto en el tiempo de pervivencia anual como en el número de sujetos que los practica

EL GATO ESCONDIDO

Varios niños se esconden mientras uno de ellos tiene los ojos cerrados y cuando le avisan con la palabra 'ya' que están todos escondidos el que permanecía con los ojos cerrados tiene que buscar a sus compañeros, y al primero que vea tendrá que cerrar los ojos para el juego siguiente

Estos juegos lo realizan tanto los niños como las niñas y se lleva a cabo durante todo el año

Considero conveniente aclarar que en los años a que nos estamos refiriendo los grupos de niños y niñas estaban claramente delimitados los colegios eran masculinos o femeninos y en las iglesias el grupo de niños ocupaban lugar diferente al asignado a las niñas y cuando se especifica que un juego lo practica tanto los niños como las niñas siempre se entenderá en grupos totalmente separados

EL GATO PILLADO

Varios participantes se sitúan en un lugar que se considera como sitio franco normalmente se elige la reja de una ventana todo el grupo sale corriendo hacia otro punto franco y un niño corre tras de ellos y al que coja tendrá que correr detrás de la pandilla al juego siguiente

Este juego es de niños y niñas indistintamente y es propio de épocas frías

EL CUADRO

Este juego se practica dibujando un gran rectángulo en el suelo de unos cuatro metros de largo por uno de ancho el cual se divide a su vez en unos seis o siete rectángulos. En la parte superior se le dibuja tangencialmente otro rectángulo de igual tamaño que los que han subdividido al rectángulo mayor y al que se le llama "cabe".

El niño o la niña pondrá un tejo (*torda* lo llamábamos) en el primer subrectángulo y tendrá que llevarlo con un solo pie, subrectángulo a subrectángulo, hasta el "cabe", donde podrá descansar sobre los dos pies. Si el tejo se para en una de las rayas, o se sale del rectángulo mayor o el jugador apoya los dos pies en el suelo, fuera del "cabe", éste habrá perdido el juego.

Una vez que el tejo llega al "cabe", el jugador tendrá que sacarlo fuera del cuadro, con el mismo procedimiento que lo ha venido arrastrando y una vez que esté fuera tendrá que pisarla con un solo pie, seguidamente la cogerá con la mano, se colocará de espaldas al cuadro y la arrojará sobre su cabeza para que caiga dentro del cuadro, y en el subrectángulo que haya caído, el niño que juega estampará su firma y a esa circunstancia se le llama que ha hecho una "rula".

En esa "rula", podrá descansar el que la ha hecho, pero los demás jugadores tendrán que saltársela y hacer que su tejo pase de largo. Cuando haya dos "rulas" consecutivas, a una de ellas se le hará un pasadizo o descansillo que lo pueden pisar todos los jugadores.

Este juego tiene dos gradaciones de dificultad. En el primer grado, el tejo se puede mover dentro del subcuadro tantas veces sea necesario. La otra gradación entraña más dificultad, ya que el tejo no se puede mover dentro del subcuadro, y de un solo golpe de pie tiene que pasar de un subcuadro al siguiente.

Es un juego propio del otoño-invierno, lo juegan tanto los niños como las niñas, pero ellas se daban mucha más pericia y tienen mayor facilidad para practicarlo.

EL JUEGO DE LA COMBA

Consiste en saltar repetidamente sobre una cuerda que se hace pasar bajo los pies y sobre la cabeza de la que está saltando. El juego de la comba solamente lo realizan las niñas.

JUGAR A LAS CASITAS

Este entrañable diminutivo abarcaba todos aquellos juegos en los que las

niñas se entretenían simulando los quehaceres propios del hogar. Se ilusionaban imaginando que preparaban comidas, que realizaban la limpieza de la casa, lavaban, cosían o cuidaban bebés. No hay que decir que este era el juego más exclusivo y propio de las niñas y al que le dedicaban mucho tiempo.

JUGAR CON EL ARO

Este es uno de los juegos más simples y que tuvo mayor arraigo entre los niños de aquellos años. Para practicarlo se necesitaba un aro de hierro o de chapa al que se le empujaba con un gancho sobre el que se iba guiando la rueda. En algunas ocasiones se sustituía el gancho por un trozo de vara con el que se golpeaba el aro.

PÍDOLA

A este popular juego lo llamábamos saltar a comba. Como es de todos sabido, consiste en que un niño se encorva flexionando levemente las piernas sobre las que se apoyan los antebrazos y los demás participantes van saltando poniendo las manos sobre el que está encorvado.

El juego reviste varias modalidades. Una de ellas consiste en que el primer niño se encorva, lo salta el segundo participante, quien también se encorva, el tercero salta al primero y al segundo y también se encorva y así sucesivamente saltan y son saltados todos los niños, que de esta forma van recorriendo las calles y las plazas.

Otra variante de la pídola, a la que llamábamos jugar al arte, consiste en que un niño se encorva sobre una raya y lo saltan todos los compañeros poniendo las manos sobre las espaldas, una vez que lo han saltado todos los niños, se rehace un poco más allá de la raya y lo vuelven a saltar todos los compañeros y cuando lo ha hecho el último de nuevo se aleja de la raya y así hasta que alguno de los participantes no sea capaz de saltar a tanta distancia y este se tiene que encorvar sobre la raya y de nuevo se reinicia el juego.

Esta actividad lúdica es propia de los niños y si en alguna ocasión la practican las chicas lo hacen de una manera torpe y asustadiza.

EL REGATE

Otro juego propio de niños, consiste en señalar dos refugios, normalmente eran dos rejas de ventana. Varios niños designados mediante sorteo quedaban prisioneros en un círculo que se trazaba en el suelo a mitad de distancia entre ambos refugios.

Los otros compañeros merodean alrededor del círculo y uno que está libre le toca a otro prisionero y éste tiene que correr persiguiendo al que le ha tocado para cogerlo antes de que llegue a la zona franca. Si lo apresa antes de llegar al refugio el que estaba prisionero quedará libre y el otro prisionero. Pero si no lo alcanza todo sigue igual y no cambia la situación de ambos jugadores.

“A MARÍA LA PAPA”

A decir verdad no sé si este juego se practica en otras localidades como un juego propiamente dicho y si lo hacen, desconozco cómo lo llaman.

Dos niños se encorvan con las posaderas opuestas y se cogen de las manos entre sí pasándolas bajo las piernas. Otro niño se arrodilla y coloca su cabeza entre los muslos de los niños encorvados y los demás jugadores intentan dar una voltereta sobre los otros compañeros que permanecen en la posición anteriormente descrita. Los niños que fallen en la voltereta van relevando a sus compañeros en tan incómodas y dolorosas posiciones. Ni que decir tiene que este es un juego exclusivo de los niños.

AL CHICHIRIVÓY

Con esta extraña y peculiar palabra denominábamos un juego al que hoy se le conoce con el nombre de “el burro” o “la mosca” y me imagino que también se la nombrará con otros muchos sustantivos.

Una decena de niños forman dos equipos. Un niño del equipo A se pone de pie y de espaldas a la pared, sobre su vientre coloca un niño la cabeza encorvando su cuerpo, otro niño colocará su cabeza sobre los glúteos del anterior, así el siguiente y hasta todos los componentes del equipo A. Los niños del equipo B saltan sobre los que están encorvados y tienen que amontonarse todos sobre las espaldas de los que forman el primer equipo y pierden cuando alguno de los participantes cae al suelo y entonces los equipos cambian de funciones.

A LAS BOLILLAS

Este juego se realiza con bolas o canicas. Las bolas eran de barro cocido pocas, muy pocas. Lo eran de cristal o de níquel. Con estas bolas se realizaban varios juegos.

AL CUADRITO

Se dibujaba un pequeño rectángulo de unos 20 x 5 cm en el que cada jugador colocaba una "bolilla" a unos tres ó cuatro metros se dibujaba una raya de metro y medio paralela al cuadrito

Cada jugador tiraba desde el cuadrito una bola hacia la raya aquel cuya bola se hubiere acercado más a la raya era el primero en participar en el juego Desde la misma raya o línea lanzaba su canica hacia el cuadrito, la bola podía arrastrar algunas de las canicas y desde donde se detenía la bola se colocaba el jugador cogía la canica entre el pulgar y el índice y la lanzaba al cuadrito con el objetivo de sacar de él cuantas bolas pudiera que precisamente era la ganancia del jugador Una vez que el primer participante hubiese tirado al cuadrito realizaba la misma operación el segundo, el tercero el cuarto o el quinto jugador

AL HOYITO

En el suelo se practicaba un pequeño agujero u hoyito Desde un lugar prefijado el primer jugador lanzaba una bola con intención de introducirla en el agujero si no la introducía tenía la posibilidad de impulsarla dándole un golpe con la uña del dedo índice que tomaba fuerza apoyándola sobre el pulgar este impulso lo podía repetir hasta tres veces

Si la bola se metía en el hoyito en uno de los cuatro intentos, cada participante tenía que entregarle una bolilla a dicho jugador, si no introducía la bola no recibía premio ni era penalizado en forma alguna A continuación iban interviniendo los otros jugadores

A LOS SANTOS

A las cajas de fósforos o cerillas se les recortaban las dos cubiertas a las que llamábamos "santos" En este juego participaban dos o tres niños y cada chaval aportaba varios "santos" Uno de ellos los cogía y doblándolos por su mitad longitudinal los tiraba sobre el suelo y el jugador se quedaba con cuantos "santos" quedaban con la cara dibujada hacia arriba a continuación hacía lo mismo con los "santos" que quedaban el otro participante y los siguientes y así hasta que se agotaban los "santos" Una vez terminado este juego cada jugador volvía a aportar otra cantidad de "santos" y se reiniciaba otra ronda o juego Esta actividad lúdica también era propia de los niños

A LOS CHINOS

Este juego lo realizaba normalmente una pareja. Cada participante tenía cinco chinos (chinas) los jugadores sentados echaban parte de los chinarrros hacia arriba y mientras tanto movía o cogía los restantes guijarros que quedaban en el suelo. El juego constaba de diez partes cada vez más complicadas y con exigencia de más habilidad: a mi una, a mi dos, a mis tres, a mis cuatro, a mis cinco: el puente.

Si un jugador cometía una falta en uno de los juegos interrumpía el juego y continuaba el compañero hasta que cometía alguna falta y el otro volvía a reanudar su participación por el juego que lo había interrumpido anteriormente.

EL PALILLÉ

Para practicar este juego se necesitaba un trozo de vara de olivo de unos 25 ó 30 cm., al que se le afinaba cada uno de los extremos también se precisaba otra vara de unos 80 cm.

El palo pequeño se ponía sobre dos piedras que se elevaban unos 20 cm del suelo. El jugador, con la vara más larga, impulsaba el llamado palillé, al que intentaba alejarlo lo más posible inmediatamente colocaba la vara larga sobre dos piedras y al jugador que le correspondía llegaba hasta donde había caído el palillé desde donde lo lanzaba hacia la vara intentando que la tocara, si conseguía tocarla, el que estaba jugando perdía el juego pero si no le daba el chaval que estaba en el juego cogía la vara y le golpeaba a una de las puntas del palillé para hacerlo saltar y cuando estaba en el aire intentaba golpearlo con la vara con el objetivo de alejarlo desde donde se inicia el juego. Al primer impulso, el jugador dice: a la una, al segundo lanzamiento, a las dos, al tercer, a las tres, al cuarto, la cuchivacha, al quinto, el pingané y al sexto la remolacha.

Al sexto lanzamiento, el jugador se detiene afora la distancia desde el punto donde se encontraba hasta donde están colocadas las dos piedras del inicio del juego y expresa la distancia que él estima que hay: esta distancia se aprecia diciendo tres, dos, ocho o seis, según calcule el que está participando en el juego. Cada unidad equivalía a diez medidas de la vara que se estaba utilizando: si dice uno, son diez medidas de vara y si hubiese dicho tres y medio, serían treinta y cinco medidas. El chaval mide y si se ha sobrepasado en su cálculo ha perdido el juego, pero si no se ha sobrepasado se anotará los puntos equivalente a lo que él había aforado. A continuación el mismo jugador iniciará otro juego hasta que lo pierda porque el compañero haya tocado con el palillé la vara o porque haya sobrepasado la distancia en su estimación, el juego lo ganará el participante que acumule más puntos. Esta práctica lúdica era exclusiva de los niños.

AL DIÁBOLO

Para este juego se necesitaba un carrete formado por dos conos unidos por sus vértices, también se precisa dos palillos de unos 40 cm unidos en sus puntas por un hilo de un metro de largo. El juego consiste en deslizar el diábolo sobre el hilo por el punto donde se unen los dos vértices de los conos de vez en cuando se le impulsa al juguete para que salte al aire y se vuelva a recoger con el hilo. el juego se pierde cuando el diábolo cae al suelo.

Los diabolos de caucho los preparaba la industria y los de madera los torneaban los carpinteros, pero debido a la penuria económica de aquellos años, la mayoría de ellos los fabricaban las personas mayores de las raíces de los árboles. Este pasatiempo era propio de las niñas.

JUGAR A LA PELOTA

En aquellos tiempos jugábamos a la pelota, pero no teníamos muy concienciado de que se trataba del popular fútbol. Nada de balón de cuero, a duras penas conseguíamos una pelota de goma, lo más común era una pelota que fabricábamos con tiras de goma de las sandalias desechadas, pelota que forrábamos con tela para darle más consistencia. Como no había campo de deporte, jugabamos en las calles, plazas y en verano en los rastrojos y en las eras.

A LA TORDA

Tenemos que aclarar que con la palabra TORDA llamábamos a un tejo que podía ser de barro cocido, de piedra o de suela desechada de zapato.

Cada niño teníamos una "torda" o tejo, el primer participante la tiraba a cierta distancia y el segundo lanzaba la suya tratando de rozar la primera, si la rozaba ganaba un "santo" o una perragorda (moneda de 10 cm). Si no lograba el objetivo, el primero volvía a tirar su tejo para lograr su propósito, y así sucesivamente. También era un juego propio de los niños.

A LAS CASTAÑAS O A LAS NUECES

Por la festividad de Todos los Santos, cuando se comen tan deliciosos frutos secos, los niños hacíamos un pequeño corralito semicircular de piedras sobre la pared, de unos 20 cm de radio. Cada jugador aportaba varios frutos y el primer participante los cogía todos y los lanzaba sobre el apartado que se había construido con piedras, todas las castañas o nueces que quedaban dentro.

del corralito eran para él, el segundo jugador hacía lo propio con los frutos que quedaban fuera, a continuación intervenía otro jugador con la misma casuística y así hasta que no quedaban frutos y se volvía a iniciar otro juego

A las nueces o a las castañas, jugaban tanto los niños como las niñas

A CABALLERAS

Como no teníamos radio ni televisión, y a la luz eléctrica se le tenía que ayudar con la movible llamita del entrañable candil, en las largas noches de invierno sólo nos quedaba el recurso de los cuentos y jugar a caballerías

Para ello, varios jugadores cogían un puñado de semillas (pipas le llamábamos) de algarroba cada participante guardaba en su mano varias semillas se mostraban las manos cerradas y unos de ellos decía

– Caballerías

El otro respondía

– Contra ellas

– Contra cuántas

– Contra (tres, siete, doce)

Se abrían las manos se contaban las semillas y el que más se hubiera aproximado al número que había se quedaba con todas

Este juego tenía la particularidad de que se realizaba normalmente en familia y en el que solían participar los hijos, los padres y los abuelos, es decir, cualquier miembro familiar que estuviese presente en aquel momento

AL TROMPO

Afortunadamente, en los pueblos todavía no se ha desterrado totalmente el jugar al trompo, ese objeto de madera parecido en tamaño y forma a un huevo y que tiene una punta metálica

A dicho juguete se le lía una cuerda y al lanzarlo contra el suelo debe salir girando sobre sí mismo, este juego se puede disfrutar en solitario tirando el trompo por el mero placer de verlo bailar, o se puede jugar en grupo a lo que se le llama “regaña”

La regaña, consiste en dibujar sobre el suelo un círculo donde los participantes lanzan su trompo, y aquel que no salga bailando hay que ponerlo en el centro del círculo para que los demás jugadores tiren sobre él hasta que a fuerza de trompazos consigan sacarlo de la circunferencia. Al trompo sólo juegan los niños

LA MATARREINA

Este juego sedentario necesita dos participantes, que por lo general siempre son niños. En el suelo se dibujaba un cuadrado, se le traza sus diagonales y en el punto central de intersección se dibujan unas líneas paralelas a los diferentes lados. Cada jugador posee tres fichas, las cuales las irá colocando y moviendo de tal forma y manera para que queden situadas consecutivamente en un sólo lado del cuadrado y en los puntos de intersección originados por las líneas interiores.

QUE CHORE

Este juego es tan fugaz como los elementos necesarios para practicarlo. La noche de la festividad de la Candelaria –2 de febrero– en Palenciana se encienden hogueras en las calles. Por aquellas fechas el fuego se alimentaba de enseres agrícolas inservibles y sobre todo de capachos usados en los molinos aceiteros.

Dos chavales cogíamos con nuestros ganchos de alambre un capacho al que le prendíamos fuego y corríamos por las calles con una llamarada que iluminaba la noche palencianera, cuando el capacho se dividía en dos, cada chaval revoleábamos un trozo de antorcha mientras el corro gritaba 'que chore', 'que chore'. Con este grito se pedía 'qué llueva', 'qué llueva'. Este juego casi ritual se limita a la noche de la candelaria, y ni que manifestarlo tenemos que esta incendiaria osadía jamás la practican las niñas.

LERU, LERU

Este entrañable juego lo realizaban los mayores a los más pequeñines de la casa. El niño se sentaba a la mesa sobre la que extendía sus manitas, la madre, el abuelo o tal vez el hermano mayor le iba tocando los dedos mientras decía 'Leru, leru, tú que estabas en aquel cerro dando agua a mi canelo, que canelo, que collar, veinticinco sin contar, piedra redonda que dice mi amo que vayas y te escondas' y al último dedo que había tocado lo doblaba para esconderlo. De nuevo se iniciaba el simple y cariñoso juego y así hasta que se escondían todos los dedos.

RISCARSE

En el perímetro urbano de Palenciana había muchas zanjas para desaguar el agua llovediza y el alpechín de las almazaras. Este juego consistía en saltar

la zanja apoyando los pies en pequeños sobresalientes de los márgenes. No hay que aclarar lo arriesgado del juego porque aquel que fallaba se zampaba en el agua cenagosa o en el alpechín. Esta actividad tan peligrosa y comprometida solamente la practicábamos los niños.

AHORAVA

Lo primero que tengo que resaltar es lo de bruto y perverso que tenía este juego, juego que sólo lo practicaban los chavales mayores y los mozalbetes.

Al jugador que le correspondía cruzaba su antebrazo izquierdo sobre el pecho y presentaba la palma de la mano extendida por debajo de la axila, más allá del brazo derecho y con la mano derecha se tapaba la visión lateral.

El grupo de participantes se arremolinaba a su alrededor y uno de ellos le daba una fuerte palmada en la mano izquierda en el momento que todos gritaban ¡ahorava! El que recibía tan doloroso golpe tenía que acertar quien le había propinado el moquete, si lo adivinaba, el que le había propinado el moquete relevaba al jugador pasivo y paciente, si no lo acertaba seguía en su puesto de sufridor.

APEDREO

Si bárbaro y cruel era el "ahorava" más violento y peligroso era el apedreo. Los jugadores se dividían en dos pandillas y se situaban a cierta distancia para que un grupo pudiera lanzarle piedras al otro equipo y viceversa. En este juego no se podía determinar los vencedores ni los vencidos ya que los dos grupos padecían hematomas y heridas, que en algunas ocasiones fueron de cierta consideración.

Esta peligrosísima actividad se llevaba a cabo en muy contadas veces y siempre en el campo o apartados del paso y la vista de los mayores que nos reñían y avisaban a nuestras familias del juego y divertimento tan peligroso que estábamos realizando.

LA RUEDA

Este es un juego dentro de la acepción más amplia e integral de la palabra. Este juego lo practicaban mayoritariamente los adolescentes y mozos del pueblo. Es una actividad gozosa y recreativa que conlleva una gran dosis de escaqueo amoroso, pero que en el fondo no deja de ser un auténtico juego, quizás el juego más entrañable, gozoso y gratificante que podemos practicar los humanos.

Para jugar a la rueda los jóvenes se cogen las manos formando un corro que va girando lentamente mientras que los participantes cantan, la rueda se detiene y uno de los jóvenes sale al centro para "sacar" a otro del sexo opuesto y la pareja con las manos cogidas, baila varios pasos en el sentido diametral de la rueda mientras que el corro canta una copla al son de las palmas. Una vez terminada la canción la joven o el joven que salió en primer lugar se incorpora al corro éste vuelve a girar mientras que los mozos cantan con las manos cogidas, el joven o la joven que hay en el centro requiere a otro del sexo opuesto para bailar así se vuelve a repetir una y otra vez hasta que se deshace el corro.

EPÍLOGO

Estos entrañables juegos que tanto gratificaron nuestra niñez se sustentaban sobre escasos y humildes juguetes, casi siempre fabricados en el seno familiar como correspondían a unos tiempos de penuria económica en los que a duras penas se cubrían las necesidades más elementales para subsistir.

Con el advenimiento del desarrollo económico con la mejoría de la renta familiar con las tareas escolares, la radio y sobre todo, la televisión estos juegos fueron languideciendo y muchos de ellos hasta han desaparecido. No se trata de reivindicar una vuelta al pasado porque cada juego es hijo de su tiempo y cada época tiene los juegos que le pertenece pero no queremos que aquellas diversiones que alegraron nuestra adolescencia desaparezcan del recuerdo en el más ingrato de los olvidos y por eso reflejo a modo de acta notarial, aquellas actividades lúdicas que tan entrañable y gozosamente vivenciamos los niños y adolescentes de mi generación.



Asociación Provincial Cordobesa
de Cronistas Oficiales



Diputación de Córdoba