

Deportes
y
juegos
populares

Realizado por
Angel M. García A.
Febrero 2017

Dedicado a los que mantienen
las tradiciones y las transmiten a
las generaciones futuras para que
estas no se pierdan.

ÍNDICE

Introducción	1
Los bolos	3
Tiro de Barra	5
Carrera de rosca	6
Carrera de cintas	7
Palo o tiro al gallo	8
Tira garrote	9
Pulso	10
Paluche o bigarda	11
Gocha Peza	12
La Xiostra	13
Tira la soga	14
Tarusa, chita mora o la calva,	15
Bibliografía	16
Agradecimiento personal	16

Introducción

Deportes y juegos populares es un estudio de los deportes y juegos que existían a principio del siglo XX en la zona norte de León y en especial en las comarcas de Babia, Laciana, Luna y Omaña.

Muchos de ellos ya no se practican en el día de hoy debido a su crueldad o que se perdieron en la noche de los tiempos y los nuevas generaciones ya no los juegan.

La gran mayoría de ellos no eran competitivos, eran mas que competición como se entiende hoy eran para pasar el rato, un rato divertido y que se practicaban en cualquier sitio siempre que hubieses los participantes necesarios y ganas para llevar a cabo el juego.

También los hay competitivos que afortunadamente estos se mantienen hasta nuestros días. En estos se compita por la victoria, por un premio, la gloria y reconocimiento de las gentes del pueblo o de la comarca que luego los tenia como héroes ya que el triunfo se extendía por toda la región.

Eran deportes de aficionados, no se entrenaba y los participantes eran amateres, y los juegos con sus normas o reglas se aprecian de unos a otros sin necesidad de reglas escritas, todas ellas eran sabidas por los participantes que se transmitían de participante a participante, solo con verlos y practicarlos.

Estos deportes se solían hacer en las eras comunales, en terrenos cercanos al pueblo, en el mismo pueblo en praderas llanas o en las plazas.

Los bolos

Los bolos sería el juego mas popular que existía, no solo se jugaban en las fiestas sino que también se solían jugar otros días no señalados.

Se juega con dos equipos de los mismos jugadores cada equipo o individualmente, entonces cada jugador jugaba para si, y sus reglas eran similares a los bolos leoneses variando de una región a otra.

El juego consiste en hacer el mayor número de bolos o tantos, lanzando las bolas desde la mano.

El tanteo máximo o límite de juegos lo acordaban los jugadores de cada partida y el máximo de partidas a que jugaban.

Los bolos eran 8 bolos de madera grandes, colocados en los extremos, mas el del centro que era más grande que los demás y con un valor superior y uno mas pequeño llamados miche.

En total 10 bolos.

El miche se coloca en un lado de la primera fila de bolos, bien a la derecha o a la izquierda según el equipo que coloca el miche.

Un equipo coloca el miche y el otro tiene la mano, y en el juego siguiente se cambiaba.

Solo dos bolos tienen tanteo especial, el del medio, que vale 7 tantos, siendo este mas alto que los demás, y el primero, que será el primero del lado donde se colocase el miche, también llamado bolo de la finca, (bolo que esta mas a la derecha o



Partida de bolos

a la izquierda del miche), que si es derribado vale 0 tantos.

La bola de madera era la mitad de una esfera plana por un lado y semicircular por el otro.

El lugar donde se ponían los bolos se llamaba castro y este era un lugar llano de tierra apretada para que la bola rodara por el suelo.

El castro es un círculo con un radio de 1.60 metros, tomados desde el bolo del centro o del 7.

Los bolos se colocan en cuadrado partiendo del bolo del siete a una distancia unos de otros de 35 cm. aproximadamente unos de otros.

La mano era la distancia entre el castro y donde se ponía el jugador a tirar las bolas. Esta distancia era elegida por un equipo sin tener una distancia determinada, y el otro equipo ponía el miche bien al lado izquierdo o derecho.

En la modalidad individual, la mano y la colocación del miche son igual para todos los jugadores.

Cada jugador tira cuatro bolas; dos para cada lado.

Gana el juego el que mas tantos haga en una jugada con las cuatro bolas.

La distancia de la mano en esta modalidad es de ocho o diez metros.

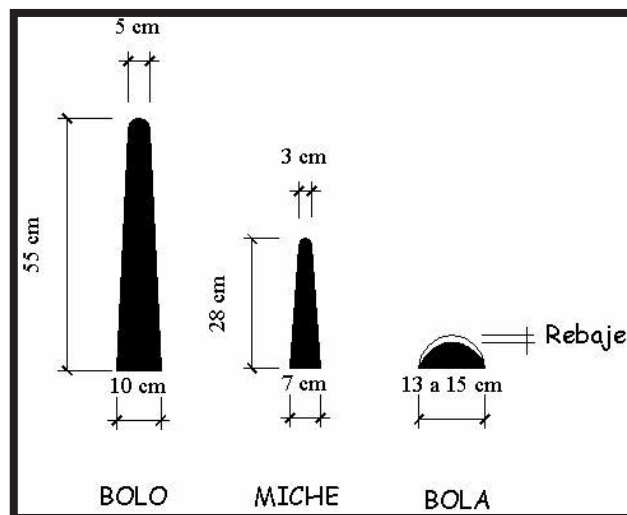
La finca no tiene valor, cero tantos y esta sucede al tirar el bolo primero el que esta junto al miche, o cuando la bola cae fuera del castro si derribar ningún bolo.

Del bolo de la finca al del miche se hacia un arco o línea marcada en la tierra para marcar la jugada de 15 tantos, si una vez caída en el castro sale de el y la traspasa.

Se pueden dar las siguientes jugadas:

A-Para ser válida la jugada, tiene que entrar la bola de frente o por los lados; nunca por el lado contrario al que tira o lado del miche.

B-Bola en el castro o si tira un bolo que no sea el del



Dimensiones

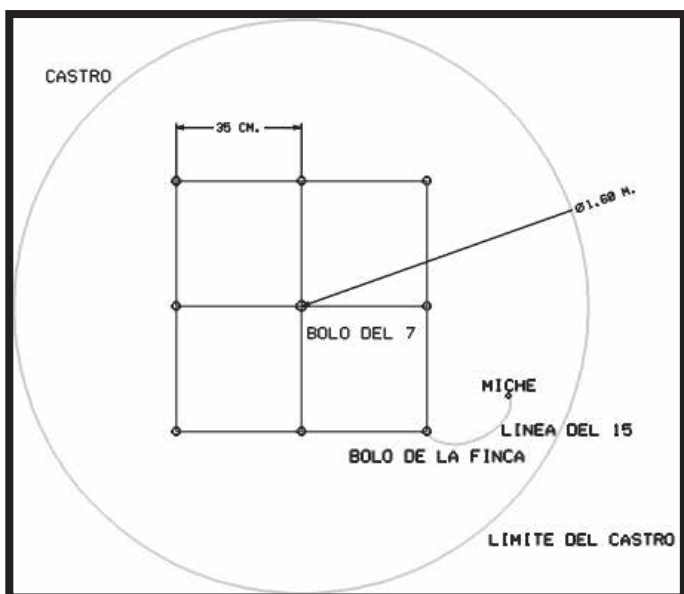
medio, su valor son 6 tantos, si tira dos bolos 7 tantos, tres bolos 8 tantos... etc., sumando uno por cada segundo bolo que tire, sin que tire el bolo de la finca de junto al miche, entonces sería finca y esa tirada será de cero tantos.

C-Si tira el bolo del medio son 7 tantos, los siguientes bolos tirados se le sumara otro tanto mas siempre que no tire al de la finca que sería una jugada de 0 tantos.

D-Si tira los bolos indicados en los apartados **A** y **B** y sale fuera del límite se reduce la jugada en 2 tantos a no ser que cayese la bola a una distancia igual a la altura del bolo caído.

Antiguamente, para saber si eran 4, 5, 6, ó 7 tantos, hacían esto: marcaban donde paraba la bola y el jugador echado en el suelo con la punta de su pie sobre la marca hecha, tenía que tirar el bolo más cercano con la bola sin que esta se le escapara de la mano.

E-Si la bola pasando por el castro, rodando o dando vueltas, traspasa la línea, la jugada vale 15 tantos, y por cada bolo que tirase más, un tanto mas, si tiraba el del centro eran 17 tantos más. También tiene estos valores si tira la bola el miche ó sea 17 tantos y 1 más por bolo tirado.



Dimensiones del castro

F-Si una bola pasa en el aire el castro y cae por el lado contrario fuera del castro es finca y vale 0 (cero) tantos.

G-Si el jugador tira directamente el bolo nº 1 del lado en donde está la línea, la jugada es finca y vale 0 (cero) tantos.

H-Si la bola cae fuera del castro y entra rodando en el castro son 4 tantos.

I- Si la bola cae fuera y no entra en el castro es finca, 0 tantos.

La partida, se suele jugar a 10 tantos por jugador del equipo: 4 jugadores a 40 tantos, o los tantos que se acordaran entre los equipos.

El árbitro contará los tantos de cada jugador, totalizando los de cada equipo y será quien decida sobre la validez o no de la tirada.

La bola no válida se dice que es finca.

Al iniciarse la partida se hará un sorteo para determinar quien pone la mano y tira primero y el otro equipo pone el miche.

Al juego siguiente se cambia el orden.

Tanto la mano como la raya de quince son discrecionales.

La mano, que estará siempre sobre la línea de tiro, puede ponerse a cualquier distancia dentro de los límites de la bolera, excepto si es tan próxima, que un jugador cualquiera llegue con la mano a los bolos.

El miche se puede colocar por uno u otro lado del castro, sin estar fuera de la raya de parada y la raya del quince puede ser recta o curva, pero en ningún caso quebrada.

Definiciones

Bola- Bola con la que se tira para hacer cada jugada. Es la mitad de una circunferencia.

Bolera- Lugar donde se juega a los bolos.

Bolo de la finca- Bolo que si se derriba la jugada vale cero.

Bolo del 7- Bolo del centro con un valor especial si se derriba 7 tantos.

Castro- Lugar donde se colocan los bolos.

Finca- Jugada que vale 0 tantos.

La mano- Equipo que tira primero y pone la distancia de tiro.

Miche- Bolo mas pequeño que se pone a la derecha o izquierda de los otros.

Raya del quince- Raya que unía el miche con el bolo de la esquina.

Tiro de Barra

El deporte de tiro de barra era un deporte popular, donde se demostraba la fuerza, destreza y habilidad del participante.



Lanzador de barra

Se realizaba en un campo llano y se realizaba con una barra de hierro, de las que se empleaban para hacer los agujeros en los límites de las fincas para espetar o clavar las estacas de madera (postes) y hacer los cierres de alambre de espino o también las empleadas para mover grandes piedras.

Las dimensiones de la barra solían tener unos 75 cm. de largo por 12 cm. de contorno o menos y terminaba en punta disminuyendo en una distancia de 12 cm.

En el llano se hacían unas marcas por los lados que eran los límites del terreno de juego, y si en el tiro se salía fuera la barra, el tiro era nulo.

Había una marca en el suelo donde se ponía el tirador, dicha línea este no la podía sobrepasar.

El tiro tiene que cumplir unas normas establecidas porque sino no era válido.

El tirador tenía que tener maña para cumplir las normas y luego la fuerza necesaria para lanzarla lo más lejos posible.

Todos los jugadores tiraban con la misma barra.

La barra se cogía por el centro en un punto de equilibrio y perpendicular al suelo.

Con las piernas abiertas se balanceaba sin mover los pies, para coger fuerza y con el impulso se tiraba al aire.

Este movimiento era para coger velocidad e impulso de la barra.

En este movimiento no podía pasarse de la marca del suelo.

En su vuelo la barra no podía dar vueltas y tenía que caer de punta.

Si caía plana, con lo de arriba o daba vueltas en el aire era considerado tiro nulo.

El tirador que cumpliendo las normas anteriores que más longitud alcanzase era el ganador.



Barra



Competición de tiro de barra

Se solían hacer un número de tiradas por cada jugador tomando el de más longitud.

Una vez hecho el lanzamiento y si este era válido se procedía a medirlo con una cinta métrica desde la línea de tiro hasta la marca dejada en su caída.

Ganaba el jugador que en todos sus lanzamientos tuviese el lanzamiento de más longitud.

Carrera de rosca

Muy popular y participaba la juventud, se hacía en las fiestas de los pueblos y solían participar los mozos del pueblo contra los forasteros.

Se realizaban en algún campar del pueblo llano.

Se corrían por parejas, eliminatorias y el que ganaba elegía en la siguiente carrera la distancia a recorrer, según su fuerte, así hasta que quedase uno, que como premio obtenía la rosca.

La distancia de la primera carrera la ponía el organizador y no solía sobrepasar los 100 m.

Todas las carreras se hacían a dos competiciones, para ser ganador el corredor tenía que ganar dos carreras seguidas, en caso de empate se disputaba una tercera carrera de desempate.

En la meta se ponía un persona con un pañuelo colgado de la mano, normalmente una chica y el que llegase el primero y cogiese el pañuelo era el ganador de la carrera.

Los últimos en apuntarse y participar tenían mas ventaja ya que si ganaban tenían menos competidores a batir.

La rosca era el trofeo del ganador, pero no era toda para él sino que tenía que dar un trozo (pitón), a cada participante y el se quedaba con un tercio.

Como ya dijimos que el premio era la rosca y no toda, no era el valor que tenía la parte que le correspondía al corredor, si no la importancia, admiración y reconocimiento que tenía el ganador entre las personas de su pueblo y alrededores. Se le consideraban auténticos héroes.

A la rosca se le llamaba regueifa.

Normalmente esta competición se daban en las bodas y en las fiestas de los pueblos.

En las bodas la rosca corría a cargo de la madrina.



Rosca

Carrera de cintas

La carrera de cintas se realizaba en las fiestas populares de los pueblos.

Esta normalmente es con caballos.

Se realizaban en una explanada grande para que los caballos tuviesen sitio para correr.

Se marcaba un circuito por el que corrían desde el inicio al final los caballos.

En la mitad del circuito se ponía un alambre con las cintas, se ponía alta de forma que un jinete debajo de esta se tuviera que incorporar del caballo para alcanzarla.

Las cintas se sujetaban a la alambre enrollándolas y dejando la anilla en la parte de abajo, por debajo del alambre.

La anilla era para que el jinete metiesen un palo y se quedara el jinete con ella al pasar por debajo de ella.

Los jinetes en pleno galope del caballo en una mano portaban un palo, afilado en la punta, lo tenía que introducir por la anilla de la cinta y quedarse con ella y con la otra mano manejaba el caballo.

El jinete una vez que tenía la cinta en el palo, tenía que mantener el brazo en alto hasta el final del trayecto, con la cinta y la anilla metida en el palo, hasta que el juez lo diese por válida.

La cinta no se podía coger con la mano solo metiendo el palo por la anilla y manteniéndola hasta el final del trayecto.

Estas cintas eran regaladas por las mozas del pueblo y que solían bordar en ellas su nombre o iniciales de su nombre.



La competición la ganaba quien más cintas ensartara con el palo.

En este juego se daba mucha importancia a la destreza y habilidad del jinete.

El caballo en su recorrido tenía que ir al galope, no se podía parar debajo del alambre.

El caballo una vez salía no podía parar hasta que llegase al final del recorrido ni salirse del circuito.

Solían hacer varias carreras o pases, las mismas para cada participante.

Existía otra modalidad que empleaba en vez de caballos la bicicleta, con las mismas normas.

El ciclista tenía que dar pedales y guardar el equilibrio en el recorrido e intentar coger la cinta.

Carrera de cintas a caballo.

Palo o tiro al gallo

Palo al gallo más que un deporte se puede considerar como un juego divertido, un poco violento pero que gozaba de popularidad en la zona.

Hoy en día sería imaginable que se jugase por la violencia ejercida contra el animal.

El juego consistía en darle a la cabeza de un gallo, que se enterraba vivo, con la cabeza fuera.

Para ello se le ataban las patas al gallo y en un pozo hecho se metía el gallo y se enterraba dejándole la cabeza fuera.

Al jugador se le vendaban los ojos, dejándolo alejado del gallo.

El jugador cogía un palo en la mano.

Una vez situado el jugador con los ojos vendados se le daba varias vueltas sobre sí mismo para desorientarlo.

El jugador tenía que buscar el lugar donde estaba el gallo y pegarle con el palo en la cabeza.

La dificultad estribaba en orientarse con los ojos tapados y encontrar el gallo.



Gallo enterrado

Todo participante tenía el mismo número de pegadas y si con ellas no encontraba el gallo y le pegaba perdía y pasaba el turno al siguiente participante.

El trofeo era el propio gallo.

Había otra variante que era tiro al gallo.

El gallo se enterraba igual que en el caso anterior dejándolo con la cabeza fuera.

Los jugadores se ponían a una distancia determinada del gallo.

El juego consistía en darle con una piedra en la cabeza.

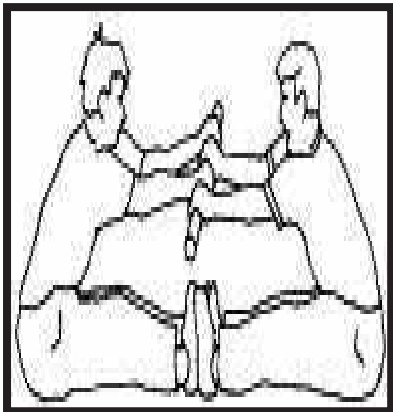
Cada jugador tenía un número de tiradas determinadas igual para todos los participantes.

En esas tiradas tenía que apuntar a la cabeza del gallo y darle con la piedra.

El primero que le daba, ganaba el concurso y se quedaba con el gallo como trofeo.

Con este juego se demostraría la puntería del participante.

Tira garrote



Tira garrote

El tira garrote es un juego de dos participantes.

Esto se practicaba muchas veces, como a modo de entretenimiento de las personas en sus ratos libres.

Los participantes se sentaban en le suelo mirándose el uno al otro, con las piernas dobladas.

Los pies se ponían verticales enfrente del contrario y apoyados entre si.

Encima de las rodillas se ponía un palo fuerte donde se agarraba los dos con las manos salteadas.

El juego consistía en tener uno mas fuerza que el otro y poder levantar al contrario.

Para eso el vencedor al hacer fuerza sus piernas se iban estirando y levantando al contrario.

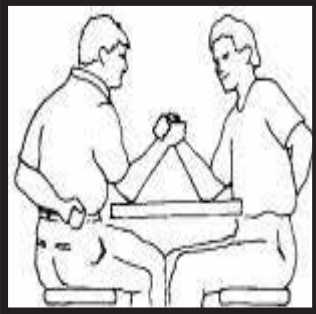
El juego consistía en mantenerse sentado en infringir fuerza en los pies para poderlos estirarlos y al mismo tiempo tirar del contrario con las manos y hacer la suficiente fuerza para que el contrario no te hiciese levantarse.

Eran dos tipos de movimientos con las piernas hacia adelante y con las manos hacia atrás.

El garrote tenia que ser lo suficiente gordo y fuerte para aguantar los tirones de los dos y que no se rompiera, ya que si rompía podía causar un accidente.

Perdía el que se levantase, claro esta no valía soltar las manos.

Pulso



Pulso

También mas que un deporte era un juego, para demostrar la fuerza que se tenía.

Juego de dos personas, una contra la otra, una demostración de fuerza.

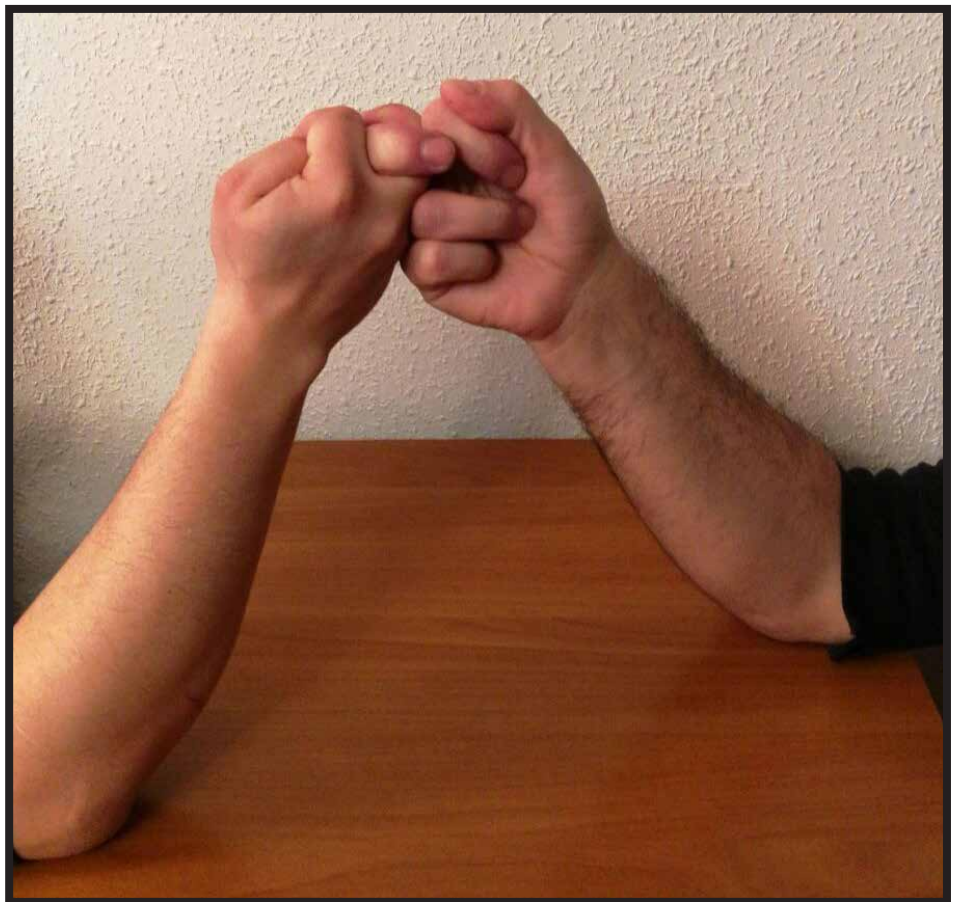
Se sentaban los contrincantes uno enfrente del otro y apoyando el codo en una superficie plana, se agarraba la mano del contrario y se tiraba con toda tu fuerza para llevar a la mano del contrario hacia abajo y que tocase con el dorso de la mano del contrincante en la superficie.

El puño se tenía que mantener recto con el brazo.

La otra mano se ponía detrás de la espalda para no hacer fuerza y desequilibrar al contrario.

Había una variante en vez de agarrar con la mano se agarraba con el dedo corazón.

En esta modalidad la presión del contrario en el dedo podía ocasionar moratones y aparte de la fuerza ejercida para llevar la mano del contrario hacia la superficie, el presionar el dedo del contraria era un plus a su favor ya que podía producir dolor.



Pulso de dedo

Paluche o bigarda

El paluche o la bigarda es un juego que era muy popular entre los jóvenes de los pueblos.

Juego constaba de 4 participantes repartidos en dos parejas o equipos, A y B.

Se hacían 2 hoyos a unos 10 o 15 m. de separación entre ellos, llamados nicos.

Un jugador de cada pareja estaba provisto de un palo sobre 1 m. de longitud, especie de bate.

A este jugador lo denominaremos A1 y al contrario de la otra pareja B1.

Había otro palo de unos 10 cm. de largo y un poco gordo, que se llamaba paluche o bigarda, del cual proviene el nombre del juego.

Luego los otros dos jugadores eran los que tiraban el paluche, y los llamaremos A2 y B2 según del equipo a cual perteneciesen.

La colocación de los jugadores era en los nicos poniéndose el jugador con el palo largo y otro sin nada de la pareja contraria.

En un nico estaban puestos A1 y B2 y en el otro nico B1 y A2.

Previamente entre ambos equipo se sorteaba que pareja tiraba el paluche.

La pareja que le tocara tirar el paluche, se la tiraba al contrario que este lo esperaba con el palo metido en el nico, intentando introducirlo.

Ejemplo le tocaba tirar el paluche a la pareja B y recibirlo a la pareja A.

Entonces el jugador A1, esperaba que el jugador B1 le tirase el paluche y para que no se le metiese en el nico le tenía que dar con su palo y así alejarlo.

Si el jugador B1 lo introducía en el nico contrario se cambiaba de mano.

Por eso era importante que el jugador A1 le diese y lo alejase mientras mas mejor.

Al darle el jugador A1 al paluche y alejarlo el jugador contrario B2 que estaba con el, tenía que salir corriendo en busca del paluche para volver a traerlo e intentar meterlo en el nico A1.

Mientras el B2 buscaba el paluche el jugador que le había dado al paluche A1 iba al nico contrario y volvía al suyo. Cada vez que lo hacia era una carrera.

Los jugadores B1 y A2 eran los que contaban las carreras en voz alta.

Si el jugador A1 tenía el palo en su nico el jugador B2 no lo podía introducir el paluche en el nico. Comenzando otra vez otro lanzamiento.

Si el jugador B2 introducía el paluche en el nico de la pareja A se cambiaba el lanzamiento y lanzaba el paluche el jugador A1 y recibía el B1.

El juego consistía en hacer cierto número de carreras y la pareja que lo hiciese primero ganaba.

Normalmente antes de empezar el juego se decían las carreras que había que realizar para ganar.

Normalmente andaban sobre las 30 o 40 carrera.

Posición de jugadores. o nico. ← Dirección de tiro del paluche.

A1 ← B1 A1 recibe el paluche del B1.

o o B2 sale a recoger el paluche e intentar meterlo en el nico del equipo A.

B2 A2 A1 ara carreras de ida y vuelta pasando por el nico del equipo B.

Si el jugador A1 tenía el palo metido en el nico el jugador B2 no podía meter el paluche en el nico.

Cuando se introducían el palo (jugador A1) y paluche (jugador B2) al mismo tiempo en el nico de la pareja A para saber si se cambiaba de mano, se apartaban los jugadores A y entre los dos se escondían el paluche en el cuerpo, (por ejemplo debajo de los pantalones o debajo de la camisa).

A continuación se presentaban delante de la pareja B los cuales tenían que acertar quien tenía el paluche para que pudiesen recibir ellos, sino continuaban recibiendo la pareja A.

Para ello un jugador de la pareja B escupía en el dorso de la mano y decía "**escupitajo lagarto, dime la verdad sino te parto**" y daba un golpe con la otra mano y para donde saltara era quien lo tenía. Si acertaba la pareja B entonces se cambiaba la mano y recibía el jugador B1 y le tiraba el paluche el jugador A2.

De esta forma el equipo B ya podía anotar carreras.

El juego consistía en darle al paluche y mandarlo lo mas lejos posible para que el contrario tardase mas tiempo en recogerlo y volverlo al campo para que en ese espacio de tiempo poder hacer las máximas carreras posibles.

Gocha Peza

La gocha peza era un juego que se solía jugar en el campo cuando los pastores de las vacas se reunían para pasar el rato más amenos.

El numero de jugadores participantes en el juego mínimo era de 3, de hay para arriba.

Se hacia un hoyo en la tierra y se elegía una piedra que fuese redonda, mientras mas redonda mejor y que cupiese en el hoyo que se había hecho.

Esta piedra se denominaba gocha peza.

Los jugadores todos iban con un palo y uno de ellos era el amo de la gocha peza.

El juego consistía mediante golpes con el palo, el amo introdujese la piedra en el hoyo y los demás jugadores tenían que evitárselo dándole a la piedra para que se fuese lejos del hoyo.

La misión del amo era protegerla para que no se echasen lejos, burlarlos y meterla en el hoyo.

El amo iba repitiendo la frase, "***aquí va mi gocha peza con su rabo y su cabeza, el primero que la toque le cortara la cabeza***".

Una vez introducida la piedra en el hoyo ese jugador ya había ganado y se cambiaba por otro y pasaba a defender el hoyo.

Los jugadores con sus palos evitaban que el amo metiese la gocha peza en el hoyo y para ello le daban a la gocha para que se fuese lejos y a si evitar que el amo la metiese dentro del agujero.

El agujero tenia que estar libre y no podían meter en el los palos en el, para que así dar oportunidad al amo de meter la gocha en el y cambiar.

Era una especie de hockey donde los jugadores le daban a una piedra para alejarla del agujero y que otro jugador no la metiese en el agujero.

La Xiostra

La Xiostra era un juego que normalmente se jugaba en los filandones.

En el participaban toda clase de personas.

Los participantes se sentaban en el suelo con las rodillas levantadas, formando un corro.

Uno se ponía en el centro del corro.

Los demás con una zapatilla que era la xiostra se la pasaban por debajo de las piernas de unos a otros.

El del centro tenía que averiguar quien la tenía debajo de sus piernas.

Para darle una pista al del centro, el que la tuviera la xiostra le podía, con un movimiento rápido, dar con ella en la espalda del que estaba en el centro y rápidamente pasársela al compañero por debajo de las piernas.

Esto se denominaba xiostrazo.

Cuando el del centro acertaba quien tenía la xiostra remplazaba a la persona del corro y la persona del corro se ponía en el centro para intentar atraparla lo antes posible, ya que si estaba mucho tiempo en el centro podía llevar varios xiostrazos, y estos no eran agradables.



Xiostra

Tira la sogá



Tira la sogá

de cada equipo hacia el otro equipo.

El juego consiste en que un equipo tire fuerte de la sogá y consiga arrastrar al equipo contrario y que este sobrepase la línea del suelo.

Una vez agarrados los dos equipos a la sogá, tensada esta y que la marca del medio coincida con la línea del suelo, el que supervisa el juego o juez da la salida y cada equipo tira hacia su lado para arrastrar al contrario.

El que mas fuerza tenga arrastrara al equipo contrario y le hará pasar la línea del suelo, terminando el juego y dando por ganador al equipo que arrastro al contrario a su campo.

Es un deporte popular de fuerza, que combinaba la fuerza de los componentes de un equipo contra el otro.

Se hacían dos equipos con el mismo numero de jugadores cada uno.

Se toma una cuerda resistente para que con la fuerza ejercida no se rompiera.

La cuerda sera lo suficientemente larga para que todos los participantes de los dos equipos se puedan agarrar a la sogá, uno por cada extremo, mirando los componentes de un equipo hacia el otro.

A la mitad de la sogá se le ataba un pañuelo o se hacia una señal.

En el suelo se hacia una línea recta, la cual era la señal para situar la sogá y el punto que delimitaba el campo de cada equipo.

Los jugadores se agarran a la sogá, cada equipo a un lado de la marca, mirando los componentes

Tarusa, chita mora o la calva,



Tarusa

Este era un juego popular que se conocía por varios nombres, como tarusa, la chita mora, la calva, en fin variaba el nombre según el pueblo pero en realidad era igual.

El juego consistía en poner derecha una piedra alargada de cierto tamaño, que se llamaba tarusa.

Los participantes se ponían a cierta distancia de la tarusa y con piedras le tiraban para ver quien la alejaba más la tarusa desde su emplazamiento.

Este juego combinaba la puntería con la fuerza.

La puntería para darle a la tarusa.

La fuerza para dar el mayor impulso con fuerza para desplazarla cuanto mas mejor.

Ganaba el que al darle con la piedra la alejaba mas de su posición original.

Bibliografía

Idea y autor

Angel M. García

Colaboradores

Abel Fernández
Alipio Gutiérrez
Angeles Bardón
José A. Bengochea
José M. Álvarez
José M. Rodríguez
Regino García

Agradecimiento personal

Desde aquí quiero dejar por escrito mi agradecimiento a todos los colaboradores que siguiendo mis instrucciones fueron aportando sus conocimientos e información contenida en este trabajo.

Todos ellos han colaborado desinteresadamente y gracias a ellos esto ha salido a la luz y así el lector pueda saber mas cosas sobre los juegos tradicionales de la comarca de Babia y limítrofes.

Reitero las gracias a todos ellos y decirles que el merito de todo esto no es mio, sino de ellos.

Angel M. García Álvarez

El autor

Febrero 2017