



Juegos Tradicionales

de las comarcas de
CUATRO  **VALLES**

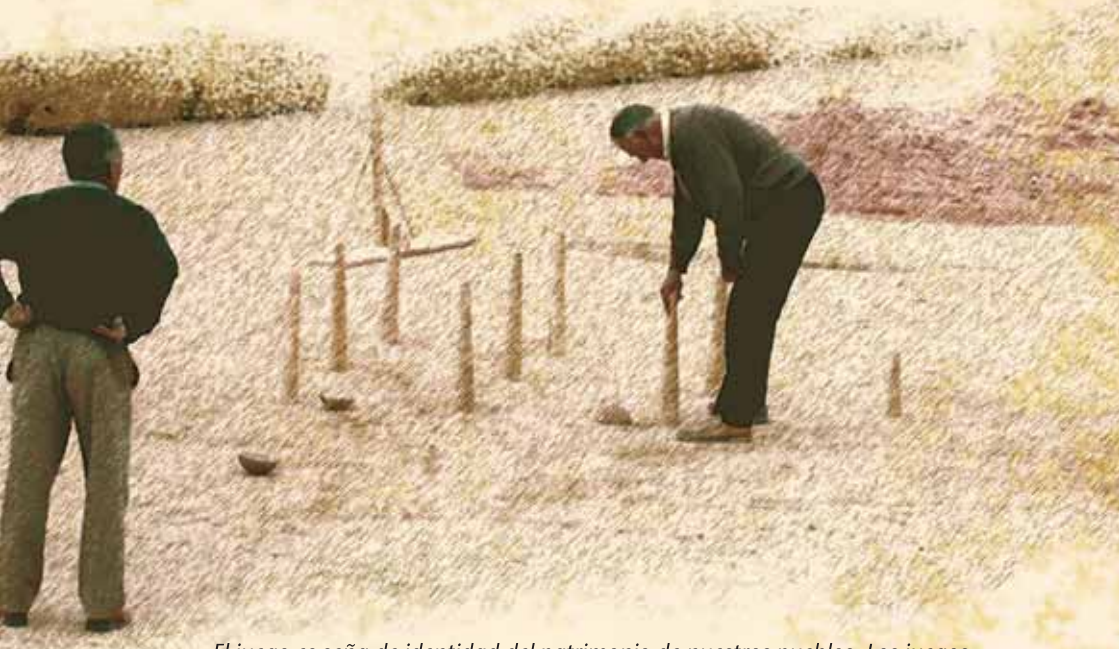


Vivir y jugar

Desde tiempos remotos la humanidad ha tenido una necesidad vital de jugar. Pero este comportamiento instintivo no es algo exclusivo del hombre; diversas especies animales utilizan el juego como medio de aprendizaje, socialización o comunicación. Con él establecen relaciones con sus iguales, definen su rango social o conocen a otros miembros de su especie, además de desarrollar su percepción sensorial, funciones físicas, la habilidad y precisión, etc.

"...el juego es más viejo que la cultura, pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana y los animales no han esperado a que el hombre les enseñe a jugar"

D. Huizinga, 1984



El juego es seña de identidad del patrimonio de nuestros pueblos. Los juegos surgen de la convivencia y de las tareas tradicionales, condicionados por la continua transformación del entorno geográfico, socioeconómico, cultural e histórico, que afecta de diferente manera a mujeres y hombres, a niños, jóvenes y adultos.

"Aprender a jugar es aprender a vivir"

Vendú Medina, 1987



El juego está presente a lo largo de toda la vida del ser humano; cuando es niño, en su juventud y en la madurez, variando en cada etapa su finalidad y significación.



En la niñez, el juego desempeña una labor de desarrollo y aprendizaje del individuo en la sociedad donde deberá desenvolverse; no sólo ayuda a perfilar la personalidad, sino que proporciona los instrumentos necesarios para enfrentarse a las situaciones cotidianas de la vida de forma divertida, sin crearle conflictos. Facilita su crecimiento y desarrollo físico, estimula sus sentidos y capacidades, le sirve de entrenamiento para situaciones futuras y va perfilando sus actitudes y capacidades sociales.

Son varios los escenarios en los que se desarrollaban los diferentes juegos practicados por jóvenes y adultos. Para comprender mejor su origen es preciso destacar que antaño la actividad laboral ocupaba la mayor parte del día, por lo que el tiempo dedicado a descansar o divertirse era escaso. La gente de los pueblos aprovechaba estos pequeños momentos de ocio para relacionarse, adquiriendo en este sentido gran importancia los calechos y filandones, y los juegos populares, especialmente aquellos en los que participaban mozos y mozas, como por ejemplo el Ambó-Ató practicado por los jóvenes del Alto Bernesga.

En este contexto, para hacer más llevadera la rutina de la faena diaria, se buscaban breves momentos de esparcimiento a lo largo de la jornada, de los que surgen un grupo de juegos en cuyo desarrollo se utilizaban elementos o herramientas de trabajo; este es el caso de la herradura, frecuentemente practicado en las fraguas; el lanzamiento de barra, asociado a los molineros y canteros; la corta de troncos, implantada entre los leñadores; los concursos de siega celebrados por los agricultores, o la monterilla, la onda y la calva, cuyo origen se encuentra en las costumbres pastoriles.

Juegos

“...El juego es un divertimento en el sentido de que es la otra versión de la realidad donde el sujeto encuentra el placer que no encuentra en la realidad...”

Ortega y Gasset

Otro grupo de juegos son los que derivan de las actividades lúdicas, festivas y religiosas, en las que frecuentemente, los hombres practicaban juegos de fuerza y habilidad, como la cucaña o el garrote, en los que se exhibían poniendo de manifiesto quien era el mejor, o compitiendo, muchas veces, por llamar la atención de alguna moza.



Y por último, es necesario mencionar aquellos juegos que pueden vincular su origen a la confrontación, la defensa o la supervivencia, presentes en los diferentes pueblos asentados en el territorio leonés, entre los que destacan, sin duda, los “aluches”, en la actualidad deporte federado.

Existen juegos que se practican durante todo el año y otros que dependen de la estación; los hay que pueden desarrollarse de forma individual, otros exigen la colaboración del equipo; algunos muestran la habilidad o la resistencia, otros la estrategia o la suerte del jugador; pero lo más importante de todos ellos son los valores y las formas de vida que transmiten, que permiten conocer, apreciar y conservar un componente más de nuestro patrimonio cultural.

*Los juegos tradicionales reflejan un modo de vida.
Jugando se han transmitido de generación en generación.*



Las reglas de los juegos tradicionales son sencillas, casi siempre negociadas por los jugadores antes de comenzar la partida. Por ello, la variabilidad geográfica en cuanto a materiales, normas o pautas es muy amplia. Pero tienen un factor común, no hacer trampas.



Fotografía cedida por Lucio Criado

¿Juego o deporte?

La presencia de juegos y deportes en la sociedad se hace patente en la importancia que cobran en la vida del ser humano. Se trata de dos actividades íntimamente relacionadas por lo que resulta muy complejo diferenciarlas.

Por deporte se entiende una actividad motriz reconocida por instancias oficiales y que sigue unas reglas de competición. Los juegos, por contra, aunque también son actividades motrices, adquieren un carácter de improvisación y libertad, donde las normas son marcadas por los propios participantes antes de comenzar la partida.

Se puede hablar de juegos deportivos y no deportivos dependiendo de si existe o no actividad motriz. A su vez, los juegos deportivos se clasifican en juegos tradicionales y juegos institucionales en función de la naturaleza del sistema de normas que los regulan. Es frecuente que los juegos se reconozcan como deportes, como es el caso de la lucha leonesa o de los bolos.

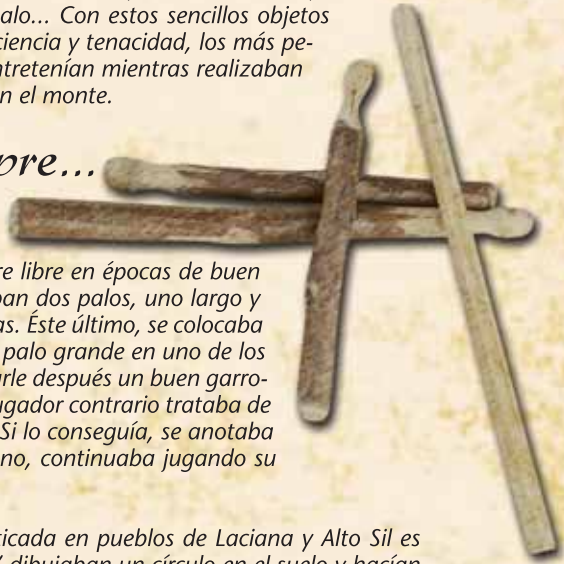
Juegos infantiles

Hace años, los niños disponían de poco tiempo para dedicarse a jugar; las distintas tareas de casa ocupaban gran parte del día. Los juguetes escaseaban y casi siempre se usaban para jugar objetos cotidianos, como los alfileres, las chapas, un pañuelo, una cuerda, un palo... Con estos sencillos objetos y otros inventados y fabricados con paciencia y tenacidad, los más pequeños pasaban su tiempo libre o se entretenían mientras realizaban otras tareas, como cuidar del ganado en el monte.

Juegos de siempre...

La bigarda

Los chavales lo practicaban al aire libre en épocas de buen tiempo. Para jugar apenas se necesitaban dos palos, uno largo y otro pequeño con sus dos puntas afiladas. Éste último, se colocaba en el suelo y se le daba un golpe con el palo grande en uno de los extremos, elevándolo en el aire, para darle después un buen garrotazo y lanzarlo lo más lejos posible. El jugador contrario trataba de recogerlo antes de que cayese al suelo. Si lo conseguía, se anotaba un punto y hacía él el lanzamiento; si no, continuaba jugando su adversario.



Una variante de este juego practicada en pueblos de Lacia y Alto Sil es el **cirio**. En esta modalidad los "guajes" dibujaban un círculo en el suelo y hacían dos equipos, aunque también se podía jugar individualmente. Luego echaban a suertes qué equipo comenzaba a lanzar, de manera que el grupo que iniciaba la partida era el que debía defender dicho círculo. Para ello, el "capitán" lanzaba el cirio (tenía derecho a realizar tres lanzamientos como máximo), intentando alejarlo lo máximo posible del círculo; el resto del equipo, se quedaba dentro protegiéndolo. El equipo contrario debía intentar interceptar el palo en cada una de las tiradas antes de que tocara suelo; si lo conseguía, comenzaba su turno de lances. Para ganar, el equipo que "la quedaba" debía intentar acercarse al círculo y penetrar en el mismo con el cirio.

La pistola

Juego que pone de manifiesto el agudo ingenio de los niños que, cuando no podían disponer de juguetes, se las apañaban para elaborar sus propios entretenimientos. Con tan sólo dos pinzas de madera eran capaces de elaborar artilugios similares a una pistola. Las pinzas se colocaban de tal manera que, al apretar la parte metálica de una de ellas a modo de gatillo, una de sus dos partes salía disparada como un proyectil.



El diábol

Aunque podría proceder de China, ya era conocido por griegos y romanos quienes lo consideraban instrumento de sortilegio.

Fue introducido en Inglaterra con el nombre de **cono, volante** o **diablo sobre dos palos**.

En Francia "**le diable**" se hizo muy popular en el siglo XIX fabricándose en materiales muy costosos (vidrio y maderas exóticas), y fue tal el impacto causado que, a principios del siglo XX, el ingeniero francés Gustave Phillipart mejoró su diseño y le dio un nuevo nombre, "**diábol**".

Consta de una enorme bobina de diversos materiales, formada por dos semiesferas unidas por un nodo metálico, y de dos palos enlazados mediante una cuerda. El juego consiste en hacer bailar el diábol, por su parte central sobre la cuerda sin que se caiga, moviéndolo de lado a lado, lo más rápido posible, intentando que llegue a "bufar". También se puede lanzar hacia arriba, impulsándolo con la cuerda, para luego intentar cogerlo en su bajada con la misma.

El tirador o tirachinas

Era raro el niño que no tenía uno o varios tirachinas. Normalmente, los juegos que se practicaban con este artilugio no eran muy recomendables; entre ellos estaban tirar piedras a farolas o cristales, hacer batallas a pedradas entre bandos de diferentes pueblos, hacer sonar la campana de la iglesia, y como no, cazar pájaros como gorriones o mirlos cuando éstos se posaban en los árboles.

Como munición se utilizaba cualquier material: tuercas, piedras, bolas de rodamientos de diferentes calibres, etc..

El tirador consta de un palo con forma de "Y", un parche de cuero y unas correas de goma elástica que unían el parche con la estructura de madera.



Juegos de niñas

Los alfileres

Juego de lanzamiento y puntería, para practicarlo hacían falta un puñado de alfileres, a veces doblados por las propias participantes para complicar su movimiento, y un círculo dibujado en el suelo en el que tenían que entrar, lanzados desde una distancia acordada. Si acertaban dentro del círculo, se ganaba un alfiler y además se podían introducir otros alfileres que habían quedado fuera con tres golpes de uña.

Las tabas

Según el historiador Heródoto, el juego de las tabas, relacionado íntimamente con el de los dados, es de origen asiático, concretamente lidio. Platón, sin embargo, sostenía que su inventor fue Toth, dios egipcio que también habría inventado los números y la escritura. En la antigua Grecia, estos elementos además de para jugar, también se utilizaban para predecir el futuro.

Las tabas o astrágalos, huesecillos con cuatro caras, se obtenían de las patas de los corderos. Se solían pintar y se jugaba con seis u ocho de ellas, que se agitaban en las manos o en un bote y se tiraban sobre el suelo, cayendo cada una a su aire.

Hay muchas modalidades de juego; una de las más extendidas consistía en lanzar a lo alto una bolita de cristal y, entretanto y con mucha prisa, ir recogiendo las tabas que se habían anunciado previamente. Si no se recogían antes de la caída de la canica, se perdía el turno.

Fue uno de los juegos más practicado por las niñas.

*Jugar es transmitir
nuestras raíces,
nuestra más
valiosa herencia.*



La rayuela

Presenta multitud de variantes y diferentes nombres: **avión, calderón, campana, semana,...** Para jugar sólo hacía falta un suelo llano, una piedra plana y una tiza para marcar el recorrido, que podía ser todo lo complicado que la imaginación de las jugadoras permitiese. La piedra se lanzaba a la primera casilla y había que hacer todo el recorrido a la pata coja hasta salir por el mismo sitio por donde se entraba. La siguiente vez se tiraba la piedra a la segunda casilla y así sucesivamente, con lo cual la dificultad aumentaba, ya que cada vez era necesario hacer puntería a una distancia mayor. Las normas eran muy simples, la piedra no podía caer encima de las rayas, ni se podía tocar al pasar y la casilla en la que estaba la piedra había que saltarla a la ida y pisarla a la vuelta.

Juegos de niños

Peonza, peón, trompo o piuca

De origen romano, es uno de los juguetes populares infantiles más conocidos y utilizados hasta la década de los ochenta, aunque también era habitual ver jugar a los mayores. Suele ser de madera de haya o encina, con la punta metálica (rejo). Se enrolla con una cuerda y se suelta rápidamente para hacerla girar. Las antiguas monedas de dos reales, con agujero, se usaban para evitar que el extremo de la cuerda se escurriese entre los dedos.

La habilidad con la peonza se demostraba haciendo todas las piruetas posibles, como cogerla al vuelo, bailarla en un dedo, o hacerla chocar contra la del adversario para sacarla de un círculo dibujado en el suelo.

En las zonas rurales la población infantil ha disminuido considerablemente. Además, la gran cantidad de juguetes disponibles en el mercado, hace que la mayoría de estos juegos ya no se practiquen, pero residen aún en la memoria de los que antaño tenían que usar la imaginación para inventar sus propios entretenimientos.



Juegos

Las chapas

Conseguir estas pequeñas joyas, inventadas hace más de un siglo, era el objetivo de muchos chavales. Las chapas se decoraban con cromos de futbolistas o ciclistas y con ellas, luego, se hacían carreras o se echaba un partido de fútbol, dándoles impulso con los dedos, con cuidado de no salirse de los límites marcados en el suelo. Las carreras solían tener salida y meta, pero los partidos duraban tanto como quisieran los jugadores, ya que ninguno de los participantes solía tener reloj.



Foto cedida por M^a Luisa Suárez
Escuelas de Vegarrienza 1947.

Las canicas

Podían ser de cerámica, barro, vidrio o incluso de mármol. Las modalidades del juego con canicas eran múltiples, pero en todas ellas se mostraba la habilidad para sortear los obstáculos del terreno y la puntería del jugador para acertar en el blanco escogido, impulsándolas con el dedo.

En la zona del Alto Torío, practicaban además, una variante más barata de este entretenimiento: eran las **Gallarotas-Gallarotos**, que consistía en introducir agallas de roble, mediante sucesivos toques dados con los dedos, en un agujero realizado en el suelo. Las "gallarotas" eran de color crema y redondas, mientras que los "gallarotos" eran de color marrón y de forma globosa con unos abultamientos en el borde. Estas agallas eran recogidas por los niños de las hojas y ramas de los robles.



Los Bolos

Origen e historia

Los bolos son, sin duda, un juego de carácter universal. Sus múltiples variantes, su amplia distribución geográfica o lo antiguo de su práctica, hacen difícil establecer su origen.

Son varios los autores que ya sitúan este juego en el antiguo Egipto, gracias al hallazgo de un juego que podría considerarse de bolos en una necrópolis.



Ariège (Midi-Pyrénées, Francia)

Practicado tanto en Grecia como en Roma, los escritos de los médicos Oríbaso de Pérgamo e Hipócrates, describen el juego de bolos como un ejercicio muy saludable. Otros estudiosos, hablan de su práctica habitual entre los pueblos de influencia céltica, extendiéndose con facilidad a todos los territorios colonizados por estas culturas, tanto a lo largo del Mediterráneo, como por el resto de Europa.

Para muchos es precisamente aquí, en la Europa continental donde han tenido su verdadero arraigo. Se sabe que en la Alemania del siglo IV, los bolos eran practicados en los monasterios como parte de un rito religioso que simbolizaba la continua lucha del hombre contra el diablo. Los campesinos germanos empleaban un palo llamado "kegel" para defenderse y hacer ejercicio físico. Con el tiempo, la Iglesia personificó en este instrumento el mal, e invitaba a los feligreses, en los pórticos y atrios de iglesias y ermitas, a participar en un juego cuyo fin era derribar esos palos, demostrando con ello su voluntad de acabar con el pecado y su condición de hombres temerosos de Dios. Cuando no conseguían derribarlos, eran considerados culpables y de vida pecaminosa, pudiendo reorientar sus vidas en una nueva partida. Serían después los monjes quienes pasarían algunas de sus solitarias horas entretenidos con los bolos.

Pero los bolos no son exclusivos de Europa; se relacionan con la antigua Persia gracias a unas danzas con mazas o bolos muy pesados. En la Polinesia también se ha descrito un juego de pequeños bolos elípticos y redondos, que debían ser arrojados por unos discos de piedra.

*"... de bola se dijeron bolos,
juego ordinario en España"*
Covarrubias, 1611

Biert (Midi-Pyrénées, Francia)

En la península Ibérica los bolos son, sin duda, uno de los juegos más extendidos. Constituyen un patrimonio lúdico-cultural de una extraordinaria riqueza y diversidad, tanto en su distribución geográfica, como en sus modalidades, normas y contexto en que se desarrolla el juego. Esta diversidad es el resultado de la marcada influencia que los juegos de bolos ibéricos tienen de las culturas célticas y mediterráneas. Son numerosas las referencias históricas a este juego, que hoy sigue teniendo plena vigencia en muchas comunidades autónomas. Se practican con afición en muchas provincias de Castilla y León, en Asturias, Cantabria, Aragón, País Vasco, etc.



Sobrarbe y Ribagorza (Huesca, España)

Las actuales modalidades de bolos existentes en la Península son el resultado de las diferencias geográficas, temporales y culturales de cada comarca, desarrolladas en sociedades eminentemente rurales. Este pluralismo se manifiesta

en las distintas modalidades de juego, en la ubicación del mismo, en su simbología, en los participantes, en los objetos que se emplean para jugar o en sus nombres, que refieren de una u otra manera objetos, trabajos o actividades cotidianos, elementos bélicos, religiosos... Bolo leonés, bolo maragato, bolo palma, bola cacha, bolo murciano, bolo segoviano, irutxulo, juego de cuatreada, bitlles, birllas, bolo pasiego, pasabolo, pasabolo losa, pasabolo tablón, batiente, etc., son entre otras muchas, algunas de las variantes de este ancestral juego, que sigue teniendo plena vigencia y juegan, además, tanto hombres como mujeres.



Bolos Tineo (Asturias, España)

Son dos los tipos genéricos de juego de bolos que se practican hoy en España:

- **Los juegos de derribo**, cuyo objetivo es abatir un número diferente de bolos (por lo general un múltiplo de tres) con una bola o tiradera de distinta forma y material
- **Los pasabolos**, orientados a alejar los bolos de un punto o a hacerlos pasar por encima de algún objeto de diversas maneras
- También se pueden jugar modalidades mixtas

En Castilla y León, los hombres practican el bolo leonés, bolo leonés de bola redonda, bolo llano, media bola, bolo burgalés, bolo tres tablonos, bolillos, bolo maragato, bolo berciano y pasabolos; sin embargo, las mujeres juegan al bolo ribeño, bolo palentino, bolo segoviano y bolo soriano.



Bolos del Pisuerga (Burgos, España)

Aunque en la provincia de León se practica el bolo leonés, bolo riañés, bolo maragato, bolo berciano y pasabolos, su forma de transmisión oral ha respetado los usos y costumbres de cada pueblo y aldea, lo que ha derivado en que cada uno de estos juegos cuente con sus propias particularidades locales, que enriquecen aún más, si cabe, este patrimonio de todos.



Bolo Riañés (León. España)

En Cuatro Valles se mantienen tres de estas modalidades de bolos: el leonés, el más extendido por las comarcas que conforman este territorio, y con una marcada presencia en los valles del Torío y del Bernesga, en Luna y Omaña; el bolo maragato, que, aunque propio de la Maragatería, se jugaba con acusadas variaciones en algunas localidades cepedanas; y el pasabolos, arraigado en todo el Alto Sil, así como en algunas localidades de Babia.

Generalidades del juego

El campo de juego se denomina **bolera**. Se trata de un terreno horizontal, completamente llano, limpio de hierbas y de toda clase de obstáculos. En todas las variantes se puede distinguir una **zona de lanzamiento**, desde donde los jugadores realizan los tiros, y una **zona de tanteo**, donde se colocan los bolos y/o, según la modalidad, se asigna una puntuación en función del recorrido realizado por éstos o por las bolas. La bolera se prepara antes de cada partida: el terreno se humedece ligeramente y se pisa con una plancha de madera para que quede liso y compacto.

Actualmente hay también boleras cubiertas, aunque antaño, siempre se jugaba al aire libre, por lo que las mejores épocas eran primavera y otoño, cuando las condiciones ambientales eran menos extremas y además las labores del campo no ocupaban todo el día. En fiestas, era frecuente organizar algún torneo, muchas veces entre equipos de pueblos vecinos.

La bolera no es sólo una zona reservada para el juego; es un espacio de socialización, un lugar donde acercarse a pasar un rato con los vecinos

Los elementos de juego son las **bolas** y los **bolos**; se elaboran con maderas resistentes (olmo, encina, haya, chopo, etc.), característica variable en función de la especie arbórea más abundante en cada zona. Además, algunas variantes emplean lajas de piedra de diferentes dimensiones y formas como sistema de sujeción o de soporte de los bolos.

Se trata de un juego muy habitual en casi todos los pueblos leoneses que cuenta con numerosos aficionados de todas las edades. Gracias a su práctica habitual, sigue vivo en estos valles occidentales leoneses, enriqueciendo su valioso patrimonio cultural.



Juegos

El Bolo Leonés

Dónde se juega

Juego y deporte ampliamente repartido por toda la geografía leonesa, su práctica se extiende de forma general por las siete comarcas de Cuatro Valles, pero tiene mayor arraigo en los pueblos de Luna, Babia, Omaña, Alto Torío y Alto Bernesga.

Objetivo

La finalidad del juego es hacer el mayor número de "bolos o tantos", jugando la bola, derribando bolos, realizando onces, machos y birlando.

Elementos

Son de dos tipos, elementos que juegan y elementos que no juegan.

Dentro del primer grupo se encuentran:

- **Los bolos**, realizados en madera de chopo, haya o sauce, torneados en forma de cono, de 55 cm de altura los nueve mayores y de 30 cm de altura el miche
- **La bola**, semiesférica y con el borde rebajado, llamada "bola ca-cha". Suele ser de madera de encina, dura y compacta, de 12 a 16 cm de diámetro y menos de 1 kg de peso

El segundo grupo lo integran:

- **La mano**: lugar donde debe situarse el jugador para realizar los lanzamientos
- **Las rayas**: son las líneas dibujadas en el suelo para contar los tantos. Hay cuatro:

* **Raya del once**: une el cíncon con el miche, lo mismo jugando sobre el pulgar que jugando a la mano. La bola tendrá que sobrepasarla para ser válida

* **Raya complementaria**: es la que se traza desde el miche hasta el bolo de la tercera fila de la parte superior

* **Raya de parada**: circunferencia que rodea el castro tomando como centro el bolo del medio

* **Raya de sobrecastro**: prolongación del castro en 55 cm, siguiendo las líneas naturales de las filas de bolos derecha e izquierda

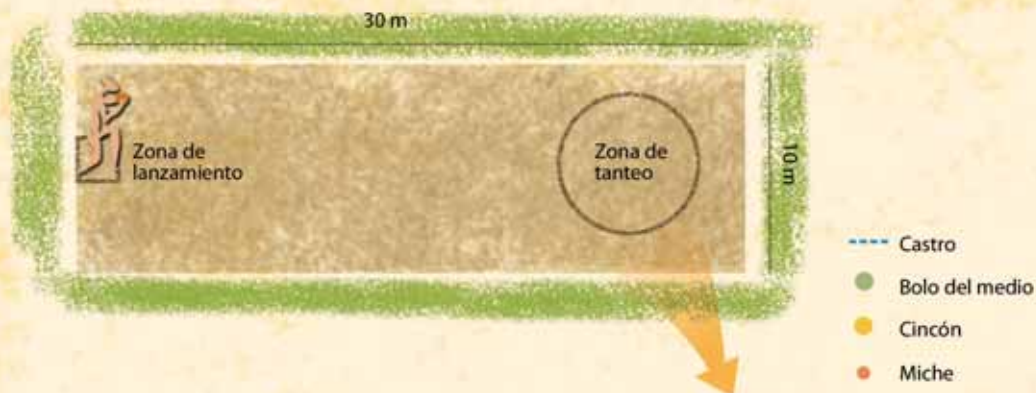


La bolera

Muchos pueblos aún conservan su bolera, en ocasiones próxima a la iglesia, como ocurre en Cármenes, donde las tardes de verano es habitual ver un grupo de jugadores lanzando una moneda al aire para decidir quién empieza las tiradas.

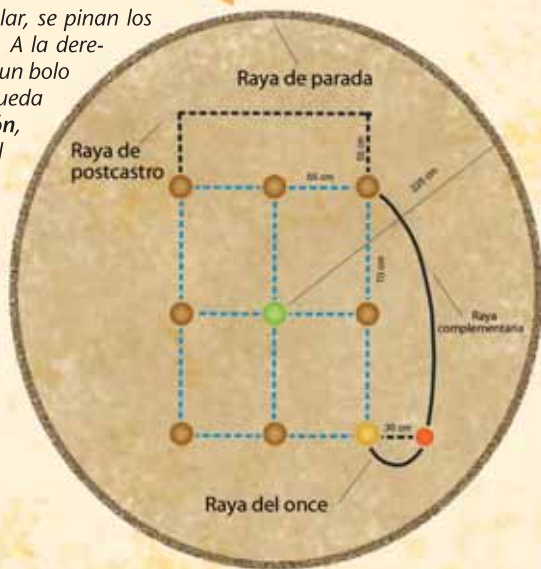
Las boleras son lugar de reunión de los aficionados que no pierden detalle de las partidas mientras esperan su turno. Si además la bolera está cerca del bar, como ocurre en Vegarrienza o Riello, la reunión se hace más entretenida permitiendo a los jugadores refrescarse entre una partida y otra.

La bolera ha de estar en un terreno llano, uniforme, sin hierba y libre de obstáculos, donde las bolas no boten ni se detengan demasiado, para que puedan responder al efecto que el jugador quiera darles en el lanzamiento.



En **el castro**, de forma rectangular, se pinan los nueve bolos, separados 55 cm entre sí. A la derecha o a la izquierda del castro se coloca un bolo más pequeño, el **miche**. Al bolo que queda más cerca del miche se le llama **cincón**, y **bolo del medio**, al que queda en el centro de los bolos del castro.

La **zona de lanzamiento o mano** se sitúa de 18 a 22 metros del castro y mide 1 m^2 de superficie.



Normas y puntuación

El bolo leonés presenta tres modalidades, **de partida libre, de competición y de concurso**, entre las cuales existe alguna diferencia en cuanto a equipos, normativa y puntuación.

Tipos de tirada:

- **"sobre el pulgar"**, cuando el miche se coloca en el lado derecho del castro
- **"a la mano"**, cuando lo está en el izquierdo
- **"birle"**, practicado por las bolas con puntuación positiva y que quedan fuera de la raya de parada. Consiste en lanzar la bola desde el lugar donde quedó situada con la intención de derribar el miche con uno o varios bolos para añadir tantos al lanzamiento desde la mano. Puede birlarse a miche o a bolos.

Forma de tirar la bola:

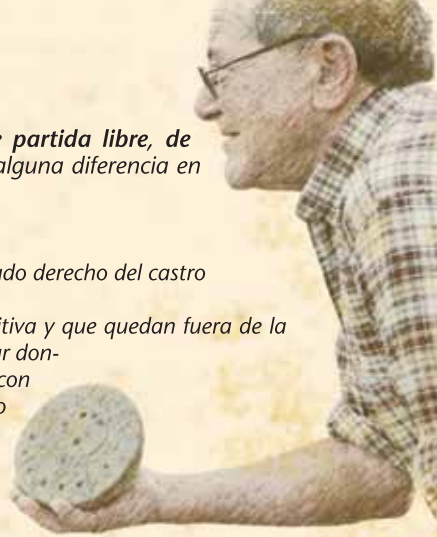
- **"rastrera"**, próxima al suelo
- **"reñtera"**, botándola con anterioridad al castro para que haga un recorrido largo
- **"pingona"**, alta, llamativa y de mayor espectacularidad pero no siempre la más efectiva

Puntuación:

- **Macho:** cuando un bolo, al caer, derriba el miche. Vale 4 tantos.
- **Onces:** cuando la bola lanzada es válida y cruza la raya del once o derriba el miche, sin haber salido del castro por la parte superior ni haber cruzado o descubierto la raya complementaria del miche. Esta jugada vale 10 tantos.
- Cuando la bola entra en el castro y queda dentro de la raya de parada su valor puede ser:
 - **Seis:** si derriba un único bolo
 - **Siete:** si derriba dos bolos o el bolo derribado es el del medio
 - **Ocho:** si se tiran tres bolos y así sucesivamente en función del número de bolos derribados
 - Si un bolo tira el miche entonces se le sumará el valor del macho a la jugada
- Cuando se birla a miche:
 - Si la bola tira el miche se cuentan 4 tantos, más los que hayan caído impactados por la bola o el miche, siempre que ésta entre por el castro
 - Si con el birle sólo cae el miche, la jugada carece de valor
 - Sólo se pueden derribar el miche y dos bolos sin soltar la bola de la mano
 - Si caen sólo el miche y el bolo del medio, la jugada vale 6 tantos
- Cuando se birla a bolos:
 - Se contabilizan dos tantos si sólo cae el bolo del medio
 - No se puede derribar más de dos bolos sin soltar la bola

Las bolas que no se ajusten a estas condiciones se consideran **nulas o cincas**.

En la actualidad, para evitar que las partidas se prolonguen en exceso, no se birla, aunque se sigue haciendo cuando se juega fuera de competiciones.



Pasabolos

Dónde se juega

Esta modalidad se practica en algunos de los valles más occidentales de la montaña cantábrica, tanto en Asturias como en León, donde se juega en Los Ancares y en el Alto Sil.

En Cuatro Valles su presencia se reduce a un pequeño número de pueblos de Lacia y Palacios del Sil, así como a algunas localidades babianas próximas, como Piedrafita de Babia.

Objetivo

Consiste en intentar golpear con la bola una serie de bolos colocados sobre una losa de piedra, de manera que salgan proyectados lo más lejos posible. La puntuación dependerá de la distancia conseguida, siempre que la bola rebase, tras golpear los bolos, la raya.

Elementos

Los bolos: se utilizan 20 bolos de madera, si es posible de negrillo (madera muy resistente a la putrefacción si se mantiene húmeda), en forma de prisma con las aristas redondeadas. Sus dimensiones son 4 cm de lado y 14 cm de altura.

Las bolas: de madera dura, como la encina, y con un diámetro que oscila entre 4,5 y 6 cm, en función de las preferencias de los jugadores. Es importante que las bolas estén hechas a mano, con la azuela, para que las irregularidades sean aprovechadas por los jugadores.

Tanto los bolos como las bolas se mantienen continuamente sumergidos en agua donde adquieren un peso considerable que facilita el juego; sólo se sacan cuando comienza la partida.

El bolo vaqueiro, muy similar al pasabolos, está más arraigado en Asturias, aunque la tradicional convivencia en las brañas ha hecho que cuente con gran afición en estas comarcas leonesas.



Juegos

La bolera

La bolera, que no necesita un terreno especial, sólo un espacio abierto, se compone de seis partes:

- **Zanca:** piedra lisa de 1 m² en la que se coloca el pie de apoyo para tomar impulso en el lanzamiento
- **Poza:** hoyo de 30 cm de diámetro y 15 cm de profundidad para meter el pie con el que se realiza la zancada.
- **Chábana:** piedra de forma rectangular en la que se colocan los bolos en una formación lineal ligeramente elíptica. Las medidas no son fijas pero se aconseja que sean de un mínimo de 170 x 70 cm. La piedra, ligeramente inclinada hacia la zona de lanzamiento, va enterrada dejando el borde inferior a 3 cm de altura sobre el suelo. Las mejores chábanas son piedras de río de gran tamaño y pulidas por el agua. Se sitúa a 2 m de la poza.
- Una **traviesa de madera** dispuesta en el frontal de la chábana para evitar el deterioro de ésta y de las bolas cuando se tira "a la mano"
- **La raya:** línea marcada con cal o mediante un "suco" o surco. Se sitúa a una distancia de 17 m frente a la chábana. En algunos pueblos es la **raya del diez** o **línea del miche**.
- **El cuatro:** elemento de madera en forma de "Y", de una altura de 30 cm como mínimo. Se coloca a la altura de la raya. También se llama "miche" o "bichu".



Normas y puntuación

Las partidas pueden ser individuales o por equipos de 2 a 4 personas.

Tipos de tiradas:

- **La tirada:** el jugador debe sobrepasar la raya con la bola; de no ser así "chocaría" y la puntuación sería cero. Además, no podría tirar "a la mano".
- **La tirada a la mano:** el jugador se sitúa en cualquier lugar a la altura de la raya y tira directamente a los bolos, entre el culo y la chábana, no pudiendo botar antes. En Robles de Laciana se conoce con el nombre de "birle" y en Caboalles "tresbolar".

Puntuación:

- La tirada puntuará sólo cuando la bola golpee los bolos y sobrepase la raya.
- Cada bolo derribado que no sobrepase la raya vale 1 tanto.
- Cuando los bolos derribados rebasan por completo o por la mitad la raya, cada uno vale 10 tantos.
- Si la bola después de golpear los bolos derriba el cuatro y sobrepasa la raya, puntúa 4 tantos más.
- Cuando se birla, por cada bolo tirado, se suma un punto.

El Bolo Maragato

Dónde se juega

Aunque esta modalidad es característica de la comarca leonesa de la Maragatería, también se jugaba en otras localidades del entorno de Astorga. En La Cepeda, se practica una variante recogida, al menos, en Brañuelas, Montealegre, Ucedo y Manzanal del Puerto. Hoy solo se juega de forma testimonial, durante algunas fiestas patronales.

Existe una gran diversidad en las formas de practicar este juego, por lo que resulta casi imposible establecer unas normas generales. Se recoge aquí la forma de jugar en algunos pueblos cepedanos integrados en Cuatro Valles, como es Manzanal del Puerto.

Objetivo

Consiste en intentar golpear los bolos situados sobre una laja de piedra, con la bola, de manera que éstos pasen las diferentes rayas. En función de la distancia conseguida, obtendrán una puntuación distinta.

Elementos

Los bolos: se utilizan 9 bolos de madera de "tuérgano" (raíz de brezo), de forma similar a un pequeño barril, y unas dimensiones de 10 cm de alto por 4 cm de diámetro en las bases del bolo y de 6 cm de diámetro en el centro (barriga). El día antes de la partida se meten en agua para que la madera se embeba y las posibles resquebraaduras que hayan aparecido se cierren, evitando así que el bolo se rompa al recibir los sucesivos impactos de las bolas.

Las bolas: en forma de prisma rectangular y de madera de roble, su tamaño es de 20 cm de largo y 10 por 7 cm de lado, con un peso de entre 800 y 900 gramos.

Los mayores transmiten importantes valores a los más jóvenes cuando juegan juntos en la bolera. Un buen jugador no sólo debe ser hábil para obtener la máxima puntuación; ante todo debe ser honrado y no hacer trampas, amable con los forasteros que vienen a jugar con él, sereno ante unos espectadores inquietos y comprometido para procurar el bien de su equipo.



Juegos

Bolera

Cuentan los mayores que antaño se jugaba en zonas de tierra, caminos y plazas, cualquier sitio era bueno para pasar la tarde jugando en buena compañía y apostando unas jarras de vino. Pero la llegada del asfalto a las zonas rurales obligó a trasladar el juego a las eras, como ha ocurrido en Manzanal.

En la bolera se identifican los siguientes elementos:

- **La zona de lanzamiento:** donde se aprecian dos pequeñas pozas, una para situar el pie del que vale el jugador para tomar impulso en el tiro y la otra donde el tirador apoya su otro pie para mantener el equilibrio al finalizar el lance.

- **La piedra:** se utiliza como base para pinar los bolos. Suele ser una piedra de río de unos 50 cm de ancho, 90 cm de largo y 15 cm de grosor. Ésta va enterrada de manera que sólo sobresale unos 3 cm del suelo y queda ligeramente inclinada hacia la zona de tiro. En su superficie, presenta nueve pequeñas hendiduras

circulares dispuestas en tres líneas diagonales, donde irán colocados los bolos.

- **Las rayas:** son cuatro líneas rectas perpendiculares a la longitud de la piedra y situadas a 10, 15, 25 y 50 metros de distancia de la misma.

Antiguamente, las marcas correspondientes a la zona de lanzamiento y las rayas, se realizaban en la tierra con un palo. Actualmente, las rayas se marcan sobre la hierba con pinturas de colores perfectamente visibles y las pozas se preparan con cemento.

Normas y puntuación

Las partidas se suelen disputar individualmente o en grupos de 3 personas. Si se juega por equipos, cada jugador tira una sola vez en cada juego. Si se juega individualmente, cada participante tira tres veces. La partida consta de 6 a 8 juegos y se juega al mejor de tres partidas.

Puntuación:

- Si la bola no derriba ningún bolo se denomina "jata" o "zorra" y no puntúa nada.
- Si la bola golpea los bolos, se asigna la siguiente puntuación:
 - 1 punto por cada bolo derribado que no pase de la raya de 10
 - 10 puntos si queda entre la raya de 10 y la de 15
 - 15 tantos si el bolo tirado queda entre la raya de 15 y la de 20
 - 25 puntos por cada bolo que para entre las rayas de 25 y 50
 - 50 tantos si el bolo sobrepasa la raya de 50
- Si el bolo derribado queda sobre alguna de las rayas, su puntuación será el valor asignado a las mismas.



Juegos de puntería

La tarusa o tanga

Se trata de un juego de lanzamiento muy extendido en España; en León se conoce por tarusa.

La **tanga** o **tarusa** es una pieza de madera formada por dos troncos de cono unidos con un anillo. El **tostón** o **tejo** es un disco metálico y la **chapa** es la pieza que se coloca encima de la tanga. Con estos elementos y al menos dos jugadores dispuestos a entretenerse un rato, puede dar comienzo la partida.

El objetivo es intentar que el tostón derribe la tanga y se quede más cerca de la chapa que ésta de la tanga. Para ello la tanga se dispone sobre una superficie lisa de tierra; debe permanecer vertical y encima de ella se coloca la chapa o, en su defecto, una moneda. El tiro se efectúa desde una distancia de 20 metros, pudiendo resultar las jugadas siguientes:

- el jugador lanza los dos tostones y falla, obtiene 0 puntos
- el jugador falla con el primero, pero con el segundo impacta en la tanga derribándola. Si ninguno de los dos tostones lanzados queda más cerca de la chapa que ésta de la tanga, obtiene 2 puntos; a esta jugada se la denomina "**hacer cama**". Pero si alguno de los dos tostones lanzados queda más cerca de la chapa que ésta de la tanga, obtiene 4 puntos, jugada denominada "**hacer todo**"
- el jugador lanza el primer tostón y "**hace cama**". Dejando todas las piezas tal y como hayan quedado, lanza el segundo tostón. Si tras lanzarlo consigue que cualquiera de los tostones quede más cerca de la chapa que ésta de la tanga se dice que "**ha sacado la cama**" y obtiene dos puntos más. En total 4. Si no lo consigue sólo obtiene los dos puntos del primer tostón

- el jugador lanza el primer tostón y "**hace todo**", obtiene 4 puntos y como ha hecho el máximo, vuelve a colocar la tanga en pie con la chapa encima; le queda lanzar el otro tostón.



Juegos

La llave

Juego individual o colectivo que se practica con la **llave**, un eje de hierro de 1,20 metros de alto con tres aspas giratorias de distintos tamaños, y las **fichas** o **tejos**, unos discos metálicos de unos 200 gramos de peso que se emplean como proyectiles.

La llave debe ir clavada en el suelo y es necesario hacer puntería en ella con las fichas. Dependiendo del aspa a la que se acierte, la puntuación variará:

- 1 punto en el eje
- 5 puntos en el aspa grande
- 10 puntos en la mediana
- 20 puntos en la pequeña
- Las fichas rebotadas son nulas

Es juego frecuente en espacios cerrados, por lo que se juega en cualquier época del año; finalizada la partida, los perdedores invitan a lo acordado previamente.



La herradura

Cuando las caballerías abundaban, era frecuente encontrar grupos de amigos jugando a la herradura cerca de la fragua, mientras el herrero calzaba a los caballos.

Una **barra** clavada en el suelo con un **badil** para marcar dos círculos concéntricos y algunas **herraduras** viejas son suficientes para jugar. Situados a una distancia de 12 metros, cada jugador lanza 10 herraduras para intentar tocar la barra y dejar las herraduras lo más próximas posible a ella.



La calva

Deporte ancestral, se tiene constancia de juegos similares en los pueblos peninsulares anteriores a la dominación romana. Con algunas variaciones, como jugar con un cuerno, era también frecuente entre los pastores.

Consiste en lanzar una pieza de piedra o de hierro de forma cilíndrica u ovalada llamada **marro** para intentar derribar otra pieza, la **calva**, que puede ser de madera (encina, roble) o piedra.

Son numerosas las variantes de este juego. En Omaña se jugaba a la **chita** o **calva**, siendo ésta un palo de madera resistente, con tres o cuatro patas que se apoya en el suelo; desde una distancia de 10-12 metros, el tirador intenta derribarla con otros palos cilíndricos, conocidos como **gallatas** o garrotes. En el Alto Bernesga se jugaba al **calvo**, cuya única diferencia con la chita es que el objeto a derribar se sitúa dentro de un círculo.

En Vegacervera, jugaban al calvo y a una variante llamada **picalvo**, en la que el elemento a derribar era una raíz de escoba custodiada por el **gorre**, guardián que impedía la entrada de los jugadores al círculo atizándoles con un tapín.

En Laciana se hace aún más patente el origen pastoril de este juego, al emplear como calva un cuerno de res o de macho cabrío que se clavaba en el suelo. Posteriormente, marcando una distancia convenida, se lanzaban los proyectiles intentando derribarla; el que más dianas obtuviese era el ganador.

Otra versión practicada no sólo en el Alto Sil sino extendida también por Babia y Omaña es la **mariquita**, en la que una piedra alargada y estrecha con una base suficientemente ancha que le permitía mantenerse de pie, da nombre al juego.



La rana

Concentración, habilidad y puntería son la clave de este popular juego. La **mesa** posee varios orificios, así como distintos elementos en los que se deben introducir diez **fichas** o **discos** metálicos. Algunos agujeros tienen obstáculos, por eso la puntuación obtenida varía: la **rana** cuenta cincuenta puntos, el **molino** veinticinco, el **punte** diez y el resto cinco puntos. Como es de suponer, gana el jugador que consiga mayor puntuación.



La monterilla

También vinculado a costumbres pastoriles, mientras las ovejas sesteaban, los pastores pasaban el rato apostando algún cordero.

Antiguamente se jugaba con una **montera** o **boina** y con tantas **garrotas** como personas participasen. Uno de los jugadores tiraba su boina lo más lejos posible y después, todos los contrincantes lanzaban sus garrotas intentando tocar la boina y/o alejar las garrotas de sus adversarios de la misma. Ganaba quien hiciera diana sobre la montera, y si no lo conseguía nadie, el ganador era el que más se acercaba.



Hoy se puede jugar individualmente o por parejas. Para jugar, se colocan dos monteras boca abajo, frente a frente, con una separación de 30 metros. Los jugadores se sitúan detrás de una para lanzar hacia la otra. Primero, tiran todos los participantes a una montera y luego a la otra.

Si la cachava cae sobre la boina, se llama "**monterilla**" y vale dos puntos; si ninguna cachava toca la montera, gana el jugador de la cachava más próxima a la misma; esta jugada vale un punto. El tanteo de la partida se pacta antes de iniciarla y gana el equipo que antes logre hacerlo. El orden de participación de los jugadores se establece lanzando a la montera una vez y el que haga "monterilla" o en su defecto, el que más cerca quede, lanza el primero.

Otra variante es jugar con una sola boina y 10 garrotas. En este caso solo puntúa la "monterilla", que vale 1 punto.



Juegos de fuerza

Tirasoga

Aunque se trata de un juego tradicional muy arraigado en toda la Cordillera Cantábrica, es también un deporte, incluso considerado olímpico en 1900 en París y durante las cuatro ediciones siguientes. Se basa en demostrar la fuerza de las seis u ocho personas que, en cada extremo de la soga, conforman los dos equipos competidores.

El material necesario es una **cuerda** de 32 m de longitud como máximo, con una señal en el centro, que puede ser un **pañuelo rojo** atado. Se hacen en el suelo tres líneas paralelas separadas entre sí 2 m y en la cuerda se anudan dos **pañuelos blancos** equidistantes del rojo. Al comenzar la competición, la cuerda debe estar tensa y el pañuelo central debe coincidir con la línea media.

Cada equipo tira con fuerza de la cuerda, intentando arrastrar al equipo contrario hasta que uno de los pañuelos blancos pase sobre la línea más alejada de él. Si se consigue, se gana una serie. Luego cambian de lado los equipos y se realiza la segunda serie. Para ganar una tirada, hay que ganar dos series.



El garrote

Juego practicado en algunos pueblos del Alto Bernesga, como Buiza y Cascantes.

Para jugar sólo hacen falta dos personas, que deben asirse con fuerza, cada una por un extremo de un palo de aproximadamente metro y medio de longitud. Cada contrincante deberá intentar tirar al otro o hacer que suelte el "garrote".

Juegos de habilidad en el trabajo

Carrera de lecheras

Este juego recuerda las carreras protagonizadas por los ganaderos con las **lecheras** de 35 litros. Se trata de correr con una lechera en cada mano, la mayor distancia posible, en un tiempo determinado y sin apoyarlas en el suelo, demostrando velocidad y resistencia. En la actualidad, las lecheras se han sustituido por cilindros macizos de ese mismo peso.

Se puede establecer un circuito al que se añaden variantes: a resistencia, a peso, para distintas edades, etc.

Los expertos recomiendan sujetar con fuerza las lecheras para que no resbalen y dejar los brazos muertos sin que el peso llegue a tocar el suelo.



Lanzamiento de barra

Sencillo entretenimiento que consiste en lanzar con fuerza, lo más lejos posible, una **barra** de hierro de aproximadamente 6 o 7 kilos con los extremos aguzados para que se pueda clavar en el suelo.

Puede que fuera un juego de competición entre los trabajadores de las canteras, pues las barras eran utilizadas como barrenas. En algunos pueblos del Alto Sil o de Babia se utilizaban para estos lanzamientos las barras de metal que empleaban los molineros para mover la piedra del molino, aunque en ocasiones también se usaban los garrotes de menor peso o la reja del arado romano. Se trata de un deporte muy extendido no sólo en León, sino en toda España.

Más vale maña que fuerza...

La cucaña

Un **poste** de cuatro o cinco metros de alto, embadurnado de jabón o sebo, con un premio en su extremo, es uno de los juegos más divertidos en cualquier fiesta popular. Sin ningún sitio donde poder asirse, los concursantes trepan por el resbaladizo tronco, de forma que la mayoría de ellos caen una y otra vez, escuchando las risas y ovaciones del público cuando parece que el trofeo está al alcance de la mano. Gana quien consigue alcanzar el preciado botín: botellas de licor, jamones, chorizos, un gallo, un cordero..., depende de la costumbre local.



Cuando la necesidad acaba en juego

Las zancas

Cuando las continuas crecidas de los ríos impedían el mantenimiento de puentes y pasarelas, la mejor forma de vadearlos era con un par de **zancas** o **zancos**. Son muchos los lugareños que, todavía hoy, las manejan con habilidad y coordinación, pero para los menos expertos resulta un reto permanecer en equilibrio el tiempo suficiente para recorrer una determinada distancia; aunque con dedicación y empeño se consiguen controlar estos útiles aparejos que tanto se usaron en el pasado para mantener los pies alejados del agua. El entrenamiento se iniciaba desde niños, que usaban como distracción lo que luego se convertiría en una herramienta. Hoy han quedado en desuso, pero en algunas zonas se han rescatado del olvido para convertirse en un elemento más lúdico que útil y pasar un buen rato rememorando prácticas de otro tiempo.



¿Hay quién luce?

La lucha leonesa

Aunque es el deporte popular leonés por excelencia, solo está plenamente arraigado en algunas de las comarcas que conforman el territorio de Cuatro Valles. Se practica en los pueblos de las cuencas del Torío y del Bernesga, donde no falta en el programa de las fiestas de Manzaneda de Torío o en romerías como la de Camposagrado.

En Omaña, Babia y Luna existe otra modalidad de lucha, similar a la asturiana, llamada **valto**, que se diferencia en la forma de agarre de los contrincantes, que en lugar de hacerlo por el cinturón, se hace entrelazando las manos por detrás de la espalda. En La Cepeda se conoce una variedad de éste conocida allí como **valtío** o **aluche**.

Cuentan algunas tradiciones que los pastores resolvían así algunas disputas por los pastos y han sido ellos los transmisores de este deporte hoy federado.

Antiguamente, la lucha leonesa o aluche, se desarrollaba dentro de un círculo de combate llamado "**corro**", formado de manera espontánea por vecinos y aficionados en alguna pradera. Uno de los luchadores salía al centro del corro y lanzaba el reto al grupo al grito de ¿hay quien luce? Los jugadores no disponían de ninguna indumentaria específica; simplemente se quitaban la chaqueta y se descalzaban. El luchador que, con "**mañas**", fuese capaz de tumbar en el suelo a su adversario, salía vencedor y seguía en el corro hasta que alguien fuese capaz de derribarlo.



Antaño transmitido de padres a hijos, hoy deporte federado

La lucha es tan antigua como el ser humano. Los aluches reúnen a niños y mayores para disfrutar de un espectáculo en el que dos luchadores se esfuerzan por dejar bien alto el pabellón del pueblo, sobre todo, en las fiestas de las localidades vecinas. La emoción que se vive en los corros siempre fue muy intensa, y las mejores mañas eran una valiosa herencia que antiguamente se transmitía en la familia.

En la actualidad, la Federación de Lucha Leonesa establece el reglamento que rige las competiciones. Los jugadores deben vestir pantalón corto, camiseta deportiva e ir descalzos. El cinturón de cuero sirve para que los adversarios se puedan agarrar con las dos manos. El objetivo es hacer que el contrincante toque el suelo con cualquier parte de la espalda, con lo que se obtendrá una caída. Cada vez que ésto ocurre, el luchador que queda en pie, obtiene puntuación. Si se consigue que toque el suelo con el vientre o los brazos, se logra media caída. También otorga media caída al adversario el hecho de soltarse del cinturón sin motivo. Gana el primero que consigue 2 caídas.

Tanto antes como ahora, la lucha leonesa despierta pasión entre luchadores y espectadores.



El juego cambia

Aun considerados tradicionales, muchos de los juegos recogidos en este cuadernillo no surgieron tal y como han llegado hasta nosotros. Su evolución es una constante que, sin duda, se manifiesta en su enorme variabilidad geográfica, en sus distintas normas, en los elementos empleados para el juego o en su léxico. Estos cambios, producto del contexto en el que se han desarrollado, siguen produciéndose en la actualidad, donde son muchas las variables de cambio a considerar. La evolución de los juguetes y las nuevas formas de juego son un reflejo del continuo cambio que experimenta la sociedad.



El abandono de los pueblos, la mecanización de las tareas del campo, el asfaltado de las calles, supuesto cambios muy acusados, y muchas veces irreversibles, en la relación con nuestro entorno inmediato, que han relegado al olvido juegos vinculados al trabajo, a la vida rural y a un marco de relaciones sociales propias de ese ámbito, en el que buena parte de la vida se hacía "en la calle".

Y aunque en muchos casos se tiende a homogeneizar el juego con la finalidad de simplificar su desarrollo a la hora de realizar competiciones deportivas, resulta muy enriquecedor recuperar y conservar las reglas, la terminología, los elementos originales o cualquier otro aspecto de las diferentes variantes locales de cada juego. También forman parte de la identidad de los pueblos y las gentes que conforman Cuatro Valles.



Tradiciones



Este manual no habría sido posible sin la colaboración de muchas personas, a quienes expresamos nuestra más sincera gratitud.

Dedicamos un reconocimiento especial a:

*J. Emilio Fernández y Arturo Bascones, de la Diputación de León
Florentino Rubio y Teodomiro Martínez de la bolera de San Francisco
Adolfo Cabezas de Manzanal del Puerto; Jesús Álvarez, Amaro Suárez y Gumer-
sindo Zumalacárregui, de Luna; Francisco Alonso, Armando Fdez, Enrique Freire y
César García de Laciana*

*Y en general a los encargados, jugadores y espectadores que acuden con asiduidad
a las boleras de Robles de Laciana, Ciñera de Gordón, Vegarizenza, Riello, Canseco,
Ferrerías, Polígono X, Nocado, San Francisco y San Marcos.*

*Agradecer también a los pobladores de las comarcas de Cuatro Valles, que han
sabido mantener algunos de sus juegos, por haber rescatado sus recuerdos para
hacer llegar este legado a todos los que ahora sentimos afición.*

Realización:



omero y Romillo
Servicios Ambientales, S.L.

www.tomeroyromillo.com

Tfn.: 987 875 907

Textos: Gelu Belinchón, Mónica Novo y Toñi López

Fotos: Ordoño Llamas, Gelu Belinchón, Alberto Ramos y Miguel Sánchez

Diseño:

ESTRATEGIA
estudio creativo

www.estrategia8.com

D.L. LE - 1480 - 2007



proyecto de cooperación transnacional:
JUEGOS TRADICIONALES y
PATRIMONIO CULTURAL EUROPEO

euroBol



CUATROVALLES

Avda. Manócho, 92
24120 Canales - La Magdalena,
LEÓN, ESPAÑA
tel.: 00 34 987 581666
fax: 00 34 987 581568
cuatrovalles@cuatrovalles.es
www.cuatrovalles.es

