



Mesón de Don Quijote, años sesenta del siglo pasado. Fuente: Fondos de la Asociación



SUMARIO

	<u>Páginas</u>
<i>Secciones</i>	
Editorial	5
<i>Reportajes</i>	
Juegos infantiles y juveniles, por <i>José Zarco Castellano</i>	6
Coplas moteñas (I), por <i>Dionisio Zarco Pedroche</i>	18
El libro perdido del Hospital de Santiago, 1670-1786 (I), por <i>Francisco Javier Escudero Muñoz</i>	27
Fe de erratas	42



Diciembre 2019
Número 23
1.ª edición

HISTORIA

de Mota del Cuervo

Director:

Juan Manuel Ruiz de Valbuena Quejigo

Editor:

Juan Manuel Ruiz de Valbuena Quejigo

Colaboradores (por orden alfabético)

Dionisio Zarco Pedroche

Francisco Javier Escudero Muñoz

José Zarco Castellano

Supervisión técnica:

José Alfonso Tinajero Moreno

Maquetación y corrección:

José Alfonso Tinajero Moreno

Junta Directiva actual:

Presidente: Juan Manuel Ruiz de Valbuena Quejigo

Vicepresidente: Aníbal Ruiz de Valbuena Castellano

Secretario: Francisco Javier Escudero Muñoz

Tesorero: Miguel Ángel Ruiz de Valbuena Quejigo

Vocales (por orden alfabético):

Enrique Lillo Alarcón

Fernando Tinajero Riquelme

José Manuel González Mujeriego

Patricia M. Plaza García

Presidente de Honor: José Zarco Castellano

Web: www.historiademota.com

Facebook: www.facebook.com/historiademota

Twitter: www.twitter.com/historiademota

Suscripciones: Para suscribirse a nuestra revista, entre en la web www.historiademota.com y vaya al apartado *Revista*, donde se le informará del proceso a seguir

Publicidad: Si desea anunciarse en nuestra revista, escribanos a: contacto@historiademota.com

Números atrasados: Si desea adquirir los números atrasados, escribanos a nuestro correo electrónico: contacto@historiademota.com

Copyright: Las opiniones expresadas por los autores corresponden exclusivamente a ellos. La Asociación no se hace responsable de dichas opiniones ni de las acciones judiciales que de ellas pudieran derivar.

Portada: *Juegos de Niños, de Pieter Brueghel, el Viejo, 1560*

Foto: *Museo de Historia del Arte de Viena.*

Fuente: *Wikipedia*

Publica:

Asociación de Amigos por la Historia de Mota del Cuervo



Asociación cultural sin ánimo de lucro

Calle Mayor Alta, 30
16630 Mota del Cuervo (Cuenca)
C.I.F.: G-16283483
Tel. 606 111 790

Asociación constituida el 18 de julio de 2009 e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones del Ministerio del Interior, en el Grupo 1, Sección 1, número 593872, el 20 de noviembre de 2009.

Imprime: PixartPrinting (IT)

Depósito Legal: CU 95-2014

ISSN: 2341-3352

ISSN digital: 2386-5172

Editorial

LEGAMOS AL FINAL DE OTRO AÑO y hacemos recapitulación de todo lo que nos ha ocurrido para recordar los buenos momentos y sentir pena por los malos ratos pasados, aunque con la esperanza de que el año que va a comenzar esté lleno de proyectos, alegría y dicha.

Como todos sabéis, este año que cerramos hemos perdido a nuestro querido presidente de honor, don José Zarco Castellano, al que echaremos mucho de menos. En este número hemos publicado uno de los muchos artículos que dejó escritos, los cuales, con el consentimiento de sus familiares, los iremos rescatando y publicando para que todos podamos disfrutar una vez más de la mente maravillosa que Dios le dio, y de tantos y tantos recuerdos que dejó plasmados en papel para generaciones venideras. También hemos perdido muy recientemente a varios familiares muy allegados de miembros de nuestra Asociación (Antonia y María Ángeles). Desde aquí, os pedimos una oración por todos ellos.

Este año no hemos hecho las Jornadas de Historia de todos los años por causa de enfermedades, convalecencias y falta de tiempo, pero os prometemos que el año que viene tendremos, al menos, uno de los actos que más nos engrandecen y que más gusta a todo el mundo: las amenas charlas sobre nuestra historia y la de nuestros antepasados.

Cargaremos de nuevo las pilas en Navidad para que el año que entra, el 2020, sea un año glorioso para nuestra Asociación por algunos de los proyectos que tenemos en mente, de los que si llegan a buen puerto os iremos informando poco a poco. Algunos de estos proyectos llevan varios años de «cocción» y aún no se ha visto el resultado final, pero esperemos que, con las reuniones y conversaciones que mantendremos en un futuro próximo, vean por fin la luz.

Un aspecto importante que os queremos recordar es la celebración de la Junta General de socios que este año se celebrará por primera vez en el mes de diciembre, y no en el mes de agosto como venía siendo habitual. Por los medios habituales, os informaremos del lugar, día y hora de la referida Junta. Por último, no nos queda más que desearos a todos una FELIZ NAVIDAD y un PRÓSPERO AÑO 2020, para vosotros, vuestras familias y vuestros trabajos, y que entre todos podamos crecer y conocer más detalles de la Historia de nuestro querido pueblo, Mota del Cuervo.

¿QUIERES HACERTE SOCIO?

Ponte en contacto con la ASOCIACIÓN DE AMIGOS POR LA HISTORIA DE MOTA DEL CUERVO a través de los datos que te indicamos a continuación y participa en su Historia



Asociación de Amigos por la Historia de Mota del Cuervo

Calle Mayor Alta, 30

16630 Mota del Cuervo (Cuenca)

Teléf. 606 111 790

email: contacto@historiademota.com

Por tan solo **un pago único de 15 € al año**, recibirás las cuatro revistas que editamos anualmente. Además, si lo deseas, podrás colaborar con nosotros escribiendo para la Revista, aportando fotos, documentos o lo que consideres de interés para Mota.

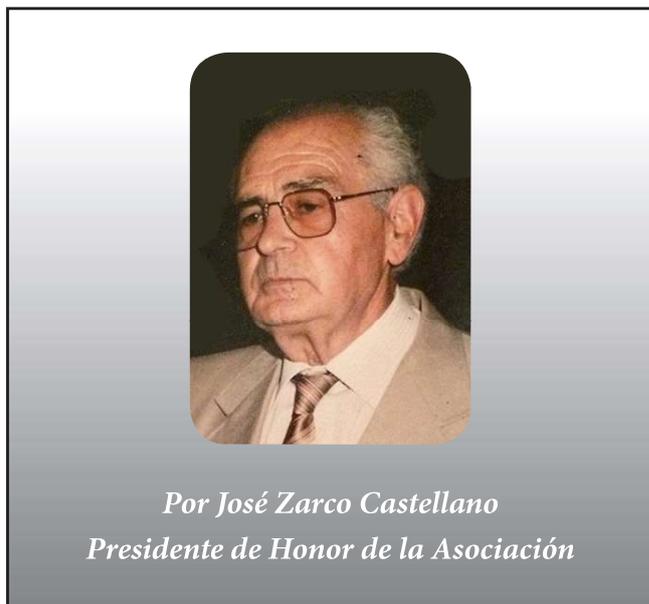
!!! Participa con nosotros y entra a formar parte de la HISTORIA de Mota del Cuervo !!!

Juegos infantiles y juveniles

Las Bolas

USÁBAMOS LAS CANTARERAS (hechas de barro cocido en las Cantarerías, más pequeñas y baratas) y las cacharrerías, que se cambiaban a los cacharrereros por pellicas de conejo o por alpargatas viejas. Creo recordar que por cada bola cacharrería, en el cambio con los chicos, nos daban diez de las Cantarerías. Estaban también las bolas cristalerías (de vidrio), que procedían de las gaseosas que se rompían. Eran muy apreciadas, pero no recuerdo su valoración al cambio.

Jugábamos al gua. Hacíamos un pequeño hoyo en el suelo de unos cinco centímetros de diámetro por tres o cuatro de profundidad. Desde una distancia de dos o tres metros (hacíamos una raya) cada jugador tiraba su bola a ver si la colaba, o se aproximaba, y por el acierto se establecía el orden de actuación. El que hacía gua ordenaba plantarse a los otros. Plantarse era situar la bola a cierta distancia, nunca más de un metro aproximadamente, y generalmente escondida detrás de algún can-



*Por José Zarco Castellano
Presidente de Honor de la Asociación*

to o guijarro empotrado en el suelo. Una vez plantados, el jugador que había hecho gua, poniendo su dedo meñique en el borde del hoyo y extendiendo su mano izquierda, tocaba con el dedo pulgar la intersección de la muñeca con su mano derecha. En esta mano situaba la bola en el dedo índice encogido (con el resto de los dedos) e impulsaba la bola con el pulgar. Otra fórmula era poner la bola sobre el dedo corazón flexionado y la yema del pulgar. El impulso se le daba al extender el dedo corazón.

De esta forma, se trataba de conectar con la bola del contrario y sacarla del escondite. Ese primer golpe se llamaba «primera» o «mera». El segundo golpe sobre la bola contraria se llamaba «pie»,

porque las bolas tenían que quedar separadas por la distancia o medida del pie del contrario (se medía, y si no llegaba o se sobrepasaba más de un dedo, ya perdía el que jugaba). Si acertaba, el tercer golpe se llamaba «matute», o más bien «tute», y en él se alejaba la bola contraria del gua y se procuraba que la propia quedase cerca del hoyo. El cuarto golpe era colar la bola en el hoyo o gua, con lo cual se terminaba el turno del jugador y recibía el premio convenido. Si no hacía gua, quedaba a merced del jugador siguiente.

El segundo jugador tenía que colar la bola en el hoyo y hacer o no gua. Si acertaba, le ganaba al vencido el premio convenido que, generalmente, era una bola pequeña. Después actuaba el tercer contendiente y así sucesivamente.

Las Sorbitas



Eran los huesos de albaricoque. Los críos los frotábamos en una piedra arenisca (piedra de afilar) que había en la acera de la hermana Eleuteria, en la calle Don Sabino, número 8 (hoy hay un bar). Se cogía el hueso por su parte más abultada con los dedos índice y pulgar, se frotaba por la parte opuesta a la cresta y poco a poco se iba gastando el hueso hasta aparecer un agujero. Entonces se sacaba la

almendra con un alfiler y se comía, quedando libre el hueso, el cual nos servía de silbato o pito para jugar. Las sorbitas también nos valían enteras como moneda para pagar en los juegos.

Hacíamos un hoyo y las tirábamos para ver quién era el más diestro o tenía más «tino» y así ganaba, o no, más sorbitas.

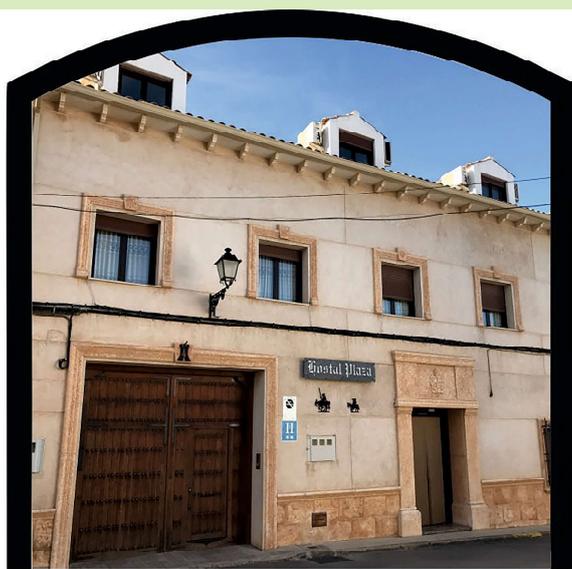
Los Santos



Las cerillas venían en cajas. Una vez agotados todos los fósforos, utilizábamos las tapas de las cajas. Esto era lo que llamábamos los Santos. Se tiraban a «cara o cruz» para ver quien ganaba. También se utilizaban combinados con el trompo para sacarlos de un círculo o redondel. Los había de diferentes tamaños y calidades, según las cajas de cerillas y de aquí su mayor o menor valor.

El Marro

Se hacían dos grupos de chicotes (entre unos veinte o veintitantos) y se colocaban en una calle ancha junto a la pared. Primero se echaban pies para elegir a cada miembro del equipo. Consistía el juego en la persecución y captura del chico del otro bando y, una vez cogido, se le colocaba con la punta de los dedos apoyado en la pared propia y así otro y otro, hasta formar lo que se llamaba la cadena. Esta cadena se podía liberar por el contrincante (el amigo de los capturados) regateando al vigilante de la cadena. Si se conseguía, se llevaba a sus amigos; los liberaba. Para sa-



Hostal **DESDE 1868** Rural

Plaza

www.hostalruralplaza.es

967 18 01 10

una pequeña piedra o canto con borde, se señalaba. Este redondel tendría de cinco a diez metros de diámetro, según el número de jugadores. Se hacía una raya en el suelo y se tiraba el tranco. El que más se acercaba a ella era el primero en manejar la tabla y así sucesivamente. El maestro de la tabla la manejaba dándole al tranco con el borde de la madera para que saltara y, al caer, le daba un golpe y lo enviaba lo más lejos posible. El siguiente jugador tenía que ir a buscarlo y, desde allí, tratar de meterlo en el redondel salvando al de la tabla, que trataba de impedirlo dándole al tranco un golpe. El resto de los jugadores se situaban detrás del que tenía la tabla para cogerlo, si estaba a su alcance, y si lo cogían lo ponían en el suelo dentro del círculo. Cuando el jugador que tenía el tranco estaba muy cerca era más fácil «colar» el tranco engañando al de la tabla. Una vez que introducía

el tranco, corría el turno y el segundo cogía la tabla, y así sucesivamente hasta jugar todos.

lir corriendo para que te cogieran o para coger al otro, había que «hacer marro» o «marrar», que era tocar la pared con el pie antes de empezar a correr. El final del juego era capturar en su totalidad al equipo contrario.

El Tranco

Lo fabricábamos con un trozo de rama de pino de unos dos centímetros de grosor y de unos seis o siete de largo con dos puntas afiladas (como un lápiz) para poder darle golpes con el borde con una tabla fuerte, a la que le hacíamos un mango para poder agarrarla.

Para jugar, se hacía una circunferencia en el suelo (redondel). Entonces era muy fácil, ya que no existía el asfalto, era tierra, y con

Recuerdo que yo jugaba en el «Cesillo», que estaba en el rincón del Pozo de la Aldea, delante de la casa del hermano Servando, el hermano Pablo, Manuel Olivares, Cristóbal Pedroche, José Cano, don Miguel Massó (veterinario) y en la esquina Justo Cobo (Garibanda). Al Pozo de la Aldea iban muchas mulas a beber agua y siempre había mucho barro. Casi siempre iba a parar allí el tranco, por lo que había que buscarlo y meter los pies y las manos en aquel barrizal. Los días que helaba teníamos más suerte porque el barro estaba helado y, por tanto, duro. Bien es verdad que en esa época casi todos los chicos teníamos sabañones y no sé qué sería peor.

El Trompo

En otros sitios llamado peón, era una especie de bola de madera, más bien en forma de pera o de piña, con una punta de hierro (llamada rejo), Los que vendían eran de madera de pino, y los confeccionados por los carpinteros eran de carrasca o encina, que eran mejores por la dureza de la madera. Los que usaban los mozos eran enormes, casi como un melón pequeño.

En el trompo liábamos una cuerda de unos tres milímetros de sección, empezando por el rejo y terminando arriba, en la parte más gruesa. La cuerda que sobraba, se liaba a la mano para, al tirar el trompo, darle impulso y que girase.

Se hacía una circunferencia o redondel en el suelo y cada jugador depositaba una mo-

neda o santo. Una vez tirado el trompo, se cogía con la mano entre los dedos índice y corazón, y dándole un impulso imperceptible con el índice, el trompo caía en la palma de la mano. Una vez allí, se tiraba al suelo procurando darle al borde de la moneda con el rejo del trompo, hasta sacarla del círculo, con lo cual se la ganaba, era para él. Si lo conseguía, seguía jugando hasta que fallaba y ya le tocaba al siguiente. Como en todo, había maestros y torpes. Otras veces se tiraban los trompos (cada uno tenía el suyo) y se intentaba darle al del otro jugador a ver si se lo partías con el rejo, aunque esto no se hacía entre verdaderos amigos, porque le rompías el trompo del alma, al que querías mucho porque lo llevabas en el bolsillo del pantalón. Era casi una víscera más de tu organismo.





El Caballito

Dos grupos de chicos. Siempre había dos líderes. Echaban pies. Esto consistía en ponerse uno frente a otro y ponían un pie a continuación de otro hasta encontrarse, y al final, el que montaba el pie encima del contrario empezaba a elegir y se alternaban hasta agotar los jugadores. Una vez hechos los dos grupos, se sorteaba, y el grupo que perdía se colocaba en círculo cogiéndose de las manos y con la cara y delantera hacia dentro. El otro equipo quedaba libre. El juego consistía en que los líderes tenían que montarse, cabalgar, sobre cada uno de los del círculo. Estos tenían un vigilante, el líder que había elegido al principio, llamado «la madre», cuya misión era impedir que montasen en sus compañeros, y si montaban, que no dieran con los

pies (o un pie) en el suelo porque entonces perdía el otro grupo. «La madre» era, generalmente, el más rápido y listo. El mayor mérito era montarse en «la madre», cosa excepcional que alguno conseguía. Entonces «la madre» le tenía que llevar a cuestras hasta el sitio convenido previamente, y los que estaban montados se bajaban y volvían a montar con el «sobo» correspondiente. Cuando alguno de los jinetes tocaba el suelo, el equipo perdía y tenía que hacer de caballito, y así sucesivamente.

El Borriquillo o Borriquillo Ringao

También se hacía con dos grupos de chicos de unos seis miembros cada equipo, casi siempre un poco mayores (de diez a catorce años), ya que era un juego un poco bruto.