

Juegos de ayer para la gente de hoy

Nombre del juego: A LA UNA ANDA LA MULA
Número de participantes: Indefinido
Lugar donde se puede desarrollar: LA CALLE
Materiales que se utilizan NINGUNO
Descripción del juego Se coloca a quien le toque como para ser saltado (agachado sin doblar las rodillas), los demás van saltando, sin tocarle con el cuerpo, excepto cuando la situación lo requiera si manda la canción, y cantando: A la una anda la mula, a las dos sale el sol, a las tres san Andrés, a las cuatro brinca el gato, a las cinco el perro pinto, a las seis merendéis, a las siete bizcocho, y a las ocho cara mocho.

(Si alguien le toca se pone)

Otras versiones

*A la una anda la mula,
a las dos el reloj,
a las tres San Andrés,
a las cuatro el mejor salto,
a las cinco un pellizco,
a las seis merendéis,
a las siete un cachete (haciendo el gesto),
a las ocho un bizcocho,
a las nueve alza la bota y bebe*

A la una anda la mula,
a las dos el reloj,
a las tres desperté,
a las cuatro brinca el gato,
a las cinco san Francisco,
a las seis merendéis...
(saltando uno tras otro y colocándose)

*A la una anda la mula,
a las dos el reloj,
a las tres san Andrés,
a las cuatro brinca el sapo,
a las cinco el mejor brinco,
a las seis sin manos y sin pies,
a las siete Martín culada,
a las ocho mi bizcocho
(se ponía un pañuelo sobre el lomo y los siguientes no debían tirarlo,
cada uno que saltaba iba añadiendo su pañuelo)*

A la una anda la mula,

a las dos el reloj,
a las 3 San Andrés,
a las 4 brinca el gato,
a las 5 el perro pinto,
a las 6 merendéis,
a las 7 dame un cachete (o planto carabuchete),
a las 8 un bizcocho (o le recojo),
a las 9 alza la bota y bebe,
a las 10 vuelve a beber,
la 11 le pica el conde,
a las 12 le responde,
a las 13 ya amanece,
a las 14 ya es de día,
a las 15 mala guía,
a las 16 en la huerta del monje hay peronjas (o madejas peronjas) ,
a las 17 en la huerta de los frailes hay perales,
a las 18 Martín culada,
a las 19 más arrecalcada,
a las 20 qué te parece (o un pan caliente),
a las 21 allá arribita, arribita, hay una montañita, en la montañita un árbol, en el árbol una rama, en la rama un nido, el nido tenía tres huevos, blanco, negro y colorado. Por coger el blanco, me puse cojo y manco, por coger el rojo, cojo y manco y tuerto, y por coger el colorado, cojo, tuerto manco y descalabrado, (o comí una aceituna),
a las 22 comí un caracol ,
a las 23 perros y gatos echan a correr
(el que se quedaba iba a pillar a otro que era quien después se la quedaba)