

VSM

the best of Spain

Revista de Historia, Ciencia y Arte



Año XIV Número 27 julio de 2024

VSM the best of Spain

EN INTERNET: www.vegadesantamaria.com

LOS JUEGOS DE LA INFANCIA EN VEGA DE SANTA MARÍA:
RECUERDOS DE NUESTRA NIÑEZ.



La plaza de Vega de Santa María cubierta de nieve.

Encuentra aquí tu alojamiento rural, donde el descanso y el confort van unidos en: www.casasdelarealeza.es Una web hecha para ti.

¡Ven a vernos y disfruta de la historia de esta Villa!

Cada vez más gente nos visita en VEGA DE SANTA MARÍA
NUESTRO PUEBLO LÍDER EN ALOJAMIENTOS RURALES

VSM, the best of Spain.

Revista de Historia, Ciencia y Arte

Edita: SAT AGROVEGA

Director:

Francisco Javier Jiménez Canales

DL: AV91-2011 ISSN: 2174-7474 ISSN-e: 2444-765X

contacto@vegadesantamaria.com

www.vegadesantamaria.com

Consejo de redacción: Junta Directiva de SAT AGROVEGA

Precio del ejemplar: 4 euros.

Periodicidad: 2 números al año

Realizada para la difusión de la actualidad de Vega de Santa María, su historia, sus gentes, su arte y la ciencia que encierra esta localidad castellana y este enclave rural testigo de nuestro tiempo y de nuestra cultura.

Esta revista habla de tradiciones, de costumbres, de nuestro pasado reciente y también de futuro. Es fruto de investigaciones y de conocimientos que pretendemos que queden sobre el papel para ser transmitidas a nuestros descendientes y que sirva como puerta de entrada hacia una historia realmente grande: La de nuestra Villa, que al conocerla tendremos más razones para admirarla y de hecho quererla, como la amaron nuestros antepasados.



Al lado de este coche antiguo se adivina un SEAT 600.

Los primeros coches que veíamos en Vega de Santa María. Hoy las calles están llenas.



Sumario

Editorial	4
Los juegos de infancia en Vega de Santa María	6
Estás en un pueblo.....	15



Puedes consultar nuestra Revista en Internet en
www.vegadesantamaria.com

QUERIDO LECTOR:



Hablamos de nuestra niñez.

No he vuelto a ver jugar a los niños a los juegos con los que nosotros nos entreteníamos. La vida ha ido cambiando, dejando arrinconados a los juegos en la calle. Muchas veces he visto en las escuelas el intento de recuperar algunos de los juegos infantiles que han caído en desuso. Y es verdad que algunos son iguales, sobre todo los de las niñas, que se aprendían en la escuela y siguen los docentes esforzándose por aflorar aquellos juegos infantiles que arrastraban canciones y se cantaban jugando. Algunos de ellos son los mismos: La goma, la comba ... Otros han ido desapareciendo y de esa práctica ya nada queda, tal vez porque eran más violento, más de chicos aselvajados y sin miedo a nada, ni precaución ni normas sensibles.

Los juegos de los niños de Vega de Santa María, tenían mucho que ver con el medio donde se realizaban: A ver que otros pueblos tenían el Barrero como tobogán, donde nos dejábamos los pantalones y las zapatillas. Que otros pueblos podían cruzar con el hielo el Bajo Redondo. Que otros pueblos tenían el Palacio para subirse a sus paredes. Que otros pueblos poseían un saliente en el zócalo de la casa del médico, para cruzarse la fachada con la cara pegada a la pared...

Esos juegos ya no volvieron tampoco, pues las siguientes generaciones, ya tenían balón para jugar en las eras de hierba y otros medios, para no tener que buscar los juguetes en el campo o fabricarlos con las rejas de los agricultores, como ocurría con la tanga de los santos.

Desde la salida de la escuela por la tarde, a merendar y a hacer los deberes y luego, enseguida, a bajar a la plaza donde nos encontrábamos para echar unas horas sin cansarnos de jugar a aquellos juegos que pretendemos que no queden en el olvido.

Por eso, la Revista VSM, dedica este número a los juegos de los niños que disfrutamos en una época donde los balones escaseaban, las bicicletas también y para entretenerse había que inventarse en entretenimiento... ¡Y vaya si los conseguíamos! Éramos esa última generación de juegos tradicionales, ancestrales diría yo, y felices, también felices, sin producir ninguna desgracia y sin mayor perjuicio que las zapatillas desgastadas y la ropa rota en algunos casos.

Niños inmunizados contra las alergias, las gripes, los catarros, sólo recuerdo un ataque de sarampión, tras el estreno de una obra de teatro que nos iba a llevar a una excursión a El Escorial, con el maestro don Tomás.

Niños atletas que jugaban a los indios y vaqueros, subiéndose a las pilas del pozo, entonces sin tapa. Niños de record, que corrían a buscar, a pillar, a esconderse en un escenario que a veces, era por todo el pueblo. Niños que se subían a los remolques con los tractores en marcha. Niños que inventaron en el portalillo el fútbol sala, en las charcas la pesca deportiva de ranas. Niños que fabricaban arcos y flechas. Niños que jugaban al aro cuando tocaba o a tren con las parras del arranque de los melonares... Niños que no volaban porque no tenían alas.

Llega la hora de leer como éramos de pequeños y de recordar momentos felices que dejamos atrás según íbamos pasando por la vida. Es la hora del recuerdo para que no se olvide aquel tiempo y para que quede constancia de los juegos que nos hicieron felices y que no deben perderse.

Vuelve tu mente para atrás y recuerda. Yo deseo que te lo pases bien, leyendo este espacio en este número de la REVISTA VSM The best of Spain.

Disfrutemos juntos del pasado inolvidable que estuvo plagado de momentos felices. Los niños de Vega de Santa María, supieron muy bien divertirse en nuestro pueblo, cuando la plaza vibraba por el alboroto y la alegría de los más pequeños.

¡Aquella feliz niñez!

Vega de Santa María, 1 de julio de 2024

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Francisco', with a stylized flourish underneath.

Francisco Javier Jiménez Canales

Los juegos infantiles en Vega de Santa María.

FJJC

Los Juegos de nuestra infancia.

LOS MAYORES QUITAN A LOS PEQUEÑOS.

Todos los que hemos pasado nuestra infancia, o parte de ella, en Vega de Santa María, recordamos la frase de “los mayores quitan a los pequeños”. Solía aplicarse para establecer una regla de aprovechamiento sobre el juego de pelota en el frontón: vamos, que cuando estaban jugando los niños a la pelota y llegaban los mayores, había que despejar la cancha e irse a jugar a otro lado, ya fuera el juego chico, que así se denominaba a la otra pared de la iglesia a la izquierda de la puerta o se cambiaba de juego. Era una ley no escrita, pero se aplicaba desde antaño y así siguió en aquellas generaciones que nos precedieron

La frase, seguramente era heredada y cada generación la aplicaba en beneficio de sus propios intereses para hacer valer los derechos del frontón. Así, haciendo memoria rápida, se puede señalar que, a principios de los setenta, había una generación de mozos como Segundo, Nano, Luisisto, Enrique,

Román, Maximito, José y otros que quitaban del juego a Pifa, Chuchi, Maxi, Chano, Pepito, Pepe y demás que, mediados los años setenta, desplazaban a Juan Carlos, Lauren, Miguel Ángel, José Luís, José María, Pedro,

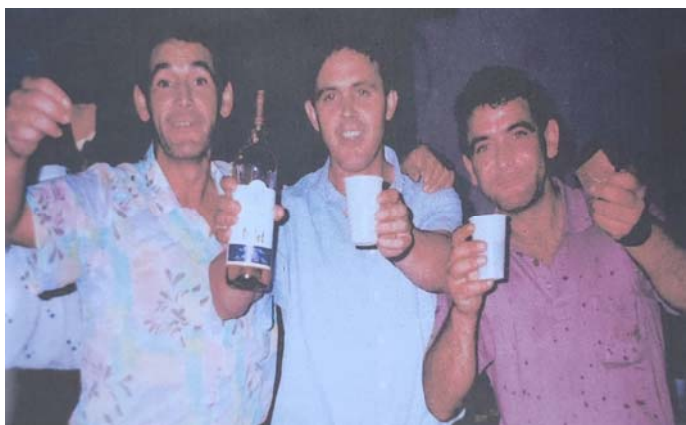


Luís Manuel y otros más, que pasados los años mostraban su supremacía sobre Arturo, Fernando, Horacio, Isidro y Santiago, que disputaron el orden del juego a finales de los

setenta a Andrés, Juan Antonio, Juan Carlos, José Andrés, Nico, José Carlos, Javi, Víctor Carlos, Ángel Luís, Pedro Antonio y Javier entre más, que aplicaron el mismo dicho a Ina, José Ignacio, Adrián, Ignacio, Ángel Luís, Carlos, Toño y su primo Jose, Pedro, Juan Mari, Pedro Luis y demás, que a su vez entrando en los ochenta se adelantaban a Jandro, Antonio José, Gustavo, Luís José, Guillermo, Luis José “grande” y su hermano Mario, Luís Jesús y su hermano Oscar, Benjamín, Luisito, Juanjo, Juanjito, Chulin y Alonso, Julio y Fran, Oscar y Emiliano, Rubén y su hermano Oscar, Mariete, David, Iván y los tres hermanos Oscar, Chema y Nacho, Javi el de la plaza y aquellos Josu y Gorka y otros muchos más.

Generación tras generación, en la Vega siempre existió para el juego de pelota y disfrute del frontón la regla establecida y no escrita de “Los mayores quitan a los pequeños”.

ARTURO Y YO, Y UNO DE PORTERO.



Entre los juegos de los niños más comunes ha sido siempre el fútbol. Este deporte consiste en el enfrentamiento de dos equipos que se disputan un balón para colarlo en la portería del contrario. Los partidos entre la Vega y Velayos en la modernidad, han tenido un morbo especial y una rivalidad

contrastada, como si de un Madrid - Barça se tratara, en un campo de hierba, aprovechando el pasto de las eras, y con unas piedras o palos semirectos, unidos por un larguero que no pasaba de ser más que una cuerda que los unía.



Pero lo típico y contractual de este juego de máximo esplendor era cuando en la plaza de la Vega, treinta años atrás, las porterías las constituían un árbol inclinado hacia la esquina del juego chico de la iglesia, y ésta misma esquina, en el córner de la plaza por un lado, y por otro un árbol y una piedra, esta sí, frente al frontón.

Los equipos estaban claros y su selección se hacía rápidamente, atendiendo a las siguientes reglas: Horacio dictaba la alineación de un equipo: “Arturo y yo y uno de portero”. El otro equipo lo formaban todos los demás. Nadie se quedaba sin jugar. Las chicas también jugaban. Siempre se hacía llegando la noche, al final de la tarde, antes de la cena. Los goles subían al marcador por consenso. La duración del partido era quien antes llegara a diez tantos. Podría prorrogarse hasta doce o quince, si el equipo de Arturo y Horacio iban perdiendo. Cualquier imprevisión se resolvía en el momento.

Con estos antecedentes se forjó la cantera del exitoso equipo que luego entrenara Fernando y que tantas tardes de gloria y días felices cosechó para la Vega. Pero no olvidemos tampoco, que trasladado este juego al escenario del Portalillo de las escuelas, se constituyó en el primer antecedente del que luego fuera conocido como el “fútbol sala” o “fútbrito”, que hoy tiene hasta una Federación deportiva. ¡Lo que hay que ver! Toda la vida practicando y ahora se creen que lo han inventado ellos.

EL JUEGO DE LOS SANTOS

Los “santos” eran llamados a la imagen que presentan las cajas de cerillas de cuarenta fósforos, que fabricaba “Fosforera española” y que usan los fumadores para encender sus cigarrillos. El nombre deriva de la costumbre popular en esta tierra, de denominar a una imagen sin definir, con el genérico “santo” al identificar cualquier dibujo impreso en papel, con la más conocida costumbre de colocar imágenes de Santos religiosos en los libros que usaban nuestros mayores para el colegio.

Una vez cortado este dibujo, se apostaba con él, colocándolo en el centro de un círculo de unos dos metros de diámetro.

Se jugaba con una “tanga”, que era un trozo de hierro plano, procedente de alguna reja del arado, con una parte afilada y de pequeño tamaño, sobre los siete u ocho centímetros por cada arista. Había también tangas de piedra, algunas redondas, muy cotizadas.

El orden de comienzo lo establecía la cercanía de la tanga, tras tirarla hacía una raya trazada sobre la tierra.

El juego consistía en sacar el “santo” con la tanga del círculo, tras lanzarlo sobre el dibujo impreso, por turnos, hasta que se salía y el jugador que lo conseguía ganaba este mismo “santo”.

También había “santos” de imprenta que se vendían en el bar de la Cari.

Los chicos solían llevar encima siempre su tanga y sus santos, - con el consiguiente desgaste del pantalón-, para estar siempre dispuestos al juego.

Una variedad era “jugar a matar”. Consistía en que un jugador lanzaba su tanga hacia delante y el rival detrás, tiraba con la intención de chocar la contraria con la suya. Y así sucesivamente, hasta conseguir el objetivo.



EL TREN

¡En la Vega no hay tren! Pero sus calles han visto perfectamente como llegado octubre los chicos jugaban al tren con las parras de sandía cuando se cortan los melonares.

A falta de juguetes, la imaginación de los más pequeños alcanzaba límites insospechados. El juego del tren consistía en atar las parras de sandía o melón, -que esta tierra de melonares- formando una larga liana y ser arrastradas a toda velocidad por las calles del pueblo, por dos chicos que

hacían de locomotora, mientras los demás se colocaban en las esquinas en posición de firmes, para que “los vagones” no se rompieran con el roce del edificio, pasando mejor sobre sus tobillos y espinillas. Mientras otros se saltaban el convoy de uno a otro lado, con la habilidad de no pisar el transcurrir de vegetal, mientras se buscaba la siguiente esquina a proteger, hasta finalizar exhaustos en la estación central de la plaza.



EL ARO

Era divertido el juego del aro. Otro de los juguetes imaginativos, sin pilas ni electrónica, fruto de la habilidad de los mayores en construirnos una guía y de algún caldero o latón que se rompía.

El guía era un alambre curvado convenientemente para conducir el aro. Y el aro era el refuerzo circular que llevan los cubos y baldes de latón que unían el lateral con el fondo y que, una vez inutilizados, eran usados por los chicos para jugar a este juego que tenía mucho de competición y de habilidad, consistiendo en hacer rodar el aro conducido por el guía, siempre por el suelo y dirigiéndose convenientemente.

La llegada del plástico hizo desaparecer este juego, al sustituir al latón, y como la normativa CEE, no permite útiles rígidos para el juego, olvídense de encontrar en las

tiendas algo que se le parezca, que como lo pidan, le ofrecerán un “hulahoob”.

LLAMAR A LAS PUERTAS, TIRAR TESTAJOS.

Llamar a las puertas y esconderse para que no hubiera nadie cuando saliera el dueño, arropados por la oscuridad de la noche, era una de las aficiones que iba por modas y por épocas.

El grupo de gamberretes solía darse unas carreras por el pueblo practicando esta broma consistente en pulsar el timbre, golpear el llamador y salir corriendo u ocultarse que a algunos molestaba y otros no se tomaban tan a mal.

Pero una de las gamberradas menos toleradas era la de tirar testajos. El testajo era el resto del cántaro cuando se rompe la boca, el asa, o la parte superior y se destina a la basura por inútil. Pero los mozos, si encontraban estos restos en los basureros, ya tenían diversión: se buscaba el objetivo, que solía ser una de las casas con doble puerta, y con la de arriba abierta, propiedad de un dueño refunfuñón y malhumorado si le había y allí, sobre el portal se lanzaba con fuerza y estruendo el testajo, que a veces iba lleno de las peores sustancias imaginables, que lograban fastidiar a la víctima, entre el alborozo y regocijo de los gamberros.

Las puertas ahora son blindadas, tienen mirillas y porteros automáticos, ya no hay cántaros que se rompan de tanto ir a la fuente y también faltan jóvenes a los que podamos llamar gamberros.

LOS CAJONES

En la plaza, el suelo del frontón, desde que era de cemento -uno de los primeros de la provincia, hacia 1968- existían en el suelo unas maderas incrustadas para evitar que este se agrietase con la dilatación, que formaban unos cuadrados que los chicos denominaban "cajones". En el frente del frontón. éstas tablas eran cuatro líneas que aprovechaban los jugadores para realizar el interesante juego de los "cajones", variedad ésta de pelota a mano, tan entretenida y disputada como pueda ser la principal. Nos hacía divertir mucho y nadie la olvidará tras este recuerdo de niñez que tanto significado para todos nosotros cuando fuimos niños.

quien fallase se colocaba en el último. Ganaba quien permanecía en el primer cajón más tiempo, dominando el juego y mandando en cada saque, pero el que perdía, que se colocaba el último cajón y a la tercera vez, tenía que cumplir el castigo de lanzar la pelota contra el frontón mientras que los demás chicos la recogían y lanzaban contra su espalda un pelotazo. el que fallaba otras tres veces en el objetivo de darle, se colocaba en el frontón para recibir el castigo.

Así nació la mejor forma de buscar recursos a la arquitectura y crear un juego divertido y animado, con una pincelada de crueldad juvenil, que educaba y curtió. Tenía muchos adeptos y servía para formar física y mentalmente con las picardías y habilidades del juego a los jugadores.



Cada jugador se colocaba en un cajón, que además estaban numerados por orden contiguo, partiendo desde la puerta de la iglesia. El primero sacaba y correspondía dar a la pelota, al titular del cajón donde botaba. Podía echarla hacia cualquier otro cajón y

Nunca nadie, como en la Vega, ha sabido adaptar en entorno físico a sus juegos y ahora es difícil explicar a los que no lo saben, que la montaña rusa más divertida estaba en las cuevas de "el Barrero", la piscina olímpica más importante era el pilón del "caño

grande” o el artesiano, la pista de patinaje mejor adaptada eran “las charcas de abajo” cuando se vaciaban para limpiarse, y el circuito de escalada mejor planificado eran las paredes del palacio, previo paso por superar el recorrido sobre las fachadas de la casa del médico, andando pegados cara a la pared, sobre las aristas del borde del zócalo de 6 centímetros de saliente sobre el fin del cimientto, a un metro de altura del suelo, ayudándose de las puntas de los dedos.

TIRO CON ARCO.

Jugar a los indios lo han hecho todos los niños de esta parte del mundo. En la Vega los chicos fabricaban arcos y flechas usando las mimbres que cortaba del río tío Félix, para manufacturar sus aguaderas y cestos. Solo había que buscar por los basureros una cuerda y la confección de las armas de juguete estaba hecha.

Lo más divertido era cuando por esos basureros lo que aparecía era un paraguas viejo. De él se sacaban las varillas y con una, uniendo la cuerda o hilo resistente a cada punta, se hacía el arco. Luego a otra de las varillas se le afilaba, machacando primero y frotando después, contra una piedra una punta, hasta conseguir un óptimo punzón que, una vez propulsado por el arco, fuera capaz de clavar sobre la madera.

A continuación había que buscar una botella de plástico tirada en los basureros, -las de vinagre eran las óptimas, pues tenían asa y no eran muy rígidas- se la colgaba llena de agua del caño grande, en una puerta de madera de una casa vieja y se lanzaban sobre ella, a regular distancia, las magníficas flechas metálicas que atravesaban el plástico

y al ser retiradas vertían un choro del agua de dentro. ¡Vamos!..., que los cueros de vino de los espadaños de don Quijote, mucha similitud aportaban a aquellos flechazos certeros que terminaban con la botella hecha un colador.

EL PEÓN

El tradicional juego de la peonza no era extraño entre los chicos de la Vega.

El juego consistía en lanzar un peón haciéndole girar y cogerle con la palma de la mano, empleando la hábil técnica de hacerle subir entre los dedos corazón y anular abiertos, aprovechando el impulso de la palma de la mano al ser cerrados. Sobre la propia palma giraba y era lanzado contra los peones de los demás compañeros, que se encontraban en el centro de un círculo de unos dos metros de diámetro. Si al lanzar el peón en el choque contra los otros, estos salían fuera del círculo, ya había ganador.



LA MAYA

Era una derivación del escondite. Consiste en que un chico la liga y se coloca en la farola de la plaza con los ojos tapados, mientras los demás se esconden por los alrededores, mientras el que la liga realiza una cuenta hasta veinte o más y termina con el aviso "allá voy". Mientras va encontrando y relatando en alto el nombre de cada uno de

los descubiertos sobre la peana de la farola la quedará el primer descubierto si antes no llega uno de los escondidos y sobre los escalones de la farola dice en vos alta "alza la Maya, por mi y por mis mis compañeros y por mi el primero". es ese caso, el que la ligaba debe repetir de nuevo.

EL RESCATE

Con dos grupos de muchachos, divididos por la elección de los dos capitanes propuestos, comienza una competición donde unos se colocan en la "casa" que es un recinto acotado y que tradicionalmente se localizaba en la zona sin empedrar de la derecha del frontón, en la acera de las casas y desde donde se partía corriendo a toda velocidad, sorteando contrarios, mientras los del otro equipo trataban de capturarlo. Si lo conseguían, le colocaban en la farola custodiado, hacia donde tenían que correr

sus compañeros para rescatarlo tocando su brazo estirado, señal esta que significaba la libertad del capturado que corría a refugiarse de nuevo en la casa.

Con todos los miembros de un equipo cogidos, se cambiaban las tornas y el grupo de captura pasaba a ser el que se adueñaba de la casa.

A veces, se formaban unas filas muy largas de capturados, estirando sus brazos al límite de lo posible, formando una muy larga cadena, que oscilaba para buscar la mayor facilidad de ser rescatado, como última posibilidad para ganar el juego.

Aquellas noches de verano fueron memorables, combinando el juego de la MAYA y el RESCATE, siendo esos juegos los preferidos de una chiquillería muy numerosa en los años setenta y ochenta del pasado siglo.



LA CALVA

Más que para chicos era un juego para los más grandecitos, pero por su importancia, lo recogemos aquí, pues se ha practicado en épocas entre finales de primavera y verano, cuando los días son más luminosos y las tardes más largas.

La calva es un palo de encina, curvado en

pactado a cuantos aciertos va cada competición.

Grandes calveros han dado esta tierra y estupendas tardes de entretenimiento y afición se han vivido en la Vega, de la que algún recuerdo aún queda, al llegar las fiestas patronales de agosto.



ángulo de unos 135° , que se coloca a unos 21 pasos de una raya de tiro, tras la que forman en hilera y orden de tirada los participantes que lanzan una piedra de forma cilíndrica o hierro hueco, relleno de arena, de igual forma, de unos 20 cms de longitud y 8 o 10 de diámetro, que describe una parábola en el aire con el objetivo de caer sobre la calva. Cuando esto se logra el "calvero", que hace de arbitro, grita: "calva" y el tirador gana, anotando un tanto que previamente se ha

LOS JUEGOS DE LAS NIÑAS

A los juegos de los chicos, les salían la alternativa de corros de chicas que se entretenían con el "TRUQUE" (conocido como RAYUELA en otros lugares) donde se dibujaba sobre la tierra una "muñeca" dividida en varios cajones obre los que saltaba cantando, tras lanzar una piedra que determinaba el orden de los saltos y pasos que se daban sobre el dibujo geométrico.

La TABA, era otro de los interesantes juegos de chicas, donde se mostraba la habilidad y sincronización del juego, para lo que se usaban unos huesos de la articulación de la pata del cordero -el astrágalo en el humano-, y que consistía en lanzarlos y recogerlos con orden alternativo, mientras se recitaban cancioncillas que determinaban la duración de las habilidades.

Cada cara de las tabas, tenía un nombre: hoyo, taba, pico y fondo, haciendo alusión a los dibujos que representa la morfología del hueso. Determinado por la jugadora sobre que cara del hueso va a participar, las lanza y si al caer coinciden con la forma escogida, comienza el recital hasta que se pasan todas las caras con la formula del recitado. Ganaba la jugadora que recorría antes todas las caras de todas las tabas.

El juego de la GOMA: Era en el comercio de Fabián y Procopia, donde se compraron las últimas gomas para los juegos de las niñas. Se trata de una goma elástica, las que se venden para ajustar a la cintura aquellas vestimentas que lo necesitaban.

Se colocaban sobre los tobillos de dos jugadoras que formaban enfrente, los lados cortos del rectángulo dibujado por la goma, sobre el que una saltadora jugaba cogiendo con sus pies los laterales elásticos y formando difíciles rombos geométricos que sólo ellas entendían y de los que los chicos siempre fueron incapaces de practicar. Mientras se pasaba uno y otro juego, aderezado con canciones, se iba subiendo la goma hacia las pantorrillas, las corvas, la cintura y así hasta que perdía la saltadora produciéndose el relevo de la jugadora.

A la COMBA se jugaba con una cuerda que sujetaba por un lado una jugadora y por otro se ataba a la reja de una ventana, cuando no había dos chicas que quisieran dar a la cuerda, para que suscribiera una elipse en el aire. Sobre esa elipse se metían las chicas saltado para que la cuerda no chocara contra sus tobillos, ya que si la daban con el pie perdían y se tenían que poner a darle a la cuerda.

Las chicas, en fila, entraban cantando, saltaban sus pasos y salían por el lado contrario, sin fallos y errores que sólo se producían al ir aumentando la velocidad de la cuerda.



Las muñecas de trapo con el pelo de hilos de lana, siempre fue el denominador común de generaciones de niñas que jugaron felices antes de que llegaran las novedosas Barbys y esas otras que lloran, hablan y hacen pis... pero, aparte de esos juegos diferenciados por sexos, se puede afirmar que las niñas siempre han jugado con los chicos en la Vega, sin que haya habido nunca una marginación, rechazo o discriminación que tan polémica resulta en nuestros días.

MUSEO DE ESCULTURA AL AIRE LIBRE VSM



VEGA DE SANTA MARIA - ÁVILA

Entrada libre. Abierto todo el año

Mas información:

<http://www.vegadesantamaria.com/MuseoVSM.htm>





APARTAMENTOS RURALES

ABADÍA DEL MARQUÉS

**Travesía Ginebra nº1 - Vega de Santa
María (Ávila) Tfno: 639 218 601**

www.abadiadelmarques.com



“Para el mejor descanso

