

FUENTESOTO

<http://www.a-segovia.com/fuentesoto.htm>

<http://www.fuentesoto.com>

UBICACIÓN

Situado al norte de la provincia de Segovia cerca de Sacramenia

COMO LLEGAR

Desde Madrid.-

Salida de Madrid por la A-1 (carretera de Burgos)

- Incorporación a la SG-205 en Cerezo de Abajo hasta Cantalejo
- Incorporación a la CL-603 en Cantalejo sentido San Miguel de Bernuy
- Incorporación a la V-2425 en San Miguel de Bernuy hasta Fuentidueña
- Incorporación a la V-2426 en Fuentidueña hasta Fuentesoto
 - 159.2km / 2h. 7m.

Salida de Madrid por la A-6 (carretera de La Coruña)

- Continuación sin desvío por la AP-6 hasta San Rafael
- Incorporación a la N-603 en San Rafael hasta Segovia
- Salida de Segovia por la CL-601 (carretera de Valladolid)
- Incorporación a la CL-603 sentido Turegano hasta San Miguel de Bernuy pasando por Cantalejo
- Incorporación a la V-2425 en San Miguel de Bernuy hasta Fuentidueña
- Incorporación a la V-2426 en Fuentidueña hasta Fuentesoto
 - 174.07km / 2h. 31m.

Desde Segovia.-

- Salida de Segovia por la CL-601 (carretera de Valladolid)
- Incorporación a la CL-603 sentido Turegano hasta San Miguel de Bernuy pasando por Cantalejo
- Incorporación a la V-2425 en San Miguel de Bernuy hasta Fuentidueña
- Incorporación a la V-2426 en Fuentidueña hasta Fuentesoto
 - 82.4km / 1h. 27m.

Desde Valladolid.

- Salida desde Valladolid por la CL-601 (carretera de Segovia) hasta Cuellar
- Incorporación a la SG-223 en Cuéllar sentido Peñafiel
- Incorporación a la V-2231 sentido Escarabajosa de Cuellar hasta Fuentesauco de Fuentidueña
- Incorporación a la V-2423 en Fuentesauco de Fuentidueña hasta Fuentidueña
- Incorporación a la V-2426 en Fuentidueña hasta Fuentesoto
 - 60.4km / 1h. 47m.

Desde Cuellar

- Salida desde Cuellar por la SG-223 (carretera de Peñafiel)
- Incorporación a la V-2231 sentido Escarabajosa de Cuellar hasta Fuentesauco de Fuentidueña
- Incorporación a la V-2423 en Fuentesauco de Fuentidueña hasta Fuentidueña
- Incorporación a la V-2426 en Fuentidueña hasta Fuentesoto
 - 40.4km / 1h .09m.

FUENTESOTO

HISTORIA

Exactamente no se sabe en que fecha se fundó lo que hoy es Fuentesoto. Seguramente alrededor del año 943 que fue cuando comenzaron a aparecer núcleos de población en esta zona de la provincia de Segovia. Fuentesoto pertenece a la denominada "Comunidad de Villa y Tierra de Fuentidueña" formada por 21 municipios.

Pueblo de 171 habitantes que siempre se ha llamado así, aunque a veces separado, e intercalando el artículo "el" entre las dos partes del nombre compuesto: Fuente el Soto, que significa manantial en el soto. A su Ayuntamiento se ha agregado Tejares.

MONUMENTOS Y EDIFICIONES EMBLEMÁTICAS

- [La iglesia de San Pedro Apóstol que todavía conserva algunos fragmentos de época románica.](#)
[Abre sólo al culto, posibilidad de visitar pidiendo la llave.](#)
- [La ermita de San Vicente de Pospozuelo, fue la iglesia de este sitio ahora despoblado; ha sido restaurada hace poco .Tiene un excelente ábside con cuatro columnas a modo de contrafuertes y tres ventanales que tienen capiteles donde abundan las figuras de carácter fantástico, como parejas de grifos.](#)
[Abre sólo al culto, posibilidad de visitar pidiendo la llave.](#)
- [Restos del ábside una ermita románica en el cementerio.](#)
- **Bodegas subterráneas**, privadas, como en casi todos los pueblos de la zona..

FIESTAS

- **San Vicente**, fiesta mayor, el segundo fin de semana de agosto.
- **San Pedro Apóstol**, 29 de junio, es el patrón del pueblo.

FOLKLORE, COSTUMBRES Y TRADICIONES

- Durante la fiesta de San Vicente se celebra una romería, en la procesión se baila a la Virgen y se palotea; el viernes por la noche se ilumina el pueblo con 6.000 velas "Procesion de los Faroles": El día 14 de agosto de 2004, sábado, se celebró por segundo año la ya tradicional Procesión de los Faroles. El recorrido fue desde la Ermita de San Vicente, pasando por la Plaza, y dando la vuelta al pueblo por la Fuente y la Calle Solana para finalizar en la Iglesia, donde a continuación pudimos asistir al concierto del cuarteto "Sforzato". La iluminación de las velas se mantuvo hasta pasada la 01:00 de la madrugada para que todo el mundo pudiese contemplar los rincones tan bien iluminados del pueblo. Este año iluminamos el pueblo con 5.000 velas.... (texto recogido de la pagina web- fotos restringidas en la web)
- 1 de Enero: Los quintos empezaban el año colocando una "escarapela" en su boina, y así, elegantemente vestidos adoraban al Niño Jesús en la Misa de ese día.
- 2 de Febrero: Se realizaba la "corrida del gallo" . También los quintos son los protagonistas de esta tradición en la que corrían tres gallos montados en burros. Al final se subastaban las tres crestas.

FUENTESOTO

- Diana: El lunes de carnaval, los mozos acompañados de orquesta, iban por las casas de las mozas, tocaban y danzaban con ella en la puerta de su casa. Si había varias mozas en casas contiguas se preparaban verdaderos bailes. Terminada la diana los mozos recogían lo que les dieran, huevos, longanizas, etc.
- Mayo: Árbol grande y alto al que se le quitaban todas las ramas, y se dejaba adornada la copa. Se colocaba en la plaza del pueblo el día 3 de mayo y se quitaba el 14 de septiembre.
- San Pedro: Como hoy, se sigue celebrando esta fiesta, el último fin de semana de junio, aunque con el auge de las fiestas de agosto ha quedado, casi, en un segundo plano. San Pedro es el patrón de Fuentesoto.
- 1 de Noviembre: Tradicionalmente se pagaban las Misas que el sacerdote rezaba por los difuntos, con panes llamados "bodigos". El día 1 de Noviembre los monaguillos recogían tal cantidad de bodigos que, después de Misa, eran repartidos entre los niños del pueblo.
- Media Cántara: Cuando los chicos cumplían 16 años, se les consideraba "mocetes" y los mozos viejos iban a cobrar al padre la media cántara de vino, desde este momento ya entraban a formar parte del grupo de los mozos y tenían que aportar su parte de gastos en las celebraciones que realizaban.
- Las Bodas: Eran verdaderas fiestas que duraban tres días. Aunque las celebraciones empezaban antes del casamiento. La novia celebraba la enhorabuena con los mozos del pueblo, el día de la segunda amonestación. Invitaba a todos a pastas y una copita de anís. Cuando el novio era forastero tenía que pagar "la botifuera", una merienda para todos los mozos del pueblo. Las bodas duraban viernes, sábado y domingo: El viernes por la tarde los mozos iban a las casas de las mozas que estaban invitadas a la boda a tomar pastas. Se tiraban "cuetes" y había baile por la noche. El sábado era la boda y todo el día estaban de celebración. El domingo era cuando a los novios les uncía y se les hacía arar, se les ataba a los palones del carro, se les ataba a un burro... etc. Por la mañana había chocolate y baile y después de la comida terminaba la boda.
- Rogativas: Procesiones que se realizaban hasta lugares apartados del pueblo para pedir por las buenas cosechas, para que acabara una sequía, o para que cesaran las lluvias persistentes. Solían realizarse durante tres días, los anteriores al jueves de la Ascensión.
- Bendición de campos: El sacerdote acompañado por el pueblo recorría los campos sembrados, pidiendo una buena cosecha para ese año.

Juegos Típicos

- El Escondite.-Es un juego muy simple: uno ponía y contaba hasta cincuenta, mientras los demás se escondían. Finalizada la cuenta, el que ponía buscaba a los demás; si descubría a alguno corría al lugar en el que había contado y decía "Una, dos y tres por fulano (nombre del localizado)". Si, por el contrario, alguno conseguía burlarle, se acercaba a dicho sitio y decía "Una, dos y tres por mí", con lo cual quedaba libre. Si el que ponía conseguía dar a todos, cedía su lugar al primero que había descubierto. Para echar a suertes quien ponía, se situaban todos los participantes en corro y uno de ellos recitaba una serie de frases, mientras que apuntaba a cada jugador. En el caso del escondite solía utilizarse ésta:

Esconde berite, beritón
cien gallinas y un capón.
El capón estaba muerto,

FUENTESOTO

las gallinas en el huerto.
Tú por tú, que salgas tú.

Y el señalado quedaba libre de poner, prosiguiendo la rifa hasta que quedaba uno solo. De esta cancioncilla para rifar procede el nombre de "escondeberite". Otro muy empleado era:

Por las puertas de Mambrú,
botón, botonera,
tabique y afuera

- El pincho o pichi canela.-Era un juego muy sencillo al que se jugaba sobre todo en otoño, cuando todos los chavales andaban por los "praos" cuidando las vacas. A un palo de aproximadamente medio metro se le sacaba punta en uno de los lados y se tiraba a "jincar" (clavar el palo) en el suelo. El oponente, o los oponentes, a su vez, tiraban el suyo para intentar desclavar el primero. Cuando el último participante había arrojado el suyo, el primero desclavaba su palo y tiraba de nuevo intentando desclavar los otros y así sucesivamente. Si alguno conseguía desclavar algún palo, el ganador lo golpeaba con el suyo para mandarlo lo más lejos posible.
- La comba.-Era este el juego más practicado por las niñas de todas las edades. El procedimiento es muy simple: Se sorteaba, por cualquiera de los procedimientos existentes, y las dos que perdían se situaban en los extremos de una cuerda y daban. La cuerda trazaba una elipse que tocaba el suelo ligeramente en un movimiento rítmico, y mientras una o más niñas entraban y saltaban evitando que la cuerda las golpeará. Mientras saltaban cantaban canciones como esta:

Soy la reina de los mares
de los mares vengo a ser.
Tiro el pañuelito al suelo
y lo vuelvo a recoger.
Pañuelito, pañuelito
¡quien te pudiera tener
guardadito en el bolsillo
en un sobre de papel!.
Que una, que dos, que tres
que salga la niña
que va a perder.

O esta otra:

Al pasar la barca
me dijo el barquero
las niñas bonitas
no pagan dinero.
La volví a pasar
me volvió a decir
las niñas bonitas
no pagan aquí.
Yo no soy bonita
ni lo quiero ser
yo pago dinero
como otra mujer.

FUENTESOTO

- El corro de la patata.-El corro es uno de los juegos más sencillos y probablemente el más difundido por todo el país. Presenta numerosas variantes, siendo la más conocida "El corro de la patata". Solía ser practicado por niñas de edades tempranas que agarradas de las manos y en corro van girando a saltitos mientras cantan:

Al corro la patata
comeremos ensalada,
la que comen los señores
naranjitas y limones. Alupé, alupé, alupé
sentadita me quedé.

Otro de los juegos de corro muy practicados era "El conejo".
Una niña se ponía en el centro y las demás daban vueltas cantando:

El conejo no está aquí (y salía la niña del corro)
se ha marchado esta mañana
a la tarde volverá (entraba).
¡Ay, ya está aquí
haciendo reverencia
Tu elegirás
la que te guste más

Y elegía a otra niña del corro, que se ponía dentro y comenzaba otra vez el juego. Posteriormente se practicó este mismo juego pero en el cántico "tu elegirás" se convirtió en "tú besarás", dándose entonces un beso en la mejilla a la escogida.

- El castro o himbo.-El castro era uno de los juegos más practicados por las niñas en todos los lugares. Para jugar se dibujaba en el suelo una especie de cuadrícula con varios compartimentos rectangulares, por los habrá que ir pasando siguiendo un orden. Para ello era necesario un simple trozo de teja plano, una piedra aplanada o incluso una caja metálica rellena de tierra o piedras, que se arrojaba y golpeaba con el pie. La mayor parte del juego se realizaba a la pata coja, golpeando la teja con el pie de apoyo. Se perdía cuando se pisaba raya o la teja quedaba sobre la raya. Una de las variantes era el "piso", que consistía en, una vez hecho el recorrido con la teja, se miraba hacia el cielo con los ojos cerrados y se avanzaba por los cuadros preguntando en cada uno "¿piso?", a lo que las demás respondían "¡no!"; un nuevo paso y la misma pregunta, hasta completar el castro, lo cual suponía haber ganado. Si por el contrario la respuesta era sí, se perdía y pasaba el turno a la siguiente.
- Las Tabas.- Juego que se realizaba con los huesos de la pierna de los corderos y una pita (un guijarro y más modernamente una canica).
- Alfileres.-Consistía en enterrar alfileres en un montón de tierra, que había que desenterrar lanzando piedras. Ganaba el que más alfileres descubría.
- Pelota a mano.-Se jugaba en el frontón del "concejo", especie de plaza que hay al lado del ayuntamiento y la iglesia. La pelota era fabricada artesanalmente y se golpeaba con la mano. Se solía jugar por parejas y al mozo que perdía se decía que le habían "sobao el cordobán".
- Aro.- Rodar un aro procedente de las cubas o los calderos, si era de metal, o de los covanillos si era de madera. Se ayudaban con una guía.
- Osca.- Consistía en arrimar monedas a la pared o a una línea hecha en el suelo para ver quien la dejaba más cerca. Los mayores apostaban dinero, los niños alfileres de los acericos, canicas, pipos de albaricoques, etc.

FUENTESOTO

- Cintillo.- Juego de los quintos que se realizaba durante los bailes. Un quinto se quitaba el cinto y mandaba a los demás lo que tenían que hacer, las posturas que debían adoptar: "un culín", "un tripín", etc., al que no obedeciera le pegaba fuerte con el cinto.
- Tuta, tanguilla o tangano (El Chito).- Es un juego de lanzamiento, de reglamento sencillo, que suscita grandes entusiasmos en sus muchos practicantes. El campo de juego tiene 28 metros de longitud, más lo que ocupe el lugar de lanzamiento. La pista es de tierra batida y lisa y tiene dos metros de anchura; a cada lado hay sendas franjas de un metro de ancho para la seguridad de los espectadores. Bueno, en teoría, el campo de juego es ese, aunque luego se juega, casi, donde sea. La tuta se sitúa a 22 metros del lugar de lanzamiento y a seis metros de ella se colocará un tablón para seguridad. La tuta debe ser de buena madera (encina o roble) y labrada. Su altura entre 15 y 16 centímetros y su diámetro en las bases de 35 mm. y en el centro de 40 mm. Los "doblones", "tangas", "tostones", o "tejos" son de hierro acerado y biselados en toda su circunferencia; su diámetro de 100 mm. y un espesor ascendente de 5 a 10 mm., desde el exterior al centro. Su peso es de medio kilo. La chapa o moneda que se coloca sobre la tuta tiene unas dimensiones de 25 mm., 2 de espesor y un peso de 10 gramos. Los equipos suelen ser de dos o de cuatro jugadores y los "doblones" dos. El Reglamento, redactado de acuerdo con las incidencias del juego. Todo el esfuerzo y la pericia se dirigían a desmontar la chapa de la tuta y que el "doblón" quedase más cerca de la chapa que de aquella. Para eso, el árbitro medía escrupulosamente la distancia. A veces, se daba la situación de "toma", cuando la tuta quedaba debajo o encima del "doblón"; entonces había que separarlos con el otro "doblón". Otras veces, sucedía la "bolsa" o "cama", cuando el "doblón" quedaba más cerca de la tuta que de la chapa y no había, pues, tanto; como tampoco si quedaban a la misma distancia.

GASTONOMIA

- Chuletas de cordero, a la parrilla, con brasas de sarmiento.
- Asado de cordero.
- Bollería: americanos, turcos y magdalenas.

INDUSTRIA, AGRICULTURA Y GANADERIA

- Cereal secano
- Porcino
- Ovino

ESPACIOS NATURALES

- [Siete manantiales municipales \(Tienen un proyecto de la Comunidad de Villa y Tierra de Fuentidueña de hacer una ruta de senderismo que una todos los manantiales\)](#) Vega del arroyo de fuentesoto
- Peña colgada o cueva de la Bruja.- se trata de un paraje de vega, en el que existe una cueva en el interior de una roca..

FUENTESOTO

ESPACIOS DE OCIO Y RECREO

- Frontón, en la pared de la iglesia.
- Pista polideportiva al aire libre.
- Dos parques, uno infantil y otro con zonas de parrillas
- Bodegas típicas

SERVICIOS GENERALES

Bares	Dirección	Teléfono
Asociación San Vicente	C/ Ayuntamiento, s/n Fuentesoto 40.314 (Segovia)	

SERVICIOS PÚBLICOS

	Dirección	Teléfono
Ayuntamiento: Martes tarde y viernes mañana	C/ Ayuntamiento, s/n 40.314 Fuentesoto (Segovia)	921 52 72 25
Médico: Lunes, Miércoles y Viernes	C/ Ayuntamiento, s/n 40.314 Fuentesoto (Segovia)	
Zona Básica de Salud	C/ Sepúlveda, 14 40.237 Sacramenia (Segovia)	921 52 73 19
Autobuses: Línea Segovia-Madrid	Galo-Álvarez	921 44 26 92 921 42 77 05