

CONEXIÓN GALERA

FEBRERO 2025



Fotografía realizada por Amelia Machado



Concurso de relatos breves

Humor

Carta de nuestro gerente : Gonzalo Alonso Sánchez

Sección de juegos: Bridge y canasta

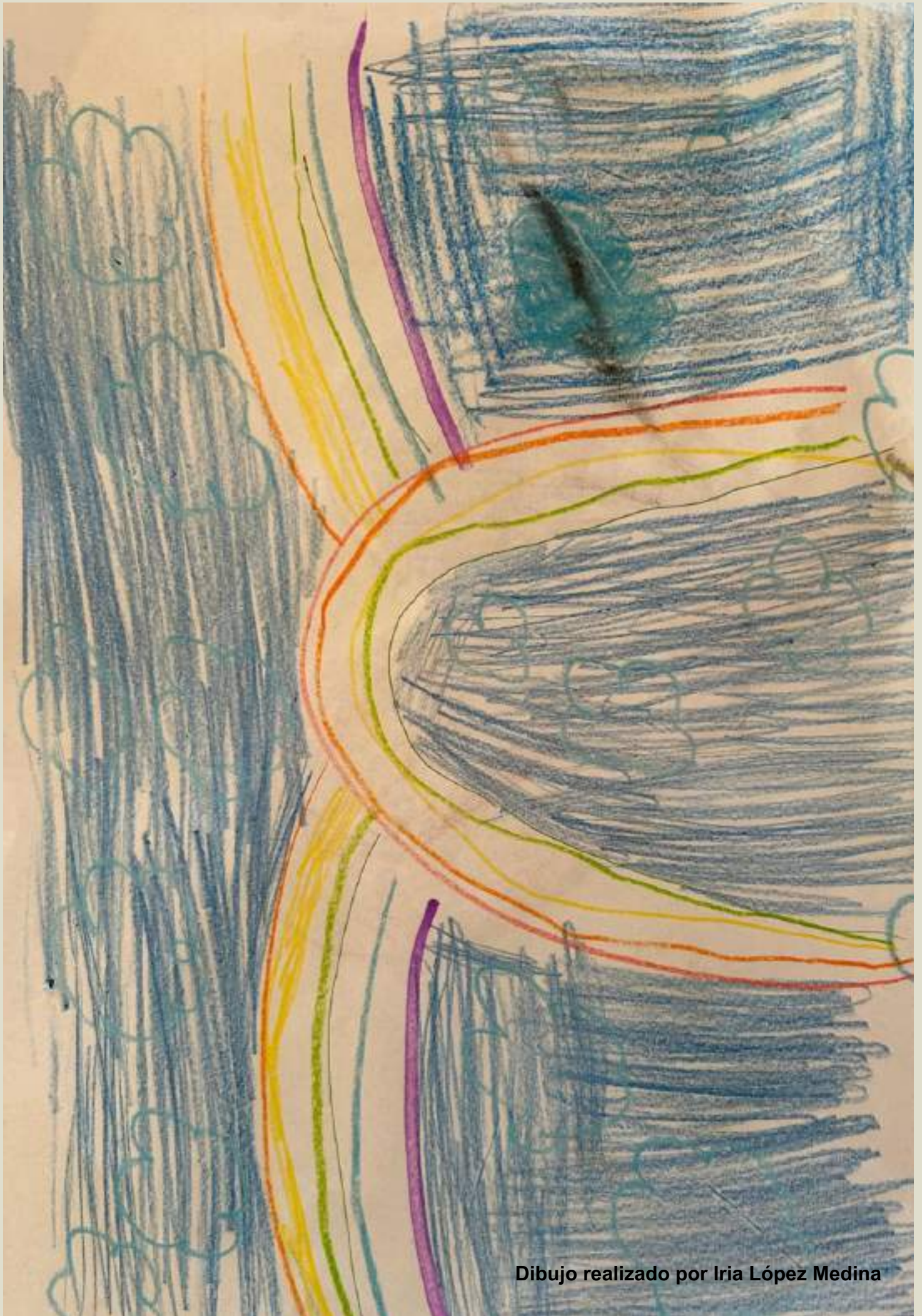
Anécdotas del club

Concurso de fotografía

Deportes

Valladolid, una ciudad con encanto

¿Sabías que...?



Dibujo realizado por Iria López Medina

CARTA DE NUESTRO GERENTE GONZALO ALONSO SÁNCHEZ

Estimados socios.

Hace poco más de un año tuve el honor de incorporarme como Gerente de este club, asumiendo el reto de mejorar su gestión y devolverle la vitalidad que siempre ha caracterizado a La Galera. En este tiempo, hemos trabajado en diferentes áreas con el objetivo de mejorar las instalaciones, optimizar la experiencia de los socios y sentar las bases de un futuro más sólido.

Hasta ahora, hemos intentado cuidar de todos nuestros socios y garantizar que las mejoras sean palpables en el día a día del club. Algunos de los avances más destacados han sido:

Mantenimiento del campo de golf: Se ha renovado el servicio de mantenimiento, logrando una notable mejora en su estado y estableciendo las bases para un salto de calidad aún mayor en este 2025.

Acondicionamiento del chalet social: Hemos optimizado su climatización para garantizar un mayor confort durante todo el año, pensando especialmente en nuestros socios fundadores y en quienes disfrutan de las salas de juegos nobles.

Impulso de las escuelas deportivas: Golf, pádel y tenis han experimentado un relanzamiento sin precedentes, tanto en su estructura social como en su sostenibilidad económica. Esto nos ha permitido invertir en tecnología y mejoras en los espacios, que continuarán llegando a lo largo de este año.

Optimización de recursos: Hemos implementado medidas para garantizar la viabilidad del club a largo plazo, reduciendo gastos sin comprometer la calidad del servicio y estableciendo procedimientos que han hecho nuestros departamentos más eficientes.

El 2025 acaba de comenzar y estamos trabajando en el cierre de varios proyectos que traerán ventajas y beneficios directos para el club y para sus socios. Además, tenemos un plan a medio plazo que busca revitalizar La Galera, devolviéndole el prestigio que siempre ha tenido en Valladolid, adaptando nuestras instalaciones a las necesidades actuales sin perder el valor de nuestra tradición.

La Galera ha sido, es y seguirá siendo el punto de encuentro para familias en Valladolid. Nuestro objetivo es garantizar que abuelos, padres, hijos y nietos sigan compartiendo en este club momentos inolvidables.

Para finalizar, quiero agradecer especialmente al departamento de Ludoteca por la puesta en marcha de esta revista, una iniciativa que espero cuente con el apoyo de toda nuestra comunidad.

Seguimos trabajando para que La Galera sea el club que todos queremos.

Atentamente,

**Gonzalo Alonso Sánchez
Gerente – Club de Campo La Galera**



Fotografía realizada por Camino López Millán

CONCURSO DE FOTOGRAFÍA INFANTIL

El pasado 22 de febrero, celebramos un emocionante concurso de fotografía Infantil/ juvenil, donde los pequeños artistas demostraron su talento capturando momentos únicos.

Felicidades a Amelia Machado, cuyo trabajo ha sido seleccionado como la portada de la segunda edición de nuestra revista "Conexión Galera".

La imagen capturada por Amelia, nos muestra la esencia de la diversión y el espíritu deportivo con una preciosa instantánea de una niña jugando al pádel.

El pádel es un deporte dinámico, emocionante y perfecto para todas las edades. No solo mejora la coordinación y los reflejos, sino que también es una gran oportunidad para compartir momentos inolvidables en la pista. ¡Y esta foto refleja a la perfección esa energía y entusiasmo!

Queremos agradecer a todos los participantes por su creatividad y entusiasmo. Ha sido un placer ver vuestras fantásticas fotografías y el gran talento que hay en nuestro club.

📷 A continuación, les mostramos el resto de fotos de los participantes. ¡Esperamos que las disfruten!



Rodrigo Martín



Luis Garabito



Julia Machado



Lucía Vidal



Carmen García



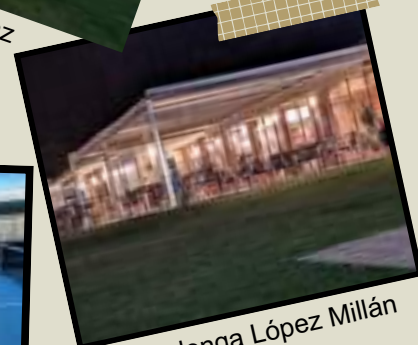
Carmen Garabito



Camino López



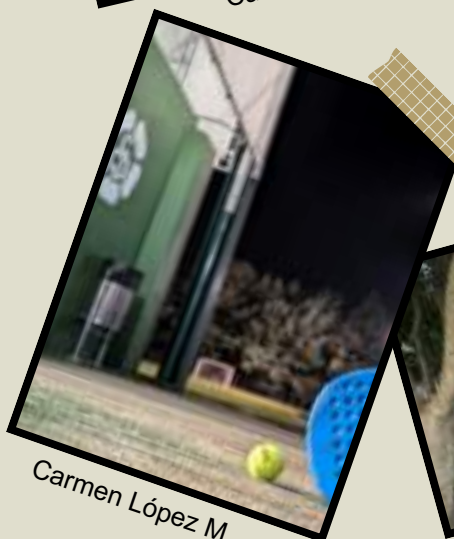
Jaime Sanz



Covadonga López Millán



Pablo San Pedro



Carmen López M.



Diego Sanz



Jimena Lovera

VALLADOLID. UNA CIUDAD CON ENCANTO

Valladolid es una ciudad llena de historia y rincones con anécdotas sorprendentes. Desde su pasado como capital de España, hasta los secretos escondidos en sus barrios y plazas.

Aquí algunas de las curiosidades que quizá no conocías

El gran incendio que cambió la ciudad

En 1561, un devastador incendio destruyó gran parte de Valladolid. La ciudad perdió edificios históricos y tuvo que ser reconstruida con calles más amplias y edificios de piedra para evitar futuras tragedias. Este incendio influyó en la decisión de trasladar la corte a Madrid en 1606, cuando Valladolid había sido capital de España durante cinco años (1601-1606).



Azulejo representativo del incendio de 1561

La Plaza Mayor: La primera de España

La Plaza Mayor de Valladolid es considerada la primera plaza mayor regular de España. Su diseño sirvió de modelo para muchas otras, incluidas las de Madrid y Salamanca. Su origen se remonta a la Edad Media, cuando era una plaza de mercado. Tras el incendio de 1561, fue reconstruida con soportales y edificios de estructura homogénea, algo innovador en su época.



Año 1900. Aún no se había erigido la estatua del Conde Ansúrez. El carro de la imagen es de un aguador que, entre otras cosas, se dedicaba a regar las calles por encargo municipal



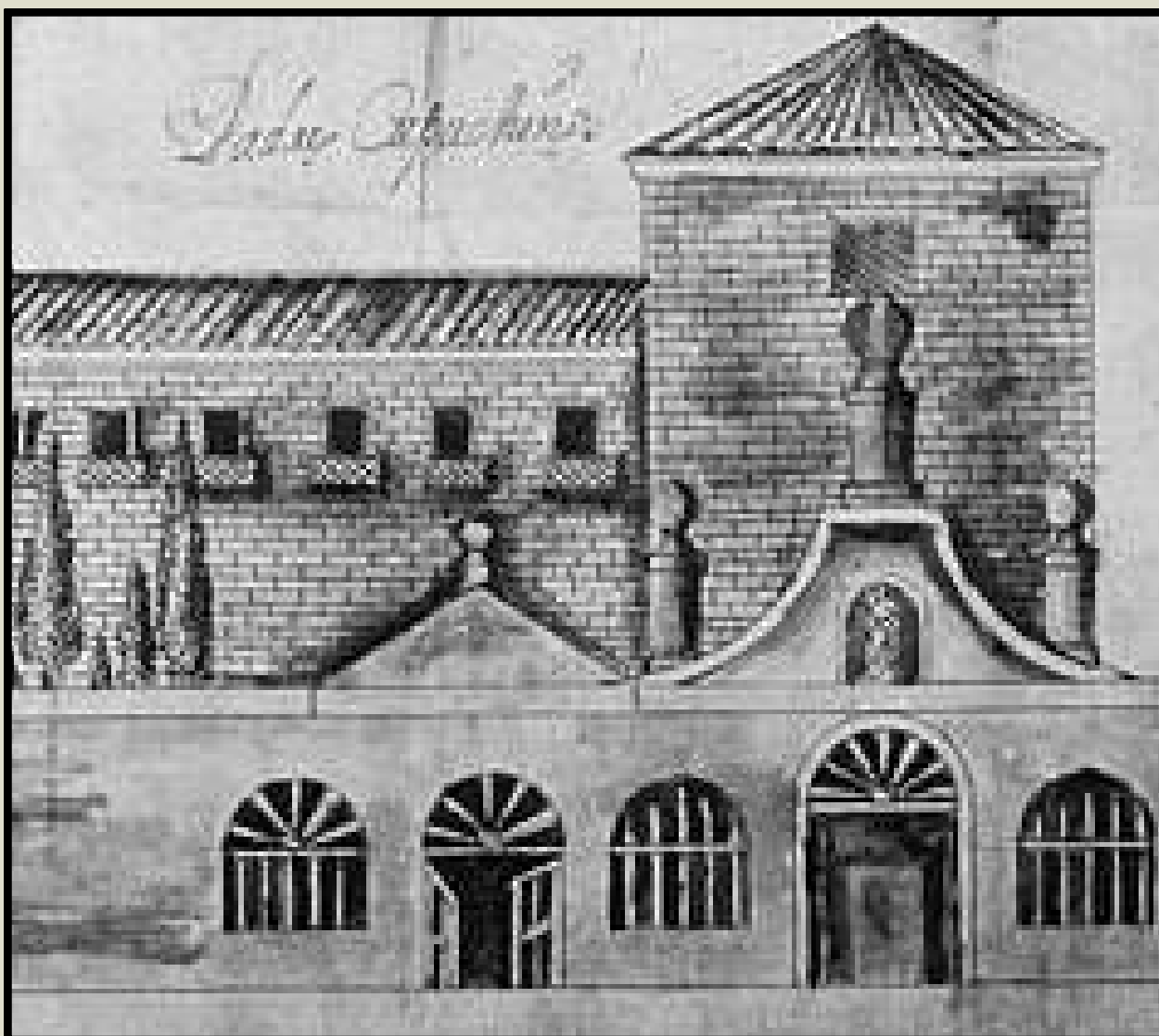
Andamio durante las obras de erección de la estatua del Conde. Y la estatua ya erigida (se había inaugurado en 1903) en la que se aprecia que estaba comenzando a construirse la nueva Casa Consistorial.



La Plaza de Zorrilla y su leyenda misteriosa

La Plaza de Zorrilla, uno de los puntos neurálgicos de la ciudad, lleva el nombre del famoso dramaturgo vallisoletano José Zorrilla, autor de Don Juan Tenorio.

Sin embargo, pocos saben que bajo esta plaza y parte del Campo Grande hay pasadizos subterráneos que pertenecían al desaparecido Convento de San José, donde se cree que hubo enterramientos de monjes carmelitas.



Dibujo del Convento de Capuchinos realizado por Ventura Pérez a mediados del siglo XVIII

Barrio de San Pablo. Cuna de reyes y personajes ilustres

El barrio de San Pablo es una de las zonas más históricas de Valladolid. En el Palacio de Pimentel, que aún se puede visitar, nació Felipe II en 1527. Se dice que, para que pudiera ser bautizado fuera del recinto, se agrandó una de las rejas para sacarlo sin romper el protocolo.



Palacio de Pimentel

También en este barrio se encuentra la impresionante Iglesia de San Pablo, escenario de importantes actos de la monarquía española.



Iglesia y convento de San Pablo

La Casa de Cervantes y el enigma de su esposa

Miguel de Cervantes vivió en Valladolid entre 1604 y 1606, cuando se publicó *El Quijote*. Su casa, que hoy es museo, tiene una historia peculiar. Se encontraba en una calle conocida como "Calle del Rastro", que algunos relacionan con la presencia de ajusticiamientos públicos en la zona.

Además, su esposa, Catalina de Salazar, fue interrogada tras un asesinato cometido cerca de su vivienda, aunque no tuvo ninguna implicación.

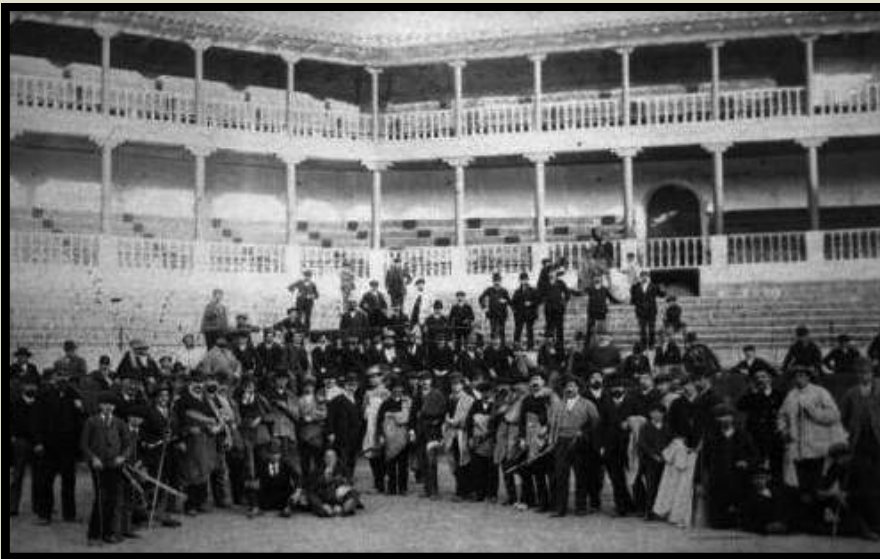


Alfonso XIII en los jardines de la Casa de Cervantes en 1921.



La Plaza del Viejo Coso. De plaza de toros a barrio con encanto

Esta plaza, escondida y poco conocida, fue la primera plaza de toros fija de Valladolid, construida en el siglo XIX. Con el tiempo, dejó de usarse para corridas de toros y se convirtió en una coqueta plaza con viviendas de colores y balcones de madera.



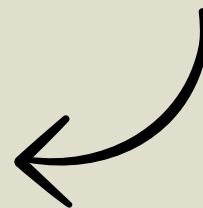
La actual Plaza del Viejo Coso, fue la primera plaza de toros de Valladolid, Fue construida en 1833 con un aforo de ocho mil localidades y planta de forma octogonal.

La calle Platerías y su relación con los piratas

La famosa Calle Platerías, una de las más antiguas de Valladolid, era el centro de los artesanos plateros en la Edad Media. Se dice que, en una de sus casas, vivió un pirata vallisoletano, llamado Juan de la Cosa, que participó en expediciones con Cristóbal Colón y cartografió el primer mapa de América.



Calle de la Platería con la iglesia de la Vera Cruz al fondo, en la década de los 80.



La Plaza de la Universidad

Uno de los detalles más curiosos de la Plaza de la Universidad está relacionado con la fachada barroca de la Universidad de Valladolid, una de las más impresionantes de España. Si observas con atención, verás que en la parte superior hay una serie de esculturas y relieves que representan diversas figuras simbólicas, pero hay un detalle que muchos pasan por alto: la estatua de un hombre sacando la lengua.



¿Quién es el hombre que saca la lengua?

Esta figura representa a Mercurio, el dios romano del comercio y la comunicación. Se dice que su gesto irreverente es una burla hacia los estudiantes que intentaban copiar en los exámenes.

Según cuentan, los profesores llevaban a los alumnos a la plaza y les señalaban la escultura, recordándoles que la Universidad estaba llena de sabiduría y que no había lugar para los tramosos.

La Plaza de la Universidad es un lugar lleno de historia, cultura y pequeñas sorpresas en cada rincón. La próxima vez que pases por allí, no olvides buscar al hombre que te saca la lengua desde lo alto de la fachada. ¡Seguro que ahora lo verás con otros ojos!

El Campo Grande. Una anécdota curiosa

El Campo Grande de Valladolid es uno de los rincones más emblemáticos y queridos de Valladolid.

El curioso origen de los pavos reales del Campo Grande

Hoy en día, los pavos reales son una de las atracciones más llamativas del parque, pero ¿sabías que su llegada fue casi accidental?

A finales del siglo XIX, el Campo Grande comenzó a recibir mejoras y especies animales para embellecerlo. Se trajeron diversas aves exóticas, pero los pavos reales llegaron como un regalo de la Casa Real. Al principio, solo había unas pocas parejas, pero con el tiempo se adaptaron tan bien al entorno que su población creció rápidamente.

Lo más curioso es que los pavos reales han llegado a escaparse en varias ocasiones. Es común verlos paseando fuera del parque, e incluso en algunos barrios cercanos, como la Acera de Recoletos.



Fuente de la Fama. Erigida en 1883 en el centro de los jardines del Campo Grande, como homenaje a uno de los alcaldes de mayor trascendencia para la historia de Valladolid: Miguel Íscar.

ANÉCDOTAS DE NUESTRO CLUB

Anécdotas de golf que probablemente desconocías

El día que el viento fue el protagonista de uno de los primeros torneos

En los primeros años del club, cuando se organizó uno de los primeros torneos de golf oficiales, el viento jugó un papel inesperado. Se dice que aquel día las ráfagas eran tan fuertes que las bolas cambiaban de trayectoria en el aire y los jugadores tenían que recalcular sus golpes constantemente.

Lo más curioso fue que, en el hoyo final, uno de los golfistas pegó un golpe que parecía perdido, pero el viento cambió su destino y la bola acabó en el green de manera espectacular. Aquella edición se recuerda con humor entre los socios veteranos, y desde entonces, cuando hay viento fuerte en el campo, se suele decir en broma: "¡Hoy jugamos el torneo del viento!"

El torneo que terminó bajo las estrellas

Hace algunos años, durante uno de los torneos más esperados del verano en La Galera, una inesperada tormenta retrasó la competición en plena tarde.

Los jugadores, en lugar de abandonar el torneo, decidieron esperar a que pasara la lluvia mientras compartían anécdotas y risas en la casa club.

Lo más curioso fue que, una vez despejado el cielo, los organizadores decidieron continuar el torneo, aunque ya caía la noche.

Se encendieron las luces del campo y, con una luna espectacular iluminando el recorrido, los jugadores siguieron adelante.

Fue la primera vez que un torneo en La Galera terminó casi de madrugada, convirtiéndose en una experiencia única y muy comentada entre los socios.



Dibujo realizado por Mauro Criado del Rey

Fue así como, por primera vez, un torneo en La Galera se jugó bajo las estrellas, con la luz de la luna iluminando los hoyos finales y convirtiendo la competición en una experiencia mágica e inolvidable.

Desde entonces, aquel torneo ha quedado grabado en la memoria colectiva del club, como símbolo de la unión, el buen humor y el espíritu deportivo que caracteriza a La Galera. Incluso hoy, entre los socios veteranos, sigue siendo motivo de conversación y de alguna que otra broma cuando las nubes amenazan con aparecer durante los torneos de verano.

Sin duda, una historia que refleja la esencia de La Galera: deporte, amistad y momentos únicos.



Más anécdotas de nuestro club, pero esta vez el protagonista es el pádel

La primera pista de pádel ¡Casi no se construye!

Cuando en La Galera se decidió construir la primera pista de pádel, no todo fue tan sencillo como parecía. En aquella época, el pádel no era tan popular como hoy, y muchos socios dudaban de si realmente era una buena idea destinar espacio y recursos a este nuevo deporte.

Lo curioso es que, en medio del debate, una fuerte tormenta retrasó las obras y algunos lo tomaron como una "señal" de que quizás el proyecto no debía seguir adelante. Sin embargo, tras varias reuniones y con el impulso de algunos entusiastas del pádel, finalmente se completó la pista.

Lo más gracioso es que, apenas unas semanas después de su inauguración, la pista estaba siempre ocupada, y muchos de los que en un inicio no estaban convencidos, terminaron convirtiéndose en habituales de este nuevo deporte.

Desde entonces, el pádel ha crecido enormemente en el club, convirtiéndose en una de las actividades más populares.

Hoy en día, cuesta imaginar La Galera sin sus pistas de pádel, pero todo comenzó con una idea que casi no ve la luz. ¡Y qué bueno que siguieron adelante con el proyecto!



Fotografías actuales del nuestro club

¿Sabías que...?

La Tarta de Aniversario de Maro Valles tiene su origen en un encargo especial realizado por el Club de Campo La Galera con motivo de su primer aniversario.

Inicialmente, esta tarta fue creada exclusivamente para dicha celebración y en principio no estaba destinada a la venta, pero debido a su gran aceptación, Maro Valles decidió incorporarla a su catálogo habitual.

Esta exquisita tarta se compone de una mousse de chocolate blanco sobre una base crujiente de pailleté de almendra, todo ello bañado en chocolate con leche y praliné de avellana.

¿Apetecible verdad?



DEPORTES

Los tres deportes más recomendados para hacer en la Galera según los niños



Colaboración de: Covadonga López, Carmen Garabito y Carmen López

Tenis

El tenis es un deporte muy divertido. Te lo pasas muy bien y haces mucho ejercicio. Esta clase la suelen dar los profesores Carlos y Javier.

EL tenis se realiza con una raqueta y es igual de importante aprender a coordinar brazos y piernas.

Entrevista a Javier Roperó:

- ¿Cuándo empezaste a jugar? A los 10 años.
- ¿Por qué? Porque me apuntaron mis padres.
- ¿Has ganado algún torneo? Si
- ¿A qué te dedicas? Soy arquitecto.
- ¿Cuántos años llevas dando clase? 8 años

Pádel

El pádel mola mogollón. Se juega con una pala. En la Galera hay pistas de pádel y de ellas, 4 cubiertas y 4 descubiertas y una de cristal. Los profesores son muy majos y enseñan muy bien.

Un par de ellos son Óscar y Diego.

Entrevista a Óscar Hernández

- ¿Cuándo empezaste a jugar? Llevo jugando desde los 23 años
- ¿Cuándo empezaste a dar clase? A los 16 años
- ¿Por qué empezaste? Tenía una pista en casa y salía a pelotear yo solo contra la pared cuando terminaba de estudiar
- ¿Has ganado algún torneo? Si, he ganado muchos torneos aquí en Valladolid, en Castilla y León y de España por equipos
- ¿A qué te dedicas? Además de ser profe de pádel, estudié derecho

Golf

Es un deporte que trata de con un palo, meter una pelota en un hoyo. Nosotras creemos que es más que concentración porque tienes que tener una cabeza para si, un hoyo te sale mal, que el siguiente no te deprimas y te salga mucho mejor.

Entrevista a Chisco Lagarto:

¿Cuál es tu golpe favorito? Sacada de bunker.

¿Cuál ha sido tu torneo favorito? El open de España.

¿Por qué empezaste a jugar? Porque me llevaron mis padres a la escuela infantil.



HUMOR

↖ Creadores de este espacio: Luis Ortega Ribot, Isabel Ortega Ribot, Hugo y Diego Sanz Merino, Cayetana Sanz Montaña y Julio Herrero



¿Cómo conviertes un burro en una burra? Le metes en el armario hasta que se aburra.	Un explorador pasa por una cueva de leones y le dice el guía... Pase, pase, están muertos de hambre. ¿Cómo? Dice el explorador. Pase por encima sin miedo... ¿No le he dicho que están muertos?	En clase, el maestro pregunta a un niño que no había estudiado. Pepito, dime un mineral. Pepito muy vergonzoso, dice entre dientes... Una piedra. (el profesor no le oye) El profesor le vuelve a repetir la pregunta y un compañero que le quiere ayudar a Pepito le dice muy bajito... ¡Basalto! Y dice Pepito gritando !Una piedra!
Doctor, me ha mordido una serpiente. ¿Cobra? No, la verdad. Me ha mordido gratis.	Un león se comió un jabón y ahora es puma.	Tío, ¿Tu que desodorante utilizas? Pues uno de lavanda ¿Por qué? Porque le echas un ojo al sobaco que se te ha muerto un músico.
¿Por qué nunca entro en la cocina? Porque hay un tarro que pone "SAL".	¿Cómo se llama esa amiga tuya que hace pis en el mar? Higinia. ¿También? Que cochina.	¿Por qué se murió la monja? Porque no tenía cura.

Doctor, vengo a hacerle una consulta. ¡Gracias! Esta ya se me estaba quedando pequeña.	¿Por qué estás pintado de azul? Porque mi novia me ha dejado y quiero estar azulado.	Conjugando los tiempos verbales en clase, dice la maestra... Yo era rica. Y una niña dice... ¡Pasado! La maestra vuelve a decir... Yo soy hermosa. Y un niño del fondo dice... ¡Mentira!
En clase de Jaimito están dando los 3 barcos de Colón. La profesora dice... A ver Jaimito, dime como se llamaban los 3 barcos de Colón. Jaimito que está despistado mirando por la ventana, ve a una niña muy guapa y suspira en alto... ¡Santa María que pinta tiene la niña! ¡Muy bien Jaimito! Dice la profesora. ¡Estás aprobado!	¿Qué le dice un zombi a otro? ¿Quieres gusanitos?	En una parada de autobús, están una manzana y una pera. La manzana le dice a la pera... ¿Desde cuando espera? Y la pera le responde... Desde que nació.
Mamá mamá, en el colegio me llaman mentiroso. ¡Pero hijo, si tu no vas al colegio!	¿Mamá, mamá, puedo ir a un concierto? No sin supervisión. No sabía que había que tener superpoderes para ir a un concierto.	¿Qué tienen en común un árbol y un borracho? El árbol empieza en el suelo y acaba en la copa. Y el borracho empieza con la copa y acaba en el suelo.

En un avión hay 100 ladrillos y uno se cae. 	¿Cómo metes a un elefante en una nevera? Abres la puerta de la nevera, metes al elefante y cierras la puerta. 	¿Cómo metes a una jirafa en la nevera? Abres la puerta de la nevera, sacas al elefante, metes a la jirafa y cierras la puerta. 
Pero tiene la mala suerte que acaba muriendo ¿Te imaginas que es lo que le pasa? Se le cae un ladrillo a la cabeza. 	Una cabra va a cruzar un río lleno de cocodrilos pero sobrevive ¿Por qué? Porque están en la fiesta del Rey León. 	El Rey León celebra una fiesta e invita a todos los animales pero uno no va... ¿Adivinas quien puede ser? La jirafa ya que está dentro de la nevera. 



CONCURSO DE RELATOS BREVES

El pasado sábado 8 de febrero, se celebró el primer concurso de relatos breves en la ludoteca de nuestro club siendo la ganadora del concurso la niña cuyas iniciales son C.G.A.

Enhorabuena a la ganadora y gracias a todos por su colaboración.

Fueron muchos los niños y niñas que participaron siendo estas sus creaciones:

Relato de la ganadora



El sombrero loco del estanque

Unos niños aburridos de la Galera decidieron irse a explorar a las afueras de Fuensaldaña. Por el camino, encontraron unos carteles de niños desaparecidos. Les pareció muy interesante, y a la vez les dio mucho miedo.

Al rato, encontraron un estanque con las aguas muy oscuras. Cuando ya llevaban un rato en el estanque, uno de ellos vio una silueta acercándose y poco a poco se podía ver un poco mejor.

Todos salieron rápidamente del agua al ver que alguien se acercaba. Cuando la persona misteriosa se acercó lo suficiente, empezó a hablar. Llevaba puesto un traje de circo y un bolso enorme y empezó a hablarles a los niños diciéndoles ¡Por fin, más clientes! Y empezó a sacar sombreros de su bolso gigante.

Después de un rato, hablando con los niños, ya se había ganado su confianza y empezó a amenazarles con que si no compraban sus sombreros no iban a volver de donde venían y entonces los niños empezaron a comprarles sombreros.

Después de haber comprado unos cuantos sombreros, volvieron asustados a la Galera.

Más tarde todos se fueron a dormir a casa de uno de ellos y cuando estaban ya en pijama y soñando con los angelitos, del sombrero salió el sombrero loco del estanque y se metió en el armario y todas las noches el niño oía ruidos y encontraba sombreros por su habitación.

Mientras tanto los demás niños desaparecieron misteriosamente...

Y aparecieron más carteles de niños desaparecidos en la misma zona en la que encontraron los otros carteles, sólo, que esta vez, con sus fotos. FIN.

Autora: Alejandra Rodríguez



El año pasado, se quedaron encerrados en la Galera cinco niños que jugaban al golf. Quedaron para dormir en casa de Juan por su cumpleaños. Estaban en el campo de golf en el hoyo siete, casi terminando la partida, el estanque empezó a hervir y salía humo y olía a quemado. Había barro y estaba todo ensuciado. De repente, un hombre con la cara sucia, llena de cecina y con un sombrero negro, salió de aquel estanque entre humo y vapor. Juan y sus amigos corrieron como nunca ya que estaban asustados y cuando consiguieron llegar a el bar de abajo, intentaron abrir el baño y la puerta estaba abierta.

Menos mal que allí fue donde decidieron dormir y de las mochilas preparadas para la fiesta de cumpleaños de Juan, sacaron sus pijamas y no muy cómodos, se durmieron después.

Mi madre me despertó y resultó ser todo un sueño.

Desde aquella noche, tengo sueños repentinos, misteriosos y oscuros y presiento que algo me está observando.



Dibujo realizado por Miguel Rodicio

Autora: Alicia Lorenzo Cid



Un grupo de cuatro amigos, habían quedado para ir a acampar a un estanque.

Montaron las tiendas y se pusieron el pijama, cenaron y se fueron a la cama pronto ya que tenían mucho sueño.

Al día siguiente, estaban los cuatro jugando al voleibol. Uno de los niños llevaba un sombrero rosa.

De repente, se empezó a levantar mucho viento y el sombrero salió volando.

Los niños fueron corriendo y persiguieron el sombrero hasta que el viento paró. Pero... Se habían alejado demasiado de su tienda y se perdieron. Empezaron a caminar hasta que llegaron a un sitio extraño...

Era un sitio muy bonito con campos de fútbol, voleibol, tenis, golf... Y muchos más deportes. Con grandes árboles, piscinas, un parque, columpios... Los niños rápidamente entraron y se pusieron a jugar. El sitio era muy grande y llamaron a todos sus amigos para que vinieran a jugar con ellos. Estuvieron jugando toda la tarde hasta que se hizo de noche. Después, cada niño se fue a su casa, muy contentos con ganas de volver al día siguiente.

¿Cómo se llamaba ese sitio?

Los cuatro niños intentaron buscar como se llamaba el sitio. Encima de la puerta encontraron un cartel con el nombre del sitio.

“La Galera”



Dibujo realizado por: Lucía Vidal

Autora: Ana Criado del Rey



El sueño de Tomás

Había un niño que se llamaba Tomás, vivía en un barrio pobre de Valladolid y su sueño era ser alguien en el mundo. Su padre falleció cuando era pequeño además de que no tenía casi amigos. Todas las noches se ponía el pijama antes de dormir pensando en lo mucho que quería cumplir su sueño. Una noche decidió dormir con el sombrero viejo de su padre ya que le echaba de menos. Al ponérselo apareció el espíritu de su padre diciéndole que fuera a la Galera donde, dentro del estanque, encontraría todo lo necesario para cumplir su sueño. El niño fue a la Galera esa misma noche y se acercó al estanque. Mientras caminaba por la Galera, se dio cuenta de la tranquilidad que sentía cuando estaba consigo mismo y con la naturaleza. Por fin después de mucho rato andando llegó, al estanque para ver que era lo que le iba hacer conseguir su sueño. Estaba demasiado ilusionado, pues por fin iba a ser alguien en el mundo.

Miró al estanque buscando y buscando algo que le ayudara, pero solo vio su reflejo. Decepcionado volvió a casa y se dio cuenta de que lo único que se necesita para ser feliz o para ser alguien en el mundo era a sí mismo.



Autora del dibujo: Carmen Rodicio



Autor del dibujo: Bruno González Gil

Autora: Anna Rodríguez Gómez



**Dibujo realizado por: Mateo
González Gil**

↙

Era sé una vez, unos niños que se llamaban Fernando y Javier. Eran socios de la Galera e iban todos los días de la semana al club a divertirse haciendo travesuras y una de ellas, fue quedarse a dormir en el club con sus pijamas. Fernando tuvo un sueño en el que los conserjes le llevaban un gorro de copa y les pillaron durmiendo en el estanque del campo de golf. Después de todo eso, su sueño se hizo realidad porque vinieron los conserjes y les llamaron la atención diciéndoles que les echarían durante dos años de la Galera.

Desde aquel momento, Fernando y Javier, no volvieron a hacer travesuras como esas, pero, yo no he dicho que dejaran de hacer gamberradas, de hecho, ¿Cuál será la próxima?

↘

Autoras: Jimena Lovera y Sofía Álvarez

Un día en la galera, unos niños estaban jugando a su juego favorito “El pilla pilla”. De repente, uno de los niños dijo “He tenido un sueño raro” con voz extraña. He soñado que un señor tenía un sombrero muy raro y un pijama. Estábamos en un estanque y me dijo que eran i padre y me sorprendió mucho porque mi madre me dijo que no tenía padre. El niño al ver que su amigo estaba asustado, le dijo ...

Cálmate, tranquilo, solo fue un sueño.



Autoras: Carmen López y Alejandra Echarren

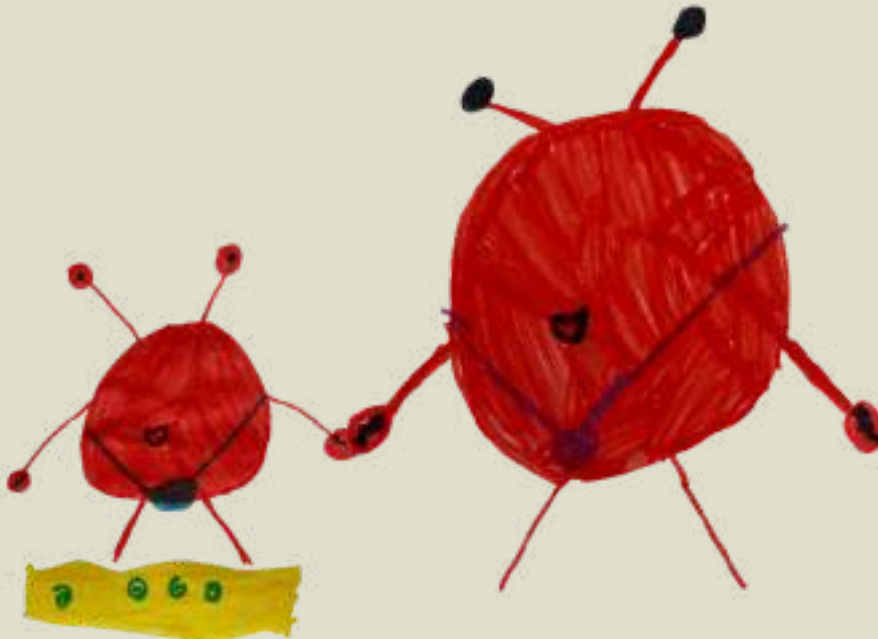
Había una vez, unos niños que les encantaba la Galera. Iban todos los días y un día por la noche descubrieron un estanque y se encontraron con un señor que llevaba un sombrero y se escaparon de casa. Y se llevaron el pijama y unas galletas. Se pasaron cinco semanas y todos los días tenían sueños.

Alex, Adrián y Luís volvieron a la Galera. Luis se desmalló porque se calló y tuvo un sueño que llevaba un sombrero e iba en pijama y se acercó a un estanque para mirar los peces. De repente, se despertó y vio a toda su familia cerca de él.

Autoras: Celia Conde y Camino López



En la Galera había unos niños que fueron a un estanque. Había un niño que se llamaba Luis y tenía un sombrero de color rojo. Un pato le cogió el sombrero y se lo intercambió por un pijama y se quedaron a nadar cuarto de hora y tuvieron muchísimo sueño y sus padres se agobiaron porque no sabían dónde estaban.



Dibujo realizado por: Iria López Medina

Autora: Lucía Vidal

Había una vez, en un sitio llamado Galera, unos niños en pijama que tenían mucho sueño y se durmieron. Estaban soñando que en un bar había tres señoras y una de ellas tenía un sombrero y en una mesa había cinco hombres con pijama. Después, fueron a un estanque y vieron patos en pijama dormidos y después algo les despertó. Era un tornado. El niño despertó a todos sus amigos... Pero al final, no era un tornado, solo era el viento. Como su amigo era muy gracioso, les hizo una broma, les dijo... “He visto a fuera unas señoras en pijama y todos se partieron de risa”

**Autor: Mauro Criado del Rey**

Había una vez, un universo nuevo que unos niños descubrieron que se llamaba La Galera. Los niños, eran unos detectives y llevaban un sombrero, una lupa, un lápiz, una libreta, una pistola y ropa. De repente, aparecen unos alienígenas que quieren ahogar a los niños. Los niños usan las pistolas que tienen para cazar a los alienígenas. Se camuflan con unas pulseras que tienen. Los alienígenas los buscan y los niños les cazan y les meten en cárceles. Luego aparece el Rey alienígena y usa sus poderes de lanzar rayos. Los niños cazan al rey y dejan a estos en la cárcel del universo. Y vuelven a la tierra.

Autoras: Nathalie Lovera y Candela Concejo

Era sé una vez unos niños que iban a la Galera y se llamaban: Daniela, Elena, Adriana, Pablo, Juan y Alex. Después de ir a la Galera, fueron de excursión al estanque y de camino se encontraron a un señor con un sombrero. ¡Llevaba la camiseta del pijama!

Su sueño era ser bombero, lo sabían porque nos lo dijo junto al estanque. El iba al estanque todas las mañanas porque el agua lo tranquilizaba, el era director en el colegio Oackfield.

Marca de agua realizada por: Hugo Sanz Merino

SECCIÓN DE JUEGOS

¿Qué es el bridge?

Es un Juego de Estrategia y Diversión.

Es un juego de cartas que combina lógica, memoria y trabajo en equipo. Se juega en todo el mundo y es reconocido por su profundidad estratégica, convirtiéndose en un pasatiempo ideal para quienes disfrutan de los retos mentales.

¿Cómo se juega?

Se juega con una baraja estándar de 52 cartas y cuatro participantes, divididos en dos parejas. A lo largo de la partida, los jugadores deben comunicar información a sus compañeros a través de sus apuestas (subasta) y, posteriormente, intentar cumplir el contrato establecido ganando un determinado número de bazas (manos de cartas ganadas).

El juego tiene dos fases principales:

- *La subasta:* Los jugadores pujan para decidir cuántas bazas intentarán ganar y con qué palo de triunfo (o sin él).
- *El carteo:* Se juega la mano con el objetivo de cumplir el contrato establecido en la subasta.

Gracias a su complejidad y dinamismo, el bridge es considerado un excelente ejercicio para la mente y una actividad social muy entretenida.



Trivia de Bridge

¿Cuántas cartas recibe cada jugador en una partida de bridge?

- a) 10
- b) 13
- c) 15
- d) 7

¿Cuántos jugadores participan en una partida de bridge?

- a) 2
- b) 3
- c) 4
- d) 6

¿Cuáles son los cuatro palos en la baraja de bridge?

- a) Espadas, corazones, tréboles y diamantes
- b) Picas, corazones, tréboles y oros
- c) Rombos, tréboles, corazones y bastos
- d) Picas, tréboles, oros y corazones

¿Cómo se llama la fase en la que los jugadores determinan el contrato de juego?

- a) Declaración
- b) Subasta
- c) Mano
- d) Juego

¿Cuántas bazas hay en total en una mano de bridge?

- a) 10
- b) 11
- c) 12
- d) 13



Dibujo realizado por Pilar López San Martín

¿Qué significa jugar a "Sin triunfo" en bridge?

- a) Que no hay palo de triunfo**
- b) Que hay dos palos de triunfo**
- c) Que las bazas ganadas no cuentan puntos**
- d) Que no se pueden jugar cartas de valor alto**

¿Cómo se llama el jugador que coloca sus cartas boca arriba en la mesa después de la subasta?

- a) El defensor**
- b) El declarante**
- c) El muerto**
- d) El subastador**

¿Cómo se llama la pareja de jugadores que juega en una misma dirección en la mesa de bridge?

- a) Defensores**
- b) Compañeros**
- c) Oponentes**
- d) Subastadores**

¿Cuál es la carta de mayor valor en bridge?

- a) As**
- b) Rey**
- c) Reina**
- d) Jota**

10 ¿Cuántos niveles de subasta existen en bridge?

- a) 5**
- b) 6**
- c) 7**
- d) 8**

¿Cómo se llama la persona que lidera la primera baza en una mano de bridge?

- a) El declarante**
- b) El muerto**
- c) El defensor de la derecha**
- d) El jugador a la izquierda del declarante**

¿Cómo se gana una baza en bridge?

- a) Jugando la carta más alta del palo liderado**
- b) Siendo el último en jugar una carta**
- c) Pidiendo un cambio de cartas con el compañero**
- d) Ganando al menos tres bazas seguidas**

Si un jugador dice "paso" en la subasta, ¿qué significa?

- a) Que no quiere participar en la jugada**
- b) Que prefiere que su compañero decida**
- c) Que no quiere hacer una oferta en ese momento**
- d) Que solo puede jugar cartas bajas**

¿Qué significa hacer un "doble" en la subasta de bridge?

- a) Aumentar la apuesta de un contrato fallido**
- b) Desafiar al oponente para que cumpla su contrato**
- c) Anular la subasta**
- d) Jugar dos bazas seguidas**

¿Cómo se llama la revista oficial de la Federación Mundial de Bridge?

- a) Bridge News**
- b) International Bridge Journal**
- c) World Bridge Review**
- d) The Bridge Weekly**

RESPUESTAS:

**1B/2C/3C/4B/5B/6B/7B/8B/9C/10B/11A/12B/
13/14B/15C**

¿Qué es la Canasta y cómo se juega?

La canasta es un juego de cartas que se juega con dos barajas francesas (incluyendo los comodines). Es muy popular en América y España, especialmente en clubes y reuniones sociales. Su objetivo principal es formar combinaciones de cartas para obtener la mayor cantidad de puntos posible.

Requisitos para jugar

Se juega principalmente en parejas (dos contra dos), pero existen variantes individuales o para tres jugadores.

Se utilizan dos barajas francesas de 52 cartas cada una, más los comodines, sumando un total de 108 cartas.

Cada carta tiene un valor en puntos:

- Comodines (Jokers) → 50 puntos
- Doses (2) → 20 puntos (también pueden actuar como comodines)
- Ases (A), Reyes (K), Reinas (Q), Jotas (J), 10, 9 y 8 → 10 puntos
- 7, 6, 5 y 4 → 5 puntos
- Tres negros (♠♣) → No tienen valor, pero pueden bloquear el mazo
- Tres rojos (♦♥) → Si un jugador los recibe, debe colocarlos aparte y robar una carta adicional

Objetivo del juego

El objetivo es formar canastas (grupos de 7 cartas del mismo valor) y otras combinaciones para sumar puntos. El equipo que alcance 5.000 puntos primero, gana.

Desarrollo del juego

Cada jugador recibe 11 cartas.

En cada turno, un jugador puede:

- Robar dos cartas del mazo
- O tomar del montón de descartes, pero debe usar la primera carta
- Luego, puede formar combinaciones y descartar una carta al final del turno

Formación de canastas:

- Canasta natural: 7 cartas iguales sin comodines (vale más puntos)
- Canasta mixta: 7 cartas iguales con comodines

Cuando un jugador se queda sin cartas y su equipo tiene al menos una canasta completa, la ronda termina.

Puntuación

- Canasta natural: 500 puntos
- Canasta mixta: 300 puntos
- Cada carta en combinaciones: Se suman sus valores individuales
- Finalizar la partida: +100 puntos adicionales

Consejos básicos

- Tratar de formar Canastas naturales (dan más puntos).
- Observar las cartas descartadas para bloquear el juego del rival.
- Jugar en equipo y coordinar estrategias.



Trivia sobre Canasta

¿Con cuántos mazos de cartas se juega la Canasta?

- A) 1 mazo
- B) 2 mazos
- C) 3 mazos
- D) 4 mazos

¿Cuántas cartas recibe cada jugador al inicio de la partida?

- A) 9
- B) 10
- C) 11
- D) 12

¿Cuántos jugadores participan en la modalidad más común?

- A) 2 jugadores
- B) 3 jugadores
- C) 4 jugadores
- D) 6 jugadores

¿Qué es una Canasta en el juego?

- A) Un grupo de 5 cartas del mismo valor
- B) Un grupo de 7 cartas del mismo valor
- C) Un grupo de 9 cartas del mismo valor
- D) Un grupo de 7 cartas de diferentes valores

¿Cuántos tipos de Canasta existen?

- A) 1
- B) 2
- C) 3
- D) 4



Dibujo realizado por: Pilar López San Martín

¿Cuántos puntos vale un comodín en Canasta?

- A) 20 puntos**
- B) 50 puntos**
- C) 100 puntos**
- D) 150 puntos**

¿Qué cartas actúan como comodines en Canasta?

- A) Los doses negros y los Jokers**
- B) Los doses rojos y los Jokers**
- C) Los treses rojos y los Jokers**
- D) Los ases y los Jokers**

¿Cuánto vale un tres rojo si se baja individualmente?

- A) 50 puntos**
- B) 100 puntos**
- C) 200 puntos**
- D) 500 puntos**

¿Cuántos puntos necesita un equipo para ganar la partida?

- A) 3,000 puntos**
- B) 4,500 puntos**
- C) 5,000 puntos**
- D) 7,500 puntos**

10 ¿Cuándo un jugador puede tomar el montón de descarte?

- A) En cualquier momento**
- B) Solo si tiene dos cartas del mismo valor en la mano**
- C) Solo si su compañero lo autoriza**
- D) Cuando le queden menos de 5 cartas en la mano**

¿Cuántas Canastas necesita un equipo para cerrar la partida?

- A) Al menos 1**
- B) Al menos 2**
- C) Al menos 3**
- D) No es necesario hacer Canastas**

¿Cuántos puntos vale una Canasta sucia?

- A) 200 puntos**
- B) 300 puntos**
- C) 400 puntos**
- D) 500 puntos**

¿Qué cartas no se pueden usar para cerrar la partida?

- A) Los comodines y los treses negros**
- B) Los comodines y los ases**
- C) Los comodines y los treses rojos**
- D) Los comodines y los doses negros**

¿Qué sucede si un jugador se queda con cartas en la mano cuando otro cierra la partida?

- A) Se descartan automáticamente**
- B) Se restan del puntaje total del equipo**
- C) Se suman al puntaje del equipo contrario**
- D) Se guardan para la siguiente ronda**

¿Qué significa "cerrar" en Canasta?

- A) Pasar el turno al siguiente jugador**
- B) Jugar todas las cartas de la mano y haber hecho al menos una Canasta**
- C) Ganar automáticamente la partida sin importar los puntos**

RESPUESTAS:

**1B/2C/3A/4B/5D/6A/7C/8B/9A/10C/11D/12A/
13C/14B/15C**

PRÓXIMOS EVENTOS

Domingo 2

I Prueba de la Liga de Clubes de Castilla y León

El Club de Campo La Galera tiene el honor de ser la sede de la primera prueba de la Liga de Clubes de Castilla y León, organizada por la Federación de Golf de Castilla y León. Esta competición reúne a los mejores jugadores de la comunidad en representación de sus clubes, en un formato que combina estrategia y competitividad.

Sábado 8

Prueba pre-golf a las 11:15

Para niños. Categoría Pre-golf
Ya está aquí la primera prueba de Pre-golf.
Inscripciones abiertas y gratuitas.

Domingo 9

Fanátic carnaval de pádel de 10:00 a 12:00

Para adultos
Vuelve el fanátic de pádel más divertido del año.
Te esperamos con tu mejor disfraz para darlo todo en la pista.
Inscripciones en la conserjería del club

Domingo 9

Primer torneo infantil de golf a las 16:00

Inscripciones abiertas en la conserjería del club.
La inscripción es por torneo e incluye merienda

Sábado 15

Match play de golf a las 9:30

Para jugadores con HCP nacional (36)
¿Estás listo para demostrar tu habilidad en el green?
El campeonato match play golf 2025 ya está aquí
Inscripciones abiertas

**Domingo 16****Torneo de mus desde las 17:00**

Para adultos

Es hora de echar un órdago y apuntarse al Torneo de Mus La Galera.
Inscripciones abiertas en conserjería hasta el 13 de marzo.

Sábado 22 y domingo 23**Final de la liga de pádel**

Para los alumnos de la Liga de Pádel

Ya está aquí el final de la Liga Otoño-Invierno de pádel. El sábado tendremos los cuartos de final y semi finales. Domingo finales, con entrega de premios, sorteos y cóctel.

Puedes venir acompañado al cóctel, inscríbete en conserjería.

Sábado 29**Mini fanátic de pádel a las 18.00**

Para niños

¿Tienes mejor plan para el último sábado del mes que jugar al pádel y finalizar con una merienda?

Inscripciones abiertas a partir del lunes 3 de marzo.

Sábado 29**Juegos autóctonos desde las 12:00**

A partir de 16 años



+información en la conserjería del club

MIÉRCOLES

ACTIVIDAD SOCIO DEPORTIVAS



12:00 MUSCULACIÓN Y TONIFICACIÓN SENIOR

JUEVES

DEPOSITOS ALTERNATIVOS MÁS DE 10 AÑOS

SÁBADO

18:00 DEPORTES CLÁSICOS MÁS DE 15 AÑOS

DOMINGO

18:00 DEPORTES ALTERNATIVOS MÁS DE 16 AÑOS



SNACK BAR

ENTRANTES

TORREZNOS	5€
ALITAS DE POLLO BBQ	7ud/ 9€
ENSALADILLA	8€
PALOMITAS POLLO	5€
MORCILLA	8€
RABAS DEL CANTÁBRICO	11€
PIPARRAS	6€
NACHOS	12€
TABLA DE EMBUTIDOS DE BELLOTA (chorizo, lomo, saichichón, jamón)	20€
QUESO VIEJO CON MEMBRILLO	12€
TORTILLA DE PATATA	12€
CROQUETAS JAMÓN / MARISCO	1,5 € / un. Ración 8 €
HUEVOS ROTOS (con jamón, torrezno, guis, morcilla, chorizo o jijas).	9€

BOCADILLOS Y SANDWICHES

SANDWICH CLUB	9€
VEGETAL	7€
MIXTO	5€
PERRITO CALIENTE	5€
CHAPATINAS VARIADAS	5€
PECHUGUITO	7,50€

Todos los bocadillos y sandwiches llevan patatas fritas.

PATATAS

PATATAS BRAVAS LA GALERA	8€
PATATAS PULLED PORK	10€

ENSALADAS

MIXTA	8€
CÉSAR	9€
VENTRESCA ESCABECHADA	11€
VENTRESCA CON PIMIENTO ASADO	11€
POLLO ESCABECHADO	11€

PLATOS COMBINADOS 12€

Todos los platos combinados llevan patatas y bebida gratis.

BACON Y CROQUETAS
PECHUGA Y ENSALADA
CHORIZO Y LOMO FRITO
BISTEC DE TERNERA

HAMBURGUESAS

Todas nuestras hamburguesas están hechas con nuestro propio blend de carne y viene acompañada de patatas fritas.

HAMBURGUESA SMASH CLÁSICA Pan burger, lechuga, tomate, bacon y queso.	8€
HAMBURGUESA DE POLLO Pan burger, lechuga, tomate, bacon, queso.	8€
HAMBURGUESA ESPECIAL "LA GALERA" Pan brusché, lechuga, tomate, pepinillo, cebolla frita, bacon, queso, salsa casera y nuestra carne especial mezcla casera de 200 grs.	12€

PIZZAS 14€

DIÁMETRO 38/39 cm

BARBACOA
BEACON Y QUESO
PEPPERONI

CALLE CARABELA, 1. APDO 177. 47490 VALLADOLID
Reservas: 644 11 59 94

INFORMACIÓN DE INTERÉS



Conexión Galera



Un proyecto de todos

Queremos que Conexión Galera siga creciendo y pueda llegar cada mes a todos nuestros socios, pero para hacerlo posible necesitamos de vuestra colaboración.

Si tienen un negocio o empresa y desean apoyar la continuidad de la revista, pueden hacerlo mediante una pequeña aportación que nos permitirá seguir imprimiendo ejemplares para el club. Como muestra de agradecimiento, su empresa o negocio aparecerá en nuestras páginas, dándole visibilidad entre los socios y amigos de La Galera.

Si desean más información o están interesados en colaborar, pueden contactar con nosotros en ludoteca@lagalera.net.

**Juntos hacemos posible que Conexión Galera siga siendo una revista para todos.
¡Gracias por vuestro apoyo!**



¿Qué es Conexión Galera?

Revista mensual de la Galera.

¿A quien va destinada?

A todos los públicos.

¿Quién puede colaborar?

Todo aquel que tenga algo que aportar.

¿Cómo colaborar?

Enviando un email a : ludoteca@lagalera.net



CELEBRA TU CUMPLEAÑOS EN “LA GALERA”

**Desde
16€/niño**

**GYMKANAS, GYMKANAS
DEPORTIVAS, CIENCIA DIVERTIDA,
SCAPE ROOMS, PINTA CARAS,
GLOBOFLEXIA, JUEGOS MUSICALES,
PEQUE CHEF...**

**PERSONALIZAMOS TU
CUMPLEAÑOS!!**

+ Info: 619 012 372
ludoteca@lagalera.net



LA GALERA
CLUB DE CAMPO

COLABORACIONES:

- **Gonzalo Alonso**
- **Amelia Machado**
- **Isabel Ortega**
- **Iria López**
- **Camino López**
- **Carmen López**
- **Celia Conde**
- **Rodrigo Martín**
- **Luis Garabito**
- **Julia Machado**
- **Lucía Vidal**
- **Carmen García**
- **Carmen Garabito**
- **Jaime Sanz**
- **Diego Sanz**
- **Hugo Sanz**
- **Pablo San Pedro**
- **Carmen López**
- **Covadonga López**
- **Jimena Lovera**
- **Mauro Criado del Rey**
- **Luis Ortega**
- **Cayetana Sanz**
- **Julio Herrero**
- **Alejandra Rodríguez**
- **Miguel Rodicio**
- **Alicia Lorenzo**
- **Carmen Rodicio**
- **Bruno González**
- **Mateo González**
- **Anna Rodriguez**
- **Jimena Lovera**
- **Nathalie Lovera**
- **Candela Concejo**
- **Sofía Álvarez**
- **Alejandra Echarren**
- **Chisco Lagarto**
- **Óscar Hernández**

Editora y maquetadora: Mónica López



LA GALERA

C L U B D E C A M P O