

El baúl de los juegos perdidos

La tradición lúdica como espacio educativo



Libro publicado dentro del Proyecto de Innovación
Educativa **"La Rioja es nuestra tierra"**.

© **Gobierno de La Rioja.**

Edita: Centro Riojano de Innovación Educativa.

Autor: Jesús Vicente Ruiz Omeñaca.

ISBN: 978-84-09-36279-0

Depósito Legal: LR 904-2021

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o por cualquier otro sin la autorización previa, por escrito del Gobierno de La Rioja.

El baúl de los juegos perdidos

La tradición lúdica
como espacio educativo

Índice



Presentación

8



Aro

14



Bochas

18



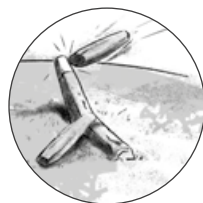
Bolos

22



Calderón

26



Calva

30



**Canciones de
Corro y Retahílas**

34



Canicas

38



Comba

42



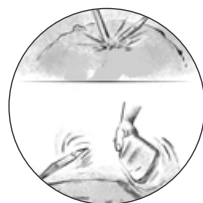
**Cromos
y Santos**

46



Chapas

50



Filocho

54



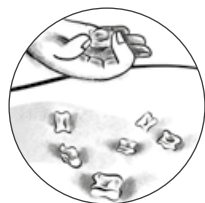
Goma
58



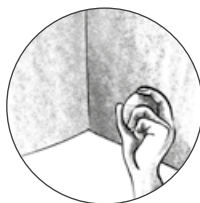
Hingue
62



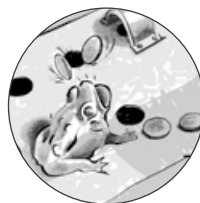
Marro
66



Tabas
70



Primi
74



Rana
78



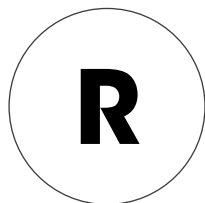
Trompo
82



Uta
86



¿Y ahora qué?
90



Referencias
94



Presentación

El juego tradicional se erige como una de las principales manifestaciones de la cultura de un pueblo. Y nuestra Comunidad no es ajena a esta consideración.

Manteniendo, en cualquier caso, sus propias señas de identidad, La Rioja no es una excepción a lo acaecido, durante el pasado siglo, en relación con la concreción y la evolución de la cultura tradicional. El universo cultural en el contexto de los pueblos campesinos, así como en otros de incipiente industrialización y en la capital riojana, se tejió en torno a un escenario polícromo integrado por la literatura de transmisión oral, la tradición musical, las costumbres y los ritos ligados al trabajo, los juegos y las fiestas populares. Bajo esta premisa, las actividades lúdicas tradicionales se mantuvieron en un espacio de encuentro entre la identidad cultural y su valor como lugar para la recreación y para el disfrute compartido. El juego, junto con el cuento, eran los dos grandes referentes para orientar el proceso de enculturación durante la infancia. Se convirtieron, durante generaciones, en escenarios que contribuyeron a tejer redes entre la exploración y el descubrimiento, el goce por crear, la exteriorización de pensamientos, la expresión de emociones y la convivencia social. Por ello, a muchas personas, sea cual sea nuestra edad, se nos ilumina la mirada cuando tenemos la ocasión de hablar de los juegos de nuestra infancia.

Pero, al igual que ha sucedido en la

globalidad de la cultura ancestral, son pocos los juegos que, en nuestra Comunidad, se han mantenido indemnes al proceso de transformación vivido en los últimos lustros. Varios han sido los motivos que han sometido la práctica lúdica tradicional. Entre ellos, cabe destacar la pérdida de espacios habituales de juego como las calles, las plazas o las eras; la reducción del tiempo para la práctica lúdica fruto de una mayor regulación de la actividad en la infancia; la pérdida de las tradiciones populares en beneficio de lo impuesto por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; la presión publicitaria vinculada a la industrialización consumista del mundo del juguete; o el poder hegemónico y homogeneizador del deporte como práctica motriz regulada, codificada e institucionalizada, en detrimento de otras opciones entre las que se ubican las prácticas lúdicas tradicionales.

Sensibles a estas consideraciones, "El baúl de los juegos perdidos" pretende convertirse en una oportunidad para la recuperación del patrimonio cultural y lúdico tradicional y para el disfrute del juego, desde una opción extrapolable al espacio vivencial del alumnado.

En cualquier caso, reconocido este punto de partida, es preciso tener en cuenta algunas consideraciones.

Ni el baúl ni la guía constituyen una recopilación exhaustiva de la tradición lúdica riojana. Más bien se trata de una puerta hacia un universo singularmente amplio y valioso en el que se podrá

indagar desde cada colegio, desde cada aula.

En otro orden de cosas, los juegos aquí recogidos pueden tener sus matizaciones y sus formas singulares de práctica en cada localidad. Y promover el trabajo de investigación, por parte del alumnado, en comunidades locales y, especialmente, entre personas mayores, abre un sinfín de posibilidades educativas. El proyecto "En busca del juego perdido" o, de forma más amplia "El libro de nuestras tradiciones" puede convertirse en un impelente para abordar, de forma interdisciplinar, un tema de singular calado en relación con nuestra identidad cultural; para despertar emociones, generar motivación, propiciar interacciones sociales constructivas, indagar, explorar... creando, en última instancia, un espacio pedagógico propicio para la adquisición de competencias.

Por otra parte, una de las singularidades propias de la cultura lúdica tradicional que se hizo también explícita en nuestra Comunidad, tiene que ver con cuestiones de género. Dentro de este marco, se puede hablar tanto de una perspectiva androcéntrica, que se ponía en evidencia en otros aspectos culturales y sociales, como de una cultura ligada al género. La primera ubicaba a los juegos masculinos –especialmente a los jugados entre adultos– en un espacio social más amplio y de mayor visibilidad. El espacio lúdico propio de la infancia, se hacía extensivo a la edad adulta en el género masculino, a través de las mismas o de otras prácticas lúdicas, y se asociaba a la ocupación, en exclusiva, de parte de los espacios sociales. Mientras, las mujeres quedaban excluidas de la

práctica lúdica que sí mantenían en la infancia y, si hacían explícita esta, era habitualmente en el espacio del hogar y compartiéndola, como contexto de enculturación, con sus hijas. Y durante la infancia, el segundo referente: el relativo a la cultura de género, acababa por privar de la aquiescencia colectiva, en relación con la posibilidad de practicar, tanto a niñas como a niños, juegos que se atribuían al otro género –concebido este siempre desde una perspectiva dicotómica–, lo que, en suma, era siempre limitante. Y ambos hechos –androcentrismo y cultura de género–, si se pretende abordar el juego tradicional desde un prisma educativo, han de ser sometidos a juicio crítico desde una premisa: lo tradicional puede tener explicación en su contexto socio-histórico, pero no se justifica per se y ha de ser valorado y reconstruido desde referentes que nos humanizan. Esta consideración ha de hacerse extensiva a otros referentes, como el consentimiento de la actuación violenta en algunos juegos –que necesariamente han de ser modificados para hacerlos viables–, el carácter excluyente de algunas prácticas lúdicas o su vinculación a una conciencia de clase social. Reflexión, análisis crítico y reconstrucción, desde una óptica inclusiva y ética, han de ser, aquí, los referentes.

Finalmente, es preciso reparar en el carácter transcultural del patrimonio lúdico. Ello hace que difícilmente podamos remitirnos a juegos estrictamente autóctonos. Partiendo de estas premisas, se abre una posibilidad educativa de singular valía. Nuestras escuelas, hasta hace unos pocos lustros erigidas en estructuras monolíticas en lo que se refiere al origen

de las personas que a ellas acudían, se han convertido en un espacio plural, fraguado desde la diversidad de culturas de origen que convergen ahora en muchas clases. Y este hecho nos ubica ante una necesidad: la de reconocer las identidades culturales de nuestro alumnado y entenderlas como un referente enriquecedor, solamente cuestionable si dicha cultura rompe con los principios de vida en democracia y/o con los Derechos Humanos. Se trata, en última instancia, de seguir promoviendo culturas basadas en tejer puentes, avanzar hacia el mestizaje, enriquecerse recíprocamente desde la diversidad y construir desde el interculturalismo. Y el juego tradicional puede convertirse en un detonante que ayuda, tanto a enriquecer las prácticas lúdicas ancestrales propias de nuestro entorno con las que llegan de otros espacios humanos, como a comprender lo mucho que hay de común entre el patrimonio lúdico tradicional de diferentes sociedades. De este modo, se pone en contacto lo local y lo global sirviendo de nexo entre culturas. Y esta es una cuestión que no hemos de eludir y que ha de ser trasladada a las clases, haciendo también visibles, en ellas, las culturas lúdicas tradicionales de origen que convergen en el aula.

Hecho este recorrido, llega el momento de abrir el "Baúl de los juegos perdidos", vivir la magia de lo lúdico, disfrutar, convivir... y aprender.

¿Te animas a jugar?

La ficha de juego: contenido

Nombre del juego

Se presenta el nombre con el que era conocido el juego en nuestro entorno.

¿Dónde se jugaba?

Se alude, en este epígrafe, al espacio de juego y a las singularidades de este.

Tipo de situación motriz

Se categoriza la situación motriz bajo los siguientes parámetros:

- Juego, en la medida en que al sentido autotélico, generador de placer y bienestar propio de las situaciones lúdicas, suma un sistema de reglas y la demanda de estrategias de acción; o situación jugada, que conserva el carácter lúdico pero que adolece de un sistema de reglas definido. Y de forma adicional se hace alusión a si la actividad está instituida como deporte, en cuanto situación motriz regulada, codificada en forma de competición e institucionalizada.

- Partiendo de referentes propios de la Praxiología motriz se tiene en cuenta si se trata de una situación psicomotriz y por lo tanto individual, bien actuando en solitario o bien en competición con otra persona, o si estamos ante una situación sociomotriz, incluyendo en esta, situaciones de cooperación, de oposición y de colaboración-oposición.

¿Qué se necesitaba?

Se hace referencia a los materiales necesarios para la práctica del juego.

¿Cómo se jugaba?

En este epígrafe se incluye una descripción del juego, aludiendo a sus reglas, a las relaciones sociomotrices, a los sistemas de puntuación...

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Se hace alusión, aquí, a los grupos de edad, género y contextos de práctica que resultaban habituales.

¿Sabías que...?

Finalmente se aportan referencias relativas a los nombres que recibía el juego en diferentes entornos geográficos, a la historia del juego, a su presencia en textos literarios, al modo en que se refieren a ellos textos recopilatorios y diccionarios antiguos, a su inclusión en pinturas de autores o autoras relevantes, a su práctica en otros contextos geográficos, a aspectos anecdóticos y curiosidades...

Aro

Tipo de situación motriz

Forma jugada individual y, en ocasiones, con competición en contexto de grupo.

¿Dónde se jugaba?

Por las calles y plazas de los pueblos y ciudades, así como por los caminos y las carreteras. Era común incluso desplazarse al pueblo vecino guiando el aro.

¿Qué se necesitaba?

Un aro de metal y una guía.

El aro podía ser el propio de un barril de vino, de un cubo de agua, de un cedazo o, más recientemente, la llanta de una rueda de bicicleta sin radios. Y de guía podía servir un palo o una varilla fina de metal. En ocasiones, a esta última se le daba forma de u, en su parte final, en perpendicular a la línea de la propia varilla, lo que permitía un mejor control del aro. En el otro extremo se doblaba la varilla para poder cogerla o, en el mejor de los casos, se le colocaba un mango de madera.

¿Cómo se jugaba?

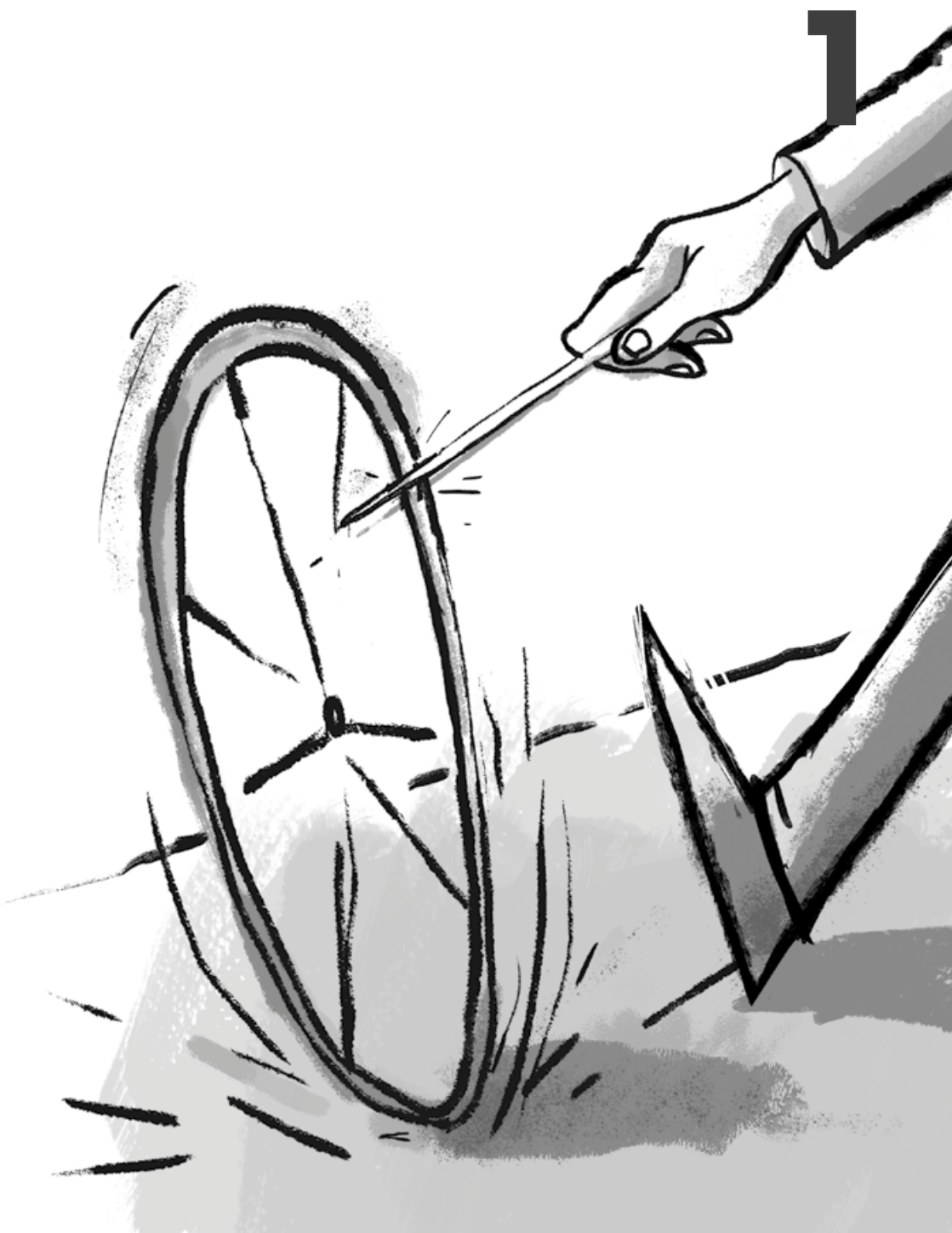
Se trataba de desplazarse por el espacio haciendo rodar el aro, cambiando de dirección, trazando círculos... En ocasiones se realizaban carreras hasta llegar a un punto preestablecido, en un espacio reducido, o bien para llegar

hasta un lugar transitando por las calles del pueblo. También se daban situaciones en las que la competición se realizaba por relevos.

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Se trataba de una práctica motriz común en la infancia, tanto entre niños como entre niñas -aunque entre estas en menor medida-. Si bien otros juegos podían llevarse a la escuela para practicar en el recreo, no era, habitualmente, el caso del aro, cuyo uso se circunscribía al tiempo de ocio, a los desplazamientos de una casa a la de familiares o amistades, cuando se acudía a realizar recados...

En la Europa del S. XIX fue una práctica muy popular entre los niños y niñas de familias aristócratas y burguesas.



¿Sabías que...?

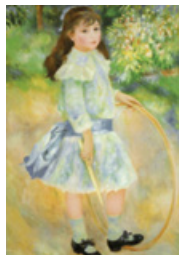
Recibía también nombres como rodancha, rodanchín, rodanchil, rodeta...

Entre los niños y niñas de un pueblo que pertenecían al mismo grupo, eran capaces de identificar quién se aproximaba por el sonido característico de cada aro al rodar.

Señalan Lavega y Olaso (1999), que, en la Antigua Grecia, Hipócrates, referente de la medicina, en uno de sus tratados situado en torno al año 300 a. C., concedía un gran valor al aro como medio para la realización de actividad física y el fortalecimiento de las personas con constitución débil.

Es la única forma jugada que aparece dos veces en el cuadro «Juegos de niños» de Brueghel (1560) -una con un aro simple y la otra con un aro con campanillas- tal como puede verse en las siguientes ilustraciones.

También aparece en otras representaciones pictóricas, como la obra "The Orchard" de la Canadiense Elizabeth Forbes (1885) y "Niña con Aro" del pintor impresionista francés Pierre Renoir (1887), que a continuación presentamos.



Bochas

Tipo de situación motriz

Juego de oposición.

¿Dónde se jugaba?

Se requería de un suelo de tierra, plano, liso y limpio de piedras.

¿Qué se necesitaba?

Se utilizaban bolas de madera de 12 a 15 centímetros de diámetro y un boliche, también de madera, de menor tamaño.

¿Cómo se jugaba?

Tras un sorteo previo que determinaba quién iniciaba el juego, la persona ganadora en el sorteo, lanzaba el boliche y, después, una de las bolas, con el fin de aproximarla lo máximo posible al boliche. A partir de ahí, se seguía el turno de lanzamiento. Ganaba quien lograra, al final de la partida, tener una de sus bolas más cerca del boliche que la más próxima de sus adversarios.

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Se trataba de un juego practicado, en mayor medida, por hombres. Siendo un juego muy popular, fue abandonándose a lo largo del siglo pasado, las bolas de madera fueron dando paso a las de metal y, de forma generalizada, se fue tomando como referencia el marco normativo propio de La petanca, cuyo origen se ubica en la Provenza francesa, como una de las evoluciones de Las bochas. Actualmente esta práctica está instituida como deporte.

2



¿Sabías que...?

Según señala Martín (2011), su origen se remonta a la época de los romanos, "que lo utilizaban como medida de concentración y estudio previo a los combates, con el que ponían a prueba el sentido de la estrategia, cálculo de la distancia, potencia en las tiradas y la disciplina y entendimiento entre sus guerreros."

En el Estado Español ya no se conserva como juego, pero sí que se practican dos modalidades derivadas de esta práctica lúdica como la Bola canaria, o el Billar romano. Este último juego, que se sigue practicando en algunos lugares de Zamora -donde tiene sus orígenes- y de León, se juega en un terreno octogonal rodeado en su perímetro por tablones, en enfrentamiento entre equipos (Martín, 2011).

El Diccionario de Autoridades, en su tomo I (1726) describe así, el juego de las bochas:

Juego que se juega entre dos ò mas personas con unas bolas mediánas, y otra mas pequéña, la qual se echa rodando à cierta distáncia, y tirando con las otras hácia donde está la pequéña, el que mas se arríma con la suya à ella, es el que gana la raya.

Está recogido en el cuadro "Juegos de niños" de Brueghel (1560), tal como refleja la siguiente ilustración.



También aparece, en una versión francesa, en el cuadro de Eduardo Zamacois Bufones jugando al cochonnet (1868).



Bolos

Tipo de situación motriz

Juego individual con competición entre personas o entre equipos, dentro de un contexto de grupo. También está instituido como deporte tradicional.

¿Dónde se jugaba?

Era necesario un suelo de tierra, plano y limpio de piedras.

¿Qué se necesitaba?

Se utilizaban bolos de madera -habitualmente seis en las variantes riojanas, aunque en algunas localidades se jugaba con nueve-, uno de los cuales era de mayor tamaño y recibía el nombre de "minca". Se hacía uso de una o dos bolas, también de madera, que en ocasiones eran esféricas y en otras cilíndricas o troncocónicas. Los bolos se colocaban en el suelo en dos filas de tres, situándose la "minca" en el centro de la segunda línea.

¿Cómo se jugaba?

Eran diferentes las modalidades y también distintas las adaptaciones locales. No obstante, era común dividirse en dos equipos y jugar realizando tres tiradas desde el mismo punto, realizándose estas no muy lejos de los bolos (en torno a dos metros), con el fin de derribar todos los bolos menos uno. Cabía también la posibilidad

de derribarlos en una o dos tiradas - hecho muy infrecuente-. Y se ganaba cuando se lograba la victoria en un número predeterminado de turnos, entendiéndose por tales cada secuencia en la que lanzaban las personas de los dos grupos que se enfrentaban entre sí. También cabía la opción de jugar a un número concreto de bolos derribados. Y en otras localidades se jugaba lanzando a mayor distancia y sumando el número de bolos derribados, contando para ello, con dos lanzamientos consecutivos. No era frecuente, sin embargo, la práctica que incluyera la acción de birlar, realizando el segundo lanzamiento desde donde había parado la bola en el primero - lo que sí aparece en modalidades jugadas en otras comunidades.

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Se trata de un juego practicado tanto por hombres como por mujeres, si bien estas últimas, a diferencia de los hombres, nunca apostaban dinero (García Serrano, 1974). Era común practicarlo en los días de fiesta.

3



¿Sabías que...?

En Egipto, tres mil años antes de Cristo, había una práctica lúdica en la que se utilizaban copas de alabastro con forma de vaso y una piedra de mármol que se lanzaba para derribarlos.

También existen evidencias de su práctica en la América precolombina.

En la Edad Media comenzó a ser un juego popular y también en ese momento comenzó a ser cuestionado por generar peleas y por entenderse como una práctica indecente y pecaminosa que generaba vicio. Y fue tal la popularidad de este juego en diferentes lugares de España y en otros de Europa que no fueron infrecuentes los edictos que prohibían su práctica en determinados momentos, con el fin de que no se entorpeciera el paso por las calles, no se abandonaran las obligaciones, no se produjeran reyertas o no se faltara a los oficios religiosos.

Así, tal como nos presenta Expósito (2006), un Edicto de la ciudad de París, en 1308 dicta lo siguiente:

Muchas gentes del trabajo y de la clase baja dejan sus haceres y sus familias para ir a jugar a la pelota, a los dados, a las cartas y a los bolos, y que muchos de ellos después de haber perdido todos sus bienes, se dedican a robar, a matar y a llevar una mala vida, y que para atajar tales desórdenes se prohíbe a las personas de esta condición jugar en las fechas laborales.

Un Bando del Ayuntamiento de Murcia, en 1523 decía así:

Por cuanto de pocos días a esta parte, muchos vecinos de esta ciudad y otros esclavos y mozos juegan a los bolos muchas cuantías de maravedíes y están ocupados en el juego, y sobre todo han acaecido cuestiones y heridas, causando mal ejemplo, por ello se manda que de hoy en adelante persona alguna juegue a los bolos, so pena de 300 maravedíes, el tercio para las obras públicas, el tercio para el acusador y el tercio para el juez que lo ejecutare. Y si fuere esclavo el que lo jugare, que en lugar de la mena le den 100 azotes, atado a un naranjo de la casa de la corte, mandándolo pregonar.

Y un siglo más tarde, en 1527, se promulgó otro del Alcalde de Santander que decía:

Que se pregone que ninguna persona sea osada de jugar a los bolos en ninguna calle de la villa so pena de doscientos maravedíes, aplicados por entre tercer parte entre Juez, Villa y denunciante, y que sean castigados con todo rigor.

No en vano, el Diccionario de Autoridades, en su Tomo IV (1734) aludía a la posibilidad de conversión del juego en vicio al referirse al primero como:

Exercicio de recreo o entretenimiento honesto, en que licitamente se passa el tiempo, aunque el exceso le vicia las más veces y le hace perjudicial.

En la recopilación de Lavega y Olaso (1999) se recogen 86 variantes diferentes del juego de los bolos, repartidas por toda la geografía del Estado. Dichas

Calderón

Tipo de situación motriz

Juego individual o, en ocasiones, de competición interpersonal o dentro de un grupo.

¿Dónde se jugaba?

Sobre suelo de cemento o de baldosas.

¿Qué se necesitaba?

Una tiza o clarión para pintar en el suelo y una piedra o tejo, preferentemente lisa y plana.

Las diferentes alternativas de este juego, que tiene un carácter universal, pasaban por dibujar un diagrama en el suelo con distintas formas y casillas. Las más comunes, en nuestro entorno han sido dos, -además de la propia del juego "La semana", con una casilla correspondiente a cada día-. La primera integraba una casilla inicial, una segunda doble, una tercera sencilla, una cuarta doble y un semicírculo final que servía de lugar de descanso. La segunda, similar en su estructura a la anterior, albergaba tres casillas sencillas antes de la primera doble, una simple tras ella, a continuación, una doble y finalmente el semicírculo que cerraba el dibujo.

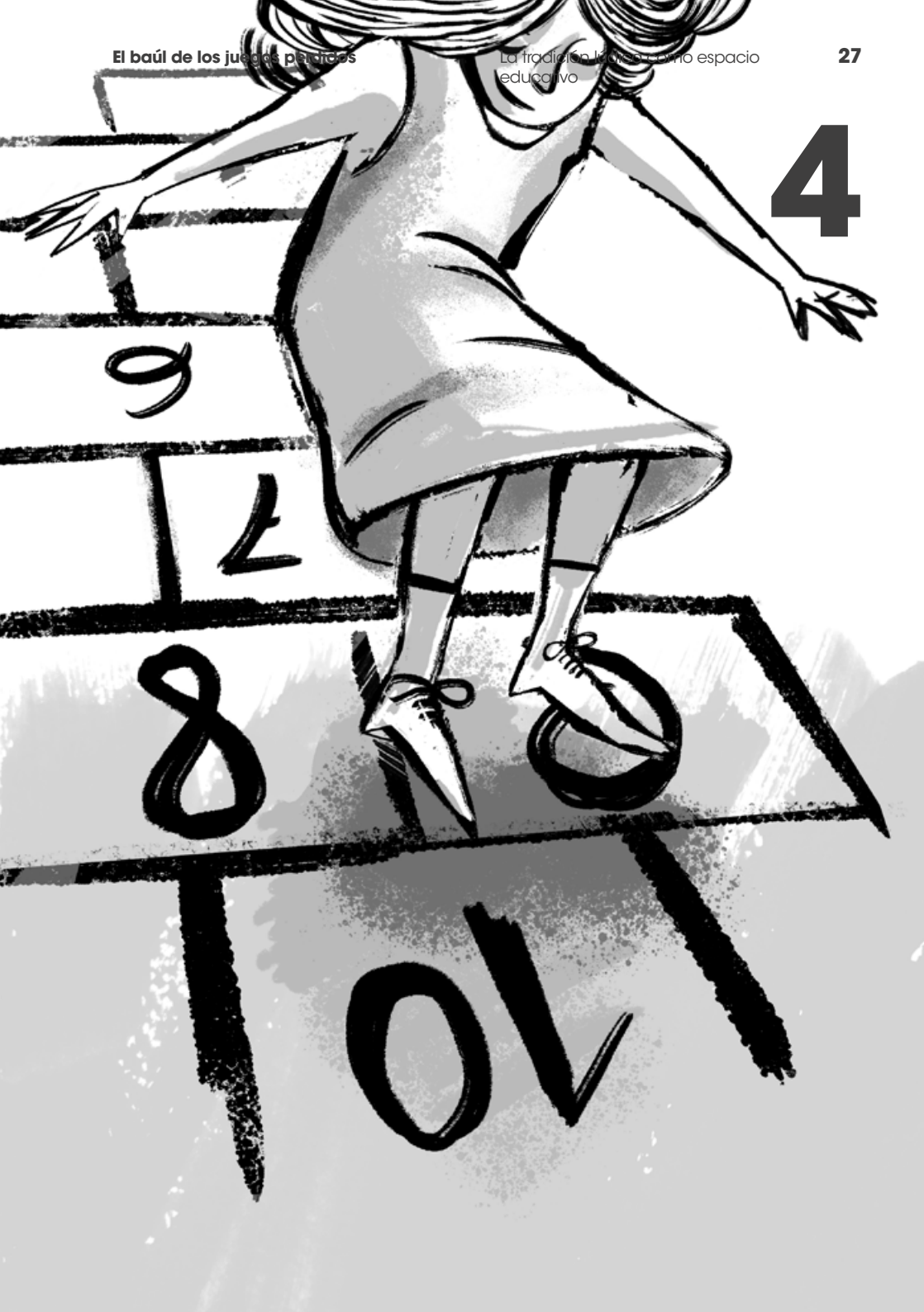
¿Cómo se jugaba?

Con estos referentes en cuanto a espacios de juego, se abrían tres

alternativas. La primera de ellas consistía en avanzar por cada una de esas casillas sobre un pie cuando la casilla era única y apoyando ambos cuando era doble. A ellos siempre se sumaba un tiempo de descanso en el semicírculo ubicado al final del diagrama antes de comenzar el retorno. La segunda opción implicaba lanzar una piedra sobre la primera de las casillas, saltar sin pisar dicha casilla en el camino de ida y parar en la casilla anterior, en el de vuelta, para recoger la piedra sin perder el equilibrio, y finalizar el recorrido. A continuación, la piedra se lanzaba sobre la siguiente casilla. Y la tercera conllevaba ir conduciendo la piedra por las diferentes casillas golpeándola con el pie mientras se avanzaba por ellas a la pata coja, en el orden en el que establecen los números de las casillas o, en su caso, los días de la semana.

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Se trataba de un juego infantil practicado principalmente por niñas tanto en tiempos de recreo escolar como en los momentos de ocio fuera de la escuela.



¿Sabías que...?

Este juego ha recibido, en distintas comunidades, nombres diferentes como Rayuela, Ciciacos, Sambori, Nonet, Exixarranca, El monte, Tejo, Truque, Trúcamelo, Cotelo, Are banakoka, Avión, Cascajo, Cas tro, Corazón, Coro, Chita, Semana, Infernáculo...

Y es conocido y practicado en diversos países bajo denominaciones diferentes: Avión en México, Rayuela en Ecuador, Argentina y Uruguay, Tejo en Chile, Mundo en Perú, Pon en Cuba, Casita en Portugal, Il Gioco dil Mondo en Italia, Sotrón en Rumanía, Sharita en Marruecos...

Según el folklorista italiano G. Ferraro, era un juego conocido entre los griegos y los egipcios. No obstante, el más antiguo de los diagramas, cuyo dibujo se conserva, está ubicado en el trazado del Foro de la Roma de los Césares. Y atribuyen a la expansión del Imperio Romano, su traslación a otros lugares de Europa.

*Fraguas (1897), lo describía así:
El jugador, empezando por la parte inferior o recta del rectángulo, echa una pequeña piedra plana, redonda o cuadrada, sobre la primera división, y penetrando en ella sosteniendo solamente sobre el pie derecho, tiene que hacer salir la piedra por el sitio donde entró. Concluido esto, la arroja a la segunda división y hace lo mismo, y sucesivamente va efectuando la misma operación en los demás espacios de la figura, aumentando la dificultad a medida que avanza. Como la posición no deja de ser molesta, les está permitido a los jugadores descansar*

en el espacio cuarto y en el séptimo, con prohibición absoluta de hacerlo en los otros cinco.

Y Amades (1959), citado por Pelegrín (1992), lo describía del siguiente modo:

Juego en el que, trazados una serie de casillas numeradas, formando una figura terminada en curva, se lanza un tejo a las diferentes estancias, haciendo el recorrido saltando de pie cojita. Juego antiguo, acaso emparentado con el recorrido de los laberintos dibujados en el suelo en algunas iglesias. Los diversos diseños están regidos por un tramo final: la Curva o Cúpula es emblemática de Cielo.

La idea implícita en avanzar hasta un espacio denominado Cielo, a la que alude Amades, precedido, en algún lugar del camino, por otro denominado Infierno, que había que eludir en el tránsito, al que se sumaba, en ocasiones, la presencia del Purgatorio, ha sido común en la historia de este juego, lo que para algunos simbolizaba el caminar por la vida.

En el catálogo de Juegos de Naharro (1918) se presenta con el nombre de "Los ciciacos" y, en dicho texto se aporta la siguiente ilustración.



Calva

Tipo de situación motriz

Juego individual con competición dentro de un contexto de grupo. A veces se jugaba por equipos cuyos integrantes sumaban sus puntuaciones. Posee también una versión delimitada como deporte tradicional.

¿Dónde se jugaba?

Se requería de un suelo de tierra o de hierba. Era común jugarlo también en los claros del bosque y en espacios de montaña.

¿Qué se necesitaba?

Dos eran los instrumentos necesarios para su práctica: la calva y el morrillo. La primera era una pieza de madera de sección habitualmente cuadrada, con dos brazos que formaban una angulación entre sí que iba desde el ángulo recto hasta los 160° . El segundo era un artefacto, originariamente de piedra y posteriormente de metal, de forma cilíndrica.

¿Cómo se jugaba?

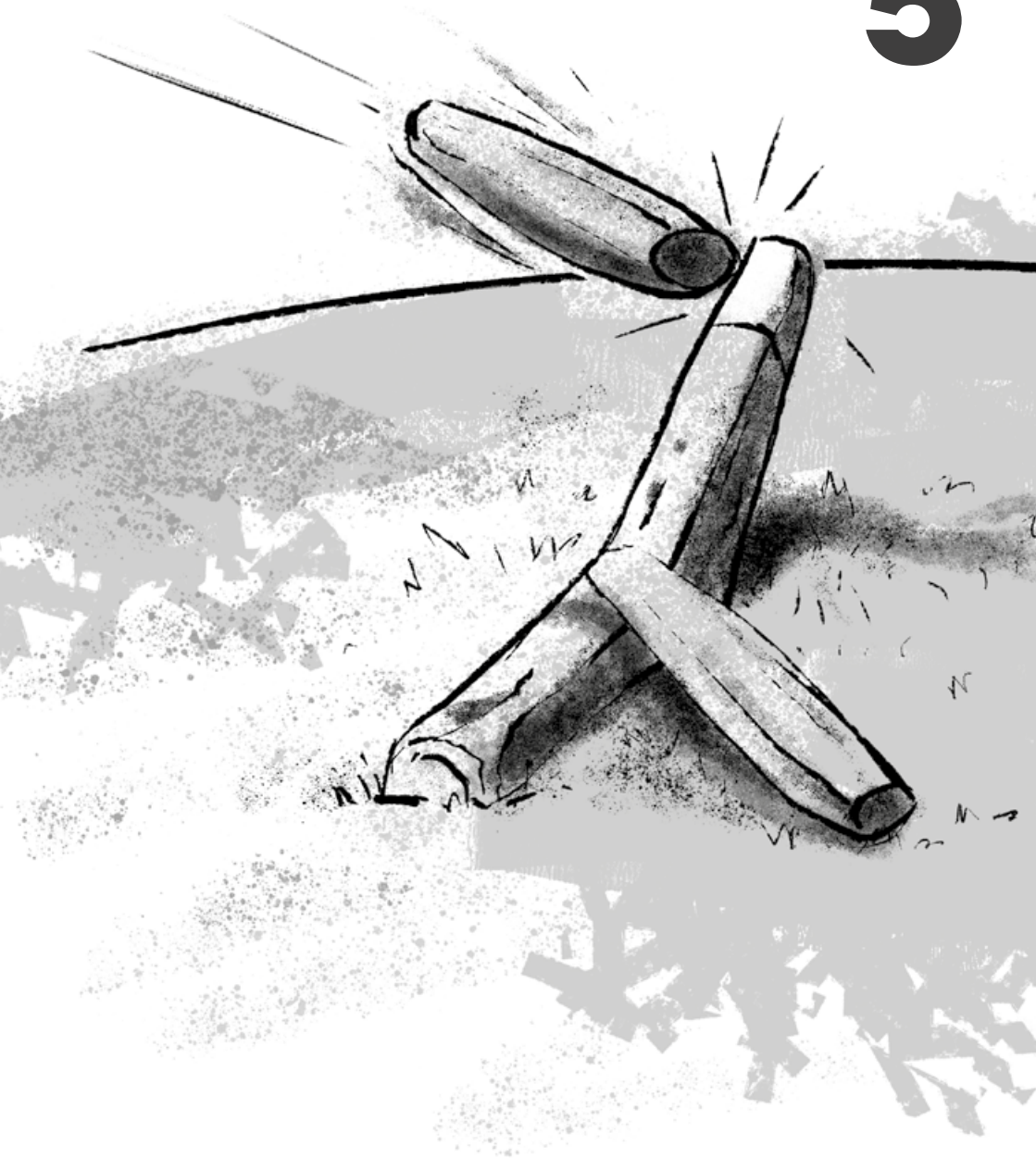
Desde una distancia prefijada, se lanzaba el morrillo con el fin de golpear el brazo elevado de la calva y derribarla. Podían establecerse un número de tiradas, ganando la persona o el equipo que lograra la mayor puntuación, o bien se trataba de alcanzar un número determinado

de puntos habiendo un equilibrio entre las tiradas realizadas por cada persona o cada equipo.

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Es una actividad lúdica practicada principalmente por hombres -aunque también era común, en algunos lugares, entre niños-. Y, al igual que la uta, en La Rioja era un juego pastoril. Su práctica también era común en los días de fiesta.

5



¿Sabías que...?

Era un juego extendido por las rutas de la trashumancia.

En sus orígenes, el morrillo era de piedra y no de metal. Y entre los pastores riojanos fue siempre práctica común hacer uso de ellas como sustitutivas del cilindro de hierro.

El Diccionario de Autoridades, en su Tomo II (1727) se refiere a este juego apelando a sus orígenes de práctica en los que, en lugar de una calva de madera, se hacía uso de un hueso de vaca. En su explicación alude como fuente al Diccionario de Covarrubias (obra publicada en 1611):

Juego semejante al tângano, que se pone un hueso del pié de la vaca hincado en el suelo, y tiran a derribarle los que juegan con unos tejos, y el que le derriba gana. Covarrubias dice se llama assí, porque el hueso está por arriba reluciente y limpio, que parece calva.

En Bolivia se practica un juego similar denominado La Palma. En él se utiliza un hueso y piedras con las que lanzar para derribarla –tal como se presenta en el Diccionario de Autoridades– (Velázquez, 2006).

Canciones de Corro y Retahílas

Os proponemos, ahora, hacer un alto en el camino, en relación con la estructura de este texto, en lo que atañe a la presentación de los juegos, para dedicar un espacio común a las canciones y retahílas. No sacaremos, en este caso, objeto alguno de nuestro baúl.

William Moreno (2018), en el capítulo de un libro sobre educación y pedagogía crítica que giraba en torno al juego tradicional en Latinoamérica e indagaba en las posibilidades de construir identidades desde una perspectiva crítica, al aludir a la cuestión relativa a cómo se construye el conocimiento, partiendo de una visión propia de contextos urbanos occidentales, relataba cómo Hurtado (2015) un investigador de la comunidad Nasa, en el departamento colombiano de Cauca, se aproximó a personas eruditas de dicha comunidad con el fin de profundizar en el conocimiento de su patrimonio lúdico. Esas personas fueron contundentes al señalar que la nominación occidental de las prácticas lúdicas es insuficiente en la medida en que del juego ha de formar parte una idea a la que nunca se alude en occidente. Dicha idea se sintetiza en lo que ellos, en su lengua vernácula, denominaron Muet Muet findxeni, y que se aproximaría a lo que consideramos como armonía. A su juicio, cualquier acción humana espiritual, cultural o social ha de estar dotada de ese mismo sentido. Esta

lectura contribuye a justificar, una vez más, una valoración: la cosmovisión propia de los pueblos del sur, de las culturas ancestrales, del medio rural o de las perspectivas femeninas, ha de servir para interpretar la realidad, en un mundo en el que la visión hegemónica suele ser occidental, impregnada de una presunta modernidad, urbana y androcéntrica. De forma adicional, nos sitúa ante la incorporación de la armonía a la definición del mundo lúdico, lo que impregna a este de unos matices singularmente ricos. Y, ubicándonos ya en el objeto medular de este texto, nada como la armonía sirve para definir la aportación realizada por las canciones y retahílas a las vivencias lúdicas.

Unas y otras –canciones y retahílas– forman parte de la tradición oral popular, están impregnadas de matices propios de cada localidad, y suelen remitir a un patrimonio común. En este contexto, las retahílas y canciones que han acompañado la vida infantil y el juego compartido entre generaciones, en nuestra Comunidad, no son diferentes a las de otras más o menos próximas. Dentro de este contexto, el recorrido que hacemos en este epígrafe pretende acercar a varias de ellas, sin intención de exhaustividad, pues la riqueza del imaginario popular en este tema trasciende, con mucho, lo que puede tratarse en un par de páginas.

6



Tipo de situación motriz

Se trataba de formas jugadas y de juegos, en su mayoría, de cooperación, si bien también los había de oposición.

¿Cómo se jugaba?

Iniciando este somero recorrido, nos disponemos ante las retahílas propias de la infancia, algunas de las cuales añadían sentido lúdico al sorteo previo al juego. Así ocurría con la que decía: «Una dole, tele catole, kilo kilete, estando la reina, en su gabinete, vino Gil, apagó el candil, candilín candilón, cuenta ahora, que veinte son». La ronda contando completaba la acción del sorteo.

También era común formar una cadena entre los jugadores y no permitir el paso de quien viniera de frente, mientras se cantaba la canción: «A tapar las calles/ que no pase nadie/ que pase mi abuelo/ comiendo buñuelos. A tapar las calles/ que no pase nadie/ que pase mi abuela/ comiendo ciruelas. A tapar las calles/ que no pase nadie/ que pase mi tía/ comiendo sandía. A tapar las calles/ que no pase nadie/ que pase mi hermana comiendo manzana/ A tapar las calles/ que no pase nadie/ tortillas amarillas/ que te pongas de rodillas».

Incluso para curar se usaban retahílas como la que dice: «Cura sana/ cura sanita/ si no te curas hoy/ te curarás mañanita». Y si, en alguna ocasión, te encontrabas un objeto, albergabas la ilusión de apropiarse de él recitando cuatro veces la misma retahíla: «Una cosa me he encontrado, cuatro veces la diré, si no aparece el dueño, con ella

me quedaré».

En ocasiones, las retahílas acompañaban a un juego, como ocurría con la siguiente, que se asociaba al salto de piola, mientras se reproducía la acción que realizaba la persona que ejercía de "madre": «Una el chin chin chin, le besa el culo a Martín el albañil/ dos una coz/ tres trébedes en las puertas de un francés hay un estudiante tocando la guitarra al revés/ cuatro un sopapo/ cinco un pellizco/ seis un mes/ siete, un cachete...»

Y eran especialmente frecuentes, por otro lado, las canciones y retahílas en juegos de corro. Así sucede con la que, probablemente sea la más conocida entre estas canciones: «Al corro la patata/ comeremos ensalada/ lo que comen los señores/ naranjitas y limones/ alupé, alupé/ sentadita me quedé». O con otra que se acompañaba con mímica como es El patio de mi casa: El patio de mi casa/ es particular,/ cuando llueve se moja/ como los demás./ Agáchate, y vuélvete a agachar,/ que los agachaditos no saben bailar/ h-i-j-k-l-l-m-a, que si tú/ no me quieres/ otro amante me querrá./ Chocolate,/ molinillo/ corre, corre/ que te pilló./ A estirar, a estirar,/ que el demonio va a pasar.

Seguramente a cada persona le lleguen ecos de canciones y cantinelas de su infancia, así que quizás esté bien invitar a que cada una elija y juegue con la suya, desde la que es nuestra última retahíla compartida: «Antón Antón, Antón pirulero/ cada cual, cada cual atiende a su juego/ y el que no lo atiende, parará una prenda».

Canicas

Tipo de situación motriz

Juego de oposición entre dos o más personas.

¿Dónde se jugaba?

Era preciso contar con una superficie lisa de tierra.

¿Qué se necesitaba?

Una canica por persona participante y un hoyo o «gua», cavado en la tierra.

¿Cómo se jugaba?

Eran varias las alternativas y, algunas de ellas, tenían matices locales.

Así, era común lanzar desde una línea para tratar de introducir la canica en el «gua», ganando, entonces, todas las lanzadas previamente por los personas. También era común seguir una secuencia. De este modo, una persona parfía, en el juego, del «gua». Y la otra, colocaba su canica a una distancia prudencial. La primera persona contaba dos palmos, desde el extremo del «gua», comenzando por el pulgar y girando la mano sobre el resto de los dedos juntos para acabar de nuevo con el pulgar. Se apoyaba entonces este dedo en la muñeca de la otra mano. La canica se colocaba sobre la segunda falange del dedo índice, manteniendo el dedo doblado. Y la uña del pulgar tomaba también contacto con ella. Para lanzar, la

canica se catapultaba deslizando hacia delante el dedo pulgar al tiempo que se extendía. También había quien apoyaba la canica en el suelo y la golpeaba con el dedo índice que se impulsaba tras formar un círculo apoyado en el interior de la primera falange del dedo pulgar. Impactar con la bola del rival implicaba seguir lanzando tras dos nuevos palmos, si estos eran necesarios. Si se fallaba, le tocaba tirar a la otra persona. Varias eran las ocasiones en las que era preciso impactar antes de retornar al gua. La primera se denominaba «chiva»; «pie» era el nombre de la segunda y, en ella, resultaba necesario golpear de forma que entre ambas canicas cupiera el pie de la persona que lanzaba; la tercera recibía el nombre de «tute»; finalmente, tocaba retornar al «gua» y, si se lograba, se ganaba la canica adversaria. Había localidades en las que la secuencia eran otras. Así, por ejemplo, en Logroño se jugaba con la siguiente: «chiva»; «cuarta» -de modo que tras el impacto con la canica de la otra persona, hubiera entre ambas canicas una distancia mínima equivalente al espacio existente entre el pulgar de una mano abierta y extendida y la yema del dedo meñique; «pie»; «tute»; «retute», «matute»; «tres pies» y «gua».

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Era un juego infantil practicado, en mayor medida, por los niños, dedicando a ello tiempo de recreo dentro de la escuela y también tiempo

7



de ocio. Por razones climatológicas era menos frecuente en invierno y en los tiempos de lluvia de otoño y primavera.

¿Sabías que...?

Se trata de una actividad lúdica universal que se practica de diferentes formas en distintos lugares del mundo. Y recibe nombres también diferentes en función del lugar: Bolitas en Argentina y Uruguay, Tijchi en Bolivia, Biroasca en Brasil, Chócolo en Colombia y en Costa Rica, Bola en Cuba y en Ecuador, Bochitas en Chile, Chibolas en El Salvador, Catota en México, Metras en Venezuela, Eine line ball en Alemania, Knikker en Bélgica, Marbles en Estados Unidos, Petite boules y Billes en Francia, Trigonaki-mpaz en Grecia, Goti en India, Kelereng-gandu en Indonesia, Marbles en Inglaterra, Biglia en Italia, Knikkeren, en Holanda, Belindes en Portugal, Jucul cu bile en Rumanía... (González, 2010).

Desde el antiguo Egipto hasta nuestros días, pasando por el Imperio Romano, el Medioevo en Europa, la América Precolombina, o el Renacimiento europeo, el juego de las bolas o canicas ha peregrinado de lugar a otro y se ha mantenido en diferentes contextos, con distintas variantes y desde el uso materiales diversos que han ido desde el barro, los cantos y las nueces, hasta los metales y el vidrio. Así, por ejemplo, en la comunidad Tarahumara jugaban un juego similar, creando también un hoyo sobre el que lanzaban huesos de albaricoque.

Podemos hallar referencias a él en la literatura. Así sucede en los romances de Delgadina (S. XVII) en los que se cantaba:

*A los tres días de encerrada
Se asomó en otra ventana
Adonde estaba su hermano
Bolitas de oro jugaba.*

Podemos encontrar retratos como el presentado por Don Vicente Naharro (1818) en su «Descripción de juegos de la infancia», libro en el que se refería a este, como el juego de las nueces:

El juego de las nueces se reduce a formar un hoyo, y tirar con las nueces a meterlas en el dicho hoyo: este juego es propio de niños chiquitos, que también lo juegan con cantitos, con plomos y con cuartos. El que tira y queda dentro o más cerca del hoyo, es el primero que tira a meter los demás en el hoyo con el dedo pulgar, haga que yerra el golpe, y entonces entra otro en posesión de meter las piezas, nueces o cantos. El que mete alguno o algunos de los de sus compañeros, le gana una cosa estipulada.

Y podemos verlo en la pintura, como ocurre dentro del cuadro "Juegos de niños" de Brueghel (1560) cuya ilustración presentamos.



O de forma más próxima en el espacio y en el tiempo, en la obra de Antonio López (1946) «Jugando a las bolas».

Comba

Tipo de situación motriz

Forma jugada individual o, en ocasiones, juego grupal que requiere de una interacción cooperativa entre quienes giran la cuerda y quienes saltan.

¿Dónde se jugaba?

Cualquier espacio podía ser propicio: patio del colegio, plazas, calles...

¿Qué se necesitaba?

Una cuerda, habitualmente de esparto o de cáñamo trenzado.

¿Cómo se jugaba?

Eran muchas las opciones: la del salto individual girando la cuerda hacia delante o hacia atrás o bien realizando cruces; con menor frecuencia en parejas, bien, portando cada persona un extremo de la cuerda o bien siendo una de las dos la que la hacía rotar; y la alternativa colectiva, con dos personas que daban en movimiento de barca o en giro completo y otra u otras saltando y, a veces, acompañando el salto de una canción que podía inducir a realizar acciones adicionales a la del propio salto.

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Era esta una práctica lúdica especialmente vinculada a las niñas. Y se practicaba en todos los extractos sociales, tanto en los tiempos de recreo en la escuela, como en los de ocio fuera del marco escolar. En otras épocas, en Europa, era una práctica lúdica realizada por hombres.

8



¿Sabías que...?

Si bien el origen de este juego no está claramente definido, se plantea que se practicó entre artesanos del antiguo Egipto, siendo después su práctica emulada por niños y jóvenes (Hernández, 2010).

También existen referencias sobre su práctica en China, como actividad ligada a la diversión.

Y en la Grecia Antigua, Hipócrates recomendaba, en uno de sus tratados, el salto de cordel por los beneficios que este reportaba.

Es un juego universal, practicado en los cinco continentes.

Aparece en diferentes obras pictóricas tanto medievales, como en otras más recientes, como en el cuadro de Soroya "Saltando a la comba" (1907) que presentamos a continuación.



Cromos y Santos

Tipo de situación motriz

Juego individual con competición en contexto de pareja o grupo.

¿Dónde se jugaba?

Se practicaba habitualmente en los portales, los poyos ubicados junto a las casas, las calles, las plazas, los patios de los colegios...

¿Qué se necesitaba?

Los cromos eran dibujos coloreados de animales, flores, niñas y niños de diferente procedencia y con distintos vestidos... Era común que las chicas los guardaran en cajas de cartón o de hojalata, como si fueran un tesoro. Mientras, los santos o cartetas aparecían en una de las dos caras de mayor tamaño de las cajas de cerillas. Contenían imágenes de castillos, cuadros... De ellas se recortaban y se guardaban para el juego.

¿Cómo se jugaba?

El juego de los cromos se practicaba habitualmente en parejas o en pequeños grupos. Cada persona colocaba un cromo sobre el suelo, de forma que su imagen quedara tapada. Se sorteaba quién iniciaba el juego. Y la primera participante colocaba la palma de la mano de forma cóncava y daba un pequeño golpe. Si lograba que alguno de los cromos

se diera la vuelta, se quedaba con él. A continuación, se seguía el turno mientras hubiera cromos pendientes de voltear.

El juego de santos o cartetas, se practicaba, habitualmente, del siguiente modo. Se lanzaba un santo por cada jugador desde una línea prefijada para acercarlo a una pared, eligiendo, según el orden, cuando tirar. A continuación, se seguían lanzado cromos en la misma dirección. Cuando un santo montaba sobre otro, su lanzador bien ganaba este o bien todos los lanzados con anterioridad – según lo pactado-. También cabía la posibilidad de lanzar desde un lugar elevado –un poyo, una escalera...- con la misma finalidad de montar sobre los de otros jugadores.

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

El juego de cromos era un juego infantil practicado por niñas; mientras, el juego de los santos o las cartetas, era muy popular entre los niños. Se practicaban en el tiempo de recreo, en momentos de ocio...

Son un ejemplo paradigmático de cómo objetos con cierta similitud, se orientaban hacia prácticas lúdicas diferenciadas en función del género.

9



¿Sabías que...?

Fueron juegos muy populares en los años cincuenta, sesenta y setenta del pasado siglo, cuya práctica fue decreciendo entre las siguientes generaciones hasta casi desaparecer.

En Japón se practica un juego denominado Menko, que combina las acciones de los cromos y los santos. En este caso, se colocan unas cartas con su imagen hacia abajo y se lanza otra con el fin de darles la vuelta, ganándolas, en este caso, y cediendo el turno, en el contrario.



Chapas

Tipo de situación motriz

Juego de oposición.

¿Dónde se jugaba?

Se requería de un suelo de cemento, de madera o de baldosas, habitualmente plano.

¿Qué se necesitaba?

Se hacía uso de chapas circulares con el borde plegado, procedentes de las botellas de bebidas carbonatadas.

¿Cómo se jugaba?

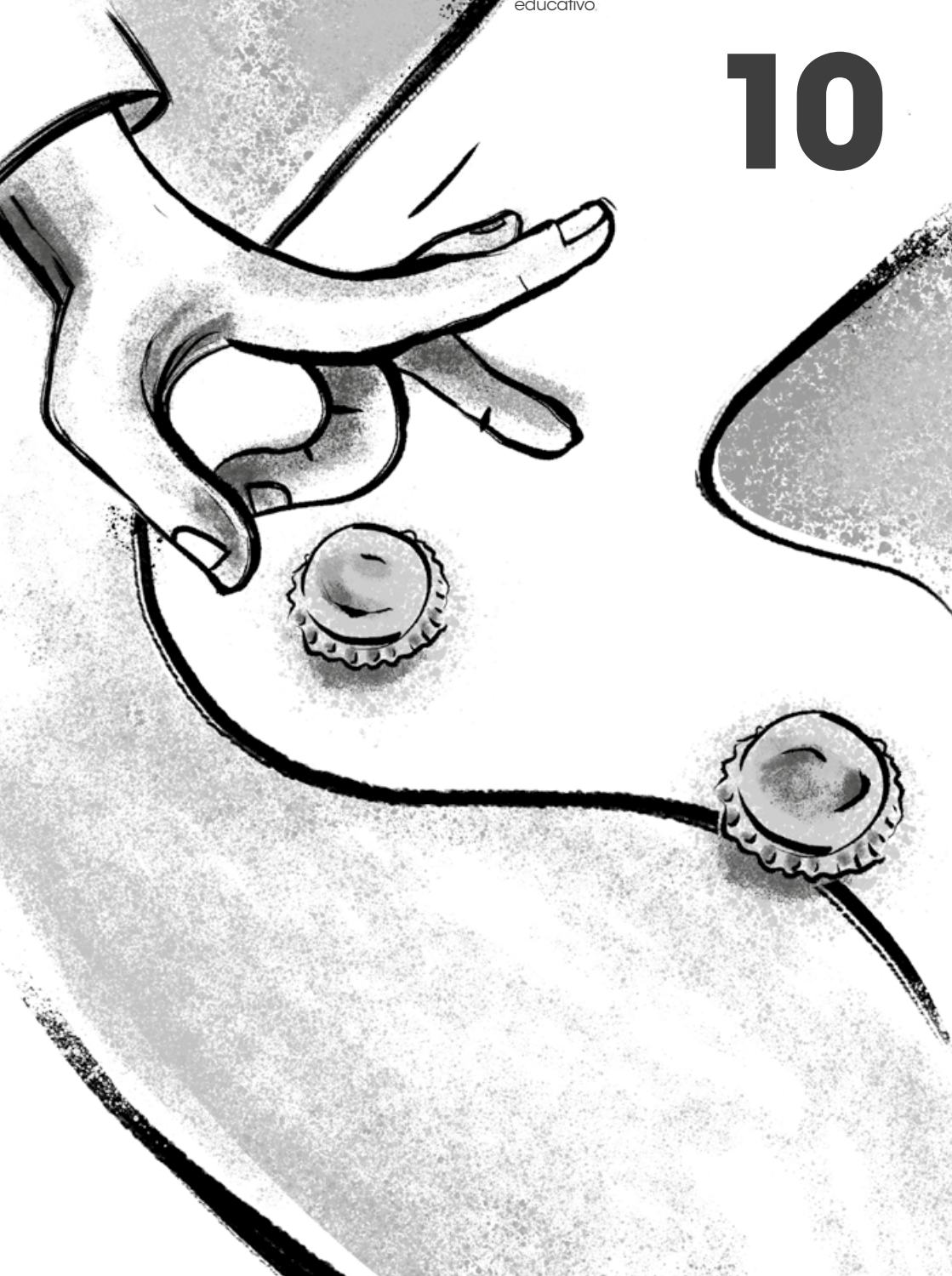
Varias eran las alternativas. La más común pasaba por marcar un recorrido en el suelo, a modo de camino, con una tiza o clarión. A partir de ahí, las personas que jugaban recorrían el camino con su chapa golpeándola con el dedo índice o con el corazón, tras hacer palanca con el pulgar para ganar en fuerza y en precisión. Se daba siempre alternancia en el turno dentro del grupo. Las reglas resultaban de un pacto previo y determinaban si se podía eliminar una chapa golpeándola con la propia, si dicho golpeo conllevaba una penalización para quien lo había realizado, si salirse del camino implicaba retornar al punto en el que se lanzó o hacerlo al inicio del juego... Quien llegaba el primero ganaba las chapas lanzadas previamente por otras personas. Menos

frecuente era jugar a sacar chapas de un círculo golpeándola con la propia, hacerlo para llegar lo más lejos posible... Y también se practicaba el fútbol-chapas.

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Era un juego infantil practicado en mayor medida por niños. Se trataba de un juego muy popular desde mediados del pasado siglo hasta los años 70, pues era fácil disponer del material necesario para su práctica y abría muchas posibilidades lúdicas.

10



¿Sabías que...?

Las chapas o tapones de corona fueron creadas en 1881 por el inventor y hombre de negocios irlandés Willian Painter con el fin de ofrecer una solución para cerrar las botellas de bebidas carbonatadas. Este tipo de tapón llegó al Estado Español en 1921, cuando el gerundense José Torras trajo hasta Barcelona, procedentes de México, tres equipos de maquinaria para la elaboración moldes para la generación de tapones de corona (Cabanillas, 2010).

A veces, las chapas, que poseían en su interior una lámina circular de corcho o de caucho, se decoraban, bien pintando esa lámina o bien reemplazándola por un dibujo, una foto recortada de una revista...



Filocho

Tipo de situación motriz

Juego de oposición persona contra persona o persona contra un equipo, dentro de un contexto grupal.

¿Dónde se jugaba?

Era preciso un espacio amplio, pudiéndose jugar en suelo de adoquín, de tierra o de hierba.

¿Qué se necesitaba?

Se requería de un filochó, pito o pitillo -un palo corto de 15 o 20 centímetros con los extremos con forma de punta- y un mango -otro palo de mayor longitud que, en el mejor de los casos, tenía forma de pala-. A veces se colocaba el filochó sobre dos piedras, para hacer más fácil su elevación previa al lanzamiento.

¿Cómo se jugaba?

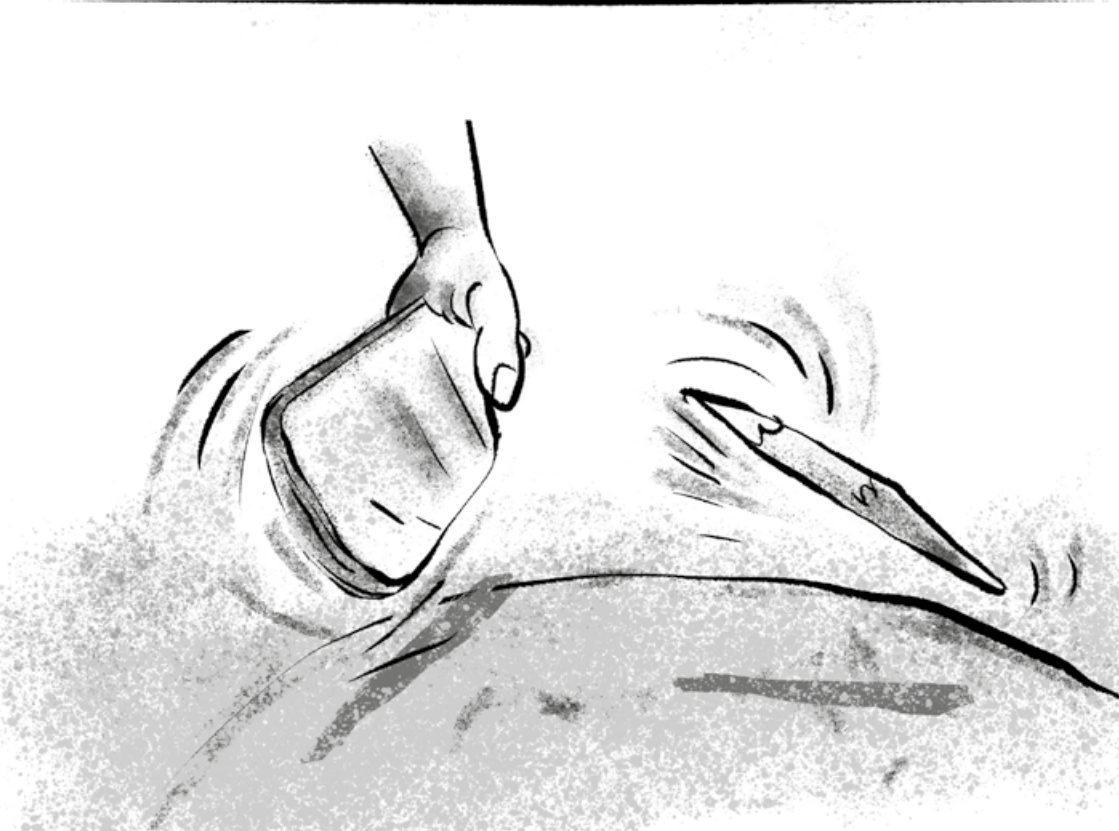
Quien portaba el filochó, lo colocaba en el suelo, dentro de un círculo más o menos amplio -por lo común de dos metros de diámetro-, lo golpeaba ligeramente sobre una de sus puntas -o si estaba colocado sobre dos piedras, lo golpeaba ligeramente en el centro, de abajo hacia arriba- con el mango para que se elevara y, en ese momento, volvía a golpearlo, esta vez con fuerza para que subiera alto y cayera alejado. El resto de personas que jugaban, trataban de atraparlo en el aire. Si eso

sucedía era quien lo había atrapado, quien tendría el privilegio de lanzarlo en el siguiente turno. Si no, desde el punto en el que había caído lo enviaba con ánimo de que llegara hasta quedar parado en el círculo de lanzamiento, con lo que también se asumiría el rol de la persona que lanza. Mientras, quien lo había lanzado trataba de alejarlo del círculo, de nuevo, usando su pala.

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Se trata de un juego infantil, pero había localidades en las que se practicaba también por personas mayores, en las tardes de los días de fiesta, sirviéndose, en el caso de las mujeres, del delantal para recoger el filochó.

11



¿Sabías que...?

En La Rioja recibía diferentes nombres como *gamocho*, *coto*, *piti*, *pinolo*, *pitele*, *pica*... Y en otros lugares ha recibido nombres como: *badilla*, *bigarda*, *bilarda*, *billarda*, *billalda*, *birla*, *boli*, *bocho*, *calderón*, *cota*, *chirumba*, *chita*, *escampilla*, *estornela*, *estornija*, *gambocho*, *machiva*, *marichiva*, *maruca*, *maruz*, *mochera*, *mocho*, *pala*, *palillo*, *picota*, *pilocho*, *pita puicané*, *rebola*, *tala*, *toña*, *tranco* y *vilorada*.

Ya en la Edad Media pueden encontrarse reseñas que entroncan con esta práctica lúdica jugada en ocasiones con un palo golpeando otro, mientras que en otras se golpeaba una pelota. Así, se hallan referencias a un juego de pelota golpeada con un palo en las Cantigas a Santa María, atribuidas, al menos parcialmente, a Alfonso X el Sabio (S. XIII):

*En aquela praç' avia un prado mui
verd' assaz, en que as gentes da
terra yan ter seu solaz e jogavan
à pelota, que é jogo de que praz
muit' a omes mancebos mais que
outro jog' atal. Sobr' aquest' ha
vegada chegou y un gran tropel
de mancebos por jogaren à pelot',
e un donzel andava y namorado,
e tragia seu anel que ssa amiga lle
dera, que end' era natural.*

La miniatura que acompaña a la cantiga 42 así lo corrobora.

Y son varios los textos en los que aparece. Así, en el "Auto o farsa del nacimiento de nuestro señor Iesus Cristo" (1514), Lucas Fernández se refiere a este juego como "estornija". Mientras, en los romances del "Tesoro

de concetos divinos" (1613) de fray Gaspar de los Reyes, aparece bajo la denominación de maruca. Por su parte, Rodrigo Caro, en su recopilación de juegos "Días geniales y lúdricos" (1626) recoge este juego también con el nombre de maruca.

En el Diccionario de Autoridades, en su Tomo II (1727), se describe del siguiente modo:

El que usan dos muchachos con dos palos, uno mayor que otro: el menor que es un "xeme" (medida usada antiguamente equivalente a un palmo) y es la tala, con dos puntas en los extremos, para que al caer al suelo quede en hueco y con el otro palo le dan, para que levante en alto, y en el ayre la tira a dar otra vez, para alejarla más de un círculo que haya formado, en donde si la mete el que sirve gana y toma el palo que antes tenía el otro y hace lo mismo.

Y en ese mismo Tomo II (1729) este Diccionario también recoge la Chueca, un juego que guarda ciertas similitudes con el que ahora nos ocupa:

Juego de Labradóres, que se hace con una bolita, que tambien se llama chuéca: la qual, puestos tantos à tantos en dos bandos, habiendo señalado cierto término, impeliendola con el golpe que la dán con un palo ferrado à la punta, procuran que no passe de él.



Goma

Tipo de situación motriz

Juego individual en un contexto de grupo. También se podía jugar en parejas que cooperaban realizando las mismas acciones motrices.

¿Dónde se jugaba?

Un suelo liso era suficiente.

¿Qué se necesitaba?

Una goma elástica atada o cosida juntando sus extremos libres para formar una figura cerrada.

¿Cómo se jugaba?

Eran múltiples las posibilidades y, habitualmente, se construían alternativas propias de un grupo o de una localidad. Era, no obstante, común, que dos personas se colocaran una en frente de otra, sustentando la goma sobre sus tobillos, con los pies separados entre veinte y treinta centímetros –también era frecuente jugar con tres personas en los vértices de un triángulo-. Y la persona que saltaba iniciaba una secuencia. Presentamos aquí un ejemplo: se saltaba desde fuera para pisar uno de los lados de la goma, después el otro y luego para caer dentro. Seguía un nuevo salto para que cada pie quedara fuera, uno a cada lado de la goma. Se daba media vuelta quedando la goma enlazada en los tobillos. Se saltaba cayendo

dentro. Se volvía a repetir el proceso: salto con un pie en cada lado y giro. Y, ahora salto para caer con un pie sobre cada lado de la goma. Se saltaba fuera, se avanzaba quedando un lado de la goma sobre los empeines, se saltaba sobre la otra cayendo al otro lado mientras se seguía manteniendo la goma enganchada. Se retrocedía arrastrando el lado saltado con el talón. Se saltaba cayendo sobre el lado entonces libre de la goma, después sobre el otro y, finalmente, hacia el exterior. Si se lograba, se subía la goma a la altura de las rodillas. El error conllevaba un cambio de turno. Con todo, como se señalaba, eran múltiples las alternativas: a veces se integraban saltos rítmicos, en otras se superaba la goma colocada a gran altura con una rueda lateral...

12



¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Era un juego infantil practicado, casi exclusivamente, por niñas.

¿Sabías que...?

Se trata de un juego reciente, pues la goma elástica comenzó a utilizarse como recurso lúdico en los años cuarenta del pasado siglo.

Hinque

Tipo de situación motriz

Juego individual de competición con otra persona o dentro de un grupo.

¿Dónde se jugaba?

Se requería de un espacio de tierra suelta o bien humedecida para que pudiera clavar el hinque.

¿Qué se necesitaba?

Un hinque, trozo de palo acabado en punta que, en ocasiones, era sustituido por un clavo, una lima o una navaja.

¿Cómo se jugaba?

Eran varias las modalidades, pero lo más común era marcar un espacio rectangular dividido en dos partes iguales, cada una de las cuales pertenecía a un jugador. Quien iniciaba el juego tiraba su hinque hacia el campo contrario. Si lograba clavarlo, se trazaba una línea perpendicular, desde el punto en el que había quedado el hinque hasta las líneas laterales, ganando, de este modo, ese terreno al adversario. Los turnos se iban sucediendo hasta que un jugador avanzaba hasta el punto en el que los pies del adversario no cupieran en el espacio que aún le quedaba.

En otras ocasiones, se lanzaba para clavar el hinque, tirando los adversarios el suyo para derribar el primero, impactando con él.

Y en otras se seguía una secuencia lanzando con diferentes partes del cuerpo para intentar que el hinque quedara siempre clavado. Así se tiraba con la palma de la mano, los dedos, apoyando en la boca, la barbilla, la nariz... y dejándolo caer para que quedara clavado.

13



¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Era un juego infantil con una marcada orientación de género pues era practicado casi exclusivamente por niños.

¿Sabías que...?

En el cuadro de Brueghel el Viejo, Juego de niños (1560) aparece este juego, practicado, en este caso, con un clavo.



Marro

Es este nuestro segundo alto en el camino para jugar sin que de nuestro baúl sea necesario sacar ningún objeto. Y lo hacemos para mostrar un ejemplo de una familia de juegos que respondían a la misma lógica interna, pues se trataban de juegos de persecución y surgían del enfrentamiento entre dos equipos en cuyo seno, sus integrantes, colaboraban entre sí. Son juegos anclados en el imaginario colectivo y ya casi desaparecidos, como "Cien navíos" y otros que aún perduran, especialmente, aunque no de forma exclusiva, en contexto escolar, como "Policías y ladrones", al que ya hace casi tres siglos se refería el Diccionario de Autoridades (1726-1739) como "Moros y cristianos". Pero, retornando al marro, es momento, ahora, de leer atentamente, hacer equipos... y unirse al juego.

Tipo de situación motriz

Juego de colaboración-oposición.

¿Dónde se jugaba?

Era preciso un espacio amplio y habitualmente liso, como podía ser el patio de un colegio, la plaza del pueblo, una era...

¿Qué se necesitaba?

Se trata de un juego sin material.

¿Cómo se jugaba?

Se formaban dos equipos de aproximadamente el mismo número de personas. Cada equipo se ubicaba sobre su línea –situadas las de ambos equipos en los extremos del campo de juego-. Una persona decía "toco marro y voy", acercándose hacia el campo adversario con actitud de reto. Una persona del equipo adversario utilizaba los mismos términos y salía en su persecución. Se iniciaba, así una secuencia de salidas y retornos al marro propio –que servía de casa- en la que cada persona podía atrapar a aquellas del equipo adversario que habían salido antes de ella y podía ser atrapada por quienes habían salido después. Si alguien llegaba al marro adversario sin que le atraparan, ganaba una vida para su equipo. Y si una persona era atrapada, se ubicaba en un lugar prefijado que servía de cárcel. Hasta allí podía intentar llegar una persona de su equipo para tocarla y así salvarla.

14



¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Se trataba de un juego infantil, practicado tanto por niños, como por niñas, que unía, con frecuencia, en los pueblos pequeños, a personas de diferente edad en torno a su práctica.

¿Sabías que...?

El Diccionario de Autoridades, en su tomo IV (1734) describe este juego del siguiente modo:

Un juego parecido al que llaman de Moros y Christianos, en que puestos dos bandos de una parte y otra encontrados, dexando suficiente campo en medio, salen de uno y otro a coger o tocar al contrario: y el arte consiste en huir el cuerpo el uno al otro, para que no le cojan o toquen, retirándose a su bando, porque si le tocan queda prisionero, por lo que le dieron este nombre.

Es frecuente que los juegos reciban nombres diferentes en distintos lugares. Y no es infrecuente que un mismo sustantivo sirviera de apelativo para denominar a juegos diferentes en distintos lugares. Esto sucede con el que aquí presentamos. El mismo Diccionario de Autoridades, en su tomo IV (1734) recoge otra acepción del término "marro" para referirse a otra práctica lúdica, más próxima a la velarda o chueca:

Cierta suerte de juego, que se executa hincando en el suelo un bolo o otra cosa, y tirando con una piedra (llamada Marrón) gana el que la pone más cerca.

En diferentes lugares del mundo se practican juegos similares. Así sucede con "Darebase" en EE. UU., "Jeu des barres" en Bélgica y Francia, "Prisoner's Base" en Nueva Zelanda (Velázquez, 2006).

Tabas

Tipo de situación motriz

Juego individual con competición en contexto de grupo.

¿Dónde se jugaba?

Habitualmente en los poyos ubicados junto a las puertas de las casas, en las calles y plazas. Y, a veces, el juego se trasladaba a los portales, para protegerse del frío, la lluvia o la nieve.

¿Qué se necesitaba?

Era preciso contar con tabas –astrágalo de las extremidades traseras de ovejas o cabras– y con una canica.

¿Cómo se jugaba?

Como punto de partida es preciso reparar en los nombres de las caras de las tabas.

Así, la cara cóncava, recibía el nombre de hoyo, jete, huito, oros, chuca, filis...

Mientras, la cara convexa se denominaba pata, penca, panza, tripas, agüita, güito, chicha, picos, boito...

La cara más lisa recibía nombres como culo, verdugo, correas...

Finalmente, la cara opuesta al culo, con forma ligeramente cóncava y grabada en forma de S, recibía el nombre de

carne, reyes, honda, cuartas, fondo...

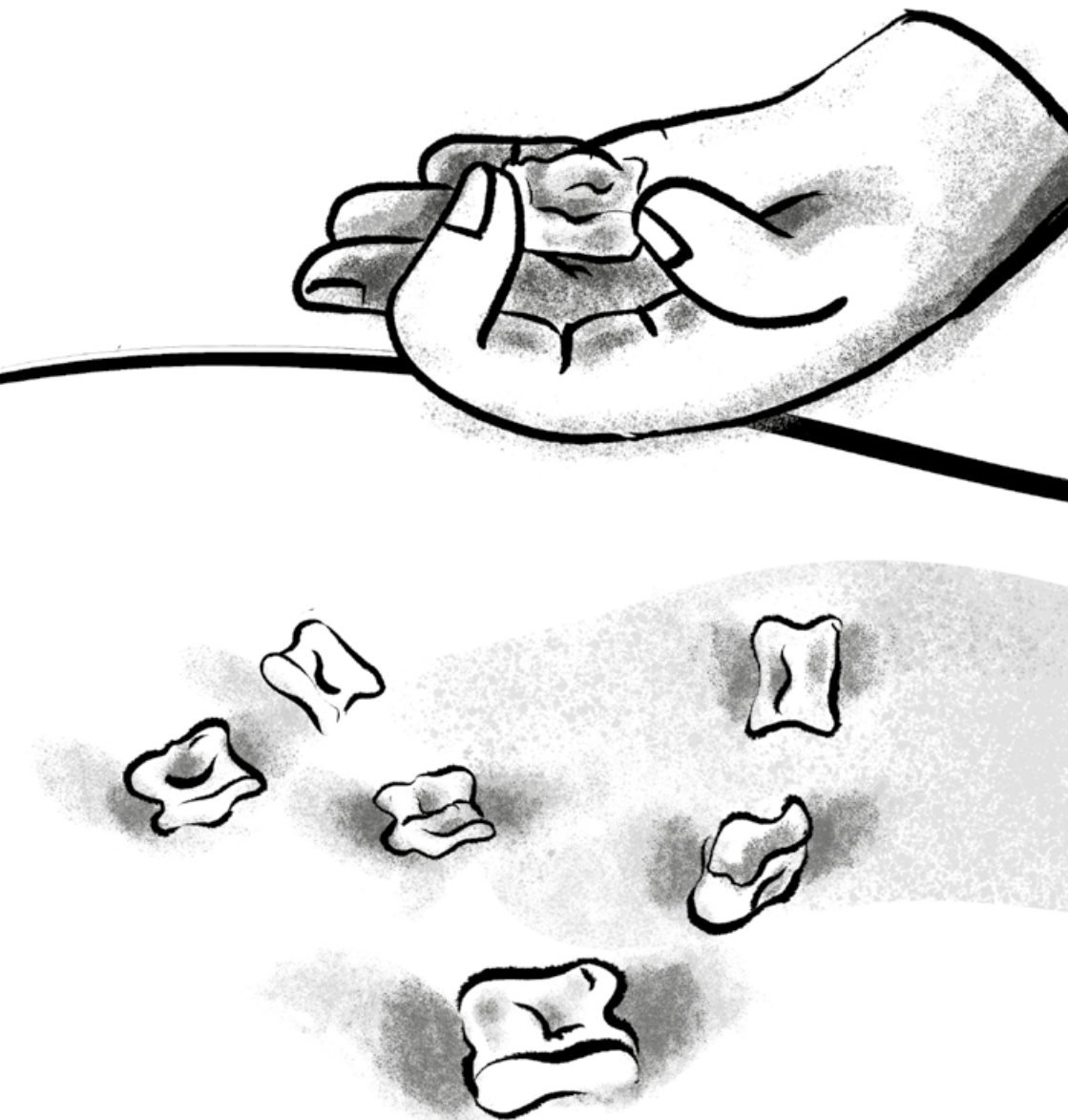
En ocasiones, las caras de las tabas se pintaban de colores con anilinas.

Por lo que respecta a las formas de juego que perduraron a lo largo del siglo pasado fueron varias las opciones y a cada una se sumaban matices autóctonos propios de cada localidad. Así, a veces, se mantenía el sentido de práctica de azar, lanzándose las tabas de forma análoga a los dados y apostando por una de las cuatro caras.

En otras ocasiones se practicaba como juego de habilidad. En este contexto, se trataba, por ejemplo, de lanzar las tabas e ir recibéndolas con el dorso de la mano sin que cayeran, recogiendo, en cada lanzamiento, una de las colocadas en el suelo.

Pero en la opción más practicada en nuestra Comunidad se combinaba con el uso de una canica. En esta modalidad, se lanzaban las tabas apostando por una de sus caras –o siguiendo una secuencia prefijada-. Después se lanzaba la canica. Mientras esta estaba en el aire y antes de recibirla con la misma mano –o con la otra, en función de la habilidad y de la regla pactada- se colocaba una taba, dejando arriba la cara por la que se había apostado en el caso de que esta no hubiera quedado en dicha posición en el lanzamiento que daba inicio a la ronda de juego. Y así, se iban sucediendo los lanzamientos para reubicar las tabas en la posición elegida. Si se fallaba, se cambiaba el turno.

15



¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Si bien en otras culturas es un juego practicado por personas adultas y, en el caso de los hombres, como juego de azar, en nuestro entorno era un juego infantil practicado por las niñas.

¿Sabías que...?

El juego de las tabas tiene una amplia historia. En su uso primigenio, las tabas tuvieron un sentido ritual para prever el tiempo o un carácter religioso.

En la Grecia Antigua, se utilizaba como práctica de azar. De esa época datan esculturas, pinturas elaboradas sobre mármol y ánforas en las que se representan a personas jugando a las tabas. También en Roma se practicaba con la misma orientación que en Grecia.

Durante el Medievo se mantuvo como juego infantil. Y perduró durante el Renacimiento como juego de azar y como práctica lúdica de habilidad, no solo ligado a la edad infantil, sino también entre personas adultas de toda condición social.

Las referencias en el arte y en la literatura son frecuentes.

Así, el cuadro de Brueghel el Viejo, Juego de niños (1560) recoge a dos niñas, sentadas en el suelo, jugando a las tabas, tal como refleja la ilustración que presentamos a continuación.

Quevedo (1626) en La vida del Buscón, llamado Don Pablos, relata:

Pasaron la tarde en jugar a la taba

mi tío, el porquero y el demandador; éste jugaba misas como si fuera otra cosa. Era de ver como se barajaban la taba: cogiéndola en el aire al que la echaba, y meciéndola en la muñeca, se la tornaban a dar. Sacaban la taba como de naipe para fábrica de la sed, porque había siempre un jarro en medio.

Mientras Tirso de Molina (1631) en la comedia "Tanto es lo de más como lo de menos", hace alusión a este juego del siguiente modo:

"CLEMENTE. ¿Pues qué es aquesto?

GULÍN. Una taba:

Juego desacreditado para andar entre esportillas, aunque libre de pandillas y sin artificio hallado.

Echase así: si hacia arriba cae la carne, que es esta, gana el que tira la apuesta;

pero si sobre ella estriba este, cuyo nombre oculto

para callar es mejor,

pierde al punto el tirador.

MODESTO. Juego culto.

GULÍN. No es honesto;

Pero entretiene cuidados".

Rodrigo Caro, en su obra Días geniales y lúdicos (1626), tal como señalan Pazos y Pérez (2010) se refiere a este juego como actividad lúdica de azar, del siguiente modo:

Para evitar las fullerías, no tiraban las tabas con la mano, sino tenían un vasillo que llamaban pyrgo, turrícula o fritillo, el cual tenía dentro como gradas o escaloncillos, echaban dentro los talos o tabas y lo meneaban bien; luego los arrojaban a una tabla de nombre alveolo o

1. Se refiere al nombre de la cara opuesta a la carne, que recibía el nombre de culo.

Primi

Recogemos este juego como forma particular de práctica ligada a la pelota mano -juego y, posteriormente, deporte ampliamente arraigado en la tradición lúdica riojana-. El primi integra los elementos propios de la pelota con aspectos singulares que le confieren un sentido lúdico más acentuado.

Tipo de situación motriz

Juego de oposición.

¿Dónde se jugaba?

En los frontones y trinquetes, y, si estos no existían en la localidad, en la pared de la iglesia o de otros edificios ubicados en las plazas.

¿Qué se necesitaba?

Una pelota.

¿Cómo se jugaba?

Tomando como referencia las reglas propias de la pelota mano, se practicaba, en este caso, en grupo. Las personas integrantes del grupo golpeaban la pelota contra el frontis, no pudiendo repetirse dos golpes consecutivos hechos por la misma persona. Cuando alguien fallaba, en lugar de quedar eliminado, se colocaba en el frontis y podía reincorporarse al juego si conseguía atrapar la pelota, golpeada por otra persona, en su

avance hacia el frontis. En ese caso se cambiaban los roles, pasando a estar viva quien había recogido la pelota y yendo al frontis quien la había enviado. En la modalidad propia de algunas localidades se sumaba una regla: si se atrapaba la pelota con una mano, todas las personas ubicadas en el frontis reingresaban en el juego. Se establecía, entonces, una relación solidaria y de colaboración entre ellas, convirtiendo un juego de oposición en otro de colaboración-oposición. Cuando una persona lograba mantenerse viva, mientras el resto estaban en el frontis, ganaba un punto, que servía de vida en previsión de un error posterior.

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Se trataba de un juego infantil, practicado con mayor frecuencia por niños, muy común en los frontones, que permitía la convergencia de un mayor número de personas en una práctica lúdica compartida.

16



¿Sabías que...?

Era un juego también practicado en frontones de Euskadi, Navarra, Aragón y Castilla y recibía nombres como puntero, punto y coma, frontón rebullón o putxi.

La pelota mano se extendió con la migración a América convirtiéndose en un juego practicado en países como México, Argentina, Cuba, Uruguay, o Estados Unidos.

En el primero de estos países, el frontón más antiguo data de 1795 y se ubicaba en la comunidad Miña Quebradilla y Santa Escuela, siendo destruido al urbanizarse esa zona en la ciudad de Zacatecas.

La pelota mano, tiene un origen incierto, si bien se vincula a los juegos de palma, ya presentes en el S. XIII y muy popular en el S. XVI.

En el S. XVIII, el Diccionario de Autoridades (Tomo V, 1737) hace alusión a la pelota de mano refiriéndose a ella como:

La bola pequeña, que se hace de cuero fuerte, y se suele rellenar de borra; y sirve para el juego, que de ella tomó el nombre. Viene el nombre Pelo, de que se forma.

Alude también al propio juego (Tomo V, 1737):

Se toma también por el juego que se hace con ella.

Lo concreta en la práctica lúdica realizada con palas (Tomo V, 1937):

Diversión y ejercicio honesto, que

ordinariamente usan los nobles y gente honrada: el qual se practica, ajustando el partido tres, a tres, quatro, a quatro. En cada partido hai uno que saca, otro que vuelve, otro que contraresta. Juégase con unas palas de madera enherbadas, aforradas en pergamino, con que se arrojan las pelotas.

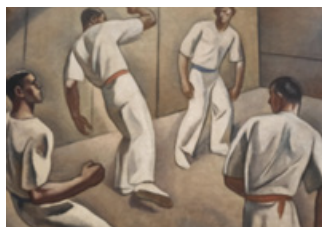
Y se refiere a los espacios de juego definiendo. Así el frontón (Tomo III, 1732) lo define como.

La frente o pared, que en el juego de la pelota está en el resto, donde dando la pelota de voleo, hace juego de resulta para restarse.

Y el trinquete (Tomo VI, 1739) lo presenta así:

Vale también el juego de pelota cerrado, y cubierto.

También desde la creación artística se ha tornado la mirada sobre la pelota mano. Así sucede, con Juego de pelota, obra creada en 1925 por Aurelio Arteta.



Rana

Tipo de situación motriz

Juego individual de competición en contexto de grupo. También cabe la posibilidad de establecer una competición por equipos.

¿Dónde se jugaba?

Era común colocar la rana en lugares de encuentro y espacios sociales.

¿Qué se necesitaba?

Una mesa construida para practicar el juego, que podía tener diferentes elementos, además de la rana de metal con su boca abierta, sobre la que lanzar diez fichas metálicas, denominadas doblones o petancos. Habitualmente se generalizó un mismo modelo: una mesa de madera que contenía: una rana central, un molino en la parte anterior, dos puentes ubicados en los laterales del frontal y cinco agujeros sin obstáculos. Siglos antes se incorporaban otros elementos, como una campanilla que sonaba al recibir el impacto de los doblones. Bajo la superficie en la que se ubica la rana y el resto de elementos, se situaba un cajón con compartimentos que permite determinar dónde han caído las fichas y servía de base para conocer la puntuación alcanzada.

¿Cómo se jugaba?

Se establecía una distancia de lanzamiento y una persona lanzaba todas las fichas. Cada agujero poseía una puntuación comparándose la alcanzada por cada jugador con la obtenida por los demás, en pos de la victoria en la tirada. También cabía la posibilidad de jugar por equipos, sumando las puntuaciones de sus integrantes y comparándolas con las obtenidas por el equipo adversario.

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Se trataba de un juego practicado tanto por niños como por adultos. Era común que se ubicara una rana en las cantinas, donde servía de motivo de esparcimiento entre los hombres. También era frecuente en otros espacios de socialización.

17



¿Sabías que...?

Es un juego que ya se practicaba en el Egipto de los Faraones, en el tercer milenio antes de Cristo. Y también fue práctica habitual en la Grecia y la Roma Clásicas, perdurando a lo largo de los siglos.

Fue también común en América donde se vincula a la veneración que recibían los sapos en la cultura Inca.

La rana era uno de los pasatiempos que siempre aparecían en la cubierta de los grandes trasatlánticos de principio del S. XX (Gómez, 2010).

Un ejemplo de su popularidad nos lo puede ofrecer un dato: Don Alejandro Caverivière, cocinero en jefe de la Sociedad Gastronómica Bilbaína, en los inicios del S. XX, elaboró una receta que denominó "Bacalao al Club Ranero", en homenaje al Club de Jugadores de Rana de Bilbao (Gómez, 2010).

El Museo Internacional de Arte Popular de Albacete recoge un óleo que lleva por título "Juego de la rana" y que representa una escena de un parque cuyo motivo central es esta práctica lúdica.



Trompo

Tipo de situación motriz

Forma jugada individual y, en ocasiones, de competición en contexto de grupo. También se podían dar situaciones de naturaleza cooperativa.

¿Dónde se jugaba?

Cualquier superficie lisa podía servir de soporte, pero especialmente los suelos de cemento, los que estaban empedrados sin muchas ranuras entre las piedras o los de baldosa, por su menor rozamiento, permitían que la peonza girara durante más tiempo.

¿Qué se necesitaba?

Se requería una peonza -construida habitualmente en maderas duras como el boj, el haya o la encina, acabada en su parte inferior en una punta metálica, sobre la que realiza su giro- y un cordón.

¿Cómo se jugaba?

Se rodeaba la peonza con el cordón, iniciando el proceso desde la parte superior en línea recta hasta la punta y comenzando ahí la rotación en torno a ella, en una espiral en la que el cordón se apoyaba en el giro anterior hasta llegar al extremo superior. Se colocaba el extremo anudado del cordón entre los dedos índice y corazón, o corazón y anular y se daba un par de vueltas le daba un par de vueltas en torno e esos

dedos para que quedara mejor fijado. También podía ponerse en el extremo una moneda de un real, que llevaba un agujero en el centro. De este modo, servía de tope al pinzar la cuerda entre los dedos. A partir de ahí se lanzaba la peonza hacia el suelo con diferentes angulaciones y si el lanzamiento estaba bien realizado, la peonza se mantenía erguida y girando sobre el suelo como consecuencia del efecto giroscópico.

Cabían prácticas individuales, como servirse de la cuerda para elevar de nuevo la peonza haciéndola girar sobre la mano -también se podía lanzar al aire en el momento inicial y colocar la mano para que girara sobre ella-; otras cooperativas, pasándola de mano a mano entre diferentes personas; y otras competitivas, como lanzar a derribar la peonza de la persona adversaria, o tratar de sacarla de un círculo.

18



¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Se trataba de un juego infantil, practicado tanto por niñas como por niños. Era común llevar la peonza a la escuela y jugar en los recreos. También era una práctica lúdica frecuente en las calles, los frontones y las plazas.

¿Sabías que...?

Es un juego universal con infinidad de variantes en cuanto al diseño de la peonza.

Tal como señala Gimeno (2010), se conoce su existencia desde el año 4000 a. C., pues de esta época datan restos de peonzas creadas con arcilla y encontradas junto al río Éufrates. También es mencionada en los escritos de Marco Poncio Catón el mayor (234-147 a. C.), así como en la Eneida de Virgilio (S. I a. C.).

Se ha documentado en culturas ancestrales de América. Se hacía uso de madera, hueso, marfil de morsa, piedra... para su construcción. Las formas de juego eran variadas: introducirla en un hoyo, entre los Lakota; derribar el trompo del adversario, entre los niños Thompson de la Columbia Británica... (Castellote, 1996).

Tal como recogen Pazos y Pérez (2010), Rodrigo Caro (1626), en su texto *Días geniales y lúdricos* se refiere así a la peonza:

"El segundo modo de trompos era el que hoy vemos jugar, a que también llaman peonzas"; juegan de dos maneras: con un azotillo, dándole aprisa y haciéndole dar muchas vueltas alrededor o bien el trompo

encordonado con que hacen mover los trompos velocísimamente, sin apartarse de un lugar, y tan sesgos, que no parecen que se menean.

Es también un juego recogido en el *Diccionario de Autoridades*, en su Tomo V (1737), donde se describe la peonza del siguiente modo:

Una especie de peón en figura cónica y sin punta de hierro: el qual baila azotado de una correa.

Y se presenta el trompo como (Tomo VI, 1739):

Instrumento, con que juegan los muchachos, y lo mismo que Peón.

Se trata de otra de las formas jugadas que aparece en el cuadro «Juegos de niños» de Brueghel (1560), tal como puede verse en la siguiente ilustración.



También aparece en "El niño de la peonza", una creación del pintor francés Jean Siméon Chardin (1738).



Uta

Tipo de situación motriz

Juego individual con competición en contexto grupal. Está también instituido como deporte tradicional.

¿Dónde se jugaba?

Se requería de un suelo de tierra, plano y limpio de piedras.

¿Qué se necesitaba?

Se hacía uso de dos chapas circulares, denominadas tejos o chaplones, y una pieza de madera, denominada uta, tuta o tango, con sus extremos planos, que se apoyaba en vertical sobre el suelo. Encima de ella cada participante colocaba una moneda –habitualmente una perra chica o, en apuestas mayores, una perra gorda–.

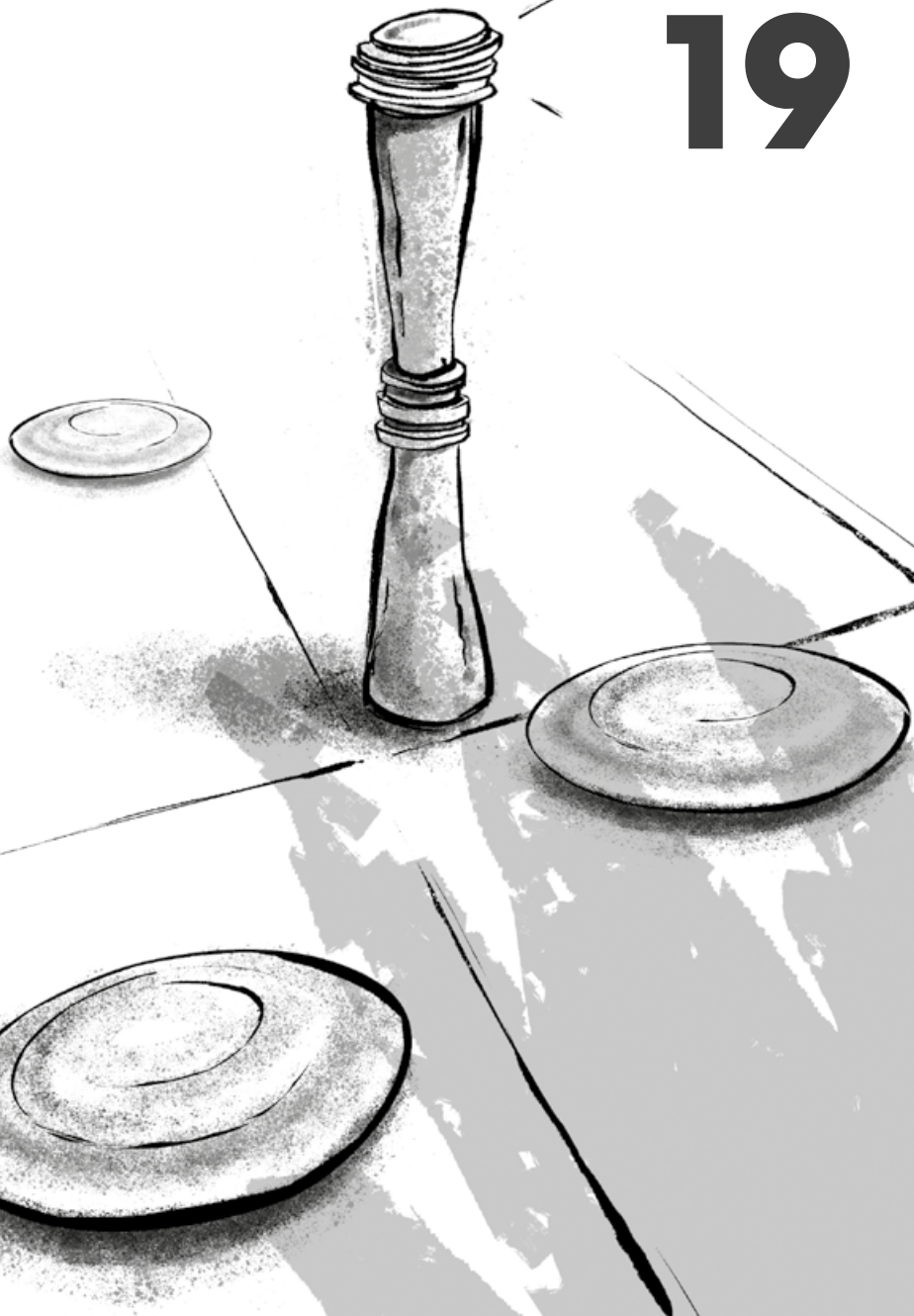
¿Cómo se jugaba?

Desde una distancia pactada, una de las personas que jugaban, lanzaba los tejos o chaplones con el fin de derribar la uta. Para ganar las monedas era preciso que, derribada la uta, el tejo quedara más cerca de la moneda que la propia uta. En caso contrario se seguía lanzando (si aún restaba de lanzar uno de los dos tejos con los que se contaba).

¿Cuál era su ámbito sociocultural?

Se trataba de una actividad lúdica practicada tanto por niños como por hombres, realizando estos últimos, apuestas a través del dinero que se depositaba sobre la uta. En La Rioja era un juego común entre los pastores. También se trataba de un juego frecuente en los días de fiesta.

19



¿Sabías que...?

Esta práctica lúdica recibía nombres diferentes en distintos lugares. Así, se denomina también tango, tångana, chito, tanguilla, aliche, tuta, tarusa, mojón, nita, cona...

En sus orígenes, los tejos eran de piedra, y no de metal.

Era un juego habitual en otras culturas. Así, los indios Zuñi, que vivían en lo que actualmente es el Estado de Nuevo México, practicaban un juego similar y con el mismo sistema de reglas, en el que los tejos eran piedras planas y sobre el tango cada participante colocaba una piedra de pequeño tamaño (Castellote, 1996).

En el Fuero de Madrid, de 1202, que recoge normas escritas que administraban la vida de esta Villa en el Medievo, ya se hace alusión a este juego al prevenir de que, si la piedra se escapase e hiriese a alguien, acreditándose con seis vecinos que no hubo intención de causar daño, no se pagase pena, y solo se abonasen los gastos de curación. Sin embargo, si no pudiera probarlo, habría de pagar el coto (tasa o multa):

Todo homine qui treueiaret amoiones, et petra getaret, el feria ret et no mataret, saludet se con VI. Uicinos el ille seteno, quod nonquisod ferirlo, et pectet el auer per sanar la plaga, en ono tectet nullo otro coto; et si non potuerit saluare, pectet el coto.

Y el Diccionario de Autoridades, en su Tomo II (1729) se refiere a este juego con el nombre de chita, en los siguientes términos:

Es el que se pone una chita derecha en sitio determinado, y se tira à [ii.327] ella, y el que dá más cerca, es el que gana la piedra, ò un tanto: y el que la pega, ù derriba, gana dos.

Mientras, en su Tomo IV (1739) alude a él como tejo, de este modo:

Juego que se executa tirando al que llaman hito con tejos y gana el que le derriba, ò queda con el suyo más cerca dél, ú del dinero que suelen poner encima del hito.





¿Y ahora qué?

Finalizamos nuestro recorrido. Ahora toca crear espacios para investigar, descubrir, aprender, convivir... y jugar.

La tradición lúdica puede reeditarse en jornadas festivas, de convivencia intercultural, de relación intergeneracional... Puede convertirse en el centro de una unidad didáctica concreta, abordada desde la educación física; puede, también, ser el objeto de un proyecto interdisciplinar, generando un libro de aula o una producción audiovisual que recoja la tradición lúdica originaria de las personas que convergen en el grupo... Y puede, en todos los casos, nutrir de referentes lúdicos extrapolables a la vida de cada niño, de cada niña, de cada adolescente.

En el proceso de investigación, las fuentes pueden ser las personas mayores de la familia, pero también se abre un espacio de colaboración singularmente rico, tanto en la propia búsqueda de información como en la práctica, con centros de participación activa y de personas mayores, residencias de personas mayores...

Queda un universo amplísimo de prácticas lúdicas, así como de versiones locales de las aquí presentadas, por explorar.

En la recogida de información puede ser clave contar con algunos elementos que recogemos en la siguiente ficha. No obstante, por supuesto, esta puede modularse o adecuarse a cada contexto, así como a la intencionalidad educativa de la que se parta.

... Y, a partir de aquí, te invitamos a reconstruir la propuesta, a dotarla de identidad en relación colaborativa con tu comunidad educativa, a construir un espacio de interacción en torno al juego y a disfrutar de la magia de lo lúdico.

Ficha juego

Nombre del juego:

Dónde se jugaba

(indica la localidad):

Cómo era la zona de juego

(señala si se necesitaba un suelo especial, si el espacio era específico o se usaban las calles, las plazas, las eras...):

Qué material se utilizaba

(concreta los objetos que se usaban en el juego):

Descripción del juego

(indica aquí, cómo se jugaba, cuáles eran las reglas...):

Me lo ha contado...

(señala quién te lo ha contado y si indicas además su edad, ayudarás a ubicar el juego en su momento):

Ficha juego

Nombre del juego:

Dónde se jugaba

(indica la localidad):

Cómo era la zona de juego

(señala si se necesitaba un suelo especial, si el espacio era específico o se usaban las calles, las plazas, las eras...):

Qué material se utilizaba

(concreta los objetos que se usaban en el juego):

Descripción del juego

(indica aquí, cómo se jugaba, cuáles eran las reglas...):

Me lo ha contado...

(señala quién te lo ha contado y si indicas además su edad, ayudarás a ubicar el juego en su momento):

Referencias:

- Cabanillas, M. (2010). *Colección de juegos infantiles: las chapas*. Museo del juego.
Recuperado de: http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000928_docu1.pdf
- Caro, R. (1626). *Días geniales y lúdicos* [Obra original no publicada por el autor].
Recuperado de: <https://www.yumpu.com/es/document/read/14633165/dias-geniales-y-ludricos-rodrigo-caro-1573-1647-museo-del-juego/37>
- Castellote, R. M. (1996). *Juegos de los indios norteamericanos para jugar en la naturaleza*. Madrid: Miraguano
- Expósito, J. (2006). *El juego y el deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela*. Sevilla: Wanceulen.
- García Serrano, R. (1974). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Cátedras Universitarias del tema deportivo-cultural, 11.
- Gimeno, G. (2010). *Colección de juegos infantiles: la peonza*. Museo del juego.
Recuperado de: http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000781_docu1.pdf
- Gómez, J. (2010). *Colección de juegos infantiles: la rana*. Museo del juego.
Recuperado de: http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000838_docu1.pdf
- González, J. C. (2010). *Colección de juegos infantiles: las canicas*. Museo del juego.
Recuperado de: http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000854_docu1.pdf
- Hernández, E. (2010). *Colección de juegos infantiles: La comba*. Museo del juego.
Recuperado de: http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000847_docu1.pdf
- Lavega, P. y Olaso, S. (1999). *1000 juegos y deportes tradicionales. La tradición jugada*. Barcelona: Paidotribo.
- Martín, J. A. (2011). *Colección juegos tradicionales: El villar romano*. Museo del juego.
Recuperado de: http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000001322_docu1.pdf
- Mendoza, J. M. (2003). La denominación del juego del chito en la geografía lingüística hispánica. *Cauce*, 28, 235-254.
- Moreno Palos, C. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.
- Naharro, V. (2019). *Descripción de los juegos de la infancia*. Madrid: Nastor memoria
[Obra original publicada en 1918].
- Pazos, P. y Pérez, J. A. (2010). *Patrimonio histórico español del juego y del deporte. Días geniales y lúdicos (Rodrigo Caro, 1573-1647)*. Museo del juego.
Recuperado de: http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000862_docu1.pdf
- Pelegrín, A. (1992). *Juegos y poesía popular en la literatura infantil-juvenil 1750-1987*. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense.
- Real Academia Española. *Diccionario de Autoridades (1726-1739)*. [Documento en la red publicado por la Real Academia Española de la Lengua].
Recuperado de: <https://www.rae.es/obras-academicas/diccionarios/diccionario-de-autoridades-0>
- Romero (1999). *Antes de que se pierda la memoria* [Documento en la red que recoge tradiciones de Soto en Cameros]. Recuperado de: http://www.sotoencameros.info/memoria/juegos_tradicionales.php
- Rubio, E.; Ibáñez, E.; Lerena, G.; Montiel, J. M. y Moreno, L. (2010). *Juegos tradicionales de Arnedo*. Logroño: Gobierno de La Rioja.
- Velázquez, C. (2006). *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona: Océano.

