



INSTITUTO DE LA CULTURA TRADICIONAL SEGOVIANA MANUEL GONZÁLEZ HERRERO

TRIBUNA VICTORIANO YAGÜE SANZ

Aquellos que, como el que escribe, pertenecemos a ese grupo de humanos que llenó sus ratos de ocio o permanecimos escondidos hasta el anochecer jugando a la Maya sin saber que el juego había terminado, nunca podremos pagar la deuda contraída con los juegos tradicionales que llenaron nuestra infancia de emociones y sensaciones. Ahora en la vida adulta tratamos de satisfacer la curiosidad sobre el origen de estos juegos, su procedencia o las bondades que de su práctica se derivan.

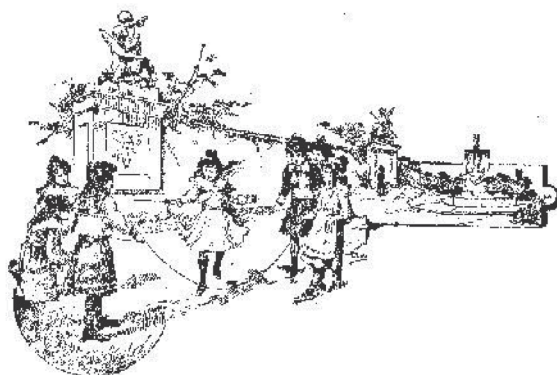
Pero, ironías de la vida, el devenir de la propia historia ha reservado sorpresas para los juegos y las actividades jugadas tradicionales. Aquellas que fueron una referencia para nuestros padres y abuelos han pasado una fase de oscurantismo que sólo el recuerdo y algunos intentos de loable compromiso con su cultura han intentado mitigar.

Los juegos tradicionales han recorrido un camino paralelo al de muchos de los escenarios donde alcanzaron su apogeo, los pueblos. No en vano es manifiesta la preocupación en la sociedad española por la despoblación del medio rural. Este vacío poblacional conlleva consecuencias en el terreno humano y, como no, para la cultura y el juego. El dramático proceso de emigración de los años sesenta y setenta dejó unas secuelas que ya sufrimos, hasta el punto que es difícil pasear un día cualquiera por las calles de un pueblo pequeño y encontrar niños jugando.

Paralelamente a esta mella en la práctica del juego tradicional es reseñable la preocupación por su estudio, conservación, promoción y transmisión, que ha favorecido la aparición en las últimas décadas del siglo XX y la entrada del XXI, de numerosos estudios y publicaciones.

En nuestro caso más próximo Ignacio Sanz en su estupenda recopilación de juegos infantiles y de mayores, decía: "...en nuestro tiempo, los juegos populares... están en franco declive o mejor, en una decadencia rayana con la desaparición". Porsu parte, Ana Pelegrin reflexiona: "... los juegos tradicionales han quedado confinados a esporádicas revitalizaciones, apasionadas búsquedas, pero su fragilidad es signo del tiempo inexorable que anuncia otros modos y ceremonias, ejecutando su sustitución por recientes formas lúdicas de comunicación tecnológica otros sueños de

EL JUEGO POPULAR TRADICIONAL



LOS JUEGOS TRADICIONALES SON CADA UNO DE ELLOS HIJO DE SU ÉPOCA Y ASUMEN EN SUS CONTENIDOS, MODAS Y CONCEPTOS DE LA SOCIEDAD QUE LOS ACOGE

realidades virtuales..." De estas apasionadas búsquedas tenemos referencias en el ámbito castellano y segoviano como son Joaquín Díaz, etnólogo y folclorista, junto a personas preocupadas por todo lo concerniente al juego, el ya mencionado Ignacio Sanz, Félix Contreras, Tomás Rincón, Pedro Cerrillo, Modesto Martín, Gloria Delso, Manuel de la Puente, etc, que han dedicado esfuerzos a la recuperación del juego popular y tradicional con excelentes resultados. Todos implicados en la labor de recuperación y difusión del juego tradicional como manifestación humana.

Estos autores se han mostrado altamente sensibles, no descuidando ningún aspecto del patrimonio lúdico en sus recopilaciones, manifestando sus apreciaciones en torno a la licitud o no de determinadas prácticas, tal es el caso de los juegos de azar, actitudes vejatorias hacia los jugadores más débiles o elementos utilizados en el juego que pusieran en riesgo a los jugadores, por ejemplo La Chirumba, o de aquellas donde la acción lúdica venía acompañada

de maltrato de animales. En este caso me viene a la memoria "correr los gallos".

Todos los juegos de aparente sencillez en su ejecución se manifiestan complejos en su análisis, porque ya provienen de la presión de generaciones y se transmiten oralmente con una carga rica en matices vitales para el juego. Podemos decir sin exagerar que es altamente ritualizado en sus formas de echar a suertes o formación de grupos a la hora de comenzar los juegos: *Inti, minti, tifri, ti/ Dile fraile, domini/ Dominucho/ Hoy por dos/ Yo viu dispensar/ Antiu si/ Gugo si. Otro ejemplo es: Pinto, pinto gorgorito/ Dónde vas tú tan bonito/ A la era verdadera/ Pim, pam, ifuera!*

Tienen una gran riqueza de formas rítmicas gestuales, simbólicas o cantadas dentro de los juegos, conceptuados de niñas principalmente. No en vano los juegos tradicionales son cada uno de ellos hijo de su época y asumen en sus contenidos, modas y conceptos de la sociedad que los acoge. Así, tienen un marcado carácter sexista,

donde los juegos de las niñas se acercan a contenidos rítmicos de habilidad y coordinación: *La barca marinera no la puedo pasar/ La niña de la era no la puedo olvidar/ No la puedo olvidar, porque la tengo amor/ Más quisiera morir que decirle que no/ Al pasar la barca me dijo el barquero/ Las niñas bonitas no pagan dinero/ La volvía pasar, me volvió a decir/ Las niñas bonitas no pagan aquí.*

O los juegos de pitos... esas bolitas de barro coloreadas que las niñas se fabricaban y lanzaba y cogían en el aire... y dejaban por orden con una maravillosa coordinación: *En unas ayunas/ En doses baldoses/ Treses los marqueses/ Cuatro las señoras todas/ Cinco frailines y frailones/ Con capucha y con cordones.*

Y los de los niños implican mayor fuerza, dinamismo y competitividad y en ocasiones intencionalidad de daño físico tal es caso de "Churro, media manga, manga entera" o este del Correcalles o Burro: *A la una a dar agua a la mula/ A la dos la coz/ A las tres el almirez/ A las cuatro un sopapo/ A las cinco salto y brinco/ A*

la seis lo que mandéis/ A las siete un cachete/ A las ocho un bizcocho/ A las nueve saca la bota y bebe/ A las diez sácala otra vez/ A las once llama el conde/ A las doce le responde.

Todos estos juegos han llenado el tiempo de ocio de generaciones de mayores y pequeños inventando juegos desde la más tierna infancia hasta la madurez: *Tortas tortitas/ Para la gatita/ Que está en el tejado/ Diciéndole miao, miao.*

Tanto los materiales como el espacio son sencillos y proceden del medio más inmediato. Nos referimos a juegos como la calva, los bolos, el peón, la barra, la zambomba... Implican competición, ganadores y perdedores que establecían jerarquías entre los jugadores, a veces de apuestas previas y ritos de paso dolorosos para los aspirantes. Podemos recordar los *Lagarejos*, donde en épocas de vendimia se restregaba con uvas a uno de los presentes por la cara o zonas íntimas...

Juegos de reglas, variadas y modificadas que hacían el juego atractivo, cambiante e impredecible en función de los jugadores y del espacio geográfico donde se desarrollen. La calle, la era, las plazas, matanzas, vendimias, cosechas fueron los escenarios preferidos de la mayoría de ellos. Y todos llevaron a cabo la labor impagable del ejercicio físico voluntario y lúdico fuera de los trabajos que en muchos casos y de forma precoz hacían los jóvenes de entonces... *"cuantas horas pase yo jugando al hinque mientras cuidaba las vacas en el prado..."*

Así es que los juegos tradicionales con su carácter cíclico, su decir poético de versificación y rima, su función lúdica, con prendas en el juego de acción en sorteos por donde desfilan figuras, personajes, conjuros, burlas corporales arraigadas en nuestra vivencia más próxima, se convierten en un patrimonio cultural íntimo al que debemos rendir pleitesía con su conservación. Todo esto antes de que existiera la actual inmediatez como forma de vida, el asfalto, los videojuegos y el ocio infantil individual. *Cantimplora, cantimploramos/ Qué lindo juego tenemos/ Si queremos jugar/ Amagar, amagar y no dar/ Dar sin...*



Diputación de Segovia