

José Luis Acín Fanlo



LOS
JUEGOS
TRADICIONALES
—EN ARAGÓN—



Equipo 

Dirección:

Guillermo Fatás y Manuel Silva

Coordinación:

M^a Sancho Menjón

Redacción:

Álvaro Capalvo, M^a Sancho Menjón, Ricardo Centellas
José Francisco Ruiz

Publicación nº 80-68 de la
Caja de Ahorros de la Inmaculada de Aragón

Texto: José Luis Acín Fanlo

I.S.B.N.: 84-95306-49-2

Depósito Legal: Z. 1801-00

Diseño: VERSUS Estudio Gráfico

Impresión: Edelvives Talleres Gráficos

Certificados ISO 9002



ÍNDICE



Introducción	5
EVOLUCIÓN HISTÓRICA	9
LOS JUEGOS A LO LARGO DE LOS CICLOS DE LA VIDA Y DEL AÑO	15
JUEGOS INFANTILES	27
De correr y saltar	28
De tocar y pillar	30
De esconderse	32
De fuerza	33
Con estribillos	35
De pelota	40
Con materiales diversos	41
De azar y adivinación	44
De velocidad de reacción	46
De orientación	48
De cuadros	49
JUEGOS DE ADULTOS	51
De fuerza	59
De fuerza y destreza	62
Carreras pedestres	64
Carreras con animales	67

De pelota	69
De agilidad y destreza	70
De mazo y bola	72
De puntería	73
De rapidez mental	76
EL JUEGO TRADICIONAL Y LOS MUSEOS	83
Bibliografía	91

INTRODUCCIÓN



Parte fundamental de la vida cotidiana, de entre los variados aspectos que conforman la sociedad tradicional, era la de los escasos momentos de asueto, de diversión y trastoque del ritmo habitual, que se desarrollaban en diversas circunstancias. Breves instantes, diferentes a los del resto de los días del ciclo anual, que se reflejaban, por norma general, en el marco de las fiestas, si bien cualquier momento —siempre que no hubiera otras faenas— era propicio para desarrollar un juego, para disfrutar y pasar lo mejor posible esos breves instantes diarios.

Días de descanso prefijados desde siempre, bien aquellos más extendidos y que poseen unos rasgos similares, establecidos para celebrar el paso de una estación a otra, o bien los propios del lugar en que se desarrollan, con los que, además, se marca el ritmo vital de un núcleo concreto y de su entorno.

Manifestaciones festivas íntimamente ligadas a otras formas de expresión de cada lugar en particular, con sus representaciones también exclusivas. Entre esas actividades figuran los diversos juegos que en el transcurso de las mismas se van ejecutando, juegos tradicionales que los adultos —hombres y mujeres, cada grupo con los suyos— realizan, por lo general, en esas fechas determinadas, si



Jugando a las cartas. *Dibujo de Valeriano Bécquer*

bien existen otros —los menos— escenificados y llevados a cabo en cualquier día del año; eso sí, una vez acabada la dura, envolvente y atareada jornada.

Juegos de variada adscripción, en función de las cualidades que deban poseer los jugadores, según se pretenda demostrar fuerza, resistencia, habilidad, ingenio o puntería, aspectos o características que ayudan a su clasificación y a las reglas que han de regir su ejecución. Juegos que, en numerosos casos, no dejan de ser una trasposición de los trabajos hacia el asueto y la diversión, como si se tratara —sobre todo, entre los más pequeños— de una preparación para la vida real, el aprendizaje de unas actividades esenciales para la continuidad de la vida.

Y si los juegos de los adultos son, en cierta medida, fiel reflejo de la vida cotidiana y sus actividades, aún lo son más —y de forma más clara— los infantiles, de claro componente iniciático, serie de ritos con los que el niño aprende y comienza a introducirse en el mundo de los mayores. Se



*Preparado para realizar un “chiflo”
(Foto: J. L. Acín)*

trata de una preparación para entender la compleja sociedad tradicional, sus principales labores, el medio natural circundante y sus variados agentes, así como los lados más oscuros y desconocidos —incluso para los propios adultos— de esa cultura: las creencias y supersticiones, que sólo se conciben y se entienden por medio de cuentos, leyendas y cuantas formas de creación el hombre ha ideado para seguir adelante en la vida, para intentar dar una explicación o solución plausible a tanta manifestación incomprensible.

Esto mismo es lo que se puede encontrar en el entre-sijo de prácticamente todos los juegos infantiles, que pueden efectuarse para ejercitar sus miembros o su ingenio, o bien su habilidad con las manos ante el reto de construir cualquier entretenimiento. No faltan, en muchos de ellos, refranes y estribillos que engarzan directamente con ese aludido mundo de los mayores y que se aprenden desde temprana edad, como forma de ir asumiendo, poco a poco, todo lo necesario para subsistir, en el marco de una cultura íntimamente relacionada con el medio natural.

EVOLUCIÓN HISTÓRICA



Desde los albores de la civilización, en cualquier tiempo y lugar, todos los grupos de edad de una sociedad han ideado y materializado diversos juegos y juguetes. Los pueblos indígenas de América —conocido es el juego de pelota desarrollado, por ejemplo, por los habitantes de ese continente antes de su descubrimiento por el mundo occidental—, África, Asia y Oceanía, así como las culturas europeas, entre las que destacan la griega y la romana, crearon múltiples formas de expresión de este tipo. Esta última, al asentarse en la Península Ibérica, introdujo —cabe suponer que en su formato originario, sin las posibles alteraciones que se introducirían posteriormente— juegos tan difundidos por el actual territorio aragonés como la barra y los bolos.

No obstante, fue en la Edad Media cuando estos juegos empezaron a alcanzar una mayor difusión, cuando se puede encontrar alguno de los mismos relacionado con manifestaciones ahora tradicionales, desarrollados a través de danzas, bailes o diversas carreras (“corridas”), como medio para recordar un evento o una determinada circunstancia histórica, además de otros como tabas, dados o muñecas, elaboradas con distintos materiales. En este periodo se redacta el denominado *Código de Huesca* (1247), en el que



Carrera de cintas (Foto: Museo Etnológico de Bielsa)

se describe una amplia variedad de juegos, ya sean hípicos o atléticos, y se legisla sobre su funcionamiento, sus reglas y su puesta en escena.

En la Edad Moderna se documenta la celebración de un buen número de festejos, creados para conmemorar variados sucesos, en los que también son comunes los dances y bailes, en algunos casos casi teatrales. Hay constancia escrita de abundantes diversiones de esa época, entre las que sobresalen los torneos, carreras de variada tipología —de caballos o pedestres—, juegos de bolos, de pelota o de naipes. Es notable la referencia que figura en el *Libro de Collidas* de Fraga, escrito a mediados del siglo XV, y que recogió Luis Gracia Vicién; en esta obra se detalla el comercio existente entre Aragón y Cataluña de diferentes objetos utilizados para jugar.

Sin embargo, hasta la Edad Contemporánea no se consolida y alcanza una notable difusión la gran mayoría de los hoy denominados juegos tradicionales, particularmente aquéllos practicados por los adultos —pues los infantiles seguirían, al igual que en la actualidad, con su carácter didáctico e iniciático, además, por supuesto, de contener ese otro componente fundamental de los mismos que es el de servir de diversión—. En esta etapa, en especial a partir del siglo XIX, se asientan en Aragón las carreras pedestres, con personajes tan conocidos como Mariano Bielsa y Latre —alias *Chistavín de Berbegal*—, bien estu-

diado por José Antonio Adell y Celedonio García, así como los juegos de pelota, bolos y barra.

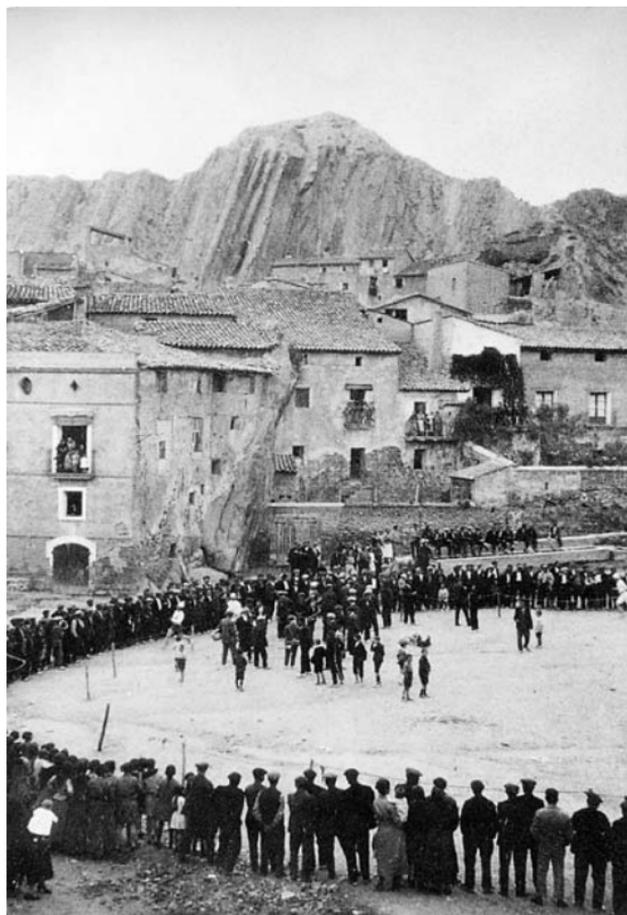
Muchos de ellos estuvieron a punto de perderse, de ser olvidados y desaparecer, al igual que ha ocurrido con otras costumbres antaño profundamente arraigadas, a causa de la despoblación del medio rural y del menosprecio que hacia todo lo relacionado con la cultura popular ha existido en gran parte del siglo XX. Desde finales de la década de 1970, sin embargo, con el establecimiento de las Comunidades Autónomas y el renacer del sentimiento aragonésista, todos estos juegos se han ido recuperando, afianzando, propagando por distintas zonas y difundiendo, tanto por medio de obras divulgativas como de libros más especializados.

Las Ordenaciones del Regimiento de la Villa de Alquézar (1640)

Muchos legisladores, a lo largo de la historia, han intentado prohibir o reglamentar con estrictas medidas la puesta en práctica de diferentes juegos, en particular los de azar, ya que podían convertirse en el origen de desórdenes callejeros o llevar a la ruina a familias enteras. Entre las incontables disposiciones legislativas conocidas con esa finalidad figuran las Ordenaciones del Regimiento de la Villa de Alquézar, de 1640, en las que se puede leer:

«Igualmente, por cuanto es muy grande impedimento el ejercicio del juego, y más para los que han de vivir de su

trabajo, para poder vivir bien, y con quietud. Por tanto, ordenamos que en la presente Villa ni en sus Aldeas no pueda haber casas algunas, ni lugares públicos, ni secretos en los cuales de ordinario se juegue, ni persona que viva de sus manos pueda en día alguno de trabajo jugar a naypes ni dados, ni a ningún género de juego, aunque sea de los permitidos, ni persona alguna pueda acoger a los juegos a hijos, que estén bajo el poder de sus padres, para jugar en sus casas o posesiones, so pena de ser tomado a los que juegen todo el dinero que en juego tuvieren [...], y a los que los acogieren tengan de pena veinte sueldos, aplicaderos al acusador, Hospital y luminaria del Santísimo, igualmente; y así mismo no se pueda jugar en la dicha Villa y Aldeas los días festivos y de precepto, en particular entre tanto se celebren los Divinos Oficios, a ningún género de juego, y acabados los Divinos Oficios se pueda jugar al juego de la pelota y bolos, so pena que los que jugaren de la manera sobredicha puedan ser presos y detenidos en las cárceles, hasta en tanto que paguen la pena de parte de arriba impuesta; y además de esto, los Justicia y Jurados de la dicha Villa y Aldeas pueden prohibir, y vedar, que no se juegue, so las penas que les parecerá, y que para llevar las dichas penas haya de ser a conocimiento y arbitrio de los dichos Justicia y Jurados de la dicha Villa, o de la mayor parte de ellos, y en las Aldeas a conocimiento del Jurado de cualquiera de ellas, ejecutaderas privilegiadamente, quedando en su fuerza y valor la Ordinación del Padre de Huérfanos que acerca de esto trata».



Corrida de pollos en Albelda a comienzos del siglo XX (Foto: Archivo Oriach, gentileza de J. A. Adell y C. García)

LOS JUEGOS A LO LARGO DE LOS CICLOS DE LA VIDA Y DEL AÑO



Existen en Aragón diversiones, pasatiempos lúdicos, juegos en su más amplia acepción, de rasgos similares a los de otras Comunidades, pues todos ellos poseen un entronque y un origen más o menos común. A esas extendidas formas de jugar se añaden otras autóctonas o conocidas únicamente en una sola localidad o comarca, bien por ser propias de la misma o bien porque únicamente, como un hecho excepcional, se han conservado en ellas.

Juegos tradicionales que a veces sobrepasan el propósito de mero entretenimiento, en los que el observador advierte contenidos de más enjundia, relativos a los problemas de la vida diaria y a sus soluciones. En su práctica se toca un amplio repertorio de cuestiones, explícitas o implícitas, sociales, económicas y culturales, relacionadas con las personas que los ejecutan. Las diversas situaciones y características van a determinar tanto a los propios juegos como a quienes intervienen en ellos, la explicación de su realización, el momento más apropiado para su ejecución y el espacio para escenificarlos, de acuerdo con cada estación del año. En invierno, debido al frío, se hace obligado el recogimiento en lugares protegidos, sobre todo en



*"Tranga" del Carnaval de Bielsa y niño subido en su palo
(Foto: Museo Etnológico de Bielsa)*

el interior de las casas: los escenarios habituales de juego serán los portales, patios, corrales y —de un modo particular, dada su función como estancia principal y aglutinadora de toda la familia— la cocina. También las condiciones del clima determinan el desarrollo de unos juegos determinados, aptos para espacios cerrados o cubiertos, como los de cartas o de canicas. En los meses de temperaturas más benignas, cualquier sitio es bueno para jugar, ya sean las eras, las riberas de ríos y barrancos o los campos. Pero, por encima de todo, se juega en las calles y en la plaza, principal lugar de reunión de los habitantes del pueblo y que cobraba mayor relevancia en los momentos de fiesta.

En el devenir diario también había un tiempo que dedicar a los juegos: los niños disfrutaban de él al acabar las clases en la escuela, siempre y cuando no tuvieran que llevar a cabo ninguna tarea en casa. Los ratos de esparcimiento de las mujeres se solían concentrar en los instantes siguientes a la comida, durante la sobremesa. Finalmente, los momentos para el divertimento de los hombres se reducían a las últimas horas de la tarde y primeras de la noche, al terminar la jornada laboral. Ahora bien, este paréntesis de ocio siempre estaba condicionado por las diversas faenas agrícolas y ganaderas, y no podía tener lugar, por ejemplo, en aquellos días en que se segaba o se recolectaba, ya que casi no era posible hacer otra cosa en toda la jornada y había que aprovechar para el trabajo, incluso, buena parte de la noche; como tampoco queda-

ban muchas horas de relajación cuando, en las zonas de montaña, llegaban los rebaños de trashumar, entre finales de la primavera y el comienzo del verano, o partían de nuevo, con los últimos estertores de la estación estival o ya bien entrado el otoño.

Los juegos, por otra parte, conllevaban la obtención de algún premio, de alguna distinción, por el ganador, con todo lo que eso significaba desde un punto de vista social, de cara al resto de sus convecinos. Estos galardones variaban de acuerdo con la edad y el sexo de los participantes: así, se acostumbraba a dar a los más pequeños regalos propios de niños, como golosinas o canicas, mientras que se recompensaba a los hombres adultos con diversas clases de alimentos y las mujeres recibían, entre otros obsequios, delantales, pañuelos de cabeza o pastillas de jabón.

La puesta en escena y la ejecución de los juegos tradicionales van prefijando un marcado y estructurado ciclo de la vida. El paulatino cambio de la condición de niño a la de adulto se reflejaba en esos juegos: se hallaban estrictamente diferenciados los infantiles —en la calle y en otros espacios al aire libre, y consistentes, por lo general, en correr, saltar, esconderse, etc.— de los de los adultos, bien masculinos o bien femeninos —algunos, en lugares abiertos, como los de fuerza, pedestres, destreza o puntería, y otros en sitios cerrados, sobre todo los de cartas, los más característicos de las personas mayores—.



Juego infantil conocido como “petadó”, en el Museo de Juegos Tradicionales de Campo (Foto: J. L. Acín)

En la realización de los juegos también influía el ciclo anual, y no solamente por lo que respecta a las estaciones, sino también por su neta interrelación con las fechas festivas. Así, es frecuente su aparición durante las fiestas patronales, en las que los juegos se desarrollaban en función de las edades, es decir, los exclusivos de niños y, por otra parte, los de los mayores: carreras pedestres, corridas de pollos, tiro de soga, lanzamiento de barra, cucañas, piñatas o carreras de sacos. También existe un estadio intermedio, entre una y otra edad, en el que se produce una especie de rito de paso: cuando se alcanzaba, se comenzaba a organizar la fiesta o a “bandiar” —bandear— las banderas. Era propia de este estadio, asimismo, la fiesta de los “quin-

tos” (nombre reminiscente de cuando se reclutaba a una quinta parte de los mozos), que llevaban a efecto los que se iban a incorporar al Ejército.

La realización de diferentes tipos de juegos estaba, también, en relación con el ciclo festivo anual. Así, por ejemplo, era habitual celebrar para el día de San Antón, en el invierno, carreras hípicas o de monta, dada su condición de patrón de los animales; para San Sebastián eran comunes los juegos de casados, pues era el patrono de éstos, mientras que Santa Águeda lo era para las casadas y en esa fecha se desarrollaban carreras o juegos de bolos —este



Diversos tipos de bolos usados por los hombres, expuestos en el Museo de Juegos Tradicionales de Campo (Foto: J. L. Acín)

último, el más característico de las mujeres—. También, por ejemplo, para Semana Santa cobraban especial relevancia los niños, encargados de tocar trucos, carraclas y matracas para llamar a los oficios, en sustitución de las campanas, que callaban como consecuencia del evento que se estaba celebrando.

Otro periodo del año muy propicio para las celebraciones era aquél en el que finalizaban las arduas tareas de la siega y la recolección, durante el verano, momento en que tenían lugar las fiestas patronales en numerosas localidades, en cuyo transcurso se ponían en escena juegos como los de pelota, carreras pedestres, tiro de bola y barra o los infantiles.

Finalmente, y completando el ciclo anual, queda el otoño, estación en la que se celebraba el día de ánimas, con todo lo que conllevaba y lo que significaba —con su participación— para los pequeños; un buen reflejo de ello eran las calabazas que éstos portaban, iluminadas, por la noche. Había sendos días dedicados a ellos y a sus juegos, en concreto San Nicolás, en el caso de los niños, y Santa Lucía, en el de las niñas. Eran jornadas de cierta permisividad para los chavales: en ellas podían jugar a aquello que más les gustase y, como en otras muchas celebraciones festivas, se añadía como atractivo el componente de las viandas, de los alimentos recogidos por las casas con los que realizar una pequeña comida.

JUEGOS DIVERSOS

En el libro *Notas de folklore altoaragonés* (Madrid, 1943, p. 495), bajo el epígrafe “Juegos diversos”, Ricardo del Arco condensa en pocas líneas una buena representación de los mismos, así como algunas peculiaridades que los singularizan:

«Son comunes las diversiones de cucañas, “mayos” o troncos de árbol por los que trepan los diestros para recoger el galardón. El juego de pelota a mano, en los días festivos, desde la salida de misa mayor. El tiro de la barra o barrón que poseen los mozos, de peso de media arroba aquélla, de más, éste. Hay que arrojarla de modo que la punta delantera dé en el suelo o caiga plana, pues si pega con el extremo trasero, se hace “esclato” o falta, y la jugada no vale. Otras veces, la resistencia se prueba en las carreras a pie. Los concursos suelen celebrarse en las dos fiestas patronales; en muchos pueblos, solamente en la llamada “mayor”. Por las sendas que rodean la iglesia, o por el camino de circunvalación, corren, en saltos rítmicos, la testa erguida, los mozos del lugar. Quien primero llega a la meta suele ganar seis u ocho reales, donados por el Ayuntamiento, y el “arra”, torta muy aderezada, que es regalada a una moza o a un forastero pudiente, que recompensa la fineza. En otras partes, son unos pollos el premio, y se exhiben pendientes de una pértiga. Antes era frecuente dar como galardón una manzana adornada de peladillas y caramelos, con un ramo de albahaca en el remate, y se llevaba clavada en la punta de una espada. En Aínsa se da al vencedor una cuchara de plata, y luego hay baile al son de la gaita».



Tiro de bola en 1948 (Foto: G. Sancho)

Son múltiples los aspectos que tener en cuenta en la unión de ambos componentes, la fiesta y los juegos, entre los que aún merecen citarse algunas figuras específicas, creadas con el fin de tener asegurado el buen funcionamiento de las actividades de las jornadas festivas. Así, no se debe olvidar la participación en determinados juegos de personas venidas de otras poblaciones, los “forasteros”, a



Museo de Juegos Tradicionales de Campo
(Foto: J. L. Acín)

quienes los del lugar procuraban ganar para no quedar en entredicho, para que la casa y el pueblo estuvieran a la altura y con la condición de ganadores que deseaban o, lo que es lo mismo, por encima de sus —en principio, por ese único día— rivales.

Son destacables también personajes como el del “mayordomo”, encargado, junto con los “mozos del gasto”, de organizarlo todo; y no faltaban ni el pregonero, para anunciar lo que se avecinaba, ni, en numerosas ocasiones, los músicos que animaban la fiesta y, por ende, los juegos celebrados en la jornada.

Los autores que, hasta la fecha, se han ocupado del estudio de los juegos tradicionales, han empleado diversas clasificaciones de los mismos, según sus funciones y características o según los materiales empleados. Aquí se ha seguido la planteada por José Antonio Adell y Celedonio García, por su didactismo y clara exposición, además de porque ofrece una secuencia lógica desde los juegos infantiles a los de adultos. Así, tomando como base dicha clasificación, se abordarán en primer lugar los de los niños y, a continuación, los de los mayores —de hombres o de mujeres—; en cada apartado, se analizarán la función y peculiaridades de los juegos, para interrelacionarlos y establecer su por qué y su para qué. Se hará referencia, asimismo, a las características generales de cada clase de juegos y se incluirá una breve descripción de los mismos.

Se intenta, en definitiva, demostrar su alto valor etnológico y cultural, su relación con otros aspectos de lo popular y la importancia que poseían para el desarrollo vital de la sociedad tradicional. La obra pretende mostrar el amplio, diverso y curioso abanico de juegos tradicionales: muchos de ellos a punto de desaparecer y otros, por fortuna, salvaguardados por el afán conservador surgido últimamente entre la población aragonesa, y también por el empeño que los estudiosos han puesto en su rescate, investigación y divulgación.



JUEGOS INFANTILES



Los juegos son un instrumento que los más pequeños poseen para poder ir captando y aprehendiendo todo lo que les rodea, a la par que, por supuesto, les sirven de diversión. Con ellos, van conociendo los variados elementos, naturales o transformados por el hombre, que hay a su alrededor, su función y posible uso, así como sus posibilidades de reconversión en algo útil.

Elementos de la naturaleza, materia prima en los juguetes de antaño, que al mismo tiempo forman al niño en el aprendizaje de diversos aspectos que tendrá que ir asumiendo para poder desarrollar sin problemas, cuando alcance la edad adulta. Hasta que llegue ese momento, el niño seguirá con las actividades propias de sus años, con unos juguetes que, por lo general, se fabricaba él mismo, con los materiales y elementos que se encontraba en su entorno: fósiles, aros de toneles viejos, maderas, piedras, cáscaras de frutos secos, cuerdas... Para crearlos era necesario poseer un utensilio casi indispensable, ya de por sí otro juguete y ansiado por todo pequeño: la navaja. Con ella, al chaval ya sólo le hacía falta ingenio e imaginación, esa agudeza mental que, en cierta medida, hoy se ha perdido merced a los juguetes fabricados en serie. Algo muy parecido a lo ocurrido con algunos juegos y otras actividades de los adultos.



Niños jugando "a la una anda la mula" (Foto: Museo Etnológico de Bielsa)

DE CORRER Y SALTAR

Muy extendidos por todo Aragón, al igual que fuera de la Comunidad, los juegos de correr y saltar eran divertimentos apropiados fundamentalmente para los niños, ya que conllevaban signos de cierta violencia y requerían fortaleza para su ejecución. El objetivo consiste, por lo general, en conseguir que se caiga el equipo que en ese momento la paga, a base de saltar sobre las costillas de sus componentes. Los más característicos son los deno-

minados burro y achoca, pídola y churro va (o, simplemente, churro).

Se conforman dos equipos: uno de ellos, el “caballo” y el otro, el de los saltadores. En el bando de los primeros se coloca uno de pie y, frente a éste, los restantes, agachados y apoyados cada uno en el que le precede. Los que saltan toman carrerilla para caer sobre las espaldas de los contrarios, que deben aguantar el peso de todos y no caerse, pues de lo contrario perderían la jugada. Si resisten a todo el equipo sentado a horcajadas sobre ellos, los saltadores recitan una formulilla —“¿Churro, media manga o manga entera?”— para que la adivinen los que forman el caballo. Cuando eso sucede, se intercambian los papeles entre los de arriba y los de abajo; si no, vuelven a saltar los mismos.

Muy extendidos, asimismo, son los juegos de saltos, conocidos también como “de pídola”. El juego consiste en que un niño se coloque agachado, con los codos en las rodillas, para que los demás salten por encima de él, apoyando las manos sobre su espalda y abriendo todo lo posible las piernas. Así se forma una larga fila de niños que van saltando hasta que uno falla —en ocasiones, porque aquél sobre el que se salta se levanta ligeramente para dificultar las pretensiones de los siguientes, de los que efectuarán el salto—. Éste pasa entonces a ocupar el puesto más duro y menos deseado del juego, es decir, ése que soporta el salto de los demás niños.

DE TOCAR Y PILLAR

Estos juegos tienen como principal fin perseguir a otros, por lo común, corriendo, con la intención de cogerlos o, simplemente, de tocarlos; cuando se consigue, el atrapado “la paga” a partir de ese momento. Son juegos de resistencia física y velocidad.

Tres son los más representativos: policías —o civiles, según versiones: por los “guardias civiles”— y ladrones, tula y cortahilos, aunque se pueden añadir otros como el de moros y cristianos o el del ratón y el gato, todos ellos con unas características similares.

Uno de los más extendidos y conocidos, el de policías y ladrones, se lleva a cabo con dos equipos, cada uno de los cuales desempeña las funciones que dan nombre al juego. La de los primeros, los policías, consiste en coger a los segundos, los ladrones —quienes tienen una “casa” o refugio a la que no pueden entrar los contrarios—, y llevarlos hasta un lugar prefijado, generalmente una pared, en la que esperarán hasta que les toquen con la mano sus compañeros, con lo que son “salvados” o liberados. Si tal cosa no sucede, y los policías atrapan a todos los ladrones, en la siguiente jugada se cambian los papeles de los equipos.

Por su parte, la tula (“tú la llevas”, o sea, a tí te toca perseguir) se juega individualmente: es uno el que la paga y

persigue a los demás. Antes de empezar, éste debe permanecer quieto durante unos momentos, esperando a que los otros se alejen, tras lo cual correrá detrás de ellos hasta que consiga tocar a uno. Entonces grita “¡Tula!”, y a partir de ese momento la paga el que ha sido alcanzado. La jugada se repetirá tantas veces como se quiera.

En el cortahilos también hay un jugador que la paga y que deja que, al principio, los demás se escapen. A continuación nombra a uno de ellos para perseguirlo, que será el objetivo o “presa” que alcanzar. Puede tocar, no obstante, a cualquiera que se cruce en su camino (para arriesgarse y, a la vez, distraerle y “cortar el hilo” que une a perseguidor y perseguido), y entonces éste pasará a pagarla.

Similares características tiene el juego denominado marro (marro, del verbo marrar, significa “falta”, pero también es una piedra o marca que señala algún límite en un juego), en el que se crean dos equipos; el capitán de uno de ellos manda salir a un miembro de entre los suyos, quien llegará hasta el centro del terreno de juego y gritará “¡Marro!”. Seguidamente, saldrá uno del equipo contrario a perseguirlo y hacerle prisionero antes de que pueda volver a su campo; éste, a su vez —y, así, con todos los jugadores—, puede ser perseguido por otro del bando anterior.

Este último juego tiene una norma básica: cada jugador sólo puede apresar a aquél al que salió a buscar.

DE ESCONDERSE

Muy relacionados con los anteriores —incluso, algún autor los mezcla y los clasifica tanto en un apartado como en otro— se hallan los juegos de esconderse. Sus características y normas son muy similares, pues en éstos también se producen la búsqueda entre miembros de bandos contrarios, su persecución y su prendimiento. Entre otros, como el pote o el denominado cucú, sobresalen el del escondite y el de la liebre.

En el primero, todos los jugadores van a esconderse mientras el que la paga cuenta hasta una cifra prefijada. Después, sale en su busca hasta que los encuentra, uno por uno. El último en ser encontrado es el que la paga en la siguiente ronda, si bien éste puede salvar a todos sus compañeros: la salvación se conseguía, por lo general, si lograba tocar “chufa”, un lugar predeterminado por los jugadores, con lo que automáticamente quedaban liberados los que habían caído prisioneros, a la par que se recitaba una formulilla (“¡Lata por mí y por todos mis compañeros!” o “¡Alzo la malla por mí y por todos mis compañeros!”; por ejemplo).

Muy parecido es el de la liebre. El que la paga cuenta una cifra mientras los demás se esconden; entonces, sale en su busca para ir apresándoles. Conforme lo consigue, deja a los prisioneros, en un lugar determinado, unidos por la mano formando una cadena; debe, no obstante, estar

atento, pues cada uno de éstos —en especial, el último de la fila— tiene hasta tres oportunidades para escaparse, pasando a ser el primero caso de fallar las tres veces. Asimismo, uno de los no apresados los puede liberar antes de que el que la paga lo vea, para lo cual tiene que gritar: “¡Corto la liebre!”. Cuando ha pillado a todos, la paga el primero de los que han sido cogidos.

DE FUERZA

Son divertimentos determinados por las cualidades físicas que deben reunir los jugadores, dada la fuerza que es preciso desarrollar en su ejecución. Por lo común, en estos juegos se realizan ejercicios de transporte o lanzamiento de objetos, y luchas o pulseos infantiles. Destacan, entre otros —como el “arrancacebollas”— los de la carretilla y los diversos consistentes en lanzar un utensilio más o menos pesado.

En el de la carretilla, se traza una raya de salida y otra de llegada, separadas por una distancia aproximada de unos diez metros. Entonces, los jugadores se colocan de dos en dos: uno, el que hace de carretilla, apoya las manos en el suelo, y el otro, detrás, coge al primero por encima de los tobillos. A una señal, los competidores avanzan lo más rápido posible para alcanzar la meta —ida y vuelta entre las dos líneas; eso, sí, en la vuelta se invierten

los papeles—, teniendo en cuenta que si se caen quedan eliminados.

Entre los juegos de lanzamiento de objetos, figuran el de la piedra —que debe ser lanzada por encima de una red y debe caer en un recuadro con casillas de diferente puntuación—, el de la barra —pieza de hierro de unos 7 kg de peso que se tiene que arrojar lo más lejos posible— o el del tiro de reja, pieza de hierro de 6 kg y 80 cm de longitud, consistente en lanzar este instrumento con unas premisas muy concretas en cuanto a su posición y con un determinado trayecto que recorrer entre la zona de partida



Juego de tiro de soga (Foto: Archivo Municipal de Bielsa)

y la de caída, es decir: debe colocarse hacia arriba la punta de este utensilio, la cual, en el lanzamiento, debe girar en su eje transversal 180 grados para que, así, lo primero que toque tierra sea la mencionada punta. Cada jugador dispone de cuatro lanzamientos para su clasificación, y de tres más caso de obtenerla.

En este grupo se puede encuadrar el tiro de sogas, juego para cuyo desarrollo se forman dos equipos: cada uno se sitúa en un extremo de una cuerda, agarrados a ella, a partir de una señal marcada en el suelo, junto a la que se colocan los primeros de cada bando; los integrantes de ambos equipos tiran con todas sus fuerzas hacia su respectivo campo. Si un jugador traspasa la marca del suelo, pasa al equipo contrario o queda preso de los oponentes, sin intervenir en el juego; consigue ganar, lógicamente, el equipo que logra hacerse con todos los jugadores del contrario. Otra variedad es ésta en la que se marcan dos líneas en el suelo con una separación en torno a un metro, atándose un lazo en la soga en la mitad de ambas líneas; los equipos comienzan a tirar, cada uno de un extremo de la soga, y gana el que se lleva la señal hasta su campo.

CON ESTRIBILLOS

Muy abundantes, y quizás los más interesantes desde el punto de vista antropológico por el carácter iniciático que

poseen, son todos aquellos juegos que, por diversas causas —para que alguien los lidere, para conseguir llevarlos a buen puerto, para obtener algo deseado, para paliar o atraer determinados agentes atmosféricos— llevan implícita la recitación o canto de estribillos, formulillas, coplas, dichos y canciones.

Se recitan con ocasión de una fecha del año concreta, en el devenir del ciclo de la vida o bien en la realización de corros propios de niñas; en muchas ocasiones, aparecen en el transcurso de otros juegos encuadrados en los restantes epígrafes de los divertimentos infantiles, aunque se mencionan aquí por poseer esa particularidad, la de incluir una canción o un estribillo.

Juegos como el de la morra —voz y diversión de origen italiano que importaron los españoles, cuyo significado alude a la parte superior y redondeada de la cabeza o a un puño cerrado, con el sentido de “valor cero”—, que consiste en presentar el puño cerrado y sacar un determinado número de dedos extendidos, después de haber elegido una cifra no superior a diez; el de las prendas, los de hacer preguntas y respuestas rimando, poner motes a los de los pueblos aledaños, los de la comba y el corro o, entre otros muchos que se podrían citar, el de la elaboración de un “chiflo” o silbato de madera, en el que se puede apreciar una clara intención iniciática, de introducir a los más pequeños en el mundo de los mayores.

LA ELABORACION DE UN CHIFLO

Para elaborar algunos instrumentos musicales tradicionales, como el chiflo, se suele utilizar la corteza o las ramas más delgadas de determinados árboles y arbustos (“salzera” —sauce—, “chiflotaire” —fresno—, chopo, corteza de pino, etc.). Era común hacerlos durante la primavera o bien a principios del verano, época en la que corre la savia (“suda” la madera) y es posible desprender la corteza con facilidad.

La sencillez de su construcción —aunque siempre se precisa cierta técnica y maestría para hacerlos bien— demuestra su lejano origen. En su gran mayoría, estos instrumentos tienen como finalidad la obtención de ruidos o la imitación de sonidos onomatopéyicos, para lo que también se utilizan palillos o cáscaras de productos varios.

El “chiflo” —silbato— se consigue a partir de una rama joven, de la que se corta un “trocé” para tallarlo. Primero, se hace un corte en diagonal (“de bislay”, en bisel) que, con otro tajo perpendicular que se une al anterior, da como resultado el orificio para la salida del aire. A continuación, se hace una fina incisión alrededor de la rama para poder sacar la corteza: con el fin de desprenderla de la madera y así eliminar esa parte sobrante, se golpea varias veces por todo el contorno con el mango de la navaja, al son de una “cancioncilla” o fórmula en la que aparecen los elementos vitales, regenerativos —ritos



*Golpeando el contorno del "cbiflo" para desprender la corteza
(Foto: J. L. Acín)*



*El "cbiflo" ya terminado y la navaja, ésa que todo niño llevaba
en el bolsillo (Foto: J. L. Acín)*

de fertilidad— y de subsistencia de la vida (bucó o cabrón, madera, golpes y amenaza), figuras y elementos visibles, a modo de ejemplo, en determinadas fiestas que tienen como fin esa misma intención —caso del Carnaval—, y que también se pueden comprobar en estos dos ejemplos:

*Sale, sale, chiflé
por las barbas de un choté,
sale, sale, vito
por las barbas de un cabrito,
sale, sale, bom
por las barbas de un cabrón.
Si no sales a las tres
una navajada te pegaré*

(Piedrafita de Jaca)

*Vito, vito,
culo cabrito.
Bom, bom,
culo cabrón.
Cebará,
veinticuatro llevarás.
Y si no sales,
a los veinticuatro morirás*

(Búbal)



DE PELOTA

Esta modalidad de juego precisa una pelota o balón, cuya clasificación y diferentes denominaciones dependen de su tamaño. Se trata de un tipo de juegos que ha visto, últimamente, la incorporación de varios deportes —sobre todo, el fútbol y el baloncesto— a aquéllos considerados estrictamente tradicionales. Entre estos últimos, cabe destacar, dentro de una amplia nómina de juegos —como el de “alto rey” o el de “balón presa”—, los de “balón prisionero” o el conocido con el nombre de “sobre”.

En el del balón prisionero se forman dos equipos; uno se coloca en el centro de un rectángulo de grandes dimensiones y el otro, dividido en dos, a ambos lados del anterior. Estos últimos lanzarán el balón procurando dar a los componentes del grupo que se queda en el centro, para, de este modo, eliminarlos. Pero, si éstos la cogen, en lugar de quedar eliminados suman una “vida”. Una vez que todos los jugadores del primer equipo, el de los situados en el medio, han sido golpeados con el balón, se cambian las posiciones y se inicia una nueva partida.

En el del denominado “sobre” hay uno que la paga y que tiene que lanzar la pelota al aire lo más alto posible, a la vez que dice el nombre del juego, seguido del de un jugador (“¡Sobre fulano!”). El aludido debe ir a buscarla, mientras que los demás corren para alejarse todo lo posi-

ble. Entonces, existen dos posibilidades: si el nombrado consigue coger la pelota antes de que toque el suelo, la volverá a lanzar diciendo otro nombre; si, por el contrario, pega en el suelo o bota, grita “¡Basta!”, y en ese momento el resto de los niños debe parar. El que tiene la pelota da tres pasos para acercarse al que se encuentra más cerca y desde allí procura darle; si lo consigue, el que ha recibido el golpe queda “herido”. La operación se repite varias veces, pues es necesario pasar por varios estadios o fases: “herido”, “grave”, “muerto”, “esqueleto”, “cenizas” y “alma”, hasta quedar eliminado.

CON MATERIALES DIVERSOS

Se incluyen bajo este epígrafe aquellos juegos o pasatiempos en los que se emplean utensilios más bien pequeños, realizados u obtenidos a partir de una materia prima determinada, como huesos, diversas clases de maderas y vegetales, piedras y otros componentes del medio natural: nieve, para hacer trampas cuando caen copiosas nevadas y hacer que se caiga el que meta el pie en el agujero; barro, para modelar diversos elementos; o agua, para los variados juegos que se desarrollan en este medio, entre ellos el de desplazar barcos elaborados por los propios niños, a partir de la corteza de los árboles (pinos, fundamentalmente). El motivo central también pueden ser los animales —mariquitas, saltamontes, caracoles, cigarras, hormigas,

etc.—. Todos ellos están relacionados con los juegos de adivinación y con la recitación de canciones y formulillas.

Suelen ser diversiones de tocar y pegar con algo, para lo que se precisa cierta puntería. Entre ellas figuran los juegos de las tabas (extraídas de las patas de los corderos, una vez limpias se pintan y se echan al aire para que caigan en variadas posturas; después, se lanza una pelota y, mientras ésta cae, hay que ponerlas todas en una misma posición), las peonzas (juguete de madera y forma cónica al que se hace bailar tras desenrollar la cuerda que lo rodea y que se agarra por un extremo), las canicas (que se tiran para dar a otras, a las del contrario, o para meterlas en un agujero) o los bolos (que, en número de diez, se colo-



Trampa de losa para cazar pájaros (Foto: J. L. Acín)

can formando un triángulo y se deben derribar en un máximo de tres tiradas).

También se puede catalogar en este apartado una serie de juegos en los que se utilizan materiales del medio natural, como la madera —barcas de corteza de árbol, cáscaras de nueces para hacer ruido, el ya mencionado “chiflo”, o el detonador de saúco para lanzar, como si de una cerbatana se tratara y, a la par que producía una detonación, una bola de cáñamo a modo de proyectil— o la piedra, con la que se realizan las trampas de losa o loseta para cazar pájaros: una losa o piedra plana, de un tamaño determinado, se coloca levantada por un extremo con la ayuda de tres finos palos, que han de quedar en equilibrio; debajo se pone, medio oculta entre hojas y ramajes, una lombriz pinchada en una púa de espino; el pájaro que ve al animal moverse se introduce en el pequeño espacio así configurado, toca los palos en frágil equilibrio y, entonces, le cae encima la losa, que, cuando menos, lo deja aprisionado. Con los pájaros cazados, los niños harán, después, un pequeño banquete. Este juego o trampa se realiza, asimismo, para gastar bromas, como la consistente en poner excrementos bajo la losa caída; el que la ve, cree que ya ha caído un pájaro, por lo que introducirá la mano con sumo cuidado y sin levantar mucho la piedra (ya que ha de evitar que el ave se pueda escapar), encontrándose con la poco grata sorpresa del inesperado contenido.

DE AZAR Y ADIVINACIÓN

Son varias diversiones cuya ejecución se basa, fundamentalmente, en el acierto ante cualquier forma de suerte o azar, o bien en la adivinación de determinados contenidos o cifras. Algunos de estos juegos se consideran, en muchas ocasiones, como prohibidos. Entre un abultado número de los que se integran en esta modalidad, como los dados o los de cartas, cuatro de ellos se consideran especialmente representativos: los chinos, los colores, los palillos y las chapas.

En el de los chinos juegan dos personas. Cada uno elige un número del uno al diez, mientras con los dedos de una mano —oculta tras la espalda hasta el momento de sacarla, que es cuando se canta la cifra— se marca ese mismo número. Gana el que adivina la cifra que resulta de la suma de los dedos de los dos jugadores, y queda vencedor de la partida el primero que obtiene cinco aciertos.

Muy parecido es el juego de los colores, aunque en este caso lo que hay que adivinar es el color elegido por el contrario. Así, un jugador, que la paga, tiene que adivinar de otro que habla su color y, si acierta, es el segundo el que pasa a pagarla. Así sucesivamente hasta que se decide terminar.

El de los palillos consiste en repartir un mínimo de tres de ellos entre los jugadores y, posteriormente, lanzar unos

dados de póquer: según la figura que salga, se irán realizando distintas jugadas —dar un palillo al jugador de la derecha o al de la izquierda, dejar uno en el centro—, hasta que todos, a excepción de uno, se quedan sin palillos.

Por último, el de las chapas se juega con dos monedas que se echan al aire. Si ambas caen con la cara hacia arriba, el que las ha lanzado gana y sigue jugando; si, por el contrario, quedan las dos boca abajo, paga y finaliza su jugada. Cuando en una sale cara y en otra, cruz, es necesario volver a tirar.



*Jugando a las chapas en Teruel, a comienzos del siglo XX
(Foto: Archivo J. A. Adell y C. García)*

DE VELOCIDAD DE REACCIÓN

Este tipo de juegos se caracteriza por la rapidez en la ejecución de un movimiento; la gran mayoría son de desplazamiento o de velocidad. En este apartado se agrupan varias modalidades, entre las que cabe mencionar las del escondite inglés, las cuatro esquinas, el lobo y las ovejas, los burros y saltadores y el pañuelo.

En el primero, el escondite inglés —también denominado chocolate inglés—, un jugador, elegido por sorteo, se coloca junto a una pared, mientras el resto se retira a una distancia prudencial. Entonces, el de la pared recita una frase (“Un, dos, tres, al escondite inglés, sin mover las manos ni los pies”), momento que los demás deben aprovechar para avanzar hacia él; si cuando éste se vuelve ve a alguien moviéndose, el sorprendido deberá volver al punto de partida. La operación se repite cuantas veces sea necesario para que uno llegue hasta la pared, con lo que éste pasa a ser el que se sitúa en ella para recitar la cantilena.

Para jugar a las cuatro esquinas se necesitan otras tantas referencias —ya sean propiamente esquinas, ya árboles, entre otras posibilidades— y cinco jugadores. Uno de ellos, que es el que la paga, se coloca en el centro y los demás, en las esquinas; mientras el primero cuenta hasta tres, los otros tienen que cambiar de esquina tratando de evitar que el que la paga les quite el puesto, si llega antes que ellos. Cuando eso sucede, pasa a ocupar el centro el

que ha perdido la esquina; también puede pagarla el que no se haya movido de su sitio.

En el del lobo y las ovejas, directamente inspirado en el mundo pastoril, un grupo de jugadores encarna a las ovejas, otro al pastor y un tercero al lobo. El pastor y las ovejas, que se colocan detrás de él, forman una fila; el lobo intenta en todo momento robar a la que va la última, sacándola de dicha formación, para que pase a engrosar una nueva fila que se va creando detrás de él (lo cual trata de evitar el pastor). Se sigue jugando hasta que todas las ovejas han sido robadas por el lobo y en el otro lado sólo queda el pastor.

En el juego de burros y saltadores se forman dos equipos: el de los burros designa a un jefe, tras lo que sus miembros se colocan alrededor de un círculo trazado en el suelo con las espaldas hacia el exterior; los del otro equipo, los saltadores, forman otro círculo en torno al primero. Entre ambos corre constantemente el jefe, tratando de impedir que los saltadores peguen en la espalda a los burros y, con ello, se los lleven a su equipo. Si el jefe atrapa o toca a uno de los saltadores mientras cruza entre los dos círculos, éste le sustituye en su función.

En el juego del pañuelo o de marro pañuelo también se hacen dos equipos, en este caso enfrentados a una cierta distancia. Entre ambos se coloca una persona que no pertenece a ninguno de los bandos y que sostiene en alto un

pañuelo. Los jugadores se numeran y, acto seguido, el del centro grita uno número. El miembro de cada equipo que lo tenga asignado debe salir corriendo para coger el pañuelo. Caso de que uno de ellos pase al campo contrario sin haberlo conseguido, queda eliminado; cuando uno atrapa el pañuelo, el otro tiene que perseguirlo y lograr tocarlo antes de que llegue hasta donde están sus compañeros, pues, de otro modo, también pierde —si lo toca, lógicamente, el que pierde es el contrario—. El juego continúa hasta que todos los miembros de un equipo quedan eliminados.

DE ORIENTACIÓN

Agrupadas bajo esta denominación se encuentran varias diversiones en las que los jugadores, a quienes se priva temporalmente de algún sentido —generalmente, el de la vista—, tienen que saber dirigirse hacia un lugar determinado y orientarse, para lo que han de agudizar otras facultades, en especial las del oído y el equilibrio. Podrían describirse muchos, todos con características muy parecidas, entre ellos los de la gallina ciega, las tinieblas en la noche, el rey ciego y el palillo dorado.

El de la gallina ciega consiste en tapar a un niño los ojos con un pañuelo y hacerle girar para que pierda la orientación, tras lo cual los demás corren a esconderse. El primero tiene que buscarlos y, cuando encuentra a uno, adi-

vinar quién es. Si acierta, el capturado será el que haga de gallina ciega.

Para jugar a tinieblas en la noche se necesita una habitación totalmente a oscuras, de la que queda fuera el que la paga mientras los otros se esconden. Después, el primero entra en la habitación y —como sucedía en el anterior— si descubre a uno y acierta su nombre, éste pasa a pagarla; si falla, sigue pagándola.

Muy parecido es, también, el del rey ciego. Se elige a un jugador para esta figura, el cual se sienta en un trono con los ojos vendados. Los demás tienen que ir acercándose hasta él sin hacer ruido, ya que, si oye a alguno, lo dice y el que ha sido descubierto queda eliminado. Cuando un jugador llega a tocar al rey, pasa a ocupar su puesto, y el juego da comienzo de nuevo.

De similares características es, finalmente, el del palillo dorado: hay uno que la paga y que lleva los ojos vendados y un palo embadurnado de barro en uno de sus extremos. El juego consiste en que los demás deben evitar que el primero les toque, en este caso, con el palo. Cuando consigne dar a uno de ellos, es éste el que la paga.

DE CUADROS

Se incluye en este epígrafe un buen número de juegos, por lo general, de niñas, que suelen presentar como rasgo

común la realización de corros u otro tipo de formaciones. En ellos, a la vez que se van dando vueltas, se cantan o recitan formulillas muy diversas: *El patio de mi casa*, *El corro de la patata*, *Estaba el señor Don Gato*, *El cocherito, leré*, *¿Dónde están las llaves?*, *El globo de agua*, *La cerilla*, *Soy capitán* o, entre muchos otros, *En la calle veinticuatro*.

En algunos, hay una persona en el centro del corro que, a la vez que canta esas coplillas debe averiguar, sin ver, quién le ha tocado en la mano; en otros, se van pasando cerillas encendidas o globos llenos de agua, últimas versiones de estos juegos, en los que perderá aquél a quien se le apague la cerilla o se le caiga el globo.

JUEGOS DE ADULTOS



Pasados los años de niñez y la etapa de transición, de iniciación hacia el siguiente estadio del ciclo de la vida, llega la edad adulta, aquélla en la que se definen y delimitan más claramente las funciones y diferencias entre los sexos, en la que son más evidentes los distintos roles que la sociedad tradicional ha adjudicado a hombres y mujeres. El capítulo de los juegos no es ajeno a esa separación tan marcada, que se refleja notoriamente en el tipo de diversiones, en las reglas que los rigen o en el lugar destinado para llevarlas a la práctica.

Los juegos son trasunto directo, asimismo, de las tareas cotidianas que se desarrollan tanto en la casa como fuera de ella, e incluso depende de ellas el momento de su realización. Así, y dada la importancia de las labores agrícolas y ganadero-pastoriles, de sus ciclos y periodos de mayor actividad, no habrá tiempo para juegos mientras éstas se estén llevando a cabo, o en los casos en que se hallen en peligro, por diversas circunstancias. Sólo cuando acaban las faenas llega el momento de dedicarse a esos breves instantes de asueto y diversión.

Instantes que arriban, igualmente, en las fechas festivas, como una de las manifestaciones —y no la menos importante— que tienen lugar en el transcurso de las mismas,



Tiro de barra, en 1948 (Foto: G. Sancho)

con variadas formas que son escenificadas tanto por los pequeños como por los adultos, hombres o mujeres. En esos días se organizan carreras de todo tipo, prácticas de tiro de variados elementos —en especial, la barra— o, entre otros, el levantamiento de pesados utensilios.

Se trata de diversiones más o menos regladas y, a su vez, nítidamente diferenciadas entre las que realizan los hombres y las de las mujeres. De este modo, los que estas últimas llevan a cabo suelen discurrir en lugares de reu-

nión tradicionalmente prefijados —principalmente, en la calle—, y para su ejecución no se requiere fuerza física; quizá el juego femenino más característico y peculiar sea el de los bolos, en sus distintas versiones. Por el contrario, en la gran mayoría de los masculinos esa fuerza física es un elemento indispensable y se practican o bien cuando concluyen las tareas diarias —los relacionados con la agricultura, en los que, además de fuerza, se precisa velocidad; destacadamente, en el tiro de barra—, o bien en los no muy abundantes momentos de relaxo en ese trajinar cotidiano. Esta variante es más propia de los juegos vinculados al mundo pastoril y ganadero, y exigen un profundo conocimiento del terreno y de los agentes atmosféricos, además de puntería y velocidad.



Juego de "birlas" en Campo (Foto: J. L. Acín)

UNA VISIÓN ANTROPOLÓGICA DE LOS JUEGOS EN LOS PIRINEOS, EN LA DÉCADA DE LOS CUARENTA

Ramón Violant i Simorra, destacado etnógrafo y folclorista catalán, reunió en su obra *El Pirineo español. Vida, usos, costumbres, creencias y tradiciones de una cultura milenaria que desaparece* (Madrid, 1949) una gran abundancia de datos sobre la vida tradicional en los valles y comarcas de esa cordillera en su conjunto, desde las tierras catalanas a las vascas, con lo que configuró una sugestiva visión de la unidad cultural propia de esa zona de montaña. Uno de sus capítulos está dedicado a los juegos y deportes tradicionales, que se reproduce aquí por su indudable interés etnográfico:

«Los más populares eran los juegos de pelota y de los bolos, el de la barra y otros juegos de fuerza.

La pelota: El juego de la pelota era popularísimo en todo el Pirineo, siendo además uno de los más antiguos. La modalidad del juego vasco se supone que era ya practicada en el siglo XII; pero sólo hasta hace poco más de un siglo fue introducida la cesta, o guante largo de mimbre, a cuya innovación se debe la resurrección triunfal de este juego.

El juego de pelota, aún hoy, forma con la danza la diversión preferida por los vascos. Y así, no hay aldea ni barriada, por pobre que sea, que no tenga su *juego de pelota* o *frontón*, al que los domingos y días festivos en general, bajo la vigilancia de los ancianos, que juzgan los tantos, acuden los jóvenes a ejercitar su fuerza y destreza. El frontón se compone de un muro recto de

piedra de talla, muy alto y perfectamente unido; la tierra, alrededor, está cuidadosamente aplanada.

También en Aragón se juega a la pelota al modo vasco, lanzándola a la pared con la mano desnuda, sin guante, cesta o pala. Los lugares destinados al juego se llaman *trinquetes*.

En el Pallars se juega del mismo modo que en Aragón; pero para el juego usaban la fachada de un edificio, generalmente un muro lateral de la iglesia.

Los bolos: Otro juego muy popular eran los bolos, actualmente caído en desuso.

El origen de los bolos o *billes*, Baraguás (Jaca) y *bitlles* (Cataluña), según Borchardt, parece germánico; pero Aranzadi rehusa esta hipótesis, señalando un origen céltico o precéltico. Otros suponen que el juego de bolos data de los niños egipcios, 3.000 años antes de Jesucristo, y también lo señalan entre los juegos de los antiguos griegos y romanos, o sea los grandes pueblos de la cultura mediterránea.

El número de bolos no siempre es el mismo, aunque generalmente son nueve. En Marquina y San Juan de Luz, y en el *pasa-bolo pasiego*, son tres. En otros pueblos vascos, además del de nueve, hay otro juego de cuatro; en vascuence, *bostekoch*. Existen muchas combinaciones en la clase de bola, el número de bolos, en que aquélla vaya por el aire o arrastrando, etc.

En el Pallars, el juego constaba de ocho bolos o *bitlles*, y con uno más alto, que se plantaba al medio, llamado *bitller*, en Sarroca de Bellera. Pero en Tirvia, pueblo de la propia comarca palla-

resa, también jugaban con seis bolos, tipo de juego muy popular en Almenar y otros pueblos meridionales y centrales de la provincia de Lérida, así como en el llano de Bagés, donde, en Manresa, aún se jugaba a principios del presente siglo.

Suelen jugar a los bolos, indistintamente, mozos y mozas.

La barra: Otro juego tan popular como los anteriores, pero solamente practicado por los mozos, era el lanzamiento de la barra, que hallamos en Vasconia, Aragón y Pallars.

En Aragón, hasta hace poco, los mozos empleaban una barra de hierro de media arroba de peso, o el *barrón*, que pesaba más. Había que tirarla de modo que la punta delantera diera en el suelo o cayera plana, pues si se pegaba con el extremo trasero, se hacía *esclato*, y la jugada no valía. Era juego de *pique*, y, por lo general, la apuesta que mediaba consistía en un botijo de vino, con que los mozos convidaban a los espectadores.

Se solía jugar a la barra al salir de la misa mayor los días festivos. Una vieja copla aragonesa nos habla de la importancia del tiro de la barra:

*El mozo, para ser mozo,
ha de tirar a la barra,
ha de beber el buen vino
y ha de comer carne asada.*

En el Pallars se servían de una *parpalina* (palanca de hierro para levantar piedras) o de una reja de arado, o bien de una barra de madera, y el objeto del juego era ver quién la tiraba más lejos.

Pero este juego tiene su mayor difusión en Vasconia; sobre todo en Huici y Lecumberri, donde abundan los famosos lanzadores de barra o *palankaris*.

Otros ejercicios y juegos varios: Los más interesantes son practicados aún por los vascos, a los cuales los ejercicios de fuerza les sirven de emulación. Son interesantísimas las apuestas de leñadores o *aizkolaris*, con la disputa de campeonatos, en el *corte de troncos* con hacha, que aún subsiste en Huici y Lecumberri.

Asimismo podemos citar el levantamiento de pesos. Hay en el País Vasco mucha afición a este juego. Se cita el caso de haber levantado y trasladado de un extremo a otro de la plaza de un pueblo un peso de 295 kilos.

Otros juegos y entretenimientos tradicionales, muy interesantes de mencionar, ya que otra cosa no podemos hacer, por no dilatar más nuestra narración sobre la vida rural pirenaica, son la fabricación de múltiples instrumentos musicales y de juego, por los mozalbetes y zagales de todos nuestros valles. Se sirven, sobre todo, de la corteza de varios árboles, cuando, en la primavera, corre la savia, pues entonces se hace saltar con mucha facilidad la corteza entera de la rama escogida, ya en tira, ya en forma de tubo, para construir cuernos o trompetas, *ginxes* (equivalentes a lengüetas de dulzaina), silbatos, etc. Cuando la operación de despegar la corteza del tallo se hace difícil, se recurre a acompañar los golpes con una formulilla, recitada o cantada, para facilitar la labor; formulilla que nos evoca las prácticas mágicas empleadas por el hombre primitivo. Véanse estas dos por muestra:

*Chulubita, malabita, ¡sácate!
si no quieres, ¡estáte!*

(Burguete)

*Sapa, cabirol,
que demà farà bon sol.
Xivit de cabrit,
xivit, xivot de cabrot.
Quan lo fraviol sapará,
la cabra s'arrabentarà.*

Sácate, “cabirol”
que mañana hará mucho sol.
“Xivit” de cabrito
“xivit, xivot de cabrot”.
Cuando el caramillo se secará,
la cabra se reventará).

(Estahís, valle de Aneo, 1946)

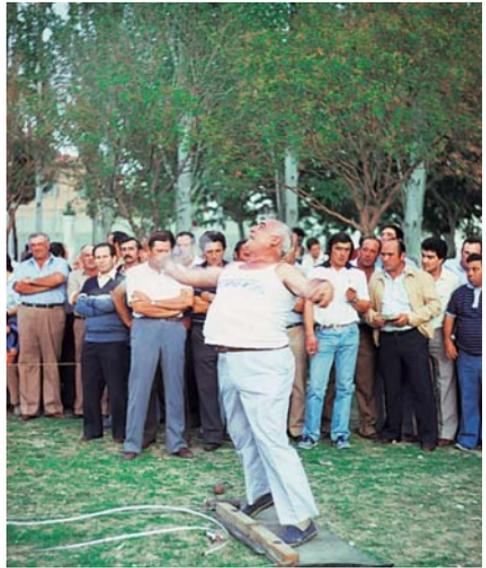
Formulillas parecidas aparecen en Menorca, así como en Sicilia, según Pitré, usadas para el mismo objeto que en el Pirineo.

Muchos de estos instrumentos reciben un nombre onomatopéyico de su sonido (*trota*, que hace *tro tro*; *xaramella* o *soneta*, imitando el sonido de la dulzaina, un poco más ronco; *brunzidor*, porque *brunz* o produce un ruido de vibración parecido al aleteo del moscardón, etc.). Por esa razón, F. Krüger cree que se trata de unos instrumentos muy primitivos y, por lo tanto, muy interesantes de estudiar, como elementos etnográficos de la cultura pirenaica.»

DE FUERZA

Cuatro son los juegos más destacados que se agrupan bajo este epígrafe: lanzamientos de barra y de bola, levantamiento de sacas y tiro de soga. En todos ellos se requiere y valora, además de la habilidad, la fuerza física de los participantes.

El primero, que presenta las modalidades del “barrón” y de la “propaleta” —en función del peso de la barra que se utilice—, tiene su origen en las labores agrícolas y se practica en los días de fiesta, en espacios al aire libre tales como el campo, las eras o las plazas de los pueblos. La palabra “propaleta” deriva de “propalo”, barra de hierro cilíndrica que encajaba en un extremo del eje o árbol de un molino harinero, y que tenía la función de recibir su rodillo; también se usaba en aquellas faenas agrícolas en las que se tenían que utilizar ambas



Tiro de barra (Foto: J. L. Acín)

manos, y es la que usaban los más pequeños como forma de entrenamiento en el lanzamiento de la barra. El juego consiste en lanzar lo más lejos posible una barra —uno de los componentes del antiguo arado romano— de 0,80 m de longitud, cuyo peso reglamentario es de 7,257 kg. El lanzador coge con una mano dicho objeto por su parte central mientras sostiene en la otra algo que le sirva de contrapeso. Antes de arrojarlo, se balancea, flexiona las piernas y retira la barra de su cuerpo para, así, ganar impulso. En el momento de lanzarla, deshará el giro y la tirará con toda la fuerza posible; la barra debe caer de punta y sin voltearse.

Similares características posee el tiro de bola; en este caso, se lanza un objeto redondo de 1,670 kg de peso y 75 mm de diámetro. Juego individual o en parejas, se realiza al aire libre: por lo general, en un camino de tierra, en el que se marcará una línea de salida, otra de llegada y otra a mitad del recorrido de vuelta; la distancia total para desarrollarlo se establece entre los 4 y 6 km, y deberá cubrirse con el menor número de lanzamientos. Los participantes tomarán un impulso de 15 o 20 m antes de cada tirada, para tratar de llegar lo más lejos posible.

Existe en este juego la figura del “marcador”, quien se encarga de estudiar las dificultades del camino y de otro tipo de cuestiones como, por ejemplo, dónde debe “picar” o tocar suelo la bola.



El tiro de bola

Como demostración de su fuerza, los jóvenes de un lugar practican el levantamiento de todo tipo de materiales pesados, sobre todo las sacas. Para ello, se colocan la saca a su derecha y se inclinan hasta que recae el peso de la misma sobre una de las piernas flexionadas; a continuación, con los brazos enlazados por debajo de la saca, la levantan hasta colocársela en el hombro. En algunos casos, ésta superaba los 100 kg, llegando a alcanzar un cahiz de peso (o sea, 8 fanegas o 140 kg, aproximadamente).

El tiro de sogas es un juego colectivo que se ejecuta en numerosos pueblos de Aragón. Para su desarrollo se marcan tres líneas paralelas en el terreno elegido y se crean dos equipos que se colocan, enfrentados, a ambos lados

de las rayas exteriores, sujetando los dos extremos de una gruesa cuerda. En el centro de la misma, se ata un pañuelo que debe situarse sobre la raya de enmedio. A una señal, los dos equipos tiran de la soga; obtiene la victoria el que consigue que el pañuelo rebase la línea del suelo que está hacia su lado.

A los descritos se pueden añadir dos modalidades de juego más, también de demostración de fuerza: los pulseos y el tiro de tocho. Los primeros pueden realizarse de tres maneras distintas: en círculo, a palo y a mano. En esta última, la más extendida, dos jugadores sentados comienzan “echando un pulso” con las manos derechas, sin poder separar de la mesa o superficie elegida el codo del brazo que actúa, y, a continuación, lo hacen con las izquierdas; en caso de empate, es determinante el tiempo que se haya empleado, en cada ocasión, para vencer al contrario. Por su parte, el tiro de tocho consiste en el lanzamiento del palo que usaban los pastores en sus faenas con el ganado.

DE FUERZA Y DESTREZA

En ellos se combina la fuerza con otros requisitos que complican la ejecución del juego, como la agilidad o la habilidad. Tres son los que componen este epígrafe: lanzamiento de “jada”, juego de la pica y volteo de la bandera.

El primero, conocido como de la “jada” o de la azada, se desarrolla en los campos donde también se llevan a cabo las labores agrícolas. Para su ejecución, el jugador se colocaba en la línea de tiro con las piernas abiertas, sujetando con una mano la azada, a sus espaldas, por la mitad de su mango, para lanzarla de atrás a adelante. Para conseguir un buen tiro es necesario un destacado “golpe de riñones”, según la expresión usada por los propios participantes. Así, la “jada” debe pasar entre las piernas sin que éstas se muevan. El de la pica, propio de los pastores, requiere la participación de dos personas, que se sitúan dentro de un círculo trazado en el suelo y a cada lado de un palo alargado. Resulta ganador el que logra sacar al adversario fuera de ese espacio circular.



“Bandiando” en la Romería de Santa Orosia, en Yebra de Basa (Foto: J. L. Acín)

Finalmente, el volteo de la bandera, desarrollado en las romerías o al acabar la procesión de la fiesta mayor, consiste en llevar la bandera de un lado a otro —en “bandearla”—, mientras se ejecutan con ella variadas piruetas y ejercicios plásticos. Se tiene que hacer con una sola mano —moviendo, para ello, el mástil con firmeza— y sin que se caiga la bandera.

CARRERAS PEDESTRES

En este grupo se incluyen diversas carreras a pie realizadas al aire libre, por lo general en los alrededores del lugar y que finalizan en la plaza o en la calle principal del pueblo. Celebradas, en su mayoría, durante las fiestas patronales, las más destacadas son las denominadas carreras de pollos, en las que un numeroso grupo de corredores intenta conseguir un premio: por lo común, se ofrecían tres pollos para el ganador, dos para el segundo clasificado y uno para el tercero.

También merecen citarse las carreras llamadas de rosca o del arra (que, en Aragón, significa torta de día de fiesta), cuyo premio era una tarta con forma, precisamente, de rosca; y, asimismo, las llamadas de maletas, de sacos, del huevo, grotescas y de Carnaval, o las exclusivas de las mujeres, con cántaros en la cabeza. Además de los pollos y de las tartas, existían, en función de las características de cada carrera y de la condición de sus participantes, otros pre-

mios, como corderos, cucharas y distintas frutas, en el caso de los más pequeños. Junto a todas ellas, se solían disputar otras competiciones atléticas, como los saltos, o pruebas de equilibrio, como las torres humanas.

Las carreras son un tipo de juego que cobra un gran auge a partir del siglo XIX; han sido habituales en un gran número de pueblos, por lo general con motivo de las fiestas. De gran tradición, interés y dispersión por



Mozos portando bieludos empenachados de pollos —premio de las pruebas pedestres—, en Calatayud (Foto: Archivo J. A. Adell y C. García)

Aragón, las carreras a pie cuentan —entre otros muchos nombres propios— con una figura especialmente destacada: Mariano Bielsa y Latre, más conocido como *Chistavín de Berbegal*, quien con su fama y logros ayudó a que se extendieran estas prácticas.

LA COMPETICIÓN EN LOS JUEGOS

Entre las numerosas referencias literarias de escritores costumbristas a los juegos tradicionales, cabe entresacar estas líneas del cuento de Luis López Allué *Estafeta baturra* (del libro *Alma montañesa*, Huesca, Ayuntamiento de Huesca, 1975, p. 67-68, en cuyo volumen también se encuentra el titulado *La corrida de los pollos*), pues en ellas se hace referencia a algunos de los componentes habituales en los juegos de adultos, es decir, la fuerza, la competitividad y la rivalidad entre pueblos, además del rito de paso que suponía bandear una bandera o estandarte:

«Pero la nota sensacional la dieron los de Pirraños. Lustros hacía que los de Sipán, en el Viñedo; los de Tierz, en Loreto; los de Lúsera en San Úrbez, y los de Ibiaca, en Foces, se llevaban la palma en cuanto a la altura de sus respectivas banderas; más en este día, al hacer su entrada procesionalmente en la ermita, los vecinos de Pirraños fueron acogidos con prolongado y sonoro murmullo de admiración.

Los romeros contemplaban atónitos la inusitada altura en que ondeaba con violentos aleteos el rojo damasco. No había duda: a partir de aquel momento Ibiaca, Lúsera,

Sipán y Tierz quedábanse algunas pulgadas debajo de los de Pirraños: los de Pirraños, convencidos de su superioridad, avanzaron hacia la ermita, graves, majestuosos, omnipotentes, entonando la letanía con vocerío atronador; y Román, el mozo que izaba la bandera con sus férreos brazos, dirigía compasivas miradas a la anodada concurrencia.

Para Román fueron, pues, las felicitaciones y plácemes de amigos y camaradas, y el mozo, con el portaestandarte de cuero, a guisa de banderola, andaba de un lado para otro rebotante de júbilo y alegría».

CARRERAS CON ANIMALES

Además de las pedestres, estuvieron muy extendidas en Aragón las carreras celebradas sobre animales, como las de burros que tenían lugar en el día de San Antón, el 17 de enero. Estas diversiones han ido decayendo, en las últimas décadas, como consecuencia de la desaparición de los animales de carga, si bien en algunos lugares se han vuelto a organizar como una recuperada actividad que celebrar en las fiestas patronales, o en cualquier otro día de fiesta.

Antes de iniciarse estas carreras de burro o de pollino, en sus diferentes modalidades —con la albarda suelta, sin albarda o con los jinetes montados al revés—, el alguacil manda colocarse a todos los participantes en la línea de



*Juego de la bola de grasa en Peralta de la Sal
(Foto: Archivo J. A. Adell y C. García)*

salida. Por lo general, tras el disparo que anuncia el comienzo, cada burro se encamina hacia su establo o hacia aquellos lugares por él conocidos y hollados habitualmente; se producen, por ello, las más curiosas, grotescas y divertidas situaciones cuando el jinete trata de cambiar la dirección emprendida por el animal y acaba, en numerosas ocasiones, en el suelo.

Otros juegos de similares características son los conocidos como “de bola de grasa”: una pelota de este material se colocaba en un pozo de agua, alrededor del cual dos competidores daban vueltas hasta que uno la cogía o, más frecuentemente, caía al agua, dado que se interrumpían continuamente entre ellos, y también por lo escurridizo del material con que estaba hecha la bola.

También se incluyen aquí las carreras de cintas, con caballos, o las de hombres agarrados al rabo de un mulo.

DE PELOTA

Juego extendido por todo el mundo, tiene una gran tradición histórica, pues ya es conocida su existencia y práctica en las culturas indígenas americanas o en las sociedades de la Antigüedad, en el Próximo Oriente Asiático. También ha gozado de una gran difusión en tierras aragonesas, sobre todo desde su sólida implantación en la Edad Moderna, cuando se extendieron, con particular arraigo, en las vecinas comunidades de Navarra, País Vasco y Valencia.

Se suelen practicar en frontones construidos al efecto o, lo que es más usual en los pueblos de Aragón, lanzando la pelota contra las paredes de alguna casa o de la propia iglesia. Destacan, en este apartado, el conocido como “pelota mano”, así como el de pala.

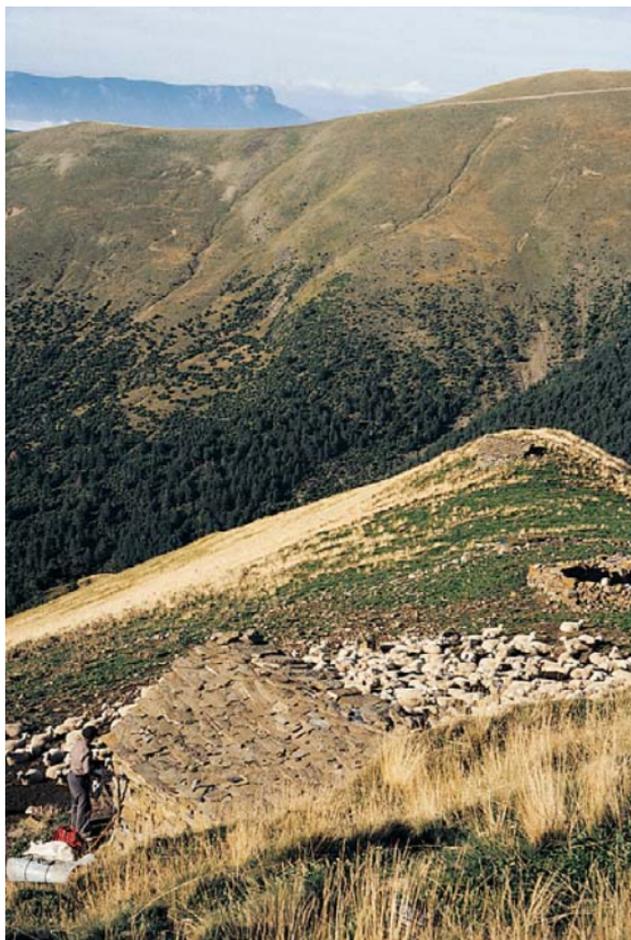
DE AGILIDAD Y DESTREZA

Son aquellos juegos para cuya ejecución se precisa cierta pericia y coordinación de las distintas partes del cuerpo, en especial, de las extremidades. Se encuadran dentro de este epígrafe diversos tipos de salto, como los de palo y a pies juntos, y el conocido con el curioso nombre de “piculinadas”. Algunos de ellos son practicados casi en exclusiva por los pastores.

El salto de palo consiste en saltar lo más lejos posible, tras haber tomado carrerilla, apoyándose en el mencionado palo o tocho. Es éste un elemento característico de los pastores, que lo utilizan para desplazarse por las pendientes montañosas, consiguiendo de este modo un descenso más rápido, del mismo modo que se usa en las Islas Canarias.

El otro tipo de salto, el de “a pies juntos”, consiste en dar tres saltos seguidos sin separar los pies; gana el que recorre con ellos una distancia mayor.

Por último, las piculinadas, formas de cabriolas similares a las volteretas, en las que se incluyen varios juegos de habilidad y destreza, además de cierto vuelo en su ejecución y de determinadas acrobacias (que los relacionan con juegos existentes en los siglos XVI y XVII, conocidos como “bolatines” y “bolteadores”), como el salto del canasto, del bastón, de dislocación de dedos o el de las sillas, en el que



Pastor y "mallata" en Aso de Sobremonte (Foto: J. L. Acín)

se coloca una palangana de agua en la última de las mismas que tiene que ser sorteada o saltada.

DE MAZO Y BOLA

Para llevar a cabo este tipo de juegos, son necesarios dos elementos: el mazo o palo de madera y algo que ha de ser golpeado, generalmente una bola, bien sea ésta de piedra o bien una pelota. Destacan especialmente, en esta modalidad, los conocidos como “la borruna” y la “tala” o “cota”.

El primero de ellos, la borruna, muy común en el valle de Benasque, es un juego propio de pastores. Consiste en golpear la bola —habitualmente, de madera de boj— con



Juego de “cota” o “picota”, expuesto en el Museo de Juegos Tradicionales de Campo (Foto: J. L. Acín)

un palo y llevarla hasta una meta o portería marcada por dos piedras.

Por su parte, en la tala o cota se trata de dar un golpe con un palo en otro más pequeño cuyos extremos acababan en punta y que se coloca en el suelo. El palo pequeño, entonces, salta en el aire; antes de que caiga al suelo, el jugador debe intentar golpearlo de nuevo para lanzarlo lo más lejos posible.

DE PUNTERÍA

Formas de jugar de gran popularidad, y muy extentidas por las tierras aragonesas bajo distintas denominaciones, todas responden a un mismo esquema: se trata de atinar a unos bolos, latas u otros objetos, lanzándoles diversos proyectiles, para lo que se requiere una afinada puntería. Entre los numerosos existentes, figuran el de los bolos, la “tanga” o “tella”, la “patrusca” y el “redolet”.

El juego de los bolos es uno de los más conocidos no sólo en Aragón, sino también en muchos otros lugares de la Península; en la Comunidad aragonesa destacan los que se practican en Campo —“birllas”—, Benasque —“quilles”—, La Litera —“palistroc”—, Used —bolos— o Monreal del Campo —bolos y “bolinches”—, sin olvidar otros similares, como los jaqueses o los de Rubielos de Mora. Jugados de forma individual o bien colectiva, por equipos,



*Juegos de “birllas” en Alcolea de Cinca (Foto: Archivo
J. A. Adell y C. García)*

consisten en derribar un número determinado de bolos —generalmente, seis o nueve— colocados de pie, paralelos y agrupados por hileras; para ello se lanza contra ellos una bola —también denominada “bolo”— de entre 4 y 6 kg de peso, que cuenta, por lo común, con dos hendiduras para asirla con los dedos. Esta diversión puede tener varias jugadas, con distintas denominaciones y expresiones en cada lugar; en algunas poblaciones, como en Campo, es un juego propio de las mujeres.

La tanga o tella —sus nombres más extendidos, si bien recibe otras denominaciones—, o juego del tejo, es un tacón o pieza de madera o piedra de unos 10 cm de diáme-



Juego de "birllas", desarrollado por las mujeres, expuesto en el Museo de Juegos Tradicionales de Campo (Foto: J. L. Acín)

tro con el que hay que atinar, desde una determinada distancia (aproximadamente, unos 10 m), sobre una lata de conservas que se coloca en el suelo y en cuyo interior se han depositado unas monedas. En algunos lugares, el jugador que hace diana y derriba la lata se queda con su contenido, es decir, con las monedas.

En la “patrusca”, juego netamente aragonés también conocido como “apatusca”, se traza una raya en el suelo y cada jugador lanza hacia ella una moneda. El que consigue dejarla más cerca, comienza el juego propiamente dicho, que consiste en tratar de derribar una torreta formada con monedas, desde una determinada distancia. El que acierta a darle, se queda con todas las que caigan de cara. Tras él, el siguiente jugador realiza la misma operación con las monedas que quedan, y así, sucesivamente, continúan los demás.

Finalmente, para jugar al redolet se traza un círculo en el suelo y en su interior se coloca una serie de bolas. Para ganar, es necesario sacarlas de ese espacio, utilizando para ello otras bolas, tras lo cual se debe recorrer una acordada distancia.

DE RAPIDEZ MENTAL

Se incluyen bajo esta denominación todos aquellos juegos en los que es necesario calcular las consecuencias de

la jugada que se haga. Por lo general, encierran una intencionalidad o un envite, o se prohíbe en ellos decir una palabra o hacer algo en concreto. Conviene tener, para llevarlos a cabo, una buena memoria y, asimismo, cierta agilidad mental, pues se trata de no dar tiempo de reaccionar al contrincante y, de este modo, ganar la partida.

En este apartado, por lo tanto, figuran los denominados de azar y de envite, así como los englobados bajo la de nominación de “prohibidos”; se pueden citar, entre ellos, los de naipes o cartas —ballesta, polla, brisca, tute, mus, julepe, siete y medio, escoba, guiñote, etc.—, así como el del duro —en el que, una vez introducida una moneda



La partida. *Dibujo de Marín Bagüés*

en un vaso haciéndola rebotar en la mesa, está prohibido decir una determinada palabra, ya que, caso de citarla, se debe pagar una prenda—, la moneda borracha o el duro mojado, además de todos aquellos en los que se trata de adivinar algo, empleando para ello el menor tiempo posible.

En el de “la moneda borracha”, se cogen tantos vasos como participantes, más uno, y se colocan en círculo, con el sobrante en el centro; los jugadores, también dispuestos en círculo, tratarán de introducir una moneda en el vaso del centro. Cuando uno lo consigue, todos se beberán su vaso de un solo trago; el que la ha introducido se debe beber también el vaso de enmedio. Si la moneda cae en otro vaso, le tocará beber al que corresponda ese vaso.

En el llamado “del duro mojado”, se coloca una servilleta u otro trozo de papel sobre un vaso que tiene la boca mojada, eliminando luego los bordes de papel sobrantes, y sobre la servilleta se pone un duro; entonces, cada jugador va haciendo un agujero al papel con un cigarro, hasta que el duro cae al interior del vaso. Pierde el jugador que ha practicado el último agujero, el que hace caer el duro.

Entre los juegos que consisten en adivinar algo, figuran los ya citados de los chinos y el de los palillos, así como el denominado “el treinta y seis” (consistente en adivinar o aproximarse a dicha difra con la suma de las tiradas de los distintos jugadores).

Algunos nombres utilizados en Aragón en los juegos de cartas

Entre los estudiosos que han centrado sus investigaciones en los juegos tradicionales, destaca la figura del desaparecido Luis Gracia Vicién, autor de la primera monografía dedicada a esta manifestación de la cultura tradicional. Fruto de su trabajo fue la edición de *Juegos tradicionales aragoneses* (Librería General, Colección Aragón, Zaragoza, 1978), de la que aquí se extractan varios fragmentos de su capítulo *Otros juegos de cartas*. En ellos, se recoge el vocabulario específico empleado en varios puntos de Aragón en este tipo de diversiones:

«En el Somontano, “la chica”, “el guiñote” y echar la suerte a una carta de la baraja, eran las tres formas de jugar “as crabas”. La voz *craba*, en el prepirineo, además de cabra, tiene el significado de juego para quedarse el vencedor el resto de una cuenta o la cantidad que no se repartió por olvido o por no tener importancia.

En la Sierra de Gratal y Loarre, los pueblos de Ayerbe, Bolea, Loarre y Murillo de Gállego llaman *manilla* a la carta de mayor valor en el juego de “la chica”, que es el siete de espadas, la misma carta que en el juego de “la perejila” se llamaba *mayor de espadas*.

Observamos en los juegos antiguos de naipes, al menos en el Alto Aragón, que hay nombres y lances de juegos entremezclados, pero con tres raíces bien definidas, de

tres juegos tipo: “el tresillo” (derivado del “juego del hombre”, siglo XVII); “la malilla” (voz derivada de *mala* o *malilla*, la segunda carta del triunfo en “el tresillo”); y “la manilla” (juego oriundo del Languedoc), que es como se conoce en el Pirineo.

[...] En el juego de “la manilla”, como llaman también en el Somontano oscense a “la malilla”, la voz *runflada* significa llevar muchos naipes del mismo palo, y está relacionada con la voz *runfla*, del “tresillo”, que es llevar una serie de naipes de algún valor (el as, el tres y el rey), valedera también para los juegos de “la bresca” (brisca aragonesa) y “el tute”, y, por analogía, con la voz *triunfada* del “guiñote”. En el Bajo Aragón, la voz *malilla* tiene en Sarrión (Teruel) dos acepciones: llaman así al nueve de la baraja (carta que gana a las demás en el juego del mismo nombre, que también llaman “de compañeros”), y la otra acepción, como se comprende, es “malilla”, nombre del juego castellano.

[...] En Alquézar (Huesca), llaman indistintamente al juego de envite “la chica” o “el trueque” (de golpe). La acepción de esta voz es de “llamada”. En Benasque, *truc* era el golpe que se daba en la mesa con los nudillos, jugando a las cartas. El verbo ribagorzano *trucá* es golpear; en Gistaín (Huesca), *trucare* es llamar golpeando, y *truca* en el Somontano era una suerte de juego del “truque” (de *trucar*: llamar, golpear). En Bolea (Huesca), llamaban “truquiflor” al juego del “truque” o de “la chica” (donde la carta comodín era, como hemos dicho antes, el siete de espadas *manilla*).

En todo Aragón se decía *truquista* al que le gustaba jugar al “truque”. En algunas zonas, este juego tenía otros nombres: En Ejea de los Caballeros (Zaragoza), se llamaba “salau” porque en el lance, que antiguamente se decía “y juego fuera”, en las Cinco Villas decían “y salgo aura” (sal-au). En Monzón (Huesca), se llamaba “machuca” (de *machucá*: machacar), porque la carta mayor “machucaba la baza”, tanto jugando al “truque” como al “tresillo”.

[...] Registramos la voz *ligada* (liada) con el matiz de reunir buen juego a lo largo de la partida o lance. El antiguo juego aragonés de “la liga” era un juego de envite de los de “pedir o plantarse” y por extensión también se llama *ligada* a la acción de reunir cartas de un palo en los juegos de “pedir y descartarse”. Se llamaba *liguista* al jugador de “liga”, y *ligador* al que ligaba mucho juego. La expresión actual: “ya está liada”, que se emplea, sobre todo, con matiz preparatorio de una partida de cartas, tiene su origen en este juego.

Otro juego muy practicado en Aragón ha sido “el julepe”, que por conocido no detallamos. La acción de jugar al “julepe” llamamos *julepear*, y como derivados: *julepero*, el que da muchos *julepes*, y *julepista*, el aficionado a este juego. La expresión “dar julepe” es no dejar hacer baza al contrario, significando también “dar una tunda” (hacer sufrir), relacionada con *tutear*, que en aragonés quiere decir “jugar al tute”, y *tute* (de *tundere*: tundir), además de juego, significa paliza, vapuleo y ajetreo.»

EL JUEGO TRADICIONAL Y LOS MUSEOS



Al igual que sucede con otros muchos utensilios y manifestaciones de la vida diaria en la cultura tradicional, los juegos también han sido objeto de atención, estudio y salvaguarda, de modo que han pasado a formar parte de las varias colecciones y museos existentes en Aragón.

En buena parte de esas exposiciones o de los museos especializados en temas etnológicos, existe un espacio dedicado al mundo de los niños, en el que, entre otros objetos cotidianos —orinales especiales que sirven también de asiento, artilugios para ayudar a dar los primeros pasos, vestidos, cunas y demás enseres—, se incluyen algunos relacionados exclusivamente con las diversiones. Pero también hay juegos y juguetes en otras salas de estos museos, en las que se muestran los distintos aspectos del mundo de los adultos, pues en él, obviamente, tampoco faltaban los momentos de asueto.

Merecen destacarse algunos museos sitos en enclaves de Huesca y Teruel, entre ellos el Etnológico de Fonz, que posee una sala dedicada a los más pequeños, en la que se expone una pieza de singular atractivo: un cochecito de madera para pasear a los niños. En el Alto



*Juegos infantiles en el Museo Etnológico de San Juan de Plan
(Foto: J. L. Acín)*

Aragón, es interesante el Museo Etnológico de San Juan de Plan, en el que se muestran las diversas facetas de la vida en el Valle de Chistau, así como todo lo relacionado con el Carnaval de la zona —singularmente, los trajes— y determinados objetos propios de los chiquillos, en especial un pequeño coche de madera, un curioso violín o los diversos ejemplos de “chuflos”. De similares características a este último, aunque de dimensiones mayores —y uno de los primeros en abrir sus puertas en el Pirineo—, es el Museo Ángel Orensanz y de Artes de Serrablo, ubicado en Sabiñánigo, en una magnífica casa (la llamada “Batanero”) del barrio de El Puente: además de las diversas manifestaciones de la cultura popular en esa zona del Gállego, puede contemplarse una pequeña sala dedicada al mundo infan-

til, con enseres de la vida diaria y los propios de sus juegos (“chiflos”, “carraclas”, matracas, etc.).

Las tierras turolenses también cuentan con algunas colecciones que incluyen buenas representaciones de los juegos y de las diversas formas de diversión en el seno de la sociedad tradicional. Destacan las salas ocupadas por la Sección de Etnografía del Museo de Teruel, así como el Museo Etnológico de Mora de Rubielos, que conserva unos destacados ejemplos de matracas.



Sala dedicada al mundo de los niños en el Museo Ángel Orensanz y Artes de Serrablo (Foto: J. L. Acín)

Junto a todos ellos destacan, por su carácter monográfico y la importancia de sus piezas, el Museo de Juegos Tradicionales de Campo y el Museo de Juguetes de Albarracín. Este último no es estrictamente un museo etnológico, sino más bien una colección de juguetes de unos cien años de antigüedad aproximadamente; sin embargo, por su uso, sus fines y por formar parte de la sociedad que los utilizó —como sucede con otras muchas manifestaciones, aculturaciones y nuevas formas de cultura—, no dejan de ser elementos populares, tradicionales.

EL MUSEO DE JUEGOS TRADICIONALES DE CAMPO

Promovido por Fernando Maestro, se ubica en unos antiguos pajares (bordas) rehabilitados y acondicionados para este uso. Además de ser un centro de investigación sobre estas materias, y de atesorar un rico fondo fotográfico tanto de imágenes antiguas como actuales, guarda una buena selección de piezas recogidas en todas las Comunidades Autónomas españolas, que se acompañan y complementan con paneles explicativos. Todas ellas se hallan expuestas en las dos plantas y cuatro salas que conforman el centro.

En una de estas salas, en la parte baja, figuran las relativas a los juegos de niños y niñas y se indica su modo de construcción, a partir de los elementos desechados de su entorno y del mundo natural, con los que se elaboraban

juguets como el petadó, las pistolas de caña y de pinzas, tirachinas, tabas, “chiflos”, silbadores, carrascletas con cáscaras de nueces, chapas, bolillos, paletillas o picotas. También se dedica un apartado a las carreras de cintas, que marcan el tránsito hacia la edad adulta y hacia la separación total de las diversiones de ambos sexos.

La segunda estancia de esta planta está dedicada a un único juego, el de los bolos, ejecutado por las mujeres; se han recogido en ella numerosas variantes existentes en distintos lugares de España (La Rioja, Zaragoza, Segovia,



Sala del Museo de Juegos Tradicionales de Campo (Foto: J. L. Acín)

Palencia, Soria y Asturias), así como, y de un modo muy especial, la que se llevaba a cabo en la propia población de Campo (donde se denominaba al juego “birllas”), quizá el caso más conocido y divulgado de todos.

Las dos salas de la primera planta están dedicadas a los juegos de los hombres, y en ellas se ofrece una visión global de muchos de ellos, tanto de los realizados en los días ordinarios (juegos de pelota, tejos, llaves, la rana o las variantes masculinas de bolos y “birllas”), como de los propios de los días de fiestas y romerías (lanzamiento de barra, tiro al plato, levantamiento de piedras y carreras, entre otros). Destaca, por otra parte, el denominado regatón, lanza, garrote, lata, asta o astia —que de todas esas formas es conocido—, vara alargada usada sobre todo en Canarias para desplazarse y bajar por las empinadas pendientes, como ya se ha comentado.

EL MUSEO DE JUGUETES DE ALBARRACÍN

Sito en el barrio del Arrabal de esta población, e integrado por la colección que ha ido adquiriendo Eustaquio Castellano, es una magnífica muestra de estos elementos infantiles. La exposición incluye piezas fechables en el siglo XIX y las primeras décadas del XX, periodo en el que se empieza a hacer evidente un fundamental cambio de costumbres, pues, poco a poco, los niños dejan de confeccionar sus propios juguetes y comienzan a utilizar los pri-

meros fabricados en serie; no se incluyen, por tanto, en el amplio capítulo de los juegos considerados de forma estricta como “tradicionales”. Los recogidos en Albarracín son, en la actualidad, piezas muy difíciles de encontrar y también han caído en el olvido hasta casi desaparecer, por lo que con ellos queda constancia material de su existencia y de las formas de diversión de que gozaban quienes los podían comprar en esos lejanos años.



*Museo de Juguetes de Albarracín
(Foto: J. Ulibarri)*

BIBLIOGRAFÍA



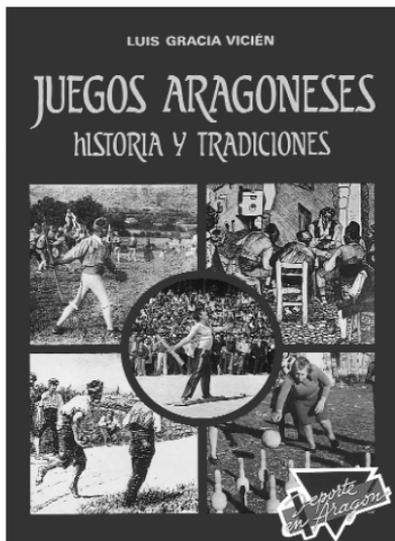
Con el tiempo, los juegos tradicionales sufrieron un paulatino olvido debido a distintas causas, hasta estar casi a punto de desaparecer y perderse, al igual que ha sucedido con otros aspectos de la cultura popular. Sin embargo, el auge habido a partir de los setenta, ya comentado, y los numerosos estudios y publicaciones editados —no todos los que se deseaban— han hecho posible su nueva puesta en valor. Así, al menos, quedará constancia escrita y gráfica de cómo eran y cómo se realizaban estos juegos, si es que llega el momento de que ya no se pongan en práctica.

Los libros editados en estos últimos años han ayudado, asimismo, a su divulgación; entre los autores que han investigado sobre este tema merece citarse, en puesto preeminente, a Luis Gracia Vicién, quien escribió la primera obra que aborda en exclusiva su historia, sus características más destacables y sus modos de ejecución.

A Vicién sigue Mariano Coronas, con una monografía sobre los juegos en la localidad oscense de Labuerda, cuyas formas se pueden extrapolar a otras muchas poblaciones. María Carmen Mairal realizó también otro trabajo en el ámbito del Alto Aragón.

Estas obras se completan con una larga nómina de entre la que cabe seleccionar dos títulos publicados en los años noventa: el de Alfredo Larraz y Fernando Maestro, con un enfoque netamente didáctico, al plantear la utilización de los juegos en la

escuela, y el del último autor citado, que recoge una amplia relación de variantes, con su descripción y características principales. No deben olvidarse tampoco las varias obras, tanto de análisis como de planteamientos didácticos, elaboradas por José Antonio Adell y Celedonio García.



Algunos libros de mayor calado, exhaustivos y con profusión de detalles, se citan a continuación, en la presente bibliografía.

ACÍN FANLO, José Luis: “El chiflo, juego infantil con aspectos mágicos”, en *Revista de Folklore*, nº 25, Valladolid, 1983.

ADELL CASTÁN, José Antonio y GARCÍA RODRÍGUEZ, Celedonio: *El pedestrismo en Aragón*, Zaragoza, Diputación General de Aragón, 1987.

—*Los juegos tradicionales aragoneses, patrimonio etnológico: aportaciones didácticas*, Colección Temas Aragoneses, Zaragoza, Diputación General de Aragón, 1998.

—*El fenómeno deportivo en Aragón: del juego tradicional al deporte moderno*, Zaragoza, Diputación General de Aragón, 1999.

ARCO Y GARAY, Ricardo del: *Notas de folklore altoaragonés*, Madrid, Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1943.

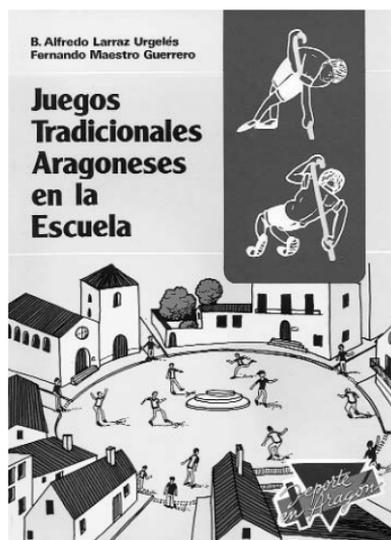
ARNAL CAVERO, Pedro: *Refranes, dichos y mazadas en el Somontano y montaña oscense*, Zaragoza, Institución «Fernando el Católico», 1953 (reedición por Prames, Zaragoza, 1997).

CORONAS, Mariano: *Así nos divertíamos, así jugábamos, ...: Labuerda, recopilación de juegos infantiles*, Huesca, Ayuntamiento de Labuerda, 1985 (reedición por la Asociación Cultural «El Gurrión» de Labuerda, Huesca, 1998).

GARCÍA RODRÍGUEZ, Celedonio (coord. y dir.): *Juegos de nuestra tierra: recopilación de juegos tradicionales de la provincia de Guadalajara*, Madrid, Librería Rayuela, 1999.

GRACIA VICIÉN, Luis: *Juegos tradicionales aragoneses* (2 vol.), Colección Aragón, Zaragoza, Librería General, 1978 (reedición en un volumen titulado *Juegos aragoneses: historia y tradiciones*, Zaragoza, Mira, 1991).

LARRAZ LAÍN, Mariano: *El resurgir de la barra y la bola aragonesa: pasado y presente*, Zaragoza, Diputación Provincial de Zaragoza, 1987.



- LARRAZ URGELES, Alfredo y MAESTRO GUERRERO, Fernando: *Juegos tradicionales aragoneses en la escuela*, Zaragoza, Mira, 1991.
- MAIRAL CLAVER, María del Carmen: *Juegos tradicionales infantiles en el Altoaragón*, Colección Cosas Nuestras, Zaragoza, Instituto de Estudios Altoaragoneses, 1987.
- MAESTRO GUERRERO, Fernando: *Del tajo a la replaceta: juegos y divertimentos del Aragón rural*, Zaragoza, Ediciones 94, 1996.
- MARTÍN CEBRIÁN, Juan y Modesto: *Juegos infantiles*, Colección Temas Didácticos de Cultura Tradicional, Valladolid, Centro Etnográfico de Documentación, 1986.
- MARTÍNEZ BASELGA, Pedro: *Museo infantil: juguetería y psicología*, Zaragoza, Tipografía del Hospicio, 1910.
- PAYNO, Luis A.: *Juguetes infantiles*, Colección Temas Didácticos de Cultura Tradicional, Valladolid, Centro Etnográfico de Documentación, 1988.
- VIOLANT I SIMORRA, Ramón: *El Pirineo español: vida, usos, costumbres y tradiciones de una cultura milenaria que desaparece*, Madrid, Plus Ultra, 1949 (reeditado varias veces desde 1986 por la editorial barcelonesa Alta Fulla).



41. **Las Órdenes Militares en Aragón** • Ana Mateo Palacios
42. **La moneda aragonesa** • Antonio Beltrán
43. **Los montes, patrimonio natural** • Ignacio Pérez-Soba
44. **Lucas Mallada y Joaquín Costa** • Eloy Fernández Clemente
45. **Los palacios aragoneses** • Carmen Gómez Urdáñez
46. **Realizadores aragoneses** • Agustín Sánchez Vidal
47. **El Moncayo** • Francisco Pellicer
48. **Las reinas de Aragón** • Concha García Castán
49. **Bíbilis Augusta** • Manuel Martín Bueno
50. **La Real Sociedad Económica Aragonesa de Amigos del País** •
José F. Forniés Casals
51. **La flora de Aragón** • Pedro Montserrat
52. **El Carnaval en Aragón** • Equipo de Redacción CAI100
53. **Arqueología industrial en Aragón** • J. Laborda, P. Biel y J. Jiménez
54. **Los godos en Aragón** • M^a Victoria Escribano Paño
55. **Santiago Ramón y Cajal** • Santiago Ramón y Cajal Junquera
56. **El arte rupestre en Aragón** • M^a Pilar Utrilla Miranda
57. **Los ferrocarriles en Aragón** • Santiago Parra de Mas
58. **La Semana Santa en Aragón** • Equipo de Redacción CAI100
59. **San Jorge** • Equipo de Redacción CAI100
60. **Los Sitios. Zaragoza en la Guerra de la Independencia (1808-1809)** • Herminio Lafoz
61. **Los compositores aragoneses** • José Ignacio Palacios
62. **Los primeros cristianos en Aragón** • Francisco Beltrán
63. **El Estatuto de Autonomía de Aragón** • José Bermejo Vera
64. **El Rey de Aragón** • Domingo Buesa Conde

- 65. **Las catedrales en Aragón** • Equipo de Redacción CAI100
- 66. **La Diputación del Reino de Aragón** • José Antonio Armillas
- 67. **Miguel Servet. Sabio, hereje, mártir** • Ángel Alcalá
- 68. **Los juegos tradicionales en Aragón** • José Luis Acín Fanlo



- 69. **La Campana de Huesca** • Carlos Laliena
- 70. **El sistema financiero en Aragón** • Área de Planificación y Estudios - CAI
- 71. **Miguel de Molinos** • Jorge Ayala
- 72. **El sistema productivo en Aragón** • Departamento de Economía - CREA
- 73. **El Justicia de Aragón** • Luis González Antón
- 74. **Roldán en Zaragoza** • Carlos Alvar
- 75. **La ganadería aragonesa y sus productos de calidad** • Isidro Sierra
- 76. **La fauna de Aragón** • César Pedrocchi Renault
- 77. **Opel España** • Antonio Aznar y M^a Teresa Aparicio
- 78. **La Feria de Muestras de Zaragoza** • Javier Rico Gambarte
- 79. **La jota** • Javier Barreiro
- 80. **Los humedales en Aragón** • Jorge Abad y José Luis Burrel
- 81. **Los iberos en Aragón** • Francisco Burillo
- 82. **La salud en Aragón** • Luis I. Gómez López
- 83. **Félix de Azara** • M^a Dolores Albiac
- 84. **Las iglesias del Serrablo** • Equipo de Redacción CAI100
- 85. **La nieve en Aragón** • Salvador Domingo