



Antes de que se pierda la memoria:

TEXTO: Marta Novoa Hernández

FOTOGRAFÍAS: Fernando Díaz

AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS... Han pasado décadas pero aún hoy conservamos muchos recuerdos e incluso vestigios de los juegos más tradicionales: las peonzas, las ruidosas canicas, el arito, los bolos y otros algo más desconocidos para la generación de la 'PlayStation', como la calva, el pitillo o el hinque. Algunos, hasta milenarios, son recordados en muchas poblaciones riojanas. Personas como Antonio y Alicia -de Arnedo-, con su extensa labor de recuperación de estos populares juegos hacen que la nostalgia vuelva a nuestra memoria.

¿Tè acuerdas, PICHÓ, de los juegos de nuestra época, del pitillo, de la tanguilla, del arito, de la calva...? Así comienza la historia que les vamos a contar. Ésta tiene como protagonistas a Antonio, alias 'Picho', como cariñosamente es conocido en su pueblo, y a su mujer Alicia, un entrañable matrimonio arnedano que desde hace más de 13 años intentan recuperar juegos que tradicionalmente eran practicados por

jóvenes y mayores en los pueblos de La Rioja. Juegos que inundan de nostalgia nuestra memoria y que traen tantos recuerdos y evocan tantas imágenes.

Con la misma ilusión con la que empezaron, aún más avivada si cabe por la excelente respuesta que están teniendo, recorren la geografía riojana con sus juegos populares enseñando a



los juegos populares



todo aquel que se acerque las diferentes formas de entretenimiento, que hoy no nos resultan tan lejanas. “Te gustan las cosas tuyas, tus raíces y tradiciones. Por ello siempre recordamos los juegos de antaño”, nos comenta Antonio con melancolía, sentado en la sala de estar de su casa, frente a un zumo de naranja natural. No deja de hablar, tiene muchas cosas que contarnos, al igual que su mujer, que libreta en mano nos

relata toda la documentación que han ido recogiendo desde que empezaron a recuperar los juegos tradicionales.

Primeramente, Antonio y Alicia recuerdan con añoranza los juegos a los que tanto ellos como sus padres jugaban: las canicas, las peonzas, los cinco hoyos, el carro de cojinetes, tirar del palo, el laberinto, el tirachinas... Muchos



(6) en portada

de ellos pertenecen a un modo de vida concreto, una forma de vida pastoril, rural y cuyos usos y normas se han transmitido, de generación en generación, de forma oral.

Todos estos recuerdos, unidos a su amor por el folclore y por el deseo de recuperar divertimentos que atesoran un encanto primitivo, hicieron que este matrimonio se lanzara a la búsqueda y captura de aquellos juegos que en su día inundaron sus vidas y les hicieron tan felices. Subidos al tren del pasado, su primera parada fue Albarraçín; aquel viaje, en 1993, fue clave. Allí se desplazaron con toda la familia para participar de una fiesta dedicada al folclore. Y fue allí, donde además de poder participar en los juegos de manera activa, se lle-

varon consigo el primero de los muchos que vendrían después: el juego del lanzamiento de las albarcas —antiguas zapatillas hechas con neumáticos de camión—. El lanzamiento se llevaba a cabo tirando las **ALBARCAS** por entre las piernas y pasándolas por detrás de la espalda. El ganador, el tiro más lejano.

Después, muchas fueron las zonas riojanas que recorrieron: Los Cameros y zonas del Valle del Cidacos, principalmente. En la aragonesa Valdehorna se llevaron una grata sorpresa. Allí conocieron el juego del **HOYETE**, consistente en lanzar desde tres metros fichas e introducir las en los agujeros de una tabla para sumar puntos. En Villarroya se toparon con otra forma de diversión, **EL CARBURO**. “Tras hacer un agujero en el suelo, se metía una piedra de carburo dentro, y se tapaba con un bote agujereado. Después se ponía una mecha de algodón y se cubría con tierra, se encendía la mecha y... todos a correr”, nos explican al unísono Antonio y Alicia. También recuerdan con orgullo cómo están intentando recuperar un juego de **BOLOS** procedente de Peroblasco.

La salvación de estos y de otros muchos más juegos se convirtió en un divertimento para este matrimonio arnedano. Pero lo que empezó como algo familiar, en la actualidad, se ha convertido casi en una forma de vida. Ahora recorren, invitados por ayuntamientos y asociaciones, diferentes localidades riojanas y navarras, con sus ‘juegos de antaño’ en mano, donde enseñan a pequeños y mayores estas reliquias del pasado.



Lanzamiento de las albarcas



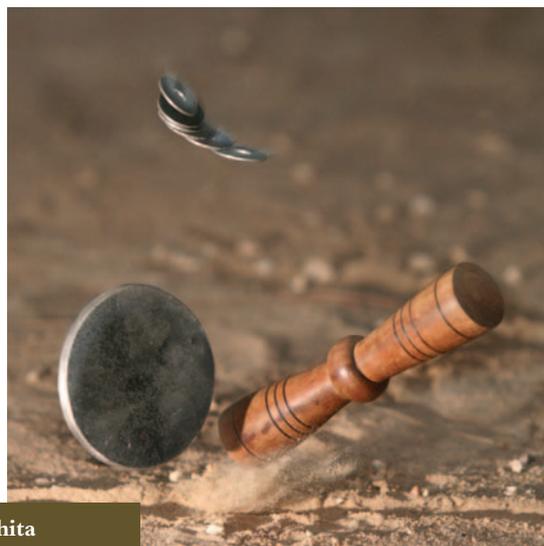
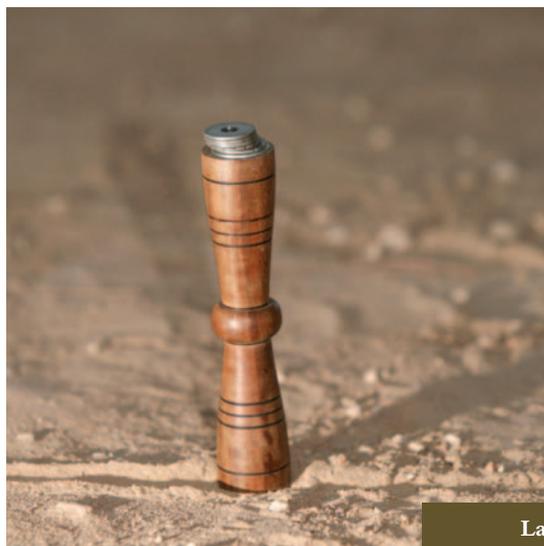
Comenzaron en Arnedo con una excelente acogida; el propio ayuntamiento es ahora quien está promocionando activamente los juegos más autóctonos. Este matrimonio ha descubierto la riqueza que dentro de nuestro gran patrimonio cultural tenemos en relación a lo que los juegos tradicionales se trata. Los practicaban antaño nuestros progenitores y hoy en día muchos de ellos vuelven a resurgir, dando así una pequeña continuidad y estando presentes en las programaciones festivas de muchos pueblos.

Perfectamente documentados, con una extensa bibliografía, Alicia nos recuerda también a la gente que les ha ayudado: “Antonio se ha pasado muchas horas en la biblioteca. Pedro, el bibliotecario de Arnedo, nos ha conseguido mucha información”. Información que ha servido para que posean una verdadera ‘enciclopedia’ de nuestras costumbres y de nuestra tierra, La Rioja.

Es importante resaltar la importancia que han tenido estos juegos en la sociedad rural, sirviendo como vínculos de unión de la gente

del pueblo y de sus vecinos de localidades próximas. Con los juegos populares se recupera la inocencia de una época en la que tanto mayores como pequeños jugaban. Sin duda estos son y serán siempre vestigios de una época y de un determinado modo de vida. El repertorio de juegos practicados en los pueblos era casi innumerable, pero Antonio y Alicia han recuperado quizás los más difundidos y autóctonos.

Entre los juegos de puntería, la **HITA**, voz propia de Arnedo, también conocido como Uta o Tanguilla en nuestra región, fue —a su parecer— el juego pastoril con más éxito. Consistía en derribar un trozo de madera —muchas veces tallada— con extremos planos, que se colocaba en el suelo y donde cada participante colocaba una moneda (por aquella época reales o perras gordas). Desde una distancia se lanzaban los llamados ‘chaplones’ de hierro con el objetivo de tirar la tanguilla. Las monedas que quedan más cerca del chaplón que de la tanguilla eran ganadas. “En Arnedo se dibujaba una línea en el suelo”, nos puntualiza Antonio.



La hita



(8) en portada

“Otro juego habitual de puntería entre los pastores era la **CALVA**”. Este juego consistía en derribar un tronco de madera en forma de “L” mediante el lanzamiento de piedras planas y pesadas, llamadas ‘calveros’ porque era ahí donde se jugaba en la montaña, es decir, en los sitios más claros y deforestados. Este juego también pasó a ser habitual en las fiestas de los pueblos, un entretenimiento de mozos que cruzaban apuestas. “En Cornago nos hicimos con la calva más antigua, que data del año 1940”, nos explica con orgullo Antonio.

Siguiendo con los juegos de habilidad, no nos podíamos olvidar de la **RANA**, juego de



puntería y propio para apuestas, muy practicado en cantinas y bares para jugarse la ‘ronda’ entre amigos y contertulios, siendo así una apuesta. “Sabemos que ya en la cultura de Mesopotamia se jugaba a algo similar a nuestra actual rana”.

El hecho de infligir castigos físicos al resto de participantes era también habitual en otros juegos, como el del **HINQUE**. “Había que jugar en tierra blanda para que la navaja o el palo se hincase, por eso se jugaba cerca del río”. Consistía el juego en ganarle al contrario todo el terreno: se marcaba un rectángulo en la tierra y se partía por la mitad. Ése era el terreno de cada uno. También se marcaba la línea desde donde había que lanzar. Se sorteaba quién lanzaría primero y se intentaba clavar el palo –aguzado en uno de sus extremos– en el terreno del contrario. A partir de ese punto donde se había hincado se trazaba una recta que dividía el terreno del otro y se añadía al propio borrando la línea divisoria anterior. Se seguía tirando hasta que la navaja o el palo no se hincaban en la tierra o lo hacía fuera del terreno del adversario. Entonces le tocaba a él y se procedía de la misma manera. Como a medida que el terreno se iba haciendo más pequeño resultaba más difícil acertar en el tiro, de antemano se quedaba en la medida mínima que mantenía viva la partida, y así se quedaba a un palmo, tres dedos míos, el tacón, etc. Si no cabía esta medida en el terreno se había perdido la partida.

Entre los entretenimientos más bélicos, destacaban los **tirachinas**, el **arco** y las **flechas** o el citado **carburo**. Otros eran de mero divertimento como la **peonza**, trompo, peón o piuca, juego de habilidad y destreza.



La rana



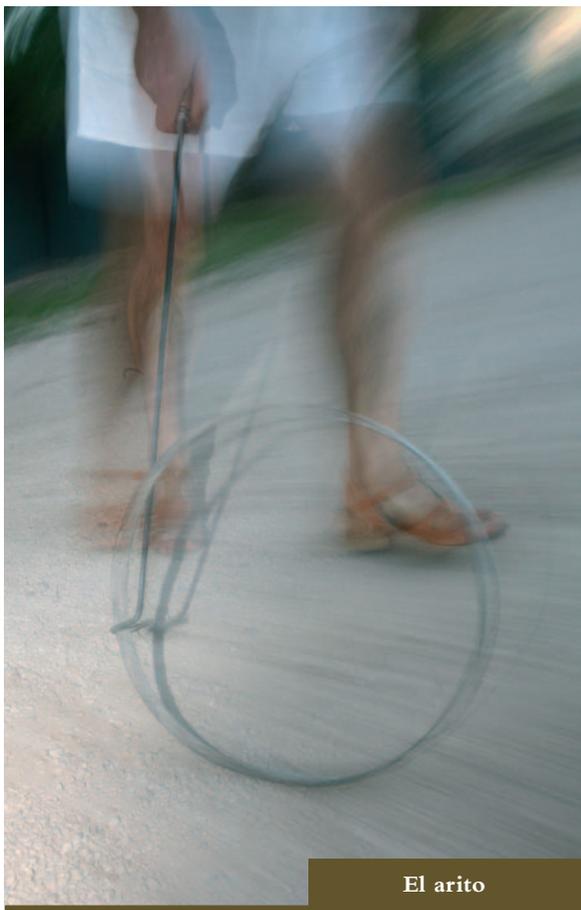
Otro juego –tan autóctono como universal– muy practicado fue el **ARITO**, también llamado la ‘redoncha’. Nadie sabía quién sacaba primero el aro pero lo cierto es que cuando llegaba el final de septiembre, empezaban a hacer ruido por las calles. Los había de hojalata y de hierro. Consistía y consiste en un aro, que se hace rodar por el suelo sujeto por una guía, que se sacaba de los cubos de cinc cuando ya quedaban inservibles, o de las cubas de madera y comportas.

Algunos de estos juegos estaban definidos por un modo de vida ganadero, pastoril y trashumante que no es exclusivo de nuestra región pero que sí le imprimía las particularidades de nuestra tierra.

Otros juegos populares fueron la **maya** (juego del escondite), el **corre que te vi** (variante del anterior que se juega por todo el pueblo), el **campo quemado**, el **gato gatejo**, el **palomato**, la **gallinita ciega**... Muchos de ellos iban acompañados de cancioncillas: *¿Dónde estás? / En tabletas / ¿Qué has comido? / Sardinetas / Arre borriquito que ya me canso*. En el juego de **tapar la calle** se cantaba: *A extender la calle, que no pase nadie, que pase mi abuela comiendo ciruelas...* En el **pase misí**, *pase misá, por la puerta de Alcalá. La de ‘adelante’ corre mucho, la de atrás se quedará. Pase misí...* En el del **pañuelo**: *Pañuelito por delante tris tras, mirar para arriba que caen judías, mirar para abajo que caen garbanzos, a dormir a dormir que el pañuelo ya está aquí.*

La música estaba muy unida también a los juegos. En la actualidad varios grupos folclóricos nos recuerdan las tradiciones de la época. El arnedano grupo **CANTOBLANCO** es uno de ellos. Con letrillas como *canción*

del corro, o *canción infantil*, nos recuerdan una época en la que buena parte del tiempo libre se dedicaba a jugar. “Con este grupo se ha recuperado el folclore perdido”, así nos comenta Antonio, quien junto a su mujer, participaron durante un tiempo en el mismo, surgido en Arnedo hacia el año 1983 y que después de un tiempo de trabajo ha ido recopilando canciones populares, romances de ciego y coplillas tradicionales. Entre apuntes y letrillas, Alicia nos muestra con cariño una reproducción a escala del conocido cuadro *Juego de niños* (1560) del belga Pieter Brueghel ‘el Viejo’, en el cual se pueden identificar casi cien juegos infantiles en una plaza pública.



El arito



El pitillo

Pero de entre todos los juegos populares “uno de los más ricos en lo que se refiere a denominaciones y lugares en donde se jugaba, fue el **PITILLO**. Aunque no es autóctono de La Rioja, “en nuestra región fue uno de los más difundidos”. Era un juego que solían practicar los chavales en primavera y verano, al aire libre. Se precisaba un palo en forma de pala y otro menor, de unos 15 cms. conocido en Arnedo como ‘pitillo’, cilíndrico y aguzado en ambos extremos. En el suelo se marcaba un círculo en cuyo centro se depositaba el pitillo,

a veces sobre alguna piedrecita para facilitar el golpe posterior. Con la pala se golpeaba sobre una de las puntas para que botara, y una vez en el aire, se volvía a sacudir con el fin de lanzar el pitillo lo más lejos posible. El compañero entonces debía devolver al círculo original el pitillo repitiendo la operación en sentido contrario; la función ahora del primero era impedir con su pala que el segundo jugador consiguiera su propósito. Así, el que primero lanzara, podía tener al compañero corriendo de un lado hacia otro durante un buen rato.



Diferentes denominaciones del 'pitillo' arnedano:

- Pitillo – Arnedo
- Bolit – Alfaro
- Lito – Calahorra
- Piti – Logroño
- Filocho – San Vicente de la Sonsierra y Laguardia
- Gamocho – Rincón de Soto y Aldeanueva de Ebro
- Pito – Corera
- Pinolo – Nieva de Cameros
- Pitele – Villoslada
- Pica – Rincón de Olivero
- Irulario – Pamplona
- Pitola – Burgo de Osma
- Marruz – Albarracín
- Chirumba – Salamanca
- Pique – Alicante
- Marro – Castilla
- Palmeta – Aragón
- Picana – Teruel
- Bolit – Castellón
- Pinchin – Galicia
- Lirio – Asturias
- Pirola – Lugo



Juegos

Después de este interesante paseo por la memoria histórica de los juegos populares, no nos queda más que agradecerlos, a vosotros, Antonio y Alicia, vuestro tiempo, paciencia y cómo no, esa cena que nos prepararon y que compartida con su familia, nos hizo sentirnos como en casa. ¡GRACIAS y hasta pronto, 'Picho'! Seguro que nos volveremos a encontrar en algún lugar jugando al pitillo, haciendo rodar una peonza, o llevando el aro.

