

# Aportaciones al repertorio de juegos rurales de Navarra. Extracto de la diagnosis de Folklore realizada por Ortzadar

KARLOS IRUJO ASURMENDI

**D**urante los últimos años el grupo Ortzadar ha venido realizando una encuesta sistemática a lo largo de Navarra, tratando de establecer una diagnosis del folklore festivo y etnomusicológico, de la que el presente trabajo es un extracto.

El tema de los juegos, dentro de la encuesta empleada, e incluso dentro del objetivo de la diagnosis es más bien colateral, por lo que el presente trabajo no pretende ser un tratado sobre el juego rural en el que se ofrezca una visión total del juego y sus manifestaciones, sino una muestra de esa parte del patrimonio cultural que son los juegos.

En la elaboración del presente trabajo sobre juegos, se han utilizado los informes de campo correspondientes a 87 municipios de Navarra, que abarcan una totalidad de 123 pueblos; siendo el número de personas entrevistadas de 346, con una fecha media de nacimiento de 1905.

Los juegos recogidos los hemos clasificado en grupos generales de edad. Dada la gran cantidad de juegos tradicionales recogida nos limitaremos a dar una somera descripción de los mismos que los haga razonablemente comprensibles (siempre que la descripción dada por los informantes lo haga posible). Allá donde encontremos un juego que, bien por su extensión espacial, bien por su valor etnográfico, nos parezca interesante, intentaremos acercarnos a él con mayor detalle.

Por otro lado, hemos considerado oportuno clasificar aquellos juegos que han derivado hacia modalidades del deporte rural o *herri kirol*, así como los juegos de cartas.

El esquema, pues, del trabajo es el que sigue:

JUEGOS DE ADULTOS:

- Juegos de hombres.
- Juegos de mujeres.
- Juegos indistintos.

JUEGOS INFANTILES:

- Juegos de niños.
- Juegos de niñas.
- Juegos indistintos.

OTROS JUEGOS:

- Juegos de cartas.
- Juegos sin descripción.

## JUEGOS DE ADULTOS

El total de juegos recogidos es de 49. Su distribución por sexos es lo que primero llama la atención. Se trata de 30 juegos para hombres y 5 de mujeres. Cinco de los recogidos se realizan indistintamente por hombres y por mujeres. Digno de reseñar es que, tanto en el caso de las mujeres como en el de los hombres, ciertos aspectos de la actividad laboral cotidiana pasan al espacio de ocio o al festivo con la forma de juegos. Y en el caso de las mujeres, que se considere juego, o mejor, diversión, la realización de ciertas actividades domésticas, en colectividad con otras mujeres (coser...).

La cantidad de juegos de hombres es mucho más extensa que la de mujeres. O mejor, lo ha sido, ya que gran parte de ellos han desaparecido. Una característica que se hace presente en casi todos los juegos de hombres es la ausencia de ese carácter autorremunerativo que se da en los juegos de niños. Es difícil encontrar un juego de adultos en el que no haya una apuesta de por medio. En el caso de las mujeres no hemos encontrado casos de apuestas.

Hemos de destacar, por último, un hecho que se da prácticamente en todos los juegos recogidos. Se trata de los materiales empleados durante los juegos. En la mayor parte de ellos veremos que se emplean instrumentos del entorno inmediato. En muchas ocasiones esto exige una elaboración artesanal de los mismos, pero permite una cierta independencia de factores externos a la hora de realizar los juegos. En caso de que se requiriera una elaboración más compleja o de que el material no fuera de uso normal, no era extraño que los propios ayuntamientos o concejos lo tuvieran a disposición de los habitantes (palanka, bolos...).

### Juegos de hombres

1. *A ver quién lleva el mayor saco de trigo*: el propio nombre del juego no deja duda sobre su contenido. Se trata de un juego de fuerza y resistencia, en el que normalmente existe un factor externo de remuneración, que es la apuesta que previamente se realiza en torno a quién lo conseguirá, y sin la cual no existe el juego.

2. *Aizkolariak*: se trata de otro juego de fuerza y resistencia. Este juego ha evolucionado hasta ser considerado como deporte. Ha llegado hasta nuestros días en sus dos aspectos (juego y deporte) si bien su primera manifestación lúdica ha cedido gran parte de terreno en favor de una segunda "semiprofesional".

3. *Barra-Palanca*: bajo estas dos denominaciones se conocen dos juegos con una misma característica común: el lanzamiento de una barra o palanca de hierro. Se trata de un juego muy extendido, siendo Carcastillo la población más meridional en la que hemos encontrado testimonios del mismo.

Modalidades de juego:

a) La barra se arroja desde un punto fijo por parte de todos los participantes y ha de clavarse lo más lejos posible sin que dé vueltas en el aire (Carcastillo).

b) Se elige un punto desde el que la barra ha de ser arrojada. A cierta distancia, se hace una raya en el suelo con la misma barra que se ha de lanzar. Gana aquel jugador o pareja que hinque la barra más cerca de la raya. En esta modalidad, es frecuente que cada jugador tenga una barra a su medida (Yelz).

4. *Palanka*: como vemos, el nombre de *palanka* acoge otro tipo de juego de fuerza. Ahora, en lugar de otras características, lo que prevalece es el factor fuerza aplicado de modo continuo sobre la propia barra.

Se trata de una especie de pulso que se realiza del siguiente modo:

Los dos contrincantes se sientan en el suelo enfrentados, con las rodillas algo dobladas y abiertas, y los pies del uno apoyados contra los del otro. Con las manos cogen una palanca de hierro y tiran cada uno hacia su lado, ganando aquel que consiga levantar a su adversario del suelo.

5. *Levantamiento de sacos*: viene a ser como el levantamiento de piedra pero realizado con sacos de abono o grano. Consiste en ver quién levanta un saco el mayor número de veces.

6. *Pulso*: juego común consistente en ver la fuerza del brazo de los contrincantes. Sobre una mesa, con los dos contrincantes enfrentados y unidos por sus manos derechas o izquierdas y con el codo apoyado sobre la mesa con el brazo medio flexionado, consiste en hacer que el dorso de la mano del contrincante llegue a apoyarse contra la mesa. Como es conocido, la mano que no entra en juego no debe tener un punto de apoyo, a partir del cual ejercer una fuerza más efectiva.

7. *Botxak*: juego que consiste en acercar unas bolas metálicas, que cada jugador lanza, a una pequeña bola de madera colocada a cierta distancia.

8. *La navaja*: consiste en clavar una navaja lo más lejos posible estando el lanzador apoyado con su mano izquierda en el suelo, y debiendo después incorporarse sin perder el equilibrio.

9. *Salto motz*: viene a ser la variante rural del salto de longitud atlético.

10. *Segalariak*: se trata de otro juego que ha pasado a formar parte de lo que actualmente se conoce como deporte rural o *herri kirol*. Nosotros lo hemos podido recoger como juego entre jóvenes, sin más remuneración que la honrilla de haber ganado. Se trata de ver, entre dos segalaris por lo

general, quién siega antes porciones iguales de terreno. En algunos casos puede darse que un jugador dé a otro ventaja a la hora de empezar o en cuanto a la cantidad de terreno a segar.

11. *Juntar dos sillas volcadas y saltarlas con los pies juntos*: el mismo nombre indica el contenido del juego.

12. *Pelota*: si algún juego ha estado, y está, extendido por toda la geografía navarra y goza de gran popularidad e implantación, éste es la pelota. Las variantes son muchas y todas ellas están, en mayor o menor medida, en vigencia.

13. *Mantear*: consiste en coger a un individuo entre otros muchos y lanzarlo al aire repetidamente, bien con una manta, bien con los brazos.

14. *Trompo-Trompa*: existe como juego de hombres y juego de chicos. Consistía en rellenar con monedas un círculo previamente marcado en el suelo, y hacer girar dentro de él una peonza. Todo el dinero que sacara la peonza fuera del círculo, era para el jugador.

Más difícil lo pone otra variante en la que en el centro del círculo se coloca una sola moneda que había de ser sacada por los jugadores.

15. *Rana*: es un juego generalmente de taberna. Se trata de introducir dinero o chapas por la boca de una rana metálica situada sobre una plancha de hierro agujereada.

16. *Cuadro-Chapas-Botones-Palmoa*: son tres juegos con la característica común de arrojar objetos contra la pared. En el primero de ellos (*Cuadro*) se coloca un cuadro de hierro o chapa en el suelo, más o menos cerca de una pared. Contra esta pared se arrojaban monedas o chapas que tenían que caer dentro del cuadro de hierro. El que conseguía meterla dentro del cuadro ganaba las monedas o chapas arrojadas por los demás concursantes y que no hubieran caído dentro.

La otra variante (*Chapas-palmoa*) consiste en marcar una línea más o menos lejana a una pared y arrojar monedas hacia ella intentando arrimarlas lo más posible a la raya.

La tercera variante recogida consiste en hacer rebotar cuatrenas (monedas) contra una pared, de modo que quedasen lo más lejos posible de la misma. Para ganar había que sacar al menos, una cuarta de distancia al siguiente jugador. Se puede jugar con botones (en cuyo caso el juego recibe este nombre), sumando cada cierta cantidad de botones, una perra. En este aspecto, y en el de la puntería, guarda relación con el juego 17, que a continuación se describe.

Se solía jugar en las paredes de la iglesia, por tener habitualmente una superficie de piedra lisa cubierta a la entrada.

17. *La Cuarta-Chapas-Marro*: consiste en arrimar una moneda (una oche-na) a una pared. Gana quien más se arrima. En este punto hay dos variantes. Por un lado el que más arrima gana todas las monedas en juego. La otra consiste en que el que más arrima gana todas las monedas que se encuentren a menos de una cuarta de distancia.

El conocido como *marro* consiste en el mismo juego pero tratando de arrimar la moneda a una raya hecha en el suelo.

18. *La meca*: se trata de otro juego de puntería. Se hacía en el suelo una raya larga a la que cortaban perpendicularmente dos más cortas, que definían un espacio cuadrado al que le faltaba un lado. El juego consistía en lanzar monedas desde una cierta distancia, y quien metía su moneda en el cuadro del centro ganaba.

En el Museo Etnográfico de Arteta podemos encontrar un artefacto de madera que haría las veces de recipiente en el que se han de meter las monedas. La modalidad recogida por nosotros supone una simplificación y un más fácil acceso al juego.

19. *Txis-Tanga-Tango-Tanganillo*: es otro de los juegos más populares, el juego de puntería más extendido. Por el primer nombre es conocido en la montaña y zona media navarras, y por el resto en la ribera del Ebro. Como en otros juegos, su extrema extensión hace que nos encontremos ante variantes que agruparemos en dos bloques:

a) Se coloca un cartucho de madera, o de caza, o un carrete de hilo (*txis*) a cierta distancia. Cerca de él, pero no demasiado, se colocan en un montón las monedas en litigio. El juego consiste en arrojar desde cierta distancia una moneda (una ochena, por lo general) para derribar el *txis*. Si la moneda que se lanza queda más cerca del montón de monedas que del *txis*, el jugador gana las monedas.

b) Sobre el *txis* se colocan las monedas en juego. El jugador debe derribar el *txis* y gana las monedas que queden más cerca de su moneda que del *txis*. Aquellas que queden junto al *txis* quedan para que jueguen los siguientes jugadores.

También puede ser que en vez de recoger las monedas ganadas inmediatamente después del lanzamiento, haya que esperar al final del lanzamiento de todos los participantes. En este caso, los jugadores que vienen detrás del que ha derribado el *txis* pueden modificar ese primer resultado intentando mover el *txis* derribado del sitio en el que ha caído y colocando su moneda en mejor situación.

En Monteagudo nos comentaron que este juego era de viejos y que desapareció con el comienzo de la guerra del 36.

20. *Chapas-Tireka*: juego conocido en la Montaña y la Zona Media, en algunos sitios se nos informó que su aparición fue posterior a la del *txis*. Se trata de un juego de azar bastante simple. Consiste en colocar dos monedas juntas y tirarlas al aire. Se hace apuesta a *cara* o *culo* o a *cara* o *cruz*. Se gana si las dos monedas caen al suelo del lado apostado. “*Llegaba el domingo y era la mejor diversión que podía haber*” nos comentó un informante. Dadas las cantidades que se llegaron, en ocasiones, a jugar, llegó a estar perseguido por la Guardia Civil. No era extraño que se jugara a chapas en fiestas como medio para financiar la música.

21. *Parar-Carteta-Castillos-Cordo*: por todos estos nombres se conoce un mismo juego de azar. Se da en la misma zona que el juego anterior y con igual o mayor predicamento. También estuvo prohibido y perseguido, para burlar la vigilancia policial, en algunos pueblos se cuenta que se optaba por invitar a los guardia civiles a echar algún vino en la taberna.

Si bien el juego es sencillo, la organización del mismo da la impresión de una cierta complejidad. Este juego era realizado por los jóvenes de los pueblos como medio de financiación de la música que llevaban a fiestas, pero en vez de ser ellos los que llevaran la carga del juego, “contrataban” a un *baratero*, que era el que llevaba el juego. Los jóvenes venían a cobrar un veinte por ciento del dinero apostado. El baratero por su parte, resultaba ser muchas veces un jugador profesional que no en pocas ocasiones jugaba con cartas marcadas y podía realizar apuestas, pese a ser él *la banca*.

El juego consiste en lo siguiente: la banca levanta dos cartas, una para el apostante y otra para la banca. Además del jugador apostante principal, los espectadores también pueden apostar por una de las dos cartas. Una vez realizadas las apuestas, la banca sigue levantando cartas y gana aquél al que le saliera primero una carta del mismo número. Mientras iban saliendo cartas se podían modificar las apuestas, bien por parte de la banca, bien por parte del resto de apostantes. Este momento solía ser el elegido por el baratero para modificar sus apuestas y comprobar cómo iba la cosa con las cartas marcadas. Naturalmente la apuesta sólo podía ser cambiada en alza.

En algunos sitios este juego es típico de una fecha determinada como San Blas (3 de febrero), en Larrasoña.

El punto más meridional donde hemos encontrado este juego es Cárcar.

22. *Kalba*: se trata de otro juego de gran extensión (Montaña y Zona Media), siendo Carcastillo el pueblo más meridional en el que lo hemos encontrado, y en el que se consideraba como juego de viejos.

En este juego se pone a prueba la puntería de los participantes. Hincado en el suelo se colocaba un taco de madera llamado *itaka* o *nitaka*. Este taco se encuentra prácticamente enterrado y apoyado en él, se colocaba otro palo (de boj, en algunas descripciones) de unos cinco centímetros de longitud y que se llamaba *ito* o *nito*. El ito quedaba vertical y era el objeto de la puntería. En otros informes, era sólo uno el palo que se ponía en el suelo, y en otros, lo que se colocaba sobre la itaka era una chapa de 4 x 6 cm. En este último caso la chapa recibe el nombre de *ito*.

A una distancia que varía según los pueblos (cinco metros “cuarenta suelas”, doce, quince, veinte, y hasta treinta metros) se colocaban los jugadores. Era frecuente que se jugara por parejas. Para derribar el ito se utilizaban unas piedras redondeadas, de forma más bien cilíndrica, que se elegían especialmente para este juego. Las piedras reciben el nombre de *kalba*. En algunos sitios se llega incluso a hacerles unas pequeñas hendiduras para agarrarlas mejor y poder tirar con más facilidad. En otros sitios se lanzaban bolas de madera, siendo lo más frecuente, con diferencia, que fueran de piedra.

El juego es a cuarenta o cuarenta y cuatro puntos. Existe una persona que hace de juez y es la que mide los acercamientos al ito y lleva la cuenta de los tantos. El que acierta a dar en el ito se lleva ocho tantos. En caso de que nadie acierte, se puntúa por aproximación (cuatro puntos para la kalba que se encuentre más cerca del ito). Si el afortunado que acierta consigue que el ito salga volando y lo recoge en el aire, se lleva dieciséis puntos.

Cuando se consigue dar al ito se ha hecho *kalba*. Para que una kalba sea válida, la piedra ha de ir directamente de la mano que la arroja al ito,

esto es, no puede derribarse el ito después de haber rodado la kalba por el suelo.

Se trata de un juego de gran aceptación que se juega en eras, frontones o cualquier otra superficie más o menos lisa. En algunos lugares llega a tener su propio espacio (como le ocurre a la pelota con el frontón) y existe un Kalbatoki (Ineltz). También es frecuente que se asocie el juego a fechas determinadas. Así, según los pueblos, es costumbre jugar a la kalba en Cuaresma, o en San Marcos, en San Quirico...

23. *Kako Lasterketa-Carrera de Kakos*: se trata de una carrera que se realiza por recorrido previamente fijado. La característica de esta carrera la pone el instrumento sobre el que se corre, el *kako*. El *kako* viene a ser una laya de madera. Alzándose sobre dos *kakos*, los jóvenes han de realizar el recorrido sin caerse, ya que en caso contrario quedan descalificados.

24. *Sokatira*: es otro juego de los que ha pasado a la categoría de deporte. Su general conocimiento hace que no nos detengamos en mayores explicaciones.

25. *Txurra-Txurralba-Kaliak*: interesante juego similar al hockey sobre hierba, y que parece haber estado bastante extendido. Se constata desde Erronkari hasta Unanu, pasando por Ultzama o la cuenca pamplonesa.

Como puede verse, encontramos dos denominaciones, una en torno a la palabra *txurra* y otra que es *kali*. En nuestros intentos de aproximación a este juego consultamos el Diccionario Vasco-Español-Francés (1905), de R.M. de Azkue que nos deparó la sorpresa de encontrarnos ante dos juegos distintos, según su denominación. Bajo el término *txurra*, similares (*txurro*, *txurralba*) o derivadas (*txurroka*), se esconde un juego conocido en castellano bajo el nombre de *mallo*, que consiste en “*hacer correr por el suelo unas bolas de madera, dándoles con unos mazos de mango largo*”.

Respecto a la segunda denominación nos dice lo siguiente “*kali: juego de la vilorta, que consiste en lanzar por el aire con la ayuda de una porra o vilorto, una bola de madera*”.

El juego recogido por nosotros está más cerca de la primera explicación que de la segunda. Se practicaba en las eras o en otras zonas lisas y sin maleza, en las que se definía un campo con dos porterías. Los jugadores se dividían en dos equipos (solían jugar cuatro contra cuatro, o seis contra seis) y, pegando con unos palos largos a una bola o pelota, tenían que meter gol a los del bando contrario. Los palos tienen forma de bastón terminando, por el extremo con el que se golpea la pelota, en un engrosamiento algo curvado. Suelen ser de boj.

Unos de nuestros comunicantes nos refirió la siguiente descripción: “*El juego consiste en utilizar una kalie, que era un palo con una curva en la parte inferior (kalie, en euskara) y con el que se lanzaba una pelota a otro que estaba enfrente con otro kalie. Podían jugar una pareja o todas las que quisieran. Quien más bolas devolvía era el ganador*” (Alkotz).

26. *Correr la rosca*: se trata de un juego, o más bien diversión, que se hacía en Espartza-Saraitzu durante las fiestas patronales. Durante las fiestas las mozas hacían varios roscos grandes con una cinta cada uno. Los días de fiestas se hacía un recorrido por las calles del pueblo. Los mozos se dividían en dos grupos, los que tenían rosco y los que no lo tenían. El juego consistía

en que estos últimos tenían que intentar quitárselo a los que lo tenían. Ganaba quien acabara el recorrido con rosco.

27. *Txirrin*: en este juego participan cinco o seis personas. Se juega con un palo y una bola. Los participantes, en la posición de partida, se colocan en círculo con los palos hincados en el suelo. En el centro del círculo se hace un agujero mayor, en el que ha de caber la bola. El juego consiste en meter en el agujero del centro la bola. Cuando uno está jugando (tiene que meter la bola en el agujero) los demás tienen que emplear sus palos estorbando al jugador para que no consiga meterla.

### Juegos de mujeres

28. *Agujas-Alfileres*: encontramos dos modalidades distintas en este juego femenino. Por lo general, aunque recibe el nombre de *aguja* se juega con alfileres "*aguja de cabeza*". La primera modalidad es como sigue: las participantes colocan sus alfileres encima de la mesa y el juego consiste en montar unos encima de otros. La persona que monta un alfiler encima de otro, gana el montado para sí. Los alfileres se empujan con las uñas, presionando ligeramente con la uña la cabeza del alfiler, de modo que la parte de la punta se levante y se pueda utilizar aquella como punto de giro. También puede ser que en vez de montarlos, lo que haya que hacer es juntar las puntas de los alfileres. En este caso se gana el alfiler al que se ha juntado.

La otra variante es esencialmente distinta. Se trata de otro juego aunque reciba idéntica denominación. Consiste en cubrir un montón de agujas con tierra, y tirando piedras desde determinada distancia, había que sacar las más posibles. Lo mismo puede hacerse con ochenas.

29. *Diábolo*: Se trata de un juego que hemos encontrado sobre todo en la Ribera. Es exclusivo de mujeres de edad, si bien también las niñas han jugado. Este juego ha llegado a duras penas hasta nuestros días, llegando a ponerse de moda en los últimos años de la década de los 60. Consiste en mantener una pieza de madera o goma, con forma de doble cono unido por los vértices, en suspensión y lanzarla al aire mediante una cuerda o cordón atado por sus extremos a dos palos, que sirven de agarraderos.

30. *Pirlas*: se trata de un juego de bolos en el que solamente participaban mujeres. Azkue recoge la voz *pirla* para definir el bolo. El número de bolos o pirlas que se coloca es variable entre seis y doce. Existen diversas variantes en cuanto al juego, la más sencilla consiste en colocar doce bolos tiesos y arrojando una bola de madera, tirar los más posible.

Luego tenemos las variantes relacionadas con el número de bolos que quedan tiesos:

- Jugar "a buena": tirar todos los bolos menos uno.
- Jugar "a par": dejar tieso un número par.
- Jugar "a non": dejar tieso un número impar.

En algunos sitios la condición para ganar es que quede el bolo colocado en medio tieso. Esto ocurre cuando el número de bolos, al comenzar el juego, es impar.

Los bolos se colocan generalmente en dos filas (como ya se ha dicho, si el número es impar se coloca un bolo en medio), pero no es extraño que se



coloquen en círculo (siendo estos bolos de un tamaño) con uno situado en el centro del mismo (mayor que los que le rodean). Igualmente, los bolos o pirlas han de ser derribadas con tres bolas de madera.

Las pirlas están hechas de madera.

31. *Comba*: juego de salto de cuerda. Existen muchas maneras de jugar a este juego, en las que varía el número de jugadores (saltar de uno en uno, de dos en dos, etc.), el lugar por donde se “entra” (todos por el mismo lado, alternando los lados...), el número de saltos y su ritmo por vez (uno o más saltos cada vez que se entra; cuando son varios los saltos a dar, pueden ser a ritmo variable...), la existencia de tonadillas para saltar, etc.

32. *Gallina ciega*: consiste en tapar los ojos mediante un pañuelo a una persona, que la para. A esta persona se le coloca en el centro de un círculo formado por el resto de jugadores. Uno de éstos le hace dar unos giros sobre sí misma, con el fin de desorientarla y, una vez así, ha de atrapar a alguno de los jugadores e intentar reconocerlo palpándole la cara con las manos.

En otras ocasiones no se forma el referido círculo y los jugadores caminan alrededor del que la para.

Aquél a quien el que la para reconozca, pasa a ser la “gallina ciega”.

### Juegos indistintos

33. *Lotería*: conocido actualmente como “bingo”.

34. *Bolos-Hechos*: en realidad, bolos y pirlas designan a un mismo juego. Como ya hemos dicho antes, Azkue traduce *pirla* por bolo. Lo que nos ha llevado a colocar este juego bajo el nombre de Pirlas en el apartado de “Juegos de Mujeres” es que, bajo este nombre solamente lo hemos recogido como tal, como juego de mujeres. Cuando hemos recogido “*jugar a bolos*” ha sido generalmente en referencia a los hombres o, en zonas donde el euskera hace mucho tiempo que se perdió, a un juego tanto de hombres como de mujeres. Bajo esta denominación lo encontramos ampliamente repartido por Navarra, y añadiéndole la de pirla, nos encontraremos con uno de los juegos de mayor extensión (Montaña y Zona Media).

Lo más común, cuando juegan los hombres, es jugar a derribar todos los bolos menos uno.

El juego, en general, se rige según lo explicado en el apartado de las pirlas. Los bolos son de madera y vienen a tener unos setenta cm. de alto. Suelen estar torneados y no es excepcional el caso en el que el material pertenece a todo el pueblo.

35. *Botones-Dar vuelta a las ochenas*: bajo esta denominación se recoge una variante del juego femenino de agujas, pero ejecutado con botones. Consiste en montar botones con las uñas. Lo mismo, pero con ochenas, corresponde a la segunda denominación.

36. *Veo-Veo*: conocido juego que consiste en adivinar un objeto.

## JUEGOS INFANTILES

Al igual que ocurre con los adultos, hemos recogido más juegos de chicos que de chicas. El total de juegos recogidos es de treinta y cuatro (34), de los que catorce pertenecen a los chicos, diez a las chicas, y diez son indistintos.

Lo que más va a caracterizar al juego infantil es su carácter autorremunerativo. No necesita ningún aliciente exterior al juego para dedicarse a él. Los podemos encontrar extremadamente simples y sin normas, o más complicados y con normas. Al igual que en los juegos de adultos, los materiales que se emplean para los juegos son próximos (madera, huesos, semillas, latas...) y a veces exigen cierto trabajo para poder ser utilizados (redondeo de huesos y semillas...). Todo esto permite al niño ser más autónomo y creativo.

### Juegos de niños

37. *A la una saltaba la mula-A la una la concurruna-A la primera sin tocada*: bajo diversas denominaciones se recoge un juego de saltos en el que hay uno que la para y sobre el que los demás han de saltar. El que la para se coloca con las piernas ligeramente flexionadas y la espalda doblada hacia adelante. Durante los saltos, los ejecutantes han de realizar ciertas pruebas de pericia. Damos a continuación la secuencia de saltos que se han de realizar, según un informante de Iragi:

1. A la primera, sin tocada: saltar sin tocar al que la para.
2. A la segunda, con culada: tocarle con el culo al saltar.
3. A la tercera, de rodillas: ponerse de rodillas después de haber saltado.
4. A la cuarta, sentada: sentarse encima del que la para y decir *paso*.
5. A la quinta, boinas: se deja la boina encima del que la para, de modo que al final hay un montón.
6. A la sexta, pasar sin tirar: saltar por encima de las boinas.
7. A la séptima, recoger: recoger las boinas.
8. A las ocho, pan y bizcocho.
9. A las nueve, pan y dan.
10. A las diez, paliza: se le pega en el culo.
11. A las once, llama el conde.
12. A las doce, le responde.
13. A la una, duerme la luna.
14. A las dos, la mula tira cozo: durante el salto se le pega una patada en el culo.
15. A las tres, San Andrés.
16. A las cuatro, buen salto: el que la para se levanta algo (medio agachado).
17. A las cinco, mayor: prácticamente de pie, el que la para sólo agacha algo la cabeza y los hombros.
18. A las seis, mayor: sólo agacha la cabeza.
19. A las siete, cabritos cornudos echad a correr: echan todos a correr y al que le pille el que la paraba, la parará ahora.

38. *Canicas-Alubias-Bizkor-Txantxabizkor-Kurkubiak*: se refieren a un mismo tipo de juego, si bien con algunas variantes. Las canicas todos las

conocemos, se trata de bolas de cristal, barro o piedra (incluso de rodamientos de hierro).

Las alubias se empleaban cuando no había canicas.

Los *kurkubis* son unas pequeñas bolas de madera que solían salir de los brotes de roble recién cortados. Con ellas se jugaba a canicas (Unanu).

El *txantxabizkor* y el *bizkor* hacen referencia a unos juegos similares a las canicas que se realizaban con un material excepcional. Se jugaba con falanges de animales como ovejas, cabras, chotos, cerdos... Los huesos se alisaban rozándolos contra el suelo. Se señalaba un sitio y se sorteaba a ver quién salía primero. Se tiraba a intentar pegar al *bizkor* del otro. El que hiciese carambola ganaba el *bizkor* al que le había pegado. En determinados casos cabía la estrategia de alejar el *bizkor* propio para evitar una carambola fácil (el que jugase siempre a alejar, o no se divertía, o era un "gallina").

Existe una variante de juego, que más bien se trata de otro juego, en el que se colocan tiasas las falanges de cordero y a cierta distancia se intenta derribarlas con otro hueso (un calcáneo de irasko). Este juego también recibe el nombre de *bizkor*.

Estos últimos juegos con huesos han sido recogidos en Saraitzu.

39. *Aro*: consiste en hacer rodar un aro, generalmente metálico, con la ayuda de un pequeño palo.

40. *Cazuelica-Cazuelón/Monguica-Mongallo*: este juego es el actualmente conocido como *el burro*. Los participantes se dividen en dos equipos y una persona hace de madre. El equipo que la para se coloca del siguiente modo: el primer jugador se coloca flexionado de espalda, apoyando la cabeza en el vientre de quien hace de madre. El resto de compañeros se van colocando detrás suya con la cabeza metida entre las piernas del de delante.

Los jugadores contrarios se van tirando encima de los que la paran, debiendo quedar encima y sin caerse. En caso de que alguno cayera, todo el equipo pasaría a pararla, es decir, a ponerse abajo. Una vez todo el equipo se ha colocado encima, se realiza una especie de acertijo (una marca sobre el antebrazo y mano: *cazuelica, cazuelón...*; *monguica, mongallo...*) que ha de adivinar el equipo de abajo para dejar de pararla. La madre es quien determina si se ha acertado o fallado en la adivinación de la marca.

41. *Hinque-Landare-Planta-Palenque-Palínque*: juego muy extendido. El número de participantes es de dos. Los dos van armados de unos palos terminados en punta de modo que puedan hincarse en la tierra. El que comienza primero hinca su palo en el suelo y el contrincante ha de intentar, a la vez que hinca el suyo en el suelo, derribar el del contrario. Cuando lo consigue, coge el palo del contrario y lo lanza bien lejos; y mientras el perdedor va a por su palo y vuelve, el ganador, para ganar, ha de hincar su palo cuatro veces diciendo *hinque, gato, cuchara y plato*. En caso de no hincar el palo las cuatro veces reglamentarias antes de la llegada del rival, será este último quien coja el palo del adversario y lo lance, repitiéndose la operación.

Los palos tenían unos 40 cm. de largo.

42. *Hirulario-Katisolis-Txulo-Palillo-Piti*: es otro juego muy extendido. Al igual que en el juego anterior, en éste también se emplean palos como herramientas. El juego se realiza con dos palos. Uno de los dos

ha de tener las puntas afiladas. Este palo se coloca tumbado en el suelo en el interior del *txulo*. El *txulo* es un círculo que se delimita en el suelo y que viene a tener un diámetro de metro y medio.

Existe un jugador que defiende el *txulo* y otro que lo ha de atacar. El defensor golpea con su palo al que está en el suelo, intentando que salte en el aire. Una vez en el aire, ha de volver a golpearlo con su palo para mandarlo lo más lejos posible. El jugador contrario irá a recogerlo e intentará arrojarlo al interior del *txulo*, mientras el jugador que lo defiende tratará de impedirse.

43. *Pitxo*: consistía en colocar un bote de hojalata a distancia y volcarlo arrojándole piedras.

44. *Potes de carburo*: para este juego se aprovechaban los potes de carburo desechados. Se hacía en el suelo un agujero del tamaño del pote. Se echaba agua dentro del mismo por un agujero que se le practicaba y se introducía en el hoyo. En el agujero por donde se había introducido el agua se hincaba un palo o un hierro “*Al descomponerse el carburo, con el agua salía gas, que lanzaba el hierro o el palo por los aires*”.

45. *Ristros*: “*en un ribazo se hacía una cata con una azadilla y se echaba agua para que resbalara como un tobogán*”.

46. *Trompo-Trompa*: ya lo hemos visto cuando hemos tratado los juegos de adultos. Los críos imitan a los mayores cuando tienen algo de dinero que jugarse. En caso de que no lo haya, juegan a ver quién la baila más rato, o a golpear unas contra otras.

47. *Txoko*: en este juego, el material vuelven a ser los palos. Cada jugador lleva un palo largo con el que va a golpear otro palo más pequeño, con las puntas afiladas. El juego consiste en llevarlo hasta algún sitio golpeándolo en uno de los extremos.

48. *Txarro*: consiste en correr a través de la iglesia, a ver si te pillan.

49. *Kaputxaka*: este juego consiste en jugar con una boina. Ésta se consigue bien mediante un sorteo, bien quitándosela a alguien. Una vez se dispone de la boina, se le dan patadas como si de un balón se tratara, mientras el dueño trata de recuperarla. En caso de hacerlo, arroja la boina contra alguno de los jugadores y, si le da, éste tiene que poner su boina a disposición de los demás para seguir jugando.

50. *Borroka-Lucha*: consiste, básicamente, en arrojar piedras a los chicos del pueblo de al lado.

## Juegos de niñas

51. *Arrepaketak*: se juega con una soga anudada en sus extremos. La chica que la para se coloca en el interior del círculo que define la soga. Las otras chicas sujetan la soga y han de evitar que la que está dentro les toque. Aquella a la que le toque pasará a pararla (Iragi).

52. *La alpargata por debajo*: se escondía una alpargata y a ver quién la encontraba.

53. *Las semanas-China*: consiste en ir llevando una piedra (*china*) “*al txingili*”, por unos cuadros pintados en el suelo.

54. *Soga-Cuerda*: saltar a la cuerda. Lo explicado en el juego 31.

55. *Tabas*: el material empleado en este juego está constituido por una pequeña pelota y cuatro tabas, pequeños huesos de las patas de cordero o de oveja.

El juego tiene innumerables variantes o fases. Por lo general, en la posición inicial, las tabas se colocan en el suelo o sobre una mesa. El resto de fases consiste en recoger las tabas (todas, tres, dos, una), dejarlas, cambiarlas de posición, colocarlas en posiciones predefinidas, etc. Por lo general estos movimientos hay que realizarlos mientras la pelota, previamente lanzada, se encuentra en el aire.

Igualmente existen una serie de cantinelas que se recitan al realizar los juegos.

56. *Tres en barra*: a este juego se juega en el interior de la casa con papel y lápiz, o en la calle (con piedras).

Se realizan en el suelo o en el papel, cuatro rayas que se cruzan dos a dos, definiendo nueve espacios. El juego consiste en que cada jugador (son dos) ha de intentar colocar tres piedras suyas, o tres marcas suyas en el papel, en línea recta, impidiendo a su vez, que el contrincante las logre colocar.

57. *Corro*: consiste en que los participantes puestos en círculo y cogidos de la mano, giren en un sentido u otro, generalmente al son de una cancióncilla.

58. *Cromos*: juego relativamente moderno bajo este nombre. Se juega con pequeñas estampitas, de motivos diversos. Cada jugadora coloca uno en un pequeño montoncito. Una vez colocados los cromos en liz, el juego consiste en dar un golpe con la palma de la mano hueca, en el montón de cromos, intentando darles la vuelta. Cada jugador gana los cromos a los que consigue dar la vuelta.

59. *Pitxikan*: se trata de jugar como a las tabas pero con trozos pequeños de algún plato roto o similar. Los trozos pequeños de la loza rota son los que reciben el nombre de *pitxika*. Se cogen diez *pitxikas* y se arrojan al aire, intentando recogerlos con el dorso de la mano. De los que quedan en el dorso se van retirando todos menos uno, que se arroja al aire, y esta vez se coge con la palma. Esta *pitxika* se retira. Se va repitiendo la operación con una *pitxika* menos cada vez.

60. *Pasarito-Pasar*: Es una especie de sokatira femenina sin soka. Lo curioso es la formación de los equipos. Las dos personas que van a formar los equipos se llaman *udarea* y *sagarra*. Se colocan una enfrente de la otra, cogidas por las manos y formando un puente; por debajo de él ha de pasar el resto de las niñas al son de una canción. Al finalizar la canción, a la que quedara bajo el puente se le preguntaba “*zer nahi duzu, sagarra ala udarea*”, y al elegir pasaba a formar parte de un equipo, agarrando por la cintura, bien a la persona que va a formar el equipo, bien a la última

compañera que se haya colocado. Formados los equipos comenzaban a tirar cada uno hacia sí, intentando arrastrar al equipo contrario.

### Juegos indistintos

61. *La Cadena-Kaztelu*: el que la para va pillando a los demás jugadores, y conforme los va pillando va haciendo una cadena humana que tiene que pillar a los jugadores libres.

62. *Carabineros y Contrabandistas-Justicias y Ladrones-Policías y Ladrones*: los jugadores se encuentran divididos en dos equipos. Uno de los equipos ha de hacer prisionero al contrario. Conforme los va pillando, tienen que hacer una cadena en un safo. El resto de jugadores libres puede liberarlos si consigue algún jugador acercarse hasta la cadena y tocarla.

63. *Huesicos*: se jugaba con huesos de frutas haciendo cambio, o bien se utilizaban para jugar a “compras”. Un hueso de ciruela equivalía a cuatro de cereza, y uno de melocotón a dos de ciruela.

64. *Escondite-Kuruketan-Hiruveo-Hori*: estamos ante el popular juego del escondite o esconderite. Un informante de Errezu-Riezu nos lo describía del siguiente modo: “*Se escondían por las calles y gritaban: al hiruveo, con un ojo te veo, con el otro te cuqueo. Dos de las chicas se dedicaban a buscar al resto, y al encontrar a otra enfrente a ellas, gritaban su nombre y pasaba a ocupar su sitio.*”

En Herriberri-Olite, el que la paraba, cuando iba a salir a buscar al resto de la gente, gritaba: “*al hori*”.

65. *Latas*: se les hacía a las latas viejas dos agujeros, se les pasaba una cuerda y se usaban como calzos para andar o para hacer carreras.

66. *Marro-Tzirrintzarro-Partixa*: bajo la denominación de marro tenemos recogidos dos juegos distintos. Por un lado está el marro de todos conocido, que consiste en hacer dos equipos; cada uno tiene un campo al que ha de llevar a los prisioneros que haga del equipo contrario.

El otro juego consiste en: “*el marro se ponía de burro y encima se le echaba uno tipo campana. El juego consistía en dar vueltas los dos rodando*” (Larraona).

67. *Pillar-La Madre-Rey-Hori*: hay uno que la para y tiene que salir corriendo a coger a alguien, que es quien la parará a partir de ese momento.

68. *Pote-Pote*: es como al escondite. Se esconden todos menos uno que los tiene que coger. Los pilla diciendo “*pote, pote, fulanito*”. A los que están pillados se los puede librar llegando hasta el pote sin ser visto por el que la para y darle una patada a un pote que hacía de safo.

69. *Almohadillas*: se cortaban las cartas de las barajas en cuatro partes. Se utilizaban como cromos.

### OTROS JUEGOS

En este apartado vamos a englobar aquellos juegos en los que, o bien se utilizan animales o bien es común la participación de personas semiprofesio-

nales, lo cual deja a la mayor parte del pueblo jugando como espectador. Gran parte de ellos se engloban dentro del *herri kirol* o deporte rural; otros se han englobado dentro de las llamadas danzas-juego, etc.

70. *Abari Talka-Lucha de Carneros.*

71. *Aizkolariak*: ya lo hemos visto con anterioridad en el apartado correspondiente a juegos de hombres. Los introducimos de nuevo aquí, porque en aquel caso nos circunscribimos a los juegos de hachas realizados entre las personas de una misma comunidad local, mientras que en este caso, los informantes consideran juego la presencia de aizkolaris llevados al pueblo para realizar una exhibición o una apuesta.

72. *Antzara Joku*: se trata del conocido juego de ansarones. Consiste en colgar de las patas un ganso, que se suspenderá de una cuerda amarrada entre dos casas y a una cierta altura. Los participantes van montados a caballo. Comenzando a galopar a cierta distancia del ansarón, cuando pasan por debajo de él han de agarrarlo por el cuello y tirar hasta separar la cabeza del resto del cuerpo.

Este juego fue cayendo en desuso por razones varias y son pocos los lugares en que se practica ya en Navarra.

En algunos sitios se coloca una anilla a través de la cual, los jinetes han de introducir un palo que llevan en la mano.

73. *Asto Joku*: también conocido como *Karrosa* o *Tobera munstra*, es una especie de teatro popular que se realizaba en Baja Navarra y que atraía a gran cantidad de público.

74. *Idi Proba*: arrastre de piedras con bueyes.

75. *Korrikalariak*: se trata de corredores.

76. *Silladantza*: su propio nombre nos pone ante una danza, pero los informantes nos la dan como un juego de taberna. Los participantes (puede ser cualquiera) colocan tres sillas en fila; encima de cada una se sienta un participante. Otros tres participantes se colocan junto a las sillas y al son de una melodía cantada por los presentes realizan ciertos dibujos coreográficos determinados alrededor de las sillas. La velocidad va aumentando conforme pasa el tiempo y pierde aquél que se equivoca alguna vez. Por lo general hay alguna apuesta de vino de por medio.

77. *Trinquete.*

## JUEGOS DE CARTAS

Varios son los juegos de cartas recogidos. Nos limitaremos a enumerarlos, sin entrar a describirlos. Solamente decir que el más frecuente y extendido sería el mus, con gran diferencia sobre el resto.

No incluimos en este apartado aquellos juegos que se realizan con cartas, pero que no son de cartas, por haber sido clasificados en apartados anteriores.

78. *Mus*.

79. *Banca*.

80. *Brisca*: así como el mus es un juego típicamente de hombres, en no pocos informes se nos dice que este juego era "de mujeres".

81. *Guiñete-Guiñote*.

82. *Julepe*.

83. *Ligada*.

84. *Porrazo*: En algunos sitios se lo considera de mujeres.

85. *Seises*.

86. *Siete y medio*.

87. *Subastado*.

88. *Treinta y uno*.

89. *Truco*.

90. *Tute*.

## JUEGOS SIN DESCRIPCIÓN

Recogemos a continuación una lista de juegos de los que sólo hemos señalado el nombre.

91. *Par o non*: De hombres.

92. *Kai*: De hombres.

93. *Perras*: De hombres.

94. *Cara o cruz*: Indistinto. De adultos.

95. *Las caticas*: Indistinto. De adultos.

96. *Chamelo*: Indistinto. De adultos.

97. *Conchas*: Indistinto. De adultos.

98. *Mano*: Indistinto. De adultos.

99. *Raya*: Indistinto. De adultos.

100. *Las espadas del 15*: Indistinto. De adultos.

101. *Y no veo*: Indistinto. Infantil.