

# Juegos perdidos

Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

## El Calderón

### Un ejemplo de juego universal con amplia tradición en nuestro entorno

Vivimos, sin duda, una época teñida, en su devenir, por la velocidad con la que acaecen las transformaciones. Procesos que otrora requerían de siglos, acontecen ahora en apenas unos lustros. Este cambio, implícito en muchos aspectos propios de la vida actual, se hace extensivo, de un modo singular, a la globalización de los movimientos migratorios, lo que ha acabado por convertir la sociedad de nuestros pueblos, hasta hace dos décadas casi monolítica en cuanto al origen de sus integrantes, en un crisol que pone sobre el escenario social, culturas diversas (Ruiz, 2010).

Fruto de esta convergencia es preciso abrir vías hacia el interculturalismo, resaltando los muchos elementos que nos unen y tendiendo puentes hacia el enriquecimiento recíproco con elementos surgidos en diferentes culturas.

El juego es uno de estos puntos de convergencia, en la medida en que se erige en patrimonio compartido por la humanidad. Este hecho se hace especialmente explícito en actividades lúdicas como la que presentamos en este artículo.

Cabe preguntarnos en primero lugar ¿en qué consistía este juego? En realidad, bajo un patrón común se han jugado diferentes modalidades de esta práctica lúdica. En todas ellas se dibujaba un diagrama en el suelo con distintas formas y casillas. Las más comunes en nuestro entorno han sido tres. La primera integraba una casilla inicial, una segunda doble, una tercera sencilla, una cuarta doble y un semicírculo final que servía de lugar de descanso. La segunda, similar en su estructura a la anterior, albergaba tres casillas sencillas antes de la primera doble, una simple tras ellas, a continuación una doble y finalmente el semicírculo que cerraba el dibujo. Finalmente, la estructura que integraba los días de la semana estaba constituida por un rectángulo dividido en seis casillas, más un semicírculo en el extremo contrario al que se iniciaba el juego. La casilla de la parte inicial, en el lado derecho era la del lunes, la segunda correspondía al martes y la tercera al miércoles. El semicírculo correspondía al jueves y en el otro lado del rectángulo se situaban las del viernes, sábado y domingo.

Con estos referentes en cuanto a espacios de juego, se abrían tres alternativas que han estado presentes en la práctica lúdica infantil de nuestro pueblo durante décadas. La primera de ellas consistía en avanzar por cada una de esas casillas sobre un pie cuando la casilla era única y apoyando ambos cuando era doble. A ellos siempre se sumaba un tiempo de descanso en el semicírculo ubicado al final del diagrama antes de comenzar el retorno. La segunda opción implicaba lanzar una piedra habitualmente plana sobre la primera de las casillas, saltar sin pisar dicha casilla en el camino de ida y parar en la casilla anterior en el de vuelta para recoger la piedra sin perder el equilibrio y finalizar el recorrido. A continuación la piedra se lanzaba sobre la siguiente casilla. Y la tercera conllevaba ir conduciendo la piedra por las diferentes casillas golpeándola con el pie mientras se avanzaba por ellas a la pata coja, en el orden en el que

establecen los números de las casillas o, en su caso, los días de la semana.

Hecha esta presentación general, cabe resaltar que, como se ha señalado, la denominación del juego ha sido variada. Este hecho es bastante común dentro del patrimonio lúdico. El juego que nos ocupa, en concreto, ha recibido nombres variados en distintos lugares de España a lo largo de la historia: Rayuela, Calderón, Ciciacos, Sambori, Nonet, Exixarranca, El monte, Tejo, Truque, Trúcamelo, Cotelo, Are banakoka, Avión, Cascajo, Cas-



Diagrama de juego en una de las opciones practicadas en nuestro entorno.

tro, Corazón, Coro, Chita, Semana, Infernáculo...

Y hemos hallado testimonios verbales que remiten a la presencia de cuatro nombres, a lo largo de los últimos setenta años en nuestro pueblo, para denominar a este juego: el calderón, la semana, el avión o el tejo.

Buscando los orígenes del juego, Rosa y Del Río (1995) remiten al folklorista italiano G. Ferraro, quien asegura que este era un juego conocido entre los griegos y los egipcios. No obstante, el más antiguo de los diagramas cuyo dibujo se conserva está ubicado en el trazado del Foro de la Roma de los Césares. Y atribuyen a la expansión del Imperio Romano, su traslación a otros lugares de Europa.

En los albores del Siglo XIX, Don Vicente Naharro, dentro de su Descripción de los juegos de la infancia se refería a esta práctica lúdica bajo el nombre de Los ciciacos en los siguientes términos:

*“Este juego bien conocido en España, tiene distintos nombres, según las distintas provincias donde se juega. Consiste en ciertas reglas que los niños le aplican. La principal es llevar una losita o tejo llano de un dedo de grueso, y echándolo en una figura trazada en el suelo, que tiene cuatro cuadrados, y un círculo a la parte superior dividido también en cuatro o seis partes. El tejo se ha de ir sacando a la pata coja de todos los cuadrados uno a uno, primero del primer cuadrado, luego del segundo etcétera. En algunas partes se da distinto nombre a los cuadrados. El cuarto y el último son en los que se puede descansar con los dos*

pies en tierra. El quinto es el infierno, y el octavo que es el último se llama el cielo. Las reglas que hay que observar en este juego son las siguientes:

1ª. La piedra se tira desde la línea en la casa determinada, si cae en otra casa o si toca alguna línea, el jugador no puede continuar y otro toma su lugar.

2ª. Si el jugador toca saltando o sacando la piedra, una de las líneas trazadas, pierde y cede del mismo modo el juego a otro.

3ª. Si la piedra al tirarla sale de la figura, el jugador ha perdido igualmente.

4ª. Si la piedra al sacarla sale por un lado de la figura, también se pierde.

5ª. Si pierde el equilibrio y toca la tierra con el pie que lleva levantado, el jugador no juega aquella mano, y ha perdido el juego.

6ª. El que tira la piedra en la última casa y la saca al sitio de donde se tiró ha ganado el juego.

Es muy favorable este juego para ejercitar los músculos y las corvas, y conviene que el uno no adquiera más fuerza que el otro"

Fraguas (1897), por su parte, lo describía así:

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

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

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

La idea implícita en avanzar hasta un espacio denomina-

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

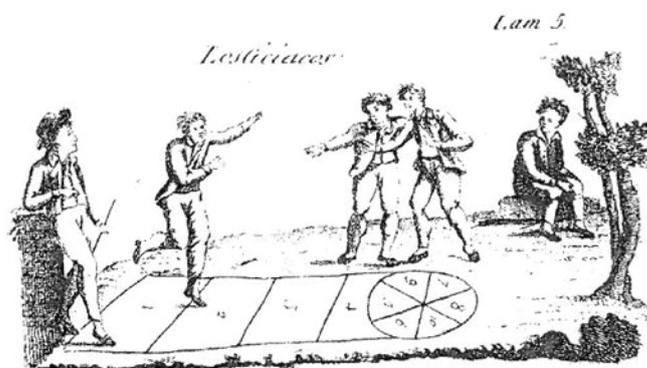


Ilustración del juego Los ciciacos en Naharro (1818)

Por lo que respecta al diagrama de juego, Rosa y Del Río (1995), en un interesante artículo, hacen una presentación de diferentes alternativas presentes en distintos lugares del mundo que van desde la estructura circular, con sectores por los que se realiza el recorrido, pasando por otras en forma de caracol, hasta las que integran casillas con forma rectangular y otras circulares así como composición variada en cuanto a las formas geométricas que integraba.

Centrándonos ya en el carácter transcultural de este juego en conexión con lo planteado al inicio de este artículo, cabe resaltar que de esta alternativa lúdica se encuentran referencias en los tratados sobre juegos tradicionales publicados en los últimos lustros en lengua castellana: Adarra Vizkaia Oskus (1995), García Serrano (1974), Gracia (1991), Martín (2001), Moreno Palos (1992), Moreno Palos, Mata y Gómez (1993) y Pelegrín (1992).

Y es conocido y practicado en diversos países bajo denominaciones diferentes: Avión en México, Rayuela en Ecuador, Argentina y Uruguay, Tejo en Chile, Mundo en Perú, Pon en Cuba, Casita en Portugal, Il Gioco dil Mondo en Italia, Sotrón en Rumanía, Sharita en Marruecos... Lo que nos remite a nombres diferentes, variantes diversas, lugares plurales... Y un universo lúdico compartido que convierte a esta actividad lúdica, de forma singular, y al juego de modo genérico, en un espacio de encuentro entre culturas.

Expósito, J. (2006). El juego y deporte popular, tradicional y autóctono en la escuela. Sevilla: Wanceulen.

Fraguas, J. E. (1894). Tratado racional de gimnástica y de los ejercicios y juegos corporales. Tomo III, pp. 526-531. Madrid: Casa Editorial y Librería de la Viuda de Hernando y Compañía.

García Serrano, R. (1974). Juegos y deportes tradicionales de España. Textos Cátedras Universitarias de Tema Deportivo Cultural. Universidad de Navarra, 14, 54-111.

Gracia, L. (1991). Juegos aragoneses. Historia y tradiciones. Zaragoza: Mira Editores.

Larraz, A. y Maestro, F. (1991). Juegos tradicionales aragoneses en la escuela. Zaragoza: Mira.

Lavega, P. y Olaso, S. (2007). 1000 juegos y deportes tradicionales. La tradición jugada. Barcelona: Paidotribo.

Martín, J. C. (2001). Juegos tradicionales y deportes autóctonos de Castilla y León. León: INCAFDE.

Mora, J. y Bantulá, J. (2010). Juegos multiculturales. 255 juegos tradicionales para un mundo global. Barcelona: Paidotribo.

Moreno Palos, C., Mata y Gómez (1993). Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España. Madrid: Gymnos.

Moreno, C. (1992). Juegos y deportes tradicionales en España. Madrid: Alianza Editorial.

Naharro, V. (1818). Descripción de los juegos de la infancia. Madrid: Imprenta de Fuentenebro.

Pelegrín, A. (1992). Juegos y poesía popular en la literatura infantil-juvenil 1750-1987. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Rosa, J. J. y Del Río, E. (1995). Infernáculo. Aula de innovación educativa, 44, 35-39.

Ruiz, J. V. (2010). La educación física desde una perspectiva intercultural: un nuevo desafío para una nueva escuela. REDeporte. Revista digital de educación física y deporte escolar, 3, 3-8.

Velázquez, C. (2006). 365 juegos del mundo. Madrid: Océano.