



(40) juegos tradicionales

JUEGOS TRADICIONALES EN FUENMAYOR:

EL FILOCHO Y EL CHAPLÓN

TEXTO: Ignacio Muro Fernández

Todo surgió casi de repente en una comida familiar: una botella de vino, unas fotos antiguas y recuerdos, muchos recuerdos. Entre esos recuerdos, los juegos de infancia de mis tíos, aquellos momentos lúdicos en el viejo frontón que hoy ocupan en el centro de la localidad el trinquete y la plaza de Tresses.

Hablar de juegos de infancia resulta fácil, pero uno pronto se da cuenta de que recabar datos no lo es tanto, ya que los recuerdos son vagos en ocasiones y no quedan demasiadas pruebas que atestigüen lo que un día fue el entretenimiento de los niños del pueblo. De entre todos los juegos que salieron a relucir en aquella conversación, decido quedarme con dos para este artículo: el “filocho” y el “chaplón.”

EL FILOCHO

Para hablar del “filocho” tengo que remontarme a las fiestas patronales de septiembre de 1992. En una jornada de reivindicación de juegos tradicionales en el patio del colegio Cervantes aprendí unas reglas básicas de lo que fue aquel divertimento veinticinco años atrás. Por lo poco que he podido encontrar, Fuenmayor recibió este juego de alguna localidad vecina de la zona de Rioja Alavesa, donde también se jugaba.

Los elementos del filocho son dos palos más largos que salían cortados de un palo de esco-

ba (también existía la opción de hacerlos con un palo de azada) y otro más corto que sería el filocho, una pieza de unos 20 centímetros con los lados en punta afilados con un cuchillo.

Dos equipos rivales de dos o tres jugadores ponían el filocho en el aire y el capitán del equipo que empezaba le daba un golpe para alejarlo del espacio delimitado conocido como ‘casa’. El equipo que sacaba en primer lugar se decidía por un método de suerte, bien con una moneda lanzada al aire o con una rifa numérica de dedos. El equipo contrario tenía que tratar de robar en el aire el filocho, o también valía al primer bote, siendo ganadores del turno si los que estaban jugando ya no tenían vidas, o de quitarles vidas en el supuesto de que lo cogieran. Si no lo cogían, se medía en palos la distancia del filocho a casa y cada ocho palos se ganaba una vida para el equipo que iniciaba el juego. Cuantas más vidas se poseían, más tiempo se seguía jugando. La segunda vez ya no se tiraba el filocho al aire con la mano, sino que se golpeaba desde su posi-





(41)



Los elementos del filocho son dos palos largos, que salían cortados de un palo de escoba, y otro más corto que sería el filocho, una pieza de unos 20 centímetros con los lados en punta afilados con un cuchillo

ción en el suelo por uno de los lados afilados y ya en vuelo, se le daba el golpe que lo alejaba y hacía al equipo jugador ganar más vidas, o daba al equipo rival más posibilidades de cogerlo y quitar vidas a los jugadores.

También quedaba la posibilidad del fallo, bien al sacar, bien al levantar el filocho del suelo, dejando a cualquiera de los dos equipos la posibilidad de “una vana”. En el caso de haber una segunda vana, se perdía una vida o en el caso de no disponer ya de más vidas, se cambiaban las tornas de equipo jugador y equipo rival.

EL CHAPLÓN

Respecto al chaplón no poseo recuerdos de haber tenido la posibilidad de haber jugado, y son mis tíos quienes me hablan sobre él. Se llamaba chaplón a un juego por el medio del que los chavales apostaban cromos de la época, bien de coches, deportes... por medio del lanzamiento de un objeto que recibía el nombre de ‘chaplón.’

Ese objeto no era sino una tapa de la suela de un zapato, que a los jóvenes fuenmayorenses se les proporcionaba por medio de zapatos viejos de la familia, o en la antigua zapatería de Saturnino. Los chaplones no tenían una medida marcada, y según el tipo de material del que estaban he-



chos o del tiempo que tenían, recibían más valor dado su peso o su capacidad de deslizamiento, algo importante como veremos en las reglas del juego que ahora pasó a detallar.

Se delimitaba un espacio en el suelo con una tiza del que los chaplones no podían salir, si alguno salía, perdía, y era entonces cuando empezaba un juego de estrategia entre dos jugadores con turnos alternos para tratar de cubrir el chaplón del jugador contrario, lo que otorgaría al ganador la cantidad de cromos estipulados anteriormente. Cada vez un jugador solo podía realizar un movimiento.

Como en todo juego de estrategia quedaba en la mente del jugador el momento en el que se lanzaría a cubrir el chaplón del rival. Se podía optar por hacerse el remolón y tratar de alejarse lo máximo posible del chaplón del otro jugador, o por lanzarse a cubrirlo, dejando en suspense el lanzamiento si este se acercaba al chaplón rival pero no llegaba a cubrirlo, lo que daba al otro jugador la posibilidad de tenerlo más fácil en su próximo movimiento.

Tras una partida de filocho o una de chaplón, los jóvenes de Fuenmayor volvían a sus casas para tomar la merienda y emprender estrategias o trucos de juego para las partidas de los próximos días.

