



(5º) juegos



Calderón.

LA TRADICIÓN LÚDICA EN LA RIOJA y SU CONCEPCIÓN COMO ESPACIO EDUCATIVO



TEXTO: Jesús Vicente Ruiz Omeñaca

IMÁGENES: Juan Ricardo Fernández

Los pueblos de La Rioja poseen una amplia tradición lúdica. No es esta una excepción en relación con otras comunidades ni lo es tampoco a escala global, pues el juego se erige como uno de los grandes espacios universales de enculturación infantil. Dentro de este contexto, los juegos tradicionales constituían una parte substantiva de la cultura de los pueblos campesinos, junto con otros referentes como la literatura de transmisión oral, la música tradicional o los ritos asociados tanto al trabajo como a los ambientes festivos.

JUEGO TRADICIONAL, CULTURA Y SENTIDO LÚDICO

El devenir del final del pasado siglo y de los inicios del actual ha relegado el juego tradicional a un lugar mucho menos relevante en el escenario de prácticas de tiempo libre, ante la pérdida de la concepción de la calle como escenario social, el singular avance de las prácticas deportivas y la digitalización de la sociedad que se ha hecho extensiva al ocio infantil, juvenil y de las personas adultas.



Estos hechos llevan a tomar en consideración la importancia de realizar acciones tendentes a recuperar los juegos tradicionales, prácticas lúdicas que, en suma, se transmitieron de generación en generación durante siglos y que han visto truncada esa traslación en los últimos lustros.

No se trata de convertir los pueblos y su cultura en museos etnográficos y, dentro de ellos, los juegos tradicionales en un fragmento más de una almazuela creada exclusivamente para su contemplación desde una mirada más o menos nostálgica. Se trata de dotarlos de vida, si es que en algún momento la han perdido, de comprender la cultura lúdica tradicional como un escenario dinámico que puede seguir generando raíces y señas de identidad, pero que también puede convertirse en un referente dotado de continuidad, en un hilo

conductor de la relación intergeneracional, en un espacio para vivir y convivir y en un escenario para el disfrute, el sentido autotético, la alegría y el placer, rompiendo con los momentos en los que la vida queda subsumida ante lo utilitario. En este sentido, Johan Huizinga, en su ensayo *Homo Ludens*, resalta la importancia del juego en la génesis y en el desarrollo cultural. Y atiende al juego como un lugar compartido, exento de muros espacio temporales, guiado por la libertad, la distensión, las emociones y la diversión, y alejado de una finalidad utilitaria. Ambos elementos, cultura y sentido lúdico en su más genuina acepción acompañan, en suma, al juego tradicional.

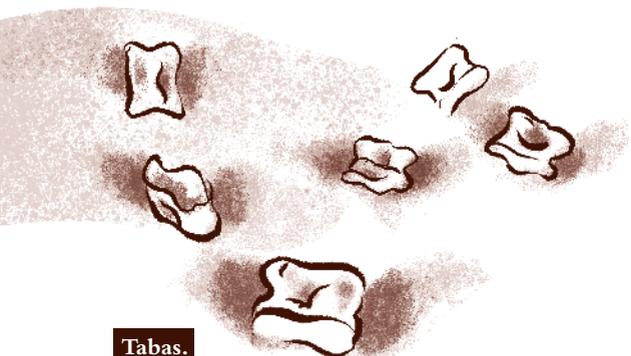
UN BREVE RECORRIDO A TRAVÉS DE DIFERENTES JUEGOS TRADICIONALES Y DE SU MANIFESTACIÓN LOCAL EN LOS PUEBLOS DE LA RIOJA

Hablamos de juegos tradicionales de una forma genérica pero el mosaico al que nos remiten es basto y policromo y las posibilidades de acometerlos desde un artículo limitadas. Es por ello por lo que vamos a ubicar





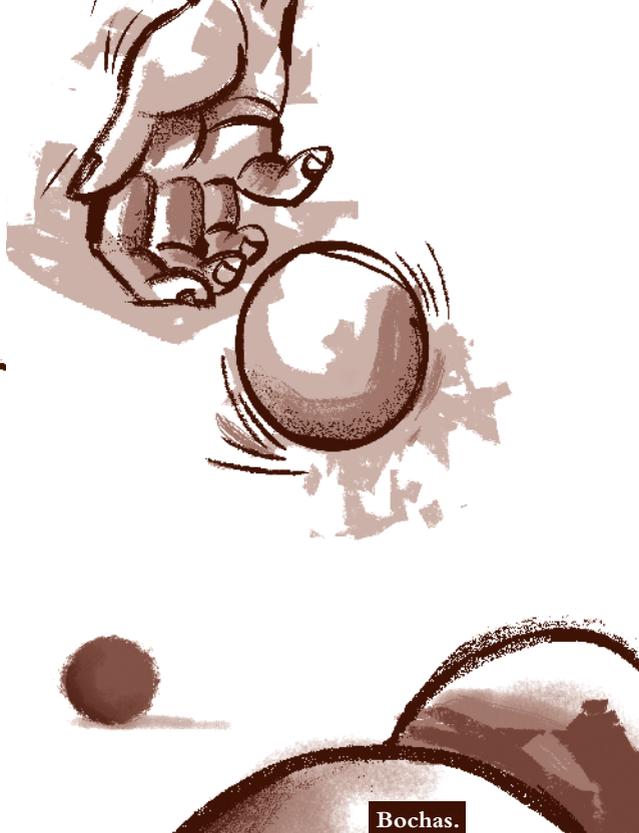
(52) juegos



Tabas.

la mirada en la manifestación local de algunos ejemplos. Y lo haremos tomando como partida la clasificación elaborada por Caillois (1986) quien diferencia en virtud del sentido que toma la actividad lúdica entre juegos de *alea* (azar), *agón* (competición), *mimicry* (simulación) e *ilinx* (vértigo).

El destino de las prácticas lúdicas de *alea* viene determinado por la suerte en un contexto de puro azar. Entre los diferentes juegos ubicados en esta categoría se sitúan los dados, algunas variantes de chapas, cartetas y cromos, y otras prácticas lúdicas como la caburrica, jugada en Rabanera, en la que se adivinaba cuántas cerillas guardaba otra persona en su mano (Giró, 1990). Y entre las alternativas del juego de tabas practicado en La Rioja hubo variantes en las que se lanzaban estas de modo análoga a los dados, apostando por una de las caras. Según relata Jesús Montiel, ésta orientación era una de las practicadas en Munilla en el juego también llamado “Los porretones”. De hecho, esta actividad lúdica aún se mantiene en el Casino de la localidad, en la Jornada de Hermandad que se realiza en Día



Bochas.

de San Antón. Un recorte de prensa de 1902 proporcionado por Iker Zabaleta, bajo el encabezado “Munilla: los porretones”, narra cómo:

“Los días 17, 20 y 22 de enero, todos los años, dejaban de comer y sus labores por jugar a la taba y al monte, lo mismo hombres que mujeres, viniendo aficionados de todas las partes a santificar las fiestas, para hacer el agosto a los casinos y tabernas”.

Abel Marrodán (2001) lo relata así:

“Empezaba el juego, en los dos casinos, el día 17, San Antón, después de cenar. El Conserje ponía las mesas, daba a los jugadores el turno y la taba, guardaba el dinero de la banca y animaba a todos a jugar al grito: “Dinero tiene la taba”. (...) El último jugador que ganaba al final de la noche, tenía la obligación de invitar a todos a beber y pagar la ronda. (...) Las noches de taba se repetían los días 20 de enero, San Sebastián, 22 de enero, San Vicente, 28 de enero, San Tirso y, por último, 9 de febrero,



Santa Apolonia. Al final, la gente se lo tomaba a broma y cantaba: San Sebastián y San Tirso/San Vicente y San Antón/ Han dejado a mi marido/ Sin camisa, en porretón”



calderón, la calva, las canicas, el hingue, actividades lúdicas de persecución como el marro o como los tres navíos, otras variantes de tabas, la rana, la uta, juegos de pelota como el primi, y otros como el filicho, en el que nos vamos a detener, y al que *Belezos* ya dedicó un artículo en el pasado.

De ahí podría proceder el nombre de porretones, pues las apuestas hacían que quien perdiera se quedara metafóricamente “en porretas”.

Mucho más frecuentes eran los juegos de *agón*, cuyo espíritu reside en la competición, con frecuencia asociada a la manifestación de habilidad entre antagonistas. Se ubica aquí un amplio espectro de situaciones lúdicas entre las que se sitúan las bochas, los bolos, el

Se necesitaba para su práctica un filicho, pito o pitillo, palo corto con los extremos apuntados, y un mango, con forma de pala. Quien disponía del filicho lo ubicaba en el suelo, dentro de un círculo. Golpeaba una de sus puntas con el mango, con lo que el filicho se elevaba. Y cuando esto sucedía volvía a golpear con fuerza con la pala. El resto de las personas que participaban en el juego, intentaban recoger el filicho en el aire. Si esto acaecía, se cambiaban los roles. Si no, se lanzaba desde donde el filicho había parado con ánimo de introducirlo en el círculo, mientras quien había lanzado inicialmente trataba de evitarlo utilizando para ello su pala. Se trata, en cualquier caso, un juego con amplia tradición. No en vano ya aparecían referencias a él en las *Cantigas* de Alfonso X el Sabio, así



Bolos.



(54) juegos

como en el *Diccionario de Autoridades* (1727). Por otro lado, variaban los contextos de práctica pues se trataba de un juego infantil, pero también era practicado por las mujeres que usaban su delantal para recoger el filocho. La riqueza en sus variantes locales, dentro de La Rioja, se asocia a la diversidad de nombres con los que se le conocía. Díaz y Novoa (2006), remiten a los siguientes: Pitillo en Arnedo, Bolit en Alfaro, Lito en Calahorra, Piti en Logroño, Gamocho en Rincón de Soto y en Aldeanueva de Ebro, Pito en Corera, Pinolo en Nieva de Cameros, Pitele en Villoslada en Cameros, Pica en Rincón de Olivedo



Chapas.

y el reseñado Filocho en San Vicente de La Sonsierra.



Comba.

Siguiendo con nuestro recorrido, las prácticas lúdicas ubicadas en el terreno de la *mimicry* se basan en la ficción, en jugar a “creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo”. La incorporación de un disfraz o de una máscara ficticia o real o, simplemente, la dramatización, crean un hilo de conexión con un personaje en un escenario más o menos definido y abren un sinfín de posibilidades para jugar simulando. En relación con estos juegos es preciso reparar en su importancia en el aprendizaje de roles dentro del proceso de socialización, con frecuencia marcadamente asociados al género -lo cual ha de ser sometido a juicio crítico-. Pero, lo cierto es que resulta poco común que los juegos de *mimicry* aparezcan en tratados recopilatorios de actividades lúdicas tradicionales, tal vez por su infravaloración en relación con los juegos de *agón*, por su exclusiva vinculación al mundo infantil, por un sesgo de género tendente a infravalorarlos por ser más frecuentes entre las niñas, o por la consideración del juego de reglas vinculado a la competición, como principal referente lúdico. Una excepción



Filocho.



en nuestra comunidad supone la excelente recopilación de juegos tradicionales de Arnedo realizada por el Hogar de Personas Mayores de la Localidad. En ella se relata lo siguiente en torno al juego de las cocinitas:

“El dar de comer, limpiar la casa, fregar los cacharros, llevar la economía del hogar, de la medicina al enfermo, etc. proporcionaba horas de juego. El juego lo practicaban preferentemente las niñas ya que este era el rol que se adjudicaba a la mujer. Cuando algún niño participaba en el juego su papel era el de marido trabajador fuera de casa, conduciendo caballerías, con un volante imaginario entre las manos o manipulando herramientas”.

Finalmente, el *ilinx* en el juego remite a la velocidad, al vértigo, a la ruptura de la estabilidad hasta esta perder el control sobre lo que acaece en la situación. Joaquín Giró en el *Tratado de juegos de La Rioja* que atiende de forma más pormenorizada a variantes locales, hace alusión a una práctica lúdica que encaja en esta categoría. Centrándose en variantes del

columpio que se practicaban en diferentes lugares haciendo uso con frecuencia de la soga que se usaba para colgar el cerdo en la matanza, se refiere al alibon en Muro de Aguas, al salmusgadero en El Rasillo, la maroma en San Andrés, al zungle en San Millán o al chorizo en Rabanera. En este último, tal como relata Giró, se daba previamente vueltas a la cuerda “bien ritorciao” y después la persona colocada sobre el columpio habría de mantenerse en él sin marearse mientras este giraba, cantando esta coplilla:

“María Marihuela/ “escórreme” la aceitera/ que no tengo pies ni manos. / Quién te los ha “cortao”/el rey y la reina. / Dónde está el rey/ en campullida. / Qué hace allí,/ colando la leche. / Con qué la cuela/ con un colador. / Rey de Castilla/ y Rey de Aragón. / Matías se fue a hacer carbón/ y se encontró con un ladrón. / Matías quítame ese pote/que no lo puedo ver/ ni de día ni de noche/ni a la pura amanecer. / Tío, tío, tío/ las cabras en el trigo/ el pastor en la picota/ “escorriendo” la bota/ que no tiene ni gota. / Abanto bolero/ por el río arriba van. La casa se te quema/los hijos se te van. / Escríbeles una cartita/que ellos volverán”.



Corro y retahilas.



Marro.

APRENDER A JUGAR, APRENDER SOBRE NUESTRA CULTURA COMÚN PARA TRASLADARLA AL ESPACIO VIVENCIAL

De pueblos entendidos como comunidades que educaban, hemos transitado, con el devenir del tiempo, hacia una mayor traslación de la acción educativa a la escuela como institución. Y la escuela puede abrir un abanico plural de posibilidades en aras de rescatar las prácticas lúdicas tradicionales y, de forma más amplia, la cultura tradicional. Hay en el currículo actual puntos de anclaje, para ello, en diferentes áreas. Y los caminos pueden ser también plurales: desde el desarrollo de jornadas lúdicas de carácter intergeneracional en contextos festivos, hasta la realización de proyectos interdisciplinares que aproximen a

la cultura tradicional en todas sus vertientes, pasando por otros de área, especialmente ligados a la Educación Física, en la que existen competencias específicas y saberes básicos vinculados a las formas culturales de la acción motriz.

Pero tan importante como la incorporación del juego tradicional al currículo escolar es el modo en que este se aborda. Una orientación inclusiva, respetuosa con la diversidad y comprometida con lo que nos hace auténticamente humanos pasa por respetar varios principios. Entre ellos cobra especial relevancia



UTA.



Trompo.

el sometimiento a juicio crítico de los propios juegos y de su modo de instaurarse en la comunidad, vinculado con frecuencia a una perspectiva androcéntrica e impregnada, con análoga frecuencia, de un sesgo de género. También se hace preciso, en un momento en el que los movimientos migratorios han convertido nuestros pueblos en un mosaico de culturas de origen diferentes, hallar analogías entre formas lúdicas tradicionales de lugares plurales, comprendiendo que el juego nos une como lugar compartido y enriqueciendo nuestra cultura tradicional con las de los lugares de origen de las personas que convergen en cada escuela y en cada pueblo. Y se requiere desterrar de la práctica lúdica algunos elementos que se presentaban en ella y que generaban exclusión, con lo que ésta conllevaba.

Con estas referencias los juegos tradicionales pueden continuar siendo una parte sustantiva de nuestra identidad y nuestra cultura, y seguir sembrando escenarios para el encuentro, la alegría y el placer asociado a lo puramente lúdico.

PARA SABER MÁS

CAILLOIS, R., (1986), *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica.

GIRÓ, J., (1990), *Juegos infantiles de La Rioja*, IberCaja.

HUIZINGA, J., (2012), *Homo ludens*, Alianza Editorial.

MARRODÁN, A., (2001), *Munilla: su pasado histórico y monumental*, Edición del autor.

DÍAZ, F. y NOVOA, M., (2006), “Antes de que se pierda la memoria”, *Belezos* 2, pp. 4-11.

FE (de), E., IBÁÑEZ, E., LERENA, G., MONTIEL, J. M. y MORENO, L., (2010), *Juegos tradicionales de Arnedo*. Gobierno de La Rioja.

RUIZ OMEÑACA, J.V., (2021), *El baúl de los juegos perdidos. La tradición lúdica como espacio educativo*, CRIE.



Goma.