



**Universidad
Zaragoza**

Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte

Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

**ANÁLISIS COMPARATIVO DEL JUEGO DE TRADICIÓN
ENTRE DOS COMUNIDADES AUTÓNOMAS: LA RIOJA
Y ARAGÓN**

TRABAJO FIN DE GRADO

Alfonso Bobadilla Alonso

Tutor de trabajo:

Dr. Eduardo Generelo Lanaspá

Julio 2014

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo fin de grado constituye la culminación de cuatro fantásticos años como estudiante de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, en los que he obtenido un aprendizaje positivo y enriquecedor de cara a mi futura labor como profesional en este campo.

Así pues, me gustaría expresar mi agradecimiento a las personas que de una forma u otra han hecho posible que pueda realizarlo.

A Eduardo Generelo, porque desde que accedió a ser mi tutor del trabajo fin de grado, escuchó mi proyecto inicial y me ha guiado, enseñado y animado a trabajar, transmitiéndome sus ganas e ilusión en todo momento.

A José Antonio Adell, porque me ha seguido día a día en la confección del mismo, preocupándose en todo momento por cómo iba con el trabajo y ofreciéndome su ayuda. Gracias por la entrega.

A los profesores de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Zaragoza que han contribuido a mi formación como estudiante y como persona.

A mi compañero y amigo, Adrián Hernández, por ofrecerme su ayuda durante la primera fase del trabajo y haberme orientado para no perderme en ningún momento.

A los centros del hogar del jubilado de Logroño, Cenicero, Haro y Arnedo, ya que sin su ayuda no hubiera sido posible realizar la clasificación de los juegos tradicionales riojanos.

A todos mis compañeros de clase y amigos, por muchos e intensos momentos deportivos y personales. Sólo por ello, os estaré agradecido eternamente.

ÍNDICE

| | |
|---|-------------|
| <u>1. Introducción</u> | |
| 1.1 Mis intereses..... | Pág. 5 |
| 1.2 Justificación..... | Págs. 5-6 |
| 1.3 El juego de tradición | Págs. 6-7 |
| <u>2. Contextualización</u> | |
| 2.1 La Rioja..... | Págs. 8/11 |
| 2.2 Aragón..... | Págs. 11/13 |
| <u>3. Clasificación de los juegos</u> | |
| 3.1 Juegos de La Rioja..... | Págs. 14/34 |
| 3.2 Juegos de Aragón..... | Págs. 35/38 |
| <u>4. Aplicación didáctica</u> | |
| 4.1 Currículum de La Rioja..... | Pág. 39 |
| 4.2 Currículum de Aragón..... | Pág. 40 |
| <u>5. Valoraciones del trabajo</u> | Págs. 41/44 |
| <u>6. Conclusiones finales. Aportaciones del estudio</u> | Págs. 45-47 |
| <u>7. Bibliografía</u> | Págs. 48-49 |
| <u>8. Anexos</u> | Pág. 50 |

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Mis intereses

El presente trabajo es una puesta en común de todos los conocimientos que he ido adquiriendo durante estos cuatro años. Una vez que hemos llegado al último curso, ya sabemos cada uno, o tenemos una ligera idea, del campo de la Educación Física que más nos gusta. Como sé que me quiero dedicar a la enseñanza y; si es posible, realizarlo en mi comunidad autónoma, La Rioja, escogí las prácticas en un Instituto de Enseñanza Secundaria de Logroño; eligiendo como optativa la asignatura Juegos tradicionales de Aragón.

Me di cuenta de que no existía un modelo claro, un referente tipificado de juegos tradicionales en mi comunidad autónoma, por lo que empecé a desarrollar la idea de buscar información acerca del juego tradicional en La Rioja. Se lo comenté a Eduardo Generelo y a José Antonio Adell y les pareció muy interesante, ya que ambos están muy involucrados en el juego tradicional de Aragón. Me dijeron que siguiese adelante con ella.

De esta manera podía adquirir mucha información acerca del juego tradicional en mi comunidad autónoma, porque aunque me parece interesante adquirir conocimientos de juegos de Aragón; quiero obtener información acerca de los juegos que existen en mi tierra, para en un futuro poder sentar las bases de lo que sería deseable transmitir en una unidad didáctica de juegos tradicionales riojanos en la asignatura de Educación Física.

1.2 Justificación:

Muchos me preguntan qué tiene que ver el juego tradicional con las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y eso es así porque la inmensa mayoría de la gente asocia C.C.A.F.D, a deportes, a gimnasia, etc.

En parte tienen razón, pero lo que ellos no saben es que el graduado/licenciado en actividad física y deporte, tiene la convicción de que “el juego es una expresión que se origina gracias a la relación que establecen un grupo de personas que quieren divertirse, experto en la conducta motriz de las personas; la conducta motriz representa

el denominador común de todas las prácticas físicas y asegura así la unidad en el campo de las actividades físicas” (Parlebas, 2006). Bajo esta perspectiva, no es el movimiento lo central, sino la persona que actúa, sus decisiones motrices, sus impulsos afectivos, su placer por el riesgo, sus estrategias corporales, etc.

1.3 El juego de tradición:

El juego de tradición deriva de actividades laborales, o mágico- rituales, que no se encuentra excesivamente reglamentado y en el que las características del terreno y de los instrumentos a utilizar no están debidamente delimitados. Transmisión oral de generación en generación, continuidad en el tiempo. (Adell, J.A., García, C.1999)

Los orígenes del juego tradicional no son fáciles de determinar si tenemos en cuenta que los animales también juegan. Habría que abordar la génesis del juego desde la Etología (la ciencia que estudia el comportamiento animal); sin embargo, tomamos al hombre como punto de partida en el fenómeno lúdico. (Navarro, V., 1993)

Las principales fuentes de inspiración en el origen del juego tradicional fueron la exploración lúdica como fuente creadora del juego, la supervivencia y el trabajo como primeras inspiraciones, el juego como preparación para la vida sedentaria y los primeros conflictos bélicos organizados, el culto y las creencias mágico-religiosas en los juegos antiguos y por último las ocasiones de ocio de las sociedades agrarias. (Lavega, P. 2000)

Además, el juego de tradición nos brinda la oportunidad de conocer un territorio, las raíces, costumbres, etc. Todo esto es posible debido a que el juego nos explica la forma en la que se actuaba, las zonas en las que se practicaba, los momentos del día, las personas que participaban; es decir, si eran hombres, mujeres o niños, el material con el que se jugaba y las apuestas que se solían hacer.

Evolución del juego tradicional:

Debido al proceso de industrialización (Mecanización del campo, avances científicos y la mejora de las comunicaciones) se produjo un progresivo deterioro de los juegos tradicionales en el primer tercio del siglo XIX, todo esto se produjo por los

movimientos migratorios a las grandes urbes, invasión de nuevos deportes y ejercicios, desaparición de los trabajos que dan lugar a numerosos actos lúdicos, etc.

A partir de 1976 debido al cambio socio- político en España se produce una recuperación progresiva de los juegos tradicionales.

Actualmente, el panorama ha cambiado gracias a las actuaciones llevadas a cabo por la mayoría de las Comunidades Autónomas.

“Esta aparición de las autonomías favorece la recuperación de la identidad perdida con intereses exclusivamente políticos, a veces sin una demanda social y con escaso apoyo económico e institucional, según que comunidades autónomas.” (Maestro, 2005)

En cuanto al juego tradicional en la actualidad, he de comentar que España en su conjunto es un país rico en juegos y deportes tradicionales. Muchas de las manifestaciones deportivas provenientes de griegos, romanos y árabes, fueron adoptadas por los pobladores de la península. Algunas de estas manifestaciones se mantienen vigentes y otras desaparecieron.

Por último, comentaremos las principales consecuencias que ha sufrido el juego tradicional debido a su evolución a lo largo de la historia:

- Pérdida del componente divino, mágico y religioso
- Los antiguos juegos van perdiendo su carácter agresivo y violento.
- La aparición de la industrialización y las nuevas tecnologías
- La conversión de los antiguos juegos de adultos en los juegos de escolares
- El incremento y expansión del deporte tradicional.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

Debido a que mi trabajo se centra en la comparativa del juego tradicional entre las comunidades autónomas de La Rioja y Aragón, he decidido hacer una breve contextualización de ambas, para que los lectores conozcan más a fondo dichas regiones.

2.1 La Rioja

La Rioja es una comunidad autónoma de España situada en el norte de la Península Ibérica. Abarca parte del valle del Ebro en su zona septentrional y del Sistema Ibérico en el sur. La comunidad es uniprovincial, por lo que no existe Diputación y se encuentra organizada en 174 municipios. La capital es Logroño y su población es de 322.027 habitantes (INE 2013).

Limita con el País Vasco al norte (provincia de Álava), Navarra al noreste, Aragón al sureste (provincia de Zaragoza) y Castilla y León al oeste y al sur (provincias de Burgos y Soria).

La primera referencia escrita en la que aparece el nombre de Rioja se encuentra en el fuero de Miranda de Ebro en el año 1099.

Antiguamente estuvo habitada por tribus prerromanas denominadas: berones, pelendones y vascones. Tras su reconquista parcial a los musulmanes, a comienzos del siglo X, la región pasó a formar parte del Reino de Pamplona. Fue incorporada posteriormente a Castilla, tras muchos años de disputas. El territorio riojano permaneció dividido a partir del siglo XVIII entre las intendencias de Burgos y Soria, hasta que en 1833 Javier de Burgos delimitó la actual provincia de Logroño. No obstante, en 1812 una nutrida representación de alcaldes riojanos reclamó ante los representantes reunidos en Cádiz el reconocimiento de la denominación y delimitación de territorio al margen de las provincias citadas.

Tras la aprobación del Estatuto de San Millán en 1982 pasó a denominarse Comunidad Autónoma de La Rioja.

Esta comunidad, a pesar de sus reducidas dimensiones, presenta una privilegiada variedad de paisajes, flora y fauna, debido a las diferentes características geográficas de sus comarcas naturales, dando vida los ríos que la atraviesan sus fértiles vegas.

En La Rioja Alta, al oeste, predomina el clima atlántico de suaves temperaturas (en invierno las mínimas se sitúan en los 4° C, y en verano las máximas de 15° a 22°) y moderadas precipitaciones, que van disminuyendo hacia La Rioja Baja. Esta zona oriental es llana y de tendencia mediterránea, aunque sus inviernos son fríos. En las zonas serranas, al sur de la provincia, se alcanzan temperaturas inferiores a cero grados.

Siendo la más pequeña comunidad de España, ha participado de manera importante en todos los momentos históricos de ésta.. En este mismo período, el Camino de Santiago supuso un fenómeno determinante para su desarrollo cultural, convirtiéndose en un centro de influencia de primer orden. Especialmente a través de sus monasterios, verdaderos focos del saber.

En el monasterio de San Millán se fraguó el primer texto escrito en romance, y allí mismo, Gonzalo de Berceo, primer poeta de nombre conocido, escribió en el siglo XIII.

Se encuentra el Camino de Santiago jalonado por villas monumentales de gran belleza como Calahorra, Arnedo, San Millán de la Cogolla, Santo Domingo de la Calzada, y Logroño, ya fundada por los romanos y que es hoy la capital

La Edad Moderna fue muy agitada para la región, siendo a finales del siglo XIX, cuando se produjo el despegue de la industria vinícola riojana, recogiendo lo que desde tiempos remotos fue una auténtica cultura del vino. Haro es el centro más importante de su producción, cuya anual "batalla del vino" se cuenta entre las fiestas más originales de la región. La Rioja disfruta, pese a su escaso territorio, de una muy diversa fauna y de importantes colonias de aves rapaces. La *Reserva Nacional de Caza de Cameros*, es clara muestra de este particular, estando parte de la misma declarada como Zona de Especial Protección. Todos estos recursos naturales permiten la práctica de una amplia serie de

actividades: senderismo, montañismo, pesca, caza, deportes náuticos del *embalse de González Lacasa* y de invierno como el esquí, en la *estación de Valdezcaray* y las modalidades de fondo o travesía en *Hoyos de Iregua* y el *Collado de Sancho Leza*.

De viaje por La Rioja, no puede faltar un recorrido por la Tierra de Cameros, rica en tradiciones, historia y hermosos paisajes. En ella encontramos una interesante arquitectura serrana y famosas grutas, en forma de viviendas excavadas en la roca. El peso en reputación que los vinos de La Rioja tienen en su patrimonio gastronómico, denominación de Origen con siete variedades, cuatro en tintos y tres en blancos. No pasaremos por alto una interesante cocina, que destaca quizás de manera especial por sus verduras, entre las que resaltan sus deliciosos *pimientos del piquillo*. En lo que se refiere a las carnes, el cordero triunfa con recetas de cuidadosa preparación. Su huerta ofrece además excelentes frutas, como lo melocotones. Sus dulces tradicionales son variados, pero cabría destacar los fardelejos de Arnedo y los mazapanes de la *Sierra de Cameros*, sierra que produce además excelentes quesos.

Actualmente, la provincia se divide en Rioja Alta, Rioja Media y Rioja Baja.

La Rioja Alta comprende, cómo su propio nombre indica el noroeste de la comunidad, es decir desde Haro, y los pueblos limítrofes hasta las cercanías de Logroño.

La Rioja Media, la forman la capital riojana, Logroño, y los pueblos circundantes.

Por último, La Rioja Baja va desde las cercanías de Logroño hasta el sureste de la comunidad, es decir hasta Alfaro, Calahorra, etc.

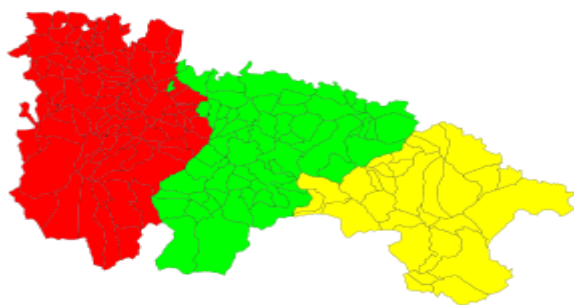


Imagen 1: Mapa de La Rioja

2.2 Aragón

Aragón es una comunidad autónoma de España, resultante del reino histórico del mismo nombre y que comprende el tramo central del valle del Ebro, los Pirineos centrales y las Sierras Ibéricas. Está situada en el norte de España, y limita por el norte con Francia, por el oeste con las comunidades autónomas de Castilla-La Mancha, Castilla y León, La Rioja, Navarra y por el este con Cataluña y la Comunidad Valenciana.

El Reino de Aragón, junto con el Condado de Barcelona, el Reino de Valencia, el Reino de Mallorca y otros territorios de Francia, Italia y Grecia conformaron durante siglos la histórica Corona de Aragón. Desde 1978 es una comunidad autónoma española, compuesta por las provincias de Huesca, Teruel y Zaragoza, y que se articula en 32 comarcas y una delimitación comarcal. Su capital es la ciudad de Zaragoza.

Aragón cuenta con 1.349.467 habitantes (INE 2013), lo que la sitúa en el puesto undécimo de las comunidades españolas en términos de población, a pesar de ser la cuarta por extensión con 47.719 km². Esta diferencia se debe a que es también una de las cuatro comunidades con menor densidad de población. Cabe destacar que la mitad de la población aragonesa (exactamente el 50,12%) se concentra en la ciudad de Zaragoza.

La Comunidad cuenta con dos cadenas montañosas. El Pirineo concentra en la provincia de Huesca las mayores altitudes, con el Pico Aneto como techo de Aragón y del Pirineo. El Aneto cuenta con una altitud de 3404 metros sobre el nivel del mar. El Sistema Ibérico limita con la meseta central de España. Su pico más alto es

el Moncayo, con 2313 metros sobre el nivel del mar, y se ubica entre la provincia de Zaragoza y la de Soria.

Aragón, ofrece una tierra y un paisaje excepcional que sorprende al viajero por sus extremados e impresionantes contrastes. Cuenta con numerosos espacios naturales protegidos y es el último refugio de animales en extinción, como el *quebrantahuesos* y el *bucardo*. Uno de los rasgos más característicos del medio físico en el norte aragonés es el agua, que forma multitud de lagos glaciares o ibones, que surgiendo en sorprendentes cascadas, talla en las rocas de alta montaña impresionantes hoces, gargantas y cañones.

El contraste lo ofrece la árida depresión del Ebro que ofrece el medio natural a especies adaptadas a la estepa, como la *avutarda*. A oriente se encuentra el *Moncayo*, la sierra más elevada del Sistema Ibérico, También encontramos la *Laguna de Gallocanta*, un paraíso para las aves acuáticas.

La comunidad autónoma actual se identifica con el antiguo reino de Aragón, forjado en tiempos medievales. Recorrer sus tres provincias, sus ciudades y pueblos monumentales, nos invita a conocer la historia y origen del país que hoy es España y a contemplar los vestigios de las civilizaciones que en la Península Ibérica se asentaron.

Hacer un recorrido por sus paisajes y visitar sus estaciones de montaña nos permitirá ejercitar deportes de invierno, o conocer de primera mano la fauna y flora que permanece aún virgen en estos parajes. Conocer sus fiestas tradicionales, su folclore vivaz, y su artesanía es otro de los atractivos que proporciona esta extraordinaria comunidad.

Su gastronomía está prestigiada por la bondad de sus materias primas y la autenticidad de su cocina tradicional, con platos muy variados a base de carnes y verduras, sin olvidar sus postres y ricos vinos.

Aragón es en definitiva una de las regiones de España, aún por descubrir para el turista, y precisamente por ello donde uno se encontrará fascinantes sorpresas.



Imagen 2: Mapa de Aragón

3. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS:

3.1 La Rioja

Al no existir apenas bibliografía acerca del juego tradicional riojano, sólo encontré un libro en las bibliotecas de La Rioja, (Ibáñez, E., Lerena, G., Montiel, J.M y otros.(2010).*Juegos tradicionales de Arnedo*). Por eso, tuve que elaborar mi propia clasificación, decidí visitar cada una de las tres regiones de La Rioja (Rioja alta, media y baja). Opté por ir a los hogares del jubilado de Haro (Hogar de la tercera edad de Haro), de Cenicero (Casino la Fraternal), Logroño (Residencia de personas mayores de Lardero) y al de Arnedo (Hogar de la tercera edad de Arnedo). Los mayores me transmitían la información oralmente, iban respondiendo a las preguntas que yo les hacía, y las iba apuntando en un cuaderno para después pasarlas a limpio (Anexo 1). En cada pueblo pregunté a 4 ó 5 anciano/as que tenían entre 65 y 87 años.

Una vez recopilada toda esa información, la ordené según mi criterio aunque respetuoso con la información que me habían suministrado.

Este fue el resultado elaborado:

1) De Azar y suerte:

Es difícil encontrar juegos en los que el resultado final dependa sólo del azar o de la suerte, por eso en este tipo de juegos también influía la agilidad, destreza y habilidad que poseían los jugadores. El ingenio también era necesario para resolver ciertas situaciones, si se quería ganar el juego. Lo que se apostaba eran objetos del mismo juegos (cromos, canicas...) o eran establecidos con anterioridad por los jugadores.

- *Cantos Bonitos:*

Material y elementos necesarios: Trozos de vajilla ornamentada.

Participantes: Grupo, principalmente chicas.

Desarrollo: Cada jugador lanza un “canto bonito” hacia una pared o hacia una línea para establecer el orden de juego. Comienza la que se ha acercado más a la línea. La jugadora que se acerque más, lanza los “cantos bonitos” de todas las

participantes contra la pared y gana todos los que caen por la zona decorada. La segunda jugadora hace lo mismo con los cantos restantes y así el resto de jugadoras hasta que no queden cantos.

- *Clo*

Material y elementos necesarios: Huesos de “albérrchigo”, melocotón y otros frutos.

Jugadores: En pareja o en grupos.

Desarrollo: Cada uno de los jugadores, según el orden establecido, tira el hueso de “albaricoque” o melocotón lo más cercado del “clo” (agujero en la tierra).

El juego consiste en meter el mayor número de huesos posibles en el clo. Gana el que más ha logrado introducir, que se los queda cómo recompensa. Este juego es el antecedente de las canicas.

- *Las Chapas*

Material y elementos necesarios: Las chapas, tapones de botella de bebidas refrescantes. Cromos con la imagen de un ciclista y un cristal redondeado. Estos elementos no son imprescindibles.

Las chapas se decoraban colocando una imagen en el hueco, se cubría con un cristalito de forma redondeada del mismo tamaño. Para sujetar los cristales se utilizaba cera fundida o masilla. Este tipo de material hacía que las chapas, tuvieran más estabilidad en los lanzamientos y valor en los intercambios.

Jugadores: Sin límite de jugadores.

Desarrollo: El campo de juego puede ser de cemento, asfalto o tierra.

Se realiza sobre el suelo un circuito de carrera por el que se deslizará la chapa; cuando es sobre cemento o asfalto se dibuja con una tiza la “carretera”, haciendo curvas y rectas. El circuito sobre tierra, se hace con las manos, poniendo las dos palmas enfrentadas sobre el suelo se desplazará la tierra a los costados formando montículos que serán los bordes de la pista. Para dificultar el juego en el trayecto se colocan curvas, montículos de arena u otros obstáculos.

El juego se inicia colocando la chapa en la salida golpeándola con el dedo índice o corazón que toma impulso apoyándose sobre el pulgar para salir despedido y golpear la chapa. El ganador será el que logre llegar antes a la meta. El jugador que durante la partida se salga del trayecto, inicia el recorrido de nuevo en la salida. Existe otra variante en la que el jugador, sale de donde ha tirado la última vez. Las normas se pactan antes de iniciar el juego.

Otras modalidades de juego: Acercar lo más posible la chapa a una raya pintada en el suelo, gana el que queda más cerca de la línea pintada.

- *Montis*

Material y elementos necesarios: Cromos.

Participantes: Varios jugadores.

Desarrollo: Juego de puntería. Se elige una pared, marcando en ella una raya a la altura convenida por los participantes.

Después de echar a suertes el orden de los participantes, el primero en tirar pone el cromo sobre la línea de salida marcada en la pared, dejándola caer hasta el suelo, los siguientes jugadores realizan la misma operación que el primero. Si alguno de los cromos al caer queda sobre los que están, se dice “monta” y se queda con el cromo; si no, corre el turno al siguiente jugador. El juego continúa hasta que no queda ningún cromo sobre el suelo. En este juego cuando se echa a suertes, el que gana se queda el último para tirar, porque cuantos más cromos hay en el suelo más fácil resulta el “monte”.

Existen variantes, cuando no se tiene una pared, se pueden realizar los lanzamientos desde alturas acordadas de antemano cómo la cintura, los hombros, etc. Desarrollándose el juego de la forma descrita anteriormente.

- *Las Tabas:* La “taba” procede de los “jarretes” del cordero, es uno de los huesos del tarso, el astrágalo, articulado con la tibia y el peroné (Adell,J.A.2014) Conseguir una taba era, para las niñas, un pequeño tesoro, que se disputaba con los hermanos cuando en la familia había cordero para comer.

Una vez conseguida la taba se limpiaba, se secaba y se teñía con “anilinas” de diferentes colores.

Las partes de la taba reciben el nombre de hoyo, pata, carne y culo.

El hoyo es el lado que presenta la hendidura más profunda. La parte contraria es la pata. La carne es el lateral que tiene forma de S, y la parte opuesta se llama culo.

Material y elementos necesarios: “Las tabas”

Participantes: Grupo

Desarrollo: Consiste en lanzar una taba cada participante a la pared, desde un lugar determinado, bien por el bordillo de la acera o por una línea marcada en el suelo. El jugador/jugadora que más acercaba la taba a la pared era la primera que recogía todas, las bailaba con las dos manos y las lanzaba al suelo, ganando todas las tabas que salían “hoyos”, con el resto la segunda jugadora hacía lo mismo hasta que no quedaba ninguna taba en el juego, y se iniciaba de nuevo siguiendo el mismo procedimiento.

2) Habilidad, creatividad e imaginación: La creatividad se une a la fantasía y a la imaginación. Las características de estos juegos permiten apreciar las características individuales y colectivas de los participantes. Se requiere en primer lugar destreza, imaginación para construir el objeto con el que se va a jugar y en segundo lugar el objeto muestra el coraje, la improvisación, el liderazgo de grupo y las estrategias de los jugadores cuando juegan.

- ***Las Canicas:*** Ya usadas por los romanos, son unos objetos esféricos o bolas elaborados con: barro, alabastro, vidrio, acero, estos son los materiales más frecuentes y se encontraban de diferentes tamaños, desde un centímetro de diámetro hasta 3 o 4 a los que se les denominaba “bolones”.

Material y elementos necesarios: Canicas y hoyo realizado en el suelo.

Participantes: En grupo o en pareja.

Desarrollo: El campo de juego solía ser de tierra, para poder realizar el “gua”, hoyo de pequeñas dimensiones excavado en la tierra.

El punto central del juego era el “gua”. A una distancia acordada del hoyo se marcaba una raya desde la cual se tiraban las canicas, para saber quién iniciaba el juego, la distancia más cercana de la bola al “gua” marcaba el orden de los jugadores durante el juego. El jugador que se acercaba más al hoyo iniciaba la partida.

El juego consiste en lanzar la canica con el dedo índice con fuerza suficiente para que golpee la canica del contrario. Al primer toque se le llamaba “chiva”, al segundo toque “pie”, al tercer golpe “tute” y al cuarto “gua”. Terminando los golpes sin fallos, el jugador se quedaba con la canica del contrincante.

También existía un golpe que se llamaba “retute” se efectuaba después del “tute” en caso que el jugador estimara oportuno golpear la canica del contrario para quedar más cerca del “gua”; era un golpe de acercamiento para asegurar en el último toque la entrada de la canica al hoyo. El jugador participante no podía fallar el golpeo de la canica contraria en ninguno de los cuatro toques enumerados anteriormente, si esto ocurría se pasaba el turno al segundo jugador que más se hubiera acercado al “gua” en la tirada de salida.

- *Aro de alambre*

Material y elementos necesarios: Se utilizaban, aros de cubas o “calderos” de cinc, ruedas de bicicleta sin radio ni goma. El guinche o guía se hacía con un alambre grueso, en uno de los extremos se hacía una “torcedura” en forma cuadrado incompleto por donde se introducía el aro para poder empujarlo y dirigirlo.

Participantes: Juego individual.

Desarrollo: Consiste en mantener el aro rodando el máximo tiempo posible por lugares de cierta dificultad para demostrar la habilidad de los jugadores en la carrera. Cuando el aro tomaba más velocidad de la deseada se introducía el “guinche” por el interior del aro y frenaba con la parte recta del alambre por rozamiento.

- *Barcas de juncos*

Material y elementos necesarios: Juncos verdes y cuerda.

Participantes: Grupo.

Desarrollo: Con unos juncos del río, se podían hacer barcas muy originales. Se cortaban tres juncos del tamaño que se desea hacer la barca, se ataban sus extremos con cuerda fina. Unos juncos de tamaño más pequeño se doblan por la mitad y otros más pequeños se dejaban rectos. Se iniciaba la construcción de la barca con un trozo de junco recto colocado entre los tres atados, se continúa con los doblados hasta finalizar la barca. Los trozos rectos servían de estabilizadores para evitar el vuelco de la barca. El lugar de juego eran las orillas del río Cidacos, el Ebro y las acequias de regadío.

- *Diábolo*

Material y elementos necesarios: Diábolo, cuerda y dos bastones.

Participantes: Individual o en grupo.

Desarrollo: El juego consiste en hacer girar el diábolo, dos conos unidos por el vértice, sobre sí mismo impulsándolo con una cuerda amarrada a los bastones.

Se iniciaba el juego colocando la cuerda en el suelo, sobre ella se ponía el diábolo al que se le hace rodar, cuando está en movimiento se da un tirón suave de la cuerda hacia arriba para elevar el diábolo. Con movimientos sincronizados y rápidos de los brazos arriba y abajo se logra mantener el diábolo en el aire deslizándose sobre la cuerda. Para lanzar el diábolo se tensa la cuerda abriendo los brazos en cruz, saliendo despedido hacia lo alto intentando que caiga sobre la cuerda sin parar de girar, ni caer al suelo.

Es un juego malabar que requiere precisión y habilidad por parte del jugador. Los más expertos realizaban con el diábolo figuras en el aire sin que dejara de girar bien sobre la cuerda o los palos.

- *Zancos*

Material y elementos necesarios: Dos botes de conserva vacíos, dos cuerdas largas y resistentes.

Participantes: Se puede realizar en solitario o en grupo.

Desarrollo: Se realizan unos agujeros en los laterales de los botes, por cada uno de ellos se pasa una cuerda haciendo un nudo de mayor tamaño que el agujero para que no se pase la cuerda.

Los jugadores se suben a los dos botes, amarrando cada cuerda con una mano, procurando no caerse de los botes.

En grupo se solían hacer carreras, siendo ganador el que primero llegara a la meta, el que caía de los zancos quedaba eliminado.

Cruzar charcos, acequias, el río, lugares embarrados, eran actividades frecuentes en el juego de los zancos.

3) Juegos con pelota: La pelota de tamaño y materiales diferentes, es un elemento imprescindible en numerosos juegos, siendo utilizado por niños de todas las edades. Los juegos con pelota se practican de forma individual o en grupo, en cualquier lugar, tanto en espacios abiertos como dentro de las casas y patios.

- *A la aceituna*

Material: Una pelota, pared.

Participantes: Individual, en grupo.

Desarrollo: El juego consiste en lanzar una pelota contra la pared y al mismo tiempo realizar los gestos de la canción que se va cantando. Las acciones que se van realizando, se van complicando.

Cada vez que se supera el canto con una acción concreta, se vuelve a repetir de nuevo, para aumentar el grado de dificultad. Así, un posible orden a seguir sería:

- Lanzar y recoger normal con las dos manos.
- Con una sola mano.
- Con una mano y un ojo cerrado.

- Con una mano y ambos ojos cerrados.
- Una mano, los ojos cerrados y a pata coja.

Si, mientras se canta la canción, la pelota se cae, se pierde y el turno pasa a otro jugador. Gana el que consigue acabar la canción con la acción más difícil.

Lugares de juego: en la calle, plaza de toros o patios de colegio.

- *Caballito*

Material y elementos necesarios: Pelota.

Jugadores: Grupo de niñas.

Desarrollo: Juego practicado preferentemente por niñas. Se colocaban en fila, la primera lanzaba la pelota a una pared y en la caída y con las piernas abiertas da un salto para que la pelota pase por debajo. La siguiente jugadora la coge y continua el juego de la misma forma.

Se penaliza cuando no consigue dar el salto antes de que bote la pelota en el suelo o cuando toca la ropa e impide que la siguiente jugadora pueda recogerla con las manos. También se puede practicar este juego en parejas, saltando de forma coordinada ambas a la vez.

- *La pelota salta y bota*

Material y elementos necesarios: Pelota.

Jugadores: Principalmente niños, individual o en grupo.

Desarrollo: Juego muy sencillo que consiste en botar la pelota sin perder el ritmo mientras se va entonando una canción o retahíla. La más conocida es:

“Bota, bota, la pelota, de una mano, pasa a otra, cambiando en este caso de mano según va botando. Bota, bota, la pelota, de una pierna, pasa a otra. Pasando alternativamente por debajo de una pierna a otra”.

- *Pies quietos*

Material y elementos necesarios: Pelota o balón pequeño.

Jugadores: Indeterminado.

Desarrollo: En un espacio amplio, abierto o cerrado, se elige a un jugador para que “se la quede”, el resto se colocan a su alrededor, tocándolo. El primero lanza la pelota al aire diciendo “Una, dos, tres, ¡Pies quietos!” , mientras el resto de los jugadores se alejan de él todo lo posible porque al oír “Pies quietos” tiene que pararse.

El que tiene la pelota debe de lanzarla contra cualquiera de sus compañeros y darle con ella, si lo alcanza, ocupa su lugar y si no consigue a tocarlo se la vuelve a quedar.

El juego termina cuando todos los jugadores han sido eliminados.

Otra modalidad es el “cementerio”, en ella se puede tocar con la pelota tres veces a un jugador, en la primera el *tocado*, queda *enfermo*, en la segunda *grave* y en la tercera *muerto*, quedando el jugador eliminado.

4) Juegos de Saltos: En este tipo de juegos, se forman dos equipos, llamados "caballos" y "saltadores". Primero, dos jugadores, echan a suertes qué equipo hace de caballos y cuál de saltadores, además de elegir los componentes el equipo. Un jugador, apoyándose en la pared, sujeta el cuerpo doblado por la cintura del primer "caballo" y el resto del equipo, va formando una cadena, colocando la cabeza entre las piernas del anterior. El equipo saltador, colocado en fila, salta encima de ellos.

- *La corredera*

Material: El propio cuerpo de los jugadores. Espacios abiertos.

Jugadores: mínimo dos. Preferentemente grupo grande.

Desarrollo: Consiste en ir saltando el uno sobre el otro hasta haber recorrido una distancia determinada. Un participante se agacha doblándose por la cintura, el siguiente lo salta y se agacha, colocándose igual que el anterior con un espacio de por medio. Cuando todos los participantes se han agachado y saltado, el que inició el juego salta al resto y así sucesivamente.

- *María subo*

Material: Los propios jugadores.

Participantes: Grupo de niños.

Desarrollo: Una vez colocados los "caballos" contra la pared, comienza el primer jugador a saltar cantando: ¿MARÍA, SUBO?, esperando la respuesta: ¡SUBE!, acercándose con un salto todo lo posible a la pared para dejar el máximo espacio a los saltadores restantes. Cuando alguno hace un salto más corto, el "caballo" dice ¡COTO! para que el jinete no pueda desplazarse hacia delante, quedando de esta manera menos espacio para los siguientes jugadores. El juego termina, cuando montan todos los saltadores, uno de los "caballos" falla o alguno de los jinetes cae al suelo.

- *Cero*

Material: No es necesario.

Participantes: Indeterminado.

Desarrollo: Comienza "quedándose" uno de los participantes por medio de sorteo, que será el que haga de "burro". Se marca una línea en el suelo, a un lado pegado a la raya, se pone el que "se la queda" agachado, al otro lado los jugadores por orden según el sorteo. Todos los jugadores saltan por encima de él, si no falla ninguno se alejará un paso de la raya y se inicia el turno hasta que uno de ellos falla, por pisar la raya o no lograr saltar sobre el que se la queda. Pierde el que no logra hacerlo, y pasa a quedársela, reiniciándose el juego.

- *A la una, la mula*

Desarrollo: Un solo jugador hace de "caballo", colocándose en el sitio marcado por una línea, los demás uno a uno saltan por encima de él cantando una retahíla y haciendo gestos alusivos a la misma. Pierde el saltador que se equivoca en la retahíla, en los gestos o realiza mal salto. Si se completa el juego, el "caballo" se coloca un paso delante de la línea marcada, dificultando el salto en cada turno.

5) Juegos de Semana Santa: Se utilizaban "juguetes" que producían extraños ruidos, para imitar el dolor y el carácter fúnebre de esas fechas.

- *Carraclín/Zumbador*

Material y elementos necesarios: Media cáscara de nuez vaciada, un garbanzo, un trozo de piel fina, cuerda, un trozo de madera.

Construcción del material: “Una vez se ha vaciado y limpiado el interior de la cáscara de nuez, se introduce en ella el garbanzo, con la piel se hace una especie de bolsa que la

recubra y se ata con la cuerda y se deja largo uno de los extremos de la cuerda para poderla amarrar al trozo de madera que nos servirá de mango” (Lerena,G. 2010)

Desarrollo: Sobre nuestra cabeza hacemos girar violentamente el carracón, produciendo ruido amenazador, semejante a un trueno o el mugido de un animal imaginario.

- *Carrasca de nuez*

Material y elementos necesarios: Media cáscara de nuez, tablilla de madera de 8 cm de largo, 1 cm de ancho y no muy gruesa. Cuerda fina y resistente.

Construcción y funcionamiento: “Se abre por la mitad una nuez, se vacía y se limpia el interior lo mejor posible. Tomamos una de las dos mitades y hacemos un corte vertical, cortamos por la parte más puntiaguda de la cáscara, a un centímetro aproximadamente. A unos milímetros del borde superior cortado, realizamos unos orificios con una barrena fina en ambos lados, por donde introduciremos una cuerda y la ataremos.

La tablilla de madera la introduciremos por entre las cuerdas, haciéndola girar hasta lograr que se quede fija y tensada como si fuera un muelle. El funcionamiento consiste en golpear suavemente la tablilla por la parte que sobresale de la cáscara. El extremo apuesto golpea el borde de la nuez, produciendo un sonido suave repiqueteo”. (Lerena,G. 2010)

- *Pelota con goma*

Material y elementos necesarios: Pelota de cuerpo fino de unos 8 cm de diámetro, rellena de serrín y una goma elástica larga.

Participantes: individual o en grupo.

Desarrollo: La goma debe quedar amarrada a la pelota. Para ello se realizan dos agujeros en el cuerpo de la pelota. Un extremo de la goma se introduce por uno de ellos y se saca por el otro, atándola con varios nudos. En el otro extremo de la goma, se hace una “lazada” por la que se introduce el dedo. El juego consiste en botar la pelota, lanzarla contra las paredes o contra los compañeros, principalmente del sexo contrario. Otras veces se hace girar la goma por encima de la propia cabeza, describiendo círculos amplios emitiendo sonidos más o menos fuertes, dependiendo de la habilidad del jugador.

- *Tableta*

Material y elementos necesarios: Tres tablas planas, poco gruesas y de caras lisas y paralelas. Cuerda o bisagra de pequeño tamaño.

Elaboración y funcionamiento: Es un aparato que servía para hacer ruido y lo utilizaban los monaguillos en las celebraciones de Semana Santa en sustitución de las campanillas. Las formas y medidas a gusto del constructor. “Las tabletas están formadas por tres tablas rectangulares, dos de ellas tendrán la misma longitud, uno de los lados cortos terminará en bisel; la tercera será más larga y terminada en un asidero o mango, tomando forma de pala cuadrada; a unos centímetros del mango, tomando forma de pala cuadrada; a unos centímetro del mango se realizan dos taladros que atraviesen la madera; practicaremos dos taladros igualmente del mismo tamaño y a igual distancia, para poder insertar la cuerda por ellos, dejándolos unidos por medio de una lazada o nudo.

El funcionamiento consiste en hacer entrechocar las tablillas entre sí, a una sola mano o tomándola con una mano y hacerla chocar con la otra, lográndose toques y ritmos sencillos.” (Lerena,G. 2010)

6) Juegos de Soga: Practicados exclusivamente por niñas. Se necesita una cuerda de esparto (soga) de diferentes medidas, según las clases de juegos. Estos juegos tienen como finalidad no pisar la soga ni perder el ritmo de las dos personas que "dan". Éstas la sujetan por los extremos moviéndola de diferentes maneras.

7) Juegos Colectivos de cuerda:

- *Las alturas:* Subiendo cada vez la cuerda hasta que no la pueda saltar.
- *Rozando el suelo:* Dar de un lado hacia otro suavemente casi rozando el suelo
- *El tirón:* Consiste en dar muy rápido y saltar al mismo tiempo. Cuando la canción lo requiere se da un tirón a la cuerda.

8) Juegos individuales de cuerda: La soga es más corta y más ligera. Terminada en unos mangos de madera con "sonajas" que al girar producen sonidos.

- *A ver mamá:* La que salta intenta aguantar toda la canción, cuando falla entra la siguiente.

Canción: *A ver mamá, de cuantos añitos, me quieres casar, de 1; de 2; de 3...*

- *Al pasar la barca:* Se da un suave balanceo a la soga a ras de suelo. Cada niña salta hasta que termina la canción o "hace mala".

Al pasar la barca, me dijo el barquero, las niñas bonitas no pagan dinero, yo no soy bonita, ni lo quiero ser ¡Arriba la barca! Una, dos y tres.

9) Juegos de mayores:

Juegos de Equilibrio y fuerza: juegos de gran esfuerzo físico y se debe practicar después de realizar calentamiento muscular. También cuenta la resistencia o el saber controlar al oponente.

- *El pulso*

Este juego coloca a los dos oponentes sentados, cara a cara y sujetos entre sí por la mano, con el codo apoyado en la mesa. Cada uno de ellos, pero empezando al mismo tiempo, empujará fuertemente la mano del adversario hasta que alguno dé su brazo a torcer tocando con el dorso de la mano en la mesa. Para echar un pulso algunos prefieren colocar la mano que les queda libre en la espalda.

- *Tiro al palo:*

Es un juego de fuerza y oposición entre jugadores. Estos se deben sentar en el suelo uno frente a otro con las piernas completamente estiradas y juntas, con las plantas de los pies pegadas a los del otro y agarrando ambos jugadores un palo en posición horizontal, del que tiran hasta que uno de ellos obliga a levantarse al otro. Una persona ejercerá de juez para que las normal pactadas antes de empezar el juego, sean cumplidas.

- *La rana*

Este juego consiste en introducir desde cierta distancia una chapa o moneda por la boca de una rana de metal colocada sobre una mesilla o por otras ranuras convenientemente dispuestas.

Material y elementos necesarios: Una rana de metal con la boca abierta, colocada sobre una mesa con unas ranuras colocadas de forma determinada. Unas monedas o discos adecuados para el lanzamiento de un diámetro menos que las ranas de la mesa y boca de la rana.

Desarrollo: individual o por equipos. La partida se disputa a un número determinado de puntos, gana el que antes llega a ellos. Debajo de la rana y de las ranuras se colocarán unos cajoncillos con una puntuación. La mayor puntuación se encuentra debajo de la rana, la chapa debe entrar por el orificio de la boca. La mesa tiene unas protecciones de

madera a los costados para que las chapas caigan fuera de la mesa. El turno de las tiradas se establece antes de comenzar la partida con un solo tiro, el que más puntuación logra, iniciará la partida.

- *La morra*

Juego entre dos personas que a un mismo tiempo dicen cada una un número que no pase de diez e indican otro con los dedos de una mano, y gana el que acierta el número que coincide con el que resulta de la suma de los indicados por los dedos de ambos. El puño cerrado vale por cero.

- *Las chapas*

Se trata de un juego al azar. El juego consiste en lanzar al aire, a más altura que la cabeza, dos monedas y cuando caigan al suelo habrán de coincidir las dos en posición de "cara" o de "cruz". Cuando cae una de cara y otra de cruz, la tirada es nula y hay que volver a lanzarlas. Previamente los apostantes han optado por caras o cruces para hacer sus apuestas y ganará aquel que acierte la posición de las monedas. Las monedas lanzadas al alto, caen sobre una plataforma o mesa baja con paredes de material transparente, con ánimo de que no se dispersen. El que tira o lanza las chapas es "la blanca" y juega siempre a "caras" o "buena", los otros apostantes cuyo dinero ha cubierto la banca jugarán a "cruces" o "malas", cuando pierde la banca y paga a sus contrarios, ésta puede pasar a manos de otro jugador. La banca cubre las apuestas hasta una cantidad que él mismo determinará, el resto de los jugadores, pueden apostar libremente entre ellos mismos, unos a "caras" y otros a "cruces".

- *Alpargata:*

Material y elementos necesarios: una alpargata, zapatilla o zapato.

Participantes: Grupo.

Desarrollo: Los niños se sientan en el suelo formando un corro y cierran los ojos. Previamente sortean “al que se la queda” que se encarga de colocar la zapatilla detrás de uno de ellos, mientras el grupo canta una canción de corro. Cuando acaba la canción cada niño busca la zapatilla detrás de él sin moverse. El que la encuentra se levanta rápidamente y persigue al primer jugador intentando cogerlo antes de que se siente en el sitio vacío. Se reinicia el juego siguiendo el mismo procedimiento descrito hasta que todo el grupo participa en el juego.

Canción:

Tris tras zapatilla por detrás, ni la ves ni la verás. Mirad para arriba que caen judías. Mirad para abajo que caen garbanzos. A dormir, a dormir. Que vienen los reyes Magos.

- Pasi Misí

Material: No es necesario.

Jugadores: Grupo mixto sin límites.

Desarrollo: Dos de los jugadores (capitanes) se ponen de acuerdo en elegir dos apodos pudiendo ser nombres de colores, frutas, países (azul, blanco, naranja...limón, plátano...España, Francia...) y se colocan uno frente a otro con las manos enlazadas y los brazos extendidos formando un puente. El resto de los jugadores en fila, van pasando por debajo del puente entonando la canción:

Pasi misí, pasí misá, por la puerta de Alcalá, el de adelante corre mucho, el de atrás se quedará.

El jugador que pasa en el momento en que se dice la última palabra de la canción, queda atrapado en el puente. Los capitanes le preguntan al oído por uno de los apodos,

colocándose según lo elegido detrás de un capitán y otro agarrándose por la cintura a él. El juego se repite hasta quedar todo el grupo repartido detrás de los capitanes. Los dos equipos miden sus fuerzas estirándose y el que se suelte, caiga o sea arrastrado por el contrario, pierde el juego.

10. Juegos Infantiles

- *Espada*

Material y elementos necesarios: Un palo de madera que podía ser el de una escoba, tablas, restos de cajas o cajones de madera. Se trabajaba con limas, navajas o piedras para darle forma de espada, haciendo la punta en uno de los extremos y en otro la empuñadura.

Para hacer la empuñadura se realiza una hendidura en el palo más corto, introduciendo en ella el trozo más largo y formar una cruz, la cual hace de tope y protección de la mano.

Participantes: Grupo.

Desarrollo: Juego de lucha, consiste en golpear espada contra espada, intentando no ser tocado por el contrario, sin más pretensiones que el simple entretenimiento, emulando las peleas de los héroes de cuentos de la época.

- *Yoyó*

Material y elementos necesarios: Dos botones grandes, hilo y cordón.

Participantes. Grupo o individual.

Desarrollo y funcionamiento: Juntamos los botones cosiéndolos con el hilo, intentando que quede sólido y consistente. A esta unión se le ata el cordón por un extremo y en la parte opuesta se hace una lazada para meter el dedo, corazón.

El cordón debe quedar todo enroscado hasta llegar a la lazada.

El juego consiste en lanzar el yoyó hacia abajo y su propio impulso le hace subir y volverse a enroscar, haciendo un movimiento alternativo de bajar-extender la cuerda, subir-enrollar la cuerda.

- *Cuatro esquinas*

Campo de juego: La intersección de dos calles que forman cuatro esquinas. Lugares abiertos donde columnas u otros elementos hagan el papel de esquinas.

Participantes: Grupos de cinco chicas o chicos.

Desarrollo: En cada esquina se pone un jugador. El quinto está en el centro y es él “quien se la queda”. Este jugador intentará ocupar la esquina que quede libre cuando los demás se intercambien de lugar a la voz de “YA”.

Pierde el que no ha logrado ocupar una esquina y se queda en el centro.

- *Dumbo*

Material y elementos necesarios: Juego de pillar en el que no se precisa ningún material.

Participantes: Grupos de niños y niñas

Desarrollo: Se comienza el juego haciendo un sorteo para saber qué jugador lo inicia. El lugar de juego se limita de antemano pudiendo desarrollarlo en la calle, patio o en un espacio cerrado amplio, en el que haya obstáculos como escaleras, poyos, bancos, ventanas, etc.

En primer lugar se determina un punto (pared, esquina...) que hace de “casa”.

El juego consiste en tocar a alguno de los jugadores por el “que se la queda” que tiene que llevar las manos unidas. Este puede cambiar de posición las manos (altas, medias, bajas) siempre que toque la casa diciendo “DUMBO” para que el resto de los jugadores adviertan el cambio de postura. Para librarse los participantes, si lleva las manos bajas,

se suben a los obstáculos, si lleva las manos altas se tumban en el suelo, de una forma u otra el juego consiste en no dejarse tocar por “el que se la queda”.

- *Gallinita ciega*

Material y elementos necesarios: Un pañuelo, bufanda, etc.

Participantes: Grupo generalmente de niñas.

Desarrollo: La jugadora que será la “gallinita ciega” se echa a suertes de la forma acostumbrada.

Se venda los ojos a quien corresponda ser la gallinita ciega, con un pañuelo o bufanda anudada detrás de la cabeza de manera que no pueda ver nada.

El resto de jugadoras se coloca en corro alrededor de ella. Se le pregunta: ¿QUE SE TE HA PERDIDO?

La Gallinita responde: UNA AGUJA Y UN DEDAL.

El Grupo contesta: DA TRES VUELTITAS Y LO ENCONTRARÁS, al tiempo que se le ayuda a dar las tres vueltas sobre sí misma.

“La gallina” empieza a buscar a tientas alguna jugadora. Cuando pilla a una, intenta reconocerla palpándola.

Si acierta ésta pasa a ser “gallina ciega” y el juego continúa.

- *Marro*

Material: No es necesario.

Jugadores: Ilimitado, niños y niñas.

Desarrollo: El juego consiste en perseguir a un enemigo y tocarlo.

Al hacerlo, el preso se entregaba y se le conducía a la casa contraria.

El “marro” era un lugar fijo (pared, árbol...).

Los jugadores se dividen en dos grandes grupos escogiendo, previamente a un jugador que hace de árbitro para supervisar el juego y evitar trampas.

Cada equipo se asigna una “casa” (marro), en la que los jugadores no podían ser apresados por los contrarios. El jugador que se la queda va formando una cadena. El primero de ellos debe apoyar sus manos en el marro.

Cuando un compañero de su equipo tocaba a primero de la cadena, eran liberados y volvían con su grupo.

Como no era fácil apresar a todos los contrarios se daba como ganador al equipo que más prisioneros conseguía.

3.2 Aragón:

Los Juegos tradicionales aragoneses están contextualizados dentro de la cultura mediterránea, pero respetando ciertos rasgos característicos de diversas influencias culturales recibidas a través de los siglos (Adell, J.A.)

Evolución del juego tradicional en Aragón:

Inicialmente, en el Medievo, se creía que muchas manifestaciones tradicionales procedían de hechos históricos importantes, que no se sabía si eran historia o leyenda.

Más tarde, en la Edad Moderna se organizaban festejos para celebrar acontecimientos importantes, tales como la visita de los reyes. Carreras pedestres y a caballo, siendo los vencedores premiados con una pieza de tafetán (tela de seda muy tupida), un sombrero y una espada. Las ordenaciones del reglamento de la villa de Alquézar de 1640, aluden al juego de bolos, así como a la pelota.

Ya en la Edad Contemporánea, se asientan los juegos tradicionales y dado que no se conocen todavía los deportes actuales, permite que sea la edad de oro, hasta la Guerra Civil.

La prensa de la época recoge todos estos aspectos y dentro de un marco festivo en el que se desarrollan estos juegos. A finales del siglo XIX fue la época de máximo apogeo de los andarines aragoneses. También existieron varios conflictos entre los deportes reglamentados y los deportes y juegos tradicionales. La pelota tuvo un gran auge en los años de la II República y hubo numerosas confrontaciones entre los pueblos

En la evolución histórica del juego tradicional podemos observar que cada vez va perdiendo practicantes, debido al incremento y expansión del deporte (Adell, J.A., García.C., 1999) y en Aragón ocurre a finales del siglo XIX y a lo largo del siglo XX.

Durante la Guerra Civil se pierde casi toda actividad, aunque en algunos sitios se siguen programando lanzamientos, carreras, etc.

Por último, a partir de la década de los 70 se lleva a cabo la aprobación del estatuto de autonomía aragonesista, lo que implica que se destaquen como muestra de lo

aragonés algunos juegos tradicionales, además también aparecen publicaciones y surge como novedad la práctica de éstos en las escuelas.

A continuación, presento una clasificación de juegos aragoneses, realizada por José Antonio Adell Castán en 1987, maestro, licenciado en Historia Contemporánea y Doctor en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, actualmente impartiendo las asignaturas de Teoría e historia de la actividad física y del deporte y la de Juegos tradicionales en la Universidad de Zaragoza, en el campus de Huesca.

He elegido esta clasificación, porque es la que de forma más general toca la mayoría de los juegos tradicionales aragoneses.

La clasificación es la siguiente:

1. JUEGOS DE FUERZA

- a) Lanzamiento de barra
- b) Lanzamiento de bola
- c) Levantamiento de sacas
- d) Tiro de sogas
- e) Pulsaos

2. PRUEBAS PEDESTRES

- a) Carrera de pollos
- b) Carrera de entalegados
- c) Carrera de cántaros

3. JUEGOS DE FUERZA Y DESTREZA

- a) Lanzamiento de jada
- b) Juego de la pica
- c) Volteo de bandera

4. JUEGOS CON ANIMALES

- a) Carreras de caballos
- b) Carreras de burros
- c) Juego de la bola de grasa
- d) Juegos grotescos

5. JUEGOS DE PELOTA

6. JUEGOS DE AGILIDAD Y DESTREZA

- a) Salto de palo
- b) Salto a pies juntos
- c) Piculinadas y juegos de pastores

7. JUEGOS DE MAZO Y BOLA

- a) La borruna o picota
- b) La tala o cota

8. JUEGOS DE PUNTERÍA

- a) Los bolos de seis: birlos, palistrocs, bolinches, etc. Los bolos de nueve: birllas, quilles, jaqueses, de Used, de Monreal del Campo, de Plenas, etc.
- b) Juegos de puntería: rana, hoyetes, herradura, etc.
- c) La tanga y el tejo
- d) Lanzamientos de aproximación a una raya

9. JUEGOS DE AGILIDAD MENTAL.

La morra

10. JUEGOS INFANTILES

- a) Juegos con animales y vegetales
- b) Juegos con elementos naturales
- c) Juegos de correr y saltar
- d) Juegos de tocar y pillar
- e) Juegos de esconderse
- f) Juegos de fuerza
- g) Juegos propios de niñas
- h) Juegos de pelota
- i) Juegos con materiales diversos

Una vez observada dicha clasificación, se puede decir que no todos los lugares o zonas eran adecuados para practicar dichos juegos, ya que había espacios que estaban establecidos para muchos de ellos:

- En el café, taberna o cantina: juego de la rana, hoyetes, etc.
- En la plaza de la iglesia del pueblo: juegos de bolos, juego de pelota, etc.
- En la calle: juego de bolos y numerosos juegos infantiles
- En el patio de la escuela: todo tipo de juegos infantiles
- Las eras: juegos vinculados con tareas agrícolas y de pastoreo

Los protagonistas de los juegos eran tanto hombres como mujeres, la diferencia de sexos siempre ha estado marcada y los juegos lo reflejaban, ya que estaba muy mal visto que un hombre jugase a juegos propios de mujeres y viceversa, por ello pocos juegos eran mixtos.

La figura del hombre era de poder, de decisión, se vinculaba con los juegos de fuerza y sus ámbitos de juego eran la taberna, la era, la plaza, etc.

Por otro lado, la mujer estaba relegada a tareas del hogar, del campo y animales, estaba vinculada a los juegos de habilidad y picardía y su ámbito de juego ha sido dentro del casco urbano (en las calles, puerta de casa, patios, corrales, etc.). Nunca en la taberna.

4. APLICACIÓN DIDÁCTICA:

4.1 Currículum de La Rioja.

Tras buscar en el Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, corresponde al Gobierno de La Rioja, no he encontrado información acerca del Currículum riojano en lo que al juego tradicional se refiere, por lo tanto he llegado a la conclusión de que en La Rioja, no es obligatorio realizar durante el año académico, actividades relacionadas con los juego de tradición.

Por lo tanto, he intuido que no es obligatoria la enseñanza del juego tradicional, pero yo creo que depende del profesor que imparte la clase su deseo de trabajar con algo relacionado con los juegos que se practicaban en el pasado.

Esto lo comento, debido a que cuando yo iba al colegio, tampoco debía de ser obligatoria la aplicación de dicho apartado, porque amigos míos que estudiaban en centros diferentes al mío, sí que daban cosas relacionadas con el juego de tradición en las clases de Educación Física y yo sin embargo no.

Desde mi punto de vista, yo creo que debería de existir un modelo claro, un referente tipificado del juego de tradición por muy breve que fuese, ya que está bien recordar los juegos con los que nuestros antepasados se divertían.

Además de ello, también es importante practicarlos para que no se pierdan ni se olviden, porque es algo que lo tendríamos que valorar muchísimo. Tampoco estaría de más incluir en el currículum riojano la obligación de enseñar/ practicar dicho contenido; de esta manera la Educación Física riojana se enriquecería más, ya que se irían adquiriendo nuevos conocimientos entre el alumnado.

4.2 Currículum de Aragón

En el currículum de esta comunidad autónoma, a diferencia del de La Rioja, en el cual no he encontrado nada acerca de la aplicación didáctica del juego tradicional en ella, hay que realizar por muy pequeño que sea; un breve apartado acerca del juego tradicional, ya que es lo que está establecido en dicho documento. (Real Decreto 1513/2006, de 7 diciembre.) “Se integran en el currículo, como elementos constitutivos del mismo, contenidos de aprendizaje relacionados con los aspectos lingüísticos, culturales, artísticos, históricos, geográficos, naturales, científicos, tecnológicos y sociales de la Comunidad autónoma que servirán para una mejor comprensión y valoración de Aragón dentro del marco español y europeo. Las programaciones didácticas deben recoger estas referencias de forma precisa, atendiendo al entorno del centro y características del alumnado”.

Aragón es de las pocas comunidades autónomas españolas, que tiene federación de juegos tradicionales, cosa que enriquece a dicha región, ya que ello estimula a la realización de los juegos que existían en el pasado en Aragón.

Otra de las ventajas de la existencia de la federación de juegos, es que siempre que no nos acordemos de un juego, siempre se podrá llamar o acudir a la federación y allí nos resolverá dicha duda.

Desde mi punto de vista, esta comunidad hace lo correcto en cuanto al juego tradicional, ya que es obligatorio en las clases impartir materia relacionada con el juego tradicional y además existe una federación que enriquece más todavía dicho juego en la propia comunidad autónoma.

Una vez leídos los currículos de ambas comunidades, me he dado cuenta de que en Aragón se preocupan mucho más por el mantenimiento de sus costumbres, cultura, geografía, arte, etc. Sin embargo en La Rioja por lo que he podido apreciar en el Real Decreto se centran en las competencias básicas dándole más importancias a las nuevas tecnologías y ciencias empíricas, que a la cultura, arte, etc.

5. VALORACIONES DEL TRABAJO:

En primer lugar, La Rioja es una comunidad autónoma mucho más pequeña que Aragón (5.045 kilómetros cuadrados de La Rioja frente a 47.720 de Aragón), en el apartado anterior de la contextualización de dichas provincias se ve reflejado. Aragón es una comunidad que está dividida en tres provincias (Zaragoza, Huesca y Teruel), sin embargo La Rioja, es una comunidad uniprovincial.

En segundo lugar, en lo que respecta a la clasificación de los juegos tradicionales, en la comunidad autónoma de La Rioja, no hay una clasificación propiamente dicha. Eso lo he podido comprobar, ya que apenas había bibliografía acerca de ellos, en la poca que he encontrado (Ibañez,E., Lerena;,G. Montiel,J.M y otros.(2010).*Juegos tradicionales de Arnedo*) no he observado ninguna categorización del juego riojano, ya que nadie se ha interesado en realizarla, por ello tuve que realizarla yo, cómo he comentado en el apartado anterior del juego tradicional riojano.

La hice observando basándome en la clasificación que escogí del juego tradicional aragonés; intenté que se asemejasen lo máximo posible para que después la comparativa fuese más fácil de realizar.

Por otro lado, en el juego tradicional aragonés existen muchas clasificaciones (Luis Gracia Vicien, José Antonio Adell, Fernando Maestro, etc.), para dicho trabajo, escogí la de José Antonio Adell Castán, porque es la que de forma más general toca la mayoría de los juegos tradicionales aragoneses.

En tercer lugar, en lo que al juego respecta, quizá por la proximidad de ambas comunidades, la mayoría de los juegos son muy semejantes y los que no lo son, presentan mínimos cambios. Con esto he podido apreciar que en la antigüedad la mayoría de los juegos de las comunidades autónomas limítrofes o cercanas eran muy similares, uno de los cambios más frecuentes eran las diferencia en el habla acerca del juego, ya que en Aragón denominaban a un aspecto del juego (materiales, nombres, lugares, etc.) de diferente manera que en La Rioja.

Desde mi punto de vista, eso se hacía porque en las diferentes regiones por muy cercanas que estén entre ellas, siempre el habla es diferente, ya que cada lugar tiene sus propias formas de expresión.

Asimismo cada comunidad tenía sus propios juegos, que eran característicos de ese lugar como por ejemplo ocurre en Aragón con las Billas de Jaca, que es un tipo de bolos propios de dicha ciudad, también ocurre lo mismo en La Rioja con los zancos de Anguiano, que son característicos de dicho pueblo.

Por lo tanto, concluiré que cuando elaboré la clasificación de los juegos riojanos me di cuenta que los de mi comunidad y los de Aragón eran muy similares, excepto alguno de ellos, que eran propios de un lugar o región de cada comunidad, cómo se puede apreciar en los ejemplos anteriores.

En cuarto lugar en lo que a la aplicación didáctica se refiere, hay una gran diferencia entre el currículum riojano y el aragonés. En el riojano, como he comentado antes, no es obligatoria la clase de juegos tradicionales, Por otro lado, en Aragón sí que es obligatorio enseñar y aplicar el juego tradicional de dicha comunidad en las clases de educación física (Real Decreto 1513/2006, de 7 diciembre)

Además de ello, en Aragón existe una federación de juegos aragoneses que hace que todos juegos propios de la comunidad, se queden registrados allí; sin embargo, en La Rioja no existe nada relacionado con el juego tradicional, esto se ve reflejado en que apenas existía bibliografía, por lo que tuve que realizar la clasificación del juego riojano.

Desde mi punto de vista, para que el juego tradicional riojano se vaya haciendo hueco en la presente sociedad, debería haber alguna persona o grupo de personas que formasen una federación/ asociación de juegos tradicionales riojanos, para ello se debería informar muy bien lo que es juego tradicional y se iría recopilando información sobre todos los juegos riojanos hasta crear una clasificación similar a la hemos apuntado, aunque mucho más ampliada, la cual recoja toda información acerca de los juegos de La Rioja. A partir de ahí, dicha federación/asociación deberá realizar eventos en sitios céntricos riojanos, para que así la gente vaya viendo y adquiriendo interés.

Otra forma de hacer que el juego tradicional vaya adquiriendo importancia en La Rioja, sería conseguir que personas ancianas, fueran a colegios/institutos y en las horas

de Educación Física, informasen los alumnos de cómo jugaban ellos en el pasado. También sería conveniente que los ancianos pudiesen hacer demostraciones de cómo se jugaba para que así los niños se interesasen más por dichos juegos, ya que la información hablada que se les dé les aburrirá.

En lo que a las competencias lingüísticas se refiere, he de comentar que las formas de hablar tanto en La Rioja como en Aragón presentan ciertas diferencias, ya que usan diferentes términos a la hora de explicar lo mismo; por ejemplo en La Rioja al albaricoque se le llama también “Albérchigo” y sin embargo si en Aragón decimos ese término las personas que viven allí no nos entenderían.

Por lo tanto, las competencias lingüísticas a través del juego de tradición varían dependiendo de la comunidad autónoma en la que nos encontremos cómo he comentado antes, ya que de diferentes formas se puede decir lo mismo con diferentes palabras propias de cada zona.

Por último he de decir que según el Real Decreto 1513/2006 de 7 de diciembre (BOE, 8 de diciembre), por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, señala como primera competencia básica del currículo de la enseñanza Primaria “la competencia en comunicación lingüística”. El desarrollo de esta competencia se justifica y concreta en las siguientes actividades fundamentales para las relaciones humanas (BOE 2006):

- 1) Comprensión de la realidad, comunicación oral y escrita, organización del pensamiento.
- 2) Expresión de ideas, emociones, vivencias, opiniones, expresión oral y escrita, diálogo y relación social.
- 3) La conversación como medio de aprendizaje, de desarrollo personal y afectivo.
- 4) La construcción de relaciones iguales; el lenguaje como motor para la resolución de conflictos en la comunidad escolar.
- 5) La interacción verbal y no verbal adaptada a cualquier contexto.
- 6) La lectura y la escritura.

7) El conocimiento reflexivo de la lengua para explorar todas las estrategias expresivas que permitan una mejor interacción social.

8) El dominio y la formalización de la lengua permiten el desarrollo de la capacidad crítica y la capacidad empática para escuchar, entender y valorar las opiniones diversas transmitidas en la conversación oral y en los textos escritos.

6. CONCLUSIONES FINALES. APORTACIONES DEL ESTUDIO:

En conclusión, en este trabajo observamos las diferencias y semejanzas existentes en el juego de tradición riojano y aragonés.

Por un lado, en lo que a semejanzas se refiere he de comentar, que la mayoría de los juegos son muy similares debido a la cercanía que existen entre dichas zonas, excepto alguno de ellos que son exclusivos de cada zona. Además ambas culturas tienen presente la literatura española, que en los juegos se ve reflejada.

Por otro lado, en cuanto a las diferencias, he de decir que en el currículum riojano según lo observado en el Real Decreto, no pone nada acerca de la obligación de realizar actividades relacionadas con el juego de tradición, sin embargo en el currículum aragonés sí que está establecida la obligatoriedad de hacerlo. Además de ello, en cuanto al léxico se aprecian varios cambios entre una comunidad y otra, ya que en una región se utilizan palabras o expresiones desemejantes a las de la otra, por lo que a veces cuesta entender el significado de algunos juegos.

Por último voy a concluir con unas estrategias que propongo para que el juego tradicional riojano se vea mejorado en un futuro, porque hoy en día tiene poco poder en la comunidad.

- Sería conveniente que alguna persona o grupo de personas que se agrupasen y formasen la federación/ asociación de juegos tradicionales riojanos, para ello se debería informar muy bien sobre el juego tradicional y posteriormente recopilar información de todos los juegos riojanos hasta crear una clasificación, similar a la realizada en este trabajo, pero mucho más ampliada que recoja toda información acerca de los juegos de La Rioja.
- A partir de ahí, dicha federación/asociación deberá de realizar eventos en sitios céntricos riojanos, para que así la gente vaya viendo y adquiriendo interés.
- Otra forma de hacer que el juego tradicional vaya adquiriendo importancia en La Rioja, es conseguir que muchos ancianos, vayan a colegios/institutos y en las horas de Educación Física, les informen a los alumnos de cómo jugaban ellos en el pasado, también sería conveniente que los ancianos pudiesen hacer demostraciones de cómo se jugaba para que así los niños se interesasen más por dichos juegos.

En cuanto a la comunidad autónoma de Aragón, les invito a que sigan con la misma pasión por el juego de tradición, ya que es algo muypreciado que la gente de hoy en día no lo valora.

6. FINAL CONCLUSIONS. CONTRIBUTIONS OF THE STUDY:

In conclusion, in this work we look at the differences and similarities in the game of La Rioja and Aragon tradition.

On the one hand in what refers to similarities I have to comment that most of the games are very similar due to the proximity between these areas, except some of them that are unique to each area. In addition that, both cultures have in mind the Spanish literature in the games is reflected.

On the other hand, as to the differences, I have to say that in the Rioja curriculum as noted in the Royal Decree, not put anything about the obligation to make related to the game of tradition activities, however in the Aragonese curriculum itself that the requirement is set to. Moreover, as the lexicon several changes from one community to another are appreciated, as words in a region or dissimilar to those of the other terms are used, so sometimes hard to understand the meaning of some games.

Finally I will conclude with strategies that propose to traditional Rioja game I see improved in the future, because today has little power in the community.

- There must be some person or group of people who gather and form the federation / association of traditional Rioja games, this will have to report very traditional game and will be collecting information from all Rioja games to create a classification, similar to that made by me in this work, but much enlarged which collect all information about the games of La Rioja. From there, the federation / association will hold events in Rioja sites ones, so that people will see and gaining interest.

- Another way to make the traditional game will gain importance in La Rioja, is to get that many elderly go to schools / institutes and hours of Physical Education, will inform students of how they played them in the past, it would Ideally, the elders could do demonstrations of how it was played so that more children interested for such games.

As to the autonomous community of Aragon, I invite you to continue with the same passion for the game of tradition, and it's something very precious that people today do not I appreciated.

7. BIBLIOGRAFÍA:

- Adell, J.A. (2014) Apuntes de Teoría e historia de la actividad física y del deporte. Universidad de Zaragoza.
- Adell, J.A., García, C. (1999). *El fenómeno deportivo en Aragón. Del juego tradicional al deporte moderno*. Zaragoza. Diputación General de Aragón.
- Adell, J.A., Generelo, E. (2014) Apuntes de Juegos Tradicionales. Universidad de Zaragoza.
- Asún, S. (2014). Apuntes de Procesos de Enseñanza. Universidad de Zaragoza.
- Blanchard, K., Chesca, A. (1985) *Antropología del deporte*. Barcelona: Ed. Bellaterra.
- Castellar, C., Romero, M.R. (2014) Apuntes de Acción Docente en actividades físicas y deportivas.
- De fe, E., Ibáñez, E., Lerena, G., Montiel, J.M., Moreno, L. (2010). *Juegos tradicionales de Arnedo*. Arnedo. Gobierno de La Rioja.
- Generelo, E. (2014) Apuntes de Juegos Motores. Universidad de Zaragoza
- Gracia, L. (1991). *Juegos Aragoneses historia y tradiciones*. Zaragoza. Diputación General de Aragón.
- Larraz, A., Maestro, F. (1991) *Juegos tradicionales aragoneses en la escuela*. Mira editores S.A. Zaragoza.

- Lavega, P. (2000) *Juegos y deportes populares tradicionales*. Biblioteca temática del deporte. Barcelona: Ed. INDE.
- Lavega, P (1998) *Los juegos y deportes tradicionales y populares: conceptos y clasificaciones*. Valor cultural y educativo de los mismos.
- Maestro, F. (1996) *Del tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón rural*. Ediciones 94. Zaragoza.
- Moreno, C. (1993) *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Gymnos editorial. Madrid.
- Navarro, V. (1993) Juegos y deportes tradicionales. En Blázquez, D. (1993) *Fundamentos de educación física para enseñanza primaria*. Vol. II. Ed. INDE.
- Aragón. Recuperado el 15 de marzo de 2014, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Arag%C3%B3n>
- Currículum de Aragón. Recuperado el 3 de abril de 2014 de <http://benasque.aragob.es:443/cgi-bin/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=201254402121>
- Currículum de La Rioja. Recuperado el 3 de abril de 2014 de <http://www.larioja.org/npRioja/default/defaultpage.jsp?idtab=724659&tipo=2&fecha=2011/02/04&referencia=948827-1-HTML-452518-X>
- La Rioja. Recuperado el 15 de marzo de 2014, de http://es.wikipedia.org/wiki/La_Rioja

8. ANEXOS:

ANEXO 1.

FICHA PARA CONOCER MÁS A FONDO EL JUEGO TRADICIONAL EN LA RIOJA:

Nombre:

Edad (Opcional):

Lugar de nacimiento:

Lugar de residencia:

Tiempo vivido en La Rioja:

Juegos que practicaba en el pasado:

Desarrollo de dichos juegos:

