

El juego es una de las primeras actividades del ser humano. La atracción hacia los colores, las formas y la manipulación de un objeto, así como el inventar sobre él o su manejo son vitales en el crecimiento.

Ramón y Cajal siempre pensó que el juego, en la edad infantil, era completamente necesario para el desarrollo intelectual en el ser humano.

La vida lúdica de los niños de Valpalmas comenzaba casi con sus primeros pasos. Una de las aficiones más comunes era coger los huevos de los muchos nidos de la variada fauna local.

Juegos Tradicionales

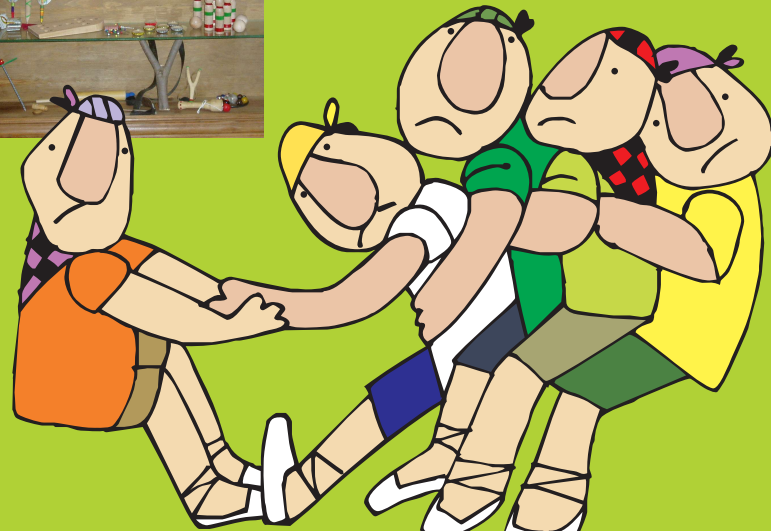
Valpalmas



ADeFO
CINCO VILLAS



CIDER
PREPIRINEO
CENTRO DE INNOVACIÓN Y DE DESARROLLO RURAL DEL PREPIRINEO



Los juegos eran baratos y los útiles e instrumentos, por lo general, provenían del entorno o del reciclaje de objetos. Los pitones o las canicas, por ejemplo, se hacían con buro o barro de las proximidades del Tejar de las Tres Cruces, lugar que también servía de fortaleza para jugar a “la guerra” o para “esbalizarse” con telas de saco por el barro. También se sacaban las tabas de las articulaciones de las ovejas y las niñas hacían casas con los rastrojos. La capacidad creativa

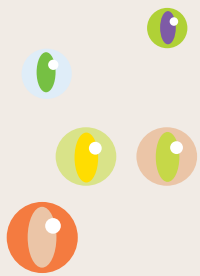
de los muchachos y las muchachas para inventar sus juegos, aprovechando los recursos naturales, no tenía límite. También, como en muchos otros lugares, los juegos iban acompañados por canciones, como la del soguero, o la de la alpargata, para recordar mejora las normas y su funcionamiento.

Los pitones: los pitones de barro, chivas o canicas combinaban la habilidad y la destreza a la hora de golpear la chiva del compañero con la propia. Cada toque recibía un nombre. La chiva, chivica, palmo, pie, tute, retute, “valedar” y gua, que consistía en lanzar un pitón sobre otro, de manera que el golpeado se desplazara una distancia de cinco palmos.



El corroncho: el corroncho o el aro, con su guiador, era ejemplo de divertimento con materiales reciclados. Se obtenía de los restos de los baldes de lavar o de los toneles inútiles. El muchacho o la muchacha demostraban su pericia conduciendo “el corroncho” por mil y un caminos, evidentemente sin asfaltar.

El churro va: este juego es algo más moderno y violento. Fomentaba la camaradería entre compañeros. Dos equipos se enfrentaban. El primero de ellos la pagaba, y debían soportar sobre sus espaldas, unidos todos a modo de vértebras, a los jugadores del equipo contrario que se encaramaban, de un salto, sobre los jugadores del otro equipo. El capitán, primer saltador, preguntaría haciendo un gesto: ¿churro, media manga o manga entera, que será? Y el jugador, que lo soportaba encima, debería adivinar cuál había sido la elección. Si acertaba, se invertían los papeles.



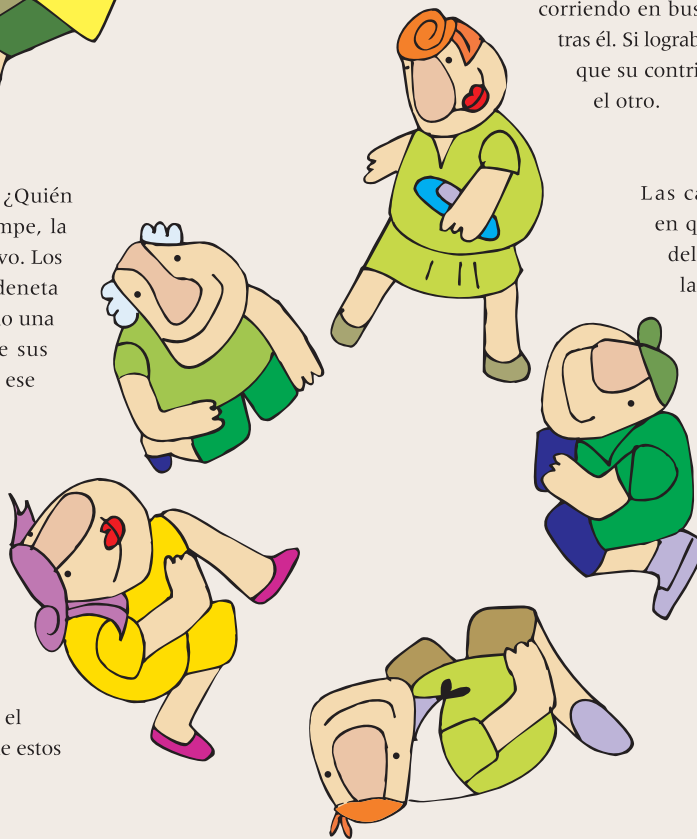


El soguero: el soguero con sus dichos: ¿Quién hizo la soguero?-el soguero- ¡quién la rompe, la paga! Fomentaría el tipo de juego colectivo. Los muchachos se entrelazaban en una cadeneta humana, que no debía romperse, pasando una vez y otra por debajo de los brazos de sus compañeros, hasta que uno se soltaba: ese la pagaría.

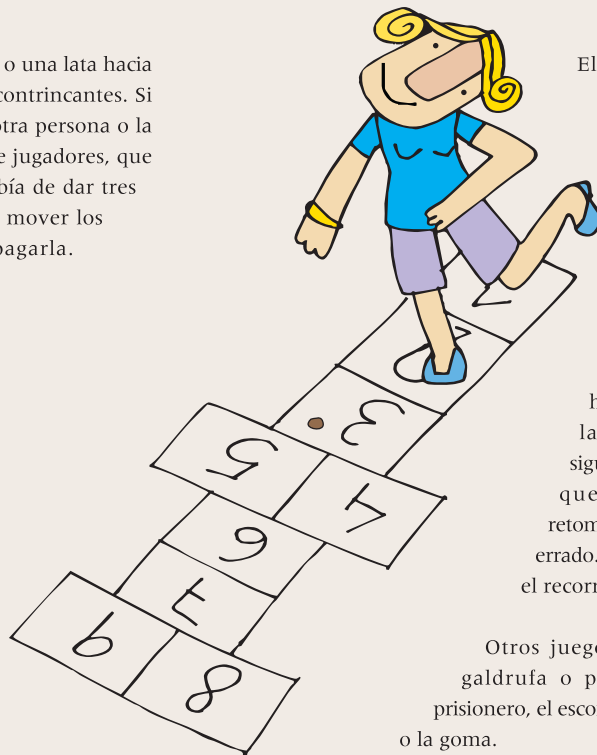
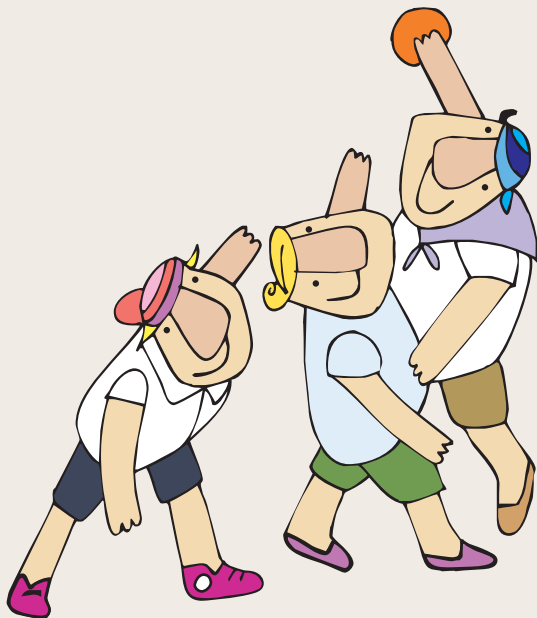
Las tabas: la taba procedía de una de las extremidades de la oveja, y se jugaba entre varios chicos y chicas. La tripa, el hoyo, el rey o el verdugo, eran los nombres de cada una de las partes de la taba, que iban apareciendo sistemáticamente tras cada lanzamiento. Diversos mandatos del rey, o persecuciones con el verdugo detrás, alegraban el transcurrir de estos juegos.

La alpagata: se trataba de un juego de persecución. Un conjunto de jugadores formaban un círculo sentados, y mientras cantaban “ a la alpagata por detrás, tris tras...” el que la pagaba dejaba una alpagata detrás de uno de ellos, quien al localizarla salía corriendo en busca del que la había dejado tras él. Si lograba sentarse en el hueco antes que su contrincante, ganaba y la pagaba el otro.

Las carpetas: el juego consistía en quitar el conjunto de cartas del compañero o compañera, lanzando unas sobre otras.



La lata o sobre: un jugador lanzaba una pelota o una lata hacia arriba, a la vez que nombraba a alguno de sus contrincantes. Si éste la cogía en el aire el juego se repetía con otra persona o la misma. Pero si caía, gritaba ¡basta!, y el resto de jugadores, que estaban corriendo, paraban. El que pagaba había de dar tres zancadas y dar a un compañero que no podía mover los pies del sitio, con la lata para dejar de pagarla.



El tejo: de este juego existen múltiples denominaciones: la rayuela, el descanso, el avión... pero en Valpalmas se llamaba tejo a trazar una figura en el suelo, compuesta de varias casillas. Se saltaba a la pata coja dentro de las casillas sin pisar las líneas, y al volver se debía recoger la piedra. Si lo hacía sin equivocarse, el jugador lanzaba el tejo a la casilla siguiente. Y si se equivocaba tenía que esperar un turno, que retomaba en la casilla en la que había errado. Ganaba quien antes terminaba el recorrido.

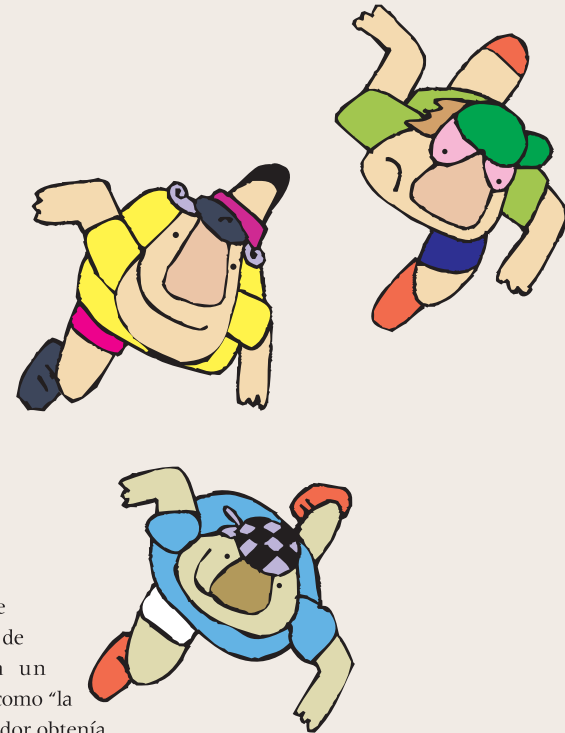
Otros juegos eran el marro pelota, la galdrufa o peonza, el similar al balón prisionero, el escondite, y para las niñas la comba o la goma.

Todos los juegos eran de diario, excepto las cucañas, pucheros o cántaros de barro, que habían de romperse golpeándolos con los ojos tapados. Su interior contenía golosinas o pequeños premios.

Juegos de juventud en Valpalmas

El juego en la juventud tiene un carácter más esporádico que durante la niñez, y sirve de prueba de fuerza, de habilidad, de pericia o de astucia.

Ramón y Cajal estuvo en Valpalmas a la edad de veinte años, en 1872, para fiestas. Él habla en su libro “Recuerdos de mi vida: mi infancia y mi juventud” del tiro de barra, de la pelota en el trinquete de la localidad, de los saltimbanquis, que llama piculines, de cucañas, de carreras pedestres, de los bolos, de carreras de sacos o de cargar talegas, como divertimentos en las fiestas valpalmeras.



Las carreras pedestres: se celebraban para San Roque (16 de agosto) y partían de la plaza hasta un paraje conocido como “la corrida”. El ganador obtenía como premio una rosquilla de “pastelería”. Después la compraba una dama de la localidad.

Las carretas de sacos: los jóvenes se introducían hasta la cintura en sacos y habían de llegar desde un punto hasta otro dando brincos.



Levantamiento de fanegas: vinculadas al mundo de los labradores, se hacían competiciones para probar quién podía levantar más peso.

Los sacos eran utilizados como medida de capacidad y se llenaban de grano. Ganaba quien levantaba el saco con más kilos. Los más fuertes levantaban siete u ocho fanegas, - 1 fanega= 14,250 kg, 1 cahíz= 8 fanegas-. Cajal demostró su fuerza en Valpalmas y levantó un cahíz (114 kg).

El tiro de barra: era otro de los deportes más habituales en el Aragón del siglo XIX. Se realizaba en día de fiesta grande, en los descansos del trabajo o los domingos. Los orígenes de la barra son diversos. Podía ser la herramienta de levantar piedras o para poner cercas. Es decir, el material lúdico se obtenía del trabajo cotidiano. Su peso variaba entre la media barra (unos 6,318 kg.) y el barrón (12,636 kg.). Las distancias lanzadas, dependiendo del lanzador, alcanzaban entre 16 y 32 metros.

El tiro de “ajado” (azada, ajada o ajao): era un juego parecido al anterior. Se trataba de que la azada fuese propulsada por entre las piernas y desde atrás, cuanto más lejos mejor. Para ello se precisaba fuerza, habilidad y pericia, que se adquiría por el habitual empleo de la herramienta en las actividades agrícolas.



La picota: era uno de los juegos habituales y se requería gran habilidad. Se jugaba por turno y en la primera ronda todos debían golpear el “huso” o la “picota” -un cilindro con los extremos en forma de cono cuyas bases se unían-. Se hacía de la siguiente manera: se depositaba en el suelo y tras golpearla para elevarla tenía que ser golpeada de nuevo en el aire para propulsarla lo más lejos posible. Una vez que habían tirado todos los jugadores tenían que

colocar su picota dentro del círculo, pero el guardián del círculo intentaba defenderlo devolviendo las picotas a golpe de marrillo. Si la picota de algún contrincante caía en el círculo, el guardián era eliminado.

