

JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES DE CAMPO DE CRIPTANA

Francisco Valera Martínez-Santos
Junio 2.007

RESUMEN

Este documento describe, con mayor o menor detalle, algunos de los juegos infantiles que se practicaban en Campo de Criptana allá por los años 50. Incluye fotos que ilustran, en cada caso, las explicaciones de los mismos.

Se añaden comentarios sobre los trucos y tretas que eran de uso común, así como algún aspecto sociológico del momento. Todo ello en un tono desenfadado para amenizar su lectura.

Los que en aquella época eran niños seguramente se verán retratados en el relato.

A quienes aun no existían, ruego, antes de juzgarlos, que tengan en cuenta el momento histórico, cultural y social en el que se desarrollaban.

INDICE

| | |
|------------------------------|----|
| INTRODUCCION..... | 2 |
| LAS BOLAS..... | 3 |
| LAS CANTAS | 5 |
| LOS BOCHETES | 6 |
| EL HINQUE | 6 |
| EL TROMPO | 8 |
| LAS CHAPAS | 10 |
| EL FÚTBOL CON CHAPAS..... | 10 |
| LAS CARRERAS DE CHAPAS | 13 |
| LOS GÜITOS | 14 |
| LA PEDREA..... | 14 |
| LAS 105 | 15 |
| SALTOS | 16 |
| EL CORRE CALLES | 16 |
| EL BURRO | 16 |
| LAS ARTESILLAS | 17 |
| EL SALTO DEL MORO | 18 |
| EL FUERTE Y LOS INDIOS | 19 |

INTRODUCCION

Como todo, los juegos infantiles en la actualidad han cambiado drásticamente respecto a los que se practicaban no hace mucho tiempo. Ya no digo de los juegos que practicábamos en mi infancia en Campo de Criptana (años 50), de los que, me temo, que apenas debe quedar nada.

Por este motivo, en un intento de que aquella cultura popular no desaparezca para siempre con el olvido, me he decidido a escribir estas notas sobre los juegos de esa época, para que nuestros hijos y nietos conozcan algo acerca de como era entonces el día a día del ocio y de la convivencia infantil.

Los juegos en esos años se practicaban, casi todos, en la calle. En general, no necesitaban de ningún juguete o dispositivo especial y como dato importante hay que comentar que eran estacionales, es decir, que no todo el año se jugaba a todo, sino que, según las estaciones, se practicaban unos u otros.

Esta estacionalidad tenía su motivo, por ejemplo, no se podía jugar a “Las Cantas” en invierno porque tener que recoger una y otra vez una piedra del suelo (como más tarde se explica) con el agua y el barro, no era práctico ni divertido, como tampoco era posible jugar en verano al “Hinque” pues la tierra estaba dura y era imposible clavar el “hinque” en ella.

Hay que mencionar también que los juegos entonces no eran los mismos para las chicas que para los chicos, rara vez jugamos juntos, por eso, dada mi condición de pertenecer al segundo de estos géneros, los juegos que mejor recuerdo, y por tanto los que se describen aquí, son básicamente masculinos.

Ningún juego era individual (ya se sabe, el hombre es un animal social y en aquella época sin TV ni video-consolas,...), como mínimo eran de pareja. Casi siempre se jugaba en pandilla y la convivencia era primordial. Las reglas eran bien conocidas por todos, pero a veces eran imprecisas o admitían interpretaciones, que no tardábamos en acordar (y eso que ignorábamos el concepto de democracia).

En los juegos por equipos éstos se formaban por un sistema bien sencillo. Unos se autoproclamaban “capitanes”, obviamente eran siempre los que todos reconocíamos como líderes, y, tras echar suerte para ver quién elegía primero, iban nominando alternativamente a los miembros de cada equipo. La designación del turno de selección se hacía, habitualmente, por la técnica de “echar pies”.

Consistía ésta en ponerse los dos capitanes frente a frente a una distancia prudencial, digamos 2 ó 3 metros, y avanzar, uno hacia otro, pie a pie, poniendo un pie a continuación de otro, por turno, esto es, de manera alternativa, hasta que uno de los dos no podía avanzar más porque, de hacerlo, su pie chocaría con el del contrario. Ése es el que elegía primero, siempre que se diera el caso de que no pudiendo poner el pie porque “montaba” en el del contrario, sí le cabía atravesado, lo que se ponía de manifiesto pronunciando la frase “Monta y Cabe”. Si montaba pero no cabía de lado se volvía a empezar el proceso.

Había que ver la cara que se les iba quedando a los que nadie elegía, cuando los capitanes empezaban a “pedir” (nombrar) a los miembros que iban a formar parte de su equipo. A buen seguro que esto ocurría porque eran considerados peores jugadores que los que se iban eligiendo, pero, claro, puesto de manifiesto de forma pública y tan expresiva era poco agradable.

Otros sorteos no encaminados a formar equipo, p. ej. para ver quién comenzaba una jugada o determinar la secuencia de participantes en un juego, se hacían por métodos mas simples, p. ej. el conocido de pares o nones, el de esconder una china (piedra pequeña) en una mano y adivinar en que mano está, el de “echar pajas”, esto es, ir eligiendo pajas (o palitos) de tamaño oculto y diferente, siendo el orden de juego el que marca el orden de tamaños de las pajas elegidas, etc.

El hecho de que no se hable del Fútbol solo significa que es un juego tan conocido que no merece la pena dedicarle ahora mucho tiempo, pero es obligado reconocer que era el juego más practicado por todos, era el rey de los juegos. Se jugaba en las eras, en la calle, en los corrales, en fin, en todos sitios y era de lo único que había campeonatos.

Pues tras esta breve introducción, para situar el contexto, pasemos a comentar el desarrollo de algunos de aquellos juegos que llenaron nuestra infancia y contribuyeron a crear en nosotros espíritu de equipo y afán de superación.

Van a quedar bastantes juegos sin mencionar, de otro modo la extensión de este artículo sería excesiva. Quizá en otra ocasión completaré el relato con los que ahora se quedan en el tintero y haya oportunidad de hablar, entre otros varios, del Fútbol que practicábamos y de sus variantes.

LAS BOLAS

Juego conocido en otros lugares como Canicas.

Los instrumentos indispensables para practicarlo eran, obviamente, las bolas, piezas esféricas hechas de diferentes tamaños y materiales, según los cuales se las conocía como:

- Boleones, de barro y tamaño grande
- Boliches o Meñiques, de barro y tamaño pequeño
- De China, de piedra y tamaño medio
- De Cristal, de vidrio y tamaño grande
- De colores, de cristal coloreado y tamaño grande
- De Acero y de diferentes tamaños (generalmente extraídas de rodamientos)

Las bolas más apreciadas eran las de china y las menos los boliches.

En la fotografía pueden verse algunos ejemplares de ellas, junto con el “saquete” que nuestras madres nos hacían para poder llevarlas cómodamente en el bolsillo:



Las bolas también servían como “prenda” de apuesta en otros muchos juegos, pero, particularmente con ellas, se jugaba al “Guá”, sinónimo de hoyo.

Era éste un juego que se practicaba en verano - otoño. Podían participar dos o más jugadores, cada uno de ellos armado previamente de su correspondiente bola.

La elección del terreno de juego y el emplazamiento del guá, era el primer problema a resolver y siempre era materia de negociación y acuerdo entre los jugadores.

El terreno debía ser más bien liso, pero había de contar con suficientes obstáculos para permitir ocultarse entre ellos y no hacer sencillos los lances. Si el terreno disponible no tenía obstáculos se podía remediar cogiendo algunas piedras de los alrededores y sembrando con ellas el terreno elegido.

A continuación había que hacer el “guá”, que no era sino un agujero en el suelo, no muy profundo, 6 u 8 cm. y de unos 8 ó 10 de diámetro, que se solía situar en medio del terreno de juego y con algún obstáculo cercano. Se hacía cavando con una piedra o palo que hubiera a mano, o bien, si la tierra estaba suficientemente blanda, apoyando un pie en el suelo por el tacón del zapato y dando un giro rápido con el cuerpo apoyado sobre él.

Con frecuencia se reutilizaban guás existentes de partidas anteriores.

Tras sortear el orden de intervención de los jugadores, por los procedimientos habituales (“pares o nones”, “pajas”, etc.), el que “salía” (el primero en la secuencia) se situaba con su bola en el borde del guá y la lanzaba al sitio que creyera más oportuno. Tras él lanzaban su bola los demás y, una vez posicionados en el terreno, empezaba el juego.

Consistía éste en lanzar tu bola contra la de otro jugador tratando de “darle” (golpearla). Si se conseguía se podía lanzar otra vez, así hasta que se fallase, momento en el que lanzaba el siguiente, según el resultado del sorteo realizado al comienzo.

Comentario aparte merece la forma en que se lanzaba la bola (ver la fotografía adjunta). Puestos en cuclillas o directamente de rodillas en el suelo, se ponía una mano (la izquierda para jugadores diestros y la derecha para jugadores zurdos) extendida, con el dedo meñique apoyando en el suelo, justo en el sitio en que había quedado la bola en el lanzamiento anterior, y el pulgar rozando la muñeca de la otra mano, que era con la que se lanzaba. La bola se ponía entre los dedos medio y pulgar de la mano lanzadora y haciendo un movimiento de extensión brusco del dedo medio la bola salía disparada hacia su destino.

El hecho de golpear la bola del contrario se denominaba “darle un matutazo” y si se ejecutaba desde una distancia larga era celebrado por todos con grandes aspavientos, a excepción, obviamente, del propietario de la bola golpeada, que solía minimizar la hazaña diciendo “vaya suerte”.

En otros pueblos la bola se disparaba apoyándola en el dedo índice y empujándola con el pulgar, en Criptana no recuerdo que nadie usase esta técnica.

Aunque no es fácil de explicar sí lo es para practicarlo. Otra cosa es acertar con tu bola a la del contrario, aunque puedo afirmar que había verdaderos “artistas” de este juego que eran capaces de hacer blanco a más de un metro de distancia.



El jugador que lanzaba era, naturalmente, objeto de detenida vigilancia por parte de los otros jugadores ya que la menor falta cometida en el lanzamiento, no apoyar el dedo meñique en el suelo,

no hacerlo en el lugar preciso, no apoyar el pulgar en la muñeca de la otra mano etc., significaría anular el lanzamiento y perder ese turno.

El desarrollo del juego consistía en golpear con tu bola la del contrario tres veces y, después, introducir tu bola en el guá. Cada lance tenía un nombre, que había que pronunciar tras conseguir golpear la bola del otro, a saber: "Primera", la primera vez, "Pie", la segunda y "Tute", la tercera.

Tras esta secuencia, el jugador que había completado la serie de golpes a la bola del contrario, se dirigía a introducir la suya en el guá, por lo que, lanzando éste, cada vez que le correspondiese, iba aproximándose al mágico agujero, hasta conseguir meter en él su bola y así ganar la apuesta que estuviera en juego, que normalmente era una bola.

Durante esas tiradas había algunas variantes que vale la pena comentar.

Se podía jugar con el efecto carambola, es decir, golpear la bola del contrario en un lado, para conseguir ventajas adicionales, p.ej. que aquella se alejase del guá al tiempo que la tuya se acercaba o que la tuya se fuese hacia una zona con piedras que dificultase al contrario golpearla posteriormente etc.

Para evitar esto el jugador contra el que otro se proponía lanzar podía invocar la frase mágica "To pa su Diri" esto significaba que la bola debía golpear de lleno a la del contrario, de forma que ésta se moviese en la dirección de la recta que iba de una bola a otra, esto es, hacia delante.

Contra esto no había "contramedida" salvo si la bola contraria estaba al alcance de la mano del que lanzaba, en cuyo caso se podía decir "En alcanzando no hay Diri", y acto seguido golpear la bola contraria como uno quisiera.

Estaba prohibido terminantemente ayudar a la bola en su recorrido soplándole, pero no lo estaba limpiar el camino que iba a recorrer con la mano para quitar las piedrecillas que hubiera y que podían dificultar su marcha. Para ello se aprestaba el propietario de la bola en marcha a limpiar frenéticamente con los dedos el espacio inmediatamente anterior al camino que llevaba la bola, diciendo al tiempo "Rila, Rila, Rila...", animando a aquella a seguir rodando sin pararse.

El segundo y tercer lances tenían matices adicionales.

Al golpear la bola del contrario por segunda vez, las dos debían quedarse a una distancia mínima entre ellas tal que cupiese el pie del jugador cuya bola era golpeada. Si esto no ocurría se consideraba como si se hubiese fallado en la tirada.

En el tercer lance, si tras pronunciar la palabra "Tute" no se añadía de inmediato "Ná por Ná", el contrario podía decir "Por la boquilla", lo cual implicaba situar su bola justo en la boca del guá y allí quedarse esperando, a que el potencial ganador se aproximase con la suya para introducirla en él, e intentar, a su vez, golpear su bola y ganarle la baza, o bien provocar que aquel, al lanzar al guá, golpease la bola del contrario y la introdujese en él, perdiendo de esta forma la jugada.

Una variante de este lance era, además de decir "Por la boquilla" añadir "Y con paja", lo cual significaba, poder poner la bola en la boca del guá, pero colocarla en equilibrio inestable, apoyada en una paja que descansaba en el fondo del guá. De esta forma al caer la bola del contrario en el guá, aunque no hubiese golpeado a la que estaba en el borde, podía golpear la paja que la sujetaba, y que se apoyaba en el fondo, provocando su caída en él, perdiendo igualmente la jugada.

Aunque ignoráramos por completo el concepto de "handicap", que se usa en el golf para medir la destreza de cada jugador, todos conocíamos el grado de habilidad de nuestros amigos y conocidos y procurábamos jugar solo con aquellos que eran de nivel equivalente, rechazando con la frase "Tu no, que sabes mucho" a aquellos jugadores que eran de nivel superior.

A los de nivel inferior que, por ignorancia o arrojo, se atrevían a jugar en partidas de nivel superior, no recuerdo que nunca se les rechazase.

LAS CANTAS

Este juego de primavera / verano se practicaba entre 2 ó más jugadores.

Consistía, tras hacerse cada uno con una buena "canta" o piedra, en lanzarla y conseguir golpear con ella la del otro jugador. Se tiraba por turno, y había que acordar previamente, si un jugador quedaba eliminado cuando golpeaban su canta una vez, dos o tres.

Cuando un jugador quedaba eliminado pagaba la apuesta a quien lo había hecho. Las apuestas podían ser cromos, bolas (canicas) o cualquier otra cosa que previamente se acordara, incluso la propia canta.

Por cierto, que la canta, elemento imprescindible en este juego, debía ser lisa y plana, para que se pudiera lanzar bien y a la vez crease dificultades para ser golpeada por el contrario, no sobresaliendo mucho del suelo. Por eso las cantas, bien elegidas, se llevaban en la cartera del colegio, no se improvisaban cogiendo una del suelo al empezar el juego. Era un gran disgusto que se te rompiera o la perdieras como apuesta en el juego.

El desarrollo del juego era como sigue. Se sorteaba quién salía. Éste lanzaba su canta. Después el siguiente jugador lanzaba la suya, intentando golpear a la del anterior y así sucesivamente.

Esto hacía que, a lo largo del juego, se fuese avanzando por la calle, por eso este juego se practicaba, sobre todo, a la ida o a la vuelta del colegio, porque era una forma divertida de recorrer ese trayecto.

LOS BOCHETES

Le viene este nombre de la palabra “boche”, sinónimo de agujero (al menos en Criptana).

Para jugar se hacían, al pie de una pared, tantos boches como jugadores participaban (el juego no era divertido con menos de 5 jugadores).

Como el elemento básico era una pelota los boches tenían que ser de tamaño tal que cupiera la pelota con la que se iba a jugar, que cada vez era diferente, según quien fuera su dueño.

Cada boche tenía un propietario, que nadie sabía, inicialmente, quién era más que él mismo, pues, una vez hechos éstos, se sorteaban por número y el resultado del sorteo era desconocido para todos.

Tras establecer a qué distancia de la línea de los boches se iba a lanzar la pelota, y hacer una raya en el suelo para que no hubiera duda, se sorteaba el orden de tirada.

Una vez terminados los preparativos, el primero en la secuencia de lanzamiento tomaba la pelota y la lanzaba a los boches. Si no la colaba en ninguno tomaba el turno el siguiente.

Si la colaba en alguno, su “propietario” debía tomar la pelota y lanzarla inmediatamente sobre alguno de los restantes jugadores, que, para evitar ser alcanzados, se aprestaban a salir corriendo.

El lanzador, antes de tirar la pelota podía dar unos pasos, hasta un número máximo previamente acordado (normalmente 3), con el fin de acercarse a donde estaban los jugadores y desde allí tirar la pelota contra cualquiera de ellos. Cuando el lanzador terminaba de dar esos pasos todos los jugadores debían quedarse quietos en el lugar donde estuvieran, debiendo esquivar la pelota, si les era arrojada, sin mover los pies del suelo.

Si el lanzamiento fallaba, y no le daba a nadie, él se anotaba el punto, si le daba a algún jugador era éste el que se lo anotaba. La cuenta de puntos se llevaba con piedras, una por cada punto, que se depositaban en el boche del perdedor. Cuando un jugador llegaba al número de puntos que al principio del juego se habían acordado, quedaba eliminado y abandonaba el juego.

Ganaba, obviamente, el último que quedaba “vivo”.

EL HINQUE

El nombre le viene del verbo “hincar” es decir, clavar, motivo por el cual se jugaba en otoño o invierno, pues si no la tierra estaba muy dura y era imposible clavar “el hingue” en ella.

La clave del juego era conseguir hincar en el suelo un elemento puntiagudo (el hingue). Este elemento podía ser un clavo grande, de los llamados “de costilla”, usados como tirafondos en puertas o vigas, un cuchillo con punta o, mejor aun, el cuerpo de una lima, una vez eliminado el mango, como en la foto.

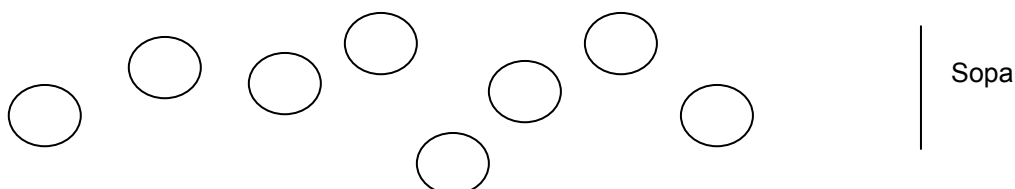


Por este motivo, una lima era una propiedad por la que se pagaban altas sumas de cromos, chapas o güitos (ver el juego de los Güitos), pues su posesión era un elemento primordial para jugar al Hingue con posibilidades de ganar.

Primero había que delimitar el terreno de juego, Se dibujaban en el suelo (que, obviamente, debía ser de tierra) 10 ó 12 “redondeles” o circunferencias consecutivas y de tamaño no muy grande, digamos de un diámetro de 30 ó 40 cm.

Al final de ellos, a una distancia previamente acordada, digamos un metro o metro y medio, se hacía una raya. El espacio más allá de ella era llamado “la Sopa”.

Esquema del terreno de juego:



Pues bien, el juego consistía en ir recorriendo el camino de los redondeles hasta llegar a la sopa, clavando el hingue en cada uno de ellos.

Pasaba el turno de juego al siguiente jugador cuando se fallaba en la tirada y no se clavaba el hingue en el redondel correspondiente o bien se clavaba fuera del mismo.

Al llegar a la Sopa había que lanzar el hingue a distancia, desde el último redondel hasta más allá de la línea que definía el comienzo de la misma.

Había grandes especialistas en el lanzamiento del hingue a distancia, copiando las técnicas de lanzamiento de cuchillo que veíamos en las películas de oeste.

Después de lograr clavarlo en ella, había que recorrer el camino inverso, lanzando el hingue desde la sopa hasta el último redondel y luego evolucionar, clavando el hingue sucesivamente, hasta llegar al primer redondel.

Cuando se llegaba a ese redondel se “cerraba”, trazando una cruz sobre él, y ya nadie podía clavar en él. Esto significaba que los restantes jugadores, al llegar a un redondel “cerrado”, debían saltarlo, esto es, clavar el hingue en el primer redondel abierto. Solo los propietarios de los redondeles cerrados podían pisarlos, y por tanto acercarse a donde debían hacer el lanzamiento.

A medida que se iban cerrando redondeles se hacía más difícil la situación para aquellos jugadores que no eran propietarios de alguno de ellos, e iban quedando eliminados, cuando al cabo de tres turnos no habían podido evolucionar del sitio en el que se encontraban.

Obviamente ganaba el último que quedaba por eliminar.

Este juego, por cierto muy divertido, estaba, con frecuencia, prohibido por nuestros progenitores, por lo peligroso que resultaba jugar con el hínque.

Ahora cuando ya he cumplido algunos años, y he tenido hijos, comprendo esta prohibición, máxime si recuerdo que, efectivamente, se daban casos en que el hínque golpeaba en alguna piedra o pedazo de tierra duro y rebotaba hacia arriba, clavándose a veces en la cara (u ojos) del jugador. Pero en aquellos años estos riesgos eran minusvalorados por nosotros y veíamos la prohibición de nuestros padres como algo sin sentido, injusto y absolutamente arbitrario.

EL TROMPO

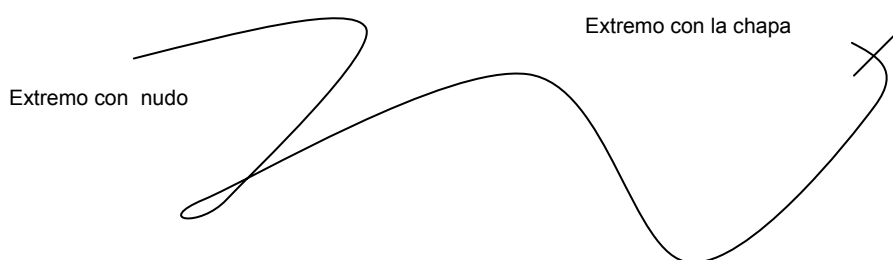
Este juego exigía disponer de un buen trompo (peonza) que se hacía bailar o trompar con una cuerda. Se jugaba, sobre todo, en el otoño.

El tipo de cuerda preferida era el de las llamadas “cordón de faja”, ya que se utilizaban para atar las fajas de las mujeres, y se compraban en las mercerías.

En un extremo se le hacía un nudo, para que no se deshiciera y en el otro se ponía una chapa, tapón de botella, con los bordes aplastados y con un agujero en medio por el que se introducía la cuerda haciéndole al otro lado un nudo para que la chapa no se saliera. En lugar de la chapa podía usarse una moneda de 2 reales (50 céntimos) que tenían un agujero en el centro y hacían el mismo servicio (esta solución era más cómoda y “lujosa” pero más cara).

El objeto de la chapa en el extremo de la cuerda era que al tirar el trompo para que bailara, desenrollándose la cuerda, ésta no se escapara de la mano, impidiendo los giros del trompo.

Aspecto de la cuerda:



El trompo era una pieza de madera con simetría de revolución, que en la parte inferior tenía incrustado un eje de metal (el rejo), sobre el cual giraba al bailar. Si el rejo no estaba colocado en el eje de rotación del trompo, éste giraba cabeceando como un borracho y se decía que el trompo “escarabajaba”, y se detenía antes, por tener más rozamiento sobre la tierra que los que tenían el rejo bien centrado, además de ser su equilibrio más inestable.

Con frecuencia, tras comprar el trompo, se le quitaba el rejo que traía de fábrica, que solía ser pequeño y metido a presión, como un clavo, y se iba a una carpintería a que le pusieran uno más fuerte y metido a tornillo, para que no se hundiera el golpear contra el suelo. Previamente a su uso había que “suavizarlo” con una lima o frotando en una acera, para que el perfil del rejo estuviese perfectamente liso y no arañase en la mano al cogerlo ni saltase por el suelo.

El colmo de un mal rejo era cuando estaba descentrado y no estaba pulido. Se decía entonces que el trompo “escarabajea y bota como una pelota”.

Para hacerlo trompar, se enrollaba la cuerda alrededor del trompo, de abajo a arriba, se ponía el extremo de la cuerda con la chapa entre los dedos meñique y anular y el trompo se cogía con el

pulgar y el índice. Luego se lanzaba contra el suelo, al tiempo que se tiraba bruscamente de la cuerda hacia uno mismo, ésta, al desenrollarse, imprimía un movimiento de giro al trompo, que, al tocar tierra, permanecía girando hasta que el rozamiento agotaba su energía. La chapa en la punta de la cuerda era crucial para que al tirar de ésta no se escapase de la mano.

Una vez el trompo bailando en el suelo, el siguiente paso era cogerlo con la palma de la mano y conseguir que quedase trompando en ella. Para ello se acercaba la mano, con la palma hacia arriba, y los dedos medio e índice abiertos, se hacía que el trompo se quedase entre ellos y luego, con un movimiento rápido hacia delante, al tiempo que se juntaban los dedos, se conseguía que el trompo "saltase" a la palma de la mano.

Los había virtuosos, que conseguían tirar el trompo al aire y recogerlo en la palma de la mano antes de que cayera al suelo, y allí tenerlo trompando. Sin falsa modestia he de confesar que yo era uno de ellos.

Otras variantes de virtuosismo:

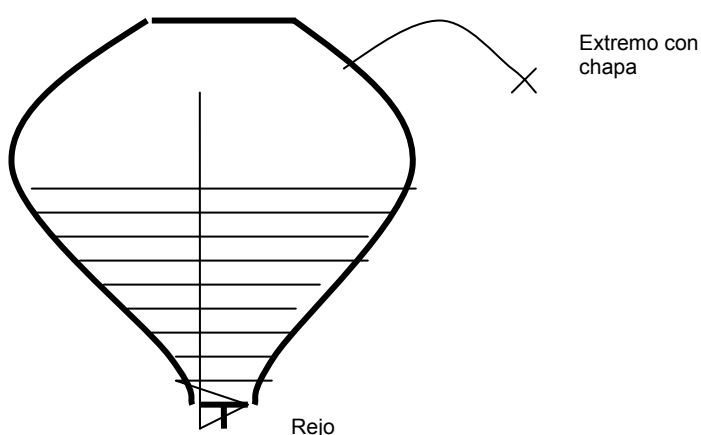
- Coger el trompo desde el suelo, sin que dejase de bailar, entre los dedos pulgar e índice, con la palma de la mano hacia abajo, y conseguir que fuese pasando por todos los huecos de los dedos sin caerse ni dejar de bailar, es decir al hueco entre índice y medio, luego al de entre medio y anular etc.
- Coger el trompo en la palma de la mano, cuando estaba bailando en el suelo, lanzarlo al aire, sin que dejara de bailar, y volverlo a recoger en la mano sin que se detuviera. Si además se hacía poniendo la mano en la espalda, era una dificultad añadida que se valoraba adecuadamente
- Igual que la anterior, pero lanzando el trompo al aire, desde el suelo, enrollándole al rejo la cuerda con la que se le había hecho bailar y titando de ella con fuerza hacia arriba

Básicamente, había tres clases de trompos: Pinagos, Trompos normales y Alcuarras.

Los Pinagos eran trompos pequeños, usados por los más chicos para divertirse, simplemente haciéndoles trompar. La variante más pequeña de los Pinagos eran las Peonzas o Pirindolas, que se hacían trompar simplemente imprimiéndoles un movimiento de rotación en el saliente que tenían en la parte superior, con los dedos pulgar e índice:

Los Trompos normales eran de forma parecida a los Pinagos pero mayores y sin el saliente en la parte superior. Solo podían hacerse trompar con la cuerda.

En la figura que sigue puede verse un Trompo con la cuerda liada



Las Alcuarras eran los más grandes y sólidos, con forma troncocónica, y eran usadas por los jugadores "profesionales" o más expertos.

Con el trompo se practicaban diferentes juegos, todos ellos de competencia, e incluso de apuestas.

El más trivial era lanzar simultáneamente los trompos al suelo y ver cuál era el que tardaba más tiempo en pararse.

Otro era de puntería. Se trazaba una línea en el suelo y se arrojaba, uno tras otro, el trompo contra ella, ganando aquel que conseguía que la “picadura” dejada por el rejo de su trompo en el suelo estuviese más cerca de la raya.

El más practicado era el del redondel. Se trazaba un círculo, o algo parecido, en el suelo, y en el centro del mismo cada jugador dejaba su apuesta. Habitualmente era una chapa, aunque los más mayores solían jugar con monedas de 10 céntimos (perra gorda) o de 5 (perrilla). A veces la chapa representaba otra apuesta como cromos, bolas (canicas), etc.

El juego consistía en lanzar uno tras otro el trompo al suelo, cogerlo en la palma de la mano y arrojarlo contra las piezas apostadas, intentando sacarlas del redondel. Cuando el trompo se paraba, pasaba a intentarlo el siguiente. Cada cual ganaba las piezas que había conseguido sacar del redondel. El juego terminaba cuando ya no quedaban piezas dentro, momento en que había que reponer la apuesta y se volvía a empezar.

Por fin, otro juego era el llamado “La Rejá”. Su objetivo era, ni más ni menos, que romper el trompo del contrario. Para ello un jugador hacía bailar su trompo en el suelo y el otro arrojaba el suyo contra él, procurando golpear la parte superior con el rejo. Si se conseguía, se le hacía una buena señal al trompo del contrario, incluso se llegaba a partir en dos. Si se fallaba en el intento se repetía el lance pero cambiándole el papel de los jugadores.

Así se continuaba hasta desfallecer, o hasta que uno se “rendía” o le rompían el trompo. Con frecuencia este juego era la salida menos cruenta a un enfrentamiento o discusión. En lugar de pelearse se retaban a una “Rejá”.

LAS CHAPAS

En la época a la que me refiero no había muchos juguetes que comprar (ni recursos para hacerlo) así que con cualquier cosa y mucha imaginación se hacía uno.

Este es el caso de las chapas (tapones de los envases de bebidas con gas, gaseosas, cervezas, refrescos, etc.). Con ellas, además de coleccionarlas, y utilizarlas como “prenda” para apostar en otros muchos juegos (trompo, bolas, etc.), se jugaba, básicamente a dos juegos, el fútbol y las carreras, que a continuación se describen:

EL FÚTBOL CON CHAPAS

No importa en este caso de qué fuese la chapa, lo único importante es que estuviese nueva y además tuviese entero el corcho del reverso (hoy en día es de plástico), que servía para cerrar herméticamente la botella.

Lo primero era disponer del equipo, para ello se tomaban 11 chapas y se forraban de tela blanca. Esto se hacía cortando un trozo de tela circular de un diámetro algo mayor que la chapa, digamos 2 cm. A continuación se le quitaba el corcho inferior, con cuidado de no romperlo, y se recubría la chapa con el trozo de tela, remetiéndola hacia el reverso de la chapa, sujetándola luego con el corcho, por encima, bien ajustada. La fotografía muestra como quedaba sujeto el forro con el corcho



Forrada la chapa se procedía a pintarla, habitualmente con bolígrafo o lápices de colores, con los colores del equipo favorito (el Real Madrid era, obviamente, el más fácil de pintar, si bien era el Atlético de Bilbao, rayas rojas y blancas, el que tenía más adeptos). El portero se solía pintar de un solo color, sin rayas, como más le gustase al “artista”. Después se ponían los números con bolígrafo por encima y, algunos, escribían en la chapa el nombre del jugador que lucía ese número en el equipo en cuestión.

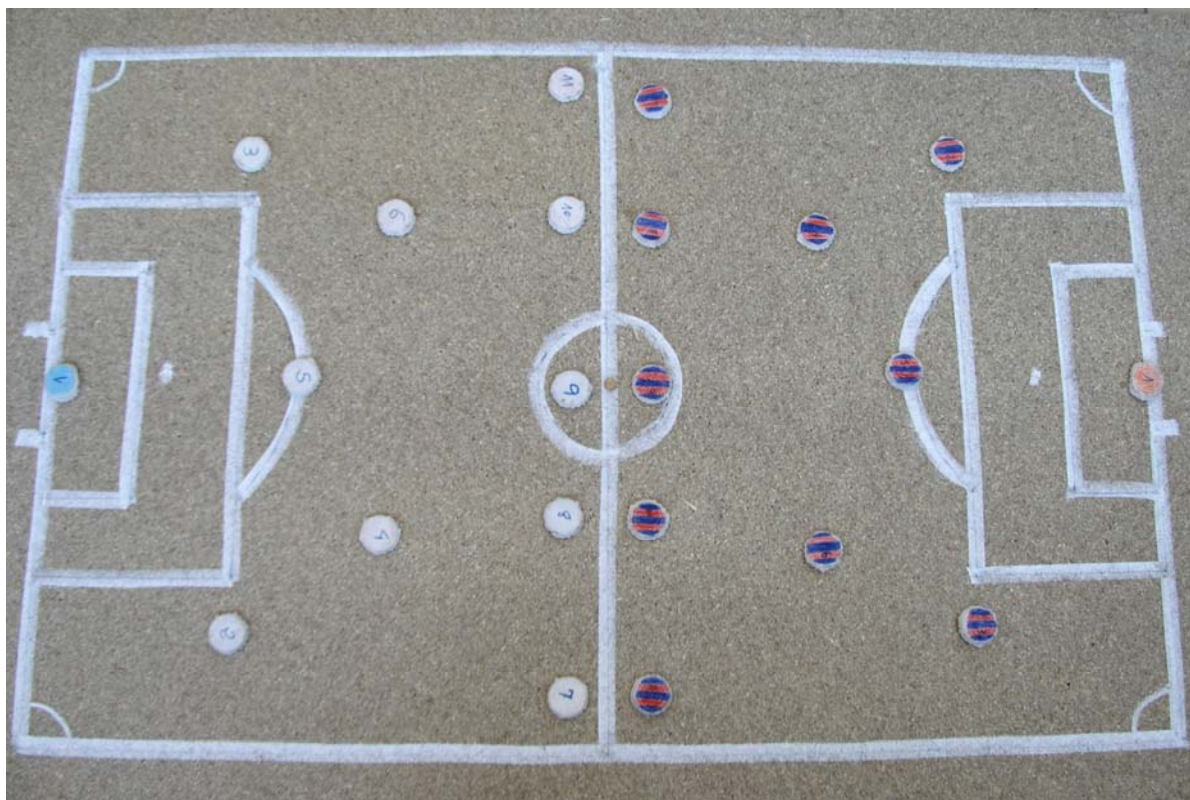
En la foto siguiente pueden verse algunas chapas forradas de diferentes equipos, junto con el “saquete” donde se guardaban, la tiza para dibujar el campo y los garbanzos, que se usaban como balones.



Evidentemente este trabajo no había que hacerlo más que al principio de la temporada de juego, que era primavera-verano, ya que, para jugar, se requería que el suelo estuviese seco.

Para iniciar un partido lo primero era elegir el terreno y dibujar el campo. El terreno de juego debía ser liso, una acera en buenas condiciones era lo ideal, y que no tuviese mucho desnivel. Las líneas de juego se pintaban, habitualmente, con tiza blanca o un yesón (pegote de yeso endurecido que arrancábamos de las paredes), quedando de unas dimensiones aproximadas de 2 m por 1,20.

A continuación se disponían las chapas según la colocación clásica de la época. Con todo ello el aspecto del campo quedaba como en la fotografía que sigue, donde puede verse las chapas forradas del Real Madrid y del Barcelona, dispuestas en el campo para empezar la partida.



Y comenzaba el juego...

Se sorteaba quién sacaba por los procedimientos habituales. El garbanzo que hacía de balón debía ser lo mas redondo posible y de buen tamaño. No se jugaba con boliches (bola pequeña de barro) porque rodaban demasiado y se salían del campo constantemente.

Para golpear la pelota se apoyaban en el suelo las yemas de los dedos índice y medio de la mano izquierda (para un jugador diestro), dejando entre ellos una separación suficiente para que cupiera el garbanzo pero no la chapa. Justo en la abertura, entre las puntas de los dedos, se ponía el garbanzo y detrás la chapa. Con los dedos medio y pulgar de la mano derecha (para un jugador diestro) se daba un "capirotazo" a la chapa, que a su vez impulsaba el garbanzo hacia delante.

La fotografía que sigue aclara la explicación:



El jugador del que había quedado el garbanzo más cerca es quien hacía el siguiente lanzamiento, ya fuera del mismo equipo que el anterior o del contrario. El lanzamiento se hacía desde el sitio donde había quedado el garbanzo. En esta regla se apoyaba la técnica de “centrarse” el balón de un jugador a otro del mismo equipo. Tras el lanzamiento el jugador que había lanzado quedaba en el sitio desde el que lo había hecho.

Cuando se iba a tirar a portería había que avisar al contrario para que cogiese al portero e intentase parar el garbanzo. Para ello se cogía la chapa “portero” con los dedos índice y pulgar, se ponía vertical por el reverso y con esta especie de “cazoleta” se intentaba detener el disparo.

Se podía jugar a goles (ganaba el que antes metiese la cantidad de goles acordada) o a tiempo (ganaba el que más goles hubiese metido en el tiempo acordado). Dado que en aquella época no era habitual disponer de relojes casi siempre se hacían partidos a goles.

Este juego era uno de los más divertidos que practicábamos, al menos para mí. Además era sumamente entretenida la preparación del equipo y la reparación de los desperfectos (casi siempre roturas de la tela del forro de los jugadores o abollamientos de las chapas).

LAS CARRERAS DE CHAPAS

En este caso las chapas se convertían en vehículos que participaban en una carrera. En Campo de Criptana por aquellos años el ídolo deportivo era Fernando Manzaneque, (conocido ciclista nacido en el pueblo y que consiguió fama mundial, al igual que su hermano Jesús), por ello casi siempre decíamos que éramos ciclistas.

En este caso las chapas solían usarse sin forrar para que se deslizaran mejor por la “pista”. Por este motivo era importante usar chapas que fueran bonitas porque ello te daba un mayor lucimiento. Para que pesasen más y se pudiese manejar mejor solía ponérseles algún relleno por la parte del corcho, pues si no, al pesar muy poco, eran muy inestables y difíciles de controlar. Esta era la única preparación que se necesitaba.

Éste también era un juego de primavera-verano, aunque también se podía jugar en otoño, en días no lluviosos y de temperatura agradable.

Para jugar lo primero era elegir el terreno adecuado, no siempre se quería que fuese liso pues si tenía accidentes, desniveles, piedras, hoyos, etc. se hacía mas difícil la competición y por tanto más divertida. Después había que marcar la pista, habitualmente con una tiza o yesón, en los tramos de acera y, arañando con una piedra o palo, en los de tierra.

En el trazado se introducían tramos rectos, y otros con muchas curvas, unos anchos y otros estrechos, en fin todas las variantes y dificultades que la imaginación de cada uno idease, siempre de acuerdo a la habilidad de los jugadores.

Por turno se iban poniendo los jugadores en la línea de salida y daban un capirotazo con el dedo medio y pulgar a la chapa para comenzar el avance hacia la meta. Por turno se iban repitiendo los avances. Cuando un jugador se salía de la pista volvía a empezar el recorrido.

Obviamente ganaba el jugador que llegaba primero a la meta.

Como variantes, a acordar al comienzo del juego, estaba:

- Si se permitía o no empujar a los contrarios fuera de la pista, golpeando su chapa con la tuya. Había que poner atención porque si el golpe era excesivo podía también salirse la tuya, con lo que tú también te veías obligado a volver a empezar.
- Si se permitía o no estorbar, esto es dejar tu chapa en la pista mientras los contrarios lanzaban. Obviamente este estorbo hacía más difícil el juego de los demás, al reducir el espacio de pista libre.

Finalmente hay que mencionar que este juego no era muy bien visto por nuestras madres, pues tenía dos efectos perniciosos. Uno sobre los zapatos, ya que al estar de rodillas durante el juego y constantemente moviéndose por él, las punteras sufrían tremendamente, y con frecuencia quedaban en un estado lamentable. Y otro por los pantalones, ya que por el mismo motivo anterior era frecuente desgastarlos o romperlos de las rodillas, si bien es cierto que como por entonces casi todos llevábamos pantalones cortos, eran directamente las rodillas las que sufrían el desgaste.

LOS GÜITOS

Este juego de habilidad requería, como otros, de un trabajo previo para hacerse con el elemento necesario para jugar a él, la “Güitera” o “Zumbaera”

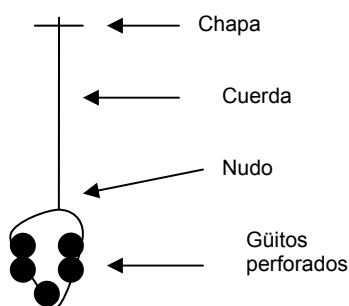
La güitera se hacía a base de “güitos”. Los güitos son los huesos de los albaricoques (o albarillos), que, al ser una fruta veraniega, imponía que este juego se practicase en verano.

Pues bien, para hacer una güitera se cogían varios güitos, de 4 a 8, a ser posible de buen tamaño, y, uno a uno, con paciencia franciscana, se mojaban, normalmente escupiéndolos en ellos, y se frotaban en una acera de cemento en vasto, es decir que lijase bien.

Poco a poco la pared del hueso iba adelgazando hasta que se lograba un agujero. Después se hacía lo mismo por el lado contrario hasta conseguir perforar el hueso.

Cuando ya se disponía de los suficientes güitos perforados se pasaba a través de ellos una cuerda, se ataba para que el conjunto de güitos quedase bien sujeto, en la punta de la cuerda se ponía una chapa perforada, para que al cogerla no se escapase, y ya se tenía una güitera.

La figura siguiente da idea del aspecto que tenía este dispositivo:



Para jugar a los güitos se hacía una circunferencia, más o menos grande según el grado de dificultad que se desease, y dentro de ella, hacia el centro, cada jugador depositaba la prenda que se apostaba, evidentemente todos lo mismo, una moneda (rara vez), una bola, un güito, etc.

A continuación se decidía por los procedimientos habituales el orden de participación, tras lo cual empezaba el juego.

Cada jugador, según su turno, hacía girar en un plano vertical su güitera, cogida por la parte superior, intentando golpear con los güitos una de las prendas apostadas y sacarla del círculo, momento en que la hacía suya. Precisamente por el zumbido que hacía la güitera al girar con rapidez, también se la llamaba zumbaera.

Las reglas que se aplicaban eran sencillas, si se daba con la güitera en el suelo o se detenía su giro, una vez comenzado, o pasaba un tiempo prudencial (medido subjetivamente por los jugadores) sin que se intentase golpear a una prenda, corría el turno. Si se golpeaba uno de los objetos apostados pero no salía del círculo se podía poner en marcha de nuevo la güitera para intentarlo de nuevo.

Cuando se sacaban del círculo todos los objetos apostados terminaba una ronda, y se empezaba otra con nuevas apuestas, siendo el primero en jugar el jugador que antes lo hizo en segundo lugar, pasando a ser el último el que antes fue primero.

Así se continuaba hasta que todos los jugadores habían pasado por todas las posiciones, momento en que se acababa el juego.

LA PEDREA

Este juego era realmente una batalla campal entre dos equipos de chicos, en la que la munición que se lanzaban unos contra otros eran piedras. El término batalla campal se emplea aquí en su sentido más exacto ya que el “terreno de juego” era el campo abierto, generalmente la Sierra de los Molinos o las eras, en las afueras del pueblo, donde se trillaba la mies en verano.

Concretamente la Sierra de los Molinos era un sitio especialmente apto para estos retos, ya que había abundante munición y además el terreno era accidentado, permitiendo escaramuzas y emboscadas, que ya hubiera querido Alejandro Magno poder practicar

Aunque se menciona aquí como un juego, la Pedrea era en realidad un reto, que se establecía entre colectivos rivales.

Estos retos eran de índole muy diferente, los que vivían en una calle contra los que vivían en otra (normalmente vecina), los alumnos de un colegio contra los de otro, los de una pandilla de amigos contra los de otra, etc.

Los retos se daban, unas veces porque había mediado un agravio (!!!) y otras simplemente porque sí.

De este último género eran tradicionales las pedreas que se organizaban en la Sierra de los Molinos el día del Libro, cuando subíamos los alumnos de todos los colegios a la Sierra y D. Jose Antonio Sánchez-Manjavacas, profesor de Literatura de feliz recuerdo, nos hacía una perorata sobre El Quijote y su autor, dándonos, a continuación el día libre, esto es, "sin cole".

En estas circunstancias no había año que no se montase una pedrea de las gordas entre los alumnos de las "Escuelas Nacionales", colegios públicos, y los del "Colegio Teresiano" colegio privado. Las hostilidades duraban el resto de la mañana, momento en el que volvíamos a ser amigos y, seguramente, compañeros de la siguiente pedrea, si lo que tocaba era nuestra calle contra la de al lado.

También aquí había auténticos magos del lanzamiento de piedras. Las mejores eran las planas y redondas, que llamábamos "volanderas", porque si se lanzaban adecuadamente, y se conseguía que saliesen de la mano en un plano paralelo al suelo y girando, se podían dirigir muy bien hacia el objetivo y además llegaban muy lejos. Para conseguirlo había que lanzar con el brazo caído en un movimiento de abajo hacia arriba que era conocido como "estilo pastor", ya que era habitualmente usado por este gremio para dirigir a sus perros y ovejas.

El percance más grave que se producía en este "juego", además de las consabidas caídas, arañazos, etc. era que una piedra te golpease la cabeza, originando una "descalabradura", que provocaba salida de sangre, alarma general, carreras hasta la casa del accidentado, gritos de la madre, amenazas de la misma a los que habían acompañado a su hijo, bofetadas adicionales al herido, que entre lágrimas pedía auxilio y, por fin, visita rápida al médico que remediaba el asunto con un ligero recorte de pelo alrededor del "boquete", un par de "puntos", polvos de Azol, antibiótico de la época para prevenir infecciones, y un apósito de gasa y esparadrapo, que luego se mostraba con orgullo a los amigos por ser una herida recibida en combate.

La realidad es que de vez en cuando las Pedreas generaban enemistades encarnizadas que luego costaba mucho realinear. No es un juego del que tenga el mejor recuerdo, pero ¡ahí está! y hay que citarlo.

LAS 105

En Criptana, por aquel entonces, se jugaba, en los "futbolines del Feliso" en la calle de la Virgen, (y más tarde también en los de "Moratalla" en la calle Castillo), fundamentalmente, al fútbolín y al billar francés. A propósito de este último, además de la modalidad clásica de carambolas, se practicaba otra, que solo he visto allí, y es de la que ahora vamos a tratar.

Se llamaba "Las 105" y consistía en jugar al billar de carambolas, pero poniendo por medio unas piezas pequeñas de madera, similares a los peones del ajedrez, que puntuaban por 10, si eran derribadas en una jugada en la que se conseguía hacer carambola. Por ejemplo, si se lanzaba una carambola y se hacía y al tiempo se derribaban tres peones, la jugada valía 31. Esto significa que llegar a cifras altas de puntuación no era difícil.

La dificultad del juego estribaba en que, como en las siete y media, tan malo era no llegar como pasarse, de forma que si uno estaba en 104, tiraba y hacía carambola, pero derribaba uno de estos peones había hecho 115 puntos, con cual quedaba eliminado.

Tenía también su pizca de intriga, ya que, al comienzo, cada jugador extraía de un recipiente, previamente bien agitado, una bola que tenía grabado un número. Lo veía y la depositaba en una pequeña hornacina o cajoncito con tapa, situada al lado del marcador de tantos, una para cada

jugador, y allí se conservaba hasta el final de la partida. Este número era mantenido en secreto y su misión era sumarse al número de carambolas y peones derribados para obtener la puntuación final, felizmente 105. Como nadie conocía el número de los otros se ignoraba si algún jugador estaba próximo a llegar al objetivo de 105 o no.

El depósito en el que se guardaban las bolas entre partida y partida era una especie de botella de cuero, con el cuello largo y muy estrecho, para que solo pudiese salir una bola cada vez. De tanto uso, recuerdo esta botella ennegrecida, gastada y bien manoseada.

Inicialmente el conjunto de peones, unos 10, se colocaban en el centro de la mesa, después, conforme avanzaba el juego se iban dispersando por ella, ya que, si eran derribados, se ponían de pie en el mismo sitio donde se habían quedado tras su derribo.

Para llevar la puntuación "vista" de cada jugador existían unos marcadores con cuentas sobre hilos de alambre, donde cada uno anotaba sus progresos. Con anterioridad se usaba un marcador más artesanal, compuesto por una tabla con agujeros numerados, en los se iba introduciendo un punzón, también de madera, señalando el agujero que correspondía a los tantos que el jugador llevaba. Estos punzones estaban sujetos a una cuerda, y esta a un clavo, para que no se perdieran. Cuando se descubría a algún jugador que intentaba anotarse una puntuación diferente de la real, además de echarle la bronca el resto de los jugadores, se decía de él que "se bañaba", quedando marcado para otras partidas como un marrullero.

La frase triunfal, que pronunciaba el que conseguía llegar primero a 105, era "Esas son si no caen más", al tiempo que dejaba parsimoniosamente el taco sobre la mesa, mostrando su bola y proclamándose ganador de la partida.

SALTOS

Me refiero en este apartado a los diferentes juegos en los que uno o varios jugadores se ponían agachados, esto es, doblados por la cintura en ángulo recto, y los restantes saltaban por encima de ellos.

El salto se realizaba tomando impulso a la carrera, apoyando las manos sobre la espalda del que se iba a saltar y abriendo las piernas, para superarlo por encima.

Con esta base había varias modalidades de juego:

EL CORRE CALLES

Era el juego de saltos más simple. Consistía en recorrer un trayecto saltando unos sobre otros. Aquí no había ganadores ni perdedores, simplemente se trataba de pasar el rato de una forma divertida.

Se decidía el camino que se iba a recorrer, normalmente se daban vueltas a la manzana.

El recorrido se hacía casi siempre por el medio de la calle, dado que las aceras eran, habitualmente estrechas, y que el tráfico no era precisamente agobiante.

Sorteado el orden de juego, el que había quedado el último se inclinaba como se ha dicho antes, protegiéndose la cabeza con las manos y colocando esta en el sentido opuesto al saltador. El que había quedado segundo saltaba sobre él y 4 ó 5 pasos después se colocaba de la misma manera, a continuación el siguiente saltaba sobre los dos que ya estaban colocados y se colocaba él, y así sucesivamente iban "saliendo todos".

Cuando el último en salir había saltado sobre el que se colocó primero, éste se levantaba y comenzaba a saltar sobre los otros. Al saltar sobre el que "salió" el segundo éste comenzaba a saltar también, con lo cual al rato de haber empezado el juego la mitad de los jugadores estaba saltando sobre la otra mitad y esa cadena sin fin iba avanzando por el trayecto que se decidió al principio.

El juego terminaba, obviamente, cuando se llegaba al punto elegido como final, frecuentemente el mismo que el de partida.

EL BURRO

En este juego un único jugador, se colocaba inclinado para que los demás saltasen sobre él, siguiendo un determinado "ritual".

El primero que “se quedaba” para ser saltado, llamado “el burro”, se elegía por sorteo, después era sustituido por los que iban cometiendo errores en el salto. En este caso la colocación del que iba a soportar los saltos era transversal a la dirección del salto, con lo que el riesgo de que le golpearan en la cabeza era mayor, por lo que protegerse ésta con los brazos era de crucial importancia.

Los errores en el salto a los que me refería antes eran, no recitar convenientemente el ritual, no hacer lo que se debía en cada caso, o tocar con las piernas, al saltar, el cuerpo del que estaba agachado.

El juez que determinaba si se había cometido un error o no era el burro, que estaba allí doblado soportando los saltos de los demás, que como puede uno fácilmente imaginarse no era muy imparcial, por lo que las discusiones para decidir si efectivamente había habido un error o no eran continuas.

El ritual del juego consistía en que había que saltar doce veces y cada vez había que decir algo diferente y hacer algo especial. Primero todos hacían el primer salto, luego todos el segundo, etc.

Con el primer salto se decía:

- “A la UNA la vera mula”.

Y después, sucesivamente:

- “A las DOS la coz”. Con el tacón, simultáneamente con el salto, se daba una “coz” en el culo al burro.
- “A las TRES los tres periquitos de San Andrés, Pedro, Juan y Andrés”, Se tomaba “carrerilla” y al llegar a una marca previamente establecida, había que dar tres pasos o saltos (como en el triple salto), al tiempo que se pronunciaba Pedro, Juan y Andrés y después saltar sobre “el burro”, sin dar ningún paso más.
- “A las CUATRO un buen salto” y había que saltar sobre él desde una línea previamente marcada en el suelo.
- “A las CINCO un buen brinco” y se saltaba sin apoyar las manos en la espalda.
- “A las SEIS llaman en “ca” el tío Pei”. Al saltar se daba un azote en el culo
- “A las SIETE salto y pongo mi capiruchete”. Cada uno colocaba, al saltar, en la espalda del burro, una prenda, generalmente un pañuelo, con cuidado de no tirar ninguna de las ya colocadas.

Al final de esta ronda el que saltaba en primer lugar, tras el conjuro “Se da la vuelta a la tortilla”, daba la vuelta a las prendas situadas en la espalda del burro, dejándolas en el mismo orden que se saltaba, es decir la de arriba era la que había dejado el primero que saltaba, la siguiente la del segundo, etc.

- “A las OCHO salto y quito mi corcho”. Al saltar, cada uno iba recogiendo, la prenda que había dejado en el salto anterior, con cuidado de no tirar las que aun debían permanecer sobre la espalda del burro, correspondientes a los jugadores que saltarían detrás de él.
- “A las NUEVE sale la perrilla y bebe”
- “A las DIEZ salió otra vez”
- “A las ONCE llamo al Conde”. Saltaba apoyando los puños cerrados en la espalda del burro.
- “A las DOCE ya responde”
- “A las TRECE ya amanece”
- “A las CATORCE, onda, onda, el que se quede atrás que se ponga”

(Desgraciadamente no recuerdo completamente los detalles de algunas de las “horas”)

El que fallaba en el salto sustituía al burro y se comenzaba la serie. Si nadie fallaba, cosa poco frecuente, se comenzaba de nuevo sin ningún cambio.

LAS ARTESILLAS

En este juego primero se formaban dos equipos de no más de 4 jugadores y, a continuación, se sorteaba cuál de ellos se “quedaba”, es decir iba a hacer el papel menos afortunado. También se designaba quién iba a ser “la madre”, que no pertenecía a ningún equipo y ejercía de árbitro. Generalmente era alguien que por las circunstancias que fuesen no podía jugar, y si no lo había se sorteaba.

La madre se situaba con la espalda apoyada en una pared y delante ella, agachado, como en todos estos juegos de saltos, y con la cabeza entre sus piernas, se colocaba el primer jugador del equipo

que le había tocado “quedarse”. Detrás de éste primer jugador se ponía el segundo, también agachado y con la cabeza entre las piernas del primero. Así sucesivamente se colocaban todos, resultando una fila de jugadores agachados, cada uno con la cabeza entre las piernas del anterior y las manos apoyadas en el suelo o cogidas a las piernas de su predecesor.

Situado así el equipo que “se quedaba” el otro debía saltar sobre él. El objetivo era que todos los jugadores del equipo que saltaba sobre la hilera de jugadores agachados lo hicieran, sin caerse, dándose un impulso a la carrera, apoyándose en la espalda de los que estaban agachados y yendo a “aterrizar” sobre uno de ellos, no pudiendo moverse del lugar al que habían llegado en el salto.

Una vez habían saltado todos debían permanecer donde se habían quedado hasta que, o bien alguno de los saltadores se caía al suelo o bien alguno de los agachados se “tullía” del peso que estaba soportando y ponía una rodilla o la mano en el suelo.

En el primer caso los equipos cambiaban su papel en el juego y en el segundo los papeles quedaban como estaban, volviéndose a empezar los saltos.

Los trucos de este juego consistían en:

Para el equipo que se “quedaba”: poner al final de la hilera, esto es en los primeros puestos que el otro equipo tenía que saltar, a los jugadores más fuertes, ya que con toda probabilidad eran los que más peso tendrían que soportar y los más altos, para dificultar el salto del otro equipo y que los saltadores no pudieran llegar muy lejos, estorbando así el salto de los siguientes miembros de su equipo. En lo posible, ya que estaba prohibido, no cerrar bien el hueco entre un jugador y otro, para que si algún saltador cayese allí se fuese directo al suelo.

Para el equipo que saltaba: hacer que primero saltasen los más ágiles de forma que llegasen lo más lejos posible de la hilera y dejaran sitio libre para los otros jugadores. Si se veía que alguno de los jugadores agachados flaqueaba, inmediatamente todos los saltadores intentaban caer sobre él para “hundirlo”. Saltar, en lo posible, hacia arriba para caer de golpe sobre los agachados haciendo que este golpeo brusco contribuyese a “tullirlos”.

La madre debía vigilar que no se hiciesen trampas y era el árbitro que decidía quien había perdido esa ronda de saltos y por tanto quien se “quedaba” en la siguiente.

Valía que dos saltadores cayesen uno sobre otro y si uno se estaba cayendo sujetarse en otro de su equipo. También valía que si uno de los jugadores agachados se “tullía” y un compañero no tenía a nadie encima, se pusiese debajo de él para reforzarlo.

Era realmente un juego muy divertido, no exento de algún riesgo físico, que aceptábamos sin rechistar, y, por supuesto, sin soltar una lágrima aunque nos hubiésemos hecho todo el daño del mundo.

EL SALTO DEL MORO

Este juego consistía, básicamente en saltar sobre una estructura humana algo compleja, que, no sé por qué, pero puedo garantizar que no era xenofobia ni anti islamismo, se llamaba el salto del moro. Mi hijo siguiere que la posición del jugador sobre el que se salta, que recuerda la de los orantes en la Mezquitas puede ser el origen del nombre.

El juego se llevaba a cabo con dos equipos de 3 chicos, cada uno. Un equipo “se quedaba” y era el que formaba la estructura que había que saltar, el otro era el que saltaba sobre ella. Los papeles se cambiaban cuando algún miembro del equipo saltador fallaba en el salto.

La estructura a saltar se formaba poniéndose dos chicos inclinados en ángulo recto, uno frente a otro, de espaldas, esto es, juntando los culos (quizás es políticamente más correcto decir posaderas, pero como no entendíamos de estas sutilezas nosotros decíamos culo), y el tercero de rodillas, introduciendo la cabeza entre las piernas de los otros dos. Se formaba así una torre de dos alturas, la más baja que eran la espalda y hombros del que estaba arrodillado y la más alta que eran las espaldas de los que estaban agachados.

La fotografía que sigue ilustra la posición en que quedaba la estructura que había que saltar



El salto consistía en dar una voltereta, poniendo la cabeza en el nivel más bajo y rodando sobre el más alto para caer de pie al otro lado.

Se consideraba fallo, además, obviamente, de no conseguir dar la voltereta, el hacerlo ladeado, volcándose sobre uno de los dos chicos agachados.

El truco más frecuente de los agachados era que, al saltar uno del otro equipo, uno de los dos que estaban en posición lateral se agachaba un poco, suficiente para que el saltador se inclinase, al no encontrar apoyo y diese con sus huesos en el suelo.

EL FUERTE Y LOS INDIOS

Los video juegos no estaban entonces muy extendidos, principalmente porque no había televisión, pero eso no significaba que no practicásemos juegos de aventuras en los que la imaginación y creatividad eran el motor y la fuente de su argumento.

Me refiero el juego del Fuerte y los Indios. En efecto, con este juego recreábamos, en versión libre, las luchas entre los “vaqueros” y los “indios”, que con tanta frecuencia, en aquella época, “echaban” en los cines.

Hay que puntualizar que este juego sí requería disponer de una serie de elementos imprescindibles para poder practicarlo, que no se podían hacer de forma artesanal, sino que había que comprarlos. Cabe citar entre ellos:

- El fuerte propiamente dicho, estructura de madera a imagen de los que se ven en el cine, donde vivían los “americanos” en los puestos avanzados del lejano oeste, en su lucha contra los indios.
- Los “americanos” (soldados) y “vaqueros” (civiles), normalmente de goma, con sus caballos, en actitud de disparar pie a tierra o de cabalgar
- Los “indios”, igualmente en actitudes poco pacíficas, con sus penachos de plumas, sus arcos, escudos, flechas y lanzas y sus caballos de fuerte colorido.
- Los elementos complementarios, diligencias, carretas, chozas de indios, cuadras de caballos, “postes de tortura” indios, etc.

Las fotografías que siguen muestran algunos de estos elementos, supervivientes, milagrosamente, de las sucesivas mudanzas y avatares que han sufrido, a lo largo de la vida.



El campo de batalla se montaba, habitualmente, en una habitación suficientemente grande como para permitir el despliegue de los “ejércitos”.

Para jugar, primero se decidía qué “fuerzas” iban a participar en la batalla. Se elegían, de entre los que se tenía, aquellos que fueran de tamaño parecido en ambos bandos y con posturas asimilables, a caballo, de rodillas, de pie, etc. y, por supuesto en igual número, todo para que el enfrentamiento fuera equilibrado.

Después se decidía quien iba a ir con cada bando, los “americanos” y los “indios”.

Hecho esto, cada jugador, o pareja de jugadores, pues se podía jugar uno contra uno o dos contra dos, se aprestaba a colocar a sus huestes de forma que quedasen lo más resguardadas posible de los disparos del enemigo.

Concluida esta fase preparatoria comenzaba la batalla. Los jugadores se situaban detrás de su ejército y desde allí disparaban al contrario. La munición eran habichuelas.

Los disparos se hacían con ingeniosas “pistolas” hechas con dos alfileres de la ropa, como muestra la fotografía. Con uno, más el muelle y una parte del otro, se hacía la pistola y el gatillo. La parte no usada servía de “cargador” es decir nos ayudábamos de ella para echar hacia atrás el muelle del gatillo, que, tras disparar, se había ido hacia delante golpeando la habichuela.



El objetivo era derribar a todos los soldados enemigos, y, naturalmente, ganaba el primero que lo conseguía.

Era un juego de invierno, en verano lo que apetecía era jugar en la calle.

HASTA AQUÍ ESTA DESCRIPCIÓN DE ALGUNOS JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES DE CAMPO DE CRIPTANA.

EN MI OPINION, RESPETANDO LAS DISTANCIAS DE LA ÉPOCA, FOMENTABAN EL ESPÍRITU DE EQUIPO, LA AMISTAD, LA CONVIVENCIA, LA SOLIDARIDAD Y LA TOLERANCIA.

CON ELLOS CRECIMOS Y A SU AIRE SE HICERON GRANDES AMISTADES, MUCHAS DE LAS CUALES AUN PERDURAN.