JUEGOS DE HABILIDAD

La habilidad es una cualidad presente de una u otra manera en todos los juegos. Se requiere aptitud y destreza para ejecutarlos e incluso la astucia y la picardía son componentes necesarios para la práctica de muchos de ellos. En este capítulo hemos agrupado aquéllos en los que la habilidad con las *manos* es la característica más notoria.

Algunos, como el juego de las tabas, son propios o exclusivos de las niñas y ha sido un juego emblemático de ellas durante muchas décadas de este siglo. Junto a él hemos descrito los juegos con piedras, *bostarrika*, porque guardan gran relación y parecido con el de las tabas, lo que ha llevado a algún autor a señalar que podría tratarse de un precedente de aquéllas.

Los juegos con cromos han sido practicados tanto por niños como por niñas aunque unos y otros lo hayan hecho en distintas modalidades y de diferente forma. Los juegos con alfileres y palillos aunque hoy día apenas se practican tuvieron gran arraigo a principios de siglo.

La trompa y el hinque han sido casi exclusivos de los niños y el juego de la trompa ha tenido ciertamente gran importancia. El capítulo concluye con varios juegos de habilidad con diversos juguetes entre los que hay que destacar por su importancia, al menos hasta fechas recientes, el juego de aros entre los chicos y el del diábolo entre las chicas.

LAS TABAS. SAKAK . TORTOLOXAK

Tal como se ha recogido en las diferentes localidades encuestadas jugar «A tabas» es un entretenimiento infantil practicado principalmente por las niñas. Las informantes mayores recuerdan que se jugaba a principios de siglo. Parece ser que en otros tiempos las reglas y formas de juego fueron más complejas para simplificarse posteriormente.

Es un juego muy extendido en el espacio y en el tiempo y común a muchas culturas. Telesforo de Aranzadi dice: «Las tabas juegan un papel importante en la etnografía europea desde los tiempos prehistóricos. Su antigüedad se remonta indudablemente hasta la época en que los europeos vivían de la caza y en la cueva de Santimamiñe (Basondo-Kortezubi) hemos hallado de todos los tamaños desde 17 a 87 milímetros, es decir, de 2/3 a más de 3 veces el tamaño de las hoy más usuales en el juego. No es posible imaginar que con las mayores se pudiese jugar de la misma manera que con las pequeñas; pero sí podrían servir para sortilegios y una muestra de su importancia mágico-religiosa es la taba de bronce con dos asas, exvoto a Apolo Didimeo, de cerca de un codo de largo, llevada a Susa por Darío después de la toma de Mileto y el saqueo del templo a fines del siglo VI a. de J.C.»[360].

«A tabas» se ha jugado de muchas formas. Esta diversidad puede observarse en los elementos del juego, en sus reglas y en las cancioncillas que lo acompañaban.

[360] Telesforo de ARANZADI. «Tabas y perinolas en el País Vasco» in RIEV, XIV (1923) pp. 676-679.

etniker euskalerria



Fig. 155. Sakaka. Zeanuri (B), 1993.

Los elementos del juego

Para este juego se necesita una superficie plana, mesa o piedra. En Alboniga (Bermeo-B) se denominaba *errijje*, así si jugaban sobre una mesa y una taba caía al suelo, es decir, fuera del *erri*, esta tirada no era válida y se repetía tras recolocar la taba en la mesa.

Se emplean tabas (huesos astrágalos) de cordero, aunque también se juega con las de carnero o cabra, apreciadas por resultar más duras y brillantes que las de cordero que se estropean antes por ser su hueso de consistencia blanda. Hay que acompañarse de una pelota pequeña, canica de barro o de cristal. En ocasiones estas canicas tenían vetas de distintos colores. En San Román de San Millán (A) la bolita de cristal con la que se jugaba recibía el nombre de *cucurro*. En Bernedo (A) a la canica denominan *pitón*. En Bermeo, Durango (B) y Lezaun (N) utilizaban las canicas que tenían de tapón las botellas de gaseosa. En esta última localidad llamaban *tanto* a la canica y también a una pequeña piedra redonda que hacía sus veces. En Ribera Alta y Valdegovía (A), utilizaban como canica *curabachas*, agallas de roble, y también en algunas zonas rurales del Duranguesado (B) donde se les llamaba *kukusagarrak*. En Zerain (G) la pelota la hacían las propias niñas o se sustituía por una taba. También utilizaban una taba si no disponían de canica en Beasain (G) y en Sangüesa (N). En Elosua (G) la pelota la hacían con hilo de lana que lo tapaban con un trapo y lo cosían para rematarlo. También en Izurdiaga (N) hacían las pelotas con hilo de lana. En Monreal (N) y en Elosua (G) a falta de canicas, las patatas pequeñas hacían sus veces. En la década de los setenta se han utilizado tabas y pelota de plástico.

En Moreda (A), según testimonios de personas mayores, las chicas obtenían sus tabas de las sartenadas o ranchos, o de los cocidos de carne con garbanzos. Después para jugar con ellas las limpiaban bien para luego lijarlas o aguzarlas en una piedra fina que tienen junto a la fuente pública del pueblo. En Artajona (N) las niñas conseguían las tabas pidiéndolas en las casas que compraban carneros. Las limpiaban, *churrustían*, y alisaban los costados para que tuvieran mayor estabilidad y pudieran *quedarse* más fácil. También en Sangüesa y Viana (N) alisaban las caras pequeñas de las tabas para que *parasen* mejor.

En Allo (N) las propias niñas se encargaban de limpiarlas y pulirlas mojándolas con agua y frotándolas contra una piedra. En Zerain (G) se proveían de tabas en las matanzas caseras de ovejas o de corderos y las limpiaban raspándolas a conciencia. En Izurdiaga (N) para que las tabas se considerasen aptas para el juego debían sufrir un proceso de limpieza consistente en cocerlas, quitarles los restos de carne y sumergirlas en lejía, una vez secas se pulían con una piedra para eliminar irregularidades. También en Garde y en Izal (N) las hervían para eliminar el sarro y después las raspaban con piedras para que quedasen lisas. En San Martín de Unx (N) las preparaban con agua y tierra, rascándolas sobre una piedra y lavándolas. En Obanos (N) se frotaban sobre una piedra arenisca mojándolas previamente con saliva con lo cual se alisaban.

Ha sido práctica común pintar las tabas tal como se ha recogido entre otras localidades en Aramaio, Bernedo, Moreda (A); Berastegi, Bidegoian (G); Allo y Viana (N). Para ello se usa

etniker euskalerria



Fig. 156. A tabas. Zcanuri (B), 1993.

desde esmalte de uñas a pintura, tal como se ha constatado en Pipaón (A), Durango, Galdames (B), Beasain y Hondarribia (G), pasando por anilina o tintes de flores, como en Pipaón (A). Incluso dicen que las hacían cocer junto con el cocido de alubias con lo que adquirían un tono pardo (Oleta-A). Muchas niñas pintaban las tabas para que fueran más bonitas o para distinguirlas de las de sus compañeras (San Martín de Unx-N). En Garde (N) la técnica era muy curiosa ya que al no disponer de pinturas envolvían las tabas húmedas en papeles de colores de los caramelos, hasta conseguir que se colorearan. En Izurdiaga (N) las teñían con anilina de colores. En Sangüesa (N) una informante aseguró que se sacaba sangre de un dedo pinchándose con un alfiler para pintar las tabas. Las tabas así como la canica o pelota se llevaban en una bolsita de tela.

Nombres de las tabas y del juego de tabas

Ofrecemos a continuación, por orden alfabético, el glosario de las tabas y del juego de tabas que hemos confeccionado con la información recogida de nuestros encuestados, completada con bibliografía.

Akerko (Zumaia, Arrona-G).
Apon (Markina-B).
Atlinttun (Amikuze, Mixe-BN).
Azurrak (Lekeitio-B).
Batasakea (Ataun-G).
Bolborita (Berastegi, Hernani-G).
Bolts harriak (Oragarre-Ip).
Buxtarri (Oiartzun-G).
Exurko (Uztarroz-N).
Kaloka (Oiartzun, San Sebastián-G).
Karnakuluak (Urbiza-N).
Kurkuluxak (Andoain, Bidegoian-G; Goizueta-N).
Kurlu (Ispaster-B).
Labarriketa (San Sebastián-G).
Lachas (Allo-N).
Lotzur (Sin especificar localidad).
Mailak (Oragarre-Ip), *Mailka* (Baztan-N; Ezpeleta-Ip).
Mailtxor (Isturitz-Ip).
Malezur (Hondarribia-G).

etniker euskalerria

Malis-itzurra (Hondarribia-G).
Moltxaharri (Aldude, Donibane Garazi-Ip).
Osselet, Aux osselets (Ahatsa, Oragarre-Ip).
Pongolak, Pongolan (Ondarroa-B).
Puxtarri (Berastegi-G).
Saka (Apellániz-A; Mañaria, Otxandiano y Ubidea-B).
Sakapon (Zestoa-G).
Tabak (Común), *Tabaka* (Alboniga-B), *Tabatan* (Berastegi, Zerain-G).
Tabas, A tabas (Común).
Tortolak (Ermua, Duranguesado-B).
Tortolesak (Arrasate-G).
Tortolisak/Tortoliska (Aretxabaleta-G).
Tortoloxak (Arrasate, Ataun, Elosua, San Sebastián, Zumarraga-G). *Tortoloskak* (Markina-B).
Traba (Billabona-G).
Turtulizak (Oiartzun-G).
Txoko (Elorrio-B; Oñati-G; y algunas localidades alavesas). *Txokoka* (Goizueta-N).
Unak (Astigarraga-G).
Xakak, Asakaska (Aramaio-A).
Xerri mailak (Donibane Lohitzun-Ip). Llamado así porque se juega con huesos de cerdo.
Yabak (Baztan-N; Laburdi-Ip)[361].

[361] Varios de los nombres de las tabas y de sus caras que aparecen en esta relación y en las siguientes están recogidos en: ARANZADI, «Tabas y perinolas en el País Vasco», cit., pp. 676-679. «Ejemplos de Folklore material» in Yakintza, I (1933) pp. 233-234.
Julio de URQUIJO. «Tabas y peonzas en el País Vasco» in RIEV, XV (1924) pp. 361-368. El nombre *lotzur* está tomado de Pedro Antonio de AÑIBARRO. *Voces Bascongadas.* Bilbao, 1963, p. 159.

Cuadro 1

Cara A	*Cara B*	*Cara C*	*Cara D*	*Localidades*
Agua	Penca	Liso	Carne	Ribera Alta (A)
Agua	Penca	Culo	Carne	Elosua (G)
Cara	Culo	Chulo	Pala	Garde (N)
Cara	Culo	Olla	Carne	San Martín de Unx (N)
Cara	Culo	Hueso	Carne	Monreal (N)
Cara	Cruz	Culo	Carne	Lanestosa (B)
Cuesta	Agua	Liso	Carne	Valdegovía (A)
Chuca	Taba	Culo	Carne	Sin especificar localidad
Hoyico	Tabla	Culo	Carne	Sangüesa (N)
Hoyo	Pon	Culo	Carne	Moreda (A); Viana (N)
Hoyo	Liso	Culo	Cara o mesa	Obanos (N)
Hoyo	Pala	Hueso	Carne	Obanos (N)
Hoyo	Pala	Cuto	Carne	Izurdiaga (N)
Lelengoa	Bigarrena	Irugarrena	Laugarrena	Bizkaia. (Sin especificar localidad)
Penca	Agua	–	Tacón	Galdames (B)
Primera	Segunda	Tercera	Cuarta	Amézaga de Zuya, Artziniega, Laguardia, Narvaja (A); Durango, Galdames, Muskiz, Portugalete (B)
Primerie	Segundie	Kuartie	Tercerie	Alboniga (B)
Saca	Pon	Cucu	Carne	Gamboa, Narvaja, San Román de San Millán, Salvatierra (A)
Sake	Pon	Kuku	Karne	Ibarra, Oleta (A)
Saca	Pon	Cul	Carne	Bernedo (A)
Saka	Pon	Culo	Carne	Abadiano, Zeanuri (B)
Sake	Pone	Arkule	Karne	Bidegoian (G)
Sake	Pone	Kulo	Karne	Zestoa (G)
Saca	Pon	Carne	Culo	Orozko (B); Murguía, Vitoria (A)
Saque	Pon	Carne	Chuti	Beasain (G)
Tripea	Lepoa	Kulu	Belarria	Bizkaia. (Sin especificar localidad)
Txulo	Lepo	Korkoiliz	Dosetan	Sin especificar localidad
Txulo	Pon	Zapatito	Carne	Lekunberri (N)
Txutxe	–	Zapatito	Carne	Telleriarte (G)
Unetan	Naretan	Korkoiliz	Dosetan	Sin especificar localidad
Zulo	Lepo	Kulo	Carne	Bizkaia. (Sin especificar localidad)
Zulo	Pon	Carne	Chuti	Zerain (G)

etniker euskalerria

Cuadro 2

				Localidades
Agua	Penca	Carne	Tacón	Amézaga de Zuya (A)
Agua	Pon	Culo	Carne	Pipaón (A)
Agua	Pon	Taulo	Carne	Salcedo (A)
Cara	Culo	Ele	Zapato	Carranza (B)
Cara	Culo	Saca	Hoyo	Artajona (N)
Cara	Cruz	Hoyo	Pon	Izal (N)
Cara	Cruz	Pico	Culo	Salinas de Añana (A)
Carne	Hueso	Chilo	Casacás, Cara o Culo	Arraioz (N)
Carne	Hueso	Quita	Pon	Eugi (N)
Karne	Hueso	Saka	Pon	Ibarra (A)
Guaza	Zote	Carne	Culo	Allo (N)
Hoya	Saca	Carne	Hueso	Pamplona (N)
Hoya	Zápata	Carne	Hueso	Irurzun (N)
Hoyo	Cara	Hueso	Carne	Aoiz (N)
Hoyo	Carne	Penca o Pico	Taba	Salinas de Añana (A)
Pala	Txulo	Carne	Culo	Lezaun (N)
Penca	Agua	Tacón	Carne	Amurrio (A)
Pon	Saca	Cara	Hueso	Olondriz (N)
Punta	Culo	Pino	Segunda	Salinas de Añana (A)
Uneta	Doseta	Treseta	Kaskabilleta	Zerain (G)
Zil	Zote	Culo	Carne	Laguardia (A)

Las caras de las tabas

Las tabas presentan cuatro caras diferentes según sus posiciones y cada una de ellas recibe un nombre que difiere según las zonas. Dos de las caras son anchas o de mayor superficie y las otras dos estrechas o laterales estrechos. Las primeras se diferencian entre sí porque una de ellas presenta una hendidura o concavidad (cara A); la opuesta es lisa, sin dibujos ni salientes, (cara B). Las laterales también se distinguen por ser lisa una de ellas (cara C) y presentar dibujo la opuesta (cara D)[362].

En el cuadro 1 figuran los nombres[363] de las cuatro caras citadas, ordenados alfabéticamente, recogidos en las localidades encuestadas. En el cuadro 2, también en orden alfabético, se consignan otros nombres de las caras de la taba que hemos recogido con la particularidad de que proceden de informantes que no han precisado la correspondencia concreta entre caras y denominaciones.

A las cuatro posiciones

La postura habitual para jugar a tabas es sentarse de costado sobre un banco o hacerlo en el suelo con los pies cruzados a lo indio. No hay límite en el número de participantes y puede también jugarse en solitario. Cada jugadora tiene un número igual de tabas. Suelen ser seis, a veces ocho o doce.

En Obanos (N) el orden de intervención se establecía diciendo: «a más carnes», o «a más huesos...» Se tiraban las tabas y la niña que sacase mayor número de tabas en la posición elegida, empezaba; a partir de ella se seguía el sentido de las agujas del reloj.

El orden en el que hay que poner las caras de las tabas está determinado por la modalidad del juego del que se trate, y varía de unas poblaciones a otras tal como hemos dejado constatado en los cuadros 1 y 2.

El juego más extendido y más común consiste en ir colocando las tabas en las cuatro posiciones que se corresponden con las cuatro caras.

[362] No se considera una quinta posición en la que la taba queda de pie, sin apoyarse en ninguna de las caras citadas.

[363] Hay ocasiones en que las niñas no dan nombres concretos a las distintas caras de la taba, lo que hace que frecuentemente se confundan y entremezclen éstos con los del juego que se practica. Ello ha quedado reflejado en los dos cuadros. A veces las niñas enuncian los nombres de las caras de la taba en plural y los hemos transcrito en singular. Asimismo en los casos en que así se ha recogido se ha prescindido del elemento protético «*a*», procedente de esta preposición, tal como «Sake» por «Asake».

etniker euskalerria

Una niña empieza el juego echando las tabas, previamente mezcladas y revueltas entre las manos, sobre la superficie plana en la que se va a jugar. A continuación lanza la canica hacia arriba la cual habrá de ser recogida en el aire, sin dejar que caiga. Si se juega con pelota, hay veces en que se permite un bote antes de cogerla. Mientras la canica o pelota estén en el aire la jugadora debe coger al menos una taba que presente la posición de su cara en la forma correcta. Al mismo tiempo debe procurar volver del lado adecuado las tabas que se encuentren en cualquiera de las otras tres posiciones, ya que el juego consiste en recoger todas las tabas después de ser vuelta su cara correspondiente del lado correcto.

Sólo puede lanzarse la pelota un máximo de tantas veces como tabas haya sobre la mesa; se exceptúa el caso en el que al echar las tabas al comienzo del juego no quede ninguna con la cara deseada hacia arriba, y para darle la vuelta a alguna, se permite entonces lanzar la canica una vez, sin que haya que recoger taba alguna. En Lezaun (N) cuando el *tanto* (canica) parecía iba a golpear el cuerpo de la jugadora, ésta podía decir «pido ropa mía,» en cuyo caso se le permitía volver a lanzarlo. En Monreal (N), a la vez que se tiraba la bolita se iban cogiendo con la mano derecha de una en una las tabas que estaban de *cara* y se guardaban en la izquierda. Se podía hacer esto mismo con las otras posiciones de la taba: *culo, hueso* y *carne.*

Se pierde cuando se falla en coger la canica o cuando no se consigue tener taba alguna preparada para ser cogida en la posición requerida. Cuando se han recogido todas las tabas de una cara se repite el juego con las tabas en otra posición y así hasta completar los cuatro lados diferentes. Unas veces lo que se jugaba era únicamente el proclamarse ganadora, otras las propias tabas (Artajona-N).

En Carranza (B) se ha recogido el juego común de las cuatro posiciones de la siguiente manera: Las cuatro diferentes superficies de la taba reciben los nombres de *cara, culo, ele* y *zapato.* Juegan cuatro niñas en dos parejas. Utilizan para jugar una canica y varias tabas, de cuatro a doce. Se dona y quien inicia el juego recoge todas las tabas, las agita entre sus manos y las arroja al suelo. A partir de este momento debe conseguir que todas las tabas que no hayan quedado con la *cara* apropiada hacia arriba lo estén. Para ello arroja la canica al aire, y antes de que caiga y la vuelva a recoger, toma una taba en la mano y a la vez da la vuelta a otra de modo que quede con la *cara* hacia arriba. Si la canica cae al suelo o no consigue poner la taba en la posición correcta, pierde. Si lo logra continúa jugando hasta que todas tengan la *cara* hacia arriba. Después recoge de nuevo las tabas, las agita, las vuelve a arrojar y prosigue el juego, pero en esta ocasión intentando que queden en *culo,* después en *ele* y por último en *zapato.*

Esta modalidad de juego se ha constatado en Amézaga de Zuya, Apellániz, Aramaio, Artziniega, Gamboa, Mendiola, Moreda, Murguía, Pipaón, San Román de San Millán (A); Abadiano, Bermeo, Durango, Galdames, Lanestosa, Lezama, Muskiz, Orozko, Portugalete, Zeanuri (B); Beasain, Berastegi, Bidegoian, Elosua, Hondarribia, Telleriarte, Zerain (G); Aoiz, Allo, Arraioz, Izurdiaga, Garde, Goizueta, Monreal y Lezaun (N).

De ordinario el juego de las tabas era acompañado por unas letrillas que se semirecitaban o semientonaban y servían tanto para el juego descrito de «A las cuatro posiciones» como para otras modalidades o para ciertas fases del juego.

En Oleta (A) se semientonaba: «A sakes una / a sakes dos / a sakes tres...» Así hasta 11. Si se jugaba con seis tabas, se echaban dos veces. Una vez puestas las tabas en todas las posiciones posibles y para finalizar el juego se cantaba:

En este juego
y en el otro
en el que pasó
y en el que vendrá
y a las dos
a la ponpoliñera.

En Narvaja (A), la letra decía: «Una, saca, / dos, saca, / tres, saca,... / seis saca». En la siguiente posición: «Una, pon, / dos, pon, / etc.». En la consecutiva: «Una, cucu, / dos, cucu, / etc.» Después: «Una, carne, / dos, carne, / etc.»

Otra variante del juego en esta misma localidad consistía en cantar: «A primeras, / a segundas, / a terceras, / a cuartas». Al mismo tiempo que se cantaba se exclamaba: «pido, que te vuelvas», en cada una de las cuatro operaciones. La mecánica del juego en esta modalidad era la común descrita para el juego de las cuatro posiciones.

etniker euskalerria

En Apellániz (A) se va dando la vuelta a las *sacas*, poniéndolas en la cara que diga la canción: «Sacas una, / sacas dos, / sacas tres,... / sacas seis». Se prosigue: «Pones una / pones dos, / etc.» Después: «Cucus una, / etc.» A continuación: «Carnes una, / etc.» Al terminar deben recogerse con las dos manos, al mismo tiempo que la bola, las seis *sacas* que están en el suelo. La letra anterior sigue así:

Saca y pon,
para María de Antón;
cucu y carne,
para la Virgen del Carmen.
Pasa, pasa,
Nicolasa,
por las puertas
de mi casa.
Una gallinita embobada
puso huevos de la nada;
puso uno, puso dos,
puso tres, puso cuatro,
puso cinco, puso seis,
puso siete, puso ocho,
arrúgate niña en este bizcocho.
Vino el tapa,
que todo lo tapa;
vino el tapón,
que todo lo tapó.
Con el tús, tús,
de la buena suerte.
Amén Jesús.

José Iñigo Irigoyen[364] recogió en Alava en la década de los cuarenta, sin consignar la localidad, la siguiente canción para el juego de tabas:

La gallina,
la pavana
pone huevos
a manadas:
pone uno, pone dos,
pone tres, pone cuatro,
pone cinco, pone seis,
pone siete, pone ocho,
pan cocho,
carne asada
bien guisada,
con hojitas de laurel.
Esta pita
redondita
va muy alta.

[364] José IÑIGO IRIGOYEN. *Folklore alavés.* Vitoria, 1949, p. 88.

En Zeanuri (B) según se iban recogiendo las tabas en cada una de las posiciones, contando hasta diez, se tatareaba: «Saka y es una, / saka y es dos, etc.»; «Pones una, / pones dos, etc.»; «Kulo y es una, / kulo y es dos, etc.»; «Pitantza y es una, / pitantza y es dos, etc.»[365]

En Salvatierra (A), la que empieza el juego coge las tabas entre las dos manos, las revuelve y las echa para jugar; aquellas tabas que queden en situación de *cucu* y *carne* pueden ser cogidas por las jugadoras contrarias, siempre que lo hicieran antes de ser echada la bola al aire, y las devuelven cuando la jugadora, tras haber puesto las tabas restantes en su debida forma haya cogido todas ellas. Siempre tiene que haber una taba en la postura correspondiente, en caso contrario se perdería el juego. Cuando las jugadoras que han retirado las tabas las devuelven al juego, si al echarlas quedan en forma contraria, la que está jugando, lanzada la bola al aire y, antes de recogerla, debe poner alguna en la correcta postura, pues de no ser así, pierde el juego. Este finaliza cuando se han cogido todas las tabas en las cuatro posiciones.

Al recoger las tabas se decía «una saca, / dos sacas, etc.», según correspondiera y al final tanto en Salvatierra como en la también localidad alavesa de San Román de San Millán se recitaba esta cantinela:

Saca y pon,
para María de Antón.
Cucu y carne,
para la Virgen del Carmen.

En Bernedo (A) se practicaba con doce tabas de cordero o con seis repitiendo, y una bola o pitón de cristal. El juego se realizaba entre cuatro o cinco, generalmente chicas, que jugaban por su cuenta. Comenzaba una y las demás esperaban a que fallara. La dificultad hacía que el turno pasara de una a otra sin que a menudo ninguna de ellas pudiera completarlo al primer intento. Cada jugadora, después de haber echado las doce tabas, tenía que ir recogiéndolas de una en una en cuatro tandas, que se correspondían con cada diferente posición de la taba. La

[365] Las tres primeras palabras de las expresiones «Saka y es una, Kulo y es una, Pitantza y es una, etc.» se cantaban unidas, acentuándose como si se tratara de una única palabra quedando átona la primera parte, así «Sakayes una, Kuloyes una, Pitantzayes una, etc.» La denominación *pitantza*, de uso poco frecuente en el habla actual, es un exponente de la antigüedad del juego.

etniker euskalerria

recogida había de efectuarse después de haber lanzado al aire el pitón de cristal, y mientras permaneciera en el aire, ya que también tenía que ser recogido sin que cayera al suelo.

Había que cambiar de posición la cara de las tabas que al caer al suelo no quedara en la forma apropiada, lo cual exigía habilidad ya que había que realizarlo al tiempo que se cogía una que presentara la forma correcta y todo ello mientras el pitón estuviera en el aire. Cuando una de las participantes completaba una posición de las tabas seguía con las siguientes de la misma forma. Si se fallaba, y después de esperar a que le tocara «la renque», se seguía repitiendo la posición de las tabas en que había fallado. La primera jugadora que completara las cuatro posiciones de *saca, pon, cul* y *carne* colocaba juntas todas las tabas sobre el suelo y recitaba a la vez que marcaba la cruz tocando con las puntas de los dedos delante, atrás, a un lado y a otro del montón de las tabas:

Ito, ito, gorgorito.
– ¿Quién te ha hecho tan bonito?
– Jesucristo.
– ¿Y con qué?
– Con la cera verdadera
cus, cus, de nuestra muerte.
Amén Jesús [366].

Al decir la última frase tenía que coger del suelo y de una vez, todas las tabas con las dos manos. Así concluía este juego. Hoy no se practica.

Otra retahíla usada por las niñas de Eugi (N) para finalizar el juego era la siguiente:

Para Dios,
para la Virgen,
para el Niño Jesús,
amén Jesús.
A turrux.

Al decir la última palabra se cogían todas las tabas y se les daba un beso.

En Garde (N), una informante mayor recuerda que cuando jugaban a las posiciones de *cara, culo, chulo* y *pala,* cantaban:

La taba, la taba
y qué rica que estaba
después bien asada
una y dos.

En Goizueta (N) al recoger todas las tabas se decía «Serafina de mi corazón». En Izurdiaga (N) las últimas cuatro tabas se recogían diciendo: «Amén Jesús».

A dejar las tabas plantadas

En varias localidades navarras se ha recogido una modalidad similar a la común donde la peculiaridad principal reside en que a la preparación de la siguiente jugada denominan «plantar» la taba, aunque el propio desarrollo del juego también presenta algunas pequeñas variaciones.

En Izurdiaga (N) se jugaba a la modalidad conocida como «A coger y plantar». Se comenzaba tirando las tabas al suelo y se debía coger una taba con la mano y a la vez con esa misma mano y sin soltar la taba cogida, colocar del lado que se estaba jugando la taba más próxima; en la siguiente jugada se tomaba la taba *plantada* (es decir que ya había sido puesta hacia el lado correspondiente) en la anterior jugada y se plantaba otra, así hasta recoger las doce tabas. Una vez recogidas se seguía el mismo proceso pero con la siguiente cara.

En Obanos (N), las variantes recogidas de esta modalidad de juego son:

A planta y una: Consistía en colocar las cuatro tabas del mismo lado, es decir, primero todas *a carnes*, luego *a huesos*, después *a palas* y por último *a hoyos*. Para ello se lanzaba la pelota en alto y se *plantaban* las tabas del lado que tocara mientras caía la pelota con bote. Se podía tirar hasta tres veces la pelota para plantar cada cara lo que suponía un máximo de 12 tiradas. La que conseguía plantarlas con menor número de tiradas, ganaba. Cuando una jugadora no conseguía plantarlas en el número de tiradas permitidas, daba paso a la siguiente. Al jugar de nuevo proseguía en el punto en el que lo había interrumpido.

A planta y dos: Consistía en coger una y en la misma jugada dejar plantada otra, para lo cual la primera vez que se tira la pelota debían plantar dos de golpe.

A planta y tres: Igual que en la suerte anterior pero dejando dos plantadas al coger una.

A planta y cuatro: Igual que en el caso anterior pero dejando tres plantadas que se recogerán de golpe.

Cuando se supera esta primera fase de *plantar*, se empieza *a planta y una* pero sin bote por

[366] Esta cantinela se ha utilizado también como fórmula de sorteo.

etniker euskalerria

lo cual se ha de tirar la pelota más alta para que dé tiempo a ir colocando las tabas.

Otra modalidad que recuerdan las mayores que se jugaba en los años veinte y treinta consistía en ir plantando las tabas como en la primera fase descrita, primero *a carne*, luego *a huesos*, etc. Una vez *plantadas* a cada una de estas suertes se hace un arco apoyando el pulgar y el índice de la mano izquierda. Se hará pasar cada taba bajo el arco mientras se tira la pelota y se tararea:

Pasa, pasa, Nicolasa,
por la puerta de tu casa.

Las tabas deben dejarse *plantadas* a la cara que se está jugando, si al pasar por el arco se dan la vuelta, se pierde. Una de las informantes recuerda que apoyaban las yemas de los cinco dedos de la mano izquierda y pasaban las tabas bajo cada uno de ellos.

Otra cantinela de esta misma fase es:

La gallina
como es tan fina,
pone huevos
en la cocina,
pone uno, pone dos,
pone tres, pone cuatro,
pone ocho
con pan y bizcocho.

Al decir el último verso se recogen de golpe las cuatro tabas *plantadas* que se habían pasado por entre los dedos.

Otra variante de la recitación:

La gallina
como es tan fina,
pone huevos
en la cocina,
pone uno, dos, tres
en la fiesta de San Andrés,
pone cuatro, pone cinco, pone seis,
pone siete, pone ocho
con pan y bizcocho.

En Sangüesa (N), además de a las cuatro posiciones *culo, carnes, hoyicos* y *tablas* se han recogido también las modalidades descritas en Obanos (N) de plantar una en una posición y coger otra en esa posición, después plantar dos y coger una, etc.

En San Martín de Unx (N) se ha recogido una modalidad en la que las caras anchas de las tabas eran *olla* y *carne* y las estrechas, *cara* y *culo*. Cada jugadora tenía igual número de tabas y una pelota pequeña de goma. Echaba las tabas al suelo, que caían en distintas posiciones, y tiraba al aire y bien alta la pelotica de goma. Mientras subía y botaba la pelota, y antes de retomarla, debían *plantarse* todas las tabas de *cara*. Si no era posible hacerlo a la primera tirada, podían hacerse hasta dos tiradas más. Si después de ello no se conseguía *plantarlas*, o si la pelota caía lejos o sobre otra jugadora, se perdía la tirada. En este juego, no se ganaban las tabas. Se consideraba un simple entretenimiento.

Otras modalidades del juego

Existen diversas variantes, ya que además de jugar a las cuatro posiciones que podríamos llamar básicas, se podía jugar a coger las tabas de dos en dos, a hacer parejas, cogiendo dos tabas con posición distinta de sus caras, o siguiendo otras reglas o disposiciones que había que cumplimentar según la modalidad de la que se tratara.

En Durango (B) para jugar a la modalidad que llamaríamos común o básica se echan las tabas sobre la superficie lisa directamente de las manos y se hacen primeras, segundas, terceras, etc. Si se va *a primeras* hay que coger todas las tabas que estén en esta posición mientras se lanza la canica al aire. Si no se recoge la canica o la taba en cuestión «se hace malas». A partir de este juego se practicaban otras muchas variantes que hemos recogido en esta localidad vizcaina y que se describen a continuación.

A pitxones o A pitones: La compañera de juego tira dos tabas al suelo y la que esté jugando debe colocarlas en posición *primeras*, una, y *segundas*, la otra; cogerlas con la mano derecha y pasarlas a la izquierda, todo ello mientras echa la canica al aire y vuelve a recogerla. A continuación se tiran otras dos y se vuelve a realizar la misma operación, hasta completar los tres pares. Esta variante es también conocida en Portugalete (B) con el nombre de «A pitones» y se jugaba asimismo en Abadiano (B) donde la denominaban «*Pitxorietara*».

Con una mano: Solo se puede coger la canica con una mano. Se repiten los juegos: *primeras*, etc.

Al puente: Con el dedo pulgar e índice de la mano izquierda se hace un puente. Al tirar la

etniker euskalerria

canica hacia arriba se coge la taba que corresponde. Si es *a pitxones* las dos; y antes de recoger la canica se pasa la taba o tabas por debajo del puente.

A la cestita: La mano izquierda hace de cestita. Al tirar la canica se coge la taba que corresponde y se pone en la cestita.

Al beso: Según se van cogiendo las tabas, se les va dando un beso. También se jugaba en Portugalete (B) y en Allo (N).

A no tocar: Hay que coger la taba que corresponde sin tocar ninguna otra. Los pares de los *pitxones* hay que cogerlos también por separado. Para que resulte más fácil se suelen echar las tabas procurando que queden distanciadas unas de otras. En Portugalete juegan también a esta variante y la denominan «A coger sin tocar ninguna».

A dar y coger: El juego consiste en coger una taba de *primeras, segundas, terceras*, etc., depende de «a lo que se vaya» y dejar otra preparada, en *primeras, segundas*, etc. para ser recogida en el siguiente lanzamiento de canica. Es decir, consiste en coger una y *dar* (dejar preparada otra). Todo ello en el espacio de tiempo que concede un único lanzamiento. Es similar al *plantar* de las localidades navarras. En Portugalete le llamaban «A coger y volver».

Llevaditas: Cuando se va a terceras y sale una o varias en posición de terceras, la *primera niña* que las ve las coge diciendo «llevaditas». Estas *llevaditas* sirven para que cuando se pierde en este juego de *terceras* o *cuartas*, según a lo que se vaya, queden como reserva para poder continuar jugando aunque se haya hecho una vez mala. Si no se necesitan se ponen al final. La que coge estas tabas de reserva las puede colocar en la posición que quiera, incluida la que está jugando en ese momento.

Txutxus: Cuando todas las tabas salen en la misma posición, la primera que las ve las coge diciendo «txutxus» y las coloca en la posición que quiera, pero no todas en la misma posición, ya que volvería a incurrir en *txutxus*.

Existían unas reglas aplicables en todas las modalidades de juego descritas para Durango (B). Las tabas no se pueden dejar en la mesa; según se van cogiendo hay que ir colocándolas en la mano izquierda. Si no hay tabas del juego a que se va, por ejemplo primeras, se da la vuelta a una o varias y luego se cogen en un nuevo lanzamiento de canica. En cualquier juego, excepto en el de «A no tocar» se pueden coger una o varias tabas a la vez, y dar la vuelta a una y otra para dejarlas preparadas.

En Lezama (B) se han recogido las dos modalidades siguientes:

Sin mover: Se debían coger las tabas de golpe o cambiarlas de posición, sin moverlas del lugar. También se ha recogido en Portugalete (B) y en Allo (N).

Al cestito: Consistía en poner de una tirada de pelota todas las tabas a la vez en primera o segunda.

Las tres modalidades siguientes han sido practicadas en Monreal (N). En la primera se colocaban cuatro tabas de *cara* haciendo un cuadrado. Y se cantaba la siguiente canción:

Gallinita currucada
pones huevos en la rada. (1)
Pone uno,
pone dos,
pone tres,
y pone cuatro. (2)

(1) Se señalaba con el dedo en el centro. (2) Se iba cogiendo cada una de las tabas.

La segunda modalidad consistía en colocar tres tabas tiesas y la cuarta encima. Con un dedo se señalaba una cruz sobre las tabas cantando una canción. Al terminar ésta se cogían todas de una vez y se decía:

Zapatero remendón
punto largo y buen tirón.

En la tercera variante se colocaban cuatro tabas juntas. Con los dedos pulgar y corazón se hacía un puente sobre ellas sin tocarlas. A la vez se cantaba una canción y al terminar ésta se recogían todas con una mano, mientras se recitaba:

La partida
bien cumplida
dando gracias
a Dios.

En Laguardia (A) otra forma de jugar además de la común de las cuatro posiciones era la de *pares o nones*, intentando poner todas las tabas de caras pares o de caras nones, teniendo en cuenta que pares eran *zil/culo* y nones, *zote/carne*.

En Salcedo (A), se juega con seis tabas y la pitona. A continuación de recoger las tabas en

etniker euskalerria

las cuatro posiciones, se jugaba a *aguas de francés, pones de francés, taulos de francés* y *carnes de francés* que es repetir lo anterior con la otra mano.

En Salinas de Añana (A) una variante consistía en jugar con cuatro o cinco tabas, siendo una de ellas colorada. Tiraban la bola al aire y las tabas al suelo, teniendo que coger la colorada y la bola al tiempo que la taba correspondiente.

En Eugi (N) la jugadora mientras tiraba las tabas debía decir, en este orden: «A plante de carne, a plante de hueso, a plante de quita, a plante de pon». Si se decía «a plante de carne», había que colocar todas las tabas dejando la posición carne en la parte superior de la taba. Esto se debía repetir con las cuatro caras distintas de la taba *(carne, hueso, quita y pon)*. Por último la quinta posición era colocar dos parejas en las siguientes posiciones: *carne-hueso*. La jugadora que lograse colocar todas las tabas en las cinco diferentes posiciones ganaba. Si no lo lograba pasaba la suerte a otra jugadora. En el caso de que al lanzar al aire las tabas quedasen en una misma posición se decía la palabra «*arrapatuzen*» (se atrapó), siendo esta jugadora la ganadora de la partida.

En Beasain (G) jugaban a voltear las tabas sobre sus diferentes caras, y según la posición que se tratara decían *sakes, pon, txutis* o *carnes*. Cuando la jugadora hubiera terminado de hacer estas cuatro operaciones con cada una de sus seis tabas, y sin cometer error alguno, iniciaba nuevamente iguales operaciones pero girando simultáneamente dos tabas a la vez. Pocas eran las que terminaban la segunda vuelta sin errores, debiendo dejar el turno de juego a la siguiente y esperando a que le llegara de nuevo el suyo.

En Alboniga (Bermeo-B) una vez acabada la cuarta posición, *kuartie*, venía la parte del juego que decían *parie*, o sea lanzar y recoger cada una de las veces dos tabas en posición de *primerie* y *segundie*, respectivamente, debiendo al mismo tiempo intentar preparar las otras tabas en esas posiciones de forma que las pueda recoger en la siguiente tirada. Tras levantar en tres tiradas los tres pares de tabas la niña ganaba un juego.

En Aoiz (N) se ha recogido esta variante: Se coloca una taba entre los dedos índice y corazón, se aprieta bien y sin soltarla se intentan recoger las tabas primero de una en una, después de dos en dos, luego de tres en tres... etc. Si se cae la taba de los dedos o alguna de las que se ha recogido, se pierde.

El juego de tabas en Arizkun

Aingeru Irigaray recogió en el Baztan varios juegos de tabas de principios de siglo, señalando que los había escuchado de boca de personas de dicha comarca navarra que los habían practicado en su niñez. Transcribimos las cincuenta fases diferentes, con sus eslóganes y dichos en euskera, tal como se practicaba en Arizkun[367].

En cada una de las fases recogidas[368] se cambia la combinación o figura que se ejecuta con una o dos manos, al tiempo que se lanza al aire la pelotita. En ese mismo intervalo se recita una cantinela, que es distinta para cada fase del juego. Estas, como todos los dichos de juegos infantiles no tienen traducción congruente muchas veces. Se selecciona la primera por medio de una de las muchas fórmulas de eliminación conocidas, y comienza la jugadora primera:

Fase 1. Mientras se lanza la pelota en alto, se recogen en la mano y se dejan en el piso o plano del juego, las cuatro tabas, al tiempo que se recita: «*Guziak utzi*», dejarlas todas. 2. Mientras está la pelotita en alto, recoge y suelta las cuatro tabas diciendo: «*Hartu ta rak utzi*», tomarlas dejarlas. 3. Mientras vuelve la pelota, se colocan dos tabas de pie, diciendo: «*Bidanako*», de a dos. 4. En dicho intervalo, igual para todas las fases, revuelve la jugadora las tabas, y coloca dos de lado (de pie) cantando: «*Hotxek biak*», estas dos mismas. 5. En igual forma, se colocan de pie las otras dos diciendo: «*Hok berze biak*», estas otras dos. 6. Se revuelven las tabas con la mano, y se dejan tres de pie, canturreando: «*Irunako*», de a tres. 7. Se toca la cuarta taba libre diciendo: «*Hauxen bakarrik*», esta solita. 8. Se revuelven

[367] En aquellas fechas señalaba Irigaray que había variantes del juego de las tabas y que sería de desear que el trabajo por él realizado animase «a algun adicto, a recogerlas, para ir completando un estudio de la etnografía vasca, inédito, y en trance de desaparecer». Vide: Aingeru IRIGARAY. «El juego de tabas en Baztán; con todas sus fases y cantinelas» in CEEN, III (1969) pp. 399-402.

[368] Hemos colocado los distintos pasos del juego uno detrás de otro, separándolos con el número correspondiente y formando grupos de diez.

etniker euskalerria

nuevamente y se intenta dejar tres de pie mientras dice: «*Hotxek iruak*», estas tres. 9. Se colocan de pie las tabas que estén caídas, en una o dos veces, diciendo: «*Bigarren launako*», segunda vez de a cuatro. 10. Se revuelven las tabas diciendo antes de que vuelva la pelota a la mano: «*Hotxek laurak batean*», estas cuatro a la vez.

Fase 11. Se recogen las tabas y se desparraman conforme pide la onomatopeya de echar el grano a las gallinas: «*Purrako...*» 12. Se pone de pie una taba diciendo: «*Purrako bat*». 13. Idem dos tabas diciendo: «*Purrako bi*». Siguiendo, la 14 y la 15: «*Purrako hiru, purrako lau...*» según el número cantado. 16. Se mezclan de nuevo diciendo: «*Oillo-purzilo*», agujerito del culo de la gallina. 17. Se recogen una a una, o todas a la vez al tiempo que se canta: «*Oillo purzilo bat, ...bi, ...hiru, ...lau*». (Id. 1, 2, 3, 4). 18. Una vez recogidas se van colocando de pie tres tabas, una a una en cada jugada diciendo: «*Egon loritinas...*» 19. Ponerlas de pie y recibir la pelota al tiempo de recitar: «*Paxa paxa, kuloarroxa*». Pasándolas una a una por el arco formado por los dedos índice y medio apoyados en la mesa por sus puntas. 20. Si cae alguna taba pierde la jugadora, al tiempo que se le grita, «*oker*»; en otro caso se canta: «*Pipite, azken txulubite*», haciendo coincidir el final *-bite* con el paso de la última taba. La perdedora deja el puesto a la segunda seleccionada (del principio) por una de las múltiples cantinelas, por ejemplo «*Txirristi, mirristi, gerrena, olio, zopa, plat, urrupero edanero klik*»[369].

Fase 21. Sobre el piso del juego se forma un arco con el pulgar y el índice apoyados por sus puntas (este índice debe estar montado por el dedo medio) y a cada tirada de la pelota se hacen pasar una a una las cuatro tabas por aquél, mientras la niña recita: «*Pasalor, Kintalor, cabeza, debator*». 22. Se apoya la yema del dedo índice sobre el piso del juego, poniendo de pie una taba a cada lado del dedo, recitando sincrónicamente: «*Beatx, Abeatx*» (dedo...). 23. Se llevan dos tabas hacia sí, mientras se recoge la pelotita, cantando: «*Boltxa haundien*», del bolso mayor. 24. Lo mismo hace con las otras dos diciendo: «*Diru guztien*», de todo el dinero. 25. Se revuelven las tabas y poniéndolas de pie se recita: «*Bat hartu*», tomar una. Y tomando una dice: «*Hau hartu*», tomo ésta. 26. Dejando la taba tomada y cogiendo otra se recita: «*Hauxen utzi t'auxen hartu*», ésta tomo, ésta dejo. 27. La última tomada se deja diciendo: «*Hau utzi*», dejo ésta. 28. Se recogen todas diciendo: «*Kiskotx*». 29. Se planta de pie una en el piso al tiempo que se golpea diciendo: «*Kiskox*». Se repite la jugada con otra taba diciendo: «*Almandotx*», hipocorístico del nombre del pueblo Almandoz. 30. Se toma otra diciendo igualmente: «*Berroitarrak saltamotx*», los de Berrueta, pequeño salto.

Fase 31. Se coloca de pie la cuarta taba diciendo al golpear: «*Xirigarrak beltxuri*», los de Ciga, ceñudos. *Xirigarrak* es también el hipocorístico de *Ziigarrak* (los de Ciga Baztan)[370]. 32. Se revuelven las tabas diciendo: «*Xitoak klik itxuri (itzuri)*», las chitas se escapan[371]. 33. Se toman las tabas y se van colocando una a una en el hueco de la mano apoyada en la barbilla, al tiempo que se recita sucesivamente: «*Eltxeto bat, ...bide, ...hiru, ...lau*», Pucherito uno, dos, tres, cuatro. 34. Se revuelven nuevamente y se dice: «*Eskura bil*», recoger en la mano. 35. Se colocan tiesas recogiendo una a una con la mano izquierda al tiempo que se recita en cada fase: «*Eskura bil - Kaskarabil - Kupelapean - loreak erein* (variante-*egin*)», ...Agalla-nacen flores bajo el tonel. 36. Mientras se mezclan las tabas se dice: «*Bortz aztaparrak*», las cinco garras. 37. Apoyados sobre la mesa los dedos de la mano izquierda por sus yemas, se va pasando cada taba por cada espacio interdigital, al tiempo que se canta sucesivamente: «*Bortz aztaparrak bat - bortz aztaparrak bide - birulau*», (a cada lanzada de la pelota); las cinco garras una, dos, tres, cuatro[372]. 41. Se revuelven de nuevo diciendo: «*Uneta*». 42. Se vuelven a revolver diciendo: «*Txintxibirin korneta*».

Aquí se termina el juego. Algunas comunicantes le proporcionaron información de estas otras fases más modernas y de menos autenticidad, según el citado autor.

43. Se recogen las tabas de dos en dos al tiempo que dicen: «Adosas». 44. Se mezclan diciendo: «Estas dos hermosas». 45. Se plantan de pie de dos en dos (sic) diciendo: «Atresas». 46. Se revuelven diciendo: «Estas solas y estas tres». 47. Se vuelven a poner de pie de dos en dos y se

[369] Esta cantinela también se ha utilizado como fórmula de sorteo.

[370] Antiguamente tuvo la -r- de separación de vocales probablemente, emparentándose con su homónimo suletino actual *Zihiga*, viéndose la alternancia -r- de *Ziriga* con la -h-. (Nota del autor).

[371] Cfr. el diminutivo *itxuri*, de *itzuri*, escaparse. (Nota del autor).

[372] En el original pasa de la fase 37 a la 41.

etniker euskalerria

dice: «Acuartas». 48. Se recogen todas recitando: «Estas cuatro hermosas y baratas». 49. Se tiran las cuatro tabas al piso, recogiendo las que quedan de pie, mientras se lanza y recoge la pelota. 50. Por fin se lanzan en alto las tabas que se han recogido en la mano, recibiéndolas en el dorso de la mano, con el detalle ya conocido de que el meñique esté montado sobre el anular. Si logra detener dos tabas en el dorso, se deja una y se recogen las otras tres, mientras se mantiene aquélla en el dorso. Por fin se lanza en alto la del dorso como si fuese la pelota, recogiéndola junto con las demás. Gana la jugadora que logra terminar todas las fases, sin fallar ninguna.

Juegos con tabones

Además de los juegos de tabas descritos hasta ahora y que se han considerado más propios de chicas, existen otras maneras de jugar a tabas, en las que los participantes eran casi siempre chicos. Aunque el material empleado para jugar era el mismo, se trata de un juego distinto. En este caso nos encontramos ante un juego de azar semejante al de los dados, donde además interviene como componente esencial el «castigo». Se solían emplear aparte de las tabas habituales de cordero o cabrito, otras de mayor tamaño como eran las de carnero o las de ternera.

En Durango (B), uno de los juegos de tabas populares entre los chicos era el denominado «Rey y verdugo». Se jugaba con una única taba. En Muskiz (B) recibía el nombre de «Perdón y castigo», y en Portugalete (B), «Al rey verga». En esta localidad marinera vizcaina también se usaban las tabas para juegos de azar en los que se apostaba dinero al igual que lo hacían en Laguardia (A) con los *tabones*, astrágalos de ternera.

En Muskiz para jugar al «Perdón y castigo» se usaban tabas de cordero. A la cara cóncava se le llamaba *perdón*, a la convexa, *castigo*, la taba de canto por la parte convexa recibía el nombre de *verdugo* y el canto opuesto, *rey*. Se jugaba tirando la taba al aire y dejándola posar para que los participantes actuaran en función de la cara que mostrara.

En Vitoria (A) se jugaba con una taba de ganado mayor, ternero o novillo. Cada una de las caras recibía los nombres: *castigo*, la cara ancha y cóncava; *perdón*, la cara ancha y convexa; *rey*, la cara estrecha cóncava; *verdugo*, la cara estrecha convexa. En Artziniega (A) las caras, siguiendo el mismo orden citado para Vitoria, se denominaban *beres*, *perdón*, *deberes* y *pitón*. En Portugalete (B), las caras recibían los nombres de *palos*, *perdón*, *rey* y *verdugo*. En Allo (N) las caras anchas se denominaban *palos* y *patata*, y *verdugo* y *rey*, las estrechas.

El juego, descrito en Muskiz, Portugalete (B); Allo, Murchante (N) y Vitoria (A) se desarrolla de la siguiente manera: Participaban varios niños. Cada uno de ellos lanzaba la taba haciéndola dar vueltas y según la cara que apareciera hacia arriba, asumía el puesto que le correspondiera. En la primera ronda iban tirando los jugadores una taba hasta que salieran un *verdugo* y un *rey*. Continuaba el juego tirando la taba los demás. Si salían *patata* o *perdón*, el jugador se libraba de cobrar, mientras que si aparecían *palos* o *castigo* recibía la pena que el rey ordenara y que el verdugo, que no podía hablar, ejecutaba. La condición de verdugo y de rey se perdía cuando otro jugador por sorteo de tirada de la taba la conseguía poner en la posición necesaria, y fácil es suponer que los nuevos cargos se tomaban la revancha.

En Allo (N) a juicio de algunos informantes el juego era duro por la violencia que se empleaba. El objeto con el que se castigaba era un cinturón de pantalón o correa, y los castigos eran muy variados, siempre a voluntad del rey: un golpe suave en la palma de la mano se propinaba con una cuarta del cinturón; tres golpes fuertes con dos cuartas; diez golpes muy fuertes, con toda la longitud de la correa, dados en las piernas; etc.

En Vitoria (A), los castigos variaban según fuera la forma o el número de veces que se golpeara. El rey decidía si habían de ser diez, veinte o más golpes. La forma podía ser muy suave, suave, fuerte y muy fuerte. Se preparaba el pañuelo, en ocasiones mojándolo previamente y se anudaba fuertemente uno de sus extremos, apretándolo para que el golpe resultara más doloroso. El verdugo estaba obligado a ejecutar las órdenes del rey, y si a juicio de éste no lo hacía satisfactoriamente, pasaba de verdugo a castigado.

Los informantes de Muskiz y Portugalete (B) señalan que también se empleaba un pañuelo al que habían hecho un nudo en uno de sus extremos cuando el castigo infligido era severo. En

etniker euskalerria

el caso que la pena impuesta fuera suave se azotaba con la parte del pañuelo sin anudar.

En Muskiz, donde consideraban el juego un ejemplo de impartir justicia, los castigos eran más o menos severos teniendo en cuenta el comportamiento que el castigado hubiera tenido para con los demás en las jugadas precedentes en que ejerció como *verdugo*. Jugaban sobre todo por Navidad y San José, que eran las épocas en que se comía cordero y se podía por tanto conseguir tabas.

En Portugalete, los castigos que se aplicaban a los jugadores eran:

Pañoletazo. Consiste en que el *verdugo* aplique el número de pañoletazos exigido por el *rey* como castigo. Uno de los extremos deberá estar anudado y se golpeará con el pañuelo la palma de la mano del castigado, puesta hacia arriba.

Castigo de conejo. Normalmente se aplicaba en función de las querencias o amistad que tuviera con el castigado el que hacía de rey. Consistía en acariciar la palma de la mano con el pañuelo el número de veces que hubiera indicado el rey.

Tirar del pañuelo. Se intenta coger el pañuelo que mantiene lo más tieso posible uno de los jugadores. Otro enrolla el pañuelo alrededor de la mano pero sin cerrarla del todo. En un momento determinado el que tiene el pañuelo tira de él hacia abajo con rapidez y el otro debe atrapar el pañuelo. Si lo consigue se queda con la *verga* (el pañuelo).

En San Martín de Unx (N) se ha recogido un juego similar denominado «A la correa» que a diferencia de los anteriores se jugaba con una caja de cerillas. Fue un entretenimiento propio de los niños nacidos entre 1955 y 1965-70. La caja de cerillas debía estar llena para que el peso facilitase su volteo y cada una de las caras de la caja tenía su nombre: *castigo* y *libre* eran las dos principales, *verdugo* el canto correspondiente a la lija y *rey* los cantos restantes. Dado que las posiciones del dado podían ser seis, éste era el número de jugadores necesario.

La caja era lanzada por cada jugador volteándola sobre sus cantos de modo que diese una vuelta en el aire y cayese al suelo. Dependiendo de la posición que adoptase confería a cada participante la función concreta de *castigo, libre, rey* o *verdugo*. El último en sacar *verdugo* se encargaba de serlo en la realidad, provisto de una correa con la que, por orden del *rey*, daba golpes en la palma de la mano a quien le hubiera tocado en suerte el *castigo*. A veces se ponía límite al número de correazos.

En Murchante (N), este juego de chicos que era conocido como «A las tabas» fue muy popular hasta la década de los sesenta. Hoy día no se juega. Se consideraba un juego de azar en el que intervenían la habilidad de los jugadores y el material empleado, es decir las tabas. Cuando éstas estaban bien preparadas, para lo cual se raspaban, era más fácil ganar. Las partes de las tabas más apreciadas eran la superior e inferior, colocando la taba en sentido vertical, mientras las laterales, convexa y cóncava, eran despreciadas.

El juego consistía en intentar que las tabas que se arrojaran al suelo, de dos en dos o de cuatro en cuatro, quedasen de pie, es decir verticalmente, y con la cara puntiaguda hacia arriba. Para ello se procuraba por todos los medios que la zona de sustentación fuese lo mayor y más plana posible, lo que se conseguía raspando la taba. A esta zona se le llamaba *culo* y a las tabas que al caer quedaran con el *culo* hacia arriba se les denominaba *culeras*. Por el contrario las que al caer quedaran con el *culo* haciendo de base, posición que daba la victoria, se les denominaba *carneras*. Los chicos pintaban la zona denominada *carne* de diferentes colores mientras raspaban *el culo* hasta conseguir que éste estuviese completamente liso. Aquel niño que tuviera un par de tabas *carneras* era afortunado y por ello existía un floreciente intercambio de tabas a la búsqueda de las más idóneas.

JUEGOS CON PIEDRAS

Bostarrika

Este juego practicado con piedras es similar al de las tabas. Severo de Altube[373], en la década de los años veinte, recogió este juego que se ejecutaba en Rigoitia (B) de la siguiente manera: Se juega con cinco piedras iguales, del tamaño de las tabas pequeñas. La salida, o sea el derecho de jugar primero, se sortea lanzando los dos jugadores alternativamente las cinco piedras hacia arriba y recogiéndolas en el dorso de las dos manos; el jugador que recoge mayor número sale primero.

[373] Severo de ALTUBE. «Bostarrika» in RIEV, XV (1924) pp. 369-370.

etniker euskalerria

Una cualquiera de las cinco piedras sirve de *canica*; el comienzo de toda jugada se hace reteniendo la canica en la mano y dejando las otras cuatro piedras en el suelo.

Primer juego: *Banangoak.* a) Se lanza la canica y mientras permanece en el aire se coge del suelo una piedra y luego la canica (ésta si se quiere, con las dos manos, en éste y en todos los demás juegos). b) Se retiene esa primera piedra en la mano izquierda y se lanza de nuevo la canica con la derecha y se coge del suelo la segunda piedra, y así sucesivamente, hasta coger las cuatro piedras.

Segundo juego: *Binangoak.* Lo mismo que el primer juego, pero las cuatro piedras del suelo se cogen: dos en la tirada a) y las otras dos en la tirada b).

Tercer juego: *Irunangoak.* Lo mismo que el primero, sólo que en la tirada a) se coge una sola piedra y en la b) las otras tres o viceversa.

Cuarto juego: *Launangoak.* Las cuatro piedras se cogen en una sola tirada de canica.

Quinto juego: *Esku-barrukoak.* Es igual que el primero con la diferencia de que las piedras que se cogen del suelo se retienen en la mano derecha, o sea en la misma que lanza la canica.

Sexto juego: *Tximintxak.* Es igual que el quinto, solo que se lanzan como canicas, a la vez con ésta, todas las piedras que se van cogiendo así: a) se lanza la canica y se coge del suelo la primera piedra; b) se lanzan ambas (como si las dos fueran canicas) y se coge otra piedra; y así al final se lanzan cuatro piedras (contando entre ellas la que hace de canica) y se coge del suelo la quinta.

Séptimo juego: *Bertan itxijak.* a) Se tira la canica y se coge del suelo la primera piedra; b) teniendo en la misma mano derecha esta primera piedra se tira de nuevo la canica y se deja en el suelo la repetida primera piedra, al lado de las otras tres, pero separada del grupo; c) se coge del suelo la segunda piedra; d) se deja la segunda piedra, al lado de la primera; ...y así sucesivamente hasta coger y dejar las cuatro piedras. Como fin de jugada se tira la canica y se cogen las cuatro piedras a la vez.

Octavo juego: *Trukak.* a) Se tira la canica y se coge la primera piedra; b) teniendo ésta en la misma mano derecha se vuelve a tirar la canica, se coge la segunda piedra y se deja la primera; c) se coge la tercera y se deja la segunda; d) se coge la cuarta y se deja la tercera; e) se cogen las tres que quedan en el suelo.

Noveno juego: *Zapo-saltoak.* a) Se coge la primera piedra; b) se deja ésta y se coge la segunda; c) ...y así sucesivamente. Por fin se cogen las tres que quedan.

Décimo juego: *Zenbategaz?* Se coge en la mano derecha el número de piedras que señale el jugador contrario. Se lanzan todas, y mientras permanecen en el aire, se toca el suelo con las yemas de los dedos de la misma mano derecha y sube luego ésta rápidamente rozando con dichas yemas el cuerpo desde el pecho hasta la barbilla, y se cogen en el aire las piedras con las dos manos. Esta tirada se efectúa tantas veces como sea el número de las piedras con que se realiza.

Se repite el juego décimo, pero esta vez tocando solamente el suelo con la palma de la mano.

A. Urigoitia[374] describe otra forma de jugar con cinco piedritas que llama «*Banakoka*». Se sientan las jugadoras provistas de una canica y cinco piedrecitas. El juego consiste en ir apoderándose una por una de las piedrecitas dispersas por el suelo, mientras la canica permanece en el aire. Debe, por consiguiente, la jugadora arrojar la canica al aire, coger una piedrecita, diciendo: «*banako*», de una, y volver a tomar la canica antes de que toque el suelo. Esto debe hacerse cinco veces, diciendo *banako, bineko, iruneko, launeko, bosneko,* sucesivamente. La niña que consiga hacer antes que las otras cuanto hemos dicho, gana el juego.

En Meñaka (B) recibe este juego el nombre de «*Txintxarrika*» y las piedrecitas que se emplean en él se llaman *txintxarrixa.* Las solían llevar de las rocas de San Juan de Gaztelugatx de Bermeo[375]. También se ha recogido en Arrieta (B) con el nombre de «*Bost arrike*».

En Ataun (G) el juego llamado «*Batasakea*»[376] además de con piedras se podía jugar con tabas.

La pitamora

Se trata de un juego preferentemente de chicas, bastante extendido, que recibe distintos nombres y presenta pequeñas variantes aunque se trate del mismo juego.

---

[374] Alejando URIGOITIA. «Folklore. Juegos infantiles» in *Euskalerriaren Alde,* XIX (1929) p. 243.

[375] José Miguel de BARANDIARAN. «Los Monumentos, III. Litocultura» in *EF. Mat. y Cuest.*, XXXIX (1924) p. 162.

[376] Ibidem, p. 10.

etniker euskalerria

En Lezaun (N) recibía el nombre de «Moritas»; en Allo e Izurdiaga (N) el de «Moritas, moras»; en Izal (N) «Juego de moras»; en Obanos (N) «Carambolita mora»; en Salcedo (A) «A la pitamora»; en Navarrete «Las pititas moras»; en Moreda (A) «A las piedritas» y en Sangüesa (N) «A las piedricas».

A continuación se explica la forma en que se jugaba en Allo (N) aunque según señalan los informantes dejara de practicarse en la década de los sesenta. Las propias chicas preparaban seis trozos de pote (de algún plato de loza o cacharro roto) cuyas esquinas y picos redondeaban rozando y limando los trozos de cerámica contra una piedra. Tales pedacitos recibían el nombre de *moritas* y el *morón* era igual aunque algo mayor.

Comenzaba la primera chica diciendo:

Moritas moras,
al suelo caigan todas;
menos una
a mi manita.

Y lanzaba las seis moritas al aire, procurando que al caer quedase una en el dorso de su mano. Si no lo conseguía perdía el juego y pasaba el turno a otra.

Seguidamente se iban recogiendo las otras cinco, una por una, con los dedos índice y pulgar de la mano en la que se encontraba la morita, teniendo mucho cuidado de que ésta no cayese al suelo, para no perder el juego. Al tiempo de recogerlas se decía: «Morita una, / morita dos, / morita tres, / morita cuatro, / morita cinco, / y con la mía seis». En ese instante se lanzaba al aire la morita de la mano y se volvía a recoger, pero ahora con la palma.

Luego se ponía el morón en el dorso y se balanceaba la mano de atrás para adelante diciendo:

Periquito fue a la plaza
por un canto de calabaza
Periquito, ven aquí,
que este cantito será para mí.

Y al terminar también se lanzaba el morón al aire, para recogerlo en su caída con la palma de la mano.

Por último, la chica que había conseguido llegar hasta el final sin hacer mala, escondía las moritas, mientras que sus compañeras tenían que encontrarlas. Para ello, la primera les decía «¡caliente!» o «¡frío!», según estuvieran cerca o lejos del escondite.

En Moreda (A) se juega de otra forma pero similar a la de Allo. Cada jugadora juega con cinco piedritas que deberán ser lisas y planas. La que inicia el juego lanza una piedrita al aire que al caer deberá ser cogida con el dorso de la mano. Si lo consigue la vuelve a lanzar a lo alto y la recoge esta vez con la palma. Si falla, pasa el turno de juego a la siguiente chica, mas si consigue coger la piedrita con la mano en ambas posiciones, repite la jugada con dos piedras, para hacerlo a continuación con tres, cuatro y cinco piedritas.

Si no logra coger todas las piedras habrá de procurar coger con los dedos las caídas, no dejando que se le caigan las que mantiene en la palma. Las que vaya levantando las deposita en su mano izquierda. A continuación las lanza al aire y si consigue recogerlas resulta válida la jugada anteriormente fallida. Pasa después las piedras que tenga en la mano izquierda a la derecha, y cogiendo una más vuelve a lanzarlas a lo alto para recogerlas con la palma de la mano. Este proceso de jugadas se repetirá hasta que una jugadora logre realizar el juego con las cinco piedritas a la vez. La que lo consiga gana el juego.

En Artajona (N) se jugaba en parte igual que el de «Moritas moras» descrito en Allo pero con algunas reglas del juego «Tres en raya». Para practicarlo dibujaban, normalmente en el suelo, una pequeña *embarra* (cuadrado con tres puntos en cada lado, unidos entre sí mediante rectas). Un jugador tomaba varias piedrecitas con la mano, las tiraba al aire y extendía el dorso de la mano, diciendo:

Moritas moras,
al suelo caigan todas,
menos una a mi manita.

Una de las piedrecillas debía caer sobre el dorso, y sosteniéndola, debía de colocar el resto en la *embarra* del suelo, en competencia con otro jugador, tratando de poner tres en línea recta.

En Obanos (N) recibía el nombre de «Carambolita mora». Se buscaban varias piedras pequeñas o trocitos de loza, *cachules* y la que empezaba el juego las tiraba a lo alto poniendo el dorso de la mano para cogerlas mientras decía: «Carambolita mora». Las compañeras de juego res-

etniker euskalerria

pondían: «Al suelo caigan todas». El juego consistía en recoger las que estaban caídas sin que cayeran las del dorso de la mano mientras se decía «Carambolita 1, carambolita 2, carambolita 3». Este juego se practicaba entre niñas de 6 y 7 años. En los años 50 apenas se jugaba ya.

Casi idéntico al juego practicado en Obanos eran los de Izal y Lezaun (N). En esta última localidad la fórmula empleada cambiaba un poco ya que decían en el momento de echar las moritas al aire «Moritas, moras» a lo que el resto de las participantes contestaba «Ojalá se te caigan todas». También se ha practicado en Aoiz (N) hasta la década de los setenta. En San Martín de Améscoa (N) se jugaba como en Obanos y al tiempo que se recogían las moritas se iba cantando «Morita una, morita dos, morita tres...»

En Viana (N) había que lanzar al aire y recoger diez pitas o piedrecillas planas. La tiradora echaba una pita con la mano derecha y tenía que recogerla en el dorso de la misma. Después la pasaba a la mano izquierda para guardarla en el puño. Si se le caía alguna piedra perdía. Fue juego que desapareció hacia la década de los sesenta. Se cantaba:

– Moritas, moras.
– Al suelo caigan todas.
– Ha dicho la Madre de Dios,
que me caigan a la mano una o dos.

En Salcedo (A) agrupaban piedritas en un montón y se colocaba una sobre el dorso de la mano. Así, sin dejarla caer, había que ir cogiendo con esa misma mano las piedritas del montón a la vez que se decía: «Pitamoras una, / Pitamoras dos, / Pitamoras tres...» Y después de recogidas todas, se lanzaba al aire la piedra que se mantenía encima del dorso que había que coger sin que cayera al suelo.

En Navarrete (Bernedo-A) llaman a este juego, practicado por chicas «Las pititas moras». Para jugar se aprovechaban los platos y jarras rotos que tuvieran dibujos. Partiendo los pedazos se obtenían las pitas. Se daba el caso de destrozar alguna pieza de vajilla de casa para sacar pitas y poder jugar. Se recogían todas las pitas en la palma de la mano y se lanzaban al aire, a la vez que se decía: «Pititas moras, al suelo todas».

Cuando caían se ponía el dorso de la mano para coger alguna pita en ella. Si no se conseguía se perdía y pasaba la vez a otra. Pero si lo lograba con la misma mano en la que tuviera la pita o pitas encima, tenía que ir cogiendo las restantes mientras iba diciendo: «Pitita la una, / pitita la dos, / pitita la tres...»

Así hasta que las cogía todas. Si se le caían las que llevaba encima de la mano, perdía y debía dejar la vez a la siguiente. Había que actuar con cuidado porque las pitas del dorso se caían con facilidad. Después de coger las del suelo, se lanzaban al aire las de encima de la mano y se debían coger al vuelo. Así finalizaba el juego y la que completaba uno se cobraba una de las pitas, de forma que cuando se terminaban la que más había conseguido se proclamaba campeona. En Bernedo (A) al cobrarse la pita se decía:

Al gatito chiribito,
fue a comprar calabazas,
este gatito será pa'mi casa.

En Lagrán (A)[377] un juego similar se denomina «Gatitos». Toma un niño doce piedras en la mano y las echa a lo alto, diciendo «Tata» o «Mata». Antes de que caigan vuelve la mano de modo que la palma mire al suelo; mientras los demás contestan: «Chiquitos y grandes, todos al suelo». Si no queda ninguna piedra en el dorso de la mano, pierde el que las echó; si le quedan varias, los demás jugadores le quitan todas menos una, procurando que ésta sea la que ofrezca más peligro de caerse. Sostiene entonces en el dorso de la mano la única piedra que le queda mientras con esa misma mano recoge una tras otra todas las del suelo. A la vez dice: «Un gatito fue a la plaza a comprar zapatitos para Juan, para Pedro y para todos los de su casa».

Si las recoge todas aún tiene que rayar con la palma de la mano la tierra, diciendo: «Alisar, alisar»; a continuación hace lo mismo con las uñas, añadiendo: «Arrascar, arrascar», y después lanza a lo alto la piedra que tiene sobre la mano y antes de que baje la coge en la palma; entretanto exclama: «Este gatito que venga a mi casa», efectuando la misma operación con las demás piedras.

Si en alguna de estas fases pierde la piedra del dorso de la mano, pasa el turno a otro. Al

[377] Gerardo LOPEZ DE GUEREÑU. «La vida infantil en Alava» in BSS, XXIV (1980) p. 504.

etniker euskalerria



Fig. 157. Cromos de niñas. Lezama (B), 1965.

terminar todos, tapan los ojos al que haya ganado menos *gatitos* con un pañuelo o con las manos; entre tanto los demás esconden todos los *gatos* debajo de una piedra o en el bolsillo de uno de los jugadores. El perdedor va en su busca y según se va acercando al sitio en que las piedras están ocultas, le dicen «Calor, calor»; cuando está muy cerca «Que te abrasas»; si se aparta «Frío, frío» y si está muy lejos «Frío como el agua del río».

En Aramaio (A), cuando se rompía algún plato en casa, los niños guardaban como objetos preciados los trozos que contenían dibujos para utilizarlos en un juego de cierto parecido con el anterior de Lagrán. Lo recuerdan los informantes de edad comprendida entre los sesenta y ochenta años.

Un niño cogía en la mano todas las piezas con dibujos y las tiraba al aire a la vez que decía algo que los encuestados han olvidado. Después, al caer, las intentaba coger con la mano, pero con la palma hacia abajo. Si no se hacía con ninguna perdía y pasaba a probar suerte el siguiente. Si atrapaba alguna podía intentarlo de nuevo. Cuando conseguía coger todas, las arrojaba una vez más y las tenía que coger en el aire.

JUEGOS CON CROMOS. KROMOKA

Son juegos practicados preferentemente por niñas. Consisten básicamente en hacerse con los cromos de las demás participantes mediante unas bases y normas establecidas previamente. En Bermeo (B) se decía «*Krómoka*», a jugar con cromos; en Alboniga (B) «*Klómukas*»; en Lezama (B) y Berastegi (G) «*Kromotan*» y en Zerain (G) «*Kromo-jokua*». En Sangüesa (N) «Asistencias» y comúnmente en castellano «A cromos».

Elementos del juego

Se emplean cromos impresos por una sola cara, de colores y temática variada, comprados a *marchanteras,* vendedores ambulantes, o en el

etniker euskalerria

comercio. En ocasiones eran regalo de los padres o abuelos a las hijas y nietas en fiestas o ferias. Se venden por planas o pliegos de diferentes tamaños, con dibujos monotemáticos o con diversas figuras: flores, animales, muñecas, casitas, ángeles, cestitas florales, personajes de cuentos infantiles, etc. Algunos cromos, los que se consideran de chicas, tienen rebordes de puntillas y son de brillantina o purpurina. Los de los chicos son de coches, aviones, caballos, motos, futbolistas, ciclistas, etc.

Ha habido épocas y lugares en que debido a la escasez de medios eran las propias niñas quienes se confeccionaban sus cromos, valiéndose de recortes de periódicos, sellos, tapas de cajas de cerillas, billetes de tren o calendarios de bolsillo. Así se constata en Amézaga de Zuya, Laguardia, Ribera Alta, Salinas de Añana, Valdegovía (A); Portugalete (B); Eugi y Garde (N). En Viana (N) los que no podían comprarlos en las tiendas de chucherías confeccionaban sus cromos recortando figuras de alguna revista o folleto y los denominaban «cromos falsos».

Se solían guardar en cajitas pequeñas siendo las más estimadas las metálicas, (Artziniega-A; Bermeo, Durango-B; Zerain-G; Allo-N). Las niñas disponían los cromos según sus distintos tamaños y pesos, de forma que los pudieran utilizar según las circunstancias y modalidades de juego. Se procuraba jugar con aquéllos que estuvieran más deteriorados ya que los nuevos eran más estimados.

Los cromos eran además objeto de colección y de intercambio entre amigas, siendo su valor casi siempre subjetivo, a tenor del deseo que una de las intervinientes demostrara por determinado cromo, bien por su dibujo, colorido, etc. (Beasain-G). Podían cambiarse uno por otro, dos por uno, tres por uno, y así sucesivamente según el valor adjudicado. En Allo (N) el valor de cada cromo estaba en función de su tamaño y servían como moneda de pago en algunos juegos de cartas como «El siete y medio», «La liga» y «La raposa».

Modalidades de juegos con cromos

Hemos recogido diversas formas de jugar con cromos[378] existiendo entre ellas una diferencia



Fig. 158. Neskak kromoka. Zerain (G), 1989.

significativa consistente en que en unos juegos de lo que se trata es de voltear los cromos, generalmente pequeños y de poco peso, y son practicados preferentemente por las niñas. En otros, por el contrario, la finalidad del juego es dejar caer los cromos para que toquen o monten los de otros compañeros; se juega generalmente con cromos más pesados, cartas, recortes de cajas o tapas de cajas de cerillas y los juegos son ejecutados tanto por niños como por niñas.

Existen otras variantes de menor arraigo que van desde utilizar los cromos para lanzarlos hasta servirse de ellos para juegos de azar, a veces con ayuda de un dado o una peonza.

A voltearlos

En esta modalidad de juego los cromos se colocan boca abajo, sin que se les vea el santo o figura, sobre una superficie plana, suelo o mesa. Cada niña aporta uno al corro, formando montón unos sobre otros y por sorteo se decide el orden de intervención en el juego. La primera jugadora, con la palma de la mano ahuecada da un golpe a los cromos y la alza rápidamente para que se haga el vacío. Guarda para sí aquéllos que hayan sido volteados, de aquí el nombre del juego, y pasa el turno a la siguiente. También pasa la vez a otra jugadora si después de dar la palmada no consiguiera voltear ningún cromo. Cuando no queden cromos sobre la mesa, cada participante volverá a colocar uno y se repite el proceso. Como es lógico, tiene más probabilidades de ganar cromos la primera jugadora y esta posibilidad crece cuando el número de cromos es mayor. (Laguardia, Valdegovía-A; Durango, Galdames, Lezama, Portugalete donde se denomina «A dar», Muskiz-B; Elgoi-

[378] Para otros juegos con cromos y tapas de las cajas de cerillas véase también el apartado «Lanzamiento de tapas de cajas de cerillas, cromos y cartetas» en el capítulo *Juegos de lanzamiento.*

etniker euskalerria

bar, Hondarribia, Zerain-G; Aoiz, Arraioz, Garde, Lekunberri, Lezaun, Monreal, Obanos, Sangüesa-N).

Una pequeña variante consiste en que la jugadora insista siempre que logre voltear algún cromo cada vez, pudiendo de esta manera sacar todos los cromos si tiene la habilidad y suerte de no fallar, sin dar opción a sus compañeras. (Narvaja-A).

En Bermeo (B), la jugadora a quien no correspondiera su turno, elegía un cromo muy vasto y pesado para que fuera más difícil voltearlo pero colocaba uno de los más ligeros en caso contrario. Era muy común utilizar los cromos más viejos cuando se consideraba que se podía perder.

En Moreda (A), hay *renque* de jugadoras y en cada turno se pone un cromo por jugadora. En Zerain (G) comienza el juego cuando alguien lo propone, e inmediatamente las demás pedirán el turno diciendo: «pri», «se», «ter», y así sucesivamente.

En Muskiz (B) al comenzar el juego, echan a suertes para ver quién lo hace en primer lugar; para ello una de las jugadoras esconde un cromo en el puño que la otra tratará de acertar en qué mano se oculta. Participan generalmente dos niñas, que acuerdan jugar a un número determinado de cromos, sin pasar habitualmente de seis. Se dice que una de las participantes está *apeluchada* cuando se queda sin cromos.

En Izurdiaga (N) las niñas, antes de comenzar el juego, se ponen de acuerdo sobre el tamaño y la equivalencia de los cromos que se van a jugar. Uno grande puede valer por tres pequeños, uno de purpurina puede ser equivalente a uno grande y varios pequeños, etc.

En Obanos (N) antes de empezar se establecen ciertas reglas: a bonitos, a feos, a grandes, a pequeños. «Rojito vivo que no vale retirarse» dice una niña tocando una prenda de color rojo con el dedo índice. Significa que aunque una jugadora vaya perdiendo no puede retirarse «aunque le pelen» hasta que el resto decida dejar de jugar.

En Durango (B) cuando resultaba difícil dar la vuelta a algún cromo, la jugadora echaba aliento a la palma de la mano, calentándola un poco, luego intentaba voltear el cromo. Esta práctica se consideraba trampa. En Mendiola (A) era preciso repetir la tirada cuando el cromo se pegaba a la mano, lo que se llamaba *pegote.*

En Amézaga de Zuya y Laguardia (A) le llamaban «A santos» y empleaban para el juego las tapas de las cajas de cerillas.

En Sangüesa (N) consistía en colocar en una superficie plana las *carpetas,* cartas de la baraja vueltas, y tratar de volverlas de cara pegándoles con la mano hueca. Cada vez que un participante conseguía voltear alguna podía seguir jugando. Cuando fallaba comenzaba el siguiente.

En Eugi (N) se jugaba tanto por niños como por niñas a una variante denominada «A los cartones». Se usaban unos cartones de colores confeccionados por los propios niños con recortes de cajas. La parte coloreada del cartón se colocaba boca abajo. Los jugadores chupaban el dedo e intentaban con él dar la vuelta al cartón, de forma que la parte coloreada quedara al descubierto. El que lo conseguía ganaba los cartones. En invierno se jugaba en el interior de las casas; en bajeras o al aire libre, en verano. Se conoce desde los años veinte aproximadamente. Fue sustituido más tarde por los cromos.

En Artajona (N), con cromos, se juega a una variante similar. Cada jugador coloca en el suelo «boca abajo» un número de cromos convenido. Se trata de «volverlos» mediante presión ejercida con la yema del dedo pulgar. El resto es igual que cuando se juega a darles la vuelta con la palma de la mano.

A la pared

Esta otra forma de jugar a cromos ha sido también muy común y generalmente la practican niñas. A una altura determinada se hacía una marca en una pared, poste o similar; también se jugaba en las escaleras. Desde la raya o peldaño había que dejar caer los cromos que eran empujados por los dedos pulgar e índice en el caso en que se jugara en una escalera. Tira primeramente una niña y después la otra u otras. La jugadora cuyo cromo, al caer, tocara uno o varios de los cromos de las demás se los apropiaba. Así en Amorebieta-Etxano, Durango, Muskiz (B) y Ribera Alta (A). En Portugalete (B) a esta modalidad denominan «A la montada».

En Salvatierra (A) se realiza casi siempre con la participación de dos jugadores. Si el juego era «a caras» perdía el cromo aquél que no consiguiera colocarlo en tal posición. Si se trataba de la modalidad «al palmo» ganaba el que conseguía situarlo, al dejarlo caer, a esa distancia de

etniker euskalerria

la pared. Siendo «al toque», se iban dejando caer los cromos por los jugadores hasta que uno de los cromos impactara con otro que estuviera en el suelo, y aquél que lo conseguía ganaba todos ellos.

En Valdegovía (A) para esta modalidad se usan preferentemente calendarios de bolsillo, que por ser de cartulina pesan, y resultan por lo tanto más fáciles de dirigir en la caída y hacer que toquen alguno de los del suelo.

A cartones y txapalankas

Es una variedad de juego de cromos recogida en Artajona (N). Las tapas de las cajas de cerillas se agrupaban en dos categorías: las sencillas y seriadas que eran los *cartones*, y las de mayor tamaño y más elegantes, llamadas *txapalankas*. Estas últimas tenían un valor convencional mayor; al cambio podían equivaler a cinco, diez o más *cartones*.

Cada jugador ponía su *cartón* o *txapalanka* contra la pared a una determinada altura y lo dejaba caer. Otro tiraba después el suyo tratando de «tapar» o montar el anterior. El que «tapaba» conseguía la pieza que quedaba debajo.

En Salcedo (A) jugaban «A los cartones» de modo similar a como lo hacen hoy con los cromos. Se tiraban contra una pared y si montaban sobre algún otro, el lanzador se lo llevaba. Recibían el nombre de *manta* los *cartones* más grandes y que por ello tenían más probabilidades de caer sobre otro. El que perdía uno de éstos también se llevaba un disgusto mayor. Eran cartones que recortaban y coleccionaban generalmente chicas. Fueron sustituidos por los cromos comprados.

A cartetas

En San Martín de Unx (N) el juego llamado «A la carteta» ya era conocido por los actuales ancianos. Las *cartetas* se hacían con cartas de la baraja siguiendo dos procedimientos:

1. Se toma una carta y se dobla longitudinalmente por la mitad, se corta por el doblez y cada parte se dobla transversalmente en tres partes iguales. Hecho esto, el extremo de una de las tiras se coloca en sentido perpendicular sobre el centro de la otra tira. Este extremo debe ser abrazado por las dos solapas de la segunda tira, así como las solapas restantes de la primera deben liar a su vez a la segunda, encajándose

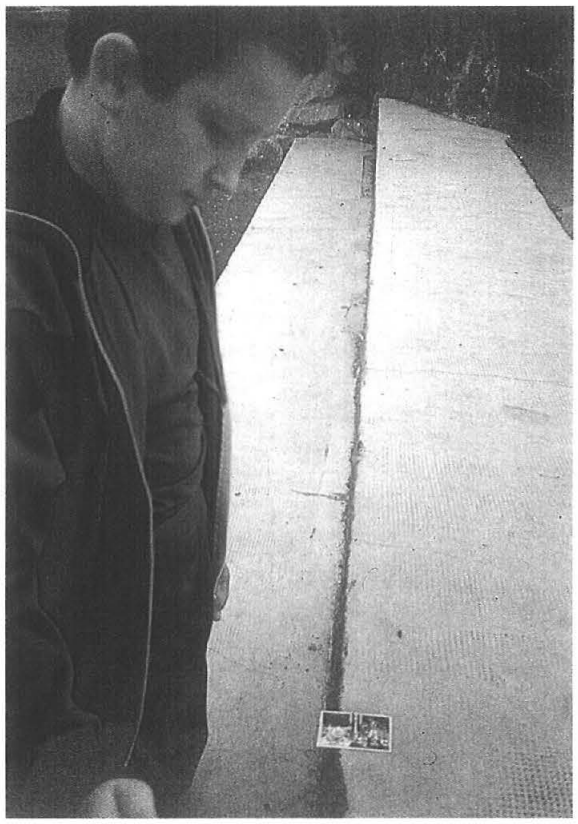


Fig. 159. Kromoari salto eragiten. Zerain (G), 1989.

entre sí las partes de ambas tiras y formando un cuadrado con la figura de la baraja hacia afuera.

2. Se toman dos cartas de la baraja y se les dobla la parte de arriba y de abajo, a lo ancho. El doblez de abajo debe ser más corto. A continuación, así dobladas, se enganchan o imbrican sobre sí formando un cuadro. Con este sistema se hacen también *cartetones* o cartetas mayores. Este modelo presenta a un lado la figura de la baraja y al otro el reverso de la misma.

Obtenidos los elementos de juego, se tomaba la *carteta* con los dedos pulgar e índice y se golpeaba suavemente una esquina de la misma sobre el perfil de la pared, tocando ésta incluso un poco con la base de la mano. Así la *carteta* caía al suelo y el siguiente compañero de juego, al repetir la misma acción, debía intentar montar con la suya la del anterior. Si lo conseguía le ganaba dos cartetas, y si no lo lograba pero mediaba entre ambas algo menos de un palmo, le arrebataba al menos una. Si la distancia era mayor, podía intentar un nuevo tiro desde otro punto más favorable de la pared, hasta «limpiar» al otro de cartetas o aburrirse. Estaba per-

etniker euskalerria



Fig. 160. Kromoa bi behatz artean. Zerain (G), 1989.

mitido condicionar la pérdida tan sólo hasta la carteta «favorita». Este juego gustaba también a las chicas.

En Monreal (N) el juego de «A cartetas» era de chicos y tuvo vigencia hasta mediados de los años sesenta. Las *cartetas* se preparaban con cartas viejas. Se tomaba una y se partía por la mitad, luego se doblaba y se encajaba. De este modo se obtenían dos cartetas. Mientras en una cara quedaba la figura, la otra era lisa. El juego consistía en tirarlas desde una pared tratando de que montasen sobre las que ya estaban en el suelo. Cada jugador se llevaba las que hubiesen quedado debajo de la suya. A menudo las cartetas se utilizaban para apostar en otros juegos.

En Sangüesa (N) jugaban a montar *carpetas*, cartas de la baraja vueltas, en una modalidad que se denominaba «El pelín». Consistía en ir dejando caer *carpetas* de una pared a partir de una cierta altura. Previamente se sorteaba a quién correspondía iniciar el juego y el dueño de la carpeta que montaba sobre otra se apoderaba de todas las del suelo. Si quedaba una de canto se gritaba «pichirri» y se repetía la tirada.

A lanzarlos

En Zerain (G) tanto los niños como las niñas juegan todo el año a cromos, «*Kromo-jokue*». Se coloca un cromo sobre el petril, quedando la mitad fuera de él, de modo que al golpearlo con el canto de la mano, salte. El que lo lance más lejos se quedará con todos los cromos. También en Portugalete (B) juegan de manera similar.

En Portugalete, otra forma de jugar a cromos practicada por los chicos consiste en poner una rodilla en el suelo y colocar un cromo encima de la otra rodilla. Se trata de dar al cromo un «pititaco» con los dedos pulgar e índice, para así lanzarlo lejos. Gana un cromo el que más lejos llegue.

También en Zerain se colocan los niños en fila, cogen el cromo entre los dedos por el canto y levantando el brazo lo tiran lo más lejos posible; el jugador cuyo cromo alcance mayor distancia es el ganador y gana los cromos de los demás.

Al dado

Otra modalidad de jugar con cromos recogida en Portugalete (B) es la conocida como «Al dado», ya que se precisa de un dado para practicarlo[379]. El número de participantes es variable y normalmente juegan las chicas. La jugadora a la que corresponde hacerlo en primer lugar lanza el dado y su puntuación representa el número de cromos que hay que colocar en el montón situado en el centro del campo de juego. A continuación, el resto de las jugadoras hace su tirada por turno, colocando los cromos que les correspondan. Gana la jugadora a quien le salga el número seis, número que le da derecho a recoger todos los cromos que hay en el montón.

En otra variante de este juego constatada en esta misma localidad marinera las participantes, antes de comenzar a jugar, quedan de acuerdo en multiplicar por un número determinado la puntuación del dado. Si se queda en multiplicar por cuatro, y al tirar el dado saliera el cinco, habría que colocar veinte cromos en el montón. El resto del juego es igual al anterior.

[379] En otras localidades se utiliza una peonza en juegos con cromos similares a éste que aparecen descritos en este capítulo dentro del apartado «La trompa».

etniker euskalerria



Fig. 161. Mutilak ilaran, kromoak urrutira botatzen. Zerain (G), 1989.

A emparejar

En Hondarribia (G), al igual que ocurre en otras localidades, los niños actualmente juegan también a cromos, si bien éstos son de temas distintos (marcas de coches, equipos de fútbol, etc.). Cada uno de los cromos tiene una bandera de la nación, marca comercial o equipo deportivo al que pertenece la persona u objeto reproducido. Juegan dos personas, cada una va tirando un cromo y si coincide la bandera de su cromo con el que precedió se los lleva todos; si no coincide se van amontonando.

Los informantes más jóvenes de esta localidad señalan que solían jugar con los cromos de otra forma: Compraban en la tienda sobres que contenían cromos, por ejemplo de coches, con la descripción del vehículo, sus peculiaridades y su fotografía. Puestos a jugar, un participante mencionaba una de las características del coche que tenía; si ninguno de los coches rivales superaba al suyo, cada uno debía dar un cromo al ganador. Por ejemplo si su cromo reproducía un Maserati, decía: «¡La velocidad!». Caso que ninguno de los coches restantes pudiera superar la velocidad punta del Maserati los cromos puestos en juego pasaban a sus manos. Así se explica que ellos conocieran las características de la mayoría de los automóviles de la época, en consonancia con la «calidad» de los cromos. Igual que de coches los había de aviones, motos, etc..

Otras variantes del juego

Una modalidad que goza de gran estima entre los niños de Salvatierra (A) es acertar de qué o de quién es la fotografía de la que se deja ver una mínima parte al jugador contrario, ganando éste el cromo cuando acertare.

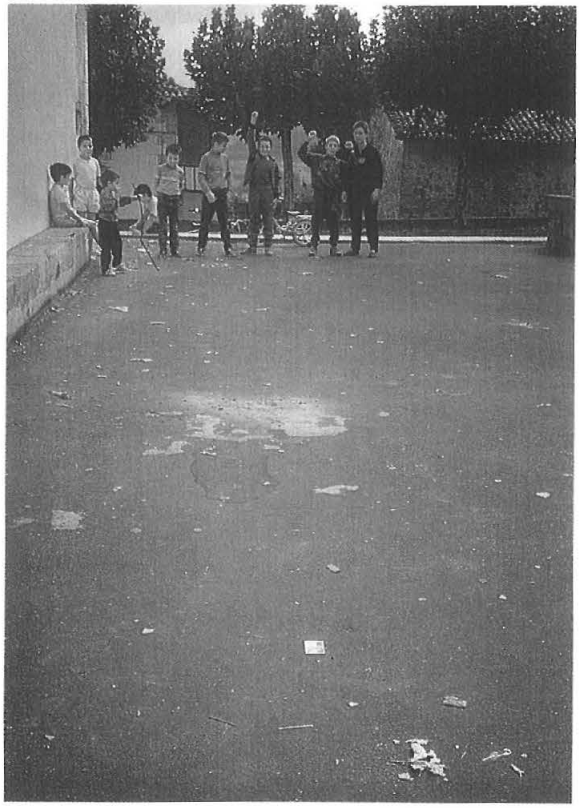


Fig. 162. Nor irabazle? Zerain (G), 1989.

En la década de los veinte[380], sin especificar localidad, se recogió el juego denominado «A la rifa». Se colocaban los cromos diseminados entre las hojas de un libro, y aquella niña que introduciendo un alfiler entre sus páginas diese con alguno de los cromos se quedaba con él. La práctica de este juego se ha constatado en Garagarza-Arrasate (G).

JUEGOS CON ALFILERES Y PALILLOS

Utilizando los alfileres[381] como instrumento de juego se trata básicamente de hacerse con los de los demás participantes observando unas normas o reglas que difieren poco de unas localidades a otras. Eran practicados primordialmente por las niñas que valoraban los alfileres según sus características. Así en Allo (N) los de

[380] Rosa HIERRO. «Del mundo infantil. Los juegos de los niños» in *Euskalerriaren Alde*, XIV (1924) p. 77.

[381] Otros juegos de alfileres: vide capítulo *Juegos de Adivinar*.

etniker euskalerria

cabeza negra valían el doble que los de cabeza blanca. En Amézaga de Zuya (A) eran muy apreciados los *cocotones*, de cabeza de cristal de agua. En Murchante (N) se usaban alfileres de cabeza gruesa y de diferentes colores.

Los alfileres se guardaban en unos alfileteros o acericos que los confeccionaban las propias niñas. En Allo se conservaban hincados en unas petacas realizadas con papel de colorines o de periódico. Se hacían dos tiras de varias capas de papel que se iban doblando y plegando entre sí, poniendo una en sentido vertical y la otra en sentido horizontal hasta quedar sueltas dos solapas que se enlazaban finalmente dentro de los dobles. Así, resultaba un grueso cuadrado de papel en el que se alojaban las agujas. Había otras petacas con forma de triángulo, que además de ser más difíciles de preparar, su capacidad era menor.

En San Martín de Unx (N) los niños se servían de unos *cuadros* que hacían con papel, cortando unas tiras de 30 cm. de longitud y 8 cm. de anchura aproximadamente. A una de estas tiras se le doblaban dos solapas de unos 2 cm. de anchura hacia adentro. A la otra, tan solo se le doblaba una. Cada tira debía doblarse en cuatro partes iguales, para guardar la proporción entre ellas, ya que debían liarse. La envoltura debía hacerse así: se toma el extremo de la segunda tira y se hace encajar bajo la solapa de la otra; se pasa por detrás la segunda tira y se dobla; se da otro doblez para tapar la solapa de la primera tira, que queda debajo; con la primera tira se da dos dobleces sobre la segunda, fajándola; la solapa del extremo de la primera tira se encaja en el pliegue con el que coincide; al quedar el extremo de la segunda tira libre, se hace encajar su solapa con el pliegue restante; así resulta un cuadro bien grueso, en cuyas aristas se irán metiendo las agujas del juego.

Petacas similares se han confeccionado en Aramaio, Laguardia, Salvatierra (A) y Viana (N). En algunas localidades alavesas y navarras (Amézaga de Zuya, Salvatierra, Viana) esta bolsita recibe el nombre de *perilla*. En Murchante (N) la llamaban *puchín, cuchín* o alfiletero.

Entre los juegos de alfileres hay unos en los que la primacía corresponde a la habilidad de las manos pues se trata de ir empujándolos para montarlos sobre otros y se practican sobre una superficie lisa. Un segundo grupo de juegos consiste en arrojar una piedra u otro objeto sobre un montón de tierra o arena en el que están escondidos los alfileres intentando descubrirlos, en ocasiones probando acertar la posición en que aparecen. Finalmente existe un tercer grupo en que se lanzan los propios alfileres, agujas o palillos al suelo separándolos y cogiéndolos sin mover ni tocar los otros.

Estos juegos estuvieron en boga en la primera mitad de siglo y las personas encuestadas señalan que han ido cayendo en desuso en los últimos años.

A montar alfileres. Orrazka

En Moreda (A) consistía en intentar montar unos alfileres de colores encima de otros, para lo cual se golpeaba la punta de los mismos para que saltaran haciéndolos caer sobre los de otra participante y de esta forma ganarlos. En Aramaio (A) se le llamaba «*Afielka*» y se jugaba de similar forma que en Moreda. Lo practicaban las chicas, de dos en dos, generalmente en invierno.

En Amézaga de Zuya (A) el juego de «Los alfileres» era mixto y consistía en intentar situar un alfiler encima de otro. Se arrojaba golpeándolo con los dedos índice y pulgar. Se utilizaban tanto alfileres de costura como los *cocotones*. Este entretenimiento era muy apropiado para el invierno ya que al no necesitarse un espacio amplio se podía practicar en las cuadras, cocinas, etc.

En Viana (N) se jugaba desparramando los *cabezotes*, alfileres, sobre una superficie lisa, en el suelo o sobre una mesa. Cada jugador por turno, empujando un cabezote con el dedo gordo, debía hacer que montase sobre otro, cuando lo conseguía lo ganaba.

En Obanos (N) para jugar «A la uña» se solían doblar un poco los alfileres porque montaban mejor. Cada jugadora ponía un alfiler en una superficie lisa: un escaño, los muretes de la iglesia... La que decía «primera» empezaba a empujar su alfiler con la uña del pulgar quedándose con los que conseguía montar en un solo empujón. Seguía la ronda hasta que desaparecían todos. Exigía cierta habilidad al tener que procurar por un lado acercarse a otro para montarlo y a la vez tratar de alejarse de los alfileres de las compañeras que venían detrás. Cuando se calculaba mal la distancia y no se conseguía montar se arriesgaba a perderlo.

etniker euskalerria

Alejandro Urigoitia[382] recogió una variante de este juego que se denominaba «*Orrazka*». Cada uno de los dos participantes colocaba una aguja sobre la mesa a tres centímetros de distancia una de otra. Luego las empujaban alternativamente tratando de acercarlas. El primero que lograba colocar su aguja sobre la de su compañero, se quedaba con la aguja de éste.

En Arrasate (G) había que empujar un alfiler con la uña del dedo pulgar hasta formar cruz con otro, que pasaba a ser propiedad del jugador que lograba formarla.

En Murchante (N) se dejaban algunas agujas en el corro y con los dedos se empujaba una de ellas al centro. Si caía encima de otra se cogían todas las del corro. La caída podía ser de punta (cuando sólo tocaba una punta) o de cruz (cuando formaba una cruz).

Al polvete

Se jugaba en San Martín de Unx (N) tanto por chicos como por chicas. La denominación obedece a que se enterraban unas agujas en el polvo del que luego debían extraerse.

Los niños lo practicaban al aire libre, en la calle o durante el recreo. Escondían bajo un montón de tierra, por ejemplo diez agujas por cada jugador. Por turno tiraban una piedra al montón de tal forma que quedaran a la vista varias agujas que debían sacar a continuación con cuidado de no descubrir otras. Las agujas obtenidas se ponían en las aristas de los *cuadros* formando filas que podían llegar a ser dobles. Así no se corría riesgo de pincharse con sus puntas. Los *cuadros* se coleccionaban y constituían motivo de orgullo.

Agujas al montón

Se jugaba en Artajona (N) y era practicado preferentemente por niñas. Cada participante ponía dentro de un montoncito de tierra un número determinado de alfileres. Después, colocadas a una cierta distancia, tiraban con una piedra tratando de dejar al descubierto el mayor número posible de ellos. Cada jugadora recogía los que habían quedado a la vista, pero no podía tocar la tierra con las manos. A veces se valían de otros alfileres para sacar los descubiertos y algunas empleaban astutamente agujas imantadas.

[382] URIGOITIA, «Folklore. Juegos infantiles», cit., p. 243.

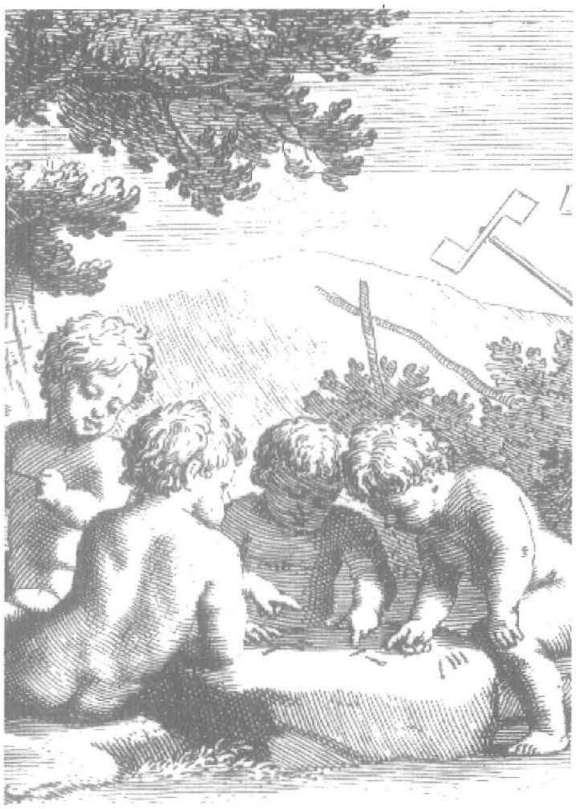


Fig. 163. Le jeu des espingles. Grabado de J. Stella, s. XVII.

En San Martín de Améscoa (N) el desarrollo del juego era similar. Colocaban los alfileres en un montoncito de polvo y los que por efecto del golpe quedaban descubiertos total o parcialmente pasaban a ser propiedad del lanzador de la piedra.

A esconder alfileres

En Laguardia (A), en la década de los veinte, las niñas practicaban una variante consistente en hacer un montón de tierra al que practicaban en el centro una abertura donde depositaban los alfileres que tapaban después. A continuación había que rescatarlos lanzando sobre el montón una piedra. A los alfileres que salían cruzados se les llamaba *trau* y a los que lo hacían en la misma posición *cos*. La niña al tirar la piedra pedía *trau* o *cos*. Si acertaba ganaba. Dejó de practicarse en los años cincuenta.

En Monreal (N) colocaban un montón de alfileres en el suelo cubriéndolos con arena. A continuación cada niña, por turno, intentaba hacerlos saltar con la palma de la mano, volte-

etniker euskalerria

ándolos como a los cromos. Los que saltaran eran para ella.

Al monto

Este juego recogido en Allo (N) y Portugalete (B) se jugaba tanto con alfileres como con palillos. Se cogían diez o quince alfileres o agujas apretados en un puño. Apoyando la mano en el suelo, se abría dejándolos caer. Los jugadores, por orden de tirada, tenían que ir separándolos del montón, uno a uno, pero sin mover ninguno de los otros. Para hacerlo se valían de un alfiler. Los alfileres pasaban a ser propiedad de quien los extraía y si *se hacía mala*, cedía su turno al siguiente compañero.

En Altzai (Ip) se ha recogido un juego de alfileres, *«Jeu d'epingles»*, practicado por niñas. Con tiza se trazaba un círculo al que se lanzaban alfileres de distintos colores desde una determinada distancia. Las jugadoras trataban de introducirlos en el círculo uno por uno. A continuación mediante un impulso dado con el dedo índice plegado contra el pulgar se trataba de sacar los alfileres de las adversarias, de uno en uno, fuera del redondel.

A los palillos

Es un juego similar al anterior de alfileres «Al monto». La diferencia fundamental está en el elemento de juego que en este caso son los palillos. El número de jugadores es variable y lo practican tanto niños como niñas. En algunas localidades han señalado que anteriormente se llamó «A los palillos chinos» y con este nombre se le conoce en Amézaga de Zuya y Valdegovía (A).

Se utilizan unos palillos delgados, cilíndricos, de una longitud aproximada de unos 20 cms., cuyos extremos estén afilados. En Portugalete (B) se fabricaban con trocitos longitudinales de caña. En Lezaun (N) era un juego de niñas que de ordinario compraban los palillos y en su defecto los hacían con ramitas. En Garde (N), los construían los propios niños con mimbre y en Obanos y en San Martín de Unx (N) pelando pequeñas ramas de árboles o sarmientos hacían 20 palos de grosor y tamaños parecidos, de 20 a 25 cm. de longitud que llamaban *peones* y a los que se adjudicaba un valor de 1 punto. Tallaban uno más grueso con dos puntas, *rey*, que valía 10 puntos y otro con una punta, *reina* que tenía un valor de 5 puntos.

En Narvaja (A) se usaban los palitos de las *piruletas*, en Monreal (N) los de los caramelos con mango, *chupa-chus*, y en San Martín de Unx también recurrían a los palos de los *polos* (helados).

Había veces en que los palillos se pintaban y se les adjudicaba un valor diferente dependiendo del color como se ha constatado en Narvaja (A); Amorebieta-Etxano, Durango y Portugalete (B). En Valdegovía (A) se juega con 41 palillos de distintos colores y valores: El palillo negro que es único vale 20 puntos, los 5 verdes 10 puntos cada uno, los 5 azules 5 puntos cada uno, los 15 rojos 3 puntos cada uno, y los restantes 15 amarillos tienen un valor de 2 puntos cada uno. Según los informantes el número de participantes apropiado es de dos o tres.

El juego consiste en coger el mazo de palillos en una mano y colocándolos verticalmente sobre la mesa o sobre el suelo abrirla, dejándolos caer sobre la superficie de juego. Cada participante debe ir levantando palillos sin mover los que toquen o estén próximos al que recoge. Si al retirarlo moviera algún otro perdería su turno. Se proclamará ganador el que consiga el mayor número de palillos o de puntos, según se haya convenido.

En Obanos (N) estaba permitido tirar con cierta fuerza para que se desparramasen al caer y ayudarse de uno de los palillos conseguidos. Era un juego mixto, que se ejecutaba en primavera-verano.

En Portugalete (B) se practicaba además del juego común una variante en la que cada jugador debía coger solamente los palillos que correspondieran al color que previamente le hubiera sido adjudicado.

En Sangüesa jugaban tanto niños como niñas con doce palillos cortos. En esta localidad navarra como en las de Allo, Garde, Lezaun, Monreal y Viana fue un juego popular en los años sesenta.

LA TROMPA. TRONPAKA

El conocido juego de la trompa ha sido un pasatiempo tradicional en la forma de diversión de los niños de Vasconia durante muchas décadas del siglo XX y lo sigue siendo aún hoy día.

etniker euskalerria

La herramienta de juego es la trompa, que es una pieza de madera torneada con un cuerpo abombado que va perdiendo sección a medida que llega al extremo donde irá ubicada la punta. La trompa se divide en tres partes que son: la coronilla o corona, que es una protuberancia que sale en la parte superior de la trompa; el cuerpo, que es el núcleo pesado; y la punta cuyo material es de hierro y se empotra en la madera. A esta punta de hierro en Murguía y Vitoria (A) se le llama *rejón*, en Mendiola (A) *pico* y en Zeanuri (B) *untzia*.

Las trompas solían ser de madera de haya, encina, acacia, fresno, roble y boj. Cada niño tenía la suya, bien por haberla recibido como regalo de Reyes o porque se la habían fabricado artesanalmente en casa. Así en Apodaca (A) el trompo se hacía en casa o con ayuda del carpintero y solía ser un premio que se daba al niño por Navidad. La abuela era quien solía regalar la cuerda. En Portugalete (B) las hacía un tornero que tenía su taller en el muelle viejo.

La trompa recibe distintas denominaciones según su tamaño o forma: *fraile* es el nombre que le dan en Galdames y Portugalete (B) a una que es alargada y estrecha, y con la punta más afilada; *obispos* llaman en Galdames a las más grandes de lo normal; la de mayor tamaño es conocida en Carranza (B) como *trompo*, recibiendo este mismo nombre también en Salvatierra (A); en Galdames (B) y Laguardia (A) se conoce como *trompón;* en Vitoria (A) se le llama *chopera* ; *yugo* en Arraioz (N); *toupie* en Mendibe (Ip); las más pequeñas reciben el nombre de *trompín* en Laguardia (A) y *pirulo* o *pirulico* en Murchante (N).

En euskera: *ziba* en Aramaio (A), Beasain, Elosua, Zerain (G) y Lekunberri (N); *txiba* en Garagarza-Arrasate (G); *tronpoa* en Ezkio (G), *zibota* en Aratz-Erreka (G) y Altzai (Ip), *dantxariñe* en Arraioz (N) y *jantzaria* en Oragarre (Ip).

Para hacer bailar la trompa se enrolla a su alrededor una cuerda de un metro y medio aproximadamente. Se comienza sujetando con ella el rabillo o apoyándola con la yema del dedo pulgar pasando a continuación a la púa de hierro formando espirales juntas una a otra hasta la mitad de la trompa. A veces se colocaba en la corona un trozo de chapa agujereado o una moneda con agujero a la que se le pasaba la cuerda haciéndole un nudo para que no se escapara y la cuerda hiciera una buena fijación.



Fig. 164. Ziba prestatzen. Zerain (G), 1989.

Para hacerla bailar se lanza la trompa con la mano entre cuyos dedos se retendrá la cuerda sobrante. La trompa comienza a girar en el aire y continuará haciéndolo en el suelo poniendo en juego la habilidad del lanzador.

En algunas localidades se han recogido diversas formas de lanzamiento de la trompa a las que dan nombre específico. En Galdames (B) denominan «a lo torero» a hacerlo con el brazo bajo y por la espalda; y «bajo pata» cuando se tira por debajo de la pierna. En Beasain (G) se dice lanzar «a lo chico» cuando se tira de arriba abajo y «a lo chica» si se hace horizontalmente hacia adelante. En San Martín de Unx (N) además de las formas de lanzar la trompa que consideran clásicas, a saber, de arriba-abajo y de atrás a delante, y de atrás a delante a nivel del suelo, llaman «tirar a brazo» a hacerlo por encima del hombro de atrás a delante.

Hoy día en las *ikastolas* y en las escuelas donde se practica el juego de la trompa se han recogido las siguientes denominaciones: «a lo chica», «a lo dentista», «a lo picotón» tirando con

etniker euskalerria

mucha fuerza hacia abajo, «a lo vaquero» cuando se lanza por debajo de la pierna, «a lo paracaidista» se tira de la cuerda para arriba, «a lo futbolista» dejando un trozo de cuerda sin enrollar para cogerla con la mano y agachándose darle un puntapié y «a lo baloncestista» encestarla en una canasta y que continúe bailando.

También hay denominaciones específicas para cuando la trompa está bailando. En Allo (N) se decía que bailaba «de pie» o «de culo» según se apoyara sobre el clavo de acero o el opuesto saliente de madera. La expresión «bailar de culo» también se emplea en Durango (B), Arrasate, Telleriarte (G) y San Martín de Unx (N).

Los chicos de Allo (N) decían que «se volvían» cuando las trompas cambiaban el sentido de su desplazamiento y que «se dormían» cuando daban la impresión de estar perfectamente inmóviles, a pesar de que giraran sobre su eje. En Lezaun (N) cuando la trompa giraba sin desplazarse se decía que se «había dormido», en Abadiano (B) y Altzai (Ip) que estaba dormida, «*lo*», y en Durango (B) se utiliza esta misma expresión cuando la recogen del suelo y sigue bailando en la palma de la mano. En esta última localidad se denomina *azkenengo lua*, el último sueño, al estado del trompo cuando está como adormecido, anunciando su parada.

En Salinas de Añana (A), jugaban al trompo «a dormirlo», que consistía en que permaneciera girando en un sitio fijo y en San Martín de Unx (N) trataban de «dormir la trompa», es decir, lograr que el giro pareciera imperceptible, sin que apenas se moviese.

En Muskiz (B) cuando la trompa se queda dormida dicen que produce un sonido como el de un avión de hélices cuando pasa a distancia. En la década de los veinte se recogió la expresión «andar serita» aludiendo a la trompa que baila sin hacer ruido; y «andar tar-tar» que es lo contrario de «serita»[383].

En Donostia (G) antiguamente la más estimada de las clases de *txiba*, trompa, era la *tartarra*, que tenía la particularidad de amenizar con un ruido especial su baile pues simulaba el sonido onomatopéyico contenido en el nombre «tar-tar». Cuando la trompa recorría un largo trecho de terreno bailando durante mucho tiempo se decía que estaba *pasiatzen*, paseando[384].

[383] HIERRO, «Los juegos de los niños», cit., pp. 133-134.

[384] José de ELIZONDO. «Folklore donostiarra. Juegos de la infancia» in *Euskalerriaren Alde*, XVIII (1928) pp. 293-294.

Modalidades de juego

En cuanto a las formas de jugar a la trompa, la más sencilla era lanzarla al suelo para que bailara y ver cuánto duraba sin caer. También se hacían competiciones y ganaba aquél cuya trompa se mantuviera más tiempo bailando. Esta manera de jugar es común a todas las localidades encuestadas y en algunas se le conoce con un nombre específico: Busturia, Gorozika (B) y Aramaio (A) «*Tronpaka*»; en esta localidad alavesa también «*Zibaka*»; Ezkio (G) «*Zibajokua*»; Elosua (G) «*Erremota*»; Oragarre (Ip) «*Jantzarika*»; Portugalete (B) «Al natural»; Artajona, Lekunberri, Monreal y Sangüesa (N) «A la trompa» y en la última localidad navarra también «Al peré».

La trompa ofrece la posibilidad de jugar de forma individual, poniendo a prueba la habilidad de cada uno, tal como ocurre cuando se tira y se recoge con la palma de la mano (Artziniega, Laguardia, Valdegovía-A; Elgoibar-G; San Martín de Unx-N). En Laguardia (A), aparte de cogerla con la mano se intenta hacerla bailar encima de una raya y en Artziniega y Valdegovía (A) hacerla saltar o lanzarla a lo alto ayudándose de la cuerda.

En la década de los veinte se recogió en Durango (B) un juego denominado «*Eurak*», los mismos, en el que se apuestan los mismos trompos. Cuando los dos jugadores contendientes están preparados con sus respectivos trompos, dice un tercero: «*Bat, bi..., iru*», y en este momento ambos lanzan sus trompos. El dueño del que ha permanecido más tiempo de pie se apodera del trompo del adversario[385].

Bailar la trompa en un círculo

Aparte de la forma de jugar descrita que era muy común se han recogido otras modalidades del juego de la trompa practicadas por los niños. Una de ellas consistía en dibujar en el suelo un círculo algo grande adonde los jugadores lanzaban sus trompas. La que no bailaba o lo hacía fuera del círculo, se metía dentro de éste y cuando otro jugador, lanzando la suya, conseguía sacar una del recinto circular, bailando la suya, pasaba a ser de su propiedad. Se ha constatado en Vitoria (A) donde se le denomina «A trompos»; Salinas de Añana (A) «Al trom-

[385] URIGOITIA, «Folklore. Juegos infantiles», cit., p. 247.

etniker euskalerria

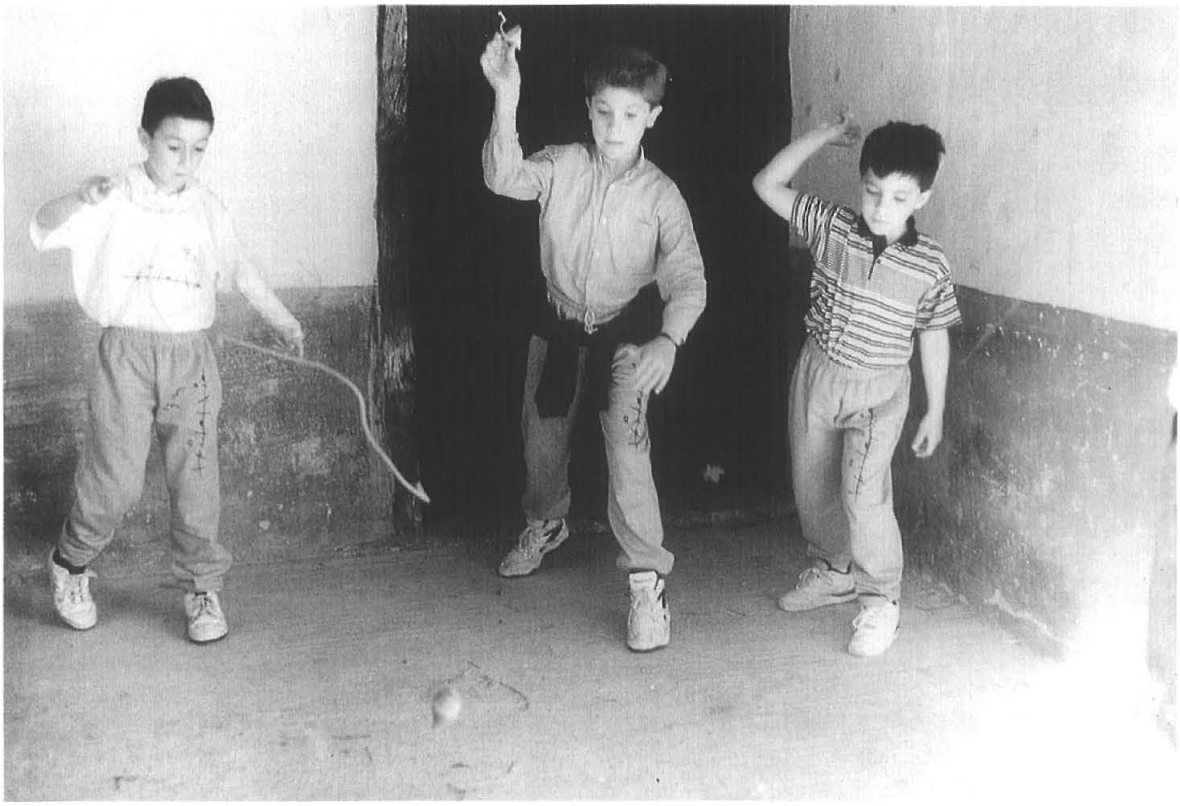


Fig. 165. Lanzando la trompa. Getxo (B), 1993.

po»; Durango (B) «A trompas»; Mendiola (A) «Al corro»; Lanestosa, Portugalete (B) «Raspión»; Bermeo (B) «*Trónpoka*»; Beasain y Elgoibar (G) «*Tronpia*».

En Artziniega (A) el juego consistía simplemente en lanzar la trompa dentro de un círculo dibujado previamente en el suelo.

En San Martín de Unx (N) al lugar donde se jugaba se le llamaba *corronchico*. En Galdames (B) el círculo de juego era conocido como *garza* y se jugaba «Al rompetrompas» que consistía en que las trompas que no danzasen o no tocasen el círculo se quedaban en su interior, sirviendo de blanco a las demás. Como resultado muchas de las trompas acababan rompiéndose. Esta variante se llama en Busturia (B) «*Tronpaka*», en Muskiz (B) «A los mecos», en Portugalete (B) «Al piconazo» o «Al rompetrompas» y en Mendiola (A) «Al puyazo». En Plentzia (B) este juego también se conocía como «Rompetrompas» pero se trataba de tirar a romper las trompas que salían del círculo.

En Carranza (B) a esta modalidad se jugaba con los trompos y se conocía como «A matar al corro». En esta misma localidad existe otra variante denominada «A matar bailando» que consiste en lanzar la trompa contra otras que aún estén girando. Los agujeros que se hacían con el clavo de una trompa a otras se llamaban *picotazos* y los fragmentos de madera arrancados *coscanos*. En Sangüesa (N) golpear una trompa con otra era dar un *ñeque*.

En Garagarza-Arrasate (G) para practicar esta modalidad se usaba un trompo que no llevaba apéndice en su vértice superior y en la base en lugar de *punta hierro-bola* iba provisto de una púa en forma de lanceta para poder romper el trompo del adversario.

En Salvatierra (A) se practicaba en grupo otra modalidad en la que cada jugador utilizaba dos trompos, uno bueno y otro para recibir *los canes*. A la acción de no lograr bailar el trompo se llamaba *morra*. Se marcaba un círculo en el suelo y otro concéntrico en su interior. Se lanzaba el trompo desde una raya situada aproximadamente a dos metros del centro. El que situara su trompo más en el centro iniciaba el juego. El que lo hubiera dejado más alejado había de po-

etniker euskalerria



Fig. 166. Bailándola en la mano. Bilbao (B), 1993.

ner el suyo en el círculo central. Se lanzaba directamente sobre el trompo situado en este círculo interior y quien lograra sacarlo del mismo, ganaba un *can*. Si el trompo quedaba girando en la corona, se cogía con la mano, mientras estuviera bailando, y había una nueva oportunidad de lanzarlo contra el trompo para sacarlo, ganando igualmente un *can* si se lograba hacerlo. El trompo que quedara en el círculo menor relevaba al que hubiera estado anteriormente. Si no se lograba hacer bailar el trompo, se perdía ese turno. El juego terminaba cuando uno de los jugadores conseguía el número de canes acordado. Si el juego se hacía con monedas, que era mucho menos frecuente, ganaba el que más consiguiera y se terminaba al sacarlas todas del círculo.

En Bilbao (B) en lugar de un círculo se dibujaba un cuadrado y al juego se le llamaba «Al clavazón» y se trataba de golpear las trompas que hubieran quedado dentro del cuadrado.

En algunas localidades se han recogido otras variantes en las que se prescinde del círculo. Así en Salvatierra (A) participan dos jugadores que lanzan sus trompas, la del uno contra la del otro. Comienza uno echando el trompo adelante, lo más lejos que pueda, y el segundo sale desde el mismo punto de partida tratando de darle, procurando además que quede su trompa alejada en caso de fallar. Cuando se logra golpear la trompa del contrario se hace *caldo* y se gana un *can*. Se proclama vencedor el que obtenga más canes y podrá golpear tantas veces sobre la trompa del perdedor como canes haya conseguido. En Laguardia (A) cada jugador lanzaba su trompa contra la del otro. En Allo (N) también obraban de igual modo y a veces las tiraban con tal fuerza que muchas se agrietaban e incluso se partían.

En Hondarribia (G) se conoce una modalidad denominada «A pegar». Tras un sorteo, el que pierde es quien arroja la trompa en primer lugar y luego los demás tiran las suyas encima de la de aquél para intentar con el golpe romper la de su compañero.

Lanzar la trompa sobre monedas o chapas

Otra variante del juego de la trompa consiste en poner monedas en el interior de un círculo y después de hacer bailar la trompa en el suelo, cogerla con la mano para lanzarla contra las monedas procurando sacar del corro el mayor número de ellas. Se ha recogido en numerosas localidades: Bernedo, Moreda, Salcedo, Salinas de Añana, Salvatierra (A); Amorebieta-Etxano, Bilbao, Busturia, Durango, Galdames, Getxo, Gorozika, Portugalete (B); Hondarribia, Telleriarte (G); Izurdiaga y Viana (N)[386].

En casi ningún lugar han mencionado que recibiera un nombre específico sino alguno de los genéricos ya citados de «*Tronpaka*», o «A la trompa», indicándose al emprender el juego la modalidad concreta que iba a practicarse. En Carranza (B) se le llamaba «A sacar la perrica». En Bilbao se conocía además de la de monedas, una variante que se denominaba «A la garza» en que se sacaba de un cuadrado billetes de cartón de tren.

En Garagarza-Arrasate (G) para este juego se usaba un trompo, *txiba*, que llevaba un apéndice de madera, *kankarra*, en uno de sus extremos y el vértice terminaba en un hierro de *punta bola*.

En Lanestosa (B) los muchachos eran muy aficionados a una variante llamada «A las chapas». Los participantes trazaban una raya en el suelo y cada jugador colocaba allí una chapa.

[386] HIERRO, «Los juegos de los niños», cit., pp. 133 y 134. Lo recoge con el nombre de «Al corro».

etniker euskalerria

Para hacerla avanzar la iba golpeando mediante lanzamientos de trompa de modo que la púa de hierro diera adecuadamente en ella. Se proclamaba ganador el que lograse de este modo llevar primero la chapa a la pared o al final del recorrido establecido.

En Muskiz (B) este juego se denomina «A la carrera» y lo que empujan son monedas. Se marca una raya en el suelo y en ella se colocan tantas monedas como jugadores. Se hace otra raya a unos metros de distancia que es la meta. Se va tirando de uno en uno y cada cual va empujando su moneda todas las veces que pueda mientras la trompa siga bailando dándole *picotonillos* que consiste en coger la trompa según baila y tirarla contra la moneda para que el clavo la vaya desplazando hacia la meta. También se recurre a la *papada:* cuando a la trompa le quedan pocas vueltas para pararse se la coge en la palma de la mano, se le da unos movimientos de mareo y se lanza contra la moneda, pero esta vez tratando de golpearla con la madera que es con lo que más se desplaza la moneda. Si están las monedas en juego, el que primero llega a la meta se queda con todas y se reanuda el juego.

En Portugalete (B) se empujaban monedas o chapas y recibe el nombre de «Acabuco-papada». En Gorozika (B) además de jugar a lanzar *txakurtxikiak* (moneda de 5 cts.) también lo hacían con arandelas y nueces. En Viana (N) introducían en el círculo diez *perras gordas.*

En la década de los veinte era conocido con el nombre de «A caminar» un juego en el que dos participantes hacían correr, uno hacia la izquierda y otro hacia la derecha, alternativamente, una chapa o moneda. Se decía dar *corpada* si se pegaba a la moneda con la punta y *corpadón* si con el grueso de la trompa[387].

La peonza. Txonta

Nos referiremos en primer lugar a las peonzas que confeccionaban los propios niños con los materiales que tenían a mano. Se utilizaban bellotas secas o las agallas que produce el roble a las que se les hacía un agujero introduciendo una cerilla o palo para que pudiesen bailar. Así



Fig. 167. Exhibición de habilidad. Bilbao (B), 1993.

las fabricaban en Aramaio (A) y a la peonza le llamaban *txontie*; en Allo (N) se denominaban *cozcolinas* o *bailarinas*, en Artajona (N) *cocollas*; en Carranza (B) *cúculas*; en Monreal (N) *curuvilletas*; en Ezkio (G) su nombre era *poxpoliñak*; en Zeberio (B) llamaban *kukubolak* a las peonzas y *kukubolan* al juego, y en Bidegoian (G) y Goizueta (N) *txantxariak.*

En Zerain (G) la fabricación y el juego de la peonza tal como se realizaban en la primera década de este siglo se ha recogido así: *«Udazkenean, kurkuitzekin edo kiskilekin tronpa antzekoa egiten zen. Zotz bat ipini alde batean, bi beatzekin erdian artu, eskua beti gora eukiz, indarrakin buelta emanaz askatu. Lurrera eroritzean, dantza egiten du, tronpea bezala. Dantza oni «kurkuitza-dantza» edo «kiskila-dantza» deitzen zioten. Neska-mutillek jolasten zuten. Gaur egun ez da jolasten».*

Otra forma de fabricar peonzas era utilizando los carretes de madera de hilo a los que se les introducía un palo: Narvaja, Salcedo, Salvatierra, San Román de San Millán (A) y Eugi (N). En Pipaón (A) y Obanos (N) a estas peonzas caseras les denominaban *bailarines* y en Altzai (Ip) *dantzado.*

En Contrasta (A) juegan con ellas del siguiente modo: Cada participante deposita dos o más

[387] Ibidem.

etniker euskalerria

de estas agallas, allí conocidas como *currumichas*, en un cuadrado, desde el cual se arroja la *madrola* (*currumicha* que se usa para comenzar el juego) procurando acercarla lo más posible a la *bica* o raya que decide, según el grado de acercamiento, el orden de los tiradores. Quien más cerca de ella coloque su *madrola* es el primero en lanzar el disparo hacia el cuadro para alejar de él las *currumichas*; de esta forma irán poco a poco desapareciendo, según el acierto de los jugadores, que se van embolsando las bolitas que sacan.

A las trompas que se giraban directamente con la mano o con los dedos, en Monreal (N) se les llamaba peonzas y en Apodaca (A) *trompillos* o *pirulos*. Estos últimos venían a ser como la tercera parte de una trompa y no tenían ni perillo ni punta de hierro.

En Durango (B), las niñas jugaban con una trompa muy pequeña que tenía dos aristas; en cada una de ellas se ponían las letras A y B respectivamente y servía para apostar cromos.

También en Abadiano (B) se apostaban cromos jugando con una trompa pequeña que tenía cuatro caras. En una de ellas ponía *saca* y en las otras *pon*, *deja* y *todos*. Al empezar el juego cada participante ponía un cromo; seguidamente lanzaba la trompa el primero y hacía lo que ponía en la cara que quedaba a la vista cuando dejaba de bailar. *Saca*, tomaba un cromo; *pon*, ponía dos; *deja*, nada y *todos*, se los llevaba todos. Si quedaban cromos continuaban la ronda las demás participantes. Cuando se acababan todos los que había en el centro, volvían a poner a cada uno.

En Salinas de Añana (A) se ha recogido un juego similar que se conoce como «Bailarina», nombre que viene dado por el elemento de juego consistente en un cubo atravesado en el centro por un palito. En cada una de las caras ponía: S.- saca; P.- pon; T.- todo; N.- nada. Servía para hacer apuestas. Los pequeños jugaban con alubias o garbanzos. La forma de jugar es igual a la descrita en el juego anterior.

Una modalidad conocida como «Al sacapón» fue recogida por Rosa Hierro[388] en la década de los años veinte, sin especificar la localidad. Consistía en hacer bailar con el dedo índice y pulgar una trompa chiquitina que tenía cuatro caras y en cada una de ellas una letra. La que sacaba la P, tenía que poner un cromo además de los que había puesto para la montada; si salía la S, quitaba uno; si la D, los dejaba como estaban y la que obtenía la T recogía todos.

EL HINQUE. KINKIKA

Es un juego practicado casi exclusivamente por los chicos y consiste básicamente en lanzar un instrumento terminado en punta sobre un terreno blando de barro. El utensilio puede ser un palo afilado, una navaja, un cuchillo, un clavo e incluso un destornillador, y se le conoce generalmente con el nombre de *hinque*. Pero en algunas localidades recibe una denominación distinta en castellano o tiene nombre euskérico.

En Valdegovía (A) es conocido con el nombre de *pica*; en Apodaca (A) *chilo*; en Galdames (B) *picachón*, *trencho* e *hinquete*; en Lezama (B) *inkea*; en Abadiano (B) *kinkina*; en Zeberio (B) *kinkine*; en Berastegi (G) *ziri*; en Beasain (G) al juego *«Txintxiñe»* y al palo *zirie*. Cuando lo que se utilizan son clavos, se llama en Lezama *burruñia* y en Hondarribia (G) *iltxe* o *klabo*. En San Martín de Unx (N) se llamaba *puntero* o *hinque* y si el instrumento utilizado era una navaja muy fina recibía el nombre de *abubillica* (agujica). En Salcedo (A) recibe la curiosa denominación de *Inca Romero*.

Antes de empezar a jugar, y para ver cuál debía ser el orden de participación, se trazaba una raya en el suelo, y todos lanzaban el hinque. Comenzaba aquél cuyo hinque hubiera quedado clavado más cerca de la raya.

Al hinque, al igual que ocurría con la trompa, se puede jugar de muy diversas maneras que van desde las más sencillas como son introducirlo en un círculo previamente dibujado en la tierra, tratar de clavarlo lo más cerca posible del círculo o lanzarlo e intentar hincarlo lo más lejos que se pueda, «*Makillakin*» en Zerain (G), hasta otras de ejecución más complicada.

El juego común del hinque

El típico juego del hinque ha sido tradicionalmente el que se practica sobre un rectángulo dividido en seis casillas numeradas del uno al seis. Con el hinque se va clavando de número en número y al finalizar el recorrido se toma un cuadro en propiedad. En esta casilla, su posee-

[388] Ibidem, p. 77.

etniker euskalerria

dor establece a los demás las condiciones de paso: no pisarlo, pasar a la pata coja, etc.[389]

En Artziniega (A) recibe el nombre de «Al dólar» y se juega de la siguiente manera: Partiendo del espacio situado debajo del cuadro número uno, se lanza el hinque a todos los cuadros, uno tras otro. Del sexto se pasa al principio y se comienza otra vez desde el número dos; y así sucesivamente. Una vez hecho el recorrido de los seis cuadros, se lanza el hinque hacia la parte superior del recinto y se coge uno en propiedad marcándole con el símbolo del dólar, $, de donde le viene el nombre.

En San Martín de Unx (N) también recibe la denominación de «Al dólar» y se practica de igual manera que en Artziniega con la diferencia de que en la localidad navarra en el momento de conseguir el cuadro en propiedad y antes de marcarlo con el signo, se grita «¡dólar!».

En Moreda (A) el campo o terreno de juego varía con respecto al de Artziniega ya que en el interior del rectángulo hay seis cuadros con los números uno, dos, tres, cinco, seis, siete, y fuera de éste se colocaban los números cuatro y ocho.

En Lezama (B) se llama *«Inkera»*, hinque de varilla, para diferenciarlo de la modalidad de juego en la que se emplea la navaja. El mecanismo de juego es el mismo, pero variando la forma de conseguir la propiedad de los cuadros. Una vez finalizado el recorrido, se lanza el hinque fuera del rectángulo de juego, por la parte superior, y hay que clavarlo de forma que haya un pie, cuando menos, desde la parte más cercana del rectángulo por la parte larga. De allí hay que hincarlo otra vez en los números para que pasen a ser propiedad del lanzador.

En Lezaun (N) también se le conoce como «El dólar», pero en lugar de números, cada cuadro representa un día de la semana. En el cuadro donde pone jueves no se clava el hinque y se apoyan los pies. Cuando algún jugador después de recorrer correctamente los seis cuadros, marcaba uno con el signo $, decían que tenía un «dólar» y en dicha casilla sólo podían pisar con los dos pies él y los compañeros a los que concedía ese derecho.

En Portugalete (B), para poder tomar un cuadro en propiedad, es necesario que el jugador, tras completar el ciclo, logre clavar el hinque en un círculo marcado en la parte superior, llamado *hinca*, y que se halla un tanto alejado del recinto. Una vez hecho esto, marcará el cuadro elegido con una cruz, aspa o señal que lo identifique como propio. El resto de los jugadores al pasar por esta casilla deberán hacerlo a la pata coja.

La variante practicada en Zerain (G), *«Inke»*, tiene algunas particularidades en la forma de jugar. Una vez el primer participante ha clavado su hinque en el cuadro marcado con el número uno, salta al segundo siguiendo hasta el sexto donde dará la vuelta para regresar de nuevo al segundo desde donde recogerá el hinque y saltará directamente fuera. Seguidamente lanzará el hinque a la casilla número dos que deberá saltar al hacer el recorrido hasta el sexto cuadro. Dará la vuelta para recoger el hinque desde el tercer cuadro y de aquí saltará al primero y saldrá del recinto. Así hasta completar el circuito pasando por todos los recuadros. Una vez hecho esto, lanzará el hinque hacia la parte superior del recinto, y desde el lugar donde haya quedado clavado tirará de nuevo para hincarlo en el cuadrado elegido. Si lo consigue, se lo apropia y puede imponer a los demás participantes el modo en que tienen que pasar por dicha casilla. Si en algún lanzamiento no clava el hinque, el turno pasa al siguiente jugador.

También se ha recogido en las siguientes localidades: Laguardia (A), Galdames (B), Amézaga de Zuya (B) con la denominación de «La lima», Bermeo (B) donde se conoce como *«Inkie»*, Orozko (B) *«Estrinkan»* y en Plentzia «Al hinque».

El juego del hinque en un círculo

La modalidad más común de esta forma de juego tal como se ha recogido en Beasain (G), donde se denomina «Al hinque» consiste en lo siguiente: se traza en el suelo un círculo de unos 30 cm. de diámetro, y los jugadores lanzan su hinque intentando que quede clavado dentro del mismo al tiempo que se intenta derribar alguno de los que ya están clavados, pero de forma que el propio quede en pie. El conseguirlo otorga derecho a repetir; y así hasta derribar todos que equivale a ganar la partida. Esta modalidad se ha recogido también en Mendiola, Lukiano, Ribera Alta, Salinas de Añana, Valdegovía (A); Galdames (B), Viana (N), Aramaio

[389] Este juego presenta similitudes en cuanto a la reglamentación y algunos otros aspectos con el del «Truquemé» descrito en el capítulo *Juegos de lanzamiento.*

etniker euskalerria



Fig. 168. Erromatan edo Pikoteka. Eugi (N).

(A) con el nombre de «*Kinkike*» y Abadiano (B) con el de «*Kinkinan*».

La competición se complicaba más cuando el jugador que no había clavado su hinque o al que se lo habían desclavado los demás, lanzándolo posteriormente a lo lejos, debía recogerlo y llevarlo al lugar de juego antes de que pasara un tiempo determinado que en ocasiones solía coincidir con el derecho preferente por parte de quien o quienes se lo desplazaron, de efectuar un número determinado de lanzamientos. Esta forma de jugar se ha constatado en Amézaga de Zuya, Apellániz, Bernedo «A la tacuña», Moreda, San Román de San Millán, Valdegovía (A), Zeberio (B) «*Kinkinke*», Garagarza-Arrasate «*Kinkean*», Zerain(G) «*Erromatan*» o «*Pikoteka*», Aria, Eugi, Izurdiaga, Lezaun, Monreal, San Martín de Améscoa, San Martín de Unx y Ulzama (N).

En Bernedo, mientras el dueño del palo regresaba, los demás jugadores tenían que clavar cada uno su palo tres veces. En Amézaga de Zuya el que hubiera derribado el hinque del contrario tenía que gritar el número que quisiera. Si conseguía hincarlo las veces que hubiera dicho antes de que regresara el otro, las tiradas eran válidas y se computaban; de lo contrario no se le sumaba ningún punto.

En Eugi el jugador que lanzaba el hinque del otro debía contar hasta diez e hincar su palo otras tantas antes de que llegase el otro jugador. En esta misma localidad se ha recogido otra variante en la que cuando uno de los jugadores iba en busca de su palo, el otro le decía: «Hinque, gato, cuchara y plato», y si el otro llegaba antes de acabar este recitado, ganaba.

En Lezaun «Al hinque gato», consistía en clavar el palo dentro del *corroncho* (circunferencia) cuatro veces, diciendo a cada clavada una de estas cuatro palabras: «Hinque, gato, sopera y plato». En Monreal también se usaba la misma cantinela, pero en lugar de «sopera» decían «tijeras».

En Ulzama (Baztan-N) cuando un jugador vencía al *inke* del compañero, decía «*txin, txin*», y respondía el otro «*marruxketa*»; de nuevo el

etniker euskalerria

vencedor «*mil errial*», y el vencido «*Tolosa*»; y al pronunciar esta última palabra, el vencedor lanzaba a lo lejos el *inke* contrario[390].

En Izurdiaga (N), cuando se lanzaba el palo, los demás compañeros decían: «El palo va a cagar / el dueño detrás va». El jugador cuyo palo había sido lanzado, debía recogerlo y volver antes de que sus compañeros contasen *ogei*, veinte; si no lo lograba, perdía.

En Zerain (G), el número de veces que se debía clavar el hinque era de nueve y en Donostia (G) donde le llamaban «*Kinkinetan*», cuatro[391].

Otra modalidad es aquélla en la que se marcaba un espacio en el terreno arcilloso que podía ser circular o rectangular y que consistía en ir ganando terreno al contrario hasta expulsarlo. Se ha recogido en Laguardia, Moreda, Valdegovía (A), Amorebieta-Etxano, Busturia, Durango (B), Obanos, Sangüesa y San Martín de Unx (N).

En Obanos, una vez dividido el rectángulo en partes iguales, una para cada jugador, el primero tiraba su hinque en la zona del contrario y si lo clavaba marcaba una línea y se apoderaba de ese trozo. Seguía tirando y cogiendo más espacio hasta que fallaba y comenzaba a jugar el siguiente. Cuando uno perdía todo su territorio, dejaba de jugar. Ganaba el que se apoderaba de todo el espacio.

En Busturia (B), hay una versión de este mismo juego aunque el elemento que se utilizaba era un palo puntiagudo o la navaja, *labanaz*. Se hacía un cuadrado en el suelo y se dividía en cuatro partes, una para cada jugador. Una vez clavado el palo o la navaja el que lo hace marca una línea arrebatándole ese trozo de territorio al de al lado. Cuando el participante contiguo no tenga sitio para poner al menos un pie, queda eliminado. El territorio propio debía tener *continuum* y estar en contacto con uno de los lados del cuadrado. Si se quedaba aislado en el centro sin esquina, *bazter barik*, se perdía. Hoy día se llama «Al dólar» y al apropiarse de un trozo se le hace el símbolo de dicha moneda, $.

Al hinque con navaja. Labana-jokua

Los juegos de hinque con navaja tenían la peculiaridad de que el repertorio de lanzamientos era variado: cogiéndola de la hoja, poniendo la punta en la yema de un dedo, desde la rodilla, el pecho, la barbilla, la nariz, la frente, la nuca, etc. El número de lanzamientos que debían realizarse adoptando cada una de estas posturas y las propias posturas empleadas varían de unas localidades a otras.

En Lezama (B) «Al hinque con navaja», había que lanzar la navaja una sola vez desde ocho posturas distintas. En Izarra (A) con la navaja sobre la palma de la mano y con el filo hacia dentro o hacia fuera; con la navaja sobre el puño; tirando por encima del otro brazo; hacia atrás, por el hombro izquierdo, por el derecho.

En Salinas de Añana (A) se colocaba la navaja sobre la palma de la mano y, a la media vuelta, se intentaba clavarla, unas veces hacia delante y otras hacia atrás, tres veces de cada forma. Luego, a la media vuelta sobre el puño, que era la más difícil.

En Busturia (B) se conoce este juego con el nombre de «*Kutxilloka*» porque lo que se lanzaba era un cuchillo afilado, y tras efectuar los lanzamientos desde las distintas posiciones, se cogía el cuchillo por la punta y se lanzaba seis veces seguidas sin que cayera. En Carranza (B) las posiciones se reducían a cuatro: de hinque, de espalda, de punta, y de nariz.

En Aramaio (A) cuando se jugaba «*Akutxillos*» el perdedor era el que no conseguía clavar el cuchillo de tres formas diferentes, tres veces cada una de ellas. En Hondarribia (G) jugaban con clavos y le llaman «*Iltzeka*» o «*Klaboka*». En San Sebastián lo denominaban «*Laban-jokua*»[392].

En Lukiano (A) se practicaba también el «Hinque con navaja». Se conocían hasta once formas diferentes de lanzar la navaja, de las cuales las siete primeras había que repetir tres veces, la octava dos y las tres últimas una. Perdía el que anduviera más atrasado cuando uno de los jugadores terminaba con la tanda de lanzamientos[393].

---

[390] M. IMBULUZQUETA. «Juegos de niños. Los de Baztán-Ulzama», in *Euskalerriaren Alde*, XVII (1927) p. 379.

[391] ELIZONDO, «Folklore donostiarra. Juegos de la infancia», cit., pp. 295-296.

[392] Ibidem, pp 295-296.

[393] José Luis RODRIGUEZ. «Juegos infantiles» in *Euskalerriaren Alde* XIV (1924) pp. 271-272.

etniker euskalerria

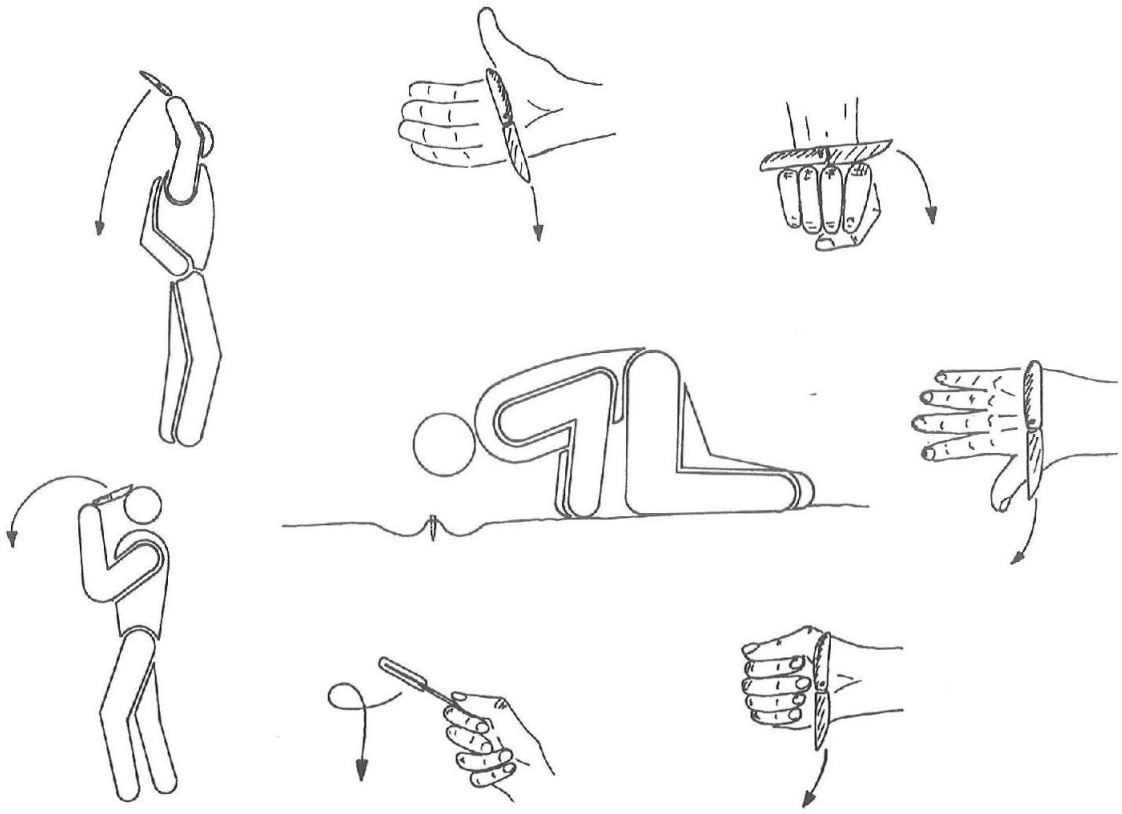


Fig. 169. Diferentes posiciones para el hinque con navaja. Labana-jokua.

En Abadiano (B) los lanzamientos eran sólo dos, el primero como quería cada jugador y el segundo poniendo la navaja encima de la mano. Ganaba el que conseguía introducir la navaja más hondo.

Esta modalidad de jugar al hinque con navaja también se ha recogido en Amézaga de Zuya con el nombre de «La herradura», Apellániz donde le denominan «Morrillo», Mendiola, Narvaja, Salinas de Añana, Valdegovía (A), Amorebieta-Etxano, Bilbao, Durango (B) y Artajona (N).

Otra particularidad del juego es el castigo que se infligía a los perdedores y que es común a todas las localidades encuestadas. Consistía básicamente en introducir en la tierra un *zotz*, pequeña cuña o pedacito de madera, que debía sacar con los dientes el jugador que hubiera perdido. En Amurrio y Gamboa (A) a esta acción se la conocía con el nombre de *a tomar chocolate*, en Donostia (G) *kaka jaten* y en Abadiano (B) *lurre jaten*.

En Narvaja (A) en el juego denominado «A la navaja», el participante que no lograba clavarla era penalizado, debiendo derribar un palo clavado en el suelo de tantos soplidos como se comprometiera. Si no lo hacía, enterraban dicho palo dándole tantos golpes como soplos fallidos, debiendo posteriormente sacarlo con los dientes.

En Berastegi (G), al perdedor del juego se le imponía un castigo similar, conocido como *kaka jate*. Consistía en elegir entre los *ziris* agavillados y sostenidos medio ocultos en la palma de la mano. El que extraía el palo más corto se veía obligado a sacar con los dientes el *ziri* previamente clavado en tierra por efecto de un golpe dado por cada uno de los jugadores.

En Apodaca (A) se clavaba un *chilo*, palo de *guirguirio* o madroño, más grueso que los demás y había que derribarlo con el propio. Luego se clavaban tantos palitos como perdedores, el ganador los tapaba y quien sacaba el palo más corto perdía, teniendo que extraerlo con los dientes mientras tenía las manos en la espalda.

Un juego parecido al descrito en Apodaca es el denominado en Berastegi (G) «*Kinkiñen*» o «*Zirikin*», consistente en derribar con

etniker euskalerria



Fig. 170. Zeanuriko (B) umetxoak, bat txirrintolarekin. 1913.

un *ziri* seis varillas o pequeñas estacas previamente clavadas.

JUEGOS DE HABILIDAD CON DIVERSOS JUGUETES

A aros. A la corroncha. Txirringolan

Es un juego común y muy extendido consistente en hacer rodar un aro que la mayor parte de las veces es metálico, aunque en algunos casos sea de madera. Se acompaña de una varilla de alambre, *la guía*, que presenta en su extremo un gancho o garfio en forma de *«U»* que sirve para dirigirlo con el que se impulsa el aro para que vaya girando. En Amézaga de Zuya (A) recibe el nombre de *la alambre*, en Pipaón (A) y Lezaun (N) de *manilla*. En esta última localidad *la manilla* se hacía con el asa de los calderos, doblando uno de los extremos que hacía de empuñadura y si no daba la longitud se le metía una mazorca de maíz, *cozcorro*.

Cuando no se disponía de manilla se dirigía con el dedo índice, golpeándolo con la mano para hacerlo rodar. Es un juego que ha ido decayendo, habiendo prácticamente desaparecido en la actualidad. Era considerado juego de chicos aunque ocasionalmente jugaran las chicas.

Los nombres en euskera que se han recogido para designar el aro son: en Aramaio (A) y Abadiano (B) *txirringola*; en Gorozika y Lezama (B) *txirrinka*; en Zeanuri (B) *txirrintola*; y en Oleta (A) *kartola*. En Altzai (Ip) al juego se le conoce como *«Kürküilakan»*. En Hondarribia (G), llamaban a los aros metálicos *firriak*. En Goizueta (N) *kerrinka* o *uztai*. En castellano la denominación común es *aro* y en Garde (N) le llaman *redoncho*. En Allo, Eugi, Lezaun, Murchante y San Martín de Améscoa al juego se le conoce como «A la corroncha», en Izal (N) «Al corroncho» y en Allo y San Martín de Unx «Al redonchillo». En estas localidades navarras se usan también las formas verbales *corronchar*, *redoncheár* y *redonchillar*. En Bidegoian (G) al juego le denominan *«Piripin»*.

En algunos lugares los niños obtenían los aros del fleje, remate de la parte inferior de los baldes (Amézaga de Zuya, Mendiola, Narvaja, Pipaón, Valdegovía-A; Amorebieta-Etxano, Du-

etniker euskalerria

rango, Galdames-B; Eugi, Lekunberri-N) o de los cellos de las barricas de vino (Apodaca, Laguardia, Moreda, Narvaja, Salvatierra-A; Galdames-B; Berastegi, Hondarribia-G; Artajona, Obanos y Sangüesa-N; Altzai-Ip) o incluso se utilizaban las llantas de las ruedas de bicicleta o de los cochecitos de niños (Narvaja-A, Berastegi, Hondarribia-G). A veces también los hacían los herreros y no era raro que los aros se transmitieran de padres a hijos.

También se construían aros de madera (Pipaón-A, Amorebieta-Etxano, Durango, Galdames-B) siendo frecuentes los cercos de castaño de los cestos viejos. En Elosua (G) utilizaban los bordes de los canastos usados y ocasionalmente les encargaban a los cesteros. En Salinas de Añana (A), antiguamente, con madera de olmo se hacían unos aros que se cerraban con alambre y posteriormente pasaron a hacerse con los *culos* de los baldes.

En Muskiz (B), aparte del aro de metal o de madera se empleaban también otros, hechos con cajas circulares de madera vacías que habían contenido jalea. A la caja se le practicaba un agujero en el centro y se introducía una varilla de alambre doblada de manera que un extremo de ésta hiciera de eje de la rueda para que pudiera rodar. En Zeanuri (B) este juguete recibía el nombre de *parrantola.*

Una de las formas de jugar al aro consistía en hacerlo rodar el mayor tiempo posible sin que se cayera (Amézaga de Zuya, Aramaio, Mendiola, Pipaón, Valdegovía-A) y otra hacer carreras con los aros (Landa, Laguardia, Ullíbarri-Gamboa-A). Para esta modalidad a menudo se preparaban circuitos que contaran con cuestas y se ponían obstáculos que dificultaran la carrera. En San Martín de Unx (N) era tal el ruido que producían los niños jugando al *redonchillo* que provocaban que el ganado se espantara.

Tal como se ha señalado el juego del aro ha estado muy generalizado y además de en las localidades citadas se ha constatado su práctica en Artziniega, Izarra (A); Lezama (B) y Aoiz (N).



Fig. 171. Foto de estudio de niña con aro a principios de siglo. Pamplona (N).

Al diábolo. Txabila

Es un juego practicado preferentemente por niñas. Se precisa de una pieza llamada diábolo o diabolo, compuesta por dos conos de unos 8 cms. de altura cada uno, unidos por sus vértices por un anillo cóncavo. A este elemento en algunas localidades se le denomina *diablo* (Izurdiaga-N) y en euskera *txabila* (Goizueta-N). Se acompaña de dos palos de 50 cms. aproximadamente, enlazados por una cuerda de alrededor de un metro, sujeta a un extremo de cada palo.

El material empleado en los conos ha sido durante muchos años la goma (Amézaga de Zuya, Ribera Alta-A; Durango, Galdames-B; Arrasate, Hondarribia-G, Goizueta, Izurdiaga, San Martín de Unx, Viana-N); más recientemente también se han fabricado de plástico. En Gamboa y Moreda (A) el diábolo se asemejaba a un carrete de madera, aunque más estrecho en su centro y en Amézaga de Zuya (A) dicen que tenía forma de pajarita de goma con una pieza metálica en el medio.

En Gamboa (A), Hondarribia (G) y Viana (N), antiguamente se utilizaban diábolos de madera y en Narvaja (A) los fabricaban con carretes de hilo a los que practicaban una hendidura en la parte central del eje.

El juego se basa en mantener el diábolo en equilibrio sobre la cuerda, lo cual se logra mo-

etniker euskalerria

viendo los palos alternativamente hacia arriba y hacia bajo para hacer que gire. Además de este movimiento se imprime a los palos otro de abertura y cierre que hace que el diábolo se traslade en la cuerda de un extremo a otro. De ordinario cada niña juega por su cuenta, aunque es frecuente hacerlo en grupos de dos o tres amigas demostrando sus habilidades sin que medie reto ni competición alguna. Era un juguete que las niñas solían recibir como regalo de Reyes.

Cuando se conseguía que girara a velocidad suficiente, se le impulsaba hacia el cielo, a la vez que se tensaba la cuerda separando los palos, con lo que se obtenía un efecto muelle que multiplicaba el impulso. El diábolo subía a diez o más metros y volvía a descender. La jugadora lo esperaba brazos en alto, con la cuerda tensa algo inclinada, intentando que el centro del carrete coincidiera con ésta y se posara, iniciando rápidamente el movimiento de los palos para mantenerlo girando y así poder seguir jugando. Otras veces, al recogerlo en la cuerda, se volvía a lanzarlo al aire sin dejarlo que rodara por la cuerda.

Una vez dominado el movimiento básico de hacer bailar al diábolo haciéndolo girar sobre sí mismo y manteniéndolo sobre la cuerda, la jugadora empieza a practicar unos ejercicios que requieren mayor habilidad y son más difíciles de ejecutar. Así en Amézaga de Zuya (A) realizaban los siguientes movimientos: *dejarlo dormido* (tenerlo aparentando estar quieto), *pasar palillo, el afilador* (hacerle recorrer el palillo), *tirarlo al cielo*, y una variante de esto último consistente en lanzarlo a lo alto y recogerlo habiéndole hecho dar una vuelta previamente. También en Moreda (A) se han recogido algunas modalidades como hacer girar el diábolo sobre la cuerda en posición muy inclinada o dormirlo.

Al yo-yó

Es un juego preferentemente practicado por las niñas y se ha recogido en casi la totalidad de las localidades encuestadas.

Los yo-yós son dos discos de unos 8 cms. de diámetro unidos en su parte central interior por un eje corto de 0,50 cms. aproximadamente, en el que se sujeta uno de los extremos de una cuerda delgada de un metro de largo más o menos, mientras que al otro extremo se le hace una anilla para introducir el dedo corazón.

En épocas anteriores han sido fabricados por las propias niñas con dos botones grandes que se unían juntando las dos caras interiores. Se cosían los botones, pasándoles un hilo un poco grueso que hacía de eje central. Hoy día se adquieren en los comercios y antaño a las vendedoras ambulantes, *marchanteras*. (Amézaga de Zuya, Laguardia, Moreda, Pipaón, Salvatierra-A; Durango, Galdames-B; Allo, Artajona, Lekunberri, Obanos-N).

El juego consiste en coger en la mano el yo-yó con la cuerda enrollada sobre su eje y sujeta al dedo por la anilla, impulsarlo hacia abajo y recogerlo por tracción, haciendo que la cuerda quede enroscada en el eje, para volver a impulsarlo hacia abajo reiteradamente y recuperarlo enroscándolo.

En Valdegovía (A) las niñas muy hábiles hacen con el yo-yó variadas filigranas. En Lezama (B) las que lo manejan con destreza consiguen controlar tanto el impulso que lo dirigen a su antojo llegando a hacer figuras muy distintas que simulan al perro, al gato, etc.

En Viana (N) se juega a *dormirlo* que consiste en desenroscar el hilo y dejar el yo-yó quieto unos instantes para darle a continuación un pequeño toque y volver a enroscarlo rápidamente. En Muskiz (B) los más hábiles jugaban enroscando el yo-yó en horizontal y no se les paraba aunque hicieran movimientos complicados.

En Obanos (N), a principios de siglo, mientras lo enrollaban y desenrollaban recitaban la siguiente cantinela:

Tengo un yo-yó,
tengo un yo-yó
que a nadie se lo daría,
tengo un yo-yó,
tengo un yo-yó
más que a mi tía María.

Y también esta otra:

Tengo un yo-yó,
que sube y baja, María.

Además de en las localidades citadas se ha recogido este juego en Gamboa, Laguardia, Mendiola y Narvaja (A). En Allo (N) fue entretenimiento habitual entre las chicas de todas las generaciones y en Izal y Murchante (N) se jugó en la década de los sesenta, pero hoy día está en desuso.

etniker euskalerria

A patines

El patín es un utensilio que sirve para patinar o deslizarse sobre superficies planas, duras y lisas. Se compone de una plataforma metálica o de madera provista de cuatro ruedas que se fija mediante correas a los zapatos o a los pies. Los patines modernos llevan una bota anclada a la plataforma que se calza en el pie.

Las madres compran los patines a los niños en los comercios o tiendas de juguetes. Los niños se deslizan por las calles y carreteras llegando a alcanzar velocidad. Se necesita mantener el equilibrio, ejercitar la destreza y habilidad para deslizarse con los patines sin caer. Es un juego mixto, común y muy extendido geográficamente. Se patina en solitario o se organizan carreras en grupo.

A peloticas de van y vienen

Se juega con una pelota pequeña que pende de una goma elástica a la que se hace una anilla en el otro extremo para introducir el dedo. Se coge la pelota en la mano y dándole impulso se suelta, bota y se recoge de nuevo. En Artajona (N), al tiempo que se practicaba recitaban: «Peloticas de van y vienen, / que en el camino no se detienen». Las vendían en tiendas y tenderetes de feria, pero se consideraba un juego peligroso porque los golpes no controlados podían dañar la vista.

Al bola-bola. Bolaka

Se practica con dos bolas cada una de las cuales está sujeta a una cuerda o a un plástico, que penden de una anilla común por donde se sujetan. Es juego muy extendido consistente en hacer diversos movimientos de muñeca de forma que las bolas choquen entre sí y emitan diferentes sonidos, con mayor o menor intensidad según el movimiento conferido.

Al hula-hop

Hacia finales de la década de los sesenta se puso de moda un nuevo juego consistente en jugar con un aro de 1,5 m. de diámetro hecho en tubo plástico que, colocado en las caderas y cimbreando la cintura, había que hacer girar sin que cayese al suelo. La información difundida en los medios de comunicación de que la práctica y el abuso de este juego producía malformaciones corporales, hizo que rápidamente desapareciera del mercado. Se ha constatado en Salvatierra (A), Durango (B), Elosua, Hondarribia (G), Lekunberri y Murchante (N).

En Mendiola (A) el uso de este tipo de aros es reciente. Las niñas los hacen *bailar* (girar alrededor de su cintura) a diferentes ritmos y en diversas posturas.

Mantener un palo en equilibrio

Un juego de habilidad frecuente entre los niños consiste en coger un palo ni muy largo ni muy gordo y lo más recto posible y tratar de sostenerlo en la palma de la mano. Cuando se domina este ejercicio se pasa a hacerlo con los dedos, el pie, la frente, etc. Gana aquél que logre mantenerlo en equilibrio más tiempo.

etniker euskalerria