

EL JUEGO POPULAR-TRADICIONAL

1. DELIMITACIÓN.

Los juegos tradicionales han formado parte de la cultura de los pueblos, son enseñados y aprendidos desde tiempos lejanos y transmitidos con las mismas estructuras e idénticas palabras, movimientos, técnicas, entonaciones y originalidad.

Las sucesivas generaciones los han ido pasando y encadenando a través de actos didácticos no pensados, en los que el niño o adulto los explica y representa a otros niños deseosos de asimilarlos, retenerlos, y a veces, reelaborarlos, para después volverlos a ceder. A fuerza de esta popularidad y difusión han llegado a ser tradicionales.

Estos juegos populares y tradicionales son reliquias del pasado que nosotros hemos heredado y deseamos que pasen al porvenir. Algunos han desaparecido sin dejar huella, porque las circunstancias que los rodearon no fueron capaces de conservarlos. Otros permanecen aún, a pesar de haber tenido que sufrir ciertas agresiones de poderes negativos que, poco a poco, los han deteriorado hasta el punto de que varios de ellos únicamente se encuentran en el recuerdo de nuestros mayores, o arrinconados, pero incorruptos, en determinadas zonas rurales.

Los juegos populares tienen como constante unas determinadas normas o reglas que son la posterior imagen de las leyes sociales. La participación del niño en el juego es libre, pero tiene que aceptar sus normas y en caso de no hacerlo se ve obligado a abandonarlo.

El mundo rural infantil siempre es el gran privilegiado a la hora de practicar cualquier juego popular. Los niños en este ambiente han sido los dueños y señores de calles y plazas, espacios cerrados y abiertos cuyos límites ellos mismos marcan dependiendo del juego elegido. Tal fue el auge y práctica que llegaron a alcanzar que varios de ellos fueron prohibidos en algunos pueblos debido al posible peligro que podían entrañar. Así podemos comprobarlo por las **Ordenanzas Municipales de Cantalapiedra de 1892**: *“Quedan prohibidas en el interior de la población las riñas y*

pedreas de muchachos así como los juegos de barra, calva y pina en los caminos y vía pública”.

2. Clasificación de Tomás Blanco (1991)

1) De correr y coger.

Son juegos de rapidez y agilidad donde el elemento esencial está en la velocidad, en la carrera por alcanzar al que huye y atraparlo. Se trata de juegos que necesitan espacios amplios para poder moverse en todas las direcciones. El ganar o perder no importa, da lo mismo. Lo ideal es jugar y jugar.

En algunos todos los participantes, excepto uno, se ocultan y son buscados por éste. En otros, la mitad persigue al resto, para que una vez apresados intercambiar las posiciones. Existen aquellos donde los eliminados se van encadenando, para ir apresando a los demás; mientras que, en otros esperan un salvador para recuperar la libertad.

2) De correr y saltar.

En este grupo de juegos el movimiento es continuo, bien corriendo o saltando, yendo y viniendo. No hay bandos opuestos. Aquí el empeño consiste en ir de acá para allá, de un lugar a otro. En realizar el trayecto lo más rápido posible y sin cometer error. En realizar saltos limpios.

Para su desarrollo no se precisa material, y si alguno lo requiere es muy escaso. El compromiso está en la agilidad, imaginación y velocidad. Existen numerosas variantes en las que aparecen las retahílas acompañando el salto. También se dan las escenificaciones y las carreras sorprendidas.

3) De lanzar.

En este grupo se incluyen aquellos juegos en los que es necesario el uso de un determinado instrumento que se lanza contra algo o contra alguien, o que únicamente se arroja al aire por el simple placer de contemplar el lanzamiento.

La habilidad, el pulso y la precisión, más que la fuerza o velocidad son las cualidades que contribuyen a la mayor efectividad de estos juegos. El lanzamiento debe ser firme y exacto, para conseguir lo que se pretende con él.

4) De comba.

Las cuerdas, lías, cordeles, sogas,... son fáciles de conseguir en el mundo rural, para con ellas jugar a la comba. El juego de comba ha sido siempre más propio de niñas que de niños, aunque estos también lo han practicado conjuntamente con ellas, en numerosas ocasiones.

En estos juegos pueden intervenir una, dos o varias personas.

5) De corro.

Los juegos de corro son juegos colectivos. En ellos el corro, que gira una y otra vez, es el soporte de esta diversidad de cantos, gestos y diálogos. La canción es lo que predomina y la voluntad de los jugadores la que tiene el poder de decisión sobre la diversificación elegida. El ritmo es acompañado por los giros de la rueda y por la melodía de las canciones en perfecta simbiosis.

6) De filas.

Se forman filas paralelas del mismo o similar número de componentes, enfrentadas, manteniendo idéntica distancia en el transcurso del juego, o acercándose y alejándose, dependiendo del ritual.

Son filas que no cambian de lugar y por cuyo pasillo central, a veces, pasan una o varias personas, saltando, bailando o gesticulando. La canción o el diálogo es acompañado de bailes o palmadas al compás de las voces.

7) De canciones.

El juego únicamente consiste en cantar. Si un grupo de niños están reunidos, bien porque no han decidido a qué van a jugar, o porque lo han hecho ya, y están cansados, en momentos que parece que se encuentran aburridos, es cuando surge la canción libre y espontánea. Es por sí misma un juego, por el simple hecho de entonar y vocalizar una determinada melodía.

Algunas son creadas por los propios niños, y otras proceden de experiencias de los adultos, pero que los niños las han hecho suyas y por ello se encuentran incorporadas a su repertorio. Hay veces que de ellas participan tanto niños como mayores, incluso con diferentes tonalidades.

8) De fuerza.

Cuando se reúnen varios niños, algunas veces suelen entablar una lucha amistosa que comienza por un tanteo de los ánimos del contrario.

Además de la lucha amistosa, en la que se agarran con las manos candadas a la cintura del contrario, y tras varios forcejeos terminan en el suelo, donde uno vence al otro, y a pesar de que no todas las veces finalizan de forma muy agradable, existen juegos donde los participantes también miden sus fuerzas.

9) De adultos.

Debido a su diversidad no se ha establecido una clasificación como tal. Numerosos son juegos de lanzamiento, siendo varios de ellos practicados con mucha frecuencia actualmente. Otros, son de destreza y habilidad, como la *cuñaca*. Algunos, como el *guarro* o el *cazo*, prácticamente han desaparecido.

10) Otros.

Existen determinados juegos que no encajan en las clases reseñadas anteriormente, pero que evidentemente son muy practicados por la población infantil.

Se trata de una diversidad de juegos; unos precisan amplios espacios, en cambio otros requieren dimensiones reducidas. Unos son de movimientos mínimos,

pausados, poco extensos, mientras que otros gozan de movimientos rápidos y de larga duración.

Los hay caracterizados por el instrumento o material empleado, si bien otros carecen de material alguno. Por ello vamos a agruparlos bajo la denominación genérica de **JUEGOS VARIOS**.

Son juegos donde la palabra, frase o diálogo son el conductor del acto lúdico. Juegos de mímica, de equilibrio, de prendas, con penalizaciones más o menos esperadas y un tanto insólitas, pero siempre divertidas. También se halla aquí juegos de adivinación donde se pone a prueba la agudeza y el ingenio infantil. Juegos de demostración de fuerza o habilidad, en los que el niño con su práctica llega a conseguir resultados insospechados.

DIFERENCIAS ENTRE JUEGO POPULAR-TRADICIONAL Y DEPORTE POPULAR- TRADICIONAL-AUTÓCTONO

(para los que no diferencian el fútbol...)

	J. P. T.	D. P. T. A.
Lugar de juego	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lugar con significado propio: cerca de casa, iglesia, bar, lugar de ocio,... 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Propiamente una instalación deportiva.
Sujetos/Practicantes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diferenciación de sexos (en generaciones anteriores) ✓ Grupos por desarrollo biológico: niños y adultos. ✓ Los grupos se fundamentan en relaciones de proximidad familiar o espacial. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Por categoría de edad y sexo. ✓ Grupo regulados por clubes.
Espacio de juego	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Variable, se adapta al lugar. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estandarizado y de acuerdo al condicionante reglamentario.
Práctica temporal	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Carácter cíclico y en relación al periodo laboral y festivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se supedita al calendario de competición.
Normas de juego	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sencillas, la costumbre las mantiene. ✓ Son modificables mediante acuerdo de los jugadores. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sofisticadas y estrictas. ✓ No negociables.
Elementos materiales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Por lo general, surgen de lo cotidiano. Son elementos que no están predispuestos para ese uso. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Deben cumplir los condicionantes de las normas establecidas.
Apuesta	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En ocasiones, fundamental. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se sustituye por la victoria. ✓ En ocasiones, es una valoración simbólica en puntos.

JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

NORMAS PARA LA ELABORACIÓN DEL TRABAJO

1. Puedes utilizar la **ficha** dada en clase u otra que elabores tú, pero que contenga, al menos, los apartados más importantes.

2. Respetar la siguiente **estructura**:

- Portada (título, nombre, curso,...)
- Introducción (unas breves palabras sobre qué son los juegos populares)
- Desarrollo (juegos en sí-fichas)
- Conclusión y valoración personal (qué te han parecido)

3. Se **valorará**:

- Presentación y ortografía
- Elaboración propia (¡no copiado directamente de Internet!)
- Originalidad
- Número de juegos

JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES: “REGRESO AL FUTURO”

FICHA DE RECOPIACIÓN DE JUEGOS

TIPO DE JUEGO:	
NOMBRE DEL JUEGO:	OTROS NOMBRES:
ORIGEN:	
LUGAR DE PRÁCTICA:	
MATERIAL:	
ESPACIO DE JUEGO:	
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	
DESARROLLO:	
REGLAS:	
GRÁFICO:	
VARIANTES O ALTERNATIVAS POSIBLES:	