

XILOCA 3
págs. 247-263
1989

RECOPILACION DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES DE LA COMARCA DEL JILOCA I.

Francisco Vicente Palacios

Al presentarles estos "juegos", lo hago con el cariño y el respeto, que por ser parte integrante de las vidas de pasadas generaciones nos merecen.

Creo que nuestros juegos y deportes tradicionales han tenido, y tienen por derecho propio, su parcela dentro de la historia de Aragón, parcela que entre todos debemos llenar de contenido, de ese contenido que para nuestros mayores fueron en sus ratos de ocio, expansión y convivencia, y noble rivalidad entre los pueblos.

Nos parece bien mirar ilusionados el futuro, mantener vivo el presente, pero sin olvidar el pasado, ese pasado lleno de riquezas culturales que son nuestras, que marcan una parte muy importante de nuestra historia, y definen nuestra propia identidad.

Todos los juegos y deportes que a continuación les presento han sido recopilados y puestos en competición en la localidad de Monreal del campo.



JUEGO DE “LA PINTA”

Este juego lo jugaban los pastores al encerrar el ganado en la paridera.

El Juego se desarrolla en un campo donde se marca una línea de tirada, a veinte pasos se trazará un círculo, y en el centro se pondrá una loseta de piedra de unos siete centímetros de diámetro (PINTA), que deberá estar al ras del suelo, con el fin de no entorpecer la trayectoria de la Gayata.

El orden de salida se hará de la siguiente forma: los jugadores desde el círculo de la PINTA lanzarán sus gayatas hacia la raya de salida, siendo el primero en tirar la gayata más lejana a la línea de salida, y en este orden el resto de los participantes, el ganador será el que al término del juego, su gayata esté tocando PINTA o más cercana a la misma, siempre que la gayata esté dentro del círculo.

Las gayatas no se podrán retirar del juego hasta el término del mismo.

Todo jugador antes de lanzar su gayata hacia la PINTA da tres pasos continuos balanceando.

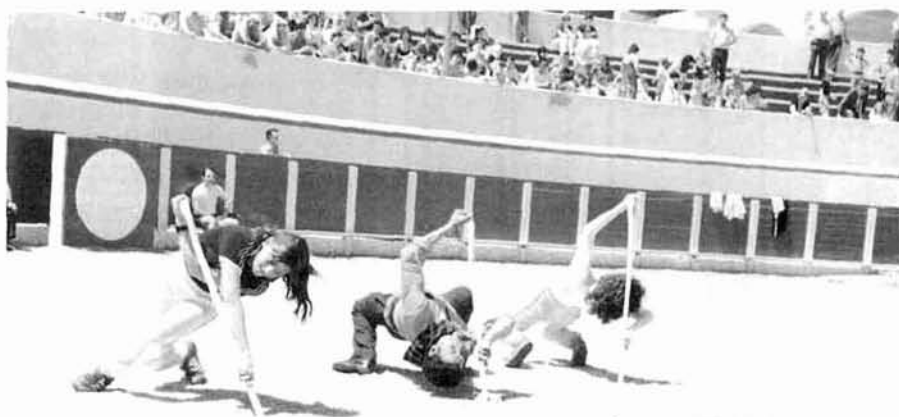
LA REVUELTA DEL PASTOR

Se coloca una mano en la parte curva de la gayata y la otra en la parte inferior, pegada al suelo.

El pastor pasa el cuerpo por debajo de la mano colocada en la base de la gayata, sin mover las manos ni pies de su posición inicial.

Es una prueba que requiere habilidad.

Todos los Juegos de Pastores han sido recopilados por esta comarca, pero he comprobado que en muchos pueblos también los practicaban, esto se explica debido a la emigración de pastores de unas comarcas a otras. Puede decirse por tanto que no son patrimonio exclusivo de nadie en concreto, la podían aprender en cualquier sitio, los practicaban allí donde los llevaba la trashumancia para pasar el rato, distraer su aburrimiento.





SALTO DE GAYATA

Consiste en saltar la gayata, colocada en el suelo, sujeta con ambas manos por sus extremos, de modo que al saltar de delante hacia atrás y viceversa no se muevan las manos de su posición inicial, ni se roce la gayata con los pies al saltar.



Volteo de bandera



Volteo de fuste

VOLTEO DE BANDERA Y VOLTEO DE FUSTE

En el folklore popular de Cella adquiere singular relieve el volteo de la bandera y el del fuste. Es una de nuestras más típicas costumbres. Se prodigó mucho en las fiestas locales de antaño y ha quedado reducida en la actualidad a la fiesta de San Sebastián y a la del Pilar.

Su origen data de comienzos del siglo XVI, en concreto, del año 1500, cuando se organiza la Cofradía de San Sebastián, patrono del pueblo, y todos los mozos se inscribían en dicha Cofradía, antes de partir para el servicio militar. Es pues, un juego juvenil y trae, sin duda, raíces de entretenimiento pastoriles.

Mucho más tarde, cuando el Ayuntamiento declara fiestas mayores las del Pilar, el volteo de la bandera y del fuste integra también los festejos populares de estas fiestas.

La bandera es el guión, la enseña de la Cofradía. El fuste, hecha con colores vivos, rematado por metal, es un atributo de mando.

El volteo se realiza en la Plaza Mayor, después de la Misa Solemne de las festividades antes citadas. A él concurre todo el pueblo. Hay siempre una sana rivalidad entre los más diestros. Y el pueblo aplaude, entretenido, los diversos y divertidos lances.

El volteo se realiza con una sola mano, trazando vertiginosos círculos en sentido horizontal. La bandera ha de quedar enrollada totalmente al mástil del que se irá desenrollando con movida.

Cuentan fundamentalmente cuatro cosas: agilidad, destreza, duración y resistencia física. Es, en suma, una demostración de fuerza y de destreza.

JUEGO DEL TANGANILLO

Este juego consiste en una caña (tanganillo) de unos ocho centímetros de altura, colocada verticalmente sobre el suelo.

Encima del tanganillo se pondrán tantas monedas como jugadores participan (divididos éstos en escuadras). A una distancia de cinco metros del tanganillo se señala la línea de tirada.

El orden de salida será lanzando una moneda desde el tanganillo a la línea de salida, siendo el primero en tirar el más cercano y así sucesivamente. Cada jugador dispondrá de dos monedas de diez céntimos de cobre (placa).

Para puntuar deberá estar el tanganillo batido y las monedas de tirada más cerca, de las placas que del tanganillo. Cada placa será un punto. El tanganillo, no podrá ser levantado en tanto haya una placa sin cubrir. Las placas no serán válidas mientras el tanganillo esté rozando con monedas o placas. El número de tiradas variará según la participación. En caso de empate se seguirá tirando hasta desempatar.



El Tanganillo, es hermano menor del Tango y de la Tanga, juegos que se practican en la ribera del Jalón, y en Zaragoza. El reglamento es el mismo, sólo se diferencian en el tamaño del Tango y Tanga que son mayores, y en la distancia de tirar.

JUEGO DE BOLOS AL ESTILO DE MONREAL

Material

- 8 bolos del mismo tamaño.
- Un bolo más alto llamado rey.
- 2 bolas de forma esférico-ovaladas.

Desarrollo del Juego

El juego de bolos al estilo de Monreal se realiza en un campo de 70 m. de longitud, medidos desde la línea de tirada al círculo donde se plantan los bolos. El artículo tendrá el mismo diámetro que la altura del bolo rey, se plantarán 8 alrededor del círculo y el rey en el centro.

El juego de bolos se realiza por parejas y el orden de tirada se realiza de la forma siguiente: el juez sitúa una bola en el suelo y una jugadora de cada equipo lanzará un bolo intentando aproximarlo lo más posible a la bola situada. Aquella jugadora que más se acerque será la primera en tirar y así seguirá el orden de tirada durante todo el juego.

Los miembros que componen cada pareja elegirán libremente cual tira primero, siendo este orden el que permanecerá invariable a lo largo de todo el juego.

Cada jugadora tendrá dos tiradas, una de acercamiento y otra de rebate. El juego se realizará a 31 tantos (31 bolos tirados entre la pareja) en caso de sobrepasar este número seguirán en el juego en tanto no consigan la tirada justa, que será a tiro de 6 bolos.



Cada jugadora tendrá opción antes de tirar a dar tres pasos en la dirección que ellas crean conveniente.

Se considera como falta toda jugadora que efectue más de tres pasos o rebase la línea de tirada y toda aquella que toque cualquier bolo con la mano. La clasificación final se formará como sigue: la primera pareja que consiga batir los bolos señalados será la que ocupe el primer lugar y así sucesivamente.

Este juego es exclusivo de Monreal del Campo ya que no se ha encontrado otro con las mismas características en otros lugares.

JUEGO DE BOLINCHES

Este juego se forma a partir de seis bolinches, de aproximadamente 10 cms. de altura, colocados en línea de tres, y tres bolos que se utilizan para tirar.

El campo tiene una distancia, desde la línea de tirada hasta los bolinches, de diez metros.



El orden de salida se establecerá mediante sorteo.

Cada jugador lanzará como máximo los tres bolos, y para clasificarse deberá batir exclusivamente cinco bolinches.

En el caso de que se produjese un empate se irá lanzando desde un metro más atrás, pasando a la final los cuatro que a igual número de tiradas, batieran los cinco bolinches.

Los bolinches han sido recopilados en Monreal, es uno de los juegos más populares, y antiguamente se jugaban todos los Domingos.

Los que plantaban los bolinches les llamaban bolincheros, y éstos cobraban un tanto por ciento de las apuestas, los espectadores jugaban a par y a non, y los participantes a hacer Juego, si tiraban todos bolinches era bolinchada.

Debido a las apuestas que había en el año 1940 se prohibió.

Hoy se juega en el Hogar del Jubilado, en el Colegio, y en cualquier festividad, ya que es juego conocido por mayores y pequeños.

LA HERRADURA

Se marca una raya de salida y a 10 metros un círculo de 50 centímetros de diámetro, en el centro del mismo se clavará una varilla de hierro. Desde la raya de salida deberá meter la herradura dentro de la varilla o el círculo.



Puntuación:

Varilla: 5 puntos.

Círculos: 3 puntos.

Este juego fue recopilado en Libros y Jorcas, se jugaba en las herrerías, y en las fiestas de San Isidro.

TIRO DE PALO INDIVIDUAL

El juego se inicia con los dos participantes sentados en el suelo, uno frente al otro, con las piernas estiradas y juntas, colocando cada jugador las plantas de los pies pegadas a las del contrario.

El palo se sitúa a la altura de los pies, en posición horizontal. Cada jugador cogerá del lado del palo que le corresponda.

El juego consta de dos tiros, con cambio de posición de campo, resultando vencedor aquél que levanta a su contrario en los dos tiros. En caso de empate, se sorteará la posición de campo y será a un solo tiro.

Este palo, como se ve en la fotografía, es diferente al tradicional (mango de legon, etc.), y no permite la marrullería de permitir al que tenía más muñeca vencer más fácilmente al contrario.

Este palo es de Monreal, donde antiguamente en todas las tabernas tenían que tener uno para que tiraran los mozos.





BARRA ARAGONESA

Las Barras que antiguamente en Monreal del Campo y su Comarca, se utilizaban eran las siguientes:

Barra de unos 6 kg. de peso y una barra de aire de aproximadamente 3 kg.

Barrón de 5,600 kg. y un barrón de aire de aproximadamente 2,800 kg.

También se tiraba con un barrón de 35 libras (11,550 kg.), que era romo por las dos puntas, o sea no tenía cuña. Grandes tiradores de barrón y barrón de aire los había en Villar del Salz y Minas de Ojos Negros, y de Barra y Barra de aire en Monreal del Campo.

La diferencia de las barras a los Barrones es que las barras son cilíndricas y los barrones cónicos.

Las normas por las que se guiaba este deporte en los pueblos de la comarca del Jiloca, son básicamente las mismas que reconoce la Federación de Atletismo.



ESTORNIJA POR EQUIPOS

Los equipos serán de seis jugadores o jugadoras, también podrán formar el equipo con tres mujeres y tres hombres. El equipo lanzador se pondrá en la línea de lanzamiento, y el contrario en el campo marcado en las posiciones que mejor crean convenientes. Con el marrillo, el lanzador pegará a la estornija, procurando que el contrario no la recoja en el aire, así tendrá la posibilidad de apuntarse un tanto, posibilidad siempre que el contrario, desde donde haya quedado la estornija no le pegue al marrillo que el lanzador habrá puesto en la línea de lanzamiento, si ocurre esta circunstancia pasará al otro lanzador, y sino, seguirá el mismo hasta que no ocurra la situación anterior. Las mujeres podrán recoger la estornija con las manos o delantal, que llevarán sujeto a la cintura.

Después de haber lanzado los seis jugadores pasará a lanzar el equipo contrario. Los partidos serán de cuatro juegos de 25 tantos, el primer tanto contabilizará 4, seguirán de 2 en 2 hasta 24, el último tanto será para el marrillo.

Cada vez que un lanzador con el marrillo no le pegue a la estornija, será una baja, y tantas banas como cometa, tendrá el contrario opción a ponerse la estornija en el empuje del pie lanzarla sobre el marrillo para así poder más fácilmente pegar al marrillo y hacerle un tanto al contrario.

El marrillo es de carrasca de 50 cm. de largo y la estornija ovalada de 10 cm. de largo por 6 de grueso.

Este juego se recopiló en Villar del Saz, donde es muy popular; ahora se juega en las fiestas patronales, antes se jugaba en Cuaresma. Se apartaban unas docenas de huevos para merendar todos juntos.

También este juego se practica en Torrelacarcel, pero solo mujeres, que deberán coger la estornija con delantales que llevan puestos a la cintura.

El reglamento es el mismo, sólo cambia el tamaño del marrillo y de la estornija. Se juega en las fiestas patronales.

EL PALO ARRASTRAO

Se traza una línea en el suelo. Los pastores se colocan a una distancia convenida de esta señal. El juego consiste en apoyar el extremo inferior del garrote en la punta del pie y, sosteniendo el otro extremo con la mano, lanzarlo lo más cerca posible de la línea con el impulso del pie.

Juego recopilado en Singra.

LA CALVA

Se pondrán dos losas de piedra inclinadas a una distancia, una de otra, de 15 ms. Los jugadores desde una de las losas, tirarán a pegar a la otra con una piedra de río ovalada que cada uno llevará consigo, para apuntarse tanto, deberá pegar a la losa sin que antes pegue en el suelo.

Juego recopilado en Peracense, donde aún se juega en las fiestas el día de la Romería a San Gines.

EL MANTAZO

Se atan los pies a uno de los pastores. Otro pastor se coge la oreja derecha con la mano izquierda pasando el brazo derecho entre el pecho y el brazo izquierdo, toma el garrote con la mano derecha y lo lanza lo más alejado posible. El pastor que tiene atados los pies irá a buscar el garrote, saltando con la rapidez que pueda, pues de esta rapidez depende salvarse de los mantazos de los otros pastores que lo persiguen.

Este juego le llamaban el de castigo, porque se practicaba con el que perdía a cualquier juego que hiciesen, que era al que le ataban los pies; y el que ganaba el que tiraba el Garrote.

Al termino del Juego del mantazo el perdedor podía escoger el juego que el prefiriese para continuar.

CONCLUSION

Es tan complejo y rico el mundo de los juegos populares de Aragón que algunos autores remontan su orígenes a los árabes, berberiscos y sirios. Se habla de influencias indoeuropeas y francesas.

La barra aragonesa puede tener sus antecedentes en el "vestir" y la "lingulata", dos instrumentos gimnásticos del mundo romano.

Hoy como ayer, se ha demostrado que nuestro pueblo posee una cultura propia, una cultura racional. Herencia de nuestro pasado porque uno de los rasgos de nuestro Aragón que mejor lo definen, es precisamente su cultura autóctona.

No siempre es bueno "el borrón y cuenta nueva" en los temas populares y culturales, no podemos caer en la tentación de inventarlo todo; antes bien, hemos de volver los ojos a nuestro pasado, a nuestro patrimonio cultural, para vertebrarlo con solidez en las nuevas formas de hoy.

Es necesario rebuscar en nuestra cultura popular, tradiciones, como única forma de comprender la personalidad histórica del Aragón de hoy mismo.

Nuestra brújula a la hora de acometer y desarrollar iniciativas culturales para estos pueblos de la comarca del Jiloca, debe orientarse teniendo muy en cuenta las referencias exactas y válidas de la esencia cultural de nuestro pasado. Es necesario además, favorecer las nuevas formas y modos culturales que van surgiendo en todos nuestros pueblos, ya que lo tradicional y popular es un fenómeno estimulante que merece todo respeto, pues deja de ser una cultura auténtica, democrática y popular.