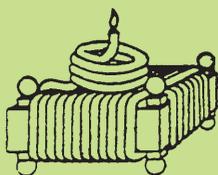

Año L urtea

N.º 92. zk.

2018



CUADERNOS de Etnología y Etnografía de Navarra

SEPARATA

Juegos infantiles de ayer y hoy en Obanos (Navarra)

M.^a Amor BEGUIRISTAIN GÚRPIDE

Juegos infantiles de ayer y hoy en Obanos (Navarra)

Lehengo eta oraingo haur jokoak Obanosen (Nafarroa)

Children's Games of Yesterday and Today in Obanos (Navarre)

M.^a Amor BEGUIRISTAIN GÚRPIDE
Profesora emérita. Universidad de Navarra
Grupo Etniker de Navarra
mbeguri@unav.es

Recepción del original: 28/05/2018. Aceptación provisional: 14/06/2018. Aceptación definitiva: 26/07/2018.

RESUMEN

En el presente artículo acercamos medio centenar de juegos infantiles, practicados en la segunda mitad del siglo xx en Obanos (Navarra), a los niños de hoy. Se pretende conocer el grado de transmisión de juegos y juguetes tradicionales a los nacidos en la era digital y las diferencias operadas en el binomio juego-sexo.

Palabras clave: juegos infantiles; transmisión; comparativa entre siglos; Obanos; Navarra.

LABURPENA

Artikulu honen bidez, xx. mendearen bigarren erdian Obanosen (Nafarroa) egiten ziren berrogeita hamar bat haur jolas gerturatu nahi dizkiegu gaur egungo haurrei. Asmoa da josteta eta jostailu tradizionalak aro digitalean jaiotako haurrei zenbateraino transmititzen zaizkien ikustea, baita jolasa-sexua binomioari dagokionez dauden desberdintasunak ere.

Gako hitzak: Haur jolasak. Transmisioa. Mendeen arteko alderaketa. Obanos. Nafarroa.

ABSTRACT

In the present article we bring together about fifty children's games, played in the second half of the 20th century of Obanos (Navarre), to the children of today. It is intended to determine the degree of transmission of traditional games and toys to children born in the digital age and the differences operated in the dual sex-game.

Keywords: Children's games; transmission; comparison between centuries; Obanos; Navarre.

1. PRESENTACIÓN. 2. DESCRIPCIÓN DE LOS TIPOS DE JUEGOS Y SU DESARROLLO. 2.1. Juegos de carrera. 2.2 Juegos de salto. 2.3. Juegos de lanzamiento . 2.4. Juegos de habilidad con manos o pies. 2.5. Juegos de adivinanza y acertijos. 2.6. Juegos con piedras. 3. CONCLUSIONES. 4. RELACIÓN DE INFORMANTES. 5. LISTA DE REFERENCIAS. 6. ANEXO. Modelo de encuesta aplicada a la población infantil de ocho a once años.

1. PRESENTACIÓN

Este artículo constituye una adaptación de la conferencia impartida en Obanos con motivo de una jornada cultural organizada por la Cátedra de Lengua y Cultura Vasca de la Universidad de Navarra, con el objeto de acercar el patrimonio cultural de los pueblos a propios y ajenos, que tuvo lugar el día 7 de octubre de 2017¹.

Obanos es uno de los municipios de Valdizarbe, en la Navarra Media, que atraviesan los peregrinos jacobeos antes de llegar a Puente la Reina. Su emplazamiento, sobre terraza y glacis disecado en plataforma, ha permitido disponer de amplios espacios entre el caserío, facilitando la presencia de eras, plazas y plazoletas, lugares idóneos para desarrollar todo tipo de juegos (fig. 1).

Buena parte de la información sobre los juegos recogida en este trabajo es resultado de las encuestas llevadas a cabo desde 1970, dentro del plan de investigaciones Etniker², como discípula de José Miguel de Barandiaran en sus clases de Etnología Vasca³. Posteriormente, con vistas a la elaboración del volumen correspondiente a *Juegos infantiles*

- 1 La Jornada contó con el patrocinio del Gobierno de Navarra y la colaboración de varias entidades locales, la intervención del vecino Emilio Guembe nos permitió conocer algún juego de principios del siglo XX, totalmente desconocidos para el resto de asistentes que tengo la intención de incluir en un artículo posterior. En la siguiente dirección puede verse un resumen de la misma: <http://www.unav.edu/web/catedra-de-lengua-cultura-vasca/actividades/actividades-ano-2017/patrimonio-cultural-de-obanos/videos>.
- 2 Los grupos Etniker seguimos la encuesta diseñada expresamente por J. M. de Barandiaran (1975, pp. 277-325) (las cuestiones referidas a juegos infantiles son las contenidas en los apartados II.30 a II.45).
- 3 Más información acerca de la labor docente e investigadora de J. M. de Barandiaran en la Universidad de Navarra en Beguiristain (2011, pp. 321 y ss).

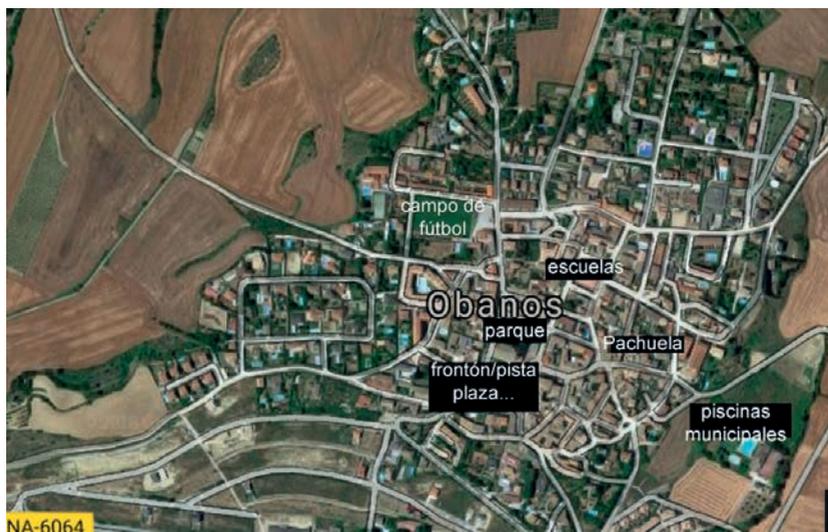


Figura 1. Principales zonas de juego al aire libre en Obanos (foto: Google Maps).

del Atlas Etnográfico de Vasconia, que vio la luz en 1993⁴, completé y actualicé datos con nuevos niños y niñas. La participación en la mencionada jornada cultural ha dado pie a otra actualización y a un nuevo enfoque de aquellos trabajos de campo.

Con este fin se ha consultado a la población escolar de ocho a once años. Para ello, he contado con la inestimable colaboración de la directora del Colegio de Educación Infantil y Primaria de Obanos, doña Belén Huarte Azcona, sin cuya ayuda no hubiera tenido este artículo el enfoque que tiene⁵. Su colaboración, que quiero destacar y agradecer, me ha permitido establecer diferencias y similitudes entre el juego de antaño y el actual.

La metodología ha consistido en aplicar una encuesta que se incluye en anexo, al final del artículo, con un número simplificado de preguntas a los veintiún alumnos mayores del colegio, de ellos once son niñas y diez niños⁶. Los juegos seleccionados para la encuesta fueron un total de cincuenta y nueve: veintiuno de carreras, cuatro de saltos, seis de lanzamiento, diecisiete de habilidades con manos o pies, seis de adivinanzas o acertijos y cinco juegos con piedras. Nos hemos fijado con prioridad en tres aspectos. El primero, ¿hasta qué punto se conocen juegos practicados en décadas anteriores? (principalmente de los años cincuenta, setenta y ochenta del siglo pasado a que correspondía la información previamente recogida). En segundo lugar, si se han operado cambios en la práctica de determinados juegos, en relación con la categoría niño-niña. Y, en tercer lugar, si el mismo juego se conoce con otro nombre.

4 (Barandiaran & Manterola, 1993). Un resumen del contenido de dicho volumen puede verse en: <http://www.etniker.com/atlas-etnografico-de-vasconia/>

5 Se ocupó de pedir autorización a las familias del alumnado para filmar un pequeño vídeo; de pasar una encuesta a sus alumnos incluyéndola en la programación didáctica del área de Educación Física, seleccionando, del listado que yo había recopilado, aquellos juegos que tenían un mayor encaje dentro del *currículum escolar*.

6 Han tenido libertad para indicar su nombre o contestar anónimamente. Les agradezco su participación y naturalidad al grabar un vídeo durante un recreo que se proyectó al comienzo de la conferencia.

2. DESCRIPCIÓN DE LOS TIPOS DE JUEGOS Y SU DESARROLLO

A continuación se analizan y describen los juegos respetando el orden en que se realizaron las encuestas: de carreras, saltos, lanzamiento, habilidad con manos y pies, adivinanzas y con piedras.

2.1. Juegos de carrera

Son los más numerosos y en los que se aprecia mayor continuidad entre el pasado y presente. De los veintiún juegos del listado, cinco son totalmente desconocidos para la población infantil encuestada, a tres de ellos ya no se juega pero algunos niños los conocen, mientras que los trece restantes son juegos habituales (gráfico 1). El desarrollo de los mismos y su grado de vigencia es como sigue.

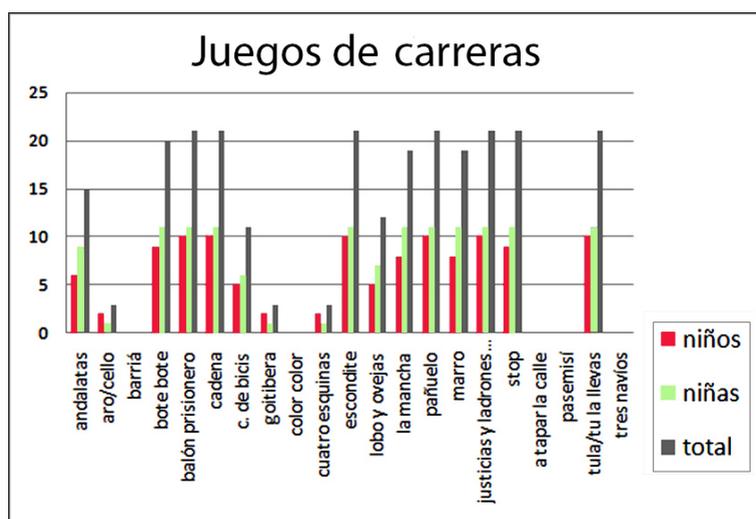


Gráfico 1. Representación del resultado de la encuesta sobre juegos de carreras.

2.1.1. Andalatas

La denominación actual es *zancos*. Las carreras de niñas⁷ con botes vacíos de conserva a los que se le hacían dos agujeros en la tapa intacta, para introducir una cuerda o un esparto, se practica actualmente con un juguete similar que es de plástico. El centro escolar dispone de un amplio repertorio de zancos de diferentes colores y es un juego mixto (fig. 2).



Figura 2. Zancos, versión actual del andalatas.

7 Teníamos la impresión de andar con zapatos de tacón.

2.1.2. *Aro o cello*

Juego tradicional, denominado en Obanos *cello* por utilizar con frecuencia los de las comportas de la uva. Era juego de habilidad y de carrera, más propio de chicos, muy practicado especialmente en otoño, tiempo de la vendimia. Hoy apenas se conoce.

2.1.3. *Barriá*

Juego de pillar, solo lo recuerdan los varones adultos, de más de setenta y cinco años. Practicado exclusivamente por chicos un poco mayores debido a su rudeza. Quien iniciaba el juego perseguía a los otros chicos y aquellos que atrapaba iban agarrados a él para perseguir al resto. Estos gritaban: «Barriá, barriá»; de ahí el nombre. En la persecución, se hacía pasar a los de la cadena por sitios inverosímiles, no faltando los accidentes. La cadena no debía romperse, por ello, los perseguidos trataban de separarla para salvar a alguien a punto de ser pillado. Este juego fue desplazado, en la década de los cincuenta del siglo XX, por *la cadena*, similar pero más suave ya que era mixto y solían participar incluso niños pequeños. En la década de los ochenta, la cadena la empezaban unos siete niños voluntarios que perseguían al resto.

2.1.4. *Bote bote*

Hoy se conoce también con los nombres de *sangre sangre* o *sobre sobre*. Es juego mixto. Se practica desde los años setenta y sigue vigente. Suelen utilizar para iniciar el juego un balón o pelota o un botellín vacío.

2.1.5. *Balón prisionero*

Juego mixto. Muy practicado desde los años sesenta del pasado siglo y en la actualidad, se le conoce también con el nombre de *cementerio*. Distribuidos mediante sorteo en dos bandos, se dibuja en el suelo una raya que separa dos campos. El grupo que tiene el balón intenta pegar con él a los del otro bando, que deben esquivarlo. Si toca a alguno, va prisionero. Los prisioneros se colocan al fondo del campo y si se escapa un balón pueden cogerlo y ayudar a su equipo desde la retaguardia. Por tanto, cuando hay prisioneros, los ataques pueden venir de frente y por detrás. Gana el equipo que elimina a todos los adversarios.

2.1.6. *Cadena o cuerda estirable (vid. Barriá)*

2.1.7. *Carreras de bicis*

Hasta avanzada la década de los cincuenta del pasado siglo, apenas había bicis en Obanos. Los que tenían las dejaban a los otros chicos, y en ellas aprendían todos los chavales. Si eran grandes y no se llegaba a los pedales, era frecuente andar metiendo la pierna bajo la barra. Hoy se hacen pocas carreras, se utilizan como medio de desplazamiento y no hay chiquillo que no tenga su bici, adaptada a la edad, e incluso un casco protector.

2.1.8. *Carricos de ruedas*

Hoy conocidos como *goitiberas*. El juguete daba nombre a este juego de carreras que antaño se construía en las casas. Aunque podían montarse tanto niñas como

niños, estos tenían preferencia, especialmente para *chirriustrarse* (deslizarse) por algunas de las cuestas que bordean el pueblo. En la actualidad apenas se conoce. El juguete consistía en un tablón como base y un travesaño que giraba, a modo de timón, dotado de sendos clavos en los extremos para agarrarse y dirigirlo. Tres o cuatro ruedas en la cara inferior permitían que se deslizara metiendo mucho ruido. El impulso se conseguía con un pie.

2.1.9. *Color color*

Juego de niñas de primer ciclo de EGB en los años ochenta, de unos seis o siete años. Hoy se desconoce. La niña que «la para» es la primera que grita: «¡la paro!». Y empieza diciendo un color cualquiera. Por ejemplo: «a color, color... ¡amarillo!». Todas las niñas corren a tocar alguna prenda u objeto de ese color, si la que la para les coge antes, van fuera. El juego dura hasta que todas quedan eliminadas.

2.1.10. *Cuatro esquinas*

Juego de niños y niñas, mixto, muy arraigado a lo largo del siglo XX. En la actualidad algún niño lo conoce pero ya no se practica. Al grito de «a las cuatro esquinas» se corría, según la zona del pueblo –plaza, porches, frontón, patio de la escuela, parque, etc.– a buscar una esquina, un rincón o un árbol en el que apoyarse, procurando que formasen corro o un rectángulo. Tenía que haber un puesto menos que el número de participantes. «La paraba» quien se había quedado sin «esquina». Mediante señas, se intercambiaban los puestos, momento que debía aprovechar aquella para hacerse con uno. Pero la cosa se podía complicar porque, en el momento de dejar su lugar para cambiar con la que se había puesto de acuerdo, podía venir otra a ocuparlo creando momentos de confusión que aprovechaba quien la paraba para hacerse con un puesto.

2.1.11. *Escondite o esconderite*

Juego mixto practicado durante todo el año, que sigue vigente con algunas variantes. A mediados del siglo pasado se sorteaba, mientras se iba señalando a cada participante, con la siguiente cantinela:

Al esconderite, lerite taran tan tan,
chicle lerite, taran tan tan,
tú afuera estás.

Hasta que quedaba el último que «la paraba». En los años ochenta se rifaba contando: «1, 2, 3... 21, el aceituno». En ocasiones alguno se prestaba a pararla voluntariamente. Este, tapándose los ojos y de espaldas a los jugadores, apoyando brazos y frente en un muro o puerta, contará en voz alta: «1. 2. 3... 19, 20 y 21, el que no se ha escondido, tiempo y lugar ha tenido, y si no, que hubiera corrido», y comienza la búsqueda de los compañeros. Si alguno toca el sitio de parar gritando «safo», ya no puede ser cogido. El que la para, cuando ve a alguien grita su nombre, entonces se libra y pueden salir todos de su escondite, comenzando de nuevo el juego.

2.1.12. Lobo y ovejas

Juego de los años ochenta, propio de niñas de seis y siete años, que hoy es mixto y se sigue jugando aunque menos que antes. Al grito de «a lobo y ovejas», varias niñas levantan la mano pidiendo: «yo lobo, yo me pido lobo...». Cuatro o cinco serán lobos, las demás ovejas. Estas tienen que correr y buscar cualquier banco o pared, que hacen de *barrera* o *casa*, donde el lobo no puede entrar. Todas las ovejas cogidas por los lobos, se convierten en lobos. El juego dura hasta que no quedan ovejas.

2.1.13. La mancha

Juego mixto, de persecución, muy practicado a mediados del siglo pasado. Quien «la para» tratará de tocar a un compañero, procurando hacerlo en cualquier zona del cuerpo a la que le resulte difícil de llegar con la mano (en la espalda, en la pierna) ya que, a partir de ese momento, es quien la para y tiene que perseguir a los otros participantes con la mano puesta donde le tocaron. Similar al *Tú la llevas*.

2.1.14. Marro

Juego mixto, de antaño y de hoy, practicado durante todo el año, al aire libre: la plaza, los porches, patio de la escuela, frontón, etc. Es un juego que cuenta y ha contado con muchos adeptos, participando antaño incluso chicos y chicas ya mayores, de trece y catorce años. Lo resumo tal y como se jugaba en los años cincuenta-sesenta del siglo pasado.

Se procede a sortear a los jugadores para formar dos bandos, que se colocarán cada uno en los extremos de la zona de juego, habitualmente dos paredes opuestas a las que se denomina *marro*. El centro del campo se marcará con una raya. Cuando las fuerzas de cada bando no estaban equilibradas, la raya de separación se hacía más cerca del equipo más débil. Cada jugador puede hacer incursiones en el campo contrario intentando coger a algún enemigo, teniendo en cuenta que «tiene más fuerza» aquel que ha salido más tarde de su marro. Para recuperar fuerza, hay que regresar, de vez en cuando, al marro y volver a tocarlo. Los buenos corredores, para no perder tiempo, pueden recibir la fuerza de uno del propio equipo que acabe de tocar el marro. Para ello ponen las manos en la espalda, y el compañero le transmite la fuerza con solo tocárselas. De este modo pueden acosar al enemigo sin perder tiempo. Todos los capturados se colocan en el extremo derecho del marro contrario, formando cadena y estirándose lo más posible para facilitar que uno de su equipo toque la mano del último y les libere a todos. Correrán a su campo gritando «¡marro!» al tocar su pared. Es un juego que dura mucho, actualmente rara vez lo terminan, es decir, rara vez un equipo coge prisioneros a todos los contrarios.

2.1.15. Pañuelo

Juego mixto que sigue vigente. Se forman dos bandos con el mismo número de jugadores que se numeran. En el centro del campo, una persona sostiene un pañuelo y dice: «que salga que salga...», diciendo un número. Los jugadores que llevan ese número de cada bando se acercan al centro. Hacen varios amagos de arrancar el pañuelo, para

engañar al contrario, hasta que uno de los dos lo toma y echa a correr hacia su *casa*. Si el del otro bando le coge, quedará eliminado; en caso contrario, es el otro quien «sale fuera». La operación se repite hasta eliminar a todos los de un bando. Es un juego que actualmente se practica en el patio de la escuela (fig. 3).



Figura 3. La profesora Belén Huarte sostiene el pañuelo durante un recreo (foto: Iñigo García Echeverría).

2.1.16. *Justicias y ladrones, policías y ladrones o polis y cacos*

El nombre ha sufrido pequeñas variantes. A principios del siglo XX se denominaba *justicias y ladrones*; en los años cincuenta era *policías y ladrones*; hoy se conoce como *polis y cacos*. Es un juego mixto y no estacional. Se distribuyen los participantes en dos bandos, el de policías y el de ladrones. En los años cincuenta, uno de los *capitanes* hacía el sorteo, moviendo la mano de arriba abajo, mediante la siguiente tonadilla: «A, B, C, CH, D (hasta que el otro grita «¡basta!», a partir de ahí, va señalando a los jugadores) E, F, G, H, I, J justicia (el niño al que le ha tocado la J se coloca detrás del capitán de los justicias o polis), continúa K, L ladrón (el de la L hace otro tanto y pasa detrás del capitán de los ladrones)». Se repite la tonadilla hasta que todos han quedado repartidos. El juego consiste en esconderse los ladrones y evitar que les descubran y pillen los policías. Después, cambian los papeles.

2.1.17. *Stop*

Es un juego que se practica desde la década de los setenta y sigue vigente; hoy es mixto. Al grito de «juguemos al stop» una niña grita: «me la paro», todas las participantes

echan a correr para evitar ser pilladas. Si alguna se encuentra en situación apurada puede gritar «stop» y ya no se le puede pillar, pero tampoco moverse. Solo recuperará la movilidad cuando otra niña, de las que están libres, pase su pierna por debajo de las suyas. Suelen abandonar el juego por aburrimiento.

2.1.18. *A tapar la calle*

Juego de niñas en los años cincuenta. Hoy totalmente desconocido. Cogidas de la mano se recorrían las calles cantando:

A tapar la calle
que no pase nadie
más que la Justicia
y el señor alcalde.
Si pasa Jesús
nos pondremos en cruz [todas adoptaban esa postura],
si pasa María
nos pondremos de rodillas [todas de rodillas],
si pasa el demonio
¡le tiraremos del moño! [gesto de tirarse de los cabellos].

2.1.19. *Pasemisí*

Juego mixto hoy desconocido, se jugaba en los años cincuenta del siglo pasado. En parte, similar al anterior pero las niñas y niños en cadena debían pasar por debajo de los brazos de los dos primeros, cogidos de las manos a modo de puente. Se recitaba:

Pase misí, pase misá,
por la puerta de Alcalá,
la de adelante corre mucho,
la de atrás se quedará.

A la que pasa en ese momento se le atrapa y sustituye a una de las que «la paraban». Continúa el juego de la misma manera.

2.1.20. *Tú la llevas, tula o pilla pilla*

Juego mixto, de todo el año, que se sigue jugando entre chiquillos de cualquier edad. Ha recibido a lo largo del tiempo denominaciones varias. Uno de los participantes inicia el juego al decir «tú la llevas», tocando a otro que debe perseguir hasta tocar, a su vez, a otro. Así sucesivamente.

2.1.21. *Tres navíos*

Juego mixto, de verano, ha tenido poco arraigo, hoy es totalmente desconocido. Probablemente lo enseñara, en la década de los cincuenta del siglo pasado, algún veraneante. Su desarrollo no he podido aclararlo, aunque se asemejaba al escondite. Al esconder-

se se gritaba: «tres navíos en la mar» y recibía la respuesta: «otros tres en busca van». Y quienes la paraban tenían que localizar a los otros.

2.2 Juegos de salto

Se trata de tan solo cuatro juegos en los que destaca la habilidad de saltar. La encuesta indica algunas diferencias por sexo. En el conjunto, lo más llamativo es que los saltos con cuerda, antes exclusivamente de niñas o con niños muy pequeños, en la actualidad lo practican indistintamente niños y niñas, como se aprecia en el gráfico 2.

2.2.1. Burro

Juego mixto que se ha practicado y se practica en todas las estaciones, preferentemente durante el curso académico. En la actualidad es menos habitual este juego, y es más frecuente entre chicos. Describo tres variantes practicadas en los años cincuenta. La rudeza del juego dependía de la edad y sexo de los jugadores. Veamos las diferentes variantes:

– *Juego mixto*

Tras echarlo a suertes un participante hace de burro y se coloca agachado, agarrándose las rodillas con las manos para no caer mientras le saltan por encima y con la barbilla bien pegada al pecho para proteger la cabeza de posibles patadas. Cada participante, al saltar, debe imitar lo que haga el primero. Una cantinela era:

A la una, saltaba la mula,
 a las dos, tiró la coza [se le daba una patada al burro],
 a las tres, los tres *blinquitos* de san Andrés [se daban tres saltitos antes de saltar al burro],
 a las cuatro, la cruz de mayo [se debe caer, tras el salto, con los pies cruzados],
 a las cinco, el mayor *blinco*,
 a las seis, la *culetada* [se procura tirar al burro dándole fuerte con el trasero al saltar],
 a las siete, empina la bota y bebe [gesto de beber mientras se salta],
 a las ocho, pan y bizcocho,
 a las nueve, dejo el gorro [el primer saltarín deja un pañuelo o algo sobre la espalda del burro, los demás deben saltar sin que se caiga],
 a las diez, lo recojo [el primero lo recoge y los demás repiten el gesto].

– *Solo chicos*

El burro se agacha sujetándose en una pared; los otros chicos saltan, uno tras otro, colocándose encima del burro, sin caerse. El que se cae «la para».

– *Burro seguido*

Cada participante, al saltar, se coloca de burro delante del anterior. Los de la cola se van levantando, sucesivamente, para volver a saltar y colocarse nuevamente delante, de burro. El reto estriba en que, al hacer varios de burro, resulta más difícil saltarlos.

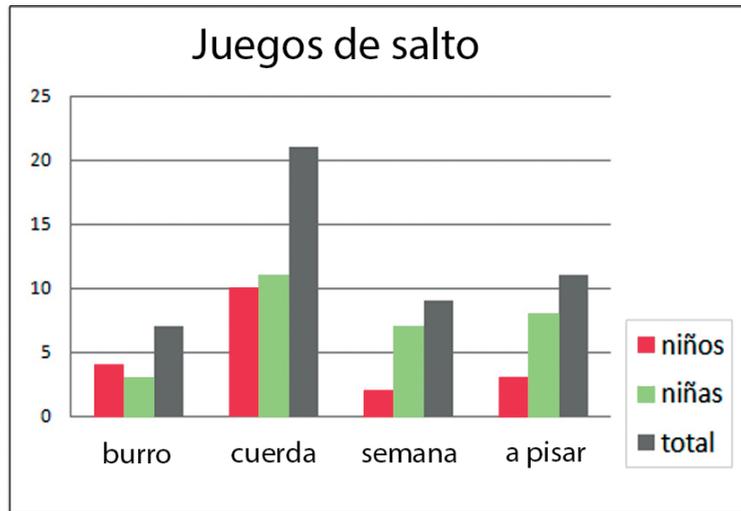


Gráfico 2. Proporción de niños y niñas que participan en juegos de salto.

2.2.2. Soga, cuerda o comba

El juego de la cuerda es universal, preferentemente era de niñas o con niños pequeños, hoy mixto. Se puede saltar individualmente o en grupo. En este último caso, mientras dos «dan», el resto se pone a un lado, en fila (fig. 4). Cada niña puede saltar o bien una canción corta entera o, mientras se canta la canción, va entrando una y saliendo la anterior. La que pise o tropiece con la cuerda, pierde y pasa a «dar». Cuando una niña se incorpora tarde al juego, también empezará por dar. Reproducimos algunos ejemplos de canciones de los años cincuenta.

– Variantes de niñas o adultos con niños pequeños

- *A la culebrita*. Saltar la cuerda sin pisarla mientras que las que «dan», la mueven en zigzag.

- *A la barca*. Se mece la cuerda de izquierda a derecha mientras se canta:

Al pasar la barca
me dijo el barquero:
—Las niñas bonitas
no pagan dinero.
—Yo no soy bonita,
ni lo quiero ser,
¡arriba la barca! [se levanta la cuerda],
una, dos y tres.



Figura 4. Esperando turno para saltar a la cuerda (foto: Iñigo García Echeverría).

– *Variantes de niñas mayores*

• *A duples o pares*. Consiste en acelerar el ritmo de la cuerda al cantar determinadas palabras de la cantinela (las pongo en cursiva). Las buenas saltarinas incluso se atrevían con los *triples*. Para ello servía, por ejemplo, esta canción:

Aquel marinero *cojo*,
 aquel que le falta un *ojo*,
 aquel que no puede *ver*,
 aquel que me va a *coger*.

• *Levantando la cuerda*. Había dos canciones para esta modalidad que consiste en levantar la cuerda, a modo de puente, cuando se menciona la palabra «leré»; la niña que salta debe agacharse en ese momento y retomar el ritmo a continuación. Las tonadillas son:

Al cocherito, leré
 me dijo anoche, leré
 que si quería, leré
 montar en coche, leré
 y yo le dije, leré
 con gran salero, leré
 no quiero coche, leré
 que me mareo, leré.

La segunda canción es:

No hay en España, leré
 puente colgante, leré

más elegante, leré
 que el de Bilbao, riau, riau.
 Porque lo han hecho, leré
 los bilbainicos, leré
 que son muy finos, leré
 y «*resalaus*», riau, riau.

También esta otra tonadilla:

Al pasar por Toledo
 me pinche un dedo
 y me salió *sangreee*.
 Una niña bonita
 me dio un pañuelo
 para *limpiarme*.
 Además del pañuelo
 me dio una cinta
 para mi *pelooo*,
 y en la cinta ponía
 muchos recuerdos
 para *Toledo*.

- *A chitón*. Consiste en dar muy deprisa, toda o parte de la canción. Por ejemplo (en cursiva la parte de la cantinela que se da «a chitón»):

Era una noche
 muy temerosa [o tenebrosa]
 cubierto el cielo
 de cal y conchas.
 Allá en lo alto
 se oían voces:
Naranjas de la china, na
Naranjas de la china, na
te voy a regalar (bis).

- *Canciones de cuerda de ayer y hoy*. De entrar una niña mientras salía la anterior:

—¿Cuántos años tiene la hija del rey?
 —Soy pequeñita y no me lo sé:
 1, 2, 3, 4,... (hasta que alguien perdía).

Arroz con leche
 me quiero casar
 con una señorita
 de este lugar
 que sepa coser
 que sepa bordar
 que sepa la tabla
 de multiplicar.

¿Dónde vas Alfonso XII
 dónde vas triste de ti?
 —Voy en busca de Mercedes
 que ayer tarde no la vi.
 —Merceditas ya se ha muerto,
 muerta está que yo la vi,
 cuatro duques la llevaban
 por las calles de Madrid.

Soy la reina de los mares
 que me llamo Margarita,
 ustedes lo van a ver,
 tiro el pañuelito al agua [ademán de tirar algo]
 y lo vuelvo a recoger [gesto de recogerlo].
 Pañuelito, pañuelito,
 quién te pudiera tener
 guardadito en el bolsillo
 como un pliego de papel.

El nombre de María
 que cinco letras tiene:
 la M, la A, la R, la I, la A, María.

Con esta otra cantinela tenían que ir entrando todas las niñas:

Al rebullón del número 1,
 al rebullón del número 2
 al rebullón del número 3...

Y seguían contando hasta que entraban todas las participantes y alguna perdía por falta de sitio.

Otras cantinelas servían para repasar la geografía política de la época:

Las provincias de Castilla la Vieja son ocho: Ávila, Burgos, Logroño, Soria, Segovia, Santander, Valladolid y Palencia.

Y esta otra:

Castilla la Nueva tiene cinco provincias: Madrid, Toledo, Ciudad Real, Cuenca y Guadalajara.

De los años setenta recogí estas cantinelas que son antiguas pero que presentan pequeñas variantes:

—¡Pon, pon!
 —¿Quién es?
 —El cartero
 —¿Cuántas cartas trae usted?
 (se dice un número que deberá saltar sin perder).

Otra:

Una, dos y tres,
 pluma, tintero y papel
 para escribir una carta
 a mi querido Manuel [o Miguel].
 En la carta le decía
 recuerdos para mi [su] tía
 que está comiendo judías [que está malita en la cama]
 los días de la semana
 que son:
 lunes, martes, miércoles,
 jueves, viernes,
 sábado y domingo.

Por último:

Don Melitón tenía tres gatos
 y a los tres les hacía saltar en un plato [les ponía zapatos]
 y por las noches les daba turrón,
 que vivan los gatos de don Melitón.

2.2.3. Días de la semana

Juego mixto practicado en la escuela y recogido en la década de 1970. Se jugaba en las escaleras del patio de la escuela. Actualmente apenas se juega, como se aprecia en el gráfico 2 lo practican más las niñas. Cada peldaño representaba un día de la semana (fig. 5). La persona que «la para» se coloca en la zona más alta y el resto al pie de las escaleras. Aquella grita: «¡lunes!», y todos saltarán al primer peldaño con los pies juntos; después: «¡martes!»; así sucesivamente hasta llegar arriba. Después deberán bajar del mismo modo. Además de saltar con los pies juntos, la que «la para» puede saltarse dos, tres o más días, teniendo que saltar varios peldaños a la vez. Quien no llegue al peldaño o separe los pies, queda eliminado.



Figura 5. Ubicación del juego *Días de la semana*.

Para ver quién la paraba se solía sortear con la siguiente cantinela:

Una bolita de algodón,
patín, patón, melocotón,
¿sabe Ud. dónde cayó?

El interpelado debía responder con el nombre de una ciudad. Por ejemplo: «Toledo». El que sorteaba continuaba señalando a los participantes mientras decía: «¿Has estado allí alguna vez, por casualidad?». A quien le tocaba la sílaba *-dad*, debía responder sí o no. Si la respuesta era afirmativa, se libraba, en caso contrario: «la paraba».

2.2.4. A pisar

En la actualidad lo practican tan solo el cincuenta por ciento de encuestados, preferentemente niñas. Se denomina también *estrenados* y *a pi*. Quien «la para» persigue al resto tratando de pisarles, mientras dice: «Que te pi, que te so, que te piso yo». Irá con los pies juntos, solo los separa para avanzar hacia el objetivo. Queda eliminada la que recibe el pisotón.

2.3. Juegos de lanzamiento

En la encuesta se preguntó por seis juegos en los que se requería habilidad tirando determinados objetos o juguetes; por las respuestas se deduce que estos entretenimientos no tienen hoy demasiado atractivo para los niños. Como puede apreciarse en el gráfico 3, dos juegos son totalmente desconocidos entre los chicos de hoy, el *irulario* y los *trabaderos*. De los otros cuatro, los más conocidos son las *chapas* y *a hacer puntería*. Tal vez el matiz diferenciador con el siglo pasado sea que son más numerosas las niñas que niños.

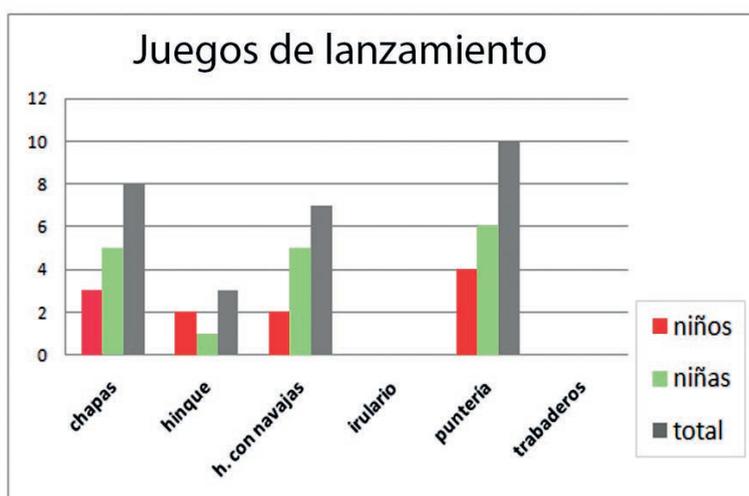


Gráfico 3. Representación del escaso interés actual por este tipo de juegos.

2.3.1. Chapas

Se jugaba mucho antaño entre chicos, mozos y viejos. Una de las suertes más antiguas del juego de chapas era la de *cara y cara, badiajo*. Participaban dos jugadores, cada uno ponía una moneda de cobre que las tomaba uno de ellos y, juntándolas por la cruz o *culo*, se las mostraba al contrario antes de lanzarlas al aire. Al tirarlas hacia arriba se decía: «cara y cara, badiajo». Se formaba corro alrededor de los dos jugadores principales. Quien tiraba, iba a caras, el contrario iba a cruces o *culos*. El resto de espectadores podían apostar por uno o por otro. Si al tirarlas caían de cara, ganaba el primero, si caían de cruz, pasaba la ronda al segundo que era el ganador⁸. Si una salía de cara y la otra de cruz, se volvía a tirar.

Hoy por juego de *chapas* se entiende un juego de habilidad, de hacer carreras en circuitos marcados, con chapas de botellines a las que se pone la cara de jugadores de los equipos deportivos (de fútbol, ciclistas...). Se les empuja con el índice para ver quién llega antes a la meta sin salirse del recorrido.

2.3.2. Hingue

Juego de chicos que, con variantes, estuvo vigente hasta los años ochenta. Hoy apenas se practica. En la década de los cincuenta tenía mucho arraigo entre chicos de ocho a catorce años, con el siguiente desarrollo. El número de jugadores era indeterminado. Cada niño se hacía con un palo, *hinque*, cuyos extremos estaban uno aguzado y pulido el opuesto. En el suelo se trazaba un círculo, reblandeciendo la tierra por cualquier procedimiento cuando estaba reseca. El juego consistía en clavar el hinque en el círculo, procurando rozar los que ya estaban clavados para tirarlos. Cuando un jugador lograba derribar algún palo ajeno, lo lanzaba con la mano lo más lejos posible, su dueño tenía que correr a recuperarlo y mientras volvía, él clavaba su hinque varias veces seguidas.

2.3.3. Hincar navajas

En lugar de palo se clavaba la navaja y el rectángulo podía ser también un triángulo. Entretenimiento propio de chicos, de diez a catorce años, que presumían de ser *mocicos* por llevar navaja.

2.3.4. Irulario, orilario o urilario

Se practicó hasta la década de los años treinta del siglo pasado⁹. Era propio de chicos de ocho a catorce años ya que entrañaba cierto peligro por el empleo de palos. Ya en la década de los cincuenta se había dejado de practicar, solo lo recordaban los mayores, hoy no se recuerda ni el nombre. En Obanos se jugaba del siguiente modo. Se dibujaba un círculo en el suelo de un metro y medio de diámetro, aproximadamente. Se necesita-

8 En el juego de chapas se llegaban a apostar cantidades considerables. Estaba prohibido, razón por la cual, cuando se iba a apostar, se ponían en sitios estratégicos de la entrada del pueblo algunos jóvenes para avisar si venía la Guardia Civil de Puente la Reina.

9 Informante: Alfredo Beguiristain Eguílaz.

ba un palo largo de sesenta a setenta centímetros (solían utilizar de escoba) y otro grueso de unos diez centímetros, con los extremos bien aguzados, llamado *irulario*. Uno de los jugadores se colocaba dentro del círculo y con el palo largo golpeaba al *irulario* que estaba sobre el suelo, intentando lanzarlo lo más lejos posible. El otro jugador trataba de cogerlo al aire e intentaba meterlo en el círculo desde donde había salido. Desde dentro, el primer jugador intentaba esquivarlo lanzándolo fuera. Si aquel conseguía meterlo dentro del círculo, pasaba a ocupar su lugar¹⁰.

2.3.5. Puntería (*piedras, palos, tirabique*)

Antaño practicaban la puntería principalmente los chicos. En la encuesta actual al parecer son las niñas las que más gustan de mostrar esta habilidad. Aparte de la puntería lanzando piedras con la mano a cualquier objeto (botes, pájaros, farolas...), el juguete por excelencia para esta diversión ha sido el *tirabique* (*tirabeque* o *tirachinas*). Cada chico se hacía el suyo. Seleccionaban una rama en forma de horquilla que pelaban bien para que quedase lisa, y un par de gomas se unían a esta y a un trozo de cuero en el que se colocaba la piedra. Servía para disparar a distancia. En la década de los cincuenta también había arcos y flechas, como en la actualidad; algunos eran también de fabricación casera, con ramas de árbol bien peladas. Las películas de indios y vaqueros que se proyectaban en el cine parroquial tenían mucho que ver con estas aficiones. No han faltado algunas escopetas de aire comprimido.

2.3.6. Trabaderos

Juego típico de Obanos¹¹, propio de chicos, que para los años setenta del pasado siglo se había dejado de practicar. Con barajas viejas se hacían los trabaderos a base de sucesivas dobleces triangulares, hasta configurar una especie de cucurucho, el resultado es el *trabadero* que da nombre al juego. Las cartas se podían doblar por la cara o por el dorso, indistintamente (fig. 6, 1-8). Los más habilidosos presumían con sus torres de trabaderos, encajados unos dentro de los otros. Podía participar cualquier chaval que tuviera trabaderos, no había límite en el número. Se dibujaba en la tierra un cuadro y en su interior se ponían los trabaderos que se apostaban, uno cada uno, cinco o los que acordaran. El juego consistía en lanzar, desde una distancia prefijada que solía variar, una pequeña chapa de hierro que hacía el herrero o a falta de chapa servía una piedra plana. El objetivo era sacar del cuadro el mayor número de trabaderos en cada tirada (fig. 6, inferior). Los que se sacaban eran para el tirador. Se trata de un juego de habilidad y puntería.

10 José María Iribarren (1984, p. 297) describe el juego, con el mismo nombre de *irulario* como propio de Pamplona, con ligeras variantes. En otras localidades se conoce el juego con diferentes nombres: *lirio, toco, palillo, la churra y pitis*, según la misma fuente (p. 319).

11 José María Iribarren (1984, p. 518) lo describe como «cierto juego de naipes (Obanos)». Se trata más bien de un juguete (y juego) elaborado con naipes. Agradezco a José Luis Beguiristain Gúrpide la reconstrucción del proceso y la descripción del juego (fig. 6, n.º 9)



Figura 6. Imágenes 1 a 9: José Luis Beguiristain (nacido en 1945) haciendo trabaderos. Imagen inferior: recreación del juego.

2.4. Juegos de habilidad con manos o pies

Se ha pasado la encuesta sobre un total de diecisiete juegos en los que se requería una especial destreza de manos o pies. Alguno podía haberse considerado de salto o de lanzamiento pero quedaron incluidos en este apartado. Hay dos juegos totalmente desconocidos –alfileres y botones–, otros escasamente practicados –el florón, el conejo de la suerte y las tabas– y, entre los restantes, siempre son las niñas las que más los conocen y practican (gráfico 4).



Gráfico 4. Predominio actual de las niñas en los juegos de habilidad manual.

2.4.1. Agujas/alfileres

Propio de niñas, se ha practicado hasta la década de los sesenta. Hoy totalmente desconocido. Se coleccionaban alfileres de modista y también los de cabeza negra que se usaban para sujetar las mantillas (excepcionalmente con cabezas de colores). El alfilerero en que se guardaban, en Obanos, se llamaba *puchin* o *cuchin* y se hacía con dos tiras de papel dobladas sobre sí mismas, habitualmente de periódico (fig. 7a). El objetivo del juego era ganar, cuantos más, mejor. Se conocen dos modalidades del juego, *a la uña* y *a punta cazo* (fig. 7b y c). En la primera variante, *a la uña*, cada jugadora ponía un alfiler sobre una superficie lisa, un escaño o banco, un murete de los jardines de la iglesia o del frontón. Comenzaba la que antes decía: «primera». Los alfileres se solían doblar un poco porque «montaban» mejor. Empujando el alfiler con la uña, los que montaba en un solo impulso eran para ella. Seguían por turno hasta que desaparecían todos los alfileres. Exigía bastante habilidad al tener que procurar, por un lado, acercarse al máximo a otro para montarlo y, por otro, tratar de alejarse de los alfileres de las compañeras que jugaban después. Si calculaba mal la distancia, y no conseguía montar,

sabía la jugadora que se arriesgaba a perderlo¹². En la modalidad *punta cazo*, una niña esconde un alfiler entre sus dedos índice y pulgar y pregunta a la compañera: «¿punta o cazo?». Si le adivina cómo lo tiene, con la punta hacía arriba o con la cabeza (*cazo*), se lo lleva. En caso contrario tiene que darle un alfiler a la que inició el juego. Esta variante tenía la ventaja de poderse jugar durante las clases, sin que se diera cuenta la maestra.

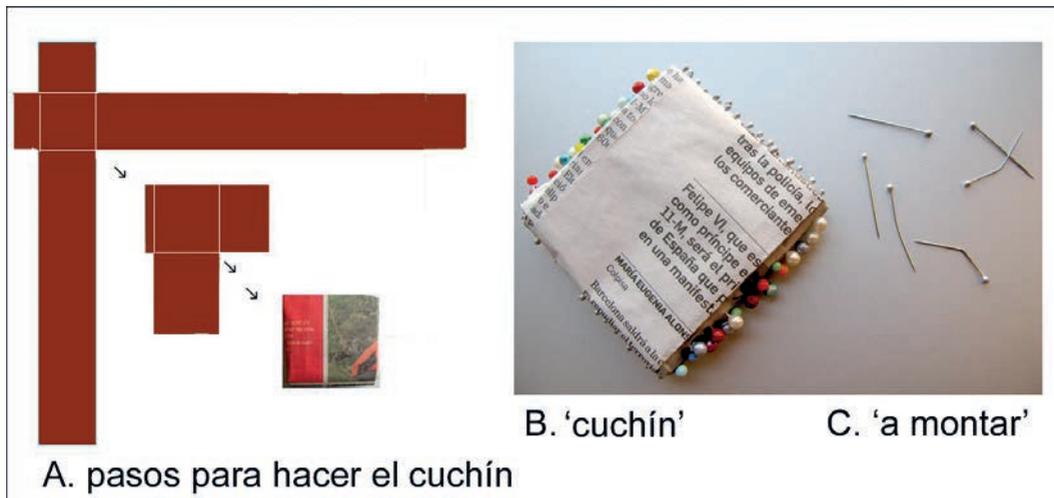


Figura 7. Alfilerero o *cuchín* y alfileres.

2.4.2. Botones

Las niñas se entretenían, hasta los años cincuenta, pasando uno o dos botones por un hilo resistente y se giraban haciéndolos zumbar. Los botones grandes, de abrigo, servían también para hacer yoyós. Las niñas entonaban a principios del siglo XX: «Tengo un yoyó que sube y baja, María»¹³.

2.4.3. Canicas

Tradicionalmente juego de niños que en los años setenta lo practicaban también las niñas. Actualmente es un juego mixto. La denominación, como en tantos casos, alude al juguete: las bolitas de barro, *pedra* (arcilla cocida a alta temperatura), cristal o metal (de rodamientos)¹⁴. En Obanos reciben el nombre de *canas* o *canicas*¹⁵. El objetivo del juego era ganar las canas de los contrarios y para jugar servía cualquier zona con suelo de tierra. Pero había lugares ya acondicionados y predilectos: el patio de la escuela, la

12 En <http://lospanderosdelramo.blogspot.com.es/2013/04/juegos-populares-los-alfileres.html> (fecha 17/06/2017) se describe un juego similar, incluso el alfilerero es semejante a nuestro *cuchín* cuando lo hacen cuadrado.

13 Información recogida en 1970 de Juanita Ansorena, costurera nacida en 1913.

14 El valor variaba de un material a otro. Una canica de piedra valía cinco de barro.

15 La denominación varía de unas localidades navarras a otras. Por ejemplo: *bolos* en Murillo el Fruto y Pamplona; *colpón* en Allo y Arizala; *chivas* en Mendigorriá, Olite y San Martín de Unx; en Mendigorriá también se les llama *cucos*; *pitones* en Tudela y, cuando eran de cristal, *sodas* en Murillo el Fruto.

era del frontón donde actualmente está la pista de cemento y la plaza. Se conocían dos variantes: *el gua* y *el triángulo*.

En el primer caso, un hoyo –el *gua*– preside el inicio y final de la partida. Todos los jugadores intentan meter su cana en el hoyo, desde una distancia prefijada. El primero que lo logra coloca su canica donde quiera, con lo cual empieza con ventaja. A continuación, apoyando el dedo meñique en el punto donde tenía la canica, intentará empujar a la de un contrario disparando su canica con la uña del pulgar, en toques sucesivos, con el fin de meterla en el gua. Los golpes reciben los nombres de *chiva*, *chivica* (tras este golpe, debe haber un palmo entre su cana y la del contrario, si no es así dará paso al siguiente); sigue golpeando la bola del contrario diciendo: «*pie* y *buen pie* [ahora, entre su cana y la del contrario tiene que caber su pie], *tute*, *matute* y *gua*». En este último golpe tiene que meter la cana contraria en el hoyo. Si no lo consigue, juega el siguiente, quedando él en una situación muy comprometida. Las normas, en cada caso, se establecían al inicio del juego: «con una mano», «con las dos», «con *remanguilla*», «con la *zurda*», etc.

Para jugar *al triángulo* se pinta en el suelo un triángulo y cada jugador colocará un número de canicas, previamente acordado, en cada vértice del triángulo y a veces en el interior. Para establecer el orden de jugada, desde cierta distancia, cada niño tirará una canica hacia el triángulo sin que entre en él. Comienza la jugada quien haya conseguido acercarla más y mantendrán el orden de intervención de acuerdo con la proximidad conseguida por cada uno. El juego consiste en intentar sacar del triángulo las canicas, tirando *a palmo*. El primero en intervenir tiene más opciones, todas las que consiga sacar serán para él, pero si su canica queda dentro, pierde y pasa la vez al siguiente.

2.4.4. *El florón*

Juego de niñas solas o con niños pequeños. Hoy prácticamente desconocido. En la década de los ochenta se seguía jugando con la misma fórmula que en la primera mitad del siglo XX. Es un juego sedentario. Las niñas se sientan en el suelo formando corro, ponen sus manos hacia adelante uniéndolas por la palma formando una pequeña cueva. La niña que hace de *madre* se coloca en el centro y esconde en sus manos un anillo –el *florón*– u otro pequeño objeto y va rozando las manos de las jugadoras, siguiendo las manecillas del reloj. A una de ellas le deposita el florón disimuladamente mientras todas cantan:

El florón está en mis manos,
 en mis manos el florón,
 salga la niña que lo tendrá,
 la que lo tenga me lo dirá,
 florón, florón, florón.
 ¿Quién lo tiene?,
 el florón.

A la que le toca la última sílaba (*-rón*) le corresponde adivinar quién lo tiene, si acierta pasa a ser madre, de lo contrario pasa a ser madre la que tenga el anillo¹⁶.

16 Supone dotes de observación porque la madre hace diferentes amagos de pasárselo a una o a otra.

2.4.5. La goma

Juego que empezó a practicarse en la década de los sesenta entre las niñas. Hoy es un juego mixto. Requiere mucha habilidad ya que hay variedad de saltos, poses y canciones. Las variantes más comunes eran: *a alturitas*, *a pies juntos*, etc. En la década de los ochenta hemos escuchado las siguientes cantinelas en este juego:

Vampiro soy
medio loco estoy;
ensalada de tomate
y un poquito de limón.
La gente que va,
mordisco que le da;
se convierte en un ser
superanormal.

O esta otra:

Escribe a máquina
con más color,
verás la cara
de tu profesor
con todos los colores
que puedas elegir:
rojo, anaranjado,
amarillo y azul (fig. 8).



Figura 8. Niños en el patio del colegio público jugando a la goma (foto: Iñigo García Echeverría).

2.4.6. Cromos

Juego preferentemente de niñas que recibe el nombre del juguete y, en las diferentes variantes, el objetivo es ganar los cromos de las rivales. No todos tenían el mismo valor y algunos eran tan solo «para enseñar». Se compraban en el comercio y también se intercambiaban. Lo habitual ha sido, y es, que cada niña coloque en el centro del corro un cromo del revés formando un montón. Por turno preestablecido se golpea con la mano ligeramente ahuecada intentando voltearlos. Todos los que se vuelven de un solo golpe son para la jugadora, pasa el turno a la siguiente. Si una vez pasada la primera vuelta, quedan cromos, se sigue jugando hasta que no quede ninguno. De nuevo pondrán cromos y esta vez empieza la segunda, así sucesivamente. Antes de empezar se establecen las normas: «a feos», «a bonitos», «a grandes», «a pequeños». Si en ese momento una niña dice «rojito vivo que no vale retirarse», tocando a la vez una prenda de color rojo, habrá que jugar hasta que se cansen todas, no vale retirarse «aunque te pelen», es decir, hasta que te quedes sin cromos.

Otra variante del juego con cromos consiste en que una niña esconda uno o dos cromos en las palmas de sus manos y pregunte: «¿Boca arriba o boca abajo?». Si le acierta tiene que dárselos, en caso contrario cobra ella. Hoy lo conocen también como *guerra de cartas*.

2.4.7. Conejo de la suerte

Juego de la década de los ochenta-noventa que como llegó se fue. Actualmente desconocido. Las niñas se ponen en corro, una de ellas le da a su vecina con la palma de la mano un toque, esta a su vez a su compañera de la izquierda, así sucesivamente mientras cantan:

Ahí va el conejo de la suerte
haciendo referencia
con su cara de inocencia,
tú besarás al chico o a la chica
que te guste más [se da un beso].

2.4.8. Palmas

Juegos de niñas que podían ser mixtos entre hermanos y primos. Actualmente sigue siendo un juego de niñas. Se suele denominar con el nombre de las cantinelas (por ejemplo, en los años ochenta: *Don macarrón chistero*). Consiste en dar palmadas entre dos niñas, puesta una frente a la otra, al son de diversas tonadillas, con ritmo cada vez más ágil, alternando y cruzando las manos para aumentar la dificultad. Una tonadilla popular en Obanos en los años cincuenta era:

Antón Carabina, na
mató a su vecina, na
la metió en un saco, co
la llevó a moler, ler, ler.
El molinero dijo, jo
esto no es harina, na
esta es la vecina, na
de Antón Carabina, na.

También esta otra:

En casa de Manolín,
Manolín, Manolete,
mi papá me prometió
un bonito juguete
que se llama bebé
y se tiene de pie.
¿Cuándo me lo traerán
para jugar con él [bis]¹⁷ (fig. 9).



Figura 9. Niñas pequeñas jugando a palmas (foto: Iñigo García Echeverría).

17 Es un juego universal. Con diferentes cantinelas lo he visto practicar a dos hermanas ucranianas en un parque de Pamplona durante el verano de 2016.

2.4.9. *Tabas*

Juego invernal, de niñas, que a principios del siglo XX requería notable habilidad, habiéndose simplificando en sus cantinelas y variantes hasta hoy, prácticamente desconocido. La *taba*, el astrágalo de ovicaprinos, es el juguete que da nombre al juego. Se conseguían de los corderos y ovejas en la carnicería y exigía todo un proceso su puesta a punto: cocerlas hasta desprender la carne, pulir dos de sus caras frotándolas contra la piedra arenisca con agua o saliva, hasta dejarlas lisas y, por último, algunas niñas las pintaban con esmalte de uñas de colores (fig. 10a). Las cuatro caras de una *taba* reciben en Obanos los nombres de *caras*, *carnes* o *mesas*; *culos* o *huesos*; *lisos* o *palas* y *hoyos* (fig. 10b).

Cada niña solía llevar las suyas con una pelotita de goma y solían practicar en solitario para adquirir mayor destreza. Estaba permitido que cada una jugase con las propias y si alguna no llevaba, la «más amiga» le prestaba las suyas. En los años cincuenta del siglo pasado se jugaba con cuatro *tabas*, pero las cantinelas más antiguas indican que también se jugaba con ocho. En cambio, no había límite en el número de participantes; el orden de intervención se establecía diciendo: «a más *carnes*» o «a más *huesos*»... La que al tirar sacaba más *tabas* en la posición elegida, comenzaba. A partir de ella se continuaba siguiendo las manecillas del reloj. Las suertes recogidas se describen a continuación¹⁸.

– *A plantar*

El objetivo consiste en colocar las cuatro *tabas* del mismo lado, en este orden: primero todas a *carnes*, luego a *huesos*, después a *palas* y por último a *hoyos*. La partida completa tiene dos fases. En la primera se lanza la pelota con bote, en la segunda, aumenta la dificultad al hacer los mismos movimientos con las *tabas* pero lanzando la pelota sin dejarla botar. El desarrollo es el siguiente:

- *A planta y una*. Se tiraba la pelota al aire con una mano y se iban colocando en la posición adecuada con la otra. La pelota, con bote, se podía lanzar hasta tres veces por cara, un total de doce tiradas. Ganaba la partida la niña que conseguía plantarlas con menor número de tiradas. Cuando una jugadora no conseguía plantarlas en el número de tiradas permitido, daba paso a la siguiente. Cuando le volvía a tocar, proseguía el juego donde se había quedado.

- *A planta y dos*. La primera vez que se tira la pelota hay que *plantar* dos de golpe siempre en el mismo orden (*carnes*, *huesos*, *palas* y *hoyos*). A partir de ahí, cada vez que se tira la pelota hay que coger una de las plantadas y a la vez colocar otra de tal manera que queden siempre dos *tabas* plantadas en la cara que toque.

- *A planta y tres*. Del mismo modo que en la suerte anterior pero plantando dos cada vez.

- *A planta y cuatro*. Igual que en el caso anterior pero plantando tres de golpe en la primera tirada y al plantar la cuarta que se recogen todas una vez.

18 No he podido concretar las fechas de cada una de las variantes. La descripción de *a plantar* es tal y como se jugaba en la década de los años cincuenta del pasado siglo.



Figura 10. Denominación de las caras de las tabas en Obanos (colección de Maruja Sánchez de Muñián).

– *Otras variantes*

Otro juego con tabas que en 1980 solo recordaban mujeres de más de sesenta años consistía en ir plantando las tabas como en los casos anteriores. Una vez plantadas (primero carnes, segundo huesos, etc.), en lugar de recogerlas se les hacía pasar bajo el arco formado al apoyar el índice y pulgar de la mano izquierda. Mientras, se tiraba con la derecha la pelota en alto y se tarareaba: «Pasa, pasa, Nicolasa, por la puerta, de tu casa». Debían quedar *plantadas* en la cara que tocaba. Si al pasar bajo el arco se daban la vuelta, se perdía y pasaba el turno a la siguiente jugadora. La informante Jesusa Jaurrieta (nacida en 1911) recordaba que ellas apoyaban las cinco yemas de los dedos de la mano izquierda y tenían que pasar las tabas bajo cada uno de ellos.

Otras cantinelas de este mismo juego eran:

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 esto, se recogían de golpe las cuatro tabas plantadas que se habían pasado entre los dedos (informante: Micaela Lizarraga).

Juanita Ansorena, nacida en 1913, recordaba que se jugaba con ocho tabas y se decía:

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 y pone ocho,
con pan y bizcocho.

2.4.10. Palillos

Juego mixto, de primavera y verano. Pelando sarmientos o ramitas de árboles se elaboraban veinte palos de grosor y tamaño parecidos (entre veinte y veinticinco centímetros) que valían un punto cada uno. Con dos palos más gruesos se hacían el rey, que tenía dos puntas y un valor de diez puntos, y la reina, con una punta y valía cinco puntos. El juego consistía en tirar todo el paquete de palillos y por turno intentar coger el mayor número de ellos sin mover el resto. Si se movía alguno del montón pasaba el turno al siguiente. Como se podía ayudar de un palillo de los conseguidos para separar otros, se procuraba hacerse con el rey o la reina porque valían más y sus extremos aguzados facilitaban la labor. Además de ayudarse con uno de los palillos estaba permitido, al comienzo de la partida, tirarlos con fuerza, procurando que se desparramasen. Es un juego que se sigue practicando con palillos comprados; requiere habilidad y buen pulso.

2.4.11. Diábolo

Es el juguete quien da nombre al juego, más propio de niñas. No ha tenido mucha implantación en Obanos, tampoco en la actualidad.

2.4.12. Platillos/chapas de gaseosa

Vid. Juegos de lanzamiento: *chapas*.

2.4.13. Bolos

El juguete da nombre al juego. Suelen ser comprados, de madera o de plástico. Los de este material se introducen a partir de la década de los setenta. El objetivo es tirar el mayor número de ellos en cada lanzamiento de una bola desde una distancia preestablecida. No ha habido demasiada afición en el pueblo a este juego ni lugares específicos para su práctica.

2.4.14. Trompa/peonza

Aunque algunos niños tenían su trompa de madera, no ha habido mucha afición. Hoy casi todos los niños y niñas tienen una peonza y son estas las que juegan más.

2.4.15. Yoyó

Antaño juguete propio de niñas (vid. *botones*).

2.4.16. Pompas de jabón

Juego practicado de manera individual, en las casas, como un entretenimiento mientras se lavaban las manos. Hoy se comercializan diversos juguetes con un jabón especial para hacer pompas.

2.4.16. Cartas

Entre niños los juegos con la baraja española más practicados en Obanos han sido *el tonto* (el as deoros u orón), *la escoba* y *la brisca*. En la actualidad además de la baraja tradicional hay cartas de diferentes temas: piratas, monstruos, personajes de series animadas, etc. Son juegos mixtos, de niños y mayores, de cualquier época del año.

2.5. Juegos de adivinanza y acertijos

Las adivinanzas y los acertijos son entretenimientos universales; como se observa en el gráfico número 5 son las niñas las que muestran un mayor interés por este tipo de juegos.

2.5.1. Adivinanzas

Se trata de gestos o frases que demuestran ingenio y exigen atención por parte de los participantes. A modo de ejemplo:

Juan y Pinchamé
fueron a nadar,
Juan se ahogó,
¿quién se quedó?

Ante la respuesta: «Pinchamé», quien formuló la pregunta le pellizca.

Por un caminito,
va caminando un bicho,
qué bicho será
que ya lo he dicho
(Respuesta: la vaca).

En el campo me crié,
metida entre verdes lazos,
aquel que llora por mí,
aquel me hace pedazos (la cebolla).

Adivina, adivinanza,
¿quién puso el huevo en la paja?
(la gallina).

Este banco está ocupado,
por un padre y por un hijo,
el padre se llama Juan,
el hijo ya te lo he dicho
(Esteban).

Una señora,
muy enseñorada
que siempre va en coche
y siempre va mojada
(la lengua).

Verde por fuera,
blanco por dentro,
si quieres que te lo diga,
espera (la pera).

Oro parece, plata no es,
¿quieres que te lo diga otra vez?
(el plátano).

Otra práctica habitual de algunas vecinas consistía en decir: «¿A que adivino qué has comido?», y dándole *cocas* con los nudillos en la cabeza del niño y, haciendo además de olérselos, trataban de adivinar qué habían comido en su casa. El niño o la niña, en su ingenuidad, terminaban diciendo qué habían comido, satisfaciendo la curiosidad de la vecina.



Gráfico 5. Representación de la vigencia actual de estos entretenimientos.

2.5.2. Gallina ciega

Juego universal, de niños y niñas, muy propio del mal tiempo, se jugaba en el interior de las casas. Previamente se señalaban las normas: «no vale pegar ni dar patadas, ni empujar...». De lo contrario, valía todo.

2.5.3. Palomita blanca

Hoy tan solo lo conocen tres niñas. Se practicaba con niños pequeños. Habitualmente, un adulto o hermana mayor escondía una golosina en una mano y cerrando los puños le mostraba al pequeño ambas manos. Este, las iba señalando alternativamente con el dedo índice mientras entonaban:

Palomita blanca,
¿qué llevas en ese pico?
–Aceite y vinagre,
para Jesucristo.
Jesucristo me dirá,
la mentira o la verdad,
en esta o en esta,
en esta estará.

Con la última sílaba se abría la mano indicada y si estaba allí la golosina, era para el pequeño.

2.5.4. *Al telegrama*

Juego mixto, con un número indeterminado de participantes que se sientan en el suelo formando corro. Se agarran de la mano mientras que quien «la para» se coloca en el centro. Uno del corro inicia el juego diciendo: «Envío un telegrama a [dice un nombre]». El telegrama se transmite mediante suaves apretones de mano a mano. El juego consiste en detectar dónde se encuentra la transmisión. Le sustituirá la persona a quien *pille* pasando el mensaje. Las encuestas indican prioridad de niños en este juego, aunque no tiene muchos practicantes en la actualidad.

2.5.5. *Veo veo*

Juego mixto entre niños que ya distinguen las letras, aunque con ciertas licencias cuando participan menores. Es universal y se puede jugar en cualquier lugar, a veces para amenizar esperas o viajes. La fórmula es:

—Veo, veo.
 —¿Qué ves?
 —Una cosita
 —¿Por qué letrita es?
 —Empieza, empieza por la [...]
 y termina por la [...].

Quien adivina la palabra pasa a dirigirlo. Se termina por aburrimiento.

2.5.6. *A la zapatilla por detrás*

Juego mixto, suelen participar niños y niñas de todas las edades que se sientan en el suelo formando corro. Quien hace de *madre* lleva en la mano una zapatilla o zapato y da vueltas por fuera del corro hasta depositarla disimuladamente detrás de uno de los niños. Mientras, todos cantan y gesticulan diciendo:

A la zapatilla por detrás, tris, tras,
 ni la ves ni la verás, tris, tras.
 Mirad para arriba que caen judías,
 mirad para abajo que caen garbanzos.
 Manos adelante que vienen los gigantes,
 manos para atrás que viene Baltasar.

En ese momento cada uno mira detrás para ver si tiene la zapatilla. Quien la tenga, la agarra y persigue a la madre alrededor del círculo; esta intentará sentarse en su hueco antes de que le alcance. En caso de que no le coja, le tocará hacer de madre.

2.6. Juegos con piedras

Actualmente hay escasa afición a estos juegos que antaño tenían tanto éxito entre las niñas, probablemente por la facilidad de conseguir el juguete: piedras y fragmentos de loza o porcelana, llamados, en Obanos, *cachules*. Para los niños encuestados algunos

son totalmente desconocidos. Eran juegos que requerían habilidad y podían haberse incluido en la encuesta de habilidad con manos o pies.

2.6.1. *Tres en raya*

Algunas mujeres mayores le llamaban también *chamelo*¹⁹. En los años cincuenta del pasado siglo se jugaba en cualquier escaño o porches de la iglesia donde se pintaba con tiza un cuadrado, de veinticinco por veinticinco centímetros aproximadamente, atravesado por cuatro líneas en su interior. En los laterales se pintaban unos rectángulos donde cada niña anotaba las jugadas que iba ganando. Cuando se llenaba uno de ellos, aproximadamente en veinte jugadas, se acababa la partida. Cada niña tenía tres piedras pequeñas. La que inicia el juego es la que antes grita: «¡Primera!»; tendrá ventaja ya que coloca una piedra en el centro donde se juntan todas las líneas, lo que aumenta las posibilidades de situar sus tres piedras en línea recta, objetivo del juego. En la actualidad, este juego mixto también se practica sobre un tablero que se adquiere en el mercado.

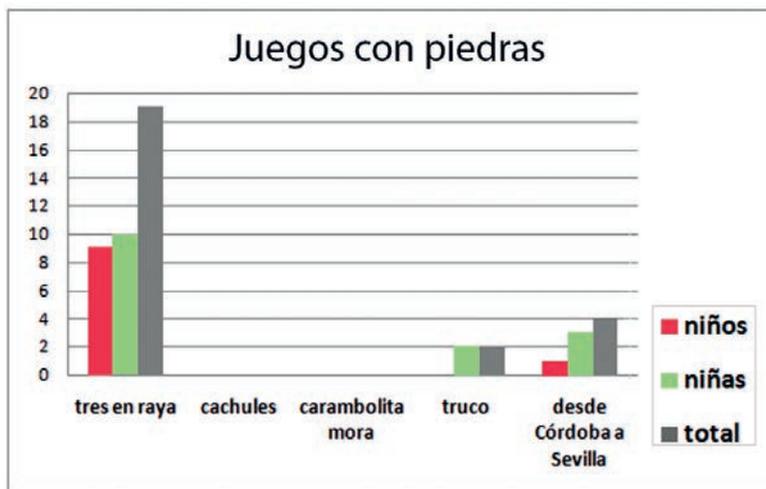


Gráfico 6. Llamativo abandono de los juegos con piedras.

2.6.2. *A cachules*

Las niñas procuraban hacerse con trozos de loza o porcelana, a ser posible «con coloricos». Este juego consistía en tirarlos hacia una pared, ganaba la que conseguía acercarlos más a esta. Ya no se jugaba en los años cincuenta del pasado siglo.

2.6.3. *Carambolita mora*

Se buscaban piedras pequeñas o trocitos de loza. La que iniciaba el juego los tiraba en alto a la vez que decía: «Carambolita mora», mientras trataba de recogerlas en el dorso

¹⁹ Chamelo también es el nombre con que se conoce una suerte del dominó a la que son muy aficionados los hombres de Obanos.

de la mano. Sus compañeras respondían: «Al suelo caigan todas». Las que habían caído tenía que recogerlas procurando que no se le cayeran las que tenía en el dorso, mientras decía: «Carambolita una, carambolita dos, etc.». Era un juego propio de niñas de seis a siete años que apenas se practicaba en la década de los años cincuenta.

2.6.4. Truco

Juego de niñas que hasta los años sesenta del pasado siglo se conocía como *el truco* o *truco de la campana*; en los años setenta se le conoce también como *la china*, *la piedra* o *cuadros*. Hoy apenas se practica. La descripción que recojo corresponde a cómo se jugaba en la década de los cincuenta-sesenta del siglo pasado. El lugar preferido era el patio de la escuela, de tierra, donde se dibujaban los cuadros con un palo; cuando el suelo era de cemento, se pintaban los cuadros con tiza. Por turno se echa la piedra al cuadro primero y se va arrastrando a la pata coja de cuadro en cuadro sin que esta pise raya. En el llamado *cielo* se podía descansar y girar para proseguir, a la pata coja, en los cuadros cuarto, quinto y sexto, hasta sacar la piedra fuera. Poco a poco se iba complicando ya que tenía que echar la piedra al segundo, luego al tercero, etc.; había que llegar a esos cuadros de un salto. Si al arrastrar la piedra se quedaba sobre una línea, se perdía y se daba paso a la siguiente.

2.6.5. A pasar piedras

Habitualmente el juego se denominaba con una de las dos cantinelas usadas por las niñas: *Desde Córdoba a Sevilla* y *La chata pirigüeta*. Estuvo vigente hasta los años sesenta aproximadamente. Sentadas las niñas en corro y con una piedra cada una en la mano, el juego consistía en pasársela a la compañera de la derecha, al ritmo de las canciones indicadas, cada vez más deprisa para crear confusión. En determinados momentos de la canción (lo señalo en cursiva), se golpeaba a derecha e izquierda, antes de soltar la piedra y pasarla a la compañera de la derecha. La que se quedaba sin piedra, perdía, saliendo del corro.

Desde Córdoba a Sevilla
han hecho una gran *pared, pared, pared*,
por la pared va la vía,
por la vía por la vía
marcha el *tren, tren, tren*.

La chata pirigüeta
güi, güi, güi
como es tan fina,
trico, trico, tri
como es tan fina
lairó, lairó, lairó
se pinta los colores
güi, güi, güi
con gasolina,
trico, trico, tri
con gasolina
lairó, lairó, lairó.

3. CONCLUSIONES

Es sabido que el juego es una necesidad universal, especialmente en la infancia, y que se dan numerosas convergencias en zonas distantes geográficamente. Antaño se empleaban recursos simples, al alcance de todas las economías: hilos, piedras, vegetales, etc. En la época actual debido al comercio global, se distribuye a los juguetes con celeridad a todos los rincones del planeta.

Este artículo recoge algunos de los juegos practicados en Obanos, preferentemente en la segunda mitad del siglo pasado. Aunque los juegos infantiles registrados alcanzan el centenar, hemos querido focalizar la atención, en esta ocasión, en medio centenar de juegos incluidos en una encuesta realizada a la población infantil de ocho a once años que en la actualidad acude al colegio público. El objetivo ha sido comparar los datos registrados en las encuestas del siglo pasado con los obtenidos tras la observación y encuesta de los que hoy son niños. Dejamos para otra ocasión la descripción y análisis de los juegos y juguetes de antaño que no han sido objeto de la encuesta actual.

Resumiendo, podemos concretar el resultado del estudio en tres puntos:

1. Que la antigua diferenciación entre juegos de chico *versus* chica se ha diluido. Hoy no hay «juegos de chicos» y «juegos de chicas», ambos grupos pueden practicar todo tipo de juegos sin discriminación, al margen de su mayor o menor habilidad.
2. Que el porcentaje de juegos de antaño practicados por los escolares actuales alcanza el 64 %, y un 17 % más son conocidos por algunos. Que tan solo el 19 % de los juegos que atraían a los niños y niñas del siglo XX son totalmente desconocidos hoy.
3. Que son las niñas las que han ocupado espacios que antes eran exclusivos de niños (fútbol, carreras, hínque...), pero también los niños participan en juegos que antaño se consideraban de niñas (cuerda, zancos, gomas...).

Finalmente, considero que sería muy interesante recuperar un juego tan típico y exclusivo de Obanos como el de los *trabaderos*, descrito entre los juegos de lanzamiento.

4. RELACIÓN DE INFORMANTES

Las once niñas y diez niños del Colegio Público de Obanos que han respondido a la encuesta (Aitana, Amaya, Andreus, Christian, Irese, Marcos, Mónica, Paula, Asier, Miguel, Paula, Pedro, Sheila y otros ocho anónimos informantes) que les pasó su profesora Belén Huarte Azcona. Además de mis propios recuerdos –siendo nacida en 1949–, aportaron datos acerca de juegos infantiles las siguientes obanesas y obaneses, a quienes agradezco su tiempo: Juana Ansorena Nuin (1913-2008), Felicitas Ardaiz Jaurrieta (1949), Alfredo Beguiristain Eguílaz (1910-1978), José Luis Beguiristain Gúrpide (1945), María Beguiristain Barrientos, Pilar Cildo Antón (1911-2010), Estrella Cambra (1950), M.^a Pilar Gumbre Jaúregui (1932), Jesusa Jaurrieta Zabalegui (1911-†), Micaela Lizarraga y Maruja Sánchez de Muniáin (1950).

5. LISTA DE REFERENCIAS

- Barandiaran, J. M. (1975). Guía para una encuesta etnográfica. *Cuadernos de Etnología y Etnografía de Navarra*, 20, 277-325.
- Barandiaran, J. M. & Mantrola, A. (dirs.). (1993). *Juegos infantiles en Vasconia*. Bilbao: Etniker Euskalerrria. (Atlas Etnográfico de Vasconia).
- Beguiristain, M. A. (2011). José Miguel de Barandiarán en la Universidad de Navarra. *Cuadernos de Etnología y Etnografía de Navarra*, 86, 321-342.
- Iribarren, J. M. (1984). *Vocabulario Navarro*. Pamplona: Gobierno de Navarra. (Segunda edición preparada y ampliada por Ricardo Ollaquindia).

6. ANEXO

Modelo de encuesta aplicada a la población infantil de ocho a once años

Nombre del juego	¿Has jugado? SÍ / NO	¿Conoces otro nombre?	¿Eres chica o chico?	Año de nacimiento
JUEGOS DE CARRERAS (21)				
Andalatas				
Aro/cello				
Barriá				
Bote bote				
Balón prisionero				
Cadena				
Carreras de bicis				
Carricos de ruedas/ goitiberas				
A color color				
Cuatro esquinas				
<i>Esconderite</i>				
Lobo y ovejas				
La mancha				
Marro				
Al pañuelo				
Policías y ladrones/ Justicias y ladrones				
Stop				
A tapar la calle				
Pase misí				
Tula/tulallevas				
Tres navíos				
JUEGOS DE SALTO (4)				
Burro				
Cuerda/soga				
Días de la semana				
A pisar				
JUEGOS DE LANZAMIENTO (6)				
Chapas				
Hinque				
Irulario				
A hincar navajas				
Puntería: piedras, palos, <i>tirabique</i>				
Trabaderos				

Nombre del juego	¿Has jugado? SÍ / NO	¿Conoces otro nombre?	¿Eres chica o chico?	Año de nacimiento
JUEGOS DE HABILIDAD CON MANOS/PIES (17)				
Agujas/alfileres				
Botones				
Canicas				
El florón				
La goma				
Cromos				
Conejo de la suerte				
Palmas				
Tabas				
Palillos				
Diábolo				
Platillos/Chapas de gaseosa				
De bolos				
Trompa/Peonza				
Yo-yo				
Pompas de jabón				
A cartas				
JUEGOS DE ADIVINANZA Y ACERTIJOS (6)				
Adivinanzas				
Gallina ciega				
Palomita blanca				
Al telegrama				
Veo veo				
A la zapatilla por detrás (corro)				
JUEGOS CON PIEDRAS (5)				
Chamelo/tres en raya				
A cachules				
Carambolita mora				
Truco				
«Desde Córdoba a Sevilla»				
«La chata pirigüeta»				