



EL OCEJÓN Y SUS JUEGOS POPULARES

ASOCIACION
SERRANÍA DE
GUADALAJARA



EL OCEJÓN Y SUS JUEGOS POPULARES

Esta publicación es una nueva edición, ampliada y corregida, de *El Ocejón y sus juegos populares*, que se edita con motivo del IV Día de la Sierra, en Majaelrayo, el día 15 de Octubre de 2011, organizado por la Asociación Serranía de Guadalajara.

La primera edición se publicó para el Primer Día del Ocejón, organizado en Majaelrayo los días 29 y 30 de Junio de 1985.

© *Textos*: José M^a Alonso Gordo (coord.), José Antonio Alonso Ramos, José Fernando Benito Benito, Raúl Conde Suárez, Octavio Mínguez Mínguez.

© *Dibujos*: José M^a Alonso Gordo, Juan José López y Adolfo Pérez.

© *Fotografías*: José M^a Alonso, José Antonio Alonso, Antonio Garrido, Ángel de Juan, Raúl Conde, Montse Camino.

Edita: Asociación Serranía de Guadalajara

Patrocina: ADEL Sierra Norte

Diseño y Maquetación:

Editores del Henares 2007, S.L.

C/ Juan Diges Antón, 27 bajo B. Guadalajara.

Mail: info@henaresaldia.com

Imprime: Atig, S.L.

Meco (Madrid)

Depósito Legal: GU-184-2011



INTRODUCCIÓN

El primer objetivo que nos marcamos en la Asociación Serranía, cuando decidimos echar a andar esta aventura hace casi cuatro años, fue el de aportar nuestro grano de arena en la tarea colectiva de conservar el patrimonio cultural de la comarca. Esta edición es una prueba más de este compromiso irrenunciable.

La publicación que ahora tiene en sus manos es una iniciativa editorial fruto del impulso de sus autores y del patrocinio de ADEL Sierra Norte, entidad a la que agradecemos muy sinceramente su activa colaboración. Siempre hemos creído que de la unión nace la fuerza que necesita esta tierra. Quizá por ello esta es la mejor manera de plasmarlo negro sobre blanco, indagando en nuestras raíces y explicando aquello que entretenía a nuestros abuelos, pero que también nos entretiene a nosotros.

A medio camino de los juegos y el deporte, la primera disquisición que nos encontramos a la hora de afrontar esta edición fue la de discernir entre ambos aspectos. Un juego es una actividad lúdica que se hace con la única motivación del esparcimiento, aunque a veces se organice en forma de competición. Lo mismo que un deporte, aunque éste generalmente requiere un esfuerzo físico mayor. Sea un juego o un deporte, lo relevante es el sustrato cultural que subyace en el fondo. Es raro el pueblo de la Serranía que no conserve los juegos populares entre sus programas de fiestas. No es casualidad. Responde a un esquema cultural que esta obra ha resumido en los siguientes capítulos: los bolos, la calva, el tiro de la barra, el chito y la burria, además de la estornija, el hinque, el juego

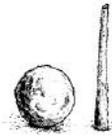
de pelota y el borreguero. En cada epígrafe se detallan la descripción, el reglamento, el vocabulario y las variantes de cada juego.

Las páginas de este folleto, además, tienen la virtud de estar cinceladas a través del oficio y los conocimientos de algunas de las personas más representativas de la cultura serrana, todos ellos miembros de la Asociación Serranía: José Antonio Alonso, responsable del área de Etnografía de la Diputación Provincial y durante casi veinte años director de la Escuela de Folklore de Guadalajara; José María Alonso Gordo y José Fernando Benito, dos guardianes del extensísimo legado cultural de Valverde; y Octavio Mínguez, posiblemente, el serrano que más y mejor conoce los entresijos del Valle del Ocejón.

Para la Asociación Serranía supone un esfuerzo, un orgullo y un lujo poder editar esta obra sobre los juegos y los deportes de toda la vida en nuestra comarca. Es nuestra forma de arrimar el hombro en beneficio de la divulgación de las costumbres que nunca debemos olvidar.

Y si la poesía le da a la humanidad lo que la historia le niega, tal como sostuvo Bacon, nosotros estamos convencidos de lo contrario: la historia también es el sustento de cualquier pueblo. Pero es que, además, en este caso no se trata solo de recordar lo que un día fueron los juegos serranos, sino de mirar al presente y reconocerlos todavía hoy en nuestras calles y plazas. Para que se conozcan más y, sobre todo, para que juguemos aún más.

RAÚL CONDE SUÁREZ
Presidente de la Asociación
Serranía de Guadalajara



JUEGO DE LOS BOLOS

OCTAVIO MÍNGUEZ

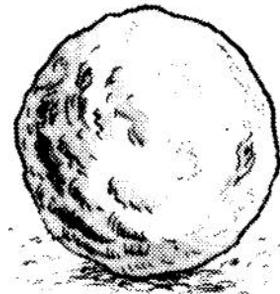
Es éste el más popular de los juegos que se practican en la Comarca del Ocejón. Su implantación en la zona se debe, probablemente, a los pastores nortños que la repoblaron en el siglo X, y su práctica es generalizada en todos los pueblos de esta sierra, sobre todo en los atardeceres de verano, en las fiestas, y en cualquier ocasión propicia.

Las diferencias entre este tipo de juego, y el que se practica por el norte, León, Asturias Cantabria, es notable no teniendo conocimiento del motivo de tanta diferencia (ver foto al final del capítulo).

DESCRIPCIÓN

El juego consiste en el lanzamiento de una BOLA de madera maciza, de unos 12 a 14 centímetros de radio y 3 kilos de peso, contra unos palos de forma cónica, llamados BOLOS, de unos 50 centímetros de longitud y 4 centímetros de diámetro en la base. Las maderas más utilizadas son el nogal, fresno y olmo para las bolas, y el chopo y acebo para los bolos.

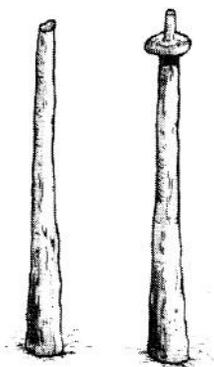
La cancha, llamada "el juego de bolos", es de tierra, rectangular, con la superficie plana y limpia, generalmente emplazada en un lugar céntrico. Las medidas varían grandemente de unos pueblos a otros, pero están comprendidas entre 10 x 5 metros y



20 x 8 metros. La superficie se delimita por maderos lo más rectos posibles. El terreno de juego puede considerarse dividido en tres partes: una central donde se colocan los bolos y dos extremas, comprendidas entre las maderas del fondo y unas líneas marcadas en el suelo llamadas CINQUE.

Los bolos se disponen en 3 filas de a 3, con una separación aproximada de 3 metros entre bolos, y de 2 metros entre filas. En algunas canchas de tamaño reducido, solo se ponen dos filas o carreras.

FORMA
COMUNES
DE BOLOS



Antes de comenzar el juego, se sortea entre los equipos, que normalmente se componen de 4 o 5 jugadores, la MANDA, o derecho a fijar las condiciones de la tirada, es decir, lugar y manera en que ha de tirarse la bola. Sorteada la manda, comienza a tirar el equipo

contrario al que puso las condiciones, haciéndolo éste a continuación. Una vez que hayan tirado todos los jugadores comienza una segunda tirada en sentido contrario a la primera realizada, desde el sitio preciso en que quedó la bola a la ida y respetándose el orden de la primera tirada. Ésta segunda tirada se denomina BIRLE.

REGLAMENTO

Aunque es difícil recoger en un solo reglamento las distintas variaciones que presenta el juego, hay cuatro reglas comunes a todos los pueblos.

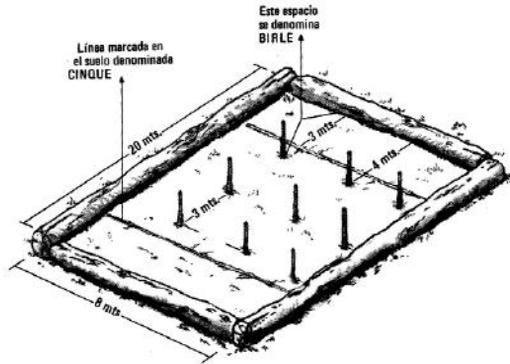
1- El jugador no podrá mover el pie del sitio exacto de la MANDA o el BIRLE, en tanto no pare la bola, o pase del CINQUE.

2- El jugador no podrá apoyarse en ningún sitio, con la mano o brazo no utilizados para el lanzamiento.

3- La bola debe sobrepasar en la tirada de ida la línea del CINQUE.

4- La bola no puede cruzar de carrera o calle, al tirar desde la manda.

GRAFICO DE LA CANCHA



Las faltas cometidas contra estos cuatro artículos se denominan MICHA, e implican la eliminación del jugador infractor, no contabilizándose los bolos derribados por éste en esa manda.

Otras reglas bastante generalizadas, aunque no universales, son:

5- No se contabilizan los bolos derribados por otro bolo en la tirada de ida.

6- Cuando la bola tirada desde la manda rebota en la madera del fondo y retrocede hasta entrar en el área de los bolos, se birla desde cualquier punto de la zona de birle, pegado a la madera y detrás del cinco.

Pueden incluirse en este capítulo algunos tipos especiales de manda, ya que implican obligatoriedad de cumplimiento, y su infracción constituye micha. Así: por ejemplo son frecuentes las siguientes en la zona de Majaelrayo:

“*Al primero, micha*”: Si el jugador no derriba el primer bolo, desde donde se mandó, su tirada es micha.

“*Al último, micha*”: Igual que en el caso anterior, pero refiriéndose al último bolo.

“*Al primero y último, micha*”: Obligatorio tirar el primero y el último bolo sin tirar el de en medio de la carrera o calle.

“*Con todo lo que se dé, vale*”: Se contabilizan todos los bolos derribados.

“*A tres o a nada*”: Deben derribarse los tres de una carrera siendo micha en caso contrario, o tirar a nada siendo micha si te das algún bolo, pero con posibilidad de poder birlar.



VOCABULARIO

La especial jerga empleada en este juego parece aconsejar, el recoger las voces más utilizadas en un pequeño vocabulario.

-**BARAJA**: Conjunto de bolos a utilizar en el juego (6 ó 9).

-**BIRLE**: Zona o espacio de la cancha, entre la raya del cinco y la madera.

-**BIRLAR**: Volver a tirar la bola en la segunda parte del juego.

-**CARRERA** Línea o fila de tres bolos a lo largo, denominado también CALLE.

-**CINQUE**: Línea marcada en el suelo de cancha a lo ancho, que debe sobrepasar la bola en la primera tirada

-**MICHA**: Falta, implica la eliminación del jugador en esa manda.

-**MANDA**: Sitio y forma en que debe lanzarse la bola.

-**PATOBOLLO**. Pie del primer bolo de la carrera. También tirar **A PATOBOLLO**: desde el mismo pie de uno de los bolos.

VARIANTES

Sobre lo anteriormente descrito se producen ligeras variaciones entre cada uno de los pueblos, hasta el punto de que no hay dos en que se juegue exactamente igual.

Las variaciones más comunes se refieren al peso y diámetro de la bola y las medidas de la cancha; el bolo esta más normalizado, admitiéndose variaciones ornamentales dentro de su conicidad.

Las variaciones principales en lo que a reglamento y desarrollo del juego se refiere, son las siguientes:

- La partida es a 4, 5 ó 6 juegos ganados.
- Las carreras o calles son 2 ó 3.
- El cinco definido aquí como una raya marcada en el suelo de la cancha, se reduce en algunos pueblos a una marca en las maderas laterales.
- Los bolos derribados por otro bolo en la tirada de ida son válidos en ciertos lugares, siempre que la bola no sea micha.
- El birle, caso de que la bola hubiera rebotado hasta más atrás del último bolo en la manda, se hace exactamente desde el lugar donde quedó, en algunos pueblos, desde donde se quiera en la zona del birle en otros, o desde fuera del recinto pegado a la madera en otros.
- El orden de tirada en el birle puede comenzar por el jugador que tiene más adelantada la bola, de modo que ésta no estorbe el lanzamiento de los demás jugadores.

A finales de los años 80, probablemente con el impulso que recibió el juego con motivo de la celebración del I Día del



Ocejón en Majaelrayo, se estableció, financiado por la Diputación Provincial, el Campeonato Provincial de Bolos Castellanos. En la actualidad, esta competición se sigue celebrando todos los años con gran éxito de participación. El primer campeonato se organizó en la localidad de Berninches y actualmente va ya por su XXIV edición, con gran éxito a nivel provincial, y una amplia participación de pueblos de la Alcarria, la Campiña y la Sierra.

Los diferentes reglamentos se unificaron para hacerlos más sencillos. Los cambios son los siguientes con respecto al reglamento tradicional serrano:

- Las canchas no varían, y las 3 carreras, manda, cinque o birle son iguales.

- Juegan habitualmente, dependiendo del número de inscripciones, 4 equipos de 5 jugadores; se disponen 2 mandas por equipo y la máxima novedad estriba en que se cuentan todos los bolos derribados, tanto de bola como de bolo, esto es, si un bolo derribado con la bola pega a otro y le derriba, también se contabiliza.

- Las demás reglas, como no apoyar la mano, no mover el pie de apoyo de la manda o del birle, etc. no cambian.

- Se cuentan todos los bolos tirados, y se clasifican para la próxima ronda los dos equipos que más puntos sumen en las diferentes partidas. Hay que jugar en todos los pueblos que componen el grupo.





JUEGO DE LA CALVA

JOSÉ M^a ALONSO

La calva es un juego/deporte que se ha practicado en muchos lugares de la Sierra del Ocejón, si bien últimamente su práctica ha quedado casi en desuso. No obstante, se sigue exhibiendo en algunas fiestas locales, como en la I edición del Día del Ocejón y, de modo expreso, en las diversas ediciones del Día de la Sierra que ha organizado la Asociación Serranía de Guadalajara: Hiendelaencina, Galve de Sorbe, Arbancón y Majaelrayo. Curiosamente, en nuestro serrano pueblo de El Espinar existe un lugar que se denomina "el juego de la calva".

Parece ser que la calva es un juego ya practicado por antiguos pobladores de la Península, íberos y celtas. Como muchos otros juegos, tiene una base práctica relacionada con las tareas del campo. Así, se dice que los pastores ejercitaban su fuerza y puntería arrojando piedras sobre un cuerno de vaca colocado en el suelo; de este modo practicaban, en condiciones "reales" sin peligro para la res, salvo en caso necesario. Por extensión, y no sabemos si con origen anterior, es evidente su posible relación con la caza y la necesidad de acertar a las piezas de caza menor con la mayor fuerza y precisión posibles.

Su práctica estaba bastante extendida en muchos lugares de Castilla, León, Aragón y Extremadura. Existen también, en la actualidad, diversos clubes de calva, reglamentos publicados y campeonatos, incluida una federación de clubes de calva en la provincia de Madrid. También este deporte y otros juegos populares se han utilizado, meritoriamente, con fines didácticos en algunas localidades como Aranda de Duero (Burgos).

DESCRIPCIÓN

Consiste básicamente en acertar a dar con una piedra de forma ovoidea en una pieza de madera con dos brazos formando un ángulo abierto, colocada en el suelo sobre uno de sus brazos. Como sucede en la mayoría de los deportes rurales, conjuga en su práctica habilidad y fuerza a partes iguales.

En nuestra sierra el desarrollo del juego de la calva es esencialmente similar en todas las localidades, si bien puede haber, como en todos los deportes y costumbres, variantes locales.

LOS ELEMENTOS

LOS EQUIPOS: habitualmente se juega entre dos equipos, formados por 2 a 4 jugadores puestos de acuerdo entre sí. En ocasiones pueden formarse más de dos equipos. Otras veces la participación es individual.

LA CALVA O CALVO: Pieza de madera dura, que aprovecha generalmente una rama de roble o encina, con dos brazos formando un ángulo de unos 120º y unas dimensiones de cada uno de ellos de unos 30-50 centímetros de largo por unos 8 centímetros de ancho y 5 de grueso. Ambos brazos no son necesariamente iguales y están tallados de modo que se puedan apoyar de manera estable sobre uno de los brazos o sobre los extremos de los dos.

BARRÓN O CALVO: Es el elemento arro-



jadizo y consiste en una piedra rodada de forma casi cilíndrica de unos 20-25 centímetros de larga, 6-8 centímetros de diámetro y 1,5 a 2 kilos de peso aproximadamente. Es frecuente que cada jugador tenga su piedra, que puede



haber tallado parcialmente, a la que está acostumbrado, existiendo cierta preferencia por las

piedras blancas y geométricamente perfectas, que favorecen su estabilidad en el aire. La denominación de CALVA para este elemento se utiliza en los lugares en los que a la pieza de madera se llama CALVO.

CANCHA: Espacio rectangular de superficie lisa que constituye el terreno de juego. Debe ser de tierra o yerba, ya que la presencia de piedras o excesiva dureza rompería los barrones de piedra al ser lanzados. Posiblemente el nombre de calva se refiera al espacio de terreno despejado, de vegetación y piedras, en el campo, donde se jugaba antiguamente. Las canchas actuales suelen tener unos 20 metros de largo y anchura proporcional y suficiente para la práctica y para que se coloquen por fuera de él los espectadores sin peligro. Con frecuencia se utiliza la cancha del juego de bolos.

CALVERO: Árbitro que dirige la competición, establece la distancia de lanzamiento, determina la validez de la jugada y lleva el tanteo.

MANDA: Raya trazada en el suelo desde donde se efectúan los lanzamientos y que no puede ser rebasada hasta que el barrón o calvo ha tocado en el suelo. Se puede ir alejando progresivamente a medida que se va desarro-

llando el juego con acierto o bien acercándolo si éste no se produce reiteradamente.

PARTIDAS O CAJOS: Son los puntos que va consiguiendo cada equipo; en algunos sitios las partidas son a 22 tantos (cuando el primer acierto vale 4) y en otros a 9.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez formados dos equipos, habitualmente 2 a 4 jugadores, se debe establecer el orden de lanzamiento: mediante sorteo o mediante una tirada de clasificación. Tiran ambos equipos para clasificarse y comienza los lanzamientos aquel equipo que obtiene más tantos en la prueba de clasificación. Esto tiene su importancia porque en algunos sitios la calva se coloca invertida y la puntuación del primer acierto vale cuatro puntos.

La calva, inicialmente colocada sobres sus dos extremos, se sitúa entre 10 y 14 metros de la manda. Va lanzando alternativamente un jugador de cada equipo, comenzando el que se ha clasificado en primer lugar, hasta que uno de ellos acierta de lleno, anotándose cuatro tantos o calvos. En ese momento la calva se coloca erguida, sobre uno de sus lados y el equipo que ha acertado conserva la tirada hasta que falla uno de sus miembros, pasando entonces la tirada al equipo contrario que la perderá a su vez en caso de no acertar. Cuando la participación es individual, los jugadores tiran por turno, conservando la tirada el que consigue acertar con el barrón en la calva, hasta que falle. Jugadores expertos conseguían llegar al final de la partida sin que pasara de ellos el turno.

Los aciertos sucesivos pueden contabilizar uno o dos tantos, según la localidad, siendo entonces las partidas o cajos a 9 ó 22 tantos respectivamente. Si la partida es a 9 tantos, no existen los cuatro puntos iniciales y la calva se coloca erguida desde el principio.

Según se van completando las partidas el calvero sitúa la manda progresivamente más lejos, a no ser que la calidad de los jugadores no permita aumentar la dificultad.

REGLAS ESPECIALES

El barrón o calva, elemento arrojadizo, debe ir por el aire sin voltear lateralmente.

El acierto sobre la calva debe ser de lleno, sin haber rodado el barrón previamente por lo tierra ni siquiera haber golpeado antes con uno de sus lados junto a la calva.

El jugador puede coger carrerilla para el lanzamiento, pero no puede pisar, ni sobrepasar la manda, ni moverse de la misma, hasta que el barrón ha tocado en tierra.

Cuando la calva está colocada sobre uno de sus brazos, el acierto debe ser sobre el otro, en su parte libre; aunque esto no sea motivo de invalidación del tanto, un tiro perfecto debe ser aquel en el que el barrón, sin haber volteado nada en el aire, acierta limpiamente sobre el brazo libre de la calva, haciéndola saltar.

El incumplimiento de estas reglas invalida el acierto en caso de producirse y la decisión final corresponde al calvero.





TIRO DE LA BARRA

JOSÉ M^a ALONSO

Fue un juego muy extendido en la Sierra de Ocejón durante las décadas de los años 20 y 30 del siglo XX. Se practicaba con frecuencia en las fiestas patronales, participando mozos de los distintos pueblos que trataban de dejar bien alto a sus lugares de origen, demostrando más fuerza y habilidad que los contrarios. Solía practicarse en las eras o en la plaza del pueblo, en un lugar sin piedras, pero no en el juego de bolos, por su reducido tamaño y por el deterioro que producía en la superficie de tierra. En Valverde se jugaba junto a la fuente y juego de bolos.



Como casi todos los deportes rurales, sus inicios se ligan a las faenas del campo y tienen una orientación práctica. Los agricultores o cazadores primitivos empezaron a practicar el tiro de barra como entretenimiento y entrenamiento para sus faenas. En ocasiones, todavía en algunos sitios usaban como barra el barrón que forma parte de la reja del arado romano; a diferencia de otros, como Valverde, en los que se utilizaban palancas usadas para mover piedras o extraerlas de las canteras.

El tiro de la barra se ha practicado en diversos puntos de Castilla (también Aranda de Duero), el País Vasco y de Valencia (el barrot); en Asturias está integrado en el Currículo Educativo Asturiano en Educación Primaria. También es habitual en Aragón, donde se le considera el rey de los



juegos aragoneses, por ser el más conocido y practicado en dichas tierras, no lejanas de las nuestras. En dicha comunidad se integró en los años 50 en la Federación Aragonesa de Atletismo y se celebraron campeonatos oficiales durante varios años, en los que con barras de unos 6,5 kilos se conseguían lanzamientos de casi 20 metros. Curiosamente, en 1992, miembros de esta localidad, junto a deportistas vascos y aragoneses, participaron en la Olimpiada Cultural de Barcelona en 1992.

DESCRIPCIÓN

El juego consiste en el lanzamiento de una BARRA de hierro desde un sitio señalado, con los pies quietos, dándose hasta tres impulsos con el brazo para llegar al sitio más lejano posible. El tirador debe procurar que la barra vaya vertical en toda su trayectoria, pues debe caer de punta.

Gana quien más lejos lance la barra.

REGLAMENTO

Sólo hay tres reglas básicas:

- Los pies no deben sobrepasar la línea de manda en el suelo.
- El jugador no debe mover los pies en tanto no haya caído la barra.
- La barra debe caer de punta, anulándose la tirada en caso de caer plana.

VARIANTES

El peso de la barra puede oscilar de los 4 a los 6,5 kilogramos y sus formas pueden variar en los extremos: puede acabar uno en punta y otro plano, los dos en punta, o uno en punta y otro biselado.

Las medidas varían según se indica en los dibujos. Hay lugares en los que se considera nula la tirada cuando la barra da vueltas en el aire, aunque aquélla cayera de punta. En algunos pueblos, como Majaelayo, la puntuación que se contabilizaba variaba según cayera de punta, plana, de base o volteara por el aire.





JUEGO DEL CHITO

JOSÉ ANTONIO ALONSO

Este juego tradicional, muy arraigado en Castilla, tiene una larga historia. Recientemente, algunos arqueólogos (CRESPO CANO, CUADRADO PRIETO, 2008, 51) han relacionado ciertos hallazgos arqueológicos, desde la Edad del Bronce hasta época medieval, con juegos de tejos, aunque es difícil asimilar los objetos encontrados a un juego concreto.

El tejo y otros juegos de puntería –petanca, aros, herrones, etc.-, podrían existir ya en la Edad Media (LADERO QUESADA, 2004, 150). “...E otrosy, que asy clérigos como legos juegan en el cementerio el tejuelo e con vallestas, según que es costumbre, especialmente de parte de los seglares...E fazen yantares e convites en las yglesias al tiempo de sus cofradías e bodas.” (Sínodo de Salamanca, 1451. Citado en LADERO QUESADA, 2004, 37).

El juego del chito es uno de los más populares, dentro y fuera de la provincia. Todavía hoy se practica en muchas provincias castellanas como Soria, Segovia y Burgos, además de Aragón, Canarias o Andalucía. En Cantillana (Sevilla) existe un barrio con ese nombre, debido a que fue un juego muy popular entre los soldados de Fernando III, en la reconquista de la zona. En Castilla y León es un juego muy reglamentado y hay competiciones organizadas con la categoría de deporte federado.

En nuestra provincia, se juega de forma esporádica y se conoce con nombres muy variados: “tanguilla” (Palazuelos, Sigüenza) “chito” (Valverde de los Arroyos), “ahíta” (Alustante), “galiche” (Miralrío) “tango” (Rebollosa)

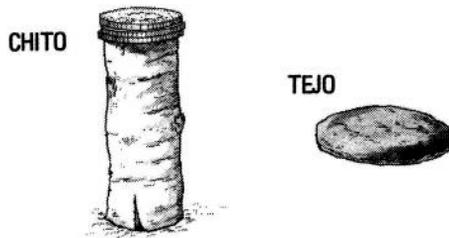
de Jadraque y Luzaga), "tejo" o "lita" (Robledo de Corpes) o "tanga" (zona de Tierzo, según ARAÚZ DE ROBLES, 1979, 172). En Bañuelos se conoce también como chito y celebran a veces competiciones [ver imagen adjunta].



También el disco circular que se lanza recibe diversos nombres: "chito" (Valverde de los Arroyos), "cujas" (zona de Tierzo), "tejo" (Robledo de Corpes) y se fabrica con distintos materiales: pizarra, piedras con la forma adecuada o trozos de teja, siendo muy codiciadas las ruedecillas de hierro, desechadas de los trillos para tal fin.

El chito es un juego popular al aire libre que exige poner dinero para participar y que, lógicamente, revierte en los más habilidosos.

En Luzaga (Guadalajara) se ponía una piedra como "tango" y sobre ella unas monedas de peseta o dos reales por cada jugador. El tejo se lanzaba desde unos 30 metros. En caso de derribar el "tango", el afortunado jugador se llevaba las monedas que quedaban más cerca de su tejo que del "tango". El siguiente jugador tiraba procurando acercarse también a las monedas caídas. Había distintas formas de tirar: "a dalla", "a mano suelta", "a chile" -dar a la piedra sin tocar el suelo-, "a la cingulitana" -tirando por debajo de la pierna. En otra variante de Luzaga se jugaba poniendo una



piedra plana en el suelo, debajo de la cual se colocaba el dinero. Se trataba de tocar la piedra o quedar con el tejo lo más cerca posible de ella, pero tirando con la mano por debajo de la pierna. (GARCÍA RODRÍGUEZ, 1995, 97).

DESCRIPCIÓN

El campo de juego suele ser de tierra blanda, sin piedrecitas, para que no se rompan los "tejos" y se deslicen bien por el piso.

Básicamente, el juego consiste en el lanzamiento de un "tejo" de forma más o menos circular y de unos 8 o 15 centímetros de diámetro y de un espesor de 1 a 2 centímetros, con el que se intenta derribar un "chito" o cilindro de madera de unos 10 a 20 centímetros de altura y unos 3 de diámetro, colocado sobre el suelo, en el centro de un círculo trazado de antemano de unos 40 o 50 centímetros de diámetro.

Sobre este cilindro cada jugador coloca una moneda. A partir de aquí, las reglas pueden variar de una localidad a otra, aunque en la zona de nuestra Sierra se suelen aceptar las siguientes:

REGLAMENTO

Dado que el orden de participación de los jugadores es importante, previamente al comienzo del juego, cada jugador lanza su "tejo", desde una distancia convenida, procurando aproximarse lo máximo posible a una raya trazada en el suelo.

Establecido el orden de participación, los jugadores se colocan tras una raya trazada a una distancia previamente fijada, desde la que intentan derribar el chito con su tejo, procurando que el chito quede fuera del círculo y las monedas dentro, ya que el que ha acertado el lanzamiento se

lleva las monedas que quedan dentro del círculo, siempre que el chito haya quedado fuera. Si el chito queda dentro no hay premio y el juego continúa. Si queda alguna moneda dentro, se vuelve a poner sobre el chito y se prosigue el juego.

La distancia para lanzar es variable y consensuada. A veces, se va aumentando a medida que los jugadores “van cogiendo el tino”.





JUEGO DE LA BURRIA

JOSÉ FERNANDO BENITO

Es este un juego que recuerda en cierta manera el hockey sobre hierba, donde se han sustituido las porterías por un único hoyo en el que tratarán de introducir la bola ambos equipos.

Fue muy popular en Valverde hasta los años veinte del pasado siglo, jugándose sobre todo en las eras. Hay constancia de que también se jugó en Almiruete y, ya más apartado del Ocejón, en Albendiego, si bien aquí la modalidad parece ser muy distinta a la que describiremos a continuación, ya que no existía hoyo y de lo que se trataba era de llevar la bola a un determinado punto desde la salida, con el mínimo número de golpes posibles. De ahí que, investigadores locales, lo comparen con el golf y no con el hockey.

Lo que sí parece cierto es que, originalmente, fue un juego de pastores, que tenía lugar en terrenos llanos, como sestiles, cuando varios rebaños descansaban cerca unos de los otros. Los pastores o zagales se reunían y, haciendo uso de sus cayados y tomando una simple piedra aparente para el juego, lo practicaban.

En la versión "urbana", ejecutada en el pueblo, la bola es de cepa de brezo (de boj en Albendiego) de unos 7 centímetros de diámetro y el "stick" un garrote de media comba que recuerda, ciertamente, los palos actuales.



Cuando no se disponía de bola, se improvisaba algo más o menos esférico, que solía ser un bote lleno de piedras debidamente machacado para cerrarlo y redondearlo el máximo posible.

El juego, en el que participaban dos equipos de un número variable de jugadores, consistía en alcanzar el primero el tanteo previamente acordado valiendo un tanto cada emboque de la bola en un hoyo de unos 20 centímetros de diámetro y otros tantos de profundidad. Cuando un equipo atacaba, el otro defendía hasta que arrebatava la bola al contrario, invirtiéndose entonces los papeles.

No se recuerdan reglas que invalidaran los tantos o penalizaran a equipo o jugadores.

Una variante, en el mismo Valverde, que solía practicarse cuando el número de jugadores era pequeño o impar, consistía en poner un único defensor del hoyo, atacando todos los demás. El defensor, además de impedir que la bola entrase, trataba de dar con su "stick" a un atacante, que entonces "se la quedaba" y pasaba a ser el defensor del hoyo contra el denominado "equipo".



OTROS JUEGOS

*J. M. ALONSO GORDO,
J. A. ALONSO Y J. F. BENITO*

Sin duda ninguna hay otros muchos juegos y/o deportes populares que se practicaban en la Sierra del Ocejón, por los adultos y, sobre todo por los niños; quede para otra ocasión dedicarnos a los juegos de niños.

En relación con los juegos de adultos hemos querido referirnos sólo a los más habituales en ambas vertientes del Ocejón. Podríamos hacer referencia más extensa a ellos, pero dada su escasa implantación o, en otras ocasiones, su carácter más universal, sólo haremos breve mención.

Estornija

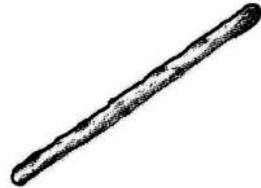
Juego popular bastante extendido en España, sobre todo en Aragón y principalmente en Teruel. Probablemente por la influencia aragonesa se jugaba en algunos pueblos molineses como Luzón o Anquela del Ducado. En nuestra Sierra, solo se tienen noticias de haberse jugado en Valverde y en una modalidad distinta a la más general.



La "estornija" era un palo de unos 60 centímetros de largo y dos o tres de diámetro que debía de lanzarse lo más lejos posible pegándole con otro palo más largo, comúnmente una vara de las utilizadas para las matas de judía, afilada por un extremo.

Un jugador se "la quedaba" y los demás, sin número fijo, se encargaban, por turno, de lanzar la estornija. Mientras quien se la quedaba iba a recogerla, el resto de los jugadores, con la punta afilada de sus varas, hacían un agujero aparente en la tierra, donde se enterraba la estornija. Una vez enterrada, quien se la quedaba debía desenterrarla, mientras el resto de jugadores le daban palos (no muy fuertes) en la espalda, al tiempo que cantaban:

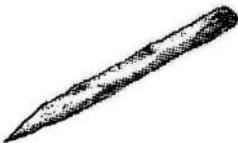
*"Saca esa estornija / pícaro,
ladrón / te daremos palos / en el
costillón".*



El hoyo tardaba en hacerse varias tiradas, y mientras tanto el que se la quedaba trataba de tocar con la estornija a otro jugador cada vez que la llevaba al lugar en el que se estaba haciendo hoyo. El que fuera tocado, se quedaba.

Hinque

Era un juego muy popular entre jóvenes y veteranos. Se puede considerar, de algún modo, un juego "de temporada", ya que para su práctica era necesario que la tierra donde se jugaba estuviera húmeda, cosa que ocurría de forma natural, tanto en primavera como en otoño. Los jugadores, en número variable, de dos a cuatro, se repartían un terreno acotado que iban ampliando a base de hincar su "hinque", con los pies dentro de su territorio, en el terreno contrario. El "hinque" consistía en un objeto aguzado en un extremo (navaja, palo, clavo, etc.). Dependiendo de los lugares había normas diferentes (GARCÍA RODRÍGUEZ, 1995, 88).



El juego solía terminar cuando uno de los jugadores se quedaba sin terreno propio donde pisar para lanzar su "hinque".

Juego de pelota

Es un deporte de muy larga historia. Sabemos que, en la Península Ibérica, ya se practicaba en el siglo XII (LADE-RO QUESADA, 2004, 37).

Hasta el comienzo de la emigración era uno de los deportes más practicados en nuestros pueblos. Todavía quedan, en muchas localidades, los frontones donde se jugaba a mano. Cuando no había instalaciones adecuadas para su práctica, se utilizaron otras paredes, como la de la iglesia, para lanzar la pelota.

Este deporte solía jugarse por individuos o en parejas, siendo los domingos, después de misa, uno de los momentos en los que se concentraba la práctica de la pelota a mano, seguida con gran expectación por el público.

Las pelotas se fabricaban, artesanalmente, con varias capas de distintos elementos, que quedaban cubiertos con una piel cosida.

Era frecuente que se pusiera en juego, especialmente, bebida que debían aportar los perdedores.

La dureza de este deporte popular que dejaba, con frecuencia, secuelas en las manos de los jugadores, la emigración y el desarraigo cultural han cambiado esta práctica por la más cómoda del frontenis, aunque todavía se pueden ver partidas de



pelota a mano en la capital y en algunos pueblos de la provincia, especialmente como demostraciones durante los días de fiesta.

Todavía hoy queda en la tradición oral de nuestros pueblos recuerdos de aquella práctica:

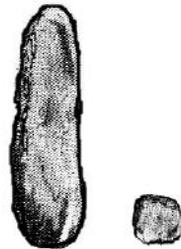
*"Esta es la plaza, señores,
esta es la plaza y no hay otra,
dónde se tira la barra
y se juega a la pelota".*

El Borreguero

No hay referencia a este juego en las fuentes documentales ni en internet. En Valverde se jugó hasta principios del siglo pasado en la plaza del pueblo. Se dice que el origen, del juego y del nombre proviene de los pastores que, cuidando a sus ovejas y borregos, pasaban el tiempo intentando acercar una piedra lanzada hacia un lugar lejano. También podríamos considerarla una variante, o precursora, de la actual petanca.

El juego consiste en colocar en el suelo, pina, una piedra alargada, en un punto convenido. A una distancia también acordada, se trazaba una raya desde donde los jugadores debían tirar cada uno una piedra, al objeto de que cayera lo más cerca posible de la de referencia.

Una vez terminada la tirada, se medían las distancias a pies y ganaba, lógicamente, quien más se hubiera aproximado al hito.



BIBLIOGRAFIA

-ALONSO, José M^a, BENITO, Fernando, MÍNGUEZ, Octavio. *"El Ocejón y sus juegos populares"*. Guadalajara, 1985.

-ARAÚZ DE ROBLES, Santiago. "Los desiertos de la cultura" .I. P. C. "Marqués de Santillana", Diputación de Guadalajara, Guadalajara, 1979.

-COLEGIO PUBLICO "San Antonio de Portacelli" Sigüenza (Guadalajara). "Juegos, una moda que no pasa". Sin fecha y lugar de edición. Fotocopia.

-CRESPO CANO, M^a. Luz, CUADRADO PRIETO, Miguel Ángel. "Juguetes, Juegos y Arqueología". En *El juguete popular en Guadalajara. Arqueología y Tradición*. Guadalajara, 2008. (Catálogo de exposición)

-ENTÍO, José Luis. Baidés. "Los Santos". *Nueva Alcarria* (30-9-1994).

-GARCÍA LÓPEZ, Aurelio, "Bailes, juegos y entretenimientos en Hontoba durante el Siglo XVIII", *Cuadernos de Etnología de Guadalajara*, 12 (1989, 4º.), pp. 93-100.

-GARCÍA RODRÍGUEZ, Celedonio, *Juegos de Nuestra Tierra*. C.P.R. Sigüenza, 1995.

-GUILLÉN, José. *Urbs Romana. Vida y Costumbres de los romanos, Sígueme*, 3º edic. Salamanca, 1986.

-LADERO QUESADA, Miguel Ángel, *Las fiestas en la cultura medieval*. Areté, Barcelona, 2004.

-MEDINA DÍAZ-MARTA, M^a Carmen, *Los juegos populares e infantiles en Castilla-La Mancha*. Servicio de Publicaciones de la Junta de CC. de Castilla-La Mancha.

-VARIOS AUTORES, *El deporte y los juegos tradicionales...* Ortzadar Euskal Folklore Taldea, 2000.

- VARIOS AUTORES. *El juguete popular en Guadalajara. Arqueología y tradición*. Guadalajara, 2008. (Catálogo de exposición)

-VARIOS AUTORES, *Juegos populares de Cuenca*. Ayuntamiento de Cuenca, Cuenca, 1985.

SITIOS WEB:

<http://www.navarredondilla.net/lacalva/lacalva.htm>

<http://www.calvamadrid.com/calva/>

<http://www.latanguilla.com/>

<http://www.juegostradicionalesaragoneses.com/juegos/default.htm>

http://www.calatorao.net/web_fiestas/los_deportes_tradicionales.htm

<http://www.barraaragonesa.com/historia.html>

<http://www.efdeportes.com/efd117/los-deportes-tradicionales-asturianos.htm>

<http://www.futbolcarrasco.com/apartados/inef/3curso/pdf/12.pdf>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Tanguilla>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Chito>

www.todacultura.com/albendiego/juegos.htm



ASOCIACION
SERRANÍA DE
GUADALAJARA

