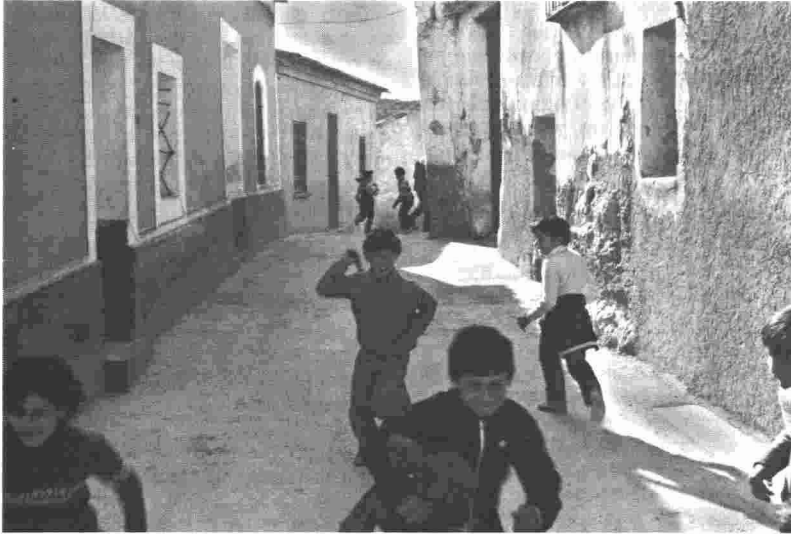


# Tres juegos infantiles de Albacete

Ana Belén Tallés Cristóbal



«Cicinicerra», de Jorquera.

El trabajo de campo para la realización de este artículo se centró en tres pueblos de la provincia de Albacete: Abengibre, Bormate y Jorquera. En ellos y gracias a la colaboración de los niños y niñas de sus escuelas obtuvimos información sobre más de sesenta juegos. De estos, ante la imposibilidad de referirnos a todos de manera extensa y huyendo de publicar una simple lista de jue-

gos, hemos elegido tres: uno como ejemplo de juegos de niños, otro de niñas y el tercero mixto.

## LOS SANTOS

Se trata de un juego de «guachos» (1), practicado entre los seis y los doce/trece años, de exterior y en el que pueden intervenir un número ilimitado de jugadores. Su nombre corres-

ponde a la palabra con que denominan las caras decoradas de las cajas de cerillas que utilizan en el juego (2), siendo 1 el valor de cada una de ellas. También, pueden usar las cartas de una baraja denominadas en el juego «carpetas». Estas pueden valer 5, si son la cuarta parte de una carta que luego se dobla por la mitad de su eje menor, o 10 si son la mitad alargada doblándola para el juego en tres partes y abatiendo las dos de los extremos sobre la central (figura 1).

Los «santos» o «carpetas» de los jugadores se amontonan en el suelo hasta un valor acordado previamente, y en caso de que haga viento, se coloca sobre el montón una piedra para impedir que se vuelen. A una distancia aproximada de 4 metros, se marca una raya en el suelo desde la que deben lanzar su tejo los jugadores. Este consiste en una piedra o trozo de ladrillo más o menos plano, duro (para romper los contrarios con facilidad) y con esquinas (para que se claven en el suelo y no boten). Tanto los tejos considerados buenos por reunir estas condiciones como los «santos» y «carpetas» se guardan de una vez para otra en sitios localizables de la calle los primeros y en casa los segundos.

Para decidir el orden de intervención en el juego se «echa una mano», es decir, se juega una vez tirando cada niño su tejo y participando luego en orden de acuerdo a la separación que medie entre éste y los «santos». Una vez establecido esto, comienza el juego propiamente dicho, para lo cual cada jugador, y por orden, lanza su tejo al montón de los «santos» pudieron ocurrir varias posibilidades:

1ª. Un jugador acerca su tejo más que ninguno a los «santos» ganando todos los que integran el montón.

2ª. El tejo de uno de los niños al ser lanzado queda colocado sobre el montón de los «santos». El resto de los jugadores que todavía no ha tirado tiene que tratar no ya de acercar su tejo al montón, sino de dar con él al del primero para tratar de romperlo, cosa que si ocurre hace perder al jugador tan bien colocado en principio.

3ª. Que se esparzan los «santos» del montón por el impacto de uno de

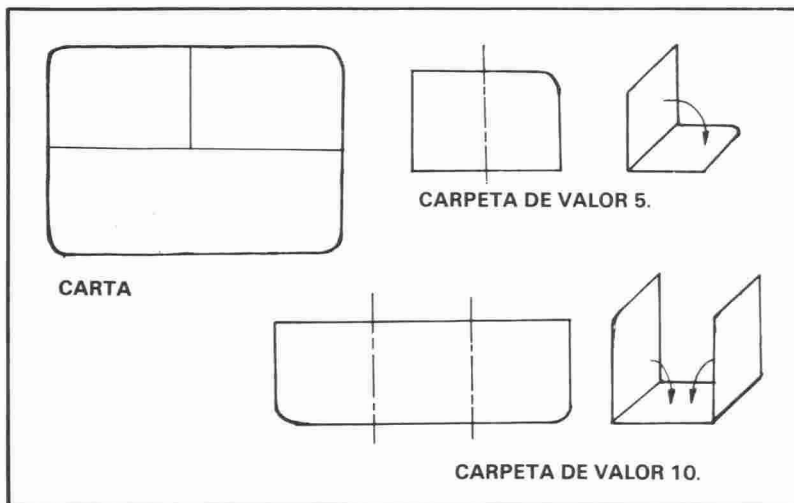


Figura 1.

los tejos lanzados, con lo cual cada jugador ganará el o los «santos» más próximos a su tejo.

La distancia de los tejos a los «santos» se mide con ayuda de palos, dedos, pies o palmos. Al utilizar esta última forma, si por ejemplo un jugador tiene su tejo a dos palmos de los «santos» y otro a un poco menos de tres palmos, éste, al medir su tercer palmo, tiene que decir «paso santos» con lo que los ganará el primero.

En este juego se pueden echar tantas manos como deseen los jugadores «posando», es decir colocando, en cada ocasión el número de «santos» acordado entre todos.

José S. Serna (3) recoge el juego de «las cajas» del que dice «juego infantil en que, dentro de un rectángulo señalado en el suelo, colócanse tapas de cajas de cerillas; ganando las que se saquen al tirar con un tejo o doblón, y la totalidad al acertar el golpe al doblón contrario».

Chacón Berruga (4) se refiere al juego de «los santos» en el apartado que denomina «los juegos intermedios», es decir aquellos que no son muy antiguos pero que tampoco son demasiado modernos. Describe el juego de forma semejante a la facilitada por nuestros informantes pero habla de un cuadrado o «ronde» en el que se colocan los «santos» y del que hay que sacarlos mediante el lanzamiento de un tejo.

## LOS CANTAROS

Juego de exterior practicado por las niñas, entre los cinco y los doce años y en el que pueden participar todas las jugadoras que lo deseen. Para su desarrollo una de ellas hace de comprador, otra de vendedora y todas las demás de cántaros. Los distintos papeles a realizar en el juego pueden determinarse por el llamado por Pérez de Castro (5) «sistema autoelectivo», es decir, una de las niñas dice simplemente «me pido vendedora» otra «me pido comprador» y las demás serán los cántaros. Estas últimas se colocan alineadas en cuclillas y pasando las manos por detrás de las corvas, despegando los brazos del cuerpo de modo que estos semejen las asas del cántaro. La vendedora es la encargada de dar un color a cada uno de los cántaros ya que el juego comienza acercándose el comprador a casa de la vendedora, para adquirir un cántaro de un color determinado, y ésta es la encargada de saber a que niña le corresponde el color solicitado. El comprador, para saber si el cántaro en cuestión es de buena calidad, se sienta sobre las rodillas de la niña elegida; si ésta se cae es señal de que el cántaro es malo y por eso se rompe y si no se cae el cántaro es bueno. Mientras, la

niña que soporta sobre sus rodillas al comprador le propina pellizcos en los glúteos para que se levante enfadado y no lo adquiera. Una vez superadas todas estas pruebas el cántaro es transportado a casa del comprador ayudado éste por la vendedora cogiendo el cántaro por las asas y llevándolo en volandas. Puede ocurrir que al cántaro se le rompa un asa por no aguantar la niña la postura de los brazos. En ese caso el comprador en vez de llevarse a su casa, dice: «a la espetera con él» y se lo lleva a otro sitio donde se almacenarán los cántaros rotos.

El comprador tendrá que volver a casa de la vendedora tantas veces como cántaros haya y una vez finalizado el juego, pueden recomenzar las veces que lo deseen, pero en cada ocasión los papeles a realizar irán rotando.

Hernández de Soto (6) recoge en Zafrá un juego llamado «las tinajas de miel» muy parecido al que acabamos de describir, sobre todo en su primera parte, salvo que las tinajas no van asociadas a un color (el comprador elige una al azar) y que a la hora de comprobar la calidad de la tinaja él no se sienta sobre las rodillas de la niña sino que ayudado por la vendedora la levanta para ver si se le rompe un asa, llevándose a la acera de enfrente la tinaja que le parece buena. En ella de antemano comprador y vendedor han señalado cuatro sitios que corresponden al Cielo, Limbo, Purgatorio e Infierno. Además escribe Hernández de Soto «en otro sitio han echado sobre una piedra cuatro salivas de distinto tamaño y han convenido en que cada una de ellas corresponda a uno de los cuatro. Si elige el cielo recibe una ovación y si elige el infierno lleva una grito. Después se la lleva al sitio elegido y vuelve a comprar otra tinaja hasta que se venden todas.

## CINCINICERRA

Chacón Berruga (7) con el nombre de «cinciribera» y Vera Camacho (8) con el de «ronrión» recogen este juego como propio de niños y es lógico que hace unos años se tratase dadas sus características de un juego exclusivamente masculino, pero en la actualidad muchos de los juegos de carácter viril son practicados también por las niñas. Esto ocurre con este juego y es por eso por lo que se incluye en el apartado de juegos mixtos.

La edad de los jugadores, que pueden participar en número ilimitado, oscila entre los siete/ocho y los doce/trece años y se realiza el juego en un espacio abierto. Para determinar quien va a hacer de madre es necesario «echar un plón» (9). Una vez establecido esto la madre se sienta con una correa en la mano y los demás

jugadores se colocan frente a ella de pie y en fila, guardando el orden establecido mediante el «plón». A continuación la madre dice:

- Cincinicerra
- Panza de perra
- Yo tengo un árbol (o una fruta)
- De esta manera
- Y echa la fruta así (señala el tamaño aproximado)
- Y empieza por... (por ejemplo «ci» en caso de que sea el ciruelo o ciruela).

Entonces el primero de la fila tiene que adivinar de qué árbol o fruta se trata. Si no lo acierta pasa a ocupar el último puesto y el jugador que se queda el primero tiene que adivinarlo. Así sucesivamente hasta que uno lo acierta. En el momento en que esto ocurre la madre entregándole la correa dice:

¡A ciruelazos con ellos!

El jugador en cuestión persigue a los demás que han salido corriendo tratando de darles con la correa (Foto 1) hasta que la madre pronuncia la palabra: «¡Canuto!».

En este momento el niño que pegaba y perseguía pasa a ser pegado (con la mano) por los demás hasta que consiga llegar donde está la madre. Por último pasa al final de la fila y con el que se queda el primero comienza de nuevo todo el proceso.

## NOTAS

(1) Según nuestros informantes con el nombre de «guachos» y de «guachas» se denominan en Albacete a los niños y niñas hasta la edad aproximada de doce años.

QUILIS MORALES, Antonio en «El habla de Albacete», R.D.T.P. T.XVI. Madrid 1960, recoge la palabra guacho: niño pequeño.

(2) ZAMORA VICENTE, Alonso, en «El habla de Mérida y sus cercanías». Madrid 1943. Dice: «juego de niños, con los cartones de las cajas de cerillas».

(3) SERNA, José. «Como habla la Mancha». (Diccionario manchego. Albacete y sus tierras) Albacete 1974.

(4) CHACÓN BERRUGA. «El Habla de La Roda de la Mancha» (Contribución al estudio del habla manchega) Instituto Estudios Albacetenses C.S.I.C. Albacete 1981.

(5) PEREZ DE CASTRO, J.L. Los precedentes del juego en el folklore infantil figuerense. R.D.T.P. T.XII Madrid 1956.

(6) HERNANDEZ DE SOTO, Sergio. «Juegos infantiles de Extremadura». Biblioteca de las Tradiciones Populares, volúmenes 2 y 3. Madrid 1884.

(7) Op. cit.

(8) VERA CAMACHO, J.P. El habla y los juegos típicos de la Siberia Extremeña. Diputación Provincial de Badajoz. Badajoz 1971.

(9) Consiste en que uno de los jugadores canta una canción de la cual cada sílaba corresponde a uno de los participantes. El niño al que corresponda la última, hará de madre o se salvará dependiendo del tipo de juego que se trate.