

TIRO DE BARRA

ARAGONESA

Es un juego autóctono de Aragón que puede tener sus orígenes en dos instrumentos gimnásticos del mundo romano.

Por influencia de las vascones y los gascones, ya en el siglo XIII se practicaba el lanzamiento de dardo en todo el pirineo.

Este juego se practicó mucho hasta 1920, su regresión esta motivada por un cambio lógico de la fisonomía rural.

Reglas:

1º El lanzador no podía pasar tras el lanzamiento, de una señal realizada por el mainate, director del concurso a quien había que pedir permiso para entrar en el juego.

2º Se consideraba tiro válido cuando la barra caía de punta, jugada que ratificaba el director del juego, quien cantaba tiro y vale la tirada (tiro güeno en el Alto Aragón). Para los fallos, según la expresión, se matizaba cualquier detalle.

3º En cuanto al número de lanzamientos, podía establecerse de antemano, por tirada libre, tandas o el que ganara a tres tiros.

4º Todos los concursantes debían tirar con la misma barra.

5º El orden de lanzamiento se establecía por sorteo o se hacía una tirada primera para conseguir puesto.

6º El empate se decidía tirando una vez más.

LA GAYOLA

Se formaban dos equipos, con al menos tres jugadores cada uno.

Uno de los equipos posaba y el otro jugaba.

De los que posaban todos los jugadores menos uno formaban un círculo abrazados y dejando hueco entre cada dos.

El otro jugador que posaba tenía que ir a coger a alguno de los que no posaban, que corrían libremente.

Los jugadores que no posaban tenían que llegar corriendo y montar a caballo en alguno de los que estaban en el corro, y se terminaba esa partida cuando ya estaban todos montados y el último pasaba por debajo de la gayola (el grupo de los que estaban abrazados). Como este último era la última oportunidad de coger a alguien, el que posaba solía quedarse cerca de la gayola, por lo que en general se quedaba para el final el jugador que más corría.

Había dos formas de jugar, de forma que si cogían a un jugador podía pasar a posar sólo él y se libraba el que lo había cogido, o bien posaba todo el equipo y se libraba también, por tanto, todo el equipo que posaba antes.

Si después de montar a caballo se ponía el pie en el suelo también podían pillarte, por lo que muchas veces, si no se había subido bien, el que posaba estiraba de la pierna al que había montado para que tocara el suelo, y para evitarlo se hacía una llave pasando el brazo derecho por delante del cuello del burro y cogiendo el izquierdo por debajo de la pierna izquierda propia.

Si al estar montados se caía el burro se decía que la gayola se había truído, y volvían a posar los mismos. Por eso se procuraba montar en los jugadores más flojos y con la mayor fuerza posible.

Un juego parecido era la osa, en que la única diferencia era que se marcaba un círculo en el suelo, y la gayola se montaba dentro de ese círculo, no pudiendo salir el jugador que tenía que pillar de esa línea, por lo que también era más difícil montar o pasar por debajo.

EL CERO

Era un juego de saltar.

Posaba uno y los demás saltaban por encima del que posaba.

Se marcaba una línea en el suelo y tenía que saltarse desde ahí.

Había un jugador que iba el primero y marcaba la forma en que había que saltar. Todos los demás tenían que saltar detrás de él hasta completar la ronda.

El que posaba, cada vez que terminaba la ronda se alejaba de la línea la medida del largo del pie y del ancho también del pie.

El que saltaba el primero decía cómo se hacía, empezando por cero, que era saltar desde detrás de la línea. Cuando ya no se llegaba se pasaba a media, que era pisando una vez al saltar desde la línea antes de pasar por encima del que posaba. Luego era una, con dos pasos. Luego, una y media, ya sí sucesivamente.

Cuando se había pasado a un escalón superior no se podía retroceder. Es decir, si se saltaba con media no se podía volver a cero, salvo para quitarle el sitio al primero.

Si cuando el primero había pasado, por ejemplo, a media, alguien avisaba que iba a hacerlo en cero y lo conseguía, pasaba a ser él el primero.

Cuando alguien no conseguía saltar como había indicado el primero, pasaba a posar, y el que posaba antes quedaba como último de la ronda.

Esto hacía que si el primero no era amigo del que posaba indicaba saltos muy poco arriesgados, con lo que los pasaban todos y seguía posando. Entonces podía pedir algún amigo suyo el pasar a ser el primero (saltando con menos pasos intermedios) y así ayudaba a su amigo.

Aparte de decir los pasos a dar en el salto, se podía añadir la variedad seguidí, que quería decir que tenían que saltar todos muy rápido. Entonces el que posaba, entre salto y salto, empezaba a contar en voz alta, normalmente hasta diez y lo más deprisa posible, de forma que si el siguiente no había terminado su salto, el burro se levantaba y pasaba a posar el que no había conseguido hacer su salto.

CHURRO

Se formaban dos equipos de igual número de jugadores, y había otro que hacía de madre.

Un equipo posaba y otro jugaba.

La madre se apoyaba en la pared y uno del equipo que posaba se agachaba y apoyaba la cabeza en la tripa de la madre. Los otros que posaban se agachaban y se ponían en línea con el primero, metiendo cada uno la cabeza entre las piernas del de delante.

Entonces saltaban los que jugaban de uno en uno, y cuando estaban todos se escogía una posición, bien de la mano derecha sobre el brazo izquierdo, bien de un dedo sobre el índice de la mano izquierda.

Ese capitán decía entonces churro, mediamanga, mangotero, di lo que es, con lo que el que posaba con la cabeza en la tripa de la madre tenía que adivinar la posición.

Churro era cuando se marcaba la mano, mediamanga para el antebrazo y mangotero para el brazo, y si era en el dedo, para la falangeta, falangina o falange, respectivamente.

Si lo adivinaban se cambiaba todo el equipo, pasando a posar el que antes jugaba y al revés.

Aquí cabía una trampa si la madre era amigo del que tenía que decirlo, pues al estar viendo lo que se marcaba le podía hacer alguna seña.

Si mientras estaban los que jugaban encima de los que posaban alguno de estos no podía resistir, se decía que se había truído, y volvían a posar los mismos. Por eso se procuraba saltar todos encima del más flojo, y a ser posible cayendo de golpe.

Quedaban pues así a veces casi en forma de torre encima del mismo, en ocasiones hasta tres uno sobre el otro. Entonces podía ser que los de esa torre se escurrieran al suelo, y entonces pasaban a posar ellos y se libraban los que posaban antes.

A LA UNA ANDABA

LA MULA

Era un juego de saltar.

Posaba uno y de los otros había uno que iba el primero y que se iba turnando.

Se hacía una ronda para saltar, y todos tenían que ir diciendo, en cada vuelta, una cosa, y cada vez se le hacía una gracia al burro.

Se iba por orden, y así, en la primera vuelta era a la una andaba la mula, y no se hacía nada.

En la segunda era a las dos tiraba la coza, y había que darle una patada al burro mientras se saltaba.

En la tercera era a las tres la culada San Andrés, y había que caerle encima al burro.

Seguía con a las cuatro uñas de gato, y se arañaba o pellizcaba en la espalda, y así sucesivamente.

En uno de los puntos elegía el burro una prueba que tenían que hacer todos para librarse, y así, por ejemplo, estaba la horca, que entre dos se cogían de las manos y abrían los brazos, y los demás tenían que pasar la cabeza entre ellos, que cerraban los brazos. Si le cogían el cuello, posaba, y si pasaba toda la cabeza y lo que le aprisionaban era el tronco, se libraba.

Otra prueba eran las banderas de Italia, en que se ponían dos (el que posaba y el primero) enfrentados, con la mano derecha cogida y en alto, y tocándose las puntas del zapato derecho. Los siguientes tenían que ir pasando por debajo sin tocar a ninguno, y si lo habían conseguido se ponían también con la mano derecha en alto cogida a los otros y tocando con la punta del zapato, y se seguía así hasta que, por haber poco espacio, alguno tocaba y posaba.

FRONTÓN

Hace unos cuarenta años, y entre los niños, era frecuente jugar al frontón, a pelota mano.

Normalmente se jugaba con pelotas de goma, pues las de cuero eran caras. Era muy corriente jugar con unas pelotas que regalaban con una marca de zapatos muy normal en la época Gorila, que eran unas pelotas de color verde.

Era muy frecuente ir a jugar a la plaza del Seminario, dentro de las rejas, o bien en la plaza de la Catedral.

En la plaza de la Catedral se tenía el problema de que, muchas veces, no dejaban, dependiendo del municipal que estaba de guardia en el Ayuntamiento (unos dejaban y otros no). También en la propia Catedral había sus dificultades, pues a veces salía el sacristán y si te descuidabas te quitaba la pelota (además, había una ventana por la que, si se metía la pelota, caía a una capilla, y había que entrar a buscarla mirando antes si estaba o no Mosen Ángel).

Había varias formas de jugar, según los niños que hubiera.

Si no eran muchos, podía organizarse un partido entre individuales dos o entre equipos de, como mucho, tres jugadores cada uno. Los partidos solían ser a diez o a veinte, más una que se le decía, la torera.

Si había muchos niños se jugaba al tonto la calle, donde estaban jugando tres o cuatro, y el que hacía mala se salía y entraba el primero de la cola que esperaba. Este que entraba sacaba, y de nuevo, el que hacía mala, se tenía que retirar.

JUEGO DE BOLOS

Como en otras partes, el juego consiste en poner sobre el suelo nueve bolos derechos y en derribar cada jugador los que pueda tirando desde una raya marcada en el suelo.

En el Pirineo la bola de lanzar es de agarradera, mientras que en otras partes es lisa y en general más pequeña.

Los elementos del juego reciben diferentes nombres.

En Huesca y Zaragoza, billas son los palos con cabezas torneadas. En otros lugares se llaman birlos, y en Monreal del Campo, bolos y bolinches.

Se juega en todo Aragón, desde el Pirineo hasta Rubielos de Mora.

Puede jugarse de forma individual o por equipos.

En algunos lugares, como Campo (Huesca) es exclusivamente un juego de mujeres.

TIRO DE BOLA

Es un juego prácticamente exclusivo de la provincia de Zaragoza (campo de Cariñena, de Borja, la Almunia, o

la propia capital).

Consiste en tirar una bola de 1'67 kg de peso y 75 mm de diámetro.

Se juega de forma individual o por parejas.

Se sigue un camino, normalmente de tierra y se establece un recorrido, en el que se marcan una línea de salida, otra de llegada y otra a mitad del recorrido de vuelta. La distancia total suele ser de 4 a 6 km, y debe cubrirse con el menor número posible de lanzamientos.

Antes de cada lanzamiento el tirador toma impulso con una carrerilla de 15 ó 20 m.

El marcador es una persona que estudia las dificultades del camino para avisarles a los tiradores.

TIRO

DE AZADA

El tiro de azada o jada se desarrolla en el campo, donde también se desarrollaban los trabajos agrícolas.

Para su ejecución el jugador se colocaba en la línea de tiro con las piernas abiertas, sujetando con una mano la azada a sus espaldas por la mitad de su mango, para lanzarla de atrás hacia adelante.

Para conseguir un buen tiro es necesario un destacado golpe de riñones según la expresión usada por los propios jugadores.

Así, la azada debe pasar entre las piernas sin que estas se muevan.

TIRO DE SOGA

Para su desarrollo se forman dos equipos.

Dada uno se sitúa en un extremo de la cuerda agarrado a ella, a partir de una señal marcada en el suelo, junto a la que se colocan los primeros de cada bando.

Los integrantes de cada equipo tiran con toda su fuerza hacia su campo.

Si un jugador traspasa la marca del suelo pasa al equipo contrario o queda preso de los oponentes sin intervenir en el juego.

Consigue ganar el equipo que logra hacerse con todos los jugadores del contrario.

En otra variedad del juego se marcan dos líneas con una separación en torno a un metro, atándose un lazo en la sog a mitad de ambas líneas. Los equipos empiezan a tirar cada uno por un lado y gana el que se lleva la señal hasta su campo.

LAS CARTAS

De los juegos de cartas en Aragón, probablemente el más conocido es el guiñote.

Con muy ligeras variaciones se juega también en otros lugares de España, conocido como tute, donde se canta con el rey y el caballo.

Se reparten seis cartas, siendo triunfo las del palo que pinta.

Si se juntan la sota y el rey del mismo palo se cantan veinte, y si son del palo que pinta, son cuarenta.

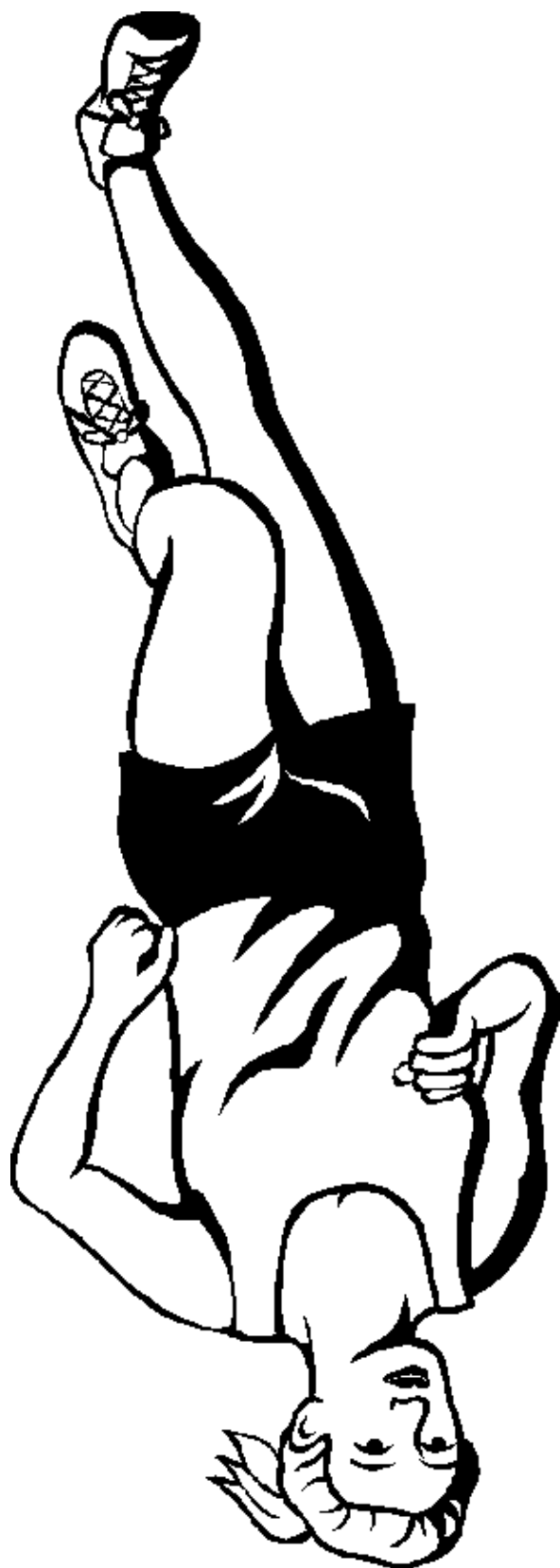
Gana el que llega a ciento un puntos (cincuenta malas y el resto buenas).

Se puede jugar entre dos o entre cuatro jugadores, en este caso por parejas.

Si se juega de forma individual se usan cuarenta cartas (ni el ocho ni el nueve). Si se juega por parejas, en la zona de Teruel se emplean los ochos y los nueves. En otros lugares, como Zaragoza o Alcañiz, tampoco se usan esas cartas al jugarse por parejas.

BIBLIOGRAFÍA

- Acín Fanlo, José Luis. Los juegos tradicionales en Aragón. Colección CAI 100, número 68.
- Gran Enciclopedia Aragonesa. Tomos II y IV.
- Enciclopedia Temática de Aragón. Tomo 1. Folklore y Música.
- Información oral familiar.



4º E.S.O. – C

E.Física

La Salle San José