

JUEGOS POPULARES CANARIOS

En lo referente a los Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, la actividad de esta Corporación está inspirada con vistas a la recuperación, mantenimiento y desarrollo de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales, como parte integrante de nuestra cultura; promoviendo la actividad deportiva en nuestro ámbito territorial, fomentando especialmente actividades de iniciación y de carácter formativo y recreativos entre los colectivos.

Los juegos y deportes autóctonos y tradicionales de Canarias son: la lucha canaria, vela latina (de botes y barquillos), bola canaria, juego del palo, lucha del garrote, arrastre, pelota–mano, salto del pastor, levantamiento y pulseo de la piedra, levantamiento del arado, calabazo y aquellos otros que en el futuro sean reconocidos oficialmente por el Gobierno de Canarias.

A parte de estos juegos autóctonos y tradicionales también existen una serie de juegos populares/tradicionales infantiles y de adultos como: el trompo, el tångano, los boliches, envite, damas, la piola, los hermanitos, el aro, el teje, ¡alerta!, el brilé...

A continuación se ofrece la siguiente información:

Descripción de los juegos tradicionales: juego del palo, salto del pastor y lucha del garrote.

Breve descripción de juegos populares como: el trompo, el tångano, los boliches, la piola, los hermanitos, el aro, el teje, ¡alerta! y el brilé.

Entidades que colaboran con la conservación y el desarrollo de estos deportes y juegos populares.

Juego del Palo

Desde un punto de vista técnico y deportivo se trata de una esgrima de bastón, similar a las que se conservan y practican en varias partes del mundo, aunque la variedad isleña ha desarrollado una riqueza técnica poco común.

Consiste esencialmente en dirigir el palo a las partes descubiertas del otro jugador, que debe defenderse correctamente y buscar una oportunidad para efectuar un ataque de respuesta (contra) desde una posición segura. Existen ataques directos que buscan el impacto o el enganche con el palo para desequilibrar, derribar o desarmar. También hay ataques simulados para descubrir la defensa del contrario.

Igualmente existen otras técnicas como ataques y defensas con las extremidades.

Su origen está en los combates y juegos con palos de los aborígenes canarios y que se han transmitido hasta la actualidad en las áreas rurales, pasando de maestro a discípulos. Esta transmisión ha sido cerrada tradicionalmente entre familiares y allegados, dada su utilidad como recurso defensivo y ofensivo, y tan sólo en tiempos recientes se han conocido en las escuelas abiertas del juego del palo.

Salto del pastor

El salto del pastor ha sido y es una herramienta (la lanza) de trabajo para los pastores de Canarias. La

característica principal del salto del pastor y lo que hace diferente esta práctica de otro tipo de actividades relacionadas es el uso de una herramienta con unas hechuras y una técnica de uso particulares.

El fin de la lanza es facilitar los desplazamientos, permitiendo avanzar con mucho menos esfuerzo en terrenos transitables y maniobrar con seguridad en terrenos de difícil acceso.

Lucha del garrote

La lucha del garrote es un sistema de combate autóctono y tradicional heredado de los antiguos canarios. El garrote es el instrumento del cabrero, utilizado como apoyo y ayuda en su continuo ir y venir por los barrancos de las islas detrás de su ganado de cabras y ovejas. Con este instrumento, que dependiendo de la zona recibe los nombres de lata, lanza, astiá, regatón ... los guanches desarrollaron un eficaz sistema de combate, ya que al ser la ganadería su principal fuente de recursos, el pillaje de ganado y la pugna por los mejores pastos, ocasionaba continuos enfrentamientos entre pastores que armados con sus garrotes dirimían sus diferencias.

A parte de los juegos tradicionales nombrados anteriormente existen una serie de JUEGOS POPULARES INFANTILES que forman parte de nuestra cultura, y son los siguientes:

La piola

El juego de la piola es colectivo. Un jugador afianzando los pies en el suelo flexiona su cintura hasta que su columna vertebral queda horizontal. El resto de los jugadores en el primer salto dicen piola y apoyando las palmas de sus manos en la espalda del que está agachado, abre las piernas y salta sobre él.

Los boliches

Para el juego de los boliches se utilizan unas pequeñas esferas de vidrio de diferentes colores. Existen dos modalidades bien diferenciadas: el gongo y el chis y palmo.

El trompo

El juego del trompo es fundamentalmente un juego de habilidad. Para bailar el trompo se enrolla la liña barquera y cogiéndolo convenientemente se lanza enérgicamente y se tira de la liña, dando lugar a que el trompo gire a un elevado número de vueltas. Se puede jugar a la caldera, enfrentamiento individual, o a las dos calderas, enfrentamiento por equipos.

Los hermanitos

Juego colectivo. Dos niños forman un equipo, el resto de los niños constituyen el otro equipo. Se elige una

pared o muro cualquiera. Los dos niños tratan de ir atrapando a los otros, a base de simplemente tocarlos. Cuando tocan a uno, en este caso el primero, lo arriman a la pared y a partir de ese momento uno de los niños se queda a custodiarlo, mientras el otro sigue tratando de atrapar a los restantes, y estos a la vez procuran burlarlo, intentando liberar al que está arrimado a la pared tocando sus manos.

El aro

Para el juego del aro se utilizan las llantas de bicicletas viejas, cochecitos de niños y en general cualquier objeto de parecida forma a los antes mencionados, por lo general metálico. El juego del aro tiene como finalidad controlar los movimientos del mismo mediante una verga convenientemente doblada en uno de sus extremos en forma de U.

El teje

En este juego, se hace un dibujo con una tiza en la acera, calle, cancha... Se utiliza un objeto para lanzar a modo de laja. Se inicia el juego lanzando la laja al número 1, saltando y apoyando simultáneamente los pies en los números 2 y 3, luego en un solo pie el número 4 y así hasta el número 10, en donde se gira y repite el ejercicio en sentido contrario. A continuación se lanza la laja al número 2 y se sortea el resto de los números como al principio. Otra modalidad consiste en empujar la laja con la puntera del pie.

¡Alerta!

Se cogen dos equipos y a cada jugador se le asigna un número, se determina un lugar y se traza una línea divisoria; en esta línea un jugador neutral se encarga de sujetar un pañuelo disponiéndolo de forma vertical. A una distancia previamente establecida y equidistante del jugador del pañuelo dice un número con la siguiente expresión ¡Alerta el número 5!. Los jugadores que tiene asignado ese número corren con la intención de llegar y arrebatarle el pañuelo al jugador que lo sostiene, retornando al lugar de origen intentando no ser alcanzado o tocado por el contrincante.

El brilé

Se trata de un juego colectivo de pelota en el que intervienen dos equipos. Se marcan tres líneas perpendiculares al eje de la calle, cancha, etc... Los equipos se sitúan en las líneas extremas, siendo la línea central la destinada al lanzamiento de la pelota de goma. Colocados los equipos en su línea correspondiente, uno de los jugadores va hacia la línea central y estando en posesión de la pelota la lanza con fuerza contra un jugador del equipo contrario con la intención de hacer blanco en él.

El tângano

En el juego del tângano los jugadores, provistos de monedas o chapas, se reúnen y acuerdan las reglas del juego, que pueden tener ciertas variaciones. Una piedra adecuada, generalmente un trozo de mosaico, hace las veces de tângano. La misión del tângano es la de servir de soporte de las monedas o chapas, es decir, se

coloca el tângano en el suelo y sobre él las monedas o chapas en juego. Colocado el tângano, se traza una raya en el suelo, en la tierra, a una distancia previamente convenida, a continuación cada jugador se provee de una buena laja. La intención del juego es lanzar la laja y derribar el contenido del tângano.