

Juegos perdidos

Los pitones

Jesús Vicente Ruiz Omeñaca



Óleo de Antonio López (1946): «Jugando a las bolas»

...Eran las cinco. Al salir de la escuela los pasos conducían al patio. Y comenzaba el ritual. Se limpiaba el «guá» que alguien antes había creado cavando un hoyo en el suelo de tierra, con un palo. Se retiraban los cantos. E incluso se soplaba para dejar un espacio liso en el que poder recrearse sin el menor obstáculo. Comenzaba el juego de los pitones...

No se trata, en este caso, de un juego que carezca de referencias a lo largo de la historia, pues desde el antiguo Egipto hasta nuestros días, pasando por el Imperio Romano, el Medioevo en Europa, la América Precolombina, o el Renacimiento europeo, el juego de las bolas o canicas ha peregrinado de lugar a lugar y se ha mantenido en diferentes contextos, con distintas variantes y desde el uso materiales diversos que han ido desde el barro, los cantos y las nueces, hasta los metales y el vidrio.

Podemos verlo en la pintura, como ocurre dentro del cuadro «Juegos de niños» de Brueghel (1560). O de forma más próxima en el espacio y en el tiempo, en la obra de Antonio López (1946) «Jugando a las bolas». También podemos hallar referencias a él en la literatura, así sucede en los romances de Delgadina (S. XVII) en los que se cantaba:

*A los tres días de encerrada
Se asomó en otra ventana
Adonde estaba su hermano
Bolitas de oro jugaba.*

Y podemos encontrar retratos como el presentado por Don Vicente Naharro (1818) en su «Descripción de juegos de la infancia», libro en el que se refería a este,

El juego transcultural con singularidades en nuestra tierra

como el juego de las nueces: el juego de las nueces se reduce a formar un hoyo, y tirar con las nueces a meterlas en el dicho hoyo: este juego es propio de niños chiquitos, que también lo juegan con cantitos, con plomos y con cuartos. El que tira y queda dentro o más cerca del hoyo, es el primero que tira a meter los demás en el hoyo con el dedo pulgar, haga que yerra el golpe, y entonces entra otro en posesión de meter las piezas, nueces o cantos. El que mete alguno o algunos de los de sus compañeros, le gana una cosa estipulada.

Son numerosos los libros y artículos en los que se ha descrito un cantidad elevada de alternativas de práctica de esta actividad lúdica (Lagardera y Lavega, 2003; Moreno Palos, 1992).

En Ágreda se trató de un juego frecuentemente practicado, durante las temporadas de buen tiempo, especialmente por



los niños. Los pitones eran primero de barro crudo o cocido, para acabar avanzando hacia las bolas de metal, las que se obtenían del cierre de las botellas de gaseosa, o las posteriores de vidrio con las que se jugó en los años setenta del pasado siglo hasta que el juego se fue perdiendo, como otros tantos dentro de nuestra cultura lúdica tradicional.

En la variante propia de nuestro pueblo, era frecuente sortear o lanzar desde una línea para acercar el pitón al «guá». Y quién lo introducía o quien más cerca la dejaba, tenía derecho a iniciaba el juego. Entonces el jugador contrario colocaba su pitón a una distancia prudencial. Contaba dos palmos su adversario, desde el extremo del «guá» comenzando por el pulgar y girando la mano sobre el resto de los dedos juntos

para acabar de nuevo con el pulgar. Se apoyaba entonces este dedo en la muñeca de la otra mano. Era importante, entre tanto, vigilar pues había «mangoteros» que, o bien, separaban los dedos para avanzar más al contar sus dos palmos, o bien apoyaban el pulgar de esa misma mano sobre el antebrazo de la otra, en lugar de sobre la muñeca, ganando también espacio; o bien hacían ambas cosas. El pitón se colocaba sobre la segunda falange del índice, manteniendo el dedo doblado. Y la uña del pulgar tomaba también contacto con él. Para lanzar, el pitón se catapultaba deslizando hacia delante el dedo pulgar al tiempo que se extendía. Impactar con la bola del rival implicaba seguir lanzando tras unos dos nuevos palmos, si estos eran necesarios. Si se fallaba, le tocaba tirar al contrario. Tres eran las ocasiones en que había que impactar con el pitón del adversario. La primera se denominaba

«chiva», «pie» era el nombre de la segunda y, en ella, resultaba necesario golpear de forma que entre ambos pitones cupiera el pie del lanzador; y la tercera recibía el nombre de «tute». El juego requería de su técnica. Así, se solía golpear por un lado o por la parte superior el pitón del contrario cuando se trataba de hacer «pie» o cuando se pretendía hacer «tute» y al tiempo acercar el pitón propio al gua. No obstante, a

veces también se golpeaba con fuerza en el centro del pitón contrario. De este modo, el propio quedaba en el lugar y el otro se alejaba. Conseguir que el pitón acabara en el gua tras los tres golpes citados, ponía fin al juego. No obstante, se podía correr el riesgo de golpear una cuarta vez, lo que implicaba hacer «retute», perder el turno y tener que comenzar de nuevo. También en el retorno al «guá» había quienes tenían sus trucos, que a veces se convertían en trampas. De este modo incorporaban una nueva regla: «vale limpiar»; o lo que era peor: «vale regachera». En el primer caso, si el pitón quedaba en la pendiente hacia el «guá», se levantaba, se limpiaba la tierra que quedaba debajo y se colocaba el pitón de nuevo. De este modo, podía ya rodar hacia su destino. En la segunda opción, con el mismo pitón se

trazaba un canal en el suelo, que conducía hasta el gua. Obviamente, quienes hacían esto no solían contar con la aquiescencia del rival y acababan por ser denostados como compañeros de juego. Acogiéndose al pacto compartido que suponían las reglas del juego, era posible usar el «guá» en medio de la contienda. «Guá nada» era el nombre que recibía esta acción. Y obligaba a iniciar de nuevo el golpe de «chiva» aún cuando se hubiera hecho éste antes. Finalmente, cuando ambos pitones acababan en el «guá», en medio de la actividad, se disponía de tres intentos para sacar el del adversario golpeándolo con el propio. Y cabía la posibilidad de jugar tres personas. Se rotaba, entonces en los turnos y era preciso realizar las acciones de «chiva», «pie» y «tute» con los pitones de ambos rivales. Y al final tocaba cumplir con lo pactado, entregando o recibiendo el pitón perdido o ganado.

...Había que volver a casa. Cada cual se sacudía los pantalones. Y contemplando el nuevo pitón obtenido como trofeo, o contando y recontando los cinco que aún quedaban, tras la ruina que suponía haber perdido uno, comenzaba el camino de re-



torno. En casa te esperaba tu madre. Te regalaba un beso. Te recordaba por un instante, que te habías puesto perdidos de tierra, los pantalones. Te preparaba la merienda. Y mientras comías el pan y guardabas para el final el chocolate, soñabas con conquistar un nuevo pitón o con recuperar el que esa noche dormiría en casa ajena.

Referencias:

- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). Introducción a la praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo.*
- Moreno Palos, C. (1992). Juegos y deportes tradicionales en España. Madrid: Popular.*
- Naharro, V. (1818). Descripción de los juegos de la infancia. Madrid: Imprenta de Fuentenebro.*