

EL “QUEMAO”: UN JUEGO TRADICIONAL POR POTENCIAR

Borja Martin Ruiz

Licenciado en Educación Física

Saira Gámez Medina

Maestra en Educación Física

Víctor Manuel Fuentes Dorta

Licenciado en Educación Física

El artículo que se presenta a continuación surge tras la aplicación práctica de un contenido como el “quemao o bate” en el IES Nicolás Estévez Borges, de Icod de los Vinos. Al publicarlo nos planteamos principalmente:

Mostrar a la comunidad educativa de forma sencilla las características principales de un juego tradicional adaptado al contexto educativo como es el “quemao o bate”. Juego que resulta para nuestros alumnos/as de gran atractivo por su elevado tiempo de compromiso motor, dinamismo, interacción motriz... y entendemos que puede ser de gran utilidad para aquellos docentes que aún no lo conozcan.

Hay que destacar que tras consultar diferente bibliografía referente a juegos y deportes populares y tradicionales de Canarias, lo publicado respecto a este juego no es muy significativo. Destacan las indagaciones de D. Maximino Álvarez Pérez, profesor de Geografía e Historia que ha tenido especial interés en descubrir y difundir por los diferentes centros en los que ha estado (Zonzamas, Las Salinas, Mayorazgo, Buenavista, Tegueste, Adeje II, Granadilla,...) este juego al que jugaba de niño en su Lanzarote natal. Como consecuencia de ello, el desarrollo que vamos a presentar está apoyado fundamentalmente por el boca a boca, tras el diálogo con diferentes profesores que lo han puesto en práctica durante años. Queremos reseñar que por las características de esta forma de transmisión es posible que algunos aspectos del juego puedan haber sido modificados respecto al original.

Es necesario matizar igualmente que hay que diferenciar las características de este juego con las de otros que puedan tener la misma o parecida denominación, como es el caso del *brillé* que en ocasiones puede llevar a confusión.

UN POCO DE HISTORIA

El “quemao” es un juego tradicional canario que se ha practicado fundamentalmente en Lanzarote. Se viene jugando desde hace décadas en los diferentes caminos, plazas, campos de fútbol, calles... “por las tardes, siempre se nos hacía de noche...”. Hay testimonios orales, como el de Maximina Pérez Delgado, donde se reconoce su práctica desde antes de 1930. Existen dudas sobre su origen, encontrando entre las diversas hipótesis que lo trajeran los colonizadores o los emigrantes conejeros de regreso de Cuba, y que se



haya mantenido en Lanzarote y en el resto de islas haya desaparecido; o que pueda haber sido influencia o mezcla de algún juego aborigen de los majos y colonizadores.

Siguiendo las informaciones de Maximino Álvarez Pérez, en su búsqueda por recabar datos acerca de los posibles orígenes del “quemao”, destaca que según Edwin Kako Vázquez, historiador deportivo: “Los aborígenes jugaban al Béisbol en Cuba. Acerca del inicio del béisbol en el Nuevo Continente, se puede mencionar un hecho trascendental y es que cuando los españoles descubrieron a la Fernandina (Cuba), se encontraron a los indios taínos ejerciendo un juego rudimentario parecido al béisbol, al que ellos llamaban “Batos”. Curiosamente, en Colombia, Ecuador, Santo Domingo y Guinea Ecuatorial juegan a un juego parecido al “quemao” pero con ciertas diferencias al nuestro.

APROXIMACIÓN AL JUEGO

A grandes rasgos y siguiendo la terminología de Hernández Moreno (1994), el “quemao” es un juego de cooperación-oposición que reúne aspectos que puedan recordar a una combinación entre el *brillé* y el béisbol.

El material que se precisa es *una pelota* (gomaespuma, plástica...). Su tamaño puede ser variable no existiendo algo estandarizado, por lo que cuanto más destreza tengan los jugadores podrá ser sustituida por otras que supongan una mayor complejidad a la hora de controlarla, golpearla, recepcionarla...

En cuanto al área de juego, se puede realizar en media cancha destacando los siguientes espacios:

- **Corona.** Sería como la casita o zona de resguardo (cuanto más pequeña más nivel tendrán los jugadores). Se sitúa en un fondo. Puede ser

marcada con tiza en el suelo, cuerdas... con forma de círculo.

- 5 mojones como propuesta, aunque pueden ser menos o más (bases) y pueden estar situados 4 lateralmente y otro más centrado.
- Un lugar para lanzar, donde se sitúa el "tirador" y otro para realizar el golpeo con la mano de la pelota estando situado fuera de la corona. (Ver gráfico).

El objetivo principal del juego es conseguir vueltas, siendo necesario para ello recorrer los 5 mojones y volver al lugar de partida (corona) sin que el equipo contrario pueda quemarlo (tocarlo) con la pelota fuera de la corona y refugios o mojones.

REGLAMENTACIÓN BÁSICA

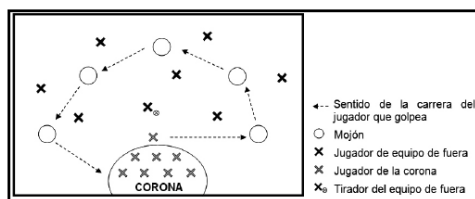
Hay que partir de la premisa que no existe un árbitro por lo que los alumnos deben cumplir las normas que se presentan a continuación, respetándolas y consensuando las posibles diferencias que existiesen entre ellos.

Componentes, número de jugadores.

Pueden jugar un número indeterminado de jugadores (8-10 es un buen número).

La disposición de los equipos.

- Un equipo se encontrará en la corona (casita).
- Un jugador de este equipo se colocará en la zona de "golpeo con la mano".
- El equipo de fuera se colocará por zonas determinadas por acuerdo entre ellos.
- Un jugador del equipo de fuera (tirador), se situará en la zona de "pase-lanzamiento" para que se inicie la acción del juego.



Comienzo y desarrollo del juego

Los capitanes se echan a suerte para establecer qué equipo comienza en la corona. Tras esto, en el propio seno del equipo, se acordará el orden de los jugadores que golpeen en razón de estrategias previas.

El juego se pone en marcha cuando el tirador del "equipo de fuera" se dispone a lanzar la pelota a la mano del jugador destinado para golpear la pelota del

"equipo de la corona" que debe golpearla con la mano fuera del alcance de sus adversarios, mientras corre por los mojones, recorriéndolos sin saltarse ninguno con el objetivo de volver de nuevo a la corona para conseguir puntuar (ver dirección de carrera en el gráfico).

En caso que no pueda llegar a la corona directamente se puede quedar en alguno de los mojones, que serán junto con la corona los únicos sitios donde se encuentra protegido de poder ser "quemado" por los adversarios.

Si la pelota es recepcionada por un jugador del "equipo de fuera" en el aire, implica directamente un cambio de roles, debiendo colocar la pelota en el suelo (sin rodar) para ir rápidamente a la corona a resguardarse. De ahí saldrán el resto del equipo que hasta ese momento era atacante para intentar "quemar" a alguno de los de fuera antes de que se salven en la corona.

En el supuesto que no logren coger la pelota "al vuelo" y bote, el objetivo será "quemar" a alguno de los que están corriendo entre los mojones (bases) de modo que si logran tocar con la pelota a uno, todo el equipo tratará de refugiarse en la corona.

El que ha sido quemado en ese momento puede coger de nuevo la pelota y tratar de quemar a alguno del equipo defensor y se vuelven a intercambiar los roles tantas veces como veces se "quemen".

Por tanto, como resumen:

- **Funciones de los jugadores del equipo que está en la corona.** Hay que recordar que es con este rol cuando se puede puntuar. El jugador que golpea deberá correr los mojones tratando de llegar a la corona. Si no lo consigue de una sola carrera se puede quedar en un mojón. En ese caso, se volverá a comenzar con el lanzamiento y golpeo de la pelota por parte de otro compañero. A partir de ese momento los compañeros del equipo de la corona que estuvieran en los mojones correrán para tratar de llegar hasta la casita, pudiendo quedarse de nuevo en otro mojón en caso de verse amenazados. El resto del equipo permanecerá en la corona atentos por si alguno de sus compañeros es "quemado" para rápidamente ir a buscar la pelota y tratar de quemar de nuevo a sus adversarios y poder regresar al rol anterior.
- **Funciones de los jugadores del "equipo que dé fuera".** Los jugadores que están por fuera defendiendo el campo tratarán de estar en la corona lo antes posible. Para ello recordamos que existen dos posibilidades: 1) Coger la pelota "al vuelo", dejándola en el suelo y correr hacia la corona. 2) Que la pelota bote y tratar de quemar a alguien que corra entre los mojones.

Puntuación y duración del juego

Antiguamente no se daba importancia excesiva al resultado y la duración era indeterminada. Aún así existe una puntuación. Si se completa el recorrido se cuantifica como "1 vuelta". Si todos los componentes de un equipo completan su recorrido de forma seguida (sin cambio de rol) implicaría "un punto", superior a cualquier número de vueltas que hubiera realizado el equipo contrario, debido a la gran dificultad que entraña conseguirlo.

Técnica de golpeo

Con respecto a cómo se lanza la pelota, es necesario que se haga correctamente (suavemente y bien dirigida hacia la mano del jugador de la corona). En caso que el lanzamiento sea malo, el jugador que se dispone a golpear puede decir "no la quiero" y se repite. A la tercera vez que diga "no la quiero" de forma injustificada su equipo quedaría "quemado" y se cambiarían los roles. Recordar que no es como el béisbol donde se persigue eliminar, aquí se trata de jugar ante todo.

Respecto al jugador de la corona que golpea la pelota lo hará con la mano cerrada o abierta. La trayectoria deberá ser horizontal o ascendente, no pudiendo golpearse hacia el suelo directamente.

Algunos aspectos estratégicos a tener en cuenta

El quemao es un juego estratégico y tácticamente muy rico. Algunos ejemplos pueden ser los siguientes: En el "equipo de la corona" deben tener en cuenta aspectos como el orden de golpeo, así la persona que lance más fuerte podría hacerlo en el momento que hubieran más compañeros en los mojones, para así poder facilitar la puntuación al conseguir sus compañeros más vueltas.

También es muy importante la organización defensiva del "equipo de fuera", tratando de situarse lo mejor posible en las diferentes zonas, en función del que golpee..., colocarse óptimamente, conseguir dar pases rápidos, y poder quemar, etc.

Como docentes nuestro objetivo, como se propugna desde el currículo de Educación Física LOE, es el desarrollo integral del alumnado a partir de la competencia motriz. Una herramienta ideal para ello es acudir a juegos tradicionales que en muchas ocasiones, no son conocidos por la mayoría de nuestro alumnado, pero que tras ponerlos en práctica resultan muy motivantes para ellos.

Nos encontramos en una sociedad con grandes índices de sedentarismo, con elevados niveles de obesidad donde en muchas ocasiones los deportes convencionales crean en el alumnado cierto hastío. Al dar a conocer el "quemao" y ver lo bien que funciona en nuestras clases, entendemos que contamos con un medio ideal para conseguir una gran mayoría de los objetivos que nos proponemos, además de ser un juego que pertenece a nuestro patrimonio cultural y artístico, y que entendemos que no podemos permitir dejarlo caer en el olvido. Por ello, queremos agradecer la gran labor de difusión de profesores como D. Maximino Pérez Delgado y ver como cada vez más este precioso juego, que tantos valores positivos comprende, es más conocido tanto por los alumnos como por los profesores de los diferentes centros educativos de Canarias. Queremos agradecer también la valiosa y desinteresada ayuda de nuestro profesor y amigo Germán Sosa Álvarez.

Bibliografía

- Decreto 127/2007 de 24 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Canarias.
- ÁLVAREZ PÉREZ, M. (2004). "Juego popular del "quemao". Revista "Jameo", nº 10. CEP de Lanzarote.
- HERNÁNDEZ MORENO, J. (1994). Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo. Inde. Barcelona.
- "Juegos populares de los chinijos". Trabajo inédito de Julián Rodríguez Rodríguez y Maximino Álvarez Pérez. Tías. 1989.
- Web EDWIN KAKO VÁZQUEZ. Carolina, Puerto Rico.

