

El perro-gato, recuperando juegos tradicionales



INDALECIO ALONSO RAMOS

RESUMEN

La Educación no puede estar al margen de su contexto y es necesario conocerlo a través de sus tradiciones. El patrimonio no tangible tiende a perderse y la escuela tiene una responsabilidad en su conservación a través de actividades que transmitan la curiosidad y el aprecio a las raíces. Además el patrimonio siempre es un puente entre generaciones y una ventana al contacto con las familias. Este artículo versa sobre la recuperación de un juego tradicional canario que se desarrollaba en plazas improvisadas y patios de las familias en los años 50, 60 y 70.

Con motivo del desarrollo del Proyecto de Formación en Centro “ME DIVIERTO CON LOS JUEGOS DE MIS ABUELOS / AS”, que tenía como objetivo formar al profesorado sobre contenidos canarios y obtener mayor concienciación de nuestra identidad, tradiciones y costumbres, en uno de sus apartados que trataba sobre pintar juegos tradicionales en el patio. Y surge este recuerdo de la niñez que no se conocía en el centro pero que formó parte de mi niñez y de las tardes de verano. Es ahí, cuando la curiosidad activa el aprendizaje. Para recordarlo completamente se inicia un proyecto que como es obvio requiere de una fase de investigación, de búsqueda de fuentes orales para poder rescatar el juego en su totalidad. Y este artículo viene a concretar y a recuperar las pautas y el sentido de rico juego: El perro-gato

INTRODUCCIÓN

No fue muy difícil contactar con mis hermanas y hermanos parapreguntarles si recordaban el juego del “Perro-Gato”. Entre unos y otros fuimos recuperando de la memoria, parte por parte, hasta montar el puzzle completo. Después de dos días de aportaciones, recuerdos y anécdotas concluimos con las bases del juego, como lo hacíamos en aquel tiempo. Este juego solamente lo he localizado en mi pueblo, Barranco Hondo en el municipio de Candelaria. Faltaría hacer una investigación más profunda para ver si fue difundido en el pueblo por algún maestro/a de los años 50 y cuál es el origen o creador del mismo. Este es el sentido también de este artículo, compartir con otros docentes para entre todos recuperar para la escuela ese banco de juegos tradicionales.

DESARROLLO

El juego del “Perro-gato” tiene una normas muy sencillas y que probablemente tienen relación con otros juegos de antaño. Para su desarrollo, lo primero era pintar o dibujar el campo de juego dependiendo de si el terreno era de cemento o tierra. Si era de cemento de los habituales patios de las casas familiares, la estructura del juego se marcaba con un pedazo de teja o de yeso/escayola. Si era en tierra se marcaba con un palo y presionando sobre la tierra.

Una vez trazado el campo de juego, pasamos a los materiales. Se necesita una lona o chola, calzado tradicional que lleve el jugador para ser lanzada sobre los cuadros y recogerla posteriormente y por último un tejo o piedra plana que se pueda desplazar con la punta del pie.

En cuanto al número de jugadores/as de 1 a 5 recomendable aunque podría jugar más. Normalmente era un juego en el que se iniciaban a partir de los 9 años.

La secuencia del juego era la siguiente:

- PRIMERA FASE: Se comenzaba por saltar “a la pata coja” sobre los cuadros e iniciando por el número 1. Por cada salto en el cuadro siguiente, el jugador/a decía una palabra que en principio no tenía mucho sentido o relación. No existía un criterio podía ser: perro, gato, manso, descanso. En la casilla número 4, se descansaba con los pies en el suelo. Luego se continúa con el 5, también “a la pata coja”, para salir por el 8, diciendo “papá, mamá, tití, tin, fuera”. Sobre este aspecto, Diego Cuscoy recordaba una cita similar “papá, mamá, sin reír, sin hablar, fuera”. Si todo se había hecho bien sin picar líneas y diciendo cada palabra en cada cuadro se pasaba a la siguiente fase.
- SEGUNDA FASE: Ahora venía la parte de la “lona”, la cual buscábamos



Lonas para jugar a lanzar

para jugar y, si no teníamos, nos quitábamos nuestro calzado del pie izquierdo para apoyar con el pie derecho y saltar “a la pata coja”. Comenzábamos por el 1, tirando la lona sobre él. La chola tenía que quedar dentro del recuadro, sin picar las líneas, si la picaba se perdía turno y le tocaba al otro jugador. Si quedaba dentro del recuadro se daba una vuelta “a la pata coja”, descansando en el nº 4 y parándote en el cuadro frente a la lona para recogerla, haciendo equilibrio con un pie apoyado y el otro en el aire (“pata coja”) y salías por el 8. Así lanzando la lona de cuadro en cuadro hasta lazarla al 8 que se recogía desde el 1, se daba la vuelta entera hasta salir por el 8 de nuevo.

5	4
6	3
7	2
8	1

Dibujo del juego del perro gato

- TERCERA FASE: Tocaba ahora, el tejo “a la pata coja”, ir dando con la punta del pie a un pedazo de teja o piedra plana comenzando desde fuera del 1 y había que llevarlo de casilla en casilla, sin pasar dos a la vez. Finalizada la vuelta con el tejo, descansando en el cuatro, se pasaba al “Pico Pico”.
- CUARTA FASE: El “pico pico” era con los ojos cerrados. El jugador/a se enfrentaba al 8 y al 1 con los ojos cerrados y las piernas separadas, y se avanzaba caminando diciendo - ¿pico? y los compañeros decían sí o no, dependiendo si ponías el pie sobre alguna línea o no. En caso de picar perdías turno. Si lo hacías bien, salías por el otro lado del cuadro y luego se hacía a la inversa. Si niño/a lo lograba pasaba a “elegir cuadro”.
- QUINTA FASE: “Elegir cuadro”, dabas la espalda al rectángulo del “perro-gato” y lanzabas la lona hacia atrás y donde quedara, si no picaba las líneas, marcabas ese cuadro como tuyo, le hacías una cruz y escribías tu nombre dentro para que tus compañeros no lo usaran, además de ser otra zona de descanso del propietario. Ese cuadro no podía ser utilizado por los otros jugadores en el desarrollo del juego.

El ganador/a del juego era quien más cuadros obtuviera en el momento de interrumpir el juego. En el desarrollo, llegaba un momento en el que se borseaba el rectángulo y se hacía impracticable continuar. Era el momento de terminar y se llevaba la victoria aquel participante se tuviera más casillas con su nombre. Si había fuerzas, se comenzaba de nuevo. Las edad de los jugadores era dispar, por lo que se hacía cierta atención a la diversidad, flexibilizando las reglas o incluso evitar perjudicar al compañero/a en la elección de los cuadros. El objetivo era que jugaran todos y todas para que el juego fuera más entretenido y se adaptaba para que la motivación del resto continuara.

CONCLUSIÓN

Este, al igual que otros juegos, cubrían tardes enteras de verano en el pueblo, en el que encontrarte con los amigos, era la excusa perfecta para no aburrirte y sociabilizar quedando para la tarde del día siguiente y así jugar al trompo, los boliches, al rebenque pelado, alerta, juegos de piola como “Churro, media manga, mangote”. Mantener el patrimonio no tangible puede partir de recuperar muchos de estos juegos en los patios de nuestros coles y que constituyan un puente de colaboración las familias.

Lamentablemente, cada vez hay más juegos y costumbres de la sociedad canaria que van quedando en el olvido debido a que los hábitos que nos va imponiendo nuestro nuevo modelo social, desplaza a unos, para ir imponiendo otros.



Tejo para darle con la punta del pie

BIBLIOGRAFÍA

- Folklore Infantil juegos tradicionales canarios. **Diego Cuscoy.**