

CUADERNO DE DIVULGACIÓN

LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES CANARIOS

**Programa de Juegos y Deportes
Autóctonos y Tradicionales de Canarias**



GOBIERNO DE CANARIAS
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
CULTURA Y DEPORTES
DIRECCIÓN GENERAL DE DEPORTES

CUADERNO DE DIVULGACIÓN

JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES CANARIOS

Programa de Juegos y Deportes Autoctónos y Tradicionales de Canarias

Edita: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias

Textos: Ulises Castro Núñez

Imprime: Imprenta Salvador Sosa (Tfno. 928 31 86 92)

Diseño: Factoría Multimedia Canarias (www.factoriacanaria.info)

Depósito Legal: GC-205-2003

Segunda Edición

Canarias, noviembre de 2004



ÍNDICE

Presentación	5
Introducción	7
Lucha Canaria	11
Palo Canario: Juego del Palo y Lucha del Garrote	14
Salto del Pastor	20
Levantamiento de Piedras	23
Vela Latina Canaria	26
Pelotamano	30
Bola Canaria	34
Pina	38
Billarda	41
Levantamiento del Arado	43
Calabazo	46
Arrastre de Ganado	49
Bibliografía	53



PRESENTACIÓN

La Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias tiene entre sus programas el dedicado a los Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Canarias, cuyo objetivo principal es difundir, divulgar y potenciar las manifestaciones lúdicas y deportivas propias de nuestra tierra, legado que se ha transmitido de padres a hijos.

Diez años de Muestras Escolares de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Canarias han permitido que más de 100.000 escolares hayan observado y practicado la riqueza lúdica que encierra el catálogo de esas prácticas en las Islas.

La orden del 15 de octubre de 1996 ha supuesto un marco normativo que ha facilitado la equiparación con otras prácticas deportivas y el desarrollo federativo.

El presente texto intenta ofrecer unas nociones básicas sobre nuestros juegos y deportes autóctonos y tradicionales, estructurando cada apartado en orígenes y características de cada práctica.

En cuanto al origen, la mayoría de las manifestaciones deportivas tienen su inicio en la cultura aborígen y, en otros casos, en las prácticas lúdicas y recreativas del mundo rural y campesino que llegaron a nuestras islas tras la colonización.

También hemos querido plasmar la esencia, los elementos y normas que regulan dichas modalidades.

Por último, es nuestro objetivo que nos conciencemos de que, para difundir lo nuestro es necesario conservar, por los valores que contiene, el rico y variopinto bagaje de las prácticas lúdica y deportivas tradicionales de nuestra Comunidad.

JOSÉ MANUEL BETANCORT ÁLVAREZ

Director General de Deportes del Gobierno de Canarias

INTRODUCCIÓN

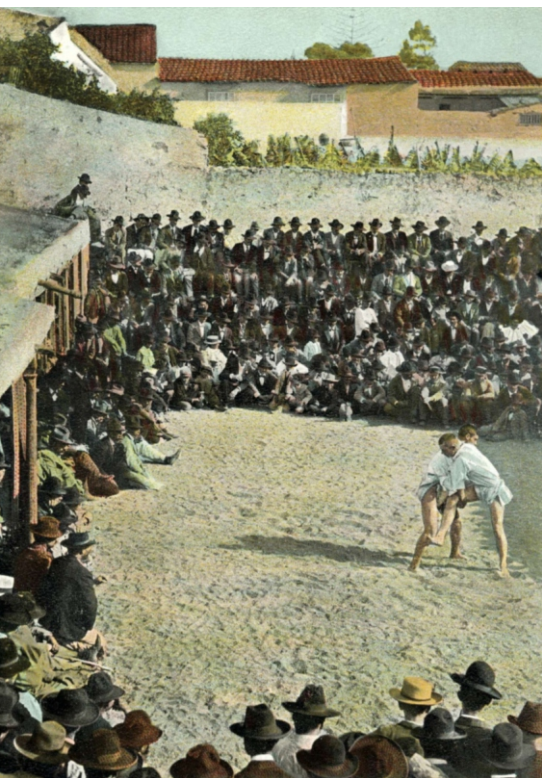
Los juegos y los deportes presentan un conjunto que se caracteriza por haber sido transmitido durante generaciones dentro del grupo en el que se manifiestan. Este conjunto de prácticas lúdicas es denominado “juegos tradicionales”, “juegos populares”, “juegos autóctonos”, “juegos vernáculos”, inclusive, “juegos folclóricos”...De todas las denominaciones mencionadas, es la de “juegos tradicionales” la que se acerca más al subgrupo de juegos al que nos queremos referir. El término «tradicional» hace

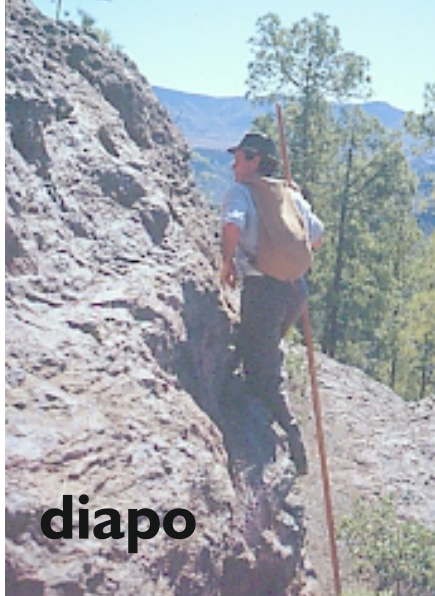
referencia a aquello que está arraigado en la tradición, conjunto de valores, pautas de conducta compartidas por un grupo y transmitidas de generación en generación. El Diccionario de la Lengua Española (DRAE) define *TRADICIÓN* como “transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc., hecha de generación en generación // Noticia de un hecho antiguo transmitida de este modo // Doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos”.

El término “juego popular” podría significar que son los juegos practicados por el pueblo, en oposición a los practicados por la burguesía u otras clases más acomodadas, o que son aquellas prácticas lúdicas que gozan de una gran difusión y conocimiento por parte de los miembros del grupo, cosa que no ocurre con alguna de nuestras prácticas.

La utilización del adjetivo “autóctono”, “dícese de lo que ha nacido o se ha originado en el mismo lugar donde se encuentra” (DRAE), implica que tiene que ser una práctica lúdica, nacida y desarrollada dentro de un grupo determinado y que no se ha visto condicionada por ninguna otra externa. Este hecho es realmente difícil debido al proceso de difusionismo cultural al que se ven sometidos los juegos.

El concepto “juego vernáculo” tiene los mismos inconvenientes que el de “juego autóctono”, pues lo vernáculo es todo aquello que se caracteriza por ser “doméstico, nativo, de nuestra casa o país” (DRAE).





diapo

Los juegos tradicionales son prácticas que se han transmitido durante generaciones de padres a hijos, de abuelos a nietos, siguiendo procesos didácticos sencillos en los que un individuo presenta una actividad y ésta se repite adaptándose a las características sociales, espaciales y materiales del momento. Este aprendizaje no tiene por qué ser un acto “premeditado” u organizado, sino que el individuo, generalmente un niño o muchacho, observa la práctica realizada por los adultos u otros niños, e imita. Intenta copiar los materiales, las situaciones y los modos de ejecución que ha observado en jugadores más experimentados que él. Esta imitación no implica una copia exacta, sino que puede suponer variaciones en las reglas, materiales, etc.; pero la esencia del juego, su lógica, su estructura interna, se mantiene. Estos juegos contienen un alto valor cultural que relaciona a los individuos con el medio físico, social y cultural en el que se desarrollan.

Canarias encierra en su territorio un numeroso grupo de prácticas lúdicas tradicionales, algunas de las cuales, con el paso del tiempo y su institucionalización, se han convertido en deportes. Los motivos de esta riqueza lúdica habría que situarlos en las características físicas, geográficas e históricas del Archipiélago Canario.

Tenemos la presencia de un pueblo aborigen de origen norteafricano que, si bien fue rápidamente absorbido por una cultura tecnológicamente más evolucionada, dejó muestras de aquellas actividades lúdicas que realizaban en sus fiestas y ceremonias, algunas de las cuales pasaron a formar parte de la nueva cultura en un proceso de sincretismo.

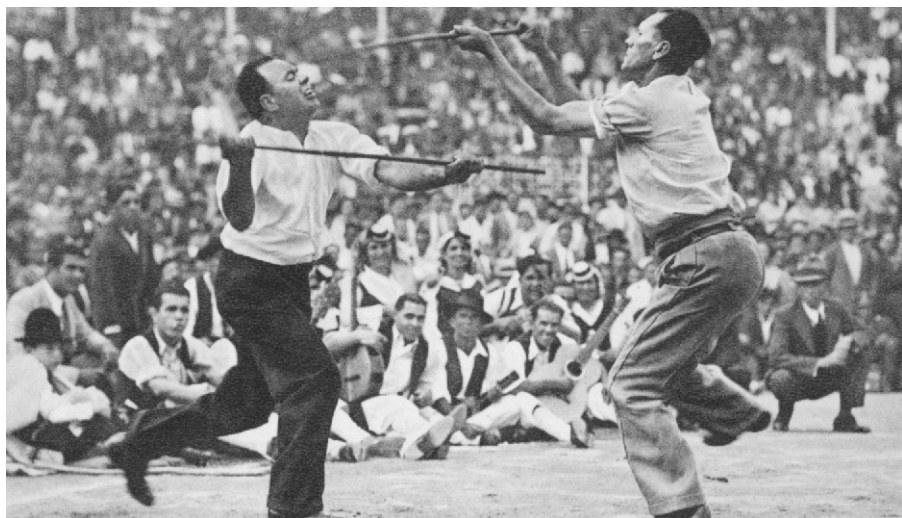
Las personas que desde el inicio de la colonización europea pasaron o se establecieron en las Islas trajeron desde sus territorios de origen gran variedad de prácticas que, con el transcurrir del tiempo, han tomado carta de naturaleza en Canarias. Actividades que desaparecieron o han sufrido procesos de modificación en el continente se han mantenido prácticamente iguales a como llegaron a un territorio con difíciles comunicaciones interinsulares, e incluso insulares, hasta hace relativamente poco tiempo. Así, es necesario el conocimiento de los distintos grupos humanos que poblaron cada una de las Islas para entender el porqué de la presencia de una práctica determinada en un lugar y no en otro. El asentamiento en algunas comarcas de colonos normandos,

portugueses o españoles, establece la existencia allí, y no en otro lugar, de algunos juegos. Un hecho similar ocurrió con las distintas líneas de emigración interior que se han producido a lo largo de la historia del Archipiélago Canario.

Un elevado número de estas prácticas está relacionado con las actividades laborales y los ratos de ocio y descanso que las rodeaban, así como, con los útiles y materiales que empleaban. Esto se puede observar en actividades lúdicas como la vela latina canaria, el levantamiento y pulseo de piedras, salto del pastor, levantamiento del arado, arrastre de ganado, palo canario, etc. El ser hábil en el manejo de los útiles de trabajo, o poseer gran fortaleza física para su mejor dominio, implicaba que se era un buen trabajador y proporcionaba estatus dentro de la comunidad.

Los juegos y deportes tradicionales de adultos de Canarias pueden ser clasificados en función de su origen, es decir, si provienen de actividades practicadas por los aborígenes canarios o llegaron con posterioridad a la Conquista. Al primer grupo pertenecen actividades como lucha canaria, palo canario, salto del pastor, levantamiento y pulseo de piedras, lanzamiento y esquivas de piedras, salto de vara y carreras. Las fuentes etno-históricas son las que nos permiten conocer, normalmente de forma muy incompleta, cómo era el desarrollo de estas actividades lúdicas. Algunas de estas prácticas han desaparecido y sólo contamos con los testimonios de los cronistas e historiadores posteriores.

El grupo de los juegos introducidos a partir de la Conquista y Colonización de las Islas está conformado por prácticas





como vela latina canaria, pelotamano, bola canaria, pina, carreras de caballos y sortijas, arrastre de ganado, levantamiento del arado, riego al calabazo, tablas de san Andrés, billarda, cucaña o tångana.

No todos los juegos y deportes tradicionales de adultos existentes en Canarias serán expuestos y comentados en este documento, sino sólo aquellos que tienen mayor presencia social o los que pueden ser observados en muestras y exhibiciones.

En la actualidad, los juegos y deportes tradicionales de Canarias disfrutan de una etapa importante de desarrollo e impulso, destacando su inclusión en la Ley Canaria del Deporte y la elaboración de Programas específicos a cargo de instituciones educativas y deportivas, de ámbito local, insular y regional.

A continuación se describirán de forma breve los rasgos principales de las modalidades que se presentan en las muestras organizadas por la Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias.

LUCHA CANARIA

Esta práctica deportiva tradicional puede definirse como una actividad de oposición entre dos luchadores quienes intentan, a partir de un agarre establecido (en la actualidad, la mano izquierda a la bocapierna derecha del pantalón del adversario y la mano derecha a la arena) el desequilibrio del contrario, para que apoye en el suelo alguna parte de su cuerpo que no sea la planta de los pies.

Existen diversas teorías sobre el origen de la *lucha canaria*, aunque todas hablan de un origen prehispánico, para lo que podemos acudir a las crónicas de la Conquista. La primera noticia de la que se dispone data de 1420. Se encuentra en la Crónica de Alvar García de Santa María, y se refiere a unos aborígenes de Canarias

que fueron llevados a la corte de Juan II de Castilla:

“que eran cristianos y el uno gran luchador; maguer que era de quarenta años no había en la corte quien luchase con él”.

También habría que señalar la existencia del Poema de Viana (1604), quien de forma poética y literaria narra cómo luchan Caluca, Rucadén, Arico y Godeto, las técnicas que se ejecutan, cómo sale un luchador en defensa del honor de un pariente o amigo y la presencia de jueces para solventar las dudas surgidas en la caída.

Los datos de que disponemos no nos permiten establecer exactamente cómo era en el mundo aborigen la lucha y la organización del enfrentamiento, el



tipo de agarre, el sistema de enfrentamiento, etc.

En la actualidad existen distintos sistemas de lucha por equipos e individuales. Los sistemas de enfrentamiento por equipos son los siguientes:

- *De tres, las dos mejores*: Los equipos están constituidos por 12 luchadores; la duración de la agarrada es de 1 minuto y 30 segundos, y los luchadores se enfrentan según las “sillas”, pudiéndose retirar cuando derriben a dos adversarios, o múltiplo de dos.

Este sistema se denomina “*de tres, las dos mejores*”, porque resulta vencedor el luchador que obtenga un mayor número de victorias en un máximo de tres agarradas con un mismo adversario. Se pueden dar las siguientes posibilidades:

- Un luchador consigue dos victorias seguidas, no se realiza la tercera agarrada.

- Una victoria y dos nulas o separadas.

- Una nula y una victoria para cada luchador. En este caso, tras descansar 30”, después de la tercera agarrada, celebran una cuarta de 60”, denominada “agarrada del minuto”.

- Las tres agarradas transcurren nulas o separadas; se miran las amonestaciones de cada luchador y, si continúan empatados, quedan los dos eliminados.

Si un luchador acumula tres amonestaciones en una agarrada, o cuatro en el enfrentamiento con un mismo luchador, es eliminado.

- *Lucha corrida*: Los equipos están integrados por 18 luchadores, la duración de la agarrada es de 3 minutos y existen una o dos “sillas”, según la competición. Un luchador se podrá retirar cuando derribe a tres contrarios, o múltiplo de tres.

Este sistema consiste en el enfrentamiento a una sola agarrada en la que el perdedor resulta eliminado. Un luchador que acumula tres amonestaciones en una misma agarrada pierde la posibilidad de seguir luchando. Si una agarrada transcurre nula, continúa luchando el luchador que ya estaba en el terrero y si acumulase otra agarrada separada sería eliminado.

- *Todos contra todos*: Los equipos están constituidos por 6 luchadores y la duración de la agarrada es de 1 minuto y 30 segundos.

Este sistema se caracteriza por el enfrentamiento con todos los luchadores del equipo contrario en una única agarrada que, si es ganada, implica un punto para el equipo. Este es el sistema empleado en las categorías de formación, porque permite que cada uno de los luchadores realice 6 enfrentamientos con adversarios distintos. También ha sido utilizado en competiciones femeninas.

Además, existen sistemas de enfrentamiento de carácter individual, entre los que se encuentran:

- *Por pesos*: Los luchadores compiten por el sistemas “*de dos, las tres mejores*”, enfréntandose a oponentes de la misma

categoría de peso.

- *Por categorías:* Los luchadores se enfrentan por el sistema “de tres, las dos mejores”, enfrentándose a oponentes de la misma categoría, conforme han sido clasificados por la Federación. Así tenemos seniors: puntales A, puntales B, puntales C y no clasificados; juveniles y cadetes.

- *Desafíos:* Si un luchador no queda satisfecho con el resultado de su enfrentamiento con un adversario, puede solicitar la revancha de dos maneras: si se celebra ese mismo día, se denomina “de rasquera”, y, si se celebra en días posteriores e incluso se avisa a los aficionados de su celebración, “concertado”. Los desafíos pueden ser a cinco o a siete agarradas, es decir, “de cinco, las tres mejores” o “de siete, las cuatro mejores”.

Como en todas las actividades motrices de oposición en las que hay un agarre, éste va a condicionar los modelos de ejecución que pueden realizarse. El Reglamento de *lucha canaria* establece que *ambos luchadores han de situarse frente a frente, introduciendo su mano izquierda en el remango exterior delantero (con cuatro dedos bajo el pernil) del pantalón de la pierna derecha del adversario sin tirar, con el brazo semiflexionado y sin rebasar el borde lateral; no puede introducir el puño en la ingle de su rival ni empujar hacia atrás. Inclinarán el tronco hacia delante, en semiflexión de tronco, hasta establecer contacto con sus hombros*



derechos al mismo nivel y altura, colocando el parietal derecho de la cabeza ligeramente en el costado derecho del contrario (fundamental), llevando al mismo tiempo la mano derecha de ambos juntas, en posición vertical hasta el suelo hasta tocarlo con la punta de los dedos. A partir de ese momento, el árbitro hará sonar su silbato iniciándose la “brega” o “lucha”.

El tipo de agarre permite que se puedan realizar técnicas de brazos (toque para atrás, cogida de tobillo, cogida de muslo, toque por dentro, sacón de aire, etc.), técnicas de piernas (cango, trapiés, burra o garabato, pardelera, ganchillo, etc.), técnicas de cadera/tronco (cadera, media cadera, culona, etc.) o técnicas

combinadas.

La situación actual de la *lucha canaria* surge a partir de la creación de las Federaciones Regional e Insulares en el año 1983, circunstancia que posibilitó la aprobación del Reglamento Unificado en 1986, y que TVE en Canarias crea el programa *La Luchada*, a través del cual, semanalmente, la lucha canaria ha entrado durante años en todos los hogares del Archipiélago. Actualmente, los luchadores son personajes conocidos por el público en general y muchos de ellos pueden ser considerados como profesionales de esta práctica deportiva.

A partir de la segunda mitad de la



década de 1980, la *lucha canaria* ha tenido una mayor proyección internacional, continuadora de la iniciada por los emigrantes canarios en Cuba, Argentina, Uruguay, Venezuela y Sáhara Español, a través de enfrentamientos con otras luchas tradicionales como la lucha leonesa, la lucha suiza, el sirum coreano, la lucha senegalesa, la lucha glima o la lucha bretona, así como de la participación en los Encuentros de Luchas Celtas y en la Olimpiada Cultural de Barcelona 92.

VOCABULARIO:

- *Agarrada*: Período de tiempo del que disponen los luchadores para imponerse al contrario. Su duración depende del sistema de lucha empleado, actualmente 1 minuto y 30 segundos (“*de tres, las dos mejores*” y “*todos contra todos*”) ó 3 minutos (“*lucha corrida*”).

- *Amonestación*: Falta o irregularidad cometida por los luchadores y sancionada por el árbitro. Algunas de las más comunes son pasividad, rehuir la brega, sacar las dos manos por fuera, “mano a la paletilla”, y sujetar una o ambas manos del contrario.

- *Luchada*: Conjunto de agarradas que se celebran en un encuentro de lucha canaria.

- *Mandador*: Persona que se encarga de dirigir el equipo, disponiendo el orden de salida de sus integrantes, y que aconseja a los luchadores.

- *Mañas*: Los distintos modelos de ejecución o técnicas de los que se vale un luchador para intentar desequilibrar y derribar a su adversario.

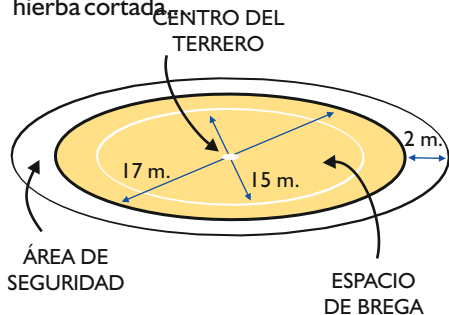
- *Puntal*: Luchador que destaca por sus características físicas, técnicas e historial y que tiene la responsabilidad de obtener la victoria para su equipo. Actualmente hay puntales A, B y C.

- *Revuelta*: Caída en la que es difícil dilucidar qué luchador ha llegado en primer lugar al suelo.

- *Ropa de brega*: Vestimenta utilizada por los luchadores, constituida por una camisa amplia y pantalón arremangado de tela fuerte, que permitan un correcto agarre.

- *Separada*: Agarrada que transcurre sin que ninguno de los luchadores consiga derribar a su adversario.

- *Terrero*: Lugar destinado a la brega o lucha, Está delimitado por dos círculos concéntricos de 15 y 17 metros de diámetro, respectivamente, estableciéndose una zona de seguridad de 2 metros hasta el público y cuya superficie puede ser de tierra removida, arena, tapiz, hierba cortada.



PARA CONOCER MÁS:

Publicaciones:

Amador, F. (1996) *Manual Básico de Lucha Canaria*. Editorial EDECA. Las Palmas de Gran Canaria.

Hernández Moreno, J., Martín, J. M. y Mateos, A. (2000) *Lucha Canaria. Historia, Estructura y Técnica*. Viceconsejería de Acción Exterior y Relaciones Institucionales del Gobierno de Canarias. Santa Cruz de Tenerife.

Pérez, J. J. (1960) *Tratado técnico de la Lucha Canaria*. Goya. Santa Cruz de Tenerife.

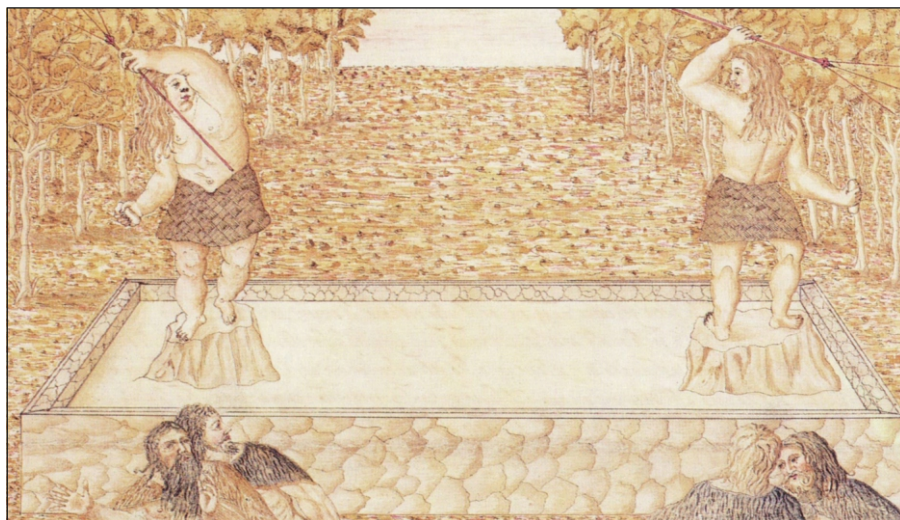
Rivero, J. (1990). *Antología de la lucha canaria*. Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.

Sánchez, S. (1990). *Mañas de la lucha canaria*. Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.

Videos:

Martín, J. M. (1994) *La Lucha Canaria*. Programa Contenidos Canarios. Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa del Gobierno de Canarias. Santa Cruz de Tenerife.

Martín, J. M. (1998) *Lucha Canaria. Técnicas y Mañas*. Programa Contenidos Canarios. Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa del Gobierno de Canarias. Santa Cruz de Tenerife.



PALO CANARIO: Juego del Palo y Lucha del Garrote

Esta práctica lúdica tradicional es un enfrentamiento de dos jugadores con palos que manejan con las manos. Puede ser definida como una esgrima de bastones de diferentes tamaños y agarres (palo chico, vara, lata y garrote), cuyo fundamento se basa en la realización de técnicas de ataque, de forma controlada, que son defendidas por el otro jugador.

El término *palo canario* agrupa a todas las modalidades de esgrima con palos que se manifiestan en el Archipiélago. Así, trataremos bajo este epígrafe modalidades como el *juego del palo* y la *lucha del garrote*. Las distinciones habituales se establecen en función del tamaño del palo, dando lugar a la

presencia de un palo chico, macana; un palo medio, vara; y un palo grande, garrote y lata.

El enfrentamiento con palos fue una práctica común entre los aborígenes canarios y su origen habría que situarlo en la actividad bélica o el entrenamiento para la misma.

"(...) i de gran destreza en la pelea con las armas que traían, que era a modo de espada de palo toxtado i de madera mui resia." (Antonio Sedeño, 1484)

"Tenían muchos desafíos. Sanse al campo a reñir con unos garrotes de acebuche, de vara y media de largo, que llamaban tezzeses." (Abreu y Galindo, 1602)

También existen algunas referencias que nos indican el carácter lúdico que tenía entre los aborígenes cuando llegaron los conquistadores:

“El día que celebraban la boda, (...), la llevaba a su casa la mujer i hacían grandes comidas y juegos: (...); hacían un general torneo de palillos o varillas pintadas de colorado con sangre de drago; (...).”(Antonio Sedeño, 1484).

“Cuando dos canarios se desafiaban a duelo, iban al lugar señalado para ello, que era una plazoleta alta, que en cada extremo tenía una piedra llana, grande tan sólo cuanto podía mantenerse encima de ella un hombre de pie. Primeramente cada uno de ellos se ponía encima de su piedra, (...) con el bastón llamado magodo o amodeghe. (...). Después bajaban en tierra y se enfrentaban con los magodos, esgrimiendo y buscando cada uno su ventaja (...).” (Torriani, 1590).

A partir de esta época los datos son escasos por la poca importancia que

cronistas e historiadores dan al tema y por la prohibición a los aborígenes de llevar cualquier tipo de armas:

“(...) que ningún guanche pueda tener ni tenga agora sea horro o cautivo, ninguna arma ni género de las ofensivas y defensivas, chicas, ni grandes ni puñal ni espada ni lanza ni dardo ni otra ninguna arma de palo (...).” (Acuerdo del Cabildo de Tenerife, 1514).

La tradición oral se ha encargado de conservar y transmitir datos y noticias que han hecho posible recabar más información sobre épocas recientes donde el palo es utilizado como defensa, manejo de los animales o útil en las labores de pastoreo.

Las diferencias entre los distintos tipos de palos se establecen en función de su tamaño. Tradicionalmente se conocen tres palos, el *palo grande*, garrote y *lata*, que es superior a la altura del individuo que lo utiliza y cuyo grosor es uniforme de un extremo al otro; el *palo medio* o *vara*, cuyo tamaño no excede la altura de la barbilla del jugador, ni queda por



debajo de su cintura, siendo lo más frecuente que alcance hasta la altura del corazón, y observándose una diferenciación clara y progresiva entre sus extremos; y el *palo chico* o *macana*, cuyas dimensiones son siempre inferiores a la cintura del jugador, con un grosor y forma variables.

El *palo chico* está actualmente desaparecido en las Islas ya que fue muy perseguido por ser un “palo de peleas” y en estos momentos se intenta recuperar a través del proceso de difusión que del mismo se hizo en Venezuela y Cuba por parte de los canarios que allí emigraron en un momento determinado de nuestra historia, y donde se ha conservado.

El *palo medio* y el *palo grande* se

manejan con dos manos, mientras que el *palo chico* se manipula habitualmente sólo con una (por un extremo o por el centro). Aunque se agarren con dos manos no lo hacen de igual forma debido a unas dimensiones y peso distintos. En la vara se agarra por un extremo, el trozo (extremo más grueso) o la punta (extremo más fino) según la modalidad, y en el garrote y la lata por su parte central. A causa de sus características morfológicas y de la forma de agarre, varían las técnicas que se ejecutan con los diferentes palos.

El proceso para la elaboración de un palo es muy interesante, ya que hay que cortarlo cuando la luna está en menguante, porque la savia está en la raíz y de la parte ventosa y con menos nudos del árbol. Después del corte, es fundamental



su preparación, en donde intervienen el fuego para enderezarlo y quitarle la corteza, y la grasa animal. Las maderas más utilizadas son sabina, palo blanco, acebuche, tarajal, mocanera, eucalipto, acebiño, almendrero, membrillero, afollado, etc.

La figura del «hombre bueno» es importante en el juego; es la persona concededora del manejo del palo que se encarga de que las acciones se «ajusten a la tradición» y de controlar cualquier elemento de violencia que pueda aparecer en el desarrollo del enfrentamiento. Esta función suele ser desempeñada por los «maestros» o los jugadores más destacados.

En la actualidad, a partir de la Orden de 15 de octubre de 1996, por la que se regula la constitución y funcionamiento de las Federaciones Canarias de los Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de Canarias, el *palo canario* se encuentra organizado en torno a dos federaciones; la Federación del Juego del Palo Canario, a la que pertenecen jugadores de palo chico, palo medio y palo grande, y la Federación de Lucha del Garrote Canario, que agrupa a los jugadores de palo grande o garrote. Un matiz importante que diferencia la filosofía de ambas instituciones es que la Federación del Juego del Palo Canario pretende conservar la práctica con un carácter lúdico tradicional, es decir, sin reglamento, sistema de puntuación y competición, mientras que en la Federación de Lucha del Garrote Canario coexiste una postura lúdica con la de la creación de una modalidad donde hay un



reglamento, un sistema de puntuación y competición, es decir, con todos los rasgos que caracterizan a los deportes.

PARA CONOCER MÁS:

Publicaciones:

Domínguez, J. (2000) *Lucha del Garrote*. Centro de la Cultura Popular Canaria. Bilbao.

González, A. y Martínez, G. (1992) *El Juego del Palo Canario*. Centro de la Cultura Popular Canaria. Santa Cruz de Tenerife.

Ossorio, F. y Cárdenas, P. (1987) *Juego del Palo. Peleas de Gallos*. EDIRCA. Las Palmas de Gran Canaria.

Vídeos:

Escuela Insular de Palo de Conejero (1997). Cabildo Insular de Lanzarote.

SALTO DEL PASTOR

El *salto del pastor* es la actividad originada por el desplazamiento de los pastores de las Islas con el ganado, pero también de todos aquellos individuos que precisaban transitar por lugares de difícil relieve. El carácter accidentado de la orografía canaria hace necesaria la utilización de una vara larga de madera

que, generalmente, posee una punta metálica en uno de sus extremos y que recibe distintos nombres según la isla: en La Palma, lanza; en Gran Canaria, garrote; en El Hierro, asta, en La Gomera, astia; en Lanzarote y Fuerteventura, lata; y en Tenerife, palo, astia, lanza y regatón.

Este útil del pastor fue utilizado por los aborígenes de manera común:

“Otras mil gentilezas hacen, como arrojarse peña abajo con una lanza muchos estados, que, como son a todos notorias, no quiero gastar tiempo en escribirlas” (Fray Alonso de Espinosa, 1594).

“Arrójanse con la lanza, llevada a lo largo del cuerpo del hombre, terciada de manera que ponen un tercio primero en la tierra o piedra donde dan con la contera de acero que trae la lanza, de un palmo de larga con su cubo, sin que pueda desviarse de donde da, y aunque sea tres lanzas de alto se tiran abajo y vienen a ponerse en el suelo con tanta facilidad, que parecen aves” (Gaspar de Fructuoso, s. XVI).

En el extremo de la lanza se colocaba un cuerno de cabra, pero con la llegada de los europeos y del metal, el regatón hizo su aparición. La dificultad de la acción supuso que numerosos visitantes de las Islas a lo largo de los siglos hayan dejado registrado el hecho de saltar entre los riscos con la ayuda de una vara.



La lanza consta de dos partes principales y el bocal:

- *El palo*: vara de madera por la que se deslizará el pastor. La madera para su elaboración se suele coger del *cospe*, parte del pino que está entre la tea y la corteza. Se busca un palo que no tenga nudos y de hebras derechas, preferentemente la parte del árbol orientada al norte y cortado en el cuarto menguante. Las maderas utilizadas han sido el pino canario, faya, barbuzano, mocán, eucalipto, brezo, almendrero, acebiño, haya, tarajal, acebuche, etc.

- *El regatón*: especie de punzón de acero ubicado en el extremo de la lanza y que será la parte que entre en contacto con el suelo. En algunos lugares, debido a las características del terreno, el regatón se sustituye por una argolla o por una argolla y una puya o puyón.

- *El bocal o collarín*: funda metálica que se coloca en el extremo superior del palo para protegerlo y que no se abra la madera. Puede faltar.

Las dimensiones de una lanza oscilan entre los cuatro metros de las utilizadas para salvar los riscos de La Caldera de Taburiente (La Palma) y las de alrededor de dos metros, utilizadas por los pastores de la costa o de las islas con una orografía más suave como conejeros y majoreros. Los regatones tienen un tamaño de entre 20-35 centímetros que guarda relación con el tamaño del palo.

Los saltos que se ejecutan con la lanza son variados y, además de para descender, puede utilizarse para subir o

para salvar algún elemento que interfiere en el camino, como pudieran ser una pared o un mato. La forma más común de utilización de la lanza consiste en clavar el regatón en un nivel inferior y deslizarse por el palo hasta apoyar los pies en el



suelo, siempre que el desnivel que hay que salvar sea inferior a las dimensiones de la lanza. Si la distancia que hay que superar fuese superior, el saltador tendrá que realizar un salto a "*regatón muerto*", lo que supone que durante un instante tanto lanza como saltador estarán suspendidos en el aire, para, posteriormente, clavar el regatón en el lugar escogido y deslizarse por el palo. Este tipo de salto es muy

espectacular al tiempo que peligroso para los no iniciados. Otro salto de gran belleza y riesgo es el denominado el salto de “*media luna*” o “*del enamorado*”, en el que el saltador realiza un giro de 180° utilizando la lanza como eje.

El apoyo de los pies después del deslizamiento puede ser, básicamente, de dos tipos: “*caída a plomo*”, cuando los pies se sitúan a ambos lados del regatón, y “*caída a banda*”, cuando los pies se colocan a un mismo lado del regatón. La elección de uno u otro dependerá de las condiciones de la superficie de apoyo y del tipo de salto realizado.

Aparte del uso laboral que el pastor le daba a la lanza, también la utilizaba en sus momentos de ocio para realizar distintas actividades lúdicas. Así, se conoce de la existencia de pruebas de precisión en las que el pastor se lanza desde una determinada altura con el objetivo de clavar el regatón en un punto indicado, habitualmente una moneda.

También es una prueba de habilidad la denominada “*vuelta del pastor*”, en la que el individuo agarra la lanza a la altura del regatón e intenta dar un giro pasando el cuerpo por debajo de ese brazo. Otras pruebas, relacionadas con la fuerza son la de pretender elevar la lanza sujetándola por un extremo y con las manos cruzadas, o la de intentar levantar al oponente partiendo de una posición de sentados, agarrando la lanza, paralela al suelo, y las piernas totalmente extendidas.

En los últimos años, el *salto del pastor* ha sido una de las prácticas lúdicas

tradicionales que más ha aumentado su número de practicantes, principalmente, por permitir un contacto directo con el medio natural y el acceso a lugares que, de otra manera, difícilmente podrían ser transitados, proporcionando una gran autonomía. Además, existe una mayor difusión (publicaciones, audiovisuales, muestras, exhibiciones,...) que ha posibilitado que personas que desconocían su existencia pudieran acercarse a él. También implica una situación de riesgo, las situaciones de vértigo o illinx de las que habla Callois, que son ampliamente demandadas por los jóvenes actuales (puenting, snowboard, ski, descenso de barrancos, escalada, patinaje,...). Asimismo, es una práctica atractiva por el aumento del interés hacia el entorno sociocultural y las actividades tradicionales del pueblo aborigen de Canarias y de los habitantes de las zonas rurales, que están en trance de desaparición por la modificación del contexto en el que se han venido realizando y, por el hecho de no ser una práctica estructurada y competitiva.

PARA CONOCER MÁS:

Publicaciones:

Noda, T. (1990) *Salto del Pastor*. Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.

Videos:

Noda, T. (s.f.) *Salto del Pastor*. Cabildo Insular de Gran Canaria.

Tagoror Chiregua (s.f.) *El brinco. Iniciación al Salto del Pastor*. Cabildo Insular de Tenerife.

LEVANTAMIENTO DE PIEDRAS

El *levantamiento de piedras* fue practicado por los aborígenes canarios.

“Eran hombres de tanta fuerza y ligereza, que se cuentan algunas cosas de ellos casi increíbles. Una piedra guijarro está en esta isla, en el término de Arico, maciza, mayor que una grande perulera, la cual vide yo y es común plática entre los naturales que con aquella piedra iban sus antepasados a probar sus fuerzas, y que la levantaban con las manos y la echaban sobre la cabeza a las espaldas con facilidad; y ahora no hay hombre por membrudo que sea, que la pueda levantar, ni dar viento.” (Fray Alonso de Espinosa, 1594),

Se desarrolló, con posterioridad a la Conquista, principalmente entre los habitantes del medio rural o personas vinculadas a actividades laborales como la de los labrantes de la piedra y los parederos, quienes en la realización de estas labores incrementaban su fuerza con el continuo manejo de la piedra. También nos encontramos con otra faceta, la que viene dada por el ocio, el entrenamiento o simplemente pasar el rato, aunque sin dejar de lado la rivalidad, la pugna o la manifestación de la virilidad. Esta relación con la demostración de hombría o virilidad hizo que fuera una actividad practicada, al menos de forma pública, sólo por varones.

El *levantamiento de piedras* tiene un marco geográfico característico en cada isla; cada piedra tiene su nombre propio: la de los Aceviños, la de los Mocanes, la de Tenerra, la de Teguisse, la de los Valientes, la de los Mozos, la del Gallo, etc., según el lugar donde se localizaba o a las “características” de los levantadores. En





la mayoría de los casos su técnica es precisa y diferenciadora. Dentro de una misma isla podemos encontrar zonas donde varían los modos y estilos de levantamiento.

Las diferentes técnicas que aparecen son resultado, casi siempre, de las características que presenta la piedra. La había casi redondas, de difícil alzamiento por “malamañadas”; otras eran prácticamente cuadradas y de elevado peso. En algunas ocasiones, para aumentar el peso que había que elevar, se colocaba otra piedra de menores dimensiones encima de la primera.

La piedra se levanta tal y como está en

estado natural, con sus irregularidades y particularidades, lo que impide el establecimiento de récord en cuanto a número de kilos levantados, porque siempre tendrá que ser en relación con una piedra determinada.

El levantador busca los posibles agarres existentes en la piedra y, a partir de aquí, intenta elevarla lo más arriba que pueda, haciendo paradas en las rodillas, en el pecho, en el hombro, dependiendo de las características de cada piedra y del objetivo de la práctica: elevarla a la máxima altura, elevarla hasta el hombro y lanzarla hacia delante, llevarla al pecho y caminar con ella la mayor distancia,

Llevarla al hombro y lanzarla hacia atrás, elevarla sin que toque el cuerpo, etc. En algunas ocasiones es tan elevado el peso de la piedra o su forma dificulta tanto el agarre, que basta con separarla del suelo. Una vez que alguno de los participantes consigue elevarla hasta un punto determinado, los otros intentarán igualar esa marca y, si es posible, superarla.

Cada levantador podrá agarrar la piedra como mejor lo crea conveniente, pudiendo hacer las paradas que él considere oportunas durante el levantamiento. El manejo de la piedra estará condicionado por la piedra de que se trate y la modalidad, ya que en el caso del pulseo, la piedra no puede tocar en ningún momento el cuerpo del levantador. Lógicamente, las piedras levantadas a pulso serán de menor peso, alrededor de 60-75 kg. En algunos lugares, “*pulsear*” la piedra significa llevarla hasta la altura del pecho y desde allí realizar el mayor número de flexo-extensiones de brazos posibles, por encima de la cabeza.

Esta actividad lúdica ha visto disminuir significativamente su número de practicantes en las últimas décadas, por la desaparición del contexto de la práctica y la pérdida de valor que tiene la fuerza física en la actualidad, tanto en el mundo rural como en el urbano. Esto es porque la fuerza humana ha sido sustituida por la de las máquinas y, por tanto, no supone una forma de ganar estatus ante el resto de la comunidad.

PARA CONOCER MÁS:

Publicaciones:

Botanz, R. (1990) “*Las pruebas de fuerza con piedras en Canarias*”, en *Juegos y deportes autóctonos de Canarias*. Instituto de Educación Física de Canarias y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria. pp. 227-233.

Cardona, A. (1995) *Juegos y Deportes vernáculos y tradicionales canarios*. Ediciones del Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.

VELA LATINA CANARIA

Las embarcaciones provistas de vela latina no son exclusivas de las costas canarias, sino que se corresponden a un tipo de embarcación que fue muy utilizada en la cuenca mediterránea, caracterizada por el empleo para la navegación de una vela de tres puntas o triangular. Se cree que su origen pudo estar en las orillas del Nilo o del Pacífico y que desde allí, a través de los pueblos marineros y comerciantes, se difundió por todas las costas mediterráneas. En nuestro país se conserva este tipo de embarcación en las costas levantinas, balear, gallega y canaria (Moreno, 1992).

Este tipo de embarcación fue utilizada en Canarias para las faenas de pesca y para acceder a otros barcos en alta mar, con el objeto de realizar el trasbordo de pasajeros y mercancías a tierra. El origen de este actual deporte tradicional podría estar en la pugna por alcanzar antes el puerto y lograr mejores precios en la venta del pescado, o también, para recoger antes y llevar a tierra pasajeros y mercancías. Las tripulaciones más hábiles y expertas serían más demandadas e incluso podrían hacer varios viajes.

Morán (2001) considera que la primera noticia sobre la práctica de competiciones con botes a vela se encuentra en el programa de las Fiestas Fundacionales de la ciudad de Las Palmas de Gran Canaria del año 1874, que viene recogido en los periódicos *La Brújula* y *La*

Tregua, aunque no se llegaron a celebrar:

"(...) Día 28: Por la tarde, cucaña marítima y regateo de botes a vela y a remo, desde el Muelle al Puerto de La Luz, premiándose a los que obtuvieran ventaja" (La Brújula, 25 de abril de 1874)

"Por la tarde, cucaña marítima en el muelle y regateo de botes desde dicho punto al Puerto de la Luz con tres premios que se distribuirán de esta manera: al bote más andador, o sea, el primero que llegue al Puerto, 80 pesetas, al segundo 40 y al tercero 20". (La Tregua, nº 11, 16 abril de 1874)

Las embarcaciones de vela latina que existen en Canarias son los *botes* y los *barquillos*, ligados ambos a la pesca en la costa y en las labores portuarias.

El *bote de vela latina canaria* se localiza en la isla de Gran Canaria. Tiene un casco de madera de 6,55 metros de eslora, 2,37 metros de manga y 1,35 metros de puntal. El mástil es un elemento importante, donde se sujetará la percha o palanca que sostiene a la vela. La vela, de forma latina, vela "a la trina" (en forma de tres puntas), tiene tales dimensiones que en otras condiciones distintas a las de la Bahía de Las Palmas de Gran Canaria, el bote trabucaría. El casco va provisto de una orza que disminuye el riesgo de vuelco de la embarcación.

Para darle más estabilidad al bote se



coloca lastre en el interior del casco, que puede ser de dos tipos: el lastre fijo, formado por piezas de plomo; y el lastre móvil, constituido por sacos de arena de unos 25-40 kg. y que en un número de 10 a 18 unidades, se trasladan según las indicaciones del patrón.

Las competiciones tienen lugar de marzo-abril a octubre y están íntimamente relacionadas con la presencia del alisio del norte. El recorrido, que es unidireccional (comienza en un punto y termina en otro) se inicia en el lugar denominado la Marfea, junto a la Potabilizadora de Las Palmas de Gran Canaria, en las inmediaciones del antiguo Túnel de La Laja; el recorrido sigue frente a puntos del litoral como la Laja, Cardoso, Castillo de San Cristóbal, Las Cañas, Muelle de Las

Palmas y Cidelmar, hasta concluir en aguas de la bahía, en la mitad norte del Muelle Deportivo. Se realiza siempre en ceñida, hecho éste que permite una maniobra fundamental como es la virada o tumbada.

Las características de la Bahía de Las Palmas de Gran Canaria permiten seguir toda la competición desde tierra y es por ello por lo que las regatas están siempre acompañadas de numerosos aficionados que comentan las distintas maniobras de los botes, e incluso cruzan apuestas.

En la modalidad de botes de vela latina canaria se diferencian tres tipos de competiciones: el Campeonato, el Torneo Eliminatorio y la Copa de Gran Canaria.

- *El Campeonato* se disputa por sistema de liga, en regatas por parejas y con recorrido intermedio libre. El campeón es el bote que acumula mayor puntuación final y ésta se consigue ganando puntos cada vez que se vence una regata, invirtiendo menor tiempo que el bote con el que se realiza la pega.

- *El Torneo Eliminatorio* también es un recorrido entre la línea de salida y llegada de forma libre. Consiste en ir consiguiendo puesto en sucesivas eliminatorias hasta la emocionante final con tres embarcaciones.

- *La Copa Isla de Gran Canaria* es en la que participan todos los botes a la vez y han de superar cuatro balizas

intermedias. La manera de puntar en esta competición es el sistema olímpico.

La tripulación tipo en la actualidad consta de diez tripulantes o “boteros”: *patrón*, quien dirige el bote; *escotero*, ayuda al patrón y se encarga de la tensión del cabo de escota; *murero*, el situado más a la proa y avisa de la acción de hacer banda; *contramurero*, situado junto al palo su misión es ayudar en la acción de *amurar* y acuartelar la vela; *palero arriba* y *palero abajo*, con funciones en el momento de la virada; *a resonar* y *a retorno*, también con funciones en la virada; *al lastre*, con funciones relacionadas con el lastre y achicar y *abrochador de escota*.

El *barquillo de vela latina* fue utilizado en todas las islas, pero con carácter lúdico se ha mantenido en Lanzarote y Fuerteventura, e intenta recuperarse, en Tenerife y Gran Canaria. Las referencias más antiguas conocidas hasta el momento sitúan la celebración de una regata de barquillos a vela en 1904, con motivo de las fiestas de San Ginés, en Arrecife (Lanzarote).

Las dimensiones o eslora del barquillo permiten establecer dos categorías: la de *los barquillos de 5 metros*, con una manga de 1,65 metros y 66 centímetros de puntal; y *los barquillos de 8,55 metros*, que poseen 2,35 metros de manga y 95 centímetros de puntal. Estas embarcaciones se caracterizan por tener “dos proas”, es decir, tanto la proa como la popa terminan en punta, a diferencia del bote cuya popa es plana; y por carecer de orza. El tamaño del barquillo condiciona





el número de personas embarcadas: en el barquillo de 5 metros van entre 2 y 4 tripulantes, y en los de 8,55 metros, un número máximo de 12 y un mínimo de 7.

Las competiciones se realizan sobre un recorrido en forma de triángulo señalizado con boyas, que permite navegar en los rumbos más significativos (empopada, ceñida, largo), mientras que los botes realizaban un recorrido unidireccional, siempre en ceñida. Los campos de regatas más importantes son los de Arrecife y Playa Blanca en Lanzarote y Corralejo y Puerto del Rosario en Fuerteventura.

Otras diferencias entre el bote y el barquillo son que el barquillo tiene el palo más próximo a la proa, carece de orza y la vela es más pequeña.

Vocabulario:

Ceñida: Rumbo de navegación en el que la embarcación se desplaza con 45° respecto a la dirección del viento.

Empopada: Rumbo de navegación en el que el viento entra por la parte posterior de la embarcación.

Largo: Rumbo de navegación en el que

el viento entra por el costado trasero de la embarcación.

Popa: Parte posterior del barco.

Trabucar: Virarse el bote por una de sus bandas impidiéndole continuar.

Virada: Cambiar de rumbo o de bordada una embarcación.

PARA CONOCER MÁS:

Publicaciones:

Rodríguez Buenafuente, A. (1996) *La vela latina en Canarias. Historia, tradición y deporte*. Aula de Cultura de Tenerife. Cabildo Insular de Tenerife. Santa Cruz de Tenerife.

Roque, F. (1992) *Al corazón de la Vela Latina Canaria*. Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.

Videos:

Roque, F. (s.f.) *Al corazón de la Vela Latina Canaria*. Cabildo Insular de Gran Canaria, Gobierno de Canarias y Federación de Vela Latina Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.

Vela Latina (1998). Cabildo Insular de Lanzarote.



PELOTAMANO

La primera noticia sobre la práctica del juego de la pelota en Canarias data de 1616, y hace mención a la venta de unas casas en Teguise (Lanzarote) pertenecientes al juego de la pelota (Hernández Auta, 1989):

"(...) son unas caxas baxas terreras dellas cubiertas y otras disquiertas con todos los solares y lo demas a ellas anezas y pertenientes que son en esta billa al juego de la pelota (...) que lindan por una parte con casas de los erederos de Luis Deleon potrolado con el callejon que ba al corral del pueblo y por delante con la calle real del juego de la pelota" (Protocolos de Lanzarote).

Los juegos de pelota estaban ampliamente difundidos por Europa durante la Edad Media y el Renacimiento, por lo que es normal y lógico que los colonizadores introdujeran esta práctica desde sus lugares de origen. Navarro Adelantado (1989) sitúa su origen en los conquistadores normandos que llegaron en el siglo XV a la isla conejera, pues ya el "jeu de paume" o juego largo era altamente popular durante esta época en toda Europa, y en los posteriores colonizadores castellanos. Por el contrario, Hernández Auta (1989) se decanta por una doble vía de introducción: la normanda o la castellana, aunque le parece más probable esta segunda dada la mayor presencia de éstos.



Un elemento característico del juego es el "bote", especie de banqueta o atril que consta de una parte fija con un eje vertical y, en la parte superior de este eje, va colocada una loseta de barro cuya inclinación puede ser regulada a voluntad. Sobre esta loseta se lanza la pelota como fase inicial del saque con la misma mano

cabra curtido). En esta actividad participan dos equipos de cinco jugadores cada uno, aunque, de forma menos habitual, pueden estar constituidos por 4 ó 6 jugadores, y en un espacio de tierra que tiene unas dimensiones de 8-9 pasos de ancho y 60-70 pasos de largo. Sólo se marcan las líneas laterales y, en sus extremos, se colocan unas piedras pequeñas denominadas "cabos de bote". En la zona media, 30-35 pasos, se señala una línea que es la denominada "raya de faltas". En la *raya de faltas* se coloca una piedra que sirve de referencia al jugador que realiza el saque y es donde se lleva la cuenta del tanteo. Los jugadores reciben distintas denominaciones según la zona que ocupen dentro del espacio de juego: jugador de salto, jugador de tercio, jugadores de vuelta y botador.

Una particularidad en el uso del espacio es que sólo en el momento del saque están obligados los jugadores a situarse detrás de la *raya de faltas*; a partir de ese momento el espacio pasa a ser común y de uso compartido por los dos equipos. El juego consiste, a grandes rasgos, en intentar devolver una pelota maciza de

La *pelotamano* es un juego deportivo tradicional de cooperación-oposición practicado actualmente en la isla de Lanzarote, donde ha conservado las antiguas formas de los juegos de pelota, y del que se tienen referencias en otras islas como Fuerteventura, La Palma y Gran Canaria (al menos desde el siglo XVII existe constancia de una calle denominada *da Pelota* en el antiguo barrio de Vegueta).

En esta actividad participan dos equipos de cinco jugadores cada uno, aunque, de forma menos habitual, pueden estar constituidos por 4 ó 6 jugadores, y en un espacio de tierra que tiene unas dimensiones de 8-9 pasos de ancho y 60-70 pasos de largo. Sólo se marcan las líneas laterales y, en sus extremos, se colocan unas piedras pequeñas denominadas "cabos de bote". En la zona media, 30-35 pasos, se señala una línea que es la denominada "raya de faltas". En la *raya de faltas* se coloca una piedra que sirve de referencia al jugador que realiza el saque y es donde se lleva la cuenta del tanteo. Los jugadores reciben distintas denominaciones según la zona que ocupen dentro del espacio de juego: jugador de salto, jugador de tercio, jugadores de vuelta y botador.

Un elemento característico del juego es el "bote", especie de banqueta o atril que consta de una parte fija con un eje vertical y, en la parte superior de este eje, va colocada una loseta de barro cuya inclinación puede ser regulada a voluntad. Sobre esta loseta se lanza la pelota como fase inicial del saque con la misma mano

cabra curtido). En esta actividad participan dos equipos de cinco jugadores cada uno, aunque, de forma menos habitual, pueden estar constituidos por 4 ó 6 jugadores, y en un espacio de tierra que tiene unas dimensiones de 8-9 pasos de ancho y 60-70 pasos de largo. Sólo se marcan las líneas laterales y, en sus extremos, se colocan unas piedras pequeñas denominadas "cabos de bote". En la zona media, 30-35 pasos, se señala una línea que es la denominada "raya de faltas". En la *raya de faltas* se coloca una piedra que sirve de referencia al jugador que realiza el saque y es donde se lleva la cuenta del tanteo. Los jugadores reciben distintas denominaciones según la zona que ocupen dentro del espacio de juego: jugador de salto, jugador de tercio, jugadores de vuelta y botador.

Un elemento característico del juego es el "bote", especie de banqueta o atril que consta de una parte fija con un eje vertical y, en la parte superior de este eje, va colocada una loseta de barro cuya inclinación puede ser regulada a voluntad. Sobre esta loseta se lanza la pelota como fase inicial del saque con la misma mano

con la que será puesta en juego. El bote se coloca en la dirección contraria a la del viento.

Las faltas y las rayas, así como la forma de ganar estas últimas, son fundamentales en el desarrollo del juego. Las faltas son infracciones a las normas del juego, siendo las más destacadas para el botador las siguientes:

1. Pelota que no supera la raya de faltas en el momento del saque.
2. Pelota que es enviada directamente fuera del campo de juego.
3. Pelota que golpea en el bote y luego no contacta con ella para enviarla al campo contrario.

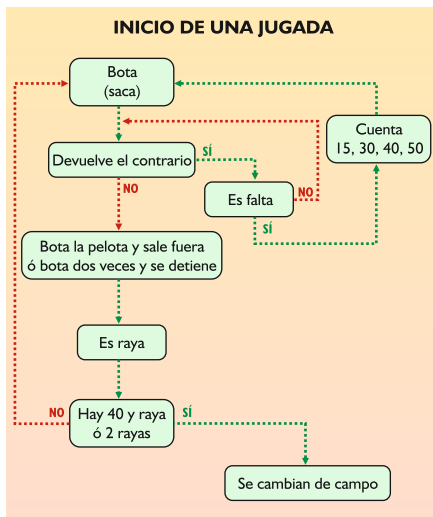
El resto de los jugadores pueden cometer, básicamente, las siguientes faltas:

1. Pelota que es cogida con la mano al primer bote.
2. Pelota que, al ser golpeada, sale de la mano de forma defectuosa o con un sonido extraño.
3. Pelota que es enviada directamente fuera de los límites del campo.
4. Pelota que pasa por detrás del último jugador (el de *salto*), ya sea de buena o arrastrándose.
5. Pelota que es tocada por un jugador del mismo equipo que acaba de golpearla.
6. Pelota que da su primer bote sobre la raya lateral.

7. Si se intenta dar a la pelota de aire y se falla, si un jugador no la golpea antes del segundo bote.

La realización de una falta supone punto directo para el otro equipo, por ejemplo, 15-0.

El tanteo se contabiliza por chicos y pajeros. La cuenta parcial se lleva de forma similar al tenis: 15, 30, 40 y 50 ó chico, obteniendo un chico aquel equipo que pasa de 40 teniendo una diferencia de dos. Cinco chicos hacen un pajero. Existe la particularidad de que si un equipo consigue un chico y el otro tiene varios obtenidos con anterioridad, no se contabiliza ese chico sino que se le resta uno al equipo perdedor. Esto supone que, siempre, al menos uno de los dos equipos tiene que tener cero chicos en su marcador. Los chicos se anotan en la piedra de la falta, dibujando una pequeña rayita que sale de ella. Cuando se acumulen cinco chicos, se borran y se traza un círculo alrededor de la piedra que representa un pajero.



Hernández Auta (2.003)

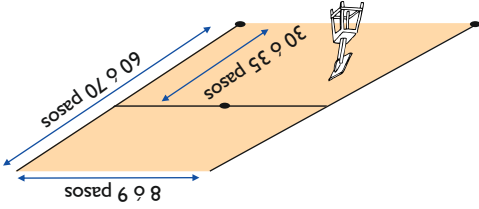
Las rayas se marcan con el dedo en la tierra, paralelas a la raya de falta y en la zona media del espacio de juego, a la altura en la que la pelota es detenida por uno de los jugadores después del segundo bote o se detiene por sí misma, o en el punto en el que ha salido por unos de los laterales, si previamente ha dado al menos un bote dentro del campo. Si se acumulan dos rayas o hay una raya y alguno de los dos equipos tiene 40 en su marcador, los equipos intercambian sus posiciones en el campo, pasando a sacar el equipo que estaba al "resto", y se juega/n la/s raya/s por el orden en el que fueron realizadas.

Un equipo gana la raya si consigue detener la pelota o que salga del campo por un lateral, previo bote dentro de él, por delante (respecto a su posición en el campo) de la raya, es decir, gana la raya aquel equipo que tenga la raya entre él y la pelota. Cuando se juega la raya, debe terminar forzosamente en tanto, y no puede generar una nueva raya. Su valor es igual al de las faltas.

Algunas particularidades de este juego son que no existe la figura del árbitro, los propios jugadores resuelven los posibles conflictos y llevan la cuenta de los tantos; que no existe un tiempo límite de juego, sino que este continúa mientras haya luz solar; y la elaboración de una bebida denominada *ponche*, hecha con agua, ron, azúcar, canela y limón, que los jugadores deben durante los descansos del juego.

Las características del juego y la complejidad de muchas de sus acciones o situaciones obligan a tener que practicar.

ESPACIO DE JUEGO.



PARA CONOCER MÁS:

Publicaciones:

Hernández Auta, J.M. (1989) *Un ancestral juego canario: la pelotamano*. Cabildo Insular de Lanzarote. Las Palmas de Gran Canaria.

Hernández Auta, J.M. (1994) "La pelotamano", en *Juegos Deportivos Tradicionales*. Centro de la Cultura Popular Canaria. Santa Cruz de Tenerife. pp. 73-94

Navarro, V. (1989) "El mantenimiento de un juego: la pelotamano de Lanzarote", en *Revista Stadion*. pp. 111-138.

Videos:

Hernández Auta, J.M. (1998) *Pelotamano*. Cabildo Insular de Lanzarote.

Actualmente, el juego de *pelotamano* está próximo a su desaparición como práctica habitual ya que el número de jugadores no supera la veintena y los ancianos que lo practicaron es su época de apogeo son sólo 3 ó 4 de ellos.

BOLA CANARIA

La *bola canaria* es un juego de lanzamiento de precisión perteneciente a la familia de los de bochas, que, básicamente, consiste en lanzar un determinado número de bolas en dirección a otra bolita más pequeña, con la intención de dejar lo más cerca posible el mayor número de las del equipo que se pueda.

El origen del juego parece estar relacionado con acciones de adivinación, encontrándonos con ejemplos en las culturas egipcia (5.200 años a.C.), griega y romana. El juego debió de llegar a las Islas Canarias con los primeros colonizadores, porque, como ocurría con la pelotamano,

estamos refiriéndonos a una práctica con una amplia difusión durante el siglo XV en sus lugares de origen. La primera referencia conocida relacionada con el juego de la bola es de la primera mitad del siglo XVI:

“E luego se platicó que en el juego de la bola van a jugar muchas personas con armas, lo cual es causa que ayan escándalos, e por los escusar ordena e mandan que agora ni de aquí adelante ninguna persona de qualquier estado e condición que sea no sea osado de llevar armas al dicho juego de la bola, so pena de las aver perdido e pierdan las dichas armas, e se aplican para el





alguacil que con ellas le hallare en el dicho juego de la bola, quier esté jugando, quier mirando jugar o en otra qualquier manera, e que fuese apregonado públicamente”.

(Acuerdos del Cabildo de Tenerife. Ordenança en el juego de la bola no tengan armas ningunas, 19 de abril de 1539)

“En el 20 de abril de 1539, estando en la plaça de los Remedios de esta çudad, e por ante mí Juan López de Açoca, esc. Mayor del Conçejo, Lope Díaz, pregonero público del Conçejo. apregonó la ordenança del juego de la bola, que de suso se haze mençión, en haz de muchas personas que ende se hallaron”.

(Acuerdos del Cabildo de Tenerife. Pregón de la ordenanza de las armas en el juego de la bola)

La isla de Lanzarote, dentro del Archipiélago Canario, es reconocida como el centro más importante en la práctica del juego de *la bola*, por lo que también se denomina a esta modalidad *bolas conejeras*. Se piensa que desde aquí, pudo difundirse a otras islas como Tenerife y Gran Canaria con las emigraciones de lanzaroteños de finales del siglo XIX y principios del siglo XX, para la construcción de los puertos de ambas capitales.

El material de las bolas ha evolucionado con el paso del tiempo, teniéndose constancia de la utilización de bolas de piedra, madera y, en los últimos tiempos, de pasta, procedente de Venezuela, en donde se introdujo desde Italia. El boliche, que solía ser de madera, aunque actualmente es de pasta o de acero, recibe el nombre de miche o

mingue. Las bolas de madera eran de palo blanco, eucalipto o moral por ser éstas unas maderas duras y resistentes. El diámetro de una bola de pasta es de 12 centímetros y su peso de unos 1.200 gramos, siendo las de madera algo más pequeñas y ligeras. La bola no precisa mantenimiento, el desgaste es natural y se retiran dependiendo de las posibilidades económicas.

Los espacios para jugar a las bolas suelen estar junto a un bar o cantina, lo que permitía establecer pequeñas apuestas relacionadas con el pago por el equipo perdedor de una copa de bebida. Normalmente se jugaba en campo abierto, atendiéndose sólo a que la superficie fuese compacta, pudiendo estar provista de algunos desniveles. En la década de 1970, se acota la cancha formando un rectángulo de entre 18 y 25 metros de largo por unos 3,5 a 6 de

ancho. Toda bola que sobrepase estos límites queda fuera de juego en esa mano. Dentro del espacio de juego se señala el «rayo», lugar desde el que se han de realizar los lanzamientos, manteniendo al menos un pie detrás de él.

El juego permite enfrentamientos de uno contra uno, dos contra dos, tres contra tres y cuatro contra cuatro. Para diferenciar las bolas de ambos equipos, suelen ir pintadas unas de rojo y otras de verde; tradicionalmente, se distinguían las de madera por la existencia o no de una raya o una chincheta.

La *bola canaria* se inicia eligiendo color y sorteando cuál de los dos equipos lanza el miche, acción que se realiza desde el rayo por un jugador del equipo al que le haya tocado en suerte. Ese mismo jugador tiene que tirar la primera bola, y siempre que la bola tirada quede entre los límites del campo, la siguiente bola la



arrojará el equipo contrario, que dejará de lanzar bolas cuando consiga que una de sus bolas sea la más próxima al boliche. Cuando se lancen todas las bolas, se suman tantos puntos como bolas de un mismo equipo estén más cerca del miche que la más próxima del equipo contrario. El partido termina cuando uno de los dos equipos llega a 12 puntos, a 18 ó 24 en los campeonatos de las fiestas. En algunas zonas del norte de la isla de Lanzarote se jugaba a 15 puntos.

La acción de enviar el boliche fuera de los límites del campo implica que al equipo que lo acaba de echar se le descuenta un punto y se le suma al equipo contrario. Esta norma aparece en el momento en el que se empiezan a delimitar las canchas y supone la posibilidad de una puntuación negativa.

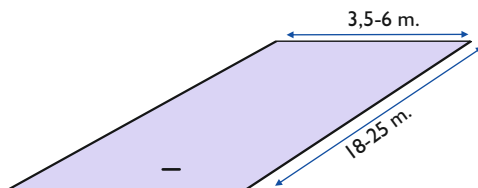
La figura del árbitro está ausente en el *juego de la bola*, por lo que mediría el equipo que realizó el último tiro, en el caso de que existiesen dudas sobre cuál es la bola más cercana al miche.

Las jugadas principales que se distinguen dentro del juegos son dos: *brochar* o “*abrochar*”, lanzar una bola con intención de golpear o empujar a otra para alejarla del miche o de una zona determinada; y *arrimar*, lanzar una bola con el objetivo de aproximarla lo más posible al miche.

En la actualidad, *la bola* se practica en todas las Islas, y se pueden diferenciar matices entre la bola tradicional y la bola como deporte, incluida en la Federación de Bola Canaria y Petanca desde el 25 de

abril de 1992 y regida por un reglamento que surge de la combinación de las normativas utilizadas para la práctica de la bola tradicional, la bola criolla, las bochas y la petanca.

ESPACIO DE JUEGO SEGÚN EL REGLAMENTO VIGENTE.



PARA CONOCER MÁS:

Publicaciones:

Hernández Auta, J.M. (1996) “*La pelotamano y la bola, dos deportes de Lanzarote*”, en *Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales*. Gymnos. Madrid. pp. 701-714.

Videos:

Hernández Auta, J.M. (2001) *Bola canaria*. Cabildo Insular de Lanzarote.

PINA

Esta práctica pertenece a la familia de los juegos de lanzamiento de precisión, dentro del subgrupo de los de mazo y bola. El juego de *la pina* consiste, en líneas generales, en el enfrentamiento entre dos equipos de un número variable de jugadores, provisto cada uno de ellos de un palo o bastón invertido con el que golpearán una bola o trozo de madera, con la intención de que ésta sobrepase la línea de fondo del equipo contrario. Aunque éstos puedan ser los rasgos más comunes del juego, se han podido localizar al menos 8 modalidades distintas del juego en Canarias, algunas con grandes diferencias entre sí.

El juego, desaparecido y poco estudiado hasta fechas recientes, pudo

llegar al Archipiélago Canario a través de los conquistadores franceses o los posteriores colonizadores peninsulares, tanto españoles como portugueses. Un dato contrastado es que, en épocas anteriores a la Conquista, ya se practicaba en suelo francés el juego de "*la crosse*", antecedente de *la pina* que pudo difundirse hacia la Península Ibérica siguiendo rutas tan importantes durante la Edad Media como el Camino de Santiago, donde se desarrolló y gozó de gran popularidad el juego de *la chueca*, de características muy semejantes a *la pina* de Canarias. Tampoco sería desdeñable considerar una vía de difusión del juego de raíces norteafricanas.

La práctica del juego se desplegó en los



ambientes rurales asociados a comunidades pastoriles y agrícolas, y ha sido posible constatar su práctica tanto por adultos como por niños, aunque siempre por jugadores varones.

Las primeras referencias que se tienen del juego en Canarias son de finales del siglo XIX:

“En la plaza, los días de fiesta, luchas y juegos de pelota y pina” (Fernández Castañeira, 1884, Fuerteventura).

“Un número indeterminado de mozos armados de cayados o estacas, se dividen en dos bandos con fuerzas iguales, para situarse en un llano en dos filas paralelas ocupando en extensión lineal un centenar de varas más o menos. Lucha cada bando porque llegue a estacazos la pina o séase una bola de madera, el uno al extremo izquierdo del recorrido señalado y el otro extremo derecho para ganar la partida.

Tiene sus peligros por diestros que sean los jugadores en los quites y en el sorteo de la bola.” (Bethencourt, 1884, Tenerife)

“La calle de Méndez Núñez, en el tramo correspondido entre las de Robayna y Santa Rita, es el lugar elegido por un regimiento de chiquillos para jugar a la pina, que no es entretenimiento inofensivo ni mucho menos.

Los días festivos por la tarde, sobre todo, es punto menos que imposible aventurarse por aquellos contornos sin exponerse a recibir un golpe”. (Diario de Tenerife, 1890)

La esencia del juego consiste en golpear la bola o pina con un palo o bastón hasta conseguir que supere una raya situada en el fondo del campo contrario, al tiempo que el otro equipo intenta evitarlo y superar la raya que representa su meta. El juego se iniciaba en el centro del espacio donde existía un agujero, denominado en El Paso (La Palma) *aturridero*, que se había formado por el continuo uso en el momento de poner en lucha la pina. Cada vez que se conseguía un tanto o raya, se reiniciaba el juego en el centro del terreno. La dureza y velocidad que alcanzaba la bola, así como los posibles impactos de los bastones, conformaban una práctica muy violenta y peligrosa.



Otras modalidades identificadas en las Islas se relacionan con el envío de la pina a la mayor distancia posible, el derribo de palitos con la pina desde una zona delimitada, la superación de una raya que es defendida por uno o varios jugadores sin poder conducir la pina, el golpeo consecutivo de pinas, la introducción de la pina en un hoyo, el desalojo de la pina de un círculo con el trompo o la superación de la raya golpeando la pina con un trompo.

El espacio utilizado para la práctica se caracterizaba por ser llano, recto, de tierra dura, muchas veces limitado lateralmente por paredes naturales o artificiales (huertas o camino). Habitualmente, estos espacios tenían carácter público o comunitario (caminos, plazas, barrancos, etc). En los fondos se marcaban las rayas o metas, y en algunas ocasiones, cuando era preciso, límites laterales, como ocurría en Sabinosa (El Hierro). Estos espacios solían coincidir con sitios de reunión que proporcionaban el material humano para su práctica y condicionaban su número, debido a que había lugares en los que sólo se podía jugar dos contra dos, y otros donde llegaban a enfrentarse más de 10 y 12 jugadores por bando.

Los materiales de juego eran auto construidos, aprovechando los elementos que proporcionaba el entorno. El tipo de madera empleada se caracterizaba por su resistencia y dureza y por adquirir una forma requerida para el juego. Así, las

pinas, del tamaño de un puño, se hacían de raíz de higuera, pino, o de raíz de brezo o de granadillo (que tienen forma de bola), redondeándolas para facilitar su desplazamiento. Los bastones se elaboraban con palos que tuvieran una curvatura en uno de los extremos, lo que permitiría un mejor contacto palo-bola, de maderas fuertes como el brezo, el granadillo, el haya, el almendrero, la sabina, etc. Las dimensiones de los bastones dependían del gusto del usuario.

La pina se practicó en todo el Archipiélago Canario, aunque ha sido más estudiado en la provincia occidental. Su desaparición no fue homogénea: abarca desde finales del siglo XIX hasta la década de 1940, según la isla analizada. Los motivos de su extinción como práctica activa se deben a la emigración desde las zonas rurales, la aparición de sustitutivos lúdicos como el fútbol, las secuelas de la Guerra Civil Española o la desaparición de los espacios de juego.

PARA CONOCER MÁS:

Publicaciones:

Castro, U. (2001) *Estudio etnográfico y de la lógica de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: la pina*. Departamento de Educación Física de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Tesis doctoral.

Hernández, A. (1994) “*La pina*”, en *Juegos Deportivos Tradicionales*. Centro de la Cultura Popular Canaria. Santa Cruz de Tenerife. pp. 223-227.



BILLARDA

La *billarda* es una práctica de la familia de los juegos de lanzamientos de precisión que se caracteriza por la presencia de un pequeño palito o taco, en algunos casos terminado en punta por ambos extremos, del que el juego toma su nombre, y de un palo o paleta con la que se golpeará la “billarda”.

El juego debió de llegar al Archipiélago con los colonizadores europeos, principalmente, los provenientes de la Península Ibérica, donde se localizan numerosas variantes de este juego e incluso la denominación en algunas de las modalidades portuguesas o de zonas fronterizas con ese país.

Las Islas Canarias albergan diversas variantes del juego y también diferentes denominaciones como *verdalla*, *birdalla*, *bellarda*, *gordalla*, *palitoque*, *cachimbumba*, etc. De entre las variantes localizadas se caracterizarán dos de las más comunes e interesantes.

Una variante muy difundida en el sureste de la isla de Gran Canaria, en los

municipios de Telde, Valsequillo, Ingenio, Agüimes y Santa Lucía, es aquella en la que el juego se realiza por parejas y para el que se necesitan dos palos largos de 70-80 centímetros de longitud, normalmente el pírmano de una hoja de palmera, y un palito pequeño o taco de unos 15 cm, la billarda. En el terreno de juego, de tierra y amplio, se señalan dos hoyos o porterías de alrededor de 60 centímetros de diámetro, separados entre sí unos 8-12 metros; el perímetro de los mismos está rodeado por una fila de piedras o lajas de unos 20-30 centímetros de altura, para evitar que la billarda salga cuando sea introducida, formando una herradura abierta por delante.

Una pareja posee la billarda y se colocan junto a cada uno de los hoyos; y la otra tiene los palos con los que deben defenderlos cuando la billarda es lanzada con intención de depositarla dentro. Si consiguen meter la billarda en el hoyo cambian de rol.

Cuando la billarda es lanzada hacia el

hoyo, la pareja defensora intenta golpearla en el aire para alejarla lo máximo posible, e intercambiar sus posiciones durante el tiempo que tardan los otros jugadores en ir a buscarla. Cada vez que tocan simultáneamente con sus palos en el hoyo contrario se suma un punto y las partidas se desarrollan a 12 puntos. Si se produce un cambio de rol, la cuenta se reinicia en el número de puntos que la pareja tenía acumulado de la ocasión anterior.

Otra posibilidad de intercambio de roles es acumular dos *medias*, situación que se produce cuando, al lanzar la billarda, el defensor de la portería no mueve el palo o si, al lanzar la billarda, se queda una porción de ella en la línea imaginaria que une los extremos de la portería.

El hoyo debe estar siempre defendido por un jugador que tiene el palo apoyado en el suelo del hoyo. Si en algún momento se deposita la billarda en una de las metas y no hay un palo apoyado dentro, se produce un cambio de roles.

Otra variante, localizada en el norte de Tenerife y en la isla de Fuerteventura, se caracteriza por la colocación de los jugadores en un espacio de tierra formando un círculo amplio, provistos de un palo de unos 80 centímetros, con el que defienden una parcela próxima de forma circular y de unos 35 centímetros de diámetro. Uno de los participantes tiene en su poder la billarda y su objetivo es el de introducirla en las parcelas de los contrarios. Si así lo consiguiera, se produciría un cambio de rol.

Los jugadores no poseedores de la billarda deben golpearla cuando ésta les es lanzada y, si se produce el impacto, disponen de dos opciones: quedarse defendiendo su parcela o ir a la parcela del jugador que lanzó la billarda y que ha ido a buscarla, para excavar un hoyo en ella.

Si el jugador regresase de ir a recuperar la billarda y consiguiera depositarla en alguna parcela que no estuviese defendida con el palo dentro, se produciría un cambio de rol.

La partida concluye cuando alguna de las parcelas tiene un hoyo lo suficientemente grande para poder enterrar la billarda, en posición vertical. En ese momento se introduce la billarda dentro con la punta del palo de ese jugador debajo y se cubre con tierra. Mientras intenta desenterrar la billarda es sometido a castigo por sus compañeros. Cardona (1995) recoge en La Antigua (Fuerteventura) la siguiente formulilla que le dicen mientras se le golpea: *Saca la billarda / perro billarero, / y si no la sacas / te sacamos el cuero.*

PARA CONOCER MÁS:

Publicaciones:

Cardona, A. (1995) *Juegos y Deportes vernáculos y tradicionales canarios*. Ediciones del Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.

Rodríguez Ribas, J.P. (1994) "La billarda", en *Juegos Deportivos Tradicionales*. Centro de la Cultura Popular Canaria. Santa Cruz de Tenerife. pp. 129-153.

LEVANTAMIENTO DEL ARADO

El *levantamiento del arado* es una prueba de fuerza en la que, con la ayuda de los brazos, se eleva un arado, situando el agarre en el extremo opuesto a la reja, desde el suelo hasta la vertical, donde se mantiene en equilibrio, para, posteriormente, descenderlo de forma controlada hasta la horizontal, donde se realizará con él un giro de 360° antes de depositarlo en el suelo. Su origen se relaciona con la necesidad del ser humano de medir su fuerza, utilizando para ello los materiales que se encuentran en su entorno, y con la importancia de la fuerza física en el medio rural.

El carácter ocasional de esta práctica, vinculada a la presencia de este apero agrícola, durante su transporte, el tiempo de descanso después de la arada o en reuniones en patios o junto a alpendres y pajeros, ha hecho que estemos ante una actividad cuya cronología se basa en fuentes orales. Así, puede considerarse como una actividad relativamente moderna, heredera de otras manifestaciones de fuerza. En este sentido Betancor (1990) sitúa su práctica reciente a principios del siglo XX, en la ciudad de Telde (Gran Canaria). Ésta es la razón de

diapo

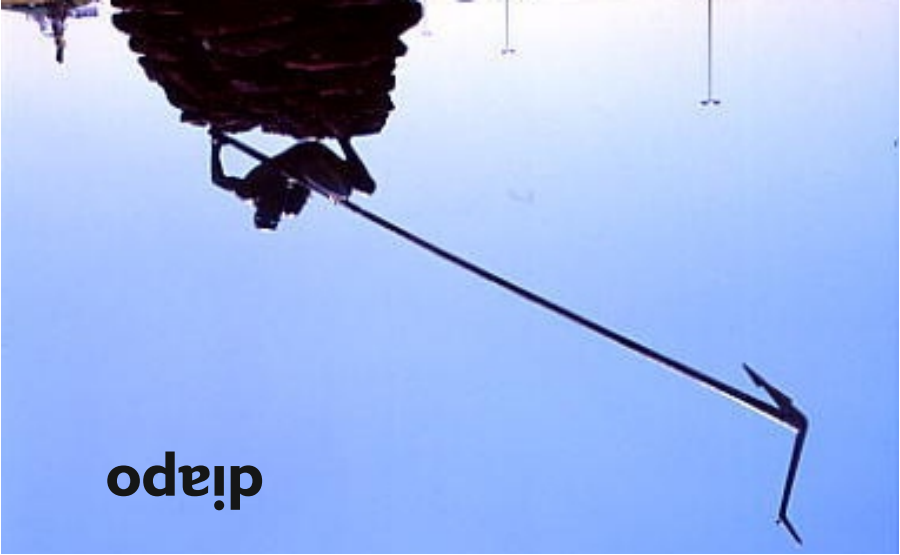




que su marco de difusión se circunscriba, básicamente, a la isla de Gran Canaria aunque la tradición oral conserve ejemplos en prácticamente todas las islas. Estos orígenes habría que buscarlos en un agricultor de la zona, Matías Hernández, quien, en sus ratos de ocio, se dedicaba a levantar el arado que utilizaba en las faenas agrícolas. Estas acciones fueron observadas en su niñez por el famoso luchador de lucha canaria José Rodríguez Franco, *Faro de Maspalomas*, que sería su auténtico sistematizador y difusor, y que, además, empleaba el levantamiento para la lucha como entrenamiento para la lucha canaria.

En la década de 1930, esta práctica gozó de gran popularidad, debido a las demostraciones que el citado luchador realizaba como un número más de las luchadas en las que participaba. En los años 60, su difusión se vio apoyada con la ejecución por parte de otros luchadores. Los años 70 y 80 sirven de espaldarazo definitivo para el levantamiento del arado, pues son numerosos los luchadores que se atreven a practicarlo públicamente: Paco Luis Santana, Santiago Santana, Juan Ramírez, Castor Castro, etc.

No se puede hablar de un artefacto tipo puesto que cada artesano lo construye a su manera y en función del lugar donde se vaya a utilizar. Aún así, es posible establecer el empleo de arados que oscilan entre 3,75 y 4,50 metros de longitud. Su peso dependerá de los elementos o accesorios del arado: cabeza, timón, yugo, guijada, frontiles y reja, pudiendo alcanzar más de 70 kg. de peso, al estar elaborados con maderas



fuertes y pesadas. Además, tienen la particularidad de que la carga se concentra en el extremo opuesto al punto donde se va a efectuar la palanca.

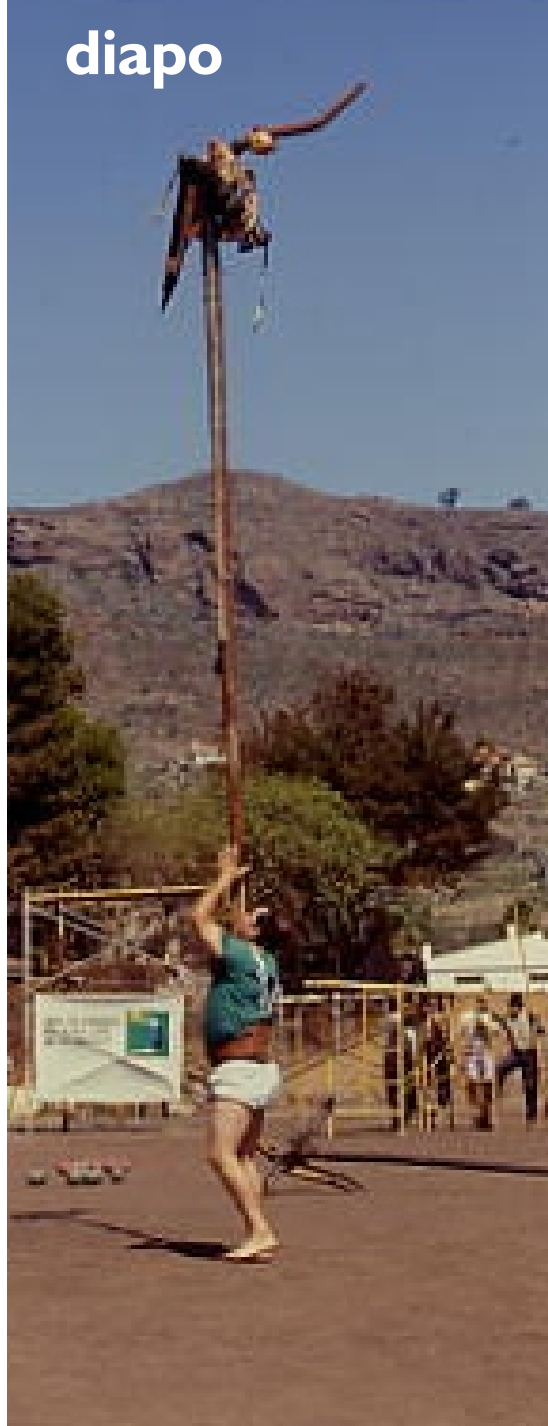
El gesto técnico es fundamental para poder elevar el arado. El artefacto se agarra por el extremo del timón y las piernas tienen que estar apoyadas, en equilibrio, en dirección a la reja. El levantamiento se inicia tumbándose hacia atrás como contrapeso del arado y llevándolo hasta la horizontal a la altura de la cadera, como paso previo para situarlo en la vertical y en equilibrio. El trabajo de los brazos y la utilización del muslo como punto de apoyo de la realización de la palanca son fundamentales en la fase de alzamiento del arado. El levantamiento no finaliza hasta que se consiga bajarlo de forma lenta y en sentido inverso a su ascenso. Actualmente, se le ha añadido la novedad de realizar un giro de 360° cuando está en la horizontal y antes de apoyarlo definitivamente en el suelo.

PARA CONOCER MÁS:

Publicaciones:

Cardona, A. (1995) *Juegos y Deportes vernáculos y tradicionales canarios*. Ediciones del Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.

Betancor, M.A. (1990) "El levantamiento del arado, una manifestación de fuerza entre lo lúdico y lo social", en *Juegos y deportes autóctonos de Canarias*. Instituto de Educación Física de Canarias y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria. pp. 237-241.



CALABAZO

El calabazo o riego al calabazo es una práctica laboral que ha evolucionado hacia juego o deporte y que tiene su origen en la actividad agrícola de elevar el agua desde un canal o acequia a un nivel superior, empleando para ello un instrumento denominado calabazo.

El dato más antiguo encontrado hasta el momento, sobre el calabazo es de 1868, en las cartas del Ayuntamiento de Los Llanos de Aridane, que recogen la solicitud de una certificación en los siguientes términos:

“que es dueño y poseedor de una huerta de riego al calabazo en el pago de Argual, donde dicen la Vera o Cancela del Cabo, y del cual paga contribución”. (Hernández, M^a. V. y Hernández A., 1994)

Adelto Hernández y María Victoria Hernández plantean la hipótesis, basándose en un documento de 1889 que también hace mención al riego con calabazo, de que pudiese datarse su práctica al menos doscientos años antes.

El riego al calabazo es una más de las prácticas que encuentra sus orígenes en actividades rurales de marcado carácter utilitario, en un contexto agrícola determinado, y que ha tenido que “evolucionar” hacia actividad lúdica de exhibición a partir de la década de 1980 para evitar su desaparición. En esta última fase, ha sido fundamental la labor de A. Hernández y M^a.V. Hernández.

Esta actividad, exclusiva del Valle de Aridane (La Palma), surge de la necesidad de salvar desniveles para llevar el agua desde el fondo del barranco a terrazas superiores y posibilitar el cultivo. La evolución que sufre hasta nuestros días habría que buscarla también en motivos de índole jurídica.



El *calabazo*, como útil de regadío, permite dividirlo en dos partes: el palo, que es de una madera dura y que servirá como brazo de palanca; y el recipiente, que antiguamente era una gran calabaza curtida al sol y hoy es un depósito formado por doce piezas de lata soldadas.

Las medidas del *calabazo* dependerán de la altura del desnivel que hay que superar, tomándose como mínima la de 180 cm. La capacidad del recipiente para la recogida y transporte del agua oscila entre los 12-16 litros. El calabazo completo y vacío pesa 3-4 kg.

La construcción del calabazo se somete a un proceso artesanal en el que se ensamblan doce piezas de lata que deben estar perfectamente equilibradas, para que el gesto que realice el calabacero durante el trasvase del agua sea uniforme y eficaz.

El origen del *calabazo*, como útil de regadío, parece estar íntimamente ligado a la importante presencia de colonizadores portugueses en La Palma. En portugués, el vocablo *calabaco* significa:

"Regador feito de lata ou de cabaca seca, com que se extrai agua de poços o regresas lancanda-o para el sulco, que a lena ao terreno que se desije regar".

Actualmente, es posible aún localizar la utilización de este apero en poblaciones portuguesas como Vila de Conde, Trás-os-Montes o Bragança.



Dos son los motivos que han dado lugar a la presencia del *calabazo* en la agricultura del Valle de Aridane: su idoneidad y comodidad para salvar desniveles permitiendo el riego de cultivos en terrazas y, fundamentalmente, una razón jurídica con respecto a los Heredamientos de Aguas de Argual y Tazacorte, que especifican que

"sólo se podrá echar agua de la acequia a su poceta con el calabazo y la destreza o jeito" (Acto de Conciliación de 1939).

En relación con la técnica para el riego con *calabazo* se puede hablar de dos modalidades: la practicada en Argual y la

que se emplea en Tazacorte. En Argual, se riega en posición de sentados, con una intensidad o esfuerzo menor al aprovechar el muslo como punto de apoyo de la palanca y una ligera incorporación para elevar el calabazo. En Tazacorte, la acción se realiza desde posición erguida y el apoyo del palo sobre el muslo es más suave.

El gesto técnico que realizan los calabaceros para ejecutar su labor es fruto de años de perfeccionamiento y se basa en un continuo cambio de posición erguida a posición sentada, con objeto de facilitar la acción de palanca y de giro de muñecas a la hora del llenado y vaciado del recipiente.

Hay que destacar que, en el momento del riego, en todas las regaderas, lugares donde se echa el agua con los calabazos, siempre que sea posible, se sitúan dos calabaceros, uno a cada lado de la misma y de frente al canal o acequia.

El calabacero apenas derrama agua en el trayecto desde el canal a la regadera, situada en el nivel superior, siendo capaz de realizar un movimiento completo en tres segundos, que implicaría elevar alrededor 16.000-18.000 litros en una hora.

La práctica desaparición de esta actividad por la pérdida de rentabilidad debida a la existencia de otras formas de transportar el agua o nuevos sistemas de riego que abaratan el coste de la mano de obra, ha promovido el paso forzado de actividad laboral a actividad lúdica o deportiva. Aunque se puede constatar

una tradicional pugna entre los calabaceros por demostrar su habilidad, un ritmo más elevado o una mayor prolongación del esfuerzo, es a partir de la década de 1980 cuando se puede afirmar que toma un carácter lúdico-deportivo. Es por esto que, más que de un juego o deporte tradicional sería más riguroso hablar de una actividad laboral tradicional que se ha convertido en deporte.

PARA CONOCER MÁS:

Publicaciones:

Castro, U. (1997) "Pruebas de fuerza", en *Propuestas metodológicas para la enseñanza de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios*, editado por la Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte. Santa Cruz de Tenerife. pp. 91-102.

Hernández, M^a V. y Hernández, A. (1994) "El calabazo", en *Juegos Deportivos Tradicionales*. Centro de la Cultura Popular Canaria. Santa Cruz de Tenerife. pp. 197-219.



ARRASTRE DE GANADO

El *arrastre de ganado* es una prueba de fuerza-velocidad en la que una yunta de vacas o toros intenta transportar durante una distancia determinada, en el menor tiempo posible, una corsa cargada con sacos de 100 kilos y cuyo número varía según la categoría de las reses, siguiendo las instrucciones del guayero. El ganado vacuno que se emplea es la denominada vaca “basta” o vaca “de la tierra”, un animal de tiro que se ha utilizado tradicionalmente en las islas para arar o para el transporte de carros y elementos pesados. En la isla de La Palma se utiliza una subespecie, de tamaño más pequeño, que ha evolucionado hasta adquirir unas características diferenciadoras.

Los agricultores y ganaderos, a lo largo de la historia, han intentado demostrar que sus animales son los más bellos, más rápidos, más productivos o más fuertes. Este proceso de selección ha dado lugar a pruebas que, normalmente, se correspondían en el tiempo con alguna feria o fiesta patronal, donde compiten animales de distintos lugares de la isla y donde la labor cotidiana se convierte en pugna, en juego.

El ganado vacuno llegó al Archipiélago con los colonizadores, pues no era conocido por los aborígenes. Desde un principio, debió de ser utilizado como complemento a la dieta de las gentes del medio rural, como generador de abono y

como fuerza motriz en el transporte, la arada o la trilla. Ya desde principios del siglo XVII se tiene constancia de la utilización de reses vacunas en el tiro de corsas.

Navarro (2002) señala que los antecedentes del *arrastre de ganado* con un fin lúdico surgen del desafío entre yuntas. Así, existen referencias proporcionadas por Daniel Raveloque indican que a finales del siglo XIX, en San Mateo (Gran Canaria), existía una piedra que se utilizaba durante las fiestas para medir la fuerza de arrastre de las yuntas; o en Tenerife, donde en 1912, en la zona norte de la Isla Baja, ocurrió algo semejante.

En La Palma fueron muy célebres las pugnas surgidas entre los propietarios de yuntas celebradas en el Estanque de Los Pasajeros (El Paso), donde se arrastraban pesados troncos que, desde La Caldera, se llevaban al Puerto de Tzacorte.

El punto de partida del arrastre de ganado con un carácter lúdico, organizado y competitivo aparece por primera vez en 1938, en las Fiestas del Cristo de La Laguna, llegándose, incluso, a redactar un breve reglamento a cargo de D. Pedro González Zumel (Navarro, 1996). Estas pruebas se mantuvieron hasta la década de 1960.

Esta actividad estuvo prácticamente desaparecida debido a la disminución de la cabaña vacuna «del país», por la aparición de motores en las labores de tiro y vacas foráneas para la producción

de leche. A partir del año 1977 se retoma la realización de pruebas gracias al interés de un grupo de personas que intentan potenciar y dignificar la cría de la vaca «del país» y que, con posterioridad, darán origen a la Asociación de Arrastre de Ganado, que es el organismo que regula la celebración de las distintas pruebas del calendario competitivo actual.

Las Fiestas del Cristo de La Laguna fueron el marco donde se inició la segunda etapa de la recuperación. En el año 1977 participaron 26 cabezas de ganado y hoy son varios cientos las que toman parte en los distintos concursos que se celebran en el Archipiélago.

Las pruebas de *arrastre* consisten en que una yunta desplace una corsa cargada con sacos de 100 kilos cada uno durante una distancia de 70 metros, en un recorrido de ida y vuelta de 35 metros, en el menor tiempo posible (existe un tiempo límite de 3 minutos). El piso del terrero de arrastre debe estar compactado, preferiblemente de tierra. Los animales podrán ser dirigidos por un guayero al que no le está permitido castigar a las reses. El ganado que, preferentemente, debe ser basto canario o de la raza palmera, se empareja mediante una canga, en la isla de La Palma, y con un yugo, en el resto de las islas.

Aunque con anterioridad las distancias eran más largas y las pruebas eran prioritariamente de resistencia, hoy en día se intenta proteger a la vaca evitando



diapo

que tenga que realizar un elevado desgaste que ya no se produce en sus actividades cotidianas, y para la que no estaría preparada.

Las reses se clasifican dentro de distintos grupos que permiten igualar sus posibilidades, siendo los criterios utilizados su desarrollo corporal y el esfuerzo y capacidad de tiro:

- vacas de 3^a, arrastran 6 sacos;
- vacas de 2^a, arrastran 7 sacos;
- vacas de 1^a, arrastran 8 sacos;
- toros de 2^a, arrastran 8 sacos;
- toros de 1^a, arrastran 11 sacos.

Además del peso de los sacos, hay que añadir los casi 200 kilos que pesa la corsa sobre la que los colocan y el importante rozamiento al que se ve sometida durante su arrastre.

La puntuación, en los concursos, se establece en función del número de yuntas inscritas al comenzar la temporada dentro de cada categoría. Los puntos obtenidos durante los distintos concursos de la temporada dan derecho a participar a las mejores yuntas en el Concurso Final.

Vocabulario:

- *Canga*: Especie de yugo para dos animales. Está formada por un palo horizontal que tiene a los lados dos palos más menudos, llamados canciles, que van hacia abajo, donde va el pescuezo del animal. Es un modelo de yugo de pescuezo análogo al más difundido en Galicia y Portugal.

- *Corsa*: Especie de trineo para carga, tirado por una yunta de reses bovinas. Se compone de dos maderos que forman un ángulo agudo y de varios travesaños que los unen. En el vértice del ángulo tiene un orificio por el que pasa una cadena unida al yugo por el otro extremo.

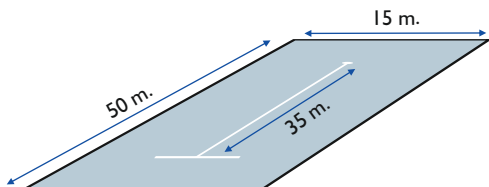
- *Guayero*: Pastor de vacas. Persona que guía la yunta durante el desarrollo de la prueba de arrastre.

- *Yugo*: Instrumento de madera al cual, formando yunta, se unen por la cabeza los bueyes, y en el que va sujeto la lanza o

pértigo del carro, el timón del arado, la cadena de la corsa, etc.

- *Yunta*: Par de bestias de labor uncidas al yugo para la realización de una tarea.

ESPACIO DE JUEGO SEGÚN EL REGLAMENTO VIGENTE.



PARA CONOCER MÁS:

Publicaciones:

Cardona, A. (1995) *Juegos y Deportes vernáculos y tradicionales canarios*. Ediciones del Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.

Ravelo, D. (1997) "Arrastre de ganado", en *Propuestas metodológicas para la enseñanza de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios*, editado por la Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte. Santa Cruz de Tenerife. pp. 103-114.





Bibliografía

Abreu y Galindo, Fray J. (1602). *Historia de la Conquista de las Siete Islas Canarias*. Edición crítica por Alejandro Cioranescu. Goya. Santa Cruz de Tenerife, 1977.

Amador Ramírez, F. (1996). *Manual Básico de Lucha Canaria*. Editorial EDECA. Las Palmas de Gran Canaria.

Amador, F., Castro, U. y Álamo, J.M. (Coordinadores) (1997). *Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales*. Gymnos. Madrid.

Bethencourt Alfonso, J. (1911). *Historia del Pueblo Guanche*. Tomo II. Lemus. Santa Cruz de Tenerife, 1994.

Botanz, R. (1990). *Las pruebas de fuerza con piedras en Canarias*, en *Juegos y deportes autóctonos de Canarias*. Instituto de Educación Física de Canarias y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.

Cardona, A. (1995). *Juegos y Deportes vernáculos y tradicionales canarios*. Ediciones del Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.

Castro, U. (1994). *Las tablas de San Andrés*, en *Juegos Deportivos Tradicionales*. Centro de la Cultura Popular Canaria. Santa Cruz de Tenerife.

Castro, U. (1997). “Introducción a los juegos y deportes tradicionales de Canarias”, en *Propuestas metodológicas para la enseñanza de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios*, editado por la Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte. Santa Cruz de Tenerife. pp. 11-55.

Castro, U. (1997). “Pruebas de fuerza”, en *Propuestas metodológicas para la enseñanza de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios*, editado por la Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte. Santa Cruz de Tenerife. pp. 91-102.

Castro, U. y Betancor, M. (1995). “Recreación y juegos tradicionales”, en *Actividades Físico-Deportivas y Recreativas*, editado por la Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte. Santa Cruz de Tenerife. Pág. 228-256.

Domínguez, J. (1989). *Introducción a la Historia de la Lucha del Garrote*. Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias. Las Palmas de Gran Canaria.

Domínguez, J. (2000). *La Lucha del Garrote (Catón)*. Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y CCPC. Las Palmas de Gran Canaria.

Espinosa, Fray Alonso de (1591). *Historia de Nuestra Señora de Candelaria*. Ediciones Goya. Santa Cruz de Tenerife, 1980.

García-Talavera, F. y Espinel, J.M. (1989). *Juegos guanches inéditos*. Colectivo cultural “Valle de Taoro”. Santa Cruz de Tenerife.

Glas, G. (1764). *Descripción de las Islas Canarias*. Instituto de Estudios Canarios. La Laguna (Tenerife), 1976.

González, A. y Martínez, G. (1992). *El Juego del Palo Canario*. Centro de la Cultura Popular Canaria. Santa Cruz de Tenerife.

Hernández Auta, J.M. (1989). *Un ancestral juego canario: la pelotamano*. Excmo. Cabildo Insular de Lanzarote. Las Palmas de Gran Canaria.

Hernández Auta, J.M. (1994). “La pelotamano”, en *Juegos Deportivos Tradicionales*. Centro de la Cultura Popular Canaria. Santa Cruz de Tenerife. pp. 71-94

Morán, M (2001). *El origen competitivo de los botes de vela latina en Gran Canaria*. Departamento de Psicología y Sociología. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Sin publicar.

Mentado, J.A. (1989). *Botes y Barquillos de la Vela Latina*. Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias. Las Palmas de Gran Canaria.

Moreno, C. (1992). *Juegos y Deportes Tradicionales en España*. Ed. Alianza. Madrid.

Navarro, V. (1989). “El mantenimiento de un juego: la pelotamano de Lanzarote”, en *Revista Stadion*. pp. 111-138.

Navarro, V. (1996). “Juegos Tradicionales Canarias”, en *Revista Lúdica*. Treviso (Italia). pp. 74-120.

Navarro, V. (2002). *Antecedentes históricos y aspectos culturales de los juegos autóctonos y tradicionales canarios de adultos*. Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias. Sin publicar.

Noda, T. (1990). *Salto del Pastor*. Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.

Pérez, J.J. (1960). *Tratado técnico de la Lucha Canaria*. Goya. Santa Cruz de Tenerife.

Real Academia Española (1992) *Diccionario de la lengua española*. Espasa-Calpe. Madrid.

Roque, F. (1992). *Al corazón de la Vela Latina Canaria*. Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.

VV.AA. (1994). *Juegos Deportivos Tradicionales*. Centro de la Cultura Popular Canaria. Santa Cruz de Tenerife.

VV.AA. (1990). *Juegos y Deportes autóctonos de Canarias*. I Jornadas de Juegos y Deportes autóctonos. I.E.F.C. y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.