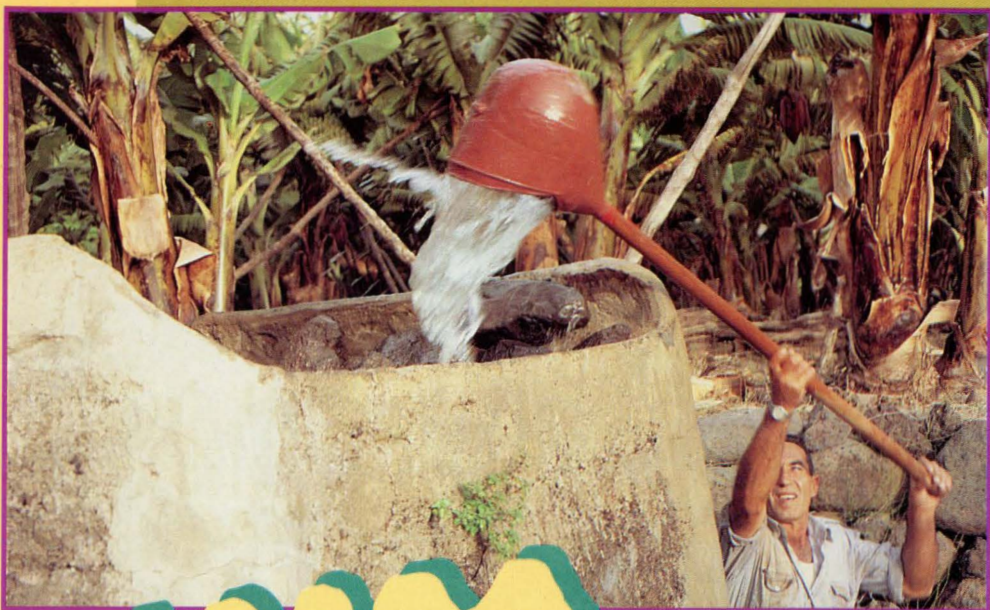


# JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES



# **JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES**

# **JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES**

**Vicente Navarro Adelantado**

**Talio Noda Gómez**

**J. Manuel Hernández Auta**

**Ulises Sebastián Castro Núñez**

**J. Pedro Rodríguez Ribas**

**Antonio Cardona Sosa**

**Adelto Hernández Álvarez**

**M<sup>a</sup> Victoria Hernández Pérez**

● AUTORES

● CENTRO DE LA CULTURA POPULAR CANARIA

---

Primera edición: noviembre, 1994

---

Cuidado de la edición: C. Otero Alonso

---

Corrección de pruebas: Margarita Oliver

---

Fotografías de portada: Adelto Hernández

---

Diseño de Cubierta: Centro de la Cultura Popular Canaria

---

Filmación: Color-Relax

Urbanización Guajara, 83

La Laguna (Tenerife)

---

Impresión: Litografía Romero, S.A.

C/. Angel Guimerá, 1

Santa Cruz de Tenerife

---

ISBN: 84-7926-119-6

---

Depósito Legal: TF. 2.839-1994

---

**ANTROPOLOGÍA  
DE LOS JUEGOS TRADICIONALES  
CANARIOS**

***VICENTE NAVARRO ADELANTADO***

## INTRODUCCIÓN

Podríamos definir Juego Tradicional como la manifestación lúdica con arraigo cultural. He aquí su diferencia sustantiva con otros juegos efímeros en su historia. La circunstancia principal que distingue a este tipo de juegos es su mantenimiento en el tiempo, con todo lo que ello comporta.

Para entender el significado que encierran los juegos tradicionales hemos de detenernos, en primer lugar, en dos conceptos: **Juego y Cultura**.

Muchas han sido las definiciones de Juego (Shiller, Spencer, Huizinga...), pero la mayoría son parciales o alguna otra válida, aunque extensa. Quisiéramos aportar una definición más precisa y al alcance del lector. **Juego: actividad recreativa natural de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural**. Como vemos, queda excluido del concepto de Juego todo lo que signifique obligación y profesionalismo y donde se conozca y controle de antemano el resultado de juego. La definición destaca el valor de lo recreativo, o de distracción y entretenimiento, lo natural para distinguir lo espontáneo y pasajero, todo ello configurado en un marco sociocultural (valores, reglas, organización social, etc.).

Lo cierto es que el comportamiento de juego no es un fenómeno aislado en un espacio y tiempo, sino que puede acceder a cualquier actividad por seria que sea. Así pues, el Juego trasciende más allá de las estructuras que lo pretendan encorsetar ya que tiene un significado profundo en el comportamiento del hombre.

Por su parte, cultura es el “sistema integrado de pautas de conducta aprendidas que no son fruto de su herencia biológica” (Hoebel). Como vemos, el concepto de *cultura* es más extenso de

lo que habitualmente se suele entender. En definitiva, abarca todas las formas de manifestación de expresiones, ideas y comportamientos y organizaciones propias del ser humano y de sus grupos y sociedades.

Somos, en gran medida, el resultado de una mayor valoración de la cultura intelectual que, acentuada por la organización urbana, se ha traducido en una escasa atención a los aspectos populares de la cultura, entre los cuales se encuentran los juegos tradicionales.

Juego y Cultura van de la mano. El Juego es un universal de la Cultura ya que es una constante que se repite independientemente del conocimiento y desarrollo evolutivo de los pueblos. En todas las culturas encontramos un verbo para expresar la acción de jugar: inda, ludus, oicus, asobu, l'aiba, sahaq, giocare, play, jouer, spiel, kridati, jokatu,... Huizinga (Homo Ludens, 1938) sostiene que el juego es más viejo que la cultura. La realidad del Juego Tradicional es fiel reflejo de la dinámica cultural, de la evolución de la cultura; en el juego se palpa con facilidad la fluctuación: enculturización-aculturización.

A propósito del fenómeno enculturizante y aculturizante, es necesario abordar tres conceptos que son utilizados erróneamente como sinónimos. Dichos conceptos obedecen a los términos: juegos autóctonos, juegos populares y juegos tradicionales. Bien es cierto que los tres se solapan, pero cada uno de ellos define un tipo de juego.

Juego Autóctono es aquel que es originario de un país. Juego Popular es el juego practicado por el pueblo o masa; no obstante, también se admite que se refiera a aquella manifestación propia de la cultura popular, o sea, de la que no es erudita, a pesar de que no fuera elevado su número de practicantes. Por su parte, Juego Tradicional lo definíamos anteriormente como la manifestación lúdica con arraigo cultural. Entonces, ¿qué terminos debemos emplear para definir el conjunto de este tipo de juegos?

Es obvio que el conjunto no puede denominarse *autóctono* ya que cometeríamos un grave error histórico y cultural. Tampoco el conjunto de los juegos de una cultura puede considerarse *popular*, porque de esta forma excluiríamos los juegos minoritarios y también los que han sido practicados por las clases no populares. Por último, resta *tradicional* que parece ser el más acertado para definir el conjunto, porque no desdice culturalmente la posible autoctonía e incluye lo popular como fuente de tradición. No olvidemos, por otra parte, la existencia del juego tradicional infantil que también forma parte del acervo lúdico y que necesita, igualmente, de un término que abarque a todo su conjunto.

El objeto de este trabajo es un análisis antropológico de los juegos tradicionales canarios de adultos de componente motriz, por esta razón dejaremos a un lado los juegos infantiles. Nos serviremos de los juegos que cumplen esta condición, que a modo de clasificación son los siguientes:

Lucha Canaria; Lucha de Garrote y Lata; Lanzamiento y Esquiva de Piedras; Juego del Palo; Pulseo de Piedra; Salto del Pastor; Salto de Vara; Tablas de San Andrés; Vela Latina, Barquillos; Pelotamano; Bola Canaria; Carreras de Caballos y Sortijas; Arrastre de Ganado; Pina; Billarda; y Levantamiento de Arado. Asimismo, incluimos el caso del Calabazo, a pesar de ser más una innovación derivada de una actividad rural cuyo móvil ha sido la pugna y la conservación de esta práctica. También discutiremos la Ascensión de Maderos y Troncos, que se atribuye como juego.

Estos juegos tienen un grupo importante que ya eran practicados por la cultura aborígen, de ahí su relación con actividades de subsistencia y económicas. En general, son juegos muy semejantes a los de otras culturas. Hemos de partir de la hipótesis de que las opciones funcionales conducen a la creación de formas de acción como si de un embudo se tratara.

Este es el caso de los paralelismos que podemos encontrar entre la Lucha Canaria y otras luchas como la Glima, Galhofa, Lamb...; entre la Lucha de Garrote y el Aikido; entre el Lanzamiento



de Piedra aborigen y el Lanzamiento de Piedra medieval; entre el Juego del Palo y la Esgrima de Bastones egipcia o el juego de palos norteafricano; entre el Pulseo de Piedra aborigen y el Levantamiento de Piedra vasco; entre la Ascensión de Troncos y Maderos a riscos y la carrera con troncos de los chukchi (Europa Septentrional y Siberia); o entre las Tablas de San Andrés y el deslizamiento por cuestras con tablas de los niños brasileños (Sao Luis.Maranhao).

Otro grupo de nuestros juegos, es un claro ejemplo del difusionismo entre las culturas. La cultura canaria ha sido lugar de asentamiento de otros juegos que ya nos vinieron estructurados. Aquí se transformaron, adaptándose a los patrones de cultura propios; es decir, lo que en un principio pudo ser aculturizante se transformaba en enculturizante. Este fenómeno, denominado *sincretismo*, es el que define la realidad de la evolución de los juegos, encontrando las principales evidencias en la evolución de las voces y proverbios, junto a ligeros cambios en su estructura. Buena muestra de ello son la Pelotamano (Lanzarote, La Palma), Bola Canaria y la Pina.

Los juegos tradicionales siempre han estado perseguidos por el fantasma de su desaparición. Si algunos no lo han hecho, ha sido por la encomiable labor de investigación y fomento de personas como: Francisco Ossorio, Talio Noda, Hernández Auta, Salvador Sánchez (Borito), Guillermo Martínez, Ángel González, etc. Así desapareció la Pina, que fue muy popular en nuestras islas y que consistía en un juego de equipo en el que los jugadores, provistos de un palo, golpeaban una pelota hecha de madera ligera hasta conseguir una meta <sup>1</sup>. Este juego era conocido en la Península por

---

1. La Pina estuvo muy difundida en España; según Diego de Guadix y Rodrigo Caro, su origen sea árabe. Otra posibilidad, incluso paralela, pudo ser la debida a la difusión del juego francés de la crosse, del que ya existen referencias desde el siglo XIV (ver Jusserand. *Les sports et jeux d'exercice dans l'ancienne France*. Slatkine-Reprints. Genève-París. 1986. edic. original de 1901. pp. 284-300).

la *chueca*, existiendo en Canarias pocas referencias documentadas, si acaso la de Castañeira en Fuerteventura (1887)<sup>2</sup> y las denuncias en el Municipio de El Paso (La Palma) a propósito del juego<sup>3</sup>. Un caso semejante ha sido el de la Billarda, que ha desaparecido como juego de adultos, pero que ha seguido conservándose entre jóvenes y niños.

Hay juegos tradicionales que tienen presencia en las islas, con toda probabilidad, desde el primer momento del asentamiento de los europeos. Así, la Pelotamano y los juegos de bolas se pueden situar en los principios del siglo XV, con toda seguridad traídos por los primeros conquistadores y colonos normandos, puesto que estos juegos eran muy populares entre ellos<sup>4</sup>. En cambio, ha habido otros juegos que se han incorporado más tardíamente como son los casos de las Tablas de San Andrés, la Vela Latina, el Arrastre de Ganado, el Levantamiento de Arado y el Calabazo.

## PARÁMETROS DE ANÁLISIS

Los modelos de creación, conceptualización y estructuración de los ejercicios físicos, juegos y deportes, han tenido y tienen estrecha relación con las formas de creencias y organización de los grupos sociales y sociedades, tanto desaparecidos como actuales.

- 
2. “En la plaza, los días de fiesta, luchas y juegos de pelota y pina”. R. Fernández Castañeira. Manuscrito, 1887. *Memorias sobre las Costumbres de Fuerteventura escritas para el Sr. Juan de Bethencourt Alfonso*. Transcripción, prólogo e índice de Francisco Navarro Artilles. Cabildo de Fuerteventura, 1991 p. 37.
  3. Debo esta información a Adolfo Hernández, estudioso del juego de la Pina.
  4. Navarro Adelantado, V. *El mantenimiento de un juego: la Pelotamano de Lanzarote*. En Rev. Stadion. Academia Verlag Richarz. XV, 1. Sankt Augustín, 1989.

En los juegos podemos apreciar parámetros de análisis antropológico, ya sean *ideacionales* (mito, magia, ritual, valores y normas...) o *estructurales* (estatus, autoridad, división de género en función del juego, economía...). A continuación, analizaremos cada uno de estos parámetros con referencia a nuestros juegos tradicionales.

## MITO

No existen en la cultura aborígen narraciones con intervenciones de dioses o seres sobrenaturales donde éstos se involucren en juegos, como podemos encontrar en otras culturas. En cambio, forman parte del mito y la leyenda: los baños de las princesas Tenesoya y Dácil; la lucha entre Rucaden y Caluca, descrita en el Poema de Viana; la narración de Marín de Cubas (1694) de un gigante que iba a Telde a pasearse y tiraba la barra con una piedra larga a modo de madero; y el Salto del Enamorado.

“Estándose bañando con sus damas/ De Guanarteme el Bueno la sobrina... Salieron españoles de entre las ramas/ y desnuda fue presa en la marina”<sup>5</sup>.

“Las aguas apresura porque venga/ con más presteza, mira que lo espero,/ y es muerte el esperar, no lo detenga/ tu inquieto movimiento,..”<sup>6</sup>.

Hay discusión en torno a la autenticidad histórica del rapto de la princesa Tenesoya, ya que cronistas como Torriani y Abreu Galindo no la mencionan. En cualquier caso, parece verosímil que

---

5. Según Cioranescu, estos versos se deben a Cairasco (en Introducción a la Historia de Abreu. p. XXII). De cualquier modo parecen pertenecer a la tradición galdense.

6. Viana. Canto III. *La Conquista de Tenerife*. Edición crítica de Cioranescu. Aula de la Cultura de Tenerife. Vol. I. p. 84. Tenerife, 1968.

la posible invención fuese hecha sobre un sustrato de tradición oral. Lo que sí se desprende de estas referencias es la practica habitual de los baños y que el mar, como medio, formaba parte de sus costumbres, entre las que también se incluyó, como veremos, la actividad natatoria.

No debe extrañarnos que la mujer aborígen nadase, ya que los cronistas cuentan que era costumbre entre las mujeres los baños nocturnos en el mar para purificarse de las menstruaciones, así como que las maguadas sólo salían de sus alojamientos para pedir a su dios y bañarse en el mar. Para salir de toda duda sobre la práctica natatoria de los aborígenes, veamos a continuación referencias de Torriani, Escudero y Sedeño:

“Eran grandes nadadores...”<sup>7</sup>.

“Despues de bailar y comer se iban a la mar a nadar, y ellas mejor que ellos, y todos juntos se regocijaban...”<sup>8</sup>.

“A este (Doramas) mató Pedro de Vera que habiendo bajado a la mar donde de ordinario se iban a bañar...”<sup>9</sup>.

En el Poema de Viana se describe una lucha que, dadas las características de la obra, podemos incluir en este apartado:

“Salen luego a la lucha dos mancebos/ briosos bien dispuestos y valientes... Eran los dos gallardos luchadores,/ el uno Rudadén, otro Caluca;/ mídense a brazos, hazen firmes presas,...”<sup>10</sup>.

---

7. Torriani, L. *Descripción e historia del Reino de las Islas Canarias*. Edic. Crítica de Cioranescu. p. 74. Goya. S/C de Tenerife, 1978.

8. Gómez Escudero, P. *Historia de la Conquista de Gran Canaria*. p. 80. Edición de 1936. Gáldar.

9. Sedeño, A. *Historia de la Conquista de Gran Canaria*. p. 57. Edición de 1936. Gáldar.

10. Viana. op. cit. Canto IV. p. 101.

La lucha es una actividad muy referida en las culturas. Es la pugna entre los dioses y es la forma natural de definir al más apto, más astuto y más valiente. Es un contenido muy a mano para construir la cosmovisión.

Como mencionábamos anteriormente, el lanzamiento de barra, o *tirar la barra*, es citado por Marín de Cubas dando a entender una actividad que era común a castellanos y canarios. Sin duda, el autor quiso entender en la tradición oral, de la que fue testigo, cierta semejanza con esta actividad, todavía existente en Aragón.

“Dicen venia a Telde a pasearse, y a tirar la barra con una piedra larga y quebrada que fabrico naturaleza a modo de un madero de tercia en quadro, que se ve en el Chorrillo, y sirve de puentesala a un arroyo el maior pedazo que tendra sinco palmos y seria de mas de ocho, y a muchos antiguos oi decir esta tradición, no se la verdad”<sup>11</sup>.

El Salto del Enamorado es una bella leyenda recogida por Talio Noda en su libro *Salto del Pastor*, que escribimos textualmente:

“Cuenta la leyenda que un pastor se enamoró de una joven. Ella no mostraba ningún interés por él. Debido a la insistencia del enamorado, la muchacha prometió casarse con él si realizaba el salto...tres veces consecutivas... El pastor accedió. Invocó a Dios e hizo el primer salto; invocó a la Virgen, superando la segunda prueba; pero, antes del tercer intento, invocó a su amada y se despeñó por el precipicio, matándose”<sup>12</sup>.

---

11. Arias Marín de Cubas, T. *Historia de las Siete Islas de Canaria*. Real Sociedad Económica de Amigos del País. Las Palmas. p. 266.

12. Noda, T. *El Salto del Pastor*. Cabildo de Gran Canaria. Las Palmas, 1990, p. 91.

Esta leyenda parece estar construida sobre una base de realidad deformada y, a la vez, a manera de moraleja para preservarse del consejo de las mujeres, ya que la dificultad del salto es superable. No obstante, esta misma leyenda es recogida en Adeje por Bethencourt Alfonso (1912), que cuenta que Roesmo, enamorado de la joven noble Guara, huyeron ocultándose en el Risco del Salto del Enamorado o Salto de la Señora, y cuando iban a ser apresados se dejaron caer al abismo abrazados <sup>13</sup>. Igualmente, este mismo autor, cuenta como Teguiico, hijo del rey de Daute, murió despeñado en el Risco de la Gallega al querer medirse ante los demás por un difícil *salto a lanza enriscada* <sup>14</sup>.

## MAGIA

Otro parámetro, muy sugestivo para el estudio e interpretación de los juegos, es el que pertenece a la magia. El hombre siempre ha intentado propiciarse el beneficio de seres superiores o augurar el destino. El juego ha servido como engranaje mágico ideal para resolver la conexión con las deidades y para averiguar el incierto devenir.

El origen de la mayoría de los juegos de tablero antiguos y actuales, así como los del tipo adivinatorio y de arrojar, tienen su punto de partida en rituales mágicos. Son los juegos en los que interviene el azar y que, como afirmaba Caillois <sup>15</sup>: “... basados en una decisión que no depende del jugador”. Botermans-Burrett y otros (1987) clasifican este tipo de juegos en: juegos de azar, juegos de estrategia y juegos de conjetura.

---

13. Bethencourt Alfonso, J. *Historia del Pueblo Guanche*. Vol. I. Lemus. La Laguna, 1991. Original de 1912. p. 350.

14. Ibid. p. 353.

15. Caillois, R. *Los juegos y los hombres*. Fondo de Cultura Económica. México, 1986. p. 48.

La evolución de los juegos mágicos parte de una unión íntima con la creencia para después transformarse en entretenimiento de adultos, pudiendo por último como han apuntado Tylor (1896), Groos (1902), Spence (1947) y Grandjouan (1963), mantenerse como ritos decaídos en forma de juego infantil. Así, podríamos incluir en este grupo juegos como el tejo o tångana, la rayuela, el trompo, los boliches, las piedritas, pares o nones,... etc.

En Canarias, recientemente hemos tenido conocimiento de algunas variedades del antiguo Juego de la Dama, según García Talavera y Espinel <sup>16</sup>. Dichos autores sitúan este juego de dama en la cultura aborígen canaria, con inmediatos paralelismos en otras culturas norteafricanas. De confirmarse sus trabajos, nos encontraríamos ante un juego de estrategia.

Podemos afirmar, para concluir este apartado, que el conjunto de los juegos tradicionales canarios actuales no posee rasgos mágicos; si acaso, las señales de componente supersticioso como santiguarse un número de veces para entrar al terrero de lucha.

## RITUAL

El ritual ha sido donde el juego ha encontrado, en muchos casos, su sentido y estructura. En él se dan cita las creencias de los grupos sociales, conformando un conjunto ceremonial rigurosamente normalizado. He aquí la explicación al por qué de determinados espacios para jugar, personalidades distinguidas, ceremonias paralelas, reglas, materiales determinados,... etc. Prácticamente, los juegos de nuestra cultura, han perdido su sentido profundo, aunque sí se aprecian situaciones que se “ritualizan” con relación directa a la importancia o trascendencia de un acto lúdico-deportivo, o bien, manifestándose en forma de fórmulas repetitivas, como son los excelentes ejemplos de los juegos infantiles:

---

16. García Talavera-Espinel. *Juegos guanches inéditos*. Edición propia. Santa Cruz de Tenerife, 1989.

“Un tontén, nereque, nereque, un tontén, la felicidad. Mánguili, mánguili, a jugar <sup>17</sup>.

(fórmula para quedar “libre” en un juego de persecución).

Podemos distinguir un rito comunitario si seguimos la narración de Torriani sobre la lucha aborigen en Gran Canaria.

En ella se cuenta:

“Cuando dos canarios se desafiaban a duelo iban a un lugar señalado para ello, que era una plazoleta alta...” <sup>18</sup>.

Como vemos, su desarrollo social les conduce a una organización cuidadosa de las actividades comunitarias; en este caso, nos encontramos con un ritual comunitario especial, dada su singularidad, pues los desafiadores debían pedir licencia a doce consejeros o guayres, de los cuales había seis en Telde y otros seis en Gáldar, y de lo que se deduce un espacio y un tiempo claramente definido y no transitorio. Otro rasgo característico, lo tenemos en la agrupación de amigos y familiares (“... juntaba cada uno sus parientes y amigos...”), de manera que cada grupo adquiriera sentido de identidad mediante la participación y representación de su luchador. De esta forma, el resultado victorioso de la lucha no alcanzará solamente al vencedor, sino por extensión a todo su grupo.

Así mismo, la presencia de personajes destacados de la comunidad reafirma la autoridad de éstos frente a los asistentes. La lucha aparece regulada de manera precisa:

“Primeramente, cada uno de ellos se ponía encima de su piedra, con tres piedras en la mano, para tirárselas, y con tres más de las

---

17. Pérez Vidal, J. *Folklore Infantil Canario. Cantos y Juegos de Plaza*. p. 123. Museo Canario. Las Palmas, 1960.

18. Torriani. op.cit. p. 110.



que servían para herirse, y con el bastón llamado magodo y amodeghe. Primeramente se tiraban las piedras, que hurtaban con destreza, meneando el cuerpo, sin mover los pies. Despues bajaban en tierra y se enfrentaban con los magodos, esgrimiendo y buscando cada uno su ventaja... se herían con las tres piedras delgadas, que llevaban entre los dedos de la mano izquierda. Y cuando uno reconocía que había sido vencido por el otro, gritaba en voz alta: Gamá, gamá (basta, basta). A este grito, el vencedor ponía fin al combate, y despues ambos se hacían amigos <sup>19</sup>.

En el párrafo anterior, se puede distinguir una ceremonia concreta para el empleo de las armas: piedras para lanzar y esquivar sin mover los pies, enfrentamiento con magodos o palos, piedra con cantos afilados para herirse; por este orden. También, podemos apreciar la reserva de un lugar para la primera parte del duelo (dos piedras llanas donde tan sólo cabía de pie un hombre), así como el espacio próximo para la segunda parte del enfrentamiento. Y, por último, es de destacar el detalle más importante que demuestra que la actividad está ritualizada, y es la posibilidad de detener la lucha (Gamá, gamá) sin que pueda llegar a causar la muerte, que sin duda su organización social no se podrá permitir.

Otro compartimiento que habría que resaltar del párrafo anterior de Torriani es el de la *resolución del conflicto*:

“... y despues ambos se hacían amigos”.

Este tipo de actuación es muy común en las luchas de otros pueblos, como los andamanes (islas del Índico), ashanti (Ghana), fulup (África Occidental), esquimales ungava, navajos, yanomanos (Venezuela)...

---

19. Ibid.

En general, las conductas de amortiguación de la agresividad, ya sea por reconducir la afectividad y sus consecuencias en organización social, o bien por regular los impulsos, tienen paralelismo con las conductas animales de *agresión ritualizada* (Lorenz, 1966), que Blanchard y Cheska (1985) definen como *combate lúdico*, y dicen: “Sin embargo, en los seres depredadores, incluido el hombre, se ha desarrollado un comportamiento cinético modificado o *combate lúdico* que limita el ataque y la defensa al simulacro de la muerte y no va más allá”<sup>20</sup>. He aquí, indudablemente, las raíces del deporte.

También, en la isla de Gran Canaria encontramos una interesantísima referencia de Torriani (1590) sobre una supuesta forma de juego que practicaban los aborígenes:

“Tambien jugaban a subir en las cumbres más difíciles de los más altos riscos de toda la isla. Sobre aquellas cumbres fijaban un madero muy grande, que llevaban a cuesta con gran trabajo nada menos que de un árbol grueso,... Esta cosa admira tanto más, cuanto que hoy día no se halla un solo hombre, ni en todas estas islas ni en otras partes, por más que sea forzudo, que tenga siquiera una parte de tanta fuerza”<sup>21</sup>.

Bonnet (1931)<sup>22</sup> relaciona esta actividad aborigen con un culto semejante al de la columna y el pilar, estableciendo algunas comparaciones con otras culturas del Oriente Medio. Esta apreciación nos parece poco acertada después de haber estudiado los restos que todavía se conservan.

---

20. Blanchard-Cheska. *Antropología del Deporte*. p. 153. Bellaterra. Barcelona, 1986.

21. Torriani. op. cit. p. 111.

22. Bonnet, B. *Los primitivos habitantes de Canarias*. Rev. de Historia. Tomo IV. Año VIII. p. 7. 1931.

Desde un primer momento, esta actividad física de subir troncos y maderos a riscos, nos hizo sospechar sobre su relación con un ritual, probablemente funerario. Para ello, nos basábamos en la posibilidad de que la función de transportar el *chajasco*<sup>23</sup> a las cuevas funerarias hubiera podido evolucionar a un juego, ya alejado de su función originaria. Sin embargo, los restos que se conservan no están asociados a yacimientos funerarios. Después del estudio pormenorizado de los restos arqueológicos<sup>24</sup> de los que hemos tenido conocimiento en Gran Canaria, nos inclinamos más por la explicación de que esta actividad estuvo relacionada con la colocación de troncos y maderos, normalmente en las entradas de las cuevas, cumpliendo la función de almacén o taller de preparación de maderas, así como de otros materiales y confecciones de distinto uso. Es posible, incluso, que la distribución de los troncos y maderos almacenados hubiera servido también para el acondicionamiento de cuevas que por su poco espacio así lo necesitaran, como, según Grau Bassas (1886), pudiera ser el caso de la ampliación del suelo de dichas cuevas<sup>25</sup>.

Solamente conocemos lejanas analogías de esta manifestación aborígen en los indígenas brasileños timbirá, canella, crahó, fulnio

---

23. Los *chajascos* son unos tablones funerarios que se colocaban de forma que sirvieran para descansar sobre ellos los cadáveres.

24. Cueva de la Empalizada, Cueva de los Palos y Cueva del Péndulo (Riscos de Gonzalo. Soria); Cueva del Culatón y Cueva de los Tabaibales de Soria (Barranco de Chira); Cueva de los Palos (Mesa del Junquillo); Palo de la Montaña de Linagua (La Aldea); y Cueva del Risco de los Pedregales y Cueva del Palo del Timón del Arado (Ayacata). Ya desaparecidas, o no localizadas: Maderos en el Barranco de Azuaje; Cueva de los Riscos de Montaña Negra; y Cueva en Riscos Blancos (proximidades). Para más información puede consultarse *La ascensión de troncos y maderos a los riscos de los aborígenes canarios*. Navarro, V. Rev. Tebeto. Archivo Histórico de Fuerteventura. núm. 7. 1994.

25. Grau Bassas, V. *Viajes de exploración a diversos sitios y localidades de la Gran Canaria*. Museo Canario 1980. Original de 1886. folio 14.

y suncurá, y en los chukchi de Europa Septentrional y Siberia. Los primeros realizan carreras de relevos con troncos de gran peso a la espalda, todo ello dentro de un ritual funerario donde existe la creencia de que en los troncos se albergan las almas de los difuntos y que al llegar a la meta los muertos hayan su reposo <sup>26</sup>. Por su parte, los chukchi levantan troncos de árbol de hasta cien kilos que desplazan a grandes distancias <sup>27</sup>. Las primeras manifestaciones apoyarían la remota hipótesis de que el posible juego de la ascensión de troncos y maderos pudiera tener algún punto de partida en la ascensión del chajasco. La segunda manifestación viene a confirmar una evolución más del trabajo en juego y la organización de la pugna para demostrar la fuerza y habilidad respecto a los demás.

Con respecto a la demostración de habilidad y fuerza en la ascensión de troncos, tiene su fundamento más directo en la narración de Abreu (1602):

“Tenían por gentileza hacer apuestas de hincar y poner palos y vigas en partes y riscos, que da admiración y temor ver el lugar, así por la altura como por la fragosidad; los cuales palos hasta hoy están algunos puestos, y estarán, por ser muy dificultoso el quitarlos...” <sup>28</sup>.

Como vemos, el franciscano menciona las apuestas (imaginamos que de porfía o bienes), dando a entender que se medían en esta prueba de fuerza, destreza y valor. Por tanto, hemos de suponer que en la comunidad aborigen se había alcanzado un nivel tal de habilidad en esta actividad, o dada su importancia, que entre los miembros del grupo surgía la necesidad de comparación; es decir, de competir.

---

26. En Diem, K. *Historia del Deporte*. Caralt. Barcelona, 1966. p.p. 73-74.

27. Blanchard-Cheska. op. cit. p.109.

28. Abreu Galindo. Fr. *Historia de la Conquista de las Siete Islas de Canaria* (1602). Edición crítica de Cioranescu. Goya. p.149.

No obstante, hemos de apuntar que tanto la cita de Torriani, que reproducíamos anteriormente, como la de Abreu pueden inducir a engaño. El primero, Leonardo Torriani, no vio la actividad, pues añade: “... según la verdadera relación de los antiguos isleños”; de haberla visto hubiera sido normal en él alguna especulación, dada su condición de ingeniero. Por esta razón carece de valor su expresión *jugaban a subir*, pues podría admitirse que *jugaban* fuese empleado como perífrasis. Más aún, cuando la frase inmediata anterior pertenece a la misma estructura lingüística donde se detallan los ejercicios de los canarios, como saltar y tirar piedras, por lo que se puede pensar que el autor haya retomado la idea de “juego” por la de “ejercicio físico” (“Los canarios tenían por ejercicio el correr...”, dice el comienzo de la frase anterior al texto en cuestión). Respecto a la utilización *hacer apuestas* que hace Abreu, hemos de significar que cabe la posibilidad de que fuese el empleo de la antigua acepción semántica de *poner en un lugar*; sin embargo, es muy razonable la pugna por la proeza pues son circunstancias que acompañan a los juegos. Tampoco Abreu fue testigo de la actividad que nos ocupa.

Lo cierto es que esta actividad supuso grandes proezas físicas, lo cual se desprende de las referencias de los historiadores. Por ejemplo Marín de Cubas lo menciona como *vigas de lagar*.

“...en riscos de peña viva ai agujeros mui grandes y metidos en ellos tan grandes, y fuertes maderos como vigas de lagar, oi se ve algo desto en el barranco de Azuage sobre altissimos riscos, maderos encajados, y atravesados otros, y esto debajo de unos peñascos que coronan el risco por lo alto a modo de falda de sombrero conque no pudieron colgarlos por arriba, ni por que causa se haria tal obra”<sup>29</sup>.

---

29. Marín de Cubas. op. cit. p. 265.

En cualquier caso hay algo que no entendemos, y es que si esta actividad de ascender troncos y maderos a los riscos fue un juego de cierta relevancia (dado lo espectacular de su realización), no aparezca en las narraciones de las fiestas y regocijos de los aborígenes. En nuestra opinión, difícilmente pudo ser un juego organizado de carácter ritual; esta actividad debió corresponder a la satisfacción de la necesidad de ulterior preparación de la madera, de ahí su ubicación en cuevas-almacén.

En otro orden de cosas, también encontramos en la tradición canaria manifestaciones lúdicas asociadas a rituales, pero de difícil situación cronológica, como las Hogueras de San Marcos y las Tablas de San Andrés.

En la plaza de la iglesia de Agulo, La Gomera, coincidiendo con el 24 de abril se celebra el *Salto de las Hogueras* consistente en saltar varias hogueras en hilera. Estos saltos los realizan adultos y niños, pero especialmente son los muchachos los que buscan en el salto fortalecerse por medio del sudor y el fuego de la madera de sabina. Los saltadores se colocan un gorrito para no quemarse el pelo. Esta singular actividad parece tener su origen en la fiesta pagana del fuego, al igual que las hogueras de San Juan, sólo que evolucionada y trasladada de fecha. No hemos podido averiguar el origen estructurado de este juego, aunque sí que la iglesia, como lugar asociado a su realización, se fundó sobre 1739. También que San Marcos, como patrón de los charcos y de las aguas, fue una incorporación del cura D. Manuel Rodríguez Casanova, natural de Agulo<sup>30</sup>. Es posible que este ritual haya surgido, fundamentalmente, del traslado de fecha de un rito de fuego, de las rogativas del agua de los agricultores (elección del mes de abril) y del añadido del salto de las hogueras como símbolo de dominio y fortalecimiento.

Las Tablas de San Andrés son otra manifestación de componente ritual, que tiene relación con la aparición del vino nuevo. Todos los años, en la noche del 29 al 30 de Noviembre, se *arrastran* las tablas,

---

30. Debo esta información a D<sup>a</sup> Carmen Trujillo. Por otra parte, Rodrigo Caro (1626) menciona el salto de hogueras en San Juan como juego.

configurándose uno de los más claros juegos de vértigo (ilinx) de los juegos tradicionales canarios, junto al Salto del Pastor y la Vela Latina.

Arrastrarse implica habilidad, valentía, deseos de entrar en el torbellino del movimiento vertiginoso. Pero de todas estas implicaciones, la más característica es precisamente la última. Dice Callois (1967), sobre este tipo de juegos: "... se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de inflingir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso"<sup>31</sup>.

Durante el arrastre de la tabla o tablón se genera un ruido especial; es el acompañamiento del vértigo, de forma que el ruido te avisa de que el arrastre se acaba y se vuelve a la realidad. Es el éxtasis del ritual. Es la sensación de deslizamiento que por momentos trasciende la realidad. Todo está bien determinado: una fecha, las calles para arrastrarse, el momento para hacerlo (incluidas las escaramuzas infantiles previas), su duración, una ropa vieja, la preparación de la tabla...

## **VALORES Y NORMAS**

Los grupos sociales, según sus creencias, necesidades económicas y el resultado de su organización social, construyen ideas que poco a poco llegan a diferenciar, estableciendo escalas de valores, o lo que es lo mismo, otorgando mayor importancia a unas conceptualizaciones frente a otras. A partir de aquí se crean las normas que vienen a aportar preservación y organización.

Los juegos y deportes reflejan los valores de los pueblos, siendo la verdadera máscara que ocultan los juegos, para los que las reglas o normas son su único elemento formal y externo.

Los valores, y como consecuencia las normas, evolucionan en la medida de que son parte de la cultura, pero es curioso observar

---

31. Caillois. op. cit. 58.

cómo en los juegos y deportes se mantienen a través del tiempo determinados valores. Así, se mantiene el valor de la justicia, que era ya un concepto desarrollado en la cultura aborigen, como vemos en el arreglo de litigios con garrotes:

“Salíanse al campo a reñir con unos garrotes de acebuche, de vara y media de largo, que llaman tezzeses. En sus pensamientos tenían esta orden que, si el agresor entraba por la puerta de la casa de su enemigo y lo mataba o afrentaba, no castigaban al homicida; pero si saltaba pared, el capitán o rey ante quien examinaba la causa, mandaba matar al agresor”<sup>32</sup>.

En el párrafo anterior, podemos distinguir el viejo paralelismo “juego-guerra”<sup>33</sup> ya que se destaca como valor de justicia el “juego limpio”, pues no se considera digno atacar sin que el agredido pueda desarrollar su defensa.

También el resultado del juego ha servido para resolver conflictos:

“Juntáronse los dos, Adargoma y Gariraygua, a tratar del desagravio de las diferencias que tenían sus pastores; y de conformidad lo dejaron y pusieron en la fortuna de la batalla de la lucha, del que venciese, con tal concierto, que el rendido dejase el pasto a su contrario...”<sup>34</sup>.

Contemporáneamente, comprobamos cómo los juegos y deportes obedecen a un mecanismo estabilizador entre las opciones de un jugador o jugadores, frente a otro u otros. En definitiva es

---

32. Abreu. op. cit. p. 56.

33. Huizinga hace una interesante exposición de este paralelismo en *Homo Ludens*. Alianza. cap. 5.

34. Abreu. op. cit. p.173.



hacer el desarrollo del juego interesante, sin permitir que éste otorgue ventaja o desventaja a ningún participante. Por ejemplo, en el juego de Pelotamano de Lanzarote se avisa al contrario con la voz *¡va pelota!*, para prevenirle del saque<sup>35</sup> y pudiéramos pensar que este hecho corresponde únicamente a una cortesía tradicional del juego, pero a ningún experto en juego de pelota escapa la circunstancia ventajosa que supone el saque, no sólo en esta modalidad sino en todas las de su amplia familia.

En los juegos tradicionales canarios se observa, como en todos los juegos de adultos, una lógica de la regla. Es decir, parafraseando a Rousseau, las reglas son una especie de contrato social; solamente en el juego infantil se aprecia una etapa de metalógica de la regla, donde lo que prevalece por encima de todo es jugar, aún a costa de no “respetar” las normas.

La valentía es otro valor muy acusado en la cultura aborigen canaria y actualmente presente en los juegos pero de forma secundaria y sin trascendencia social. Veámoslo en una hazaña natatoria:

“Hubo en esta isla (Gomera) hombres valientes... Principalmente se cuenta deste Gralhegueya, que, yendo un día a mariscar,... entraron en una peña dentro en la mar nadando; y ., crecida la mar, vino un bando de marrajos, que por aquella costa los hay muy grandes... y, determinado, se echó al agua y se abrazó con uno de los marrajos, y ambos se fueron al fondo, dando vueltas, y que lo tuvo fuertemente abrazado; y con los zapatazos que el marrajo con la cola daba, espantó a los demás marrajos y huyeron, y los gomeros tuvieron lugar de salir a tierra...”<sup>36</sup>.

---

35. Hernández Auta. J.M. *La Pelotamano*. p.79. Cabildo de Lanzarote, 1989.

36. Abreu. op. cit. p. 81.

De nuevo este valor, ahora en la actividad del Salto del Pastor en la isla de La Palma, narrada por Gaspar Frutuoso (1590):

“Son tan valientes y ligeros, que admiran: luchan, saltan, tiran una piedra a manera de barra, tanto que ninguna otra nación puede ganarles...Arrójanse con las lanzas, llevada a lo largo del cuerpo del hombre... y aunque sea tres lanzas de alto se tiran abajo y vienen a posarse en el suelo con tanta facilidad que parecen aves”<sup>37</sup>.

Parece determinante la apreciación de Torriani cuando, refiriéndose a un acontecimiento de lucha, dice:

“En esta nación nadie era considerado valiente, sino el que era invencible”<sup>38</sup>.

En la actualidad, la valentía no mantiene la misma posición en la escala de valores de los juegos. Es lógico, ya que este valor en los grupos y sociedades en que las actividades dependen directamente de factores económicos y territoriales, está vinculado al prestigio y estatus, como luego veremos. Sí podemos apuntar que hoy día existe una mayor conciencia de que la actividad de juego es irreal e intrascendente.

Otro valor, quizá el más controvertido, sea el del control de la violencia. Ésta parece manifestarse en los juegos como un valor relativo, pues no se muestra homogénea en una misma época.

Estamos más en la idea de que el juego es tanto canalizador como amortiguador de la violencia. Y que, sin duda, en el devenir de nuestra cultura la violencia ha formado parte del aprendizaje

---

37. Frutuoso, G. *De saudades da Terra*. p.109. Fontes Rerum. Instituto de Estudios Canarios. La Laguna, 1964.

38. Torriani. op. cit. p. 111.

social (Smith 1972. Bandura 1973). Así el contexto cultural de cada pueblo es el que define las formas de violencia en sus juegos; de forma que, para un mismo período de tiempo, pueden existir distintas utilizaciones de la violencia.

En las primeras culturas canarias la violencia en los juegos se manifestó de forma controlada:

“¡Gamá,gamá! A este grito, el vencedor ponía fin al combate, y despues ambos se hacían amigos”<sup>39</sup>.

He aquí un detalle muy importante que abunda en el “control de la violencia” (“...y despues ambos se hacían amigos”), que también aparece al final de la lucha entre Adargoma y Gariraygua (“...y fuéronse mano a mano adonde estaban los pastores, como si no hubiera habido pesadumbre entre ellos...”)<sup>40</sup>. Como vemos, existe un mecanismo amortiguador del conflicto, ya que la derrota comporta pérdida de prestigio, y lo que es más, dentro de una convivencia inevitable. Este mismo mecanismo se da en otras culturas que, por sus estrechos vínculos, tienen diseñados sus juegos en base al asociacionismo, bien sea en forma de juego cooperativo (juego de pelota de los yaghan), o bien incluyendo regalos a los vencidos (juego de jabalinas de Tikopia).

En la Lucha Canaria actual, hay una acción amortiguadora del conflicto cuando el luchador vencedor toma benevolentemente la mano del vencido y la levanta en ademán equivalente a la acción del árbitro, que así debe reconocer quien fue el ganador. También en el Juego del Palo y Lucha de Garrote se controla la violencia al evitar el contacto que puede ser dañino para el oponente; lo cual crea cierta perplejidad en espectadores no iniciados que no alcanzan

---

39. Ibid. p. 110.

40. Abreu. op. cit. p. 73.

a comprender dónde está la esencia del juego. Es un problema de valores.

Por otra parte, en el Archipiélago existió un juego de pelota y palo de muchachos y adultos denominado La Pina<sup>41</sup>, que se caracterizaba por la violencia de los choques. En la Península era conocido por *la chueca*, y tanto es así que Covarrubias (1611) aseguraba que la voz *chueca* provenía de *choque*. Este juego de labradores y pastores desapareció hace unos ochenta años<sup>42</sup>.

Relativo también al valor de la violencia en general, hemos de citar las Peleas de Gallos, que se han encontrado en medio de una fuerte polémica. Sobre este particular se han puesto toda clase de argumentos: raza dedicada en exclusiva a la pelea, evitación de la muerte del animal, tradición..., pero se ha olvidado mencionar que en el fondo existe una incomprensión por un conflicto entre distintas concepciones de la violencia y el uso de los animales. Es el mismo fenómeno del choque entre dos culturas: no se comprenden.

Es evidente que culturalmente es un error hacer desaparecer las peleas de gallos, y menos por medio de una imposición legal. No se puede hacer que los amantes de las peleas de gallos entiendan un concepto de violencia que no utilizan en su escala de valores.

La nobleza es otro valor destacable en nuestros juegos tradicionales. Es sabida la constante referencia a este valor cuando se habla de Lucha Canaria, que incluso lo cita en su reglamento, pero es preciso destacar también al Juego del Palo y Lucha de Garrote.

---

41. Ver cita nº (1).

42. Debo esta información a Adolfo Hernández. Este juego se refiere al término municipal de El Paso, donde existen denuncias por deterioros en plantaciones (1905-1910) ante el juez D. Vicente Simón.

“Y cuando uno reconocía que había sido vencido... gritaba en voz alta... A este grito el vencedor ponía fin al combate...”<sup>43</sup>.

“...sintiéndose Gariraygua la descompensada fuerza de Adargoma y que entre sus brazos iba perdiendo el aliento y vida, crujiéndole los huesos, le dijo: Adargoma, no me mates, que yo me doy, para que de mí hagas tu voluntad. Adargoma al punto soltó los brazos y le soltó, y fuéronse mano a mano adonde estaban los pastores, como si no hubiera habido pesadumbre entre ellos, y partieron los pastos”<sup>44</sup>.

En el siguiente párrafo, sobre este mismo acontecimiento, podemos constatar un valor elevado de la nobleza, ya que no se hicieron públicos los detalles de la lucha:

“Nunca hallaron en los valientes canarios otra respuesta, ni se pudo saber este hecho, hasta en tiempos de los cristianos, que lo manifestaron”<sup>45</sup>.

Hoy día, en la lucha, se puede apreciar cómo los vencedores se apresuran en levantar al oponente vencido, o incluso, cuando hay mucha diferencia de calidad o peso, se le evita el golpeo contundente sobre la arena, acompañándole suavemente. En la enseñanza del Juego del Palo y Lucha de Garrote, nos consta que se pone especial énfasis en la importancia de actuar noblemente, porque el palo es un arma en las manos que puede hacer mucho daño. Son comunes las referencias de los jugadores de palo sobre la necesidad de control del jugador sobre su palo; es el concepto de *pegar a jugar* que destacan Ángel González y Guillermo Martínez

---

43. Torriani. op. cit. p.110.

44. Abreu. op. cit. p. 173.

45. Ibid.

(1992) <sup>46</sup>. La nobleza, en este caso, es el valor sublimado del autocontrol.

El último de los valores que vamos a resaltar es el valor pedagógico, que es definido muy bien por Torriani. Este valor, curiosamente, se ha consolidado recientemente en la moderna Pedagogía de la Educación Física (progresión, modificación de la situación real...), lo cual nos da una idea del alto concepto del niño y su enseñanza que poseían los gomerothas y guanches:

“En sus ejercicios, desde el principio acostumbraban a los hijos pequeños a hurtar el cuerpo a ciertas balas de tierra (barro), y los adiestraban a que las evitasen con las manos, o con el cuerpo. Después, cuando habían crecido en edad y en habilidad, les tiraban piedras...” <sup>47</sup>.

“El ejercicio en que a sus hijos ocupaban, era en saltar, correr, tirar, y en ejercitarse para la guerra, que era muy usada entre ellos” <sup>48</sup>.

Otro conjunto de parámetros para el análisis de los juegos es el derivado de la organización y estructura social. Nos referiremos a él como *parámetros estructurales*.

## ESTATUS

El resultado más acentuado del estatus es el de la movilidad social. Como sabemos, se entiende por *estatus* o status, la posición socialmente reconocida de un individuo o de un grupo. Son diversos

---

46. González, A. y Martínez, G. *El Juego del Palo Canario*. Centro de la Cultura Popular Canaria/Cabildo de Tenerife. La Laguna, 1992. p. 88.

47. Torriani. op. cit. p.p. 200-201.

48. Espinosa. Fr. *Historia de Nuestra Señora de Candelaria*. (1594). p. 36. S/ C de Tenerife, 1967.

los mecanismos para acceder a un estatus, siendo uno más el juego y el deporte.

Las pruebas de fuerza y habilidad han servido para demostrar quién es el mejor. Dice Huizinga: “ Y con esto, vemos que se ha ganado algo más que el juego mismo. Se ha ganado prestigio, honor,...”. (Homo Ludens, 1938) <sup>49</sup>.

En las culturas tribales el juego es un mecanismo importante de alcanzar prestigio, tanto es así que la jerarquía se preserva del resto del grupo reservándose incluso juegos propios. La cultura aborígen disponía de diversas pruebas de fuerza y de habilidad:

“Tomaban dos hombres una vara larga, uno por un cabo y otro por el otro cabo, y alzaban los brazos con la vara, lo más alto que podían; y el que lo saltaba, tenían por más ligero. Y así ponían dos y tres en hilera, y había hombre que los saltaba en tres saltos, sin parar”. (Salto de Vara. Lanzarote. Fuerteventura) <sup>50</sup>.

“También se aprovechaban de piedras, que había entre ellos algunos de tanta fuerza y destreza, que de una pedrada derribaban una penca de las palmas.” (Lanzamiento de piedras. Gran Canaria)<sup>51</sup>.

“...lo llamaban Adargoma, que es decir espaldas de risco. De una pedrada derribaba una penca de la más alta palma que hubiese, y un racimo de dátiles, que de una hacha tiene bien qué hacer en cortarla”. (Gran Canaria) <sup>52</sup>.

“...su ligereza era tanta, que a diez pasos esperaban que les tirase quien quisiese una piedra o lanza, y no había acertarles, porque

---

49. Huizinga. op. cit. p. 68.

50. Abreu. op. cit. p. 55.

51. Ibid. p. 150.

52. Ibid. p. 173.

hurtaban el cuerpo con mucha destreza.” (Lanzamiento y Esquiva. Tenerife) <sup>53</sup>.

“Antonio de Nebrija, en sus “Décadas”, cuenta que un canario que, sin mudar los pies de un lugar, aguardaba que le tirasen a la cabeza a doce pasos, sin que le hiciesen mal, diez y doce piedras... Y canario hubo, que daba a tres hombres doce naranjas a cada uno, y él tomaba otras doce, y tiraba a cada uno de ellos y las empleaba todas, sin que ninguno de los otros que a él le tiraba, emplease en él ninguna, si no fuese en las manos que las recogía...” <sup>54</sup>.

“Una piedra guijarro está en esta isla, en el término de Arico, maciza, ...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... que la pueda levantar...” (Pulseo de Piedra. Tenerife) <sup>55</sup>.

“Cuando dos canarios se desafiaban a duelo, iban al lugar señalado para ello...bajaban en tierra y se enfrentaban con los magodos, esgrimiendo y buscando cada uno su ventaja, como se acostumbra entre nosotros...” (Lucha de Garrote. Gran Canaria) <sup>56</sup>.

“Tenían muchos desafíos. Salíanse al campo a reñir con unos garrotes de acebuche, de vara y media de largo, que llamaban tezzeses”. (Lucha de Garrote. Lanzarote, Fuerteventura) <sup>57</sup>.

---

53. Espinosa. op. cit. p. 43.

54. Abreu. op. cit. p. 177.

55. Espinosa. op. cit. p. 43.

56. Torriani. op. cit. p. 110.

57. Abreu. op. cit. p. 56.



“Los ejercicios en que se entretenían los mozos era saltar, correr, tirar lanzas, dardos, piedras y bailar; ejercicios que hasta ahora les agradan en extremo”. (Tenerife) <sup>58</sup>.

“Tenían por gentileza hacer apuestas de hincar y poner palos y vigas en partes y riscos”. (Ascensión de troncos. Gran Canaria) <sup>59</sup>.

Hemos encontrado una referencia en Bethencourt Alfonso que mencionamos con reservas, pero que encaja en la lógica de lo que pudieron ser las prácticas lúdico-competitivas de los aborígenes, en este caso los guanches.

“Roque de Chabao, en La Boca de Tauze (Tauce) en las Cañadas, cerca del nacimiento del barranco de Ergues de Guía. Era uno de los sitios destinados por los guanches a los concursos del tiro vertical de piedra. Calculado a simple vista, tiene unos 50 ó 60 metros de altura. También conocido por el “Tiro del Guanche” <sup>60</sup>.

Actualmente, también encontramos ejemplos de pruebas de fuerza y habilidad en el Arrastre de Ganado, Levantamiento de Arado y Pulseo de Piedra.

“... en 1986, en las fiestas de S. Bartolomé de Tirajana, participando Paco Luis Santana, Cástor entre otros, siendo el primero, el ganador y aquel que levantara el suyo y el de los contrarios sería el vencedor, pero no todos medían y pesaban lo mismo”. (Levantamiento de Arado) <sup>61</sup>.

---

58. Scory, E. *Documentos sobre observaciones en la isla de Tenerife* (1590). Rev. Museo Canario. nº 8. p. 55. Las Palmas, 1936.

59. Abreu. op. cit. p. 149. También ver páginas de la 21 a la 25.

60. Bethencourt Alfonso. op. cit. p. 364.

61. *Actas del 1<sup>er</sup>. Congreso de Juegos y Deportes Autóctonos*. IEFEC y Universidad de Las Palmas, p. 241.

“La clase obrera de la población goza de muchas diversiones. En cuanto a las actividades deportivas, los hombres sólo practican el levantamiento de palanca y la lucha, por lo que son muy famosos...Existe una gran rivalidad en estas pruebas de fuerza y habilidad entre algunas islas, así como también entre algunos pueblos y es rara la fiesta donde no tenga cabida un buen torneo entre los diferentes grupos”. (La Laguna) <sup>62</sup>.

Cuando el juego se hace trascendente, bien sea en el ritual o en la fiesta, es cuando el vencedor accede verdaderamente al prestigio. En la fiesta se reúne la comunidad en presencia de sus jerarquías, y esto significará reconocimiento del grupo. En definitiva, es una exteriorización del poder.

“Estos desafíos hacían los canarios, para ejercitar sus fuerzas y probarlas en sus regocijos y pasatiempos, y también por envidias que se tenían de más esforzado”. (Gran Canaria) <sup>63</sup>.

“...alrededor de aquel montón de piedra, y allí bailaban y cantaban endechas, y luchaban y hacían los demás ejercicios de holguras que usaban; y estas eran sus fiestas de devoción”. (La Palma) <sup>64</sup>.

“Tenían ciertas juntas, tales como son en Inglaterra las fiestas de las ciudades, en cuyo tiempo el rey en persona daba por sus propias manos, a cada grupo de veinte, tres cabras y gofio suficiente, y después de esta fiesta esos grupos venían delante del

---

62. Murray, E. *Recuerdos de Gran Canaria y Tenerife* (1859). Pedro Duque. S/C de Tenerife, 1988. p. 138.

63. Abreu. op. cit. p.151.

64. Ibid. p. 270.

rey mostrando su habilidad en saltar, correr, luchar, tirar la barra, danzar y otros pasatiempos”. (Tenerife) <sup>65</sup>.

El símbolo puede ser también una muestra de clase. En el grabado del ingeniero Torriani, en el que se enfrentan con un palo y piedras dos aborígenes, se puede distinguir claramente el tamaño de sus cabellos, lo cual era indicativo de buena consideración social (“Había en esta isla de Canaria gente noble como caballeros hidalgos, los cuales se diferenciaban y conocían de los demás en el cabello y barba...”) También, podemos observar cómo los personajes señalados de la sociedad aborígen son destacados por los cronistas, por su fuerza:

“Tenía cada Guanarteme seis hombres escogidos para su consejo, de los más valientes y de mayores fuerzas” <sup>66</sup>.

“(Adargoma)...por fortalecer los miembros y nervios, se abrazaba con un tronco de árbol... y así no había quien con él se atravesase a luchar” <sup>67</sup>.

“Tuvo tambien otro valiente capitán el guanarteme de Gáldar que se decía Doramas; de grandes fuerzas,...” <sup>68</sup>.

“...tambien noble, valiente y esforzado, que se decía Guanhaban, gran luchador; éste tuvo tambien ciertas diferencias con... Caitafa, tambien gran luchador” <sup>69</sup>.

---

65. Scory. op. cit. p. 56. La referencia que se hace del juego de *tirar la barra* nos hace suponer que se efectuase algún tipo de lanzamiento, sin necesidad de que fuera una barra o palanca, al modo del juego tradicional aragonés; bien podría ser tirar una lanza o palo a alcanzar la máxima distancia.

66. Abreu. op. cit. p. 172.

67. Ibid. p. 173.

68. Ibid. p. 175.

69. Ídem. p. 176.

Pero el prestigio no posee sólo un componente individual, sino profundamente social. El prestigio está relacionado con la cortesía, honor, nobleza, desafío, rango... Dice Huizinga: “la porfía por demostrar que se es el primero ha sido un factor educativo y ennoblecedor en los comienzos de la cultura...” “Y con esto, vemos que se ha ganado algo más que el juego mismo. Se ha ganado prestigio, honor, y este prestigio y honor benefician a todo el grupo a que pertenece el ganador”<sup>70</sup>. De ahí una parte importante de la presencia de parientes y amigos que acompañaban a los luchadores:

“...los combatientes, estaban presentes durante la noche”<sup>71</sup>.

“...juntaba cada uno sus parientes y amigos, no para que lo ayudasen,... sino para que viesen el valor de sus personas y se holgasen de ver cuán bien lo hacían”<sup>72</sup>.

“El era de los primeros en salir al terrero, con trapo liado al muslo, desafiando a tres caídas con varonil arranque; y tan pronto como lo declaraban ya estaba el hermano desaflojándose, animado del noble empeño de vengar a la familia”<sup>73</sup>.

Un aspecto atávico, que perdura en los juegos, es el desafío. Éste se presenta con carácter gratuito; es decir, altera los mecanismos estructurales, tales como: eliminatorias, festividades, campeonatos de liga, etc. Un ejemplo elocuente es el *desafío de rasquera* de la Lucha Canaria, en el que se aprecia, de principio al fin, la consideración del prestigio y del valor del honor individual y de grupo.

---

70. Huizinga. op. cit. p. 68.

71. Torriani. op. cit. p. 110.

72. Abreu. op. cit. p. 151.

73. Sánchez, S. (Borito). *La Lucha Canaria*. p. 33. Edirca. Las Palmas, 1988.

“En otra agarrada...Bartolo “el guerrero” logró imponerse al herreño Ramón Méndez ante una multitud calculada en cinco mil personas... El perdedor desafió a su oponente, y logró rescatar su prestigio, sin perder una sola lucha...”<sup>74</sup>.

Asimismo, ha existido y existe en los juegos una asociación entre desafío y apuesta, actuando esta última a modo de impulsora.

También, la *pega* de Vela Latina es un buen ejemplo para ilustrar este apartado, realizándose, normalmente, en períodos de ausencia de regatas.

Por último, hemos de mencionar la desproporcionada movilidad social que se observa en los juegos tradicionales. Digamos que solamente la Lucha Canaria ha alcanzado recientemente cierto nivel de competitividad económica que, como resultado, ha llevado a algunos luchadores a una apreciable mejoría social. El resto de las actividades lúdico-deportivas no destacan por ser motores de movilidad social, sin duda por su escasa difusión. Valga como ejemplo, que muchas de estas actividades no sólo no son significativamente lucrativas, sino que cuestan dinero a los participantes.

## **AUTORIDAD**

Otro parámetro de análisis estructural es el de la autoridad. La distribución de la autoridad es fundamentalmente un factor de organización del juego; con ella se trata de coaccionar a los participantes y de preservar la regla. Tengamos en cuenta que sin respeto a la norma el juego se desvirtúa, pierde su esencia. A todos interesa poner límites porque así se sienten partícipes de una misma cosa.

Es muy llamativo observar cómo el papel de la autoridad en

---

74. Ídem. p. 26.

el juego no ha variado, a pesar de la evolución cultural. “Hombre de respeto”, “experto”, “maestro” y “árbitro”, se hacen sinónimos.

En la cultura aborígen es el *faicag* el encargado de parar la lucha con las palabras *gamá, gamá*; evitando así un desenlace innecesario. El “hombre de respeto” disuadía con su garrote los enfrentamientos y peleas que pudieran organizarse. También el “hombre bueno” era el que ponía fin al Juego del Palo “cuando los palos se calentaban...” Contundente es el párrafo del Reglamento de Lucha Canaria (1950), en que se cita que el jurado estará compuesto por “tres caballeros de la lucha canaria”<sup>75</sup>. Mención especial merece el juego de Pelotamano, ya que en él no existe la figura del árbitro, descansando el juicio en los jugadores más destacados de cada equipo; así es habitual la voz *cuenten* para solicitar del contrario la marcha del marcador. Esta particularidad le imprime a la Pelotamano un valor de nobleza considerable.

La principal diferencia en la percepción de la autoridad en el pasado de los juegos tradicionales es que, mientras en otros tiempos se admitía previamente por prestigio y no era discutida, hoy día la autoridad ha de demostrar su calidad a los contendientes y público. De ahí la tendencia a aumentar los jueces. Nada se puede escapar al juicio, porque el grupo no lo permite.

Para poder decidir es necesario que las acciones estén bien definidas. Esta premisa está planteando no pocos problemas a juegos que han derivado del utilitarismo y la beligerancia, como son los casos del Juego del Palo y Lucha de Garrote. Estas actividades, evolucionadas de forma paralela a juego, se encuentran ante un momento delicado de su evolución, dado que existe una tendencia, aunque minoritaria, a organizar dichos juegos de forma competitiva y dentro de un marco de espectáculo. Para los que lo tienen, el problema estriba en que debe quedar a todas luces claro

---

75. Actas del Congreso de Juegos y Deportes Autóctonos. op. cit. p. 113.

quién es el que gana y evitar que la actividad pueda llegar a asemejarse a una danza.

Una curiosísima utilización del juego ha sido como mecanismo para establecer relaciones y encontrar pareja. Este es el caso del juego de Pares y Nones, durante la subida de la Virgen del Socorro a la parroquia de San Pedro de Güímar <sup>76</sup>. Los ejemplos del juego para resolver emparejamientos han tenido cabida siempre entre integrantes de una misma clase social; no así interclases.

## **DIVISIÓN DE GÉNERO EN FUNCIÓN DEL JUEGO**

Un factor, de tipo estructural, es el que denominaremos “división de género en función del juego”. De ella atenderemos a la división lúdica por razón de sexo y al papel desempeñado respecto al juego en función de la edad.

No podemos definir en toda su extensión cuáles eran las actividades lúdicas de la mujer aborigen, si acaso las ya citadas al tratar del mito en páginas anteriores, donde recogíamos la natación. En cualquier caso, a pesar de que la mujer aborigen no tuviese acceso al juego en los momentos relevantes de la vida del grupo, al igual que ejercitarse en actividades preparatorias para la guerra, le hemos de suponer cierto bagaje lúdico. La razón no es otra que el juego es un comportamiento natural consustancial al ser humano. De hecho, en otras culturas, hay muchas pruebas de creaciones de juegos dentro de las actividades utilitarias femeninas. Consideramos también, que el hecho de que las crónicas e historias de Canarias fueran escritas por hombres, condujo a centrar la atención más en las tareas masculinas y aún más si nos intentamos situar en la concepción del papel de la mujer en los siglos XV, XVI y XVII.

---

76. Bethencourt, J. *Costumbres populares canarias de nacimientos, matrimonio y muerte* (1884). p. 180. Ed. Museo Etnográfico y Aula de Cultura. S/C de Tenerife, 1985.

En el siglo pasado encontramos algunas referencias de juego en la mujer:

“Mientras los hombres luchaban en corro, las mujeres, a gran distancia, separadas de aquellos sin permitirles acercarse, habían formado círculo, luchando también y prorrumpiendo en gritos y alaridos cada vez que una de ellas caía.”<sup>77</sup>.

También la mujer ha encontrado acceso al juego por el desempeño de trabajos masculinos, como es buen ejemplo el de las mujeres pastoras de La Palma, ya desaparecidas, que utilizaban el astia o lanza para saltar<sup>78</sup>. Más continua ha sido la presencia femenina en Lucha Canaria. Asimismo en Vela Latina, pero solamente en entrenamientos y cuando había falta de tripulación.

Actualmente, debido al esfuerzo que hace nuestra sociedad por igualar los derechos de la mujer, ésta comienza a participar en los juegos tradicionales.

En cuanto a la división social del juego en función de la edad, cabe mencionar que no tenemos referencias de cuáles eran los juegos aborígenes infantiles, si acaso la ya hecha al mencionar el valor pedagógico, y los pequeños molinos de mano que se han encontrado. Tampoco hay referencias sobre cuáles eran sus ritos de paso, ni de los juegos que realizaban los ancianos. Lo único que nos queda es aventurarnos a afirmar que los juegos infantiles con toda probabilidad tuvieron un carácter de imitación de las actividades y juegos de los adultos; que el rito, o ritos de paso, con mucha probabilidad estarían contruidos con pruebas de valor y fuerza; y que los juegos de los ancianos se basarían en la habilidad y experiencia.

En la actualidad, son los jóvenes los que principalmente afluyen a las escuelas de Palo y Garrote. También, son los más

---

77. Sánchez. S. op. cit. p. 13.

78. Noda.T. op. cit. p. 99.



jóvenes los que se *arrastran* con su tabla para dejar bien claro a los demás que ya son mayores. En cambio, otros juegos como la Vela Latina, Bola Canaria, Carreras de Caballos, Arrastre de Ganado, Salto del Pastor y Calabazo son practicados por adultos, dada la necesidad de mucha experiencia acumulada. Respecto a las personas de más edad, tenemos referencias de practicar: Pelotamano, Juego del Palo, Lucha de Garrote, todas las modalidades de bolas, Vela Latina, Levantamiento de Arado y Salto del Pastor.

## ECONOMÍA

En los juegos tradicionales también podemos distinguir factores de tipo económico. Los más característicos son el valor utilitario del juego y el fenómeno de las apuestas y premios.

Los juegos tradicionales canarios son una muestra muy evidente del paso de actividades utilitarias a juego, y su mantenimiento paralelo. Así, si hacemos un repaso encontramos: Lucha de Garrote y Salto del Pastor asociados a la deambulaci3n con apoyo por los barrancos y *pasadas* y a subir a alturas; el Juego del Palo (si aceptásemos la tesis de Jorge Domínguez) asociado al palo arriero y camellero; las Tablas de San Andrés, asociadas al descenso de la madera de una serrería situada en las afueras de Icod; la Vela Latina, paralela a las faenas del mar; el Arrastre de Ganado asociado a la labor de arrastre con bestias; y, por último, quizá el caso más elocuente, el Calabazo asociado al usufructo del agua para abastecer de regadío a la tierra<sup>79</sup>.

No estamos afirmando de forma genérica que los juegos hayan partido del trabajo, pero sí que es obvia la asociaci3n de estos dos factores. El trabajo marca competencia por sí mismo.

---

79. El Calabazo es un bello ejemplo de cómo la necesidad económica de organizar y beneficiarse del agua para el riego lleva directamente a la pugna.

Recordemos si no cuando fue ascendida la campana de la iglesia de La Concepción (La Laguna) mediante la fuerza de arrastre de veinte yuntas, por medio de un sistema de poleas. Contaba nuestro informante, recordando lo que a su padre le contó su abuelo, que las yuntas llegaban hasta la Catedral...<sup>80</sup>

Hay juegos, como las Peleas de Gallos, donde las apuestas son parte importante del espectáculo. Seguramente sea por no participar el hombre directamente, quedando así “obligado” a entrar de alguna forma en el juego.

En otros juegos la apuesta aparece como algo espontáneo. Por ejemplo, en el Pulseo de Piedra:

“Y habían apuestas, se apostaban, verdad sí, unas copas y eso. El que más pulseaba las ganaba...”<sup>81</sup>.

“...y eso cogió y le dijeron... si te cargas la piedra esa, te damos yo no sé cuánto dinero y una caja de cervezas...”<sup>82</sup>.

En el Juego de Pelotamano, se colocaban las monedas que constituían la apuesta en la *raya de falta*, sin llegar a grandes cantidades de dinero. Otra característica de la apuesta es el cruce de las mismas a modo personal, como ocurre en la Vela Latina. También sucede algo semejante en las Carreras de Caballos (Telde, Valsequillo, San Mateo...) donde los propietarios de los caballos animan las apuestas, mezcladas con el desafío.

El premio es la institucionalización de la apuesta, de manera que los jugadores compiten más por conseguirlo que para superar

---

80. Entrevista a D. Lorenzo de Armas, vecino de La Laguna.

81. Recogido del informante Miguel Gutiérrez por Rogelio Botanz y equipo. 1<sup>er</sup>. Congreso de Juegos y Deportes Autóctonos. op. cit. p. 230.

82. Recogido del informante Salvador P. Lucas por Rogelio Botanz y equipo. Ídem. p. 230

con evidencia a su oponente, u oponentes. Los premios y el interés publicitario han servido también como incentivo para provocar el desafío, como está ocurriendo actualmente en Lucha Canaria, lo cual desvirtúa el sentido profundo y tradicional de la porfia. Pero, por otra parte, hay que reconocerle al premio que haya servido de acicate. Este fue el caso del Arrastre de Ganado, organizado en las fiestas del Cristo de La Laguna por el concejal D.Miguel González y el veterinario D.Pedro López, a finales de la década de los años treinta, con intención de preservar la pureza de la raza del país y donde el primer premio fue de 2.500 ptas.

Una de las formas más llamativas de premio es el que se realiza en el transcurso de una luchada con el lanzamiento de monedas al luchador que ha dado espectáculo. La siguiente agarrada queda retrasada para dar cabida a esta ceremonia; por un lado, los espectadores precavidos que cambian monedas para “llevar suelto que echar”... la satisfacción del público que se identifica con el luchador. No cabe duda de que la voluntariedad del premio hace más valiosa la consecución de éste.

## EPÍLOGO

Los juegos tradicionales han sostenido una fuerte lucha por no desaparecer. Un conjunto de causas como las emigraciones, la Guerra Civil, la falta de materiales y espacios apropiados y sobre todo la llegada del fútbol han contribuido a su pérdida o a su adulteración. Curiosamente el fútbol fue el mayor culpable de la ruptura generacional de los juegos, ya que actuó a modo de sustituto lúdico.

En la actualidad, asistimos a un fenómeno totalmente contrario. Los juegos tradicionales están de moda, observándose una elevada conciencia en torno a las manifestaciones propias y

colaborando a su fomento las instituciones públicas. Este interés por el mantenimiento de nuestros juegos tradicionales está dando su fruto y, poco a poco, se han ido reconstruyendo y documentando en publicaciones recientes.

Como consecuencia de la influencia del deporte moderno y de las estructuras que le acompañan, los juegos tradicionales corren el peligro de ver alterada su evolución natural. Hay jugadores, e incluso estudiosos de algún juego, que albergan la idea de que es preciso trastocar, bien algún elemento de la estructura, o bien crear un sistema de competición que llevase al juego a ser más espectacular... Quisiéramos solamente salir al paso sobre esto para hacer una defensa de la *esencia del juego*.

En primer lugar, es importante destacar que los juegos tradicionales evolucionan porque es algo consustancial a su naturaleza. Pero la evolución ha de ser controlada para no perder rasgos mantenedores de cultura. Indudablemente, es necesario fijar un criterio imperturbable que no sufra a lo largo del proceso evolutivo. Este criterio vendrá determinado por la esencia del juego. La esencia viene determinada por el sentido profundo del juego y respondería a la pregunta de si esa variación afecta sustantivamente, o no, al juego. Imaginemos un juego de Pelotamano en que se incorporase la retención con la mano; o un Juego del Palo o Lucha de Garrote en el que se golpee con violencia; o un Arrastre de Ganado con carros o fustigando con violencia al animal... Se perdería la esencia, la tradición. Larga vida a los juegos tradicionales.

# SALTO DEL PASTOR

*TALIO NODA GÓMEZ*



## INTRODUCCIÓN

El origen de muchos deportes está en prácticas relacionadas con una actividad utilitaria, que, una vez perdida su función, pasan a ser costumbres conmemorativas, recreativas y competitivas...

Entre los usos de los pastores canarios se encuentra el “Salto del Pastor”, que precisa para su realización de una vara larga de madera con un cabo metálico en uno de sus extremos, útil que recibe distintos nombres, según las islas.

La naturaleza accidentada del terreno por el que realizaban, y aún realizan nuestros pastores sus desplazamientos, justifica el recurso a este instrumento que facilita las subidas y bajadas de cuestras y laderas. Conviene aclarar que su uso se halla extendido incluso en aquellas islas de relieve menos pronunciado, como Fuerteventura y Lanzarote.

De momento, los intentos realizados para descubrir el origen de esta costumbre y su útil no han dado resultados claros, aunque ambos se hallan documentados en textos de distintos historiadores.

## DESCRIPCIÓN DE LA LANZA, ASTIA, ASTA, GARROTE O LATA

En esencia, el útil del “Salto del Pastor” es una lanza, así llamada en La Palma y en distintos lugares de Tenerife; en El Hierro recibe el nombre de asta, y astia en La Gomera y otras zonas de Tenerife. En Tenerife, además de los nombres citados, recibe

también los de palo y regatón; garrote en Gran Canaria y lata en Lanzarote y Fuerteventura.

## PARTES DE LA LANZA

**El palo.** Asta de madera por la que el pastor se desliza para alcanzar el suelo, o la altura deseada en sus saltos.

**Regatón.** Especie de punzón de hierro y acero inserto en un extremo de la lanza, que el pastor clava en el suelo para después deslizarse por el palo. Consta de una parte hueca, el “cubo” o “copa”, donde va incrustada la madera, y otra maciza, en forma de cono o pirámide cuadrangular, que es la que termina en punta. En El Hierro, en Fuerteventura y en algún otro lugar aparece sustituido por una argolla, o una argolla y una punta metálica de acero, llamada puya o puyón.

Los ejemplares encontrados en La Palma son casi todos cónicos, pero en otras islas hemos encontrado regatones rematados en forma piramidal.

**Anilla, collarín o bocal.** Es una funda metálica colocada en el extremo contrario al regatón, tanto para que no se abra la madera, como por simple ornamento. No todos los pastores lo utilizan, ni recibe igual nombre en todas las islas. Nuestros informantes aseguran que en algunos casos las hacían de cuerno de cabra.

Algunos pastores colocan una protección de cuero con clavos, o cosido con tira del mismo material, alrededor del palo, en la parte cercana al regatón. Con ello se persigue proteger la madera al clavar el regatón en lugares pedregosos.



*A regatón muerto, salto de Antonio Ramos Pérez.*



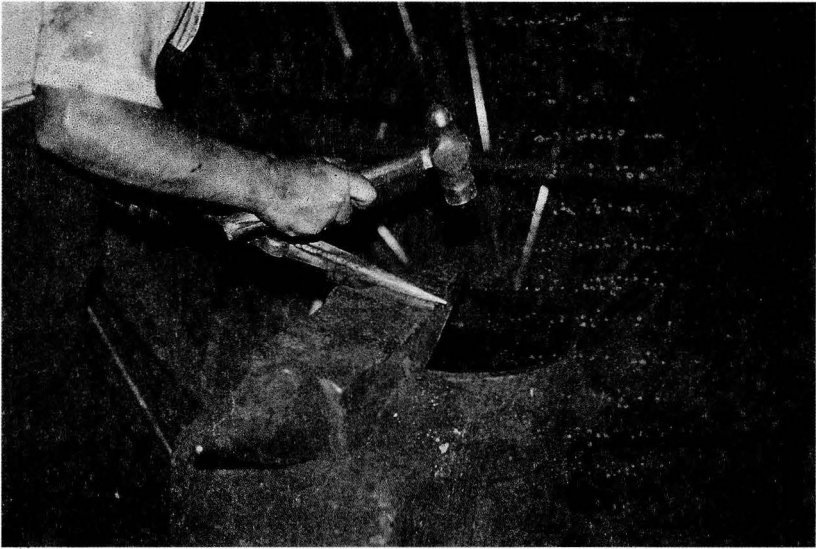
## MATERIAL

El palo, la madera de la lanza, es de “cospe” de pino canario (*pinus canariensis*), nombre con que se designa en La Palma a la parte blanca del tronco que está entre la tea del centro (corazón) y la corteza externa. En El Hierro suelen usar: pino, faya, barbuzano, mocán, eucalipto o carisco (nombre que dan en El Hierro al acebiño); en La Gomera, la faya o brezo; en Tenerife, pino, almendrero, haya, acebiño, duraznero, barbuzano, etc.; en Gran Canaria, pino canario, y en Fuerteventura y Lanzarote, escamilla, tarajal, eucalipto, almendrero, etc., aunque debido a la carencia de bosques en estas islas orientales, los pastores importan las astas de sus latas de las islas occidentales, o las confeccionan con maderas encontradas en el mar.

Por ser ésta la parte más importante de la lanza, los pastores cuidan mucho su elaboración desde el momento de escoger la madera hasta su término o incrustación en el cubo del regatón.

Respecto al regatón, pueden generalizarse las diversas comunicaciones de nuestros informantes en los siguientes puntos: se empleaba en el cubo hierro, que, al trabajarse, se aceraba, y acero en la punta, aunque se buscaba que no fuera demasiado acerada, para que no partiera con facilidad. En épocas anteriores el regatón era de cuerno de animal.

Para la anilla, collarín o bocal, se emplea normalmente una lámina metálica convenientemente moldeada, o en algunos casos, el casquillo de un proyectil. Cuando se hacía de cuerno de cabra, se cortaba, se calentaba, se incrustaba en la punta de la lanza, y al enfriarse, quedaba fijo en la madera.



*Construcción del regatón.*



*Viejos regatones.*

Los modelos vistos en las diferentes islas de nuestro Archipiélago presentan pequeñas variantes en su estructura (véase el libro “Salto del Pastor”) que no parecen de mayor interés ante la transformación deportiva de esta práctica pastoril.

## DIMENSIONES

No hay medida fija para las lanzas. Las personas entrevistadas nos hablaron siempre de medidas entre dos y cuatro metros, y nos decían que dependían del lugar donde se iban a emplear.

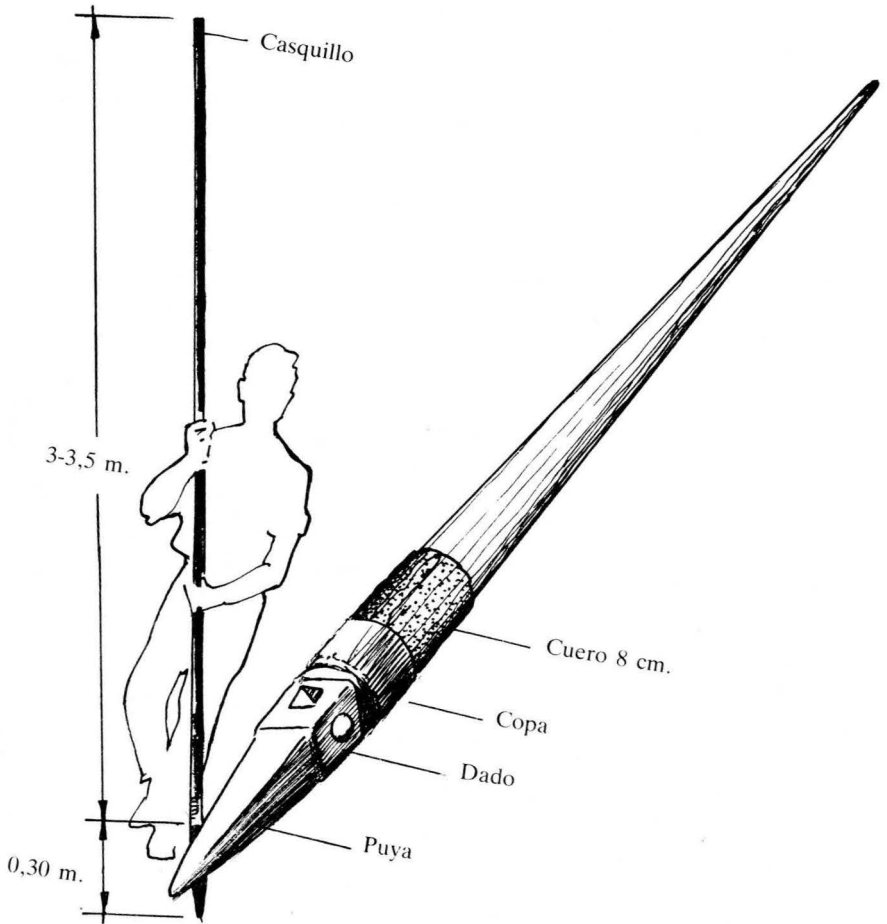
La máxima longitud registrada por nosotros es la de las lanzas utilizadas en La Caldera de Taburiente, en La Palma, en torno a cuatro metros, porque los riscos son allí más altos; mientras que en las zonas más llanas, es decir, más alejadas de la cumbre y más próximas al mar, se emplean lanzas de menor tamaño (de dos a tres metros), ya que una lanza grande es incómoda en estas zonas porque las dificultades del terreno son menores.

Muchos pastores suelen tener dos lanzas de diferentes tamaños para emplearlas según los lugares en que les corresponda el pastoreo. Cuando van a la Cumbre, en el pastoreo de verano, llevan la mayor, y en el invierno, en la costa, la menor.

Los regatones medidos se encuentran entre los catorce y treinta y ocho centímetros de largo y guardan relación con el largo del palo. Los mayores y más adornados se han hallado en Gran Canaria, y están formados por la copa, el dado y la puya. Entre la copa y el dado, y entre el dado y la puya, hay unos rebajes que se llaman “cintura de arriba” y “cintura de abajo”, respectivamente.

Las puyas o puyones oscilan entre los cinco y los nueve centímetros y medio, siendo lo que queda incrustado en el palo de la misma medida que lo que sobresale.

Fig. n.º 1



*Partes y dimensiones de una lanza media.*

Las medidas de una lanza media son:

**Madera.** Tres metros de largo. El diámetro, que es bastante menor en la punta que en el extremo donde va incrustado el regatón, es de unos cuatro centímetros en la parte ancha y de unos dos centímetros y medio en la contraria.

**Regatón.** Mide veintidós centímetros de largo total, siete centímetros de largo el cubo, con cuatro centímetros de diámetro en su interior, donde se incrusta la madera, y el resto (quince centímetros) macizo, terminando en punta total, siete centímetros de largo el cubo, con cuatro centímetros de diámetro en su interior, donde se incrusta la madera, y el resto (quince centímetros) macizo, terminado en punta.

## USO DE LA LANZA

El pastor no sólo utiliza la lanza para los saltos, como veremos más adelante, sino que también le ayuda a salvar los diferentes obstáculos del terreno, tanto para catapultarse en las subidas como para fijarla en un lugar seguro y, deslizándose por ella, bajar a lo largo de los riscos casi cortados a pico. También, para pasar de un lado a otro, de un barranco, una zanja, etc., y para, apoyándose en ella, trepar por los riscos escarpados.

De esta forma, los pastores podían desplazarse a través de grandes distancias y con rapidez por motivos tan serios como dar un aviso al médico, ir a comprar medicinas, rescatar personas o animales en dificultades—incluso transportándolos a la espalda—.

## TIPOS DE SALTOS

La forma más normal de utilizar la lanza es clavar el regatón en un lugar inferior al que se está y deslizarse por el palo, o asta, salvando el desnivel.

Para bajar desde lo alto de una colina o barranco hasta su parte baja o fondo, el pastor repite el salto antes descrito tantas veces sea necesario, en ocasiones con una rapidez asombrosa.

Los saltos, en este caso, deben ser inferiores a la altura de la lanza, y así el pastor puede clavar el regatón antes de hacer el deslizamiento.

El hecho de que la lanza sea más gruesa en la unión con el regatón que en la punta, tiene por finalidad ayudar en el frenaje, por engrosamiento creciente del palo. Puede que esa fortaleza se explique también por tratarse del punto de apoyo de la lanza, que es físicamente el más sufrido.

Los pastores llaman salto a “regatón muerto” al realizado cuando, a diferencia del salto anterior, la distancia entre el pastor y el lugar destinado a clavar el regatón es mayor que la altura de la lanza (en ocasiones hasta más de diez metros). Por ello, existe un momento en que el pastor con la lanza queda en el aire, sin clavar el regatón (“regatón muerto”) hasta que éste llega al punto elegido con anterioridad, se clava y el pastor se desliza, sujeto a la madera, alcanzando el suelo.

Si el pastor no sabe frenar bien en este tipo de salto, se le puede partir la lanza, desviarse o llegar con mucha velocidad a la parte baja, con grave riesgo para su integridad física. Hablando de este salto nos comentan los hermanos Ramos Pérez: “Cuando te

desprendes hacia adelante, llevas la vista fija al punto donde va a ir el regatón; una vez que éste llega al lugar elegido, ya se baja a plomo”.

Y nos siguen contando que las puntas de los pies deben caer a unos 15 cm. del regatón, y el cuerpo no demasiado pegado al palo, ni muy separado, pues podían caerse hacia adelante o hacia atrás, respectivamente. Los codos siempre pegados al cuerpo y las manos separadas entre sí, más o menos la medida de los hombros.

“El codo que va por abajo tiene que ir apoyado a la altura de la cintura, porque, si no, no se puede caminar con ella, nos dijo don Juan Martín Hernández, de Garafía.

En nuestras pesquisas nos hemos encontrado otro tipo de salto: cogiendo la lanza de la forma habitual, pero colocando las manos al centro del palo, el pastor salta haciendo girar la lanza como si fuera el diámetro de una circunferencia, hincando una vez el regatón y otra la punta de la lanza en el suelo, y desplazándose en el aire en cada uno de sus giros. Sobre esta modalidad nos dice el pastor: “No es para saltar, sino para carrera, y se hace sólo donde hay tierra, para no estropear la punta de la lanza”.

Los pastores suelen llamar “caer a plomo” cuando al bajar por el palo, los pies quedan a ambos lados del regatón, y, “caer de banda” o “caer de lado” –en La Gomera o en La Palma, respectivamente–, cuando los pies caen juntos a un mismo lado del regatón. Algunos pastores de La Gomera llaman “saltar a plomo” a lo que en otros lugares llaman “saltar a regatón muerto”.

Un salto útil, poco frecuente y muy peligroso es el que los pastores llaman; “Media luna”, “Salto del enamorado”, “Salto del abanico”, “Vuelta del pastor”. Si en algún camino difícil el pastor se encontraba con un obstáculo insalvable, clavaba el regatón en un lugar seguro y haciendo un giro aproximadamente de 180° en el vacío, agarrado al palo, se trasladaba al otro extremo del obstáculo.

Cuando el pastor se encuentra con un barranco que lleva



*Espectacular salto en el norte de Gran Canaria.*



agua, una zanja profunda, etc., clava el regatón, bien en uno de los bordes, bien en una de las paredes o en el mismo fondo, y se lanza con un impulso para llegar al otro lado.

Para trepar por un risco, el pastor apoya el regatón en un sitio seguro, y agarrándose al palo, lo va escalando por muy inaccesible o insalvable que parezca. Tenemos el caso de Juan Pedro Pérez Machín, joven encargado de vigilar los lagartos de Salmor, en Frontera del Hierro, que tiene que subir y bajar continuamente el risco de Tibajaste, con ayuda de su asta.

Si el saltador necesita subir y/o pasar un obstáculo, toma carrera, clava el regatón, se impulsa y se eleva hasta la parte superior del obstáculo, o pasa por encima de él para caer al otro lado. En Fuerteventura –nos comentaban en el Hogar del Pensionista–, hay un pastor llamado Andrés Fuente Rodríguez, que saltaba por encima de una yunta de bueyes unida.

En Lanzarote hemos recogido otro tipo de salto consistente en dejarse caer desde una altura al suelo sin deslizarse, para ello clavan el regatón en tierra, y con las piernas a ambos lados del palo, manteniéndolo agarrado por su parte superior, se impulsan y saltan por encima de la punta, dejando la lata clavada en tierra.

## **JUEGOS Y HABILIDADES**

Los pastores aprovechan las reuniones con otros pastores en los abrevaderos, apañadas, etc., para demostrar su habilidad en el manejo de la lanza. De ahí han surgido una serie de juegos de carácter, en ocasiones, competitivos.

Una selección de los más interesantes incluye los siguientes:



1) Clavando la lanza en el suelo, trepar hasta la punta y permanecer allí todo el tiempo posible, manteniendo el equilibrio con pequeños movimientos.



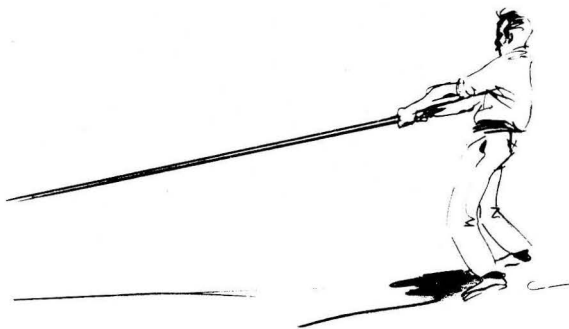
2) Juego realizado por dos pastores consistente en: clavar el regatón en el suelo; aferrarse un pastor a la lanza pegando el cuerpo al palo, con las piernas un poco recogidas; sujetar el otro pastor la lanza por la punta y darle vueltas a manera de molinete. (Recogido en Lanzarote).



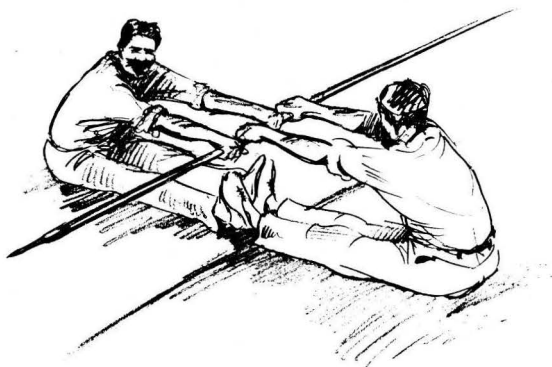
3) Coger carrera, clavar el regatón, subir las piernas hasta dejar todo el cuerpo perpendicular a la madera, con las manos sujetas al palo de la forma habitual, y conseguir permanecer de esa forma el máximo tiempo.



4) Tomando impulso, clavar el regatón y dar un giro –o más– en torno al palo.



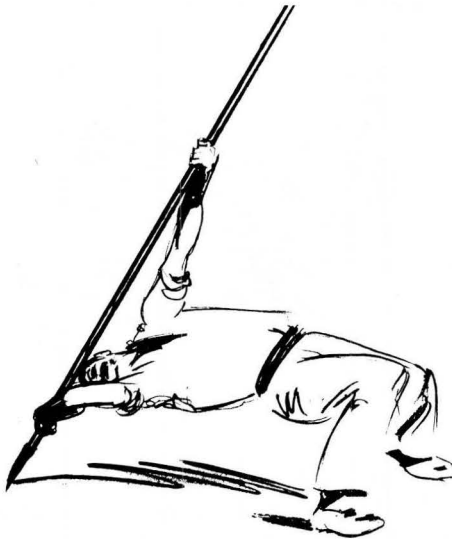
5) Coger la lanza por el regatón o por la punta y levantarla del suelo, paralelamente a él. Para aumentar la dificultad, cruzaban las manos en las muñecas.



6) Sentados en el suelo dos jugadores, con las piernas estiradas y los pies juntos, agarran la lanza con ambas manos aproximadamente por su centro; cada jugador tira con fuerza hacia sí, intentando levantar a su oponente del suelo.



7) Intentar agujerear una moneda puesta en el suelo con la punta del regatón, lanzándose de una determinada altura. Habilidad o juego que se presta fácilmente a competiciones, aumentando la altura.



8) Volta del pastor. Cogida la lanza de la forma habitual, lo más cerca del regatón, dar una vuelta al cuerpo, pasando la cabeza por debajo de las manos.

Aparte de estos juegos hemos encontrado que algunos pastores gomereros mostraban su habilidad saltando con el astia cogida por la espalda; otros, majoreros, jugaban a la retreta –modalidad de juego del palo–, y a una especie de billarda, con las latas; otros saltaban por encima de la lanza delante y atrás, mientras la sujetaban con ambas manos; y, por último, los había que se entretenían manteniéndola en equilibrio en la palma de la mano.

Como habilidades propiamente dichas hay que reseñar el paso de un risco a otro caminando sobre el asta y el correr tras un animal y cogerlo con un golpe de la lata en las patas traseras.

## **CUIDADO DE LA LANZA**

Un instrumento del que depende la vida de quien lo usa, tal como es la lanza, requiere una serie de cuidados que van desde la colocación en momentos de reposo hasta su engrasamiento.

Con respecto a lo primero, no suele dejarse acostada en el suelo, sino clavada en tierra con el regatón, o colgada verticalmente del techo, o bien, mantenida horizontalmente sobre una serie de clavos forrados, dispuestos en la pared, a trechos regulares, para evitar el apandamiento.

Se pone especial atención en no dejar el regatón metido en tierra húmeda para que no se oxide.

Por lo que se refiere al engrasamiento del palo, pese a que no debe estar demasiado resbaladizo, se acostumbra a darle un poco de sebo con un paño.

Algunos pastores se escupen las manos o se las frotan con tierra para que se agarre mejor a la madera y evitar el deslizamiento excesivo.

De todas formas, en la actualidad, los saltadores llevan consigo un poco de papel de lija para aplicárselo al palo en caso de necesidad. Así se impiden las consecuencias fatales de las posibles astillas.

## REFERENCIAS HISTÓRICAS

Tanto en fuentes antiguas –Antonio Sedeño, Gaspar Fructuoso, Fray Alonso de Espinosa, Abreu Galindo, Torriani, Antonio de Viana, Viera y Clavijo, George Glass–, como en otras más recientes, se insiste en la práctica de estos saltos con lanza entre los aborígenes canarios<sup>1</sup>.

A falta de más información y ante la curiosidad y sorpresa que ha despertado la práctica del “Salto del Pastor” en viajeros y en congresos etnográficos y deportivos cabe, por lo pronto, vincularlo a los primitivos pobladores de nuestro Archipiélago.

---

1. En nuestro libro “Salto del Pastor” se incluyen los testimonios de éstos y otros autores.

## A MODO DE CONCLUSIÓN

Sería lástima que una costumbre ancestral como ésta acabara por perderse juntamente con el pastoreo y todo lo relacionado con él. Ante ello, parece que su supervivencia quede supeditada a la utilización deportiva, tal como ha ocurrido con otros ejercicios, en otro tiempo funcionales: carreras, saltos, luchas, lanzamientos...

La presente aportación al estudio de los deportes canarios es una ampliación de la ponencia presentada en el I CONGRESO DE DEPORTES AUTÓCTONOS celebrado en Zaragoza los días 20, 21 y 22 de octubre de 1988, así como en el homónimo de Las Palmas del 28, 29, 30 de noviembre al 1, 2 de diciembre del mismo año, y es a su vez una refundación del libro del autor "Salto del Pastor", publicado por el Excmo. Cabildo Insular de Gran Canaria y la Universidad de Las Palmas de Gran canaria.



# LA PELOTAMANO

*JUAN MANUEL HERNÁNDEZ AUTA*



## LA PELOTAMANO EN CANARIAS

El comienzo del juego de pelota en Canarias no aparece registrado en ningún archivo. Así que haremos un poco de historia para situarnos cómo pudo ser su llegada, auge y decadencia.

Si analizamos la existencia de población en las islas Canarias, nos podemos remontar a tiempos muy lejanos, descartando que el juego de pelota no lo practicaban los habitantes de estas islas en épocas prehistóricas, ya que los historiadores de la época de la conquista de Canarias hablan de costumbres aborígenes, (palo, lucha, lanzamiento de piedras, salto con lanza, etc.) y ninguno hace alusión a las costumbres de los conquistadores ni del juego de pelota.

Aunque faltan documentos que nos dé con exactitud la llegada del juego de pelotamano a Canarias, sí existen algunos documentos que nos da una referencia de la antigüedad que puede tener el juego de pelota en Canarias, y más concreto en la isla de Lanzarote. Por otro lado mencionaremos los pueblos que han pasado por estas islas y que además han dejado huellas de su paso. Viera<sup>1</sup> dice... “que en 1393 se asociaron en Sevilla algunos andaluces y otros aventureros de las provincias de Vizcaya y Guipúzcoa, quienes con licencia del rey Enrique III, se aprestaron una escuadra de cinco navíos, a las órdenes, de Gonzalo Peraza Martel, señor de Almonaster, con ánimo de examinar mejor las islas..., después de recorrer una parte de las costas de África y las de Fuerteventura, Canaria (nombre que se le daba a esta isla antiguamente) y Hierro.

---

1. Viera: *Historia de las Islas Canarias* Tomo I. pág. 279, 1982.

Se dejó caer sobre la isla de Lanzarote, donde ejecutó el mayor estrago...” J. Hernández -Rubio Cisneros<sup>2</sup> escribe “En el año 1312 Lancelotto o Lancelot visita y vive en ella al parecer la isla que le da su nombre. En 1339 figura ya un portulano mallorquín en las islas de Lanzarote y Fuerteventura... Finalmente en 1351 hay incluso cristianos indígenas que hablan mallorquín”. En 1402 el normando Jean de Béthencourt inicia la conquista de Canarias con un grupo de franceses y algunos españoles.

Todos estos pueblos, añadiéndole el valenciano, tienen juegos de pelota parecidos o casi iguales a la pelotamano. No obstante, tanto en Francia como en España por el siglo XV se jugaba a la pelota en casi todas sus regiones, con lo que se ve claramente la introducción de la pelota una vez conquistadas las islas.

Fuera cual fuese la cultura Europea que la introdujo ha dado como resultado una pelota con variantes propias de la región dentro de la cultura Canaria aparecida de la unión del pueblo aborigen y de la cultura Europea.

Todo esto nos hace pensar que en épocas de la conquista no se introdujo la pelota sino a posteriori, pues estos aventureros sólo venían como conquistadores y sus escribanos sólo relataban saqueos, lucha y conquistas.

Me inclino menos por la hipótesis francesa que por la española, puesto que los dos tuvieron su presencia en las islas, así queda patente en sus apellidos; la castellana toma mayor relevancia en los años venideros después de la conquista. Otro motivo por el cual la descarto es que el normando no conquistó Gran Canaria<sup>3</sup>, al igual que en otras islas donde se llegó a jugar.

---

2. Rubio Cisneros: *Fuerteventura en la Naturaleza y la Historia de Canarias*. pág. 279, 1983.

3. Aunque lo intentó recibió una derrota en Arguineguín.

No descarto que entre los franceses que se quedaron y los españoles celebraran algún partido de pelota, ya que algunos de éstos eran jugadores de pelota como dice Cioranescu<sup>4</sup> que Gadifer celebra una partida en su país contra el duque de Borgoña. Pero así y todo sostengo más la hipótesis española ya que los historiadores no citan las costumbres de los conquistadores sino la de los aborígenes. Además en una isla en que se jugó como es Gran Canaria no fue conquistada por el normando, “sin embargo la ciudad de Las Palmas<sup>5</sup> en el siglo XVI no era la ciudad más antigua ni la más poblada pero sí fue en cambio la ciudad de mayor importancia en el siglo XVI por residir en ella los órganos más importantes de gobierno”. Lo cual nos da una referencia del asentamiento de los españoles en esta ciudad, por lo tanto en la convivencia con los aborígenes y la mezcla de razas hace que se conozca la pelota y se extienda.

Refiriéndonos a Lanzarote<sup>6</sup> en 1616 aparece una venta de casas en Teguisse (Lanzarote), pertenecientes al juego de la pelota, que lindaban con el corral del pueblo y el callejón del juego de pelota. Otros artículos aparecidos en prensa de Lanzarote por el año 1925<sup>7</sup> hace un llamamiento para recuperar la pelota y la lucha canaria.

También en 1934<sup>8</sup> se celebran en Las Palmas dos partidos, uno a beneficio de los parados de Lanzarote y el otro para una epidemia de tuberculosis en el pueblo de Soo<sup>9</sup> (Lanzarote). Según la crónica estos partidos fueron celebrados por jugadores venidos de Lanzarote.

---

4. Cioranescu, A: *Juan de Bethencourt*.

5. Rumeu de Armas: *Piratería y Ataques Navales*. Tomo, II. Pág. 266, 1948.

6. Protocolos Notariales de Lanzarote: Legajo 2721, fol. 192,ss.

7. Lanzarote 4 de Enero, 1925. Pág. 1.

8. “Hoy” 10 de Abril, 1934.

9. La Provincia: 27 de Junio, 1934.

Si hay isla que se le puede atribuir la práctica de la Pelotamano es a Lanzarote, pues en épocas remotas se jugaban en toda la isla, mientras que en otras sólo se practicaba en parte o donde existía una mayor concentración de conejeros. Esto no descarta que se jugase en todas, como Fuerteventura, isla esta donde también se jugó en la mayoría de los pueblos. En Tenerife se celebraron partidos cuando los habitantes de Lanzarote fueron a trabajar en la construcción del muelle. Gran Canaria tal vez fue otra de las islas donde arraigó el juego de la pelota en su llegada a Canarias. Tanto es así que aparece la calle de la Pelota, que según Navarro Ruiz <sup>10</sup> cronista oficial de esta ciudad dice así: “Llámase así en virtud a un juego que se practicaba en ella”.

A la pelota se jugaba después de acabar las tareas agrícolas, o las faenas de la mar y en especial los días de fiesta. Se iba caminando o en burro al pueblo en el que tenían el desafío. No faltaba en estos partidos todos los matices del juego, destacando la bebida que los jugadores tomaban entre descansos, la cual llaman ponche, compuesto por agua, ron, azúcar, canela y limón. Se dejaba este ponche en “curtimiento” dos o tres días, lo que hacía que estuviese mucho mejor.

No es difícil encontrar en Lanzarote antiguos practicantes de pelota, cualquier persona de unos sesenta años la jugó o la vio jugar, esto no ocurre en el resto de las otras islas mencionadas, que al dejarse de jugar antes, casi ha desaparecido.

Los jugadores de pelota aprendían viendo jugar a la pelota a otros más viejos que ellos y practicándola cuando estaban de pastoreo con las cabras.

También se hacían algunas “perrerías” entre ellos como ir a ordeñar las cabras del propio compañero cuando éste se retiraba a dormir.

---

10. Navarro Ruiz: *Nomenclator de Calles y Plazas de Las Palmas*. Vol. II. Pág. 20, 1943.

La decadencia del juego en Canarias es prácticamente la misma. En casi todas las islas tenemos desde el asfalto de las calles, lugares estos donde se practicaba, la confrontación civil, y los deportes aparecidos recientemente y una cosa muy importante fue la emigración de los habitantes a otras islas o al continente Americano. Un artículo de Antonio María Manrique<sup>11</sup> en el periódico La Aurora (Fuerteventura) habla de la emigración y referente a ello dice... “brazos que van faltando traen seguramente nuestra dolorosa pobreza por la despoblación del país”. Manrique<sup>12</sup> recoge: “los habitantes tuvieron que abandonar el estéril suelo del país natal, ahuyentados por el azote del cielo, y como en últimos años hemos visto por desgracia, reunidos en cuadrillas esos infelices. Se derramaron por las demás islas del Archipiélago en busca del sustento necesario, otros fueron más lejos transportándose a las cariñosas playas americanas”. Estos sucesos los fecha Manrique en los años 1771 a 1772.

Mientras todo esto ocurre, en Lanzarote lo mantienen de una forma esporádica en pueblos como Tegui<sup>13</sup> Tiagua, Soo. En este último es donde queda el mayor número de jugadores, incluso muchos de ellos jóvenes, respecto a la edad de los que están practicándola hoy en día es fácil localizar en cualquier pueblo de Lanzarote viejos jugadores de pelota, mientras que en otras islas es tarea difícil pero no imposible.

Todo esto a pesar de ser las principales causas del abandono del juego de pelota, a su vez contribuyó a la expansión por otras tierras.

---

11. Manrique: “La Aurora” nº 3, 22 de Noviembre, 1900.

12. Manrique: *Resumen de la Historia de Fuerteventura y Lanzarote*. Pág.123.

13. Municipio y primera capital de Lanzarote desde la época de la conquista, 1402.

## LA PELOTAMANO EN SU INTENTO DE RECUPERACIÓN

La pelota que no sólo se jugó en los pueblos de carácter agrícola sino en las ciudades capitalinas y marineras; estos últimos jugaban los días en que los barcos no podían salir a la mar, observando que a diferencia de las zonas no costeras lo practicaban en cualquier día de la semana, no esperando que fuese domingo o festivo que eran en especial los días de juego.

Existían grandes desafíos de un pueblo contra otro e incluso una parte del pueblo contra otra, así como la de tener una cancha para jugar los del mismo lugar y otra para celebrar partidos contra los forasteros.

Atrás queda muchos días de gloria y apogeo de la práctica de la pelota que ya había llegado a perder toda su popularidad, llegando a estar más de quince años sin celebrar ningún partido en Soo, Tiagua y Teguisse zonas donde tuvo un gran arraigo y siendo a su vez donde último se practicó. Por lo tanto dejaríamos para otros pueblos que abandonaron la práctica mucho antes. No obstante, es frecuente encontrar jugadores de edad avanzada con un entusiasmo palpable y una añoranza tal, que cuando se habla de pelotas son capaces de soltar lo que están haciendo en ese momento y ponerse a explicar con todo detalle cómo era el juego y las anécdotas más significativas y variopintas.

## EL AHORA Y EL DESPUÉS

Tenemos que reconocer que la isla de Lanzarote ganó la batalla a las otras en donde se jugaba, bien en esta modalidad o con las variantes propias de cada isla. Felizmente no se extinguió y hoy la lamentación es menor de lo que pudo ser la tragedia al perder otro eslabón de identidad como pueblo.

Sería de gran valor para la pelotamano que este interés que se va mostrando por el juego sea aprovechado para el lanzamiento definitivo.

Los jugadores nuevos que van saliendo en esta etapa de recuperación y los recuperados de la etapa anterior van haciendo que esta pelota vaya caminando con un paso firme en la isla de Lanzarote, donde se viene realizando en los tres últimos años una campaña intensiva, organizadas por el Excmo. Cabildo Insular, así como en las dos últimas jornadas técnico deportivas organizadas por los Cabildos de Lanzarote y Fuerteventura para los profesores y monitores que imparten la asignatura de Educación Física tanto en las escuelas deportivas como en los colegios. Otra experiencia en favor de la recuperación de la pelotamano son las dos experiencias que están llevando un colegio de EGB y otro de EEMM.

Aunque aún estamos muy lejos de lo que sería la recuperación total y mucho más llegar a ser lo que fue, poco a poco se va intentando que se conozca cada vez más. No olvidemos que un deporte que antiguamente era conocido por todos los niños hoy pasa a ser un gran desconocido.

La integración en las demás islas va a costar una labor mayor, puesto que no se descarta que se haya jugado en casi todas, si nos es difícil de encontrar antiguos practicantes, por lo que olvi-

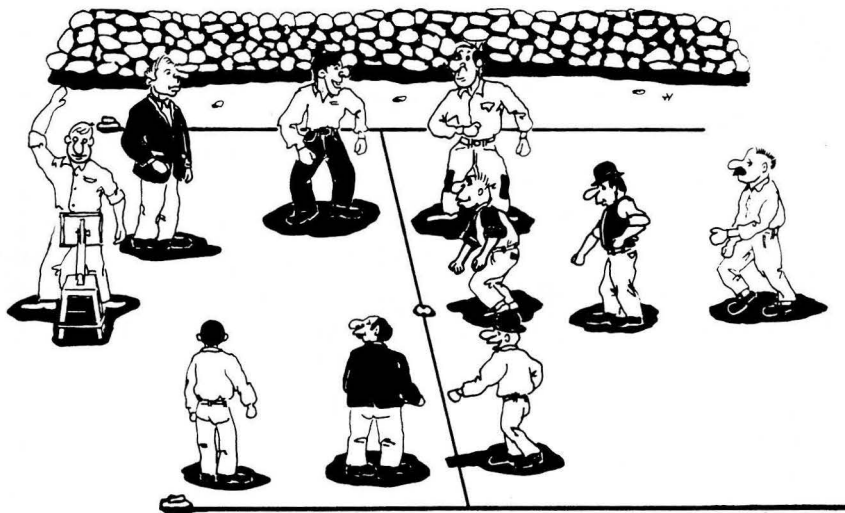


dándonos de la recuperación por esta vía, si se puede trabajar con los centros de enseñanza y en especial con el IEF. No obstante se vienen celebrando partidos en El Barranco de la Ballena en Las Palmas, por estudiantes de Lanzarote. Aquí quiero destacar la gran labor del joven entusiasta “Vitito” que siempre está dispuesto para jugar una partida.

## **LA MUJER Y LA PELOTAMANO**

Ésta ha tenido su papel en el desarrollo del juego de pelotamano de una manera pasiva. Aunque no practicaban el juego, sí sufrían las consecuencias del juego. De tal forma que más de una esposa esperaba pacientemente la llegada de su marido, que podía ser durante la noche o como algunos, solían hacer, estar fuera los días que durara la fiesta. La novia también perdía muchas tardes de estar con la persona amada, debido a la detención del novio para disputar una partida de pelota.

## BREVE RESUMEN DEL REGLAMENTO<sup>14</sup>



*Terreno de juego y colocación de los jugadores.*

14. Para más referencias véase: J.M. Hernández Aua: *La Pelotamano*.

## **EL ESPACIO**

El espacio de juego tiene una longitud de sesenta o setenta pasos (un paso aproximadamente un metro), si bien es cerrado por los dos lados laterales, no lo está por los extremos como podemos ver en la figura, dividida casi a la mitad por una raya de faltas.

El botador debe hacer pasar la pelota por encima de ésta.

Después de que la pelota ha sido sacada y mientras se halle en juego, la raya de faltas es como si no existiera, la pelota es devuelta por un bando u otro en cualquier lugar del campo.

En la raya de faltas va colocada una piedra que hace de marcador y en ella se marcan los “chicos” y los “pajeros”.

## **EL BOTE**

El bote que es una banqueta desde donde se ejecuta el saque va colocada en un extremo de la cancha, a veinticinco a treinta pasos de la raya de faltas. Tiene un movimiento de ascenso y descenso dependiendo de la altura del botador, si bien a veces existen excepciones donde la altura del botador no va de acorde con la del bote, todo esto lleva a una mayor dificultad para ejecutar el bote pero también encierra una mayor ventaja para el ejecutante, puesto que el devolver la pelota es más difícil que la relación de altura “botador-bote”.

El bote que ha tenido una evolución dentro de la isla que va desde el paredón de piedras hasta llegar al de cuatro patas, pasando por el canto vivo y el de tres patas. Su colocación en la cancha va siempre contra el viento para evitar la mayor velocidad que adquiere la pelota en el momento del saque.

## **LA PELOTA**

La pelota con que se juega está compuesta por goma elástica, lana y cordobán. Su diámetro es de unos 45 a 47 mm. y tiene un

peso de unos 50 gr. Si es muy ligera se le pone una piedrita o un trozo de plomo.

## **EL EQUIPO**

El equipo no tiene un número fijo de jugadores, sino que se acuerda previamente por los dos equipos. El más aconsejable es el de cinco contra cinco. Los jugadores tienen asignada una misión dentro del terreno de juego, así como un nombre según la demarcación que ocupe dentro de la cancha: tercio, vuelta (delanteros y medio) y salto. También existen jugadores especiales como son: el bote, el cabo bote y la piedra de la falta, son considerados como jugadores contrarios al equipo que golpea la pelota en el último lugar.

## **LA DURACIÓN**

La duración no es fija. Se tiene por costumbre jugar desde media tarde hasta que haya luz natural. Estas características también se solían dar en casi todos los juegos de pelota.

## **LA VESTIMENTA**

Al contrario que el resto de los juegos de pelota, la pelota que se juega en Lanzarote no ha tenido una vestimenta propia, sólo se ha utilizado alpargatas y antiguamente descalzos y pantalón remangado. Hay que destacar que la vestimenta de los vascos no es muy antigua pues en un artículo aparecido en el periódico “Pensamiento Navarro” cita que debe vestirse ad hoc o suprimir los colores.

## **LOS JUGADORES**

Los jugadores tienen asignada una misión dentro del terreno de juego, así como un nombre según la demarcación que ocupe dentro de la cancha: salto, tercio, vuelta y botador.

El de salto corrige los fallos del de tercio.

El de tercio corrige los fallos de los de vuelta.

Los jugadores tienen una colocación en el campo de tal forma que nunca quede parte de éste sin ser cubierta.

El equipo que está de la falta para el bote coloca a los jugadores de la forma siguiente:

Dos junto a la raya de faltas, a ambos lados. Dos en la zona central, dejando un pasillo para que el botador pueda ver la parte contraria de la cancha y así poder dirigir la pelota al lugar idóneo. Por último, el botador junto al bote. El otro equipo está dispuesto del modo siguiente, tres de vuelta junto a la raya de faltas: uno en el centro llamado medio y dos a ambos lados llamados delanteros que son los que “trincan la falta” y corren por las bandas. Otro en el centro de la cancha y se llama “tercio”, por último, el de “salto” va colocado al final del campo.

## **EL TANTEO**

El tanteo es parecido al de otros tantos juegos de pelota: quince, treinta, cuarenta y cincuenta. Cada cincuenta es un chico y se anota haciendo una raya perpendicular junto a la piedra que hace de marcador en la raya de faltas.

Cada cinco chicos se hace un pajero y se marca haciendo un círculo alrededor de la piedra marcador, borrando previamente los cinco chicos existentes.

Si un equipo hace un chico lo anota en la piedra marcador. Posteriormente, cuando el contrario haga otro, no lo suele anotar sino que borra el del otro equipo. Del mismo modo, si existiera un pajero el contrario lo borraría cuando ellos hagan otro pajero.

Cuando se hace un pajero y el equipo contrario hace el siguiente chico, no se borra el pajero, sino que el contrario marca su chico y así hasta que tenga los cinco chicos que es cuando se puede borrar.

Pajero de paja que se forma haciendo ruedos.

La forma de contar es la siguiente. En cada equipo existe un jugador que lleva el tanteo, suele ser el más veterano. También lo puede hacer otro del equipo o varios.

Si un equipo tiene una primera falta a favor dice quince a nada, si tiene una segunda falta a favor dice treinta a nada y una tercera dirá cuarenta a nada.

Si los dos equipos están igualados se dice a dos, o a dos quince, a dos treinta...

Si un equipo tiene tantos y el otro también el jugador que lleva el tanteo lo anuncia de este modo: quince a..., treinta a...

Para hacer un chico se necesita dos tantos de diferencia.

Si están igualados a dos cuarenta, la siguiente falta no lo lleva a chico sino que se dice cuarenta libres o libres, esto es como si uno de los equipos pasara a treinta y el otro a cuarenta. Si la próxima falta la gana el equipo que tiene cuarenta libres, gana el chico, pero si es el otro, vuelven otra vez a dos cuarenta. Continúan así hasta que se tengan los dos tantos de diferencia.

## **EL BOTADOR**

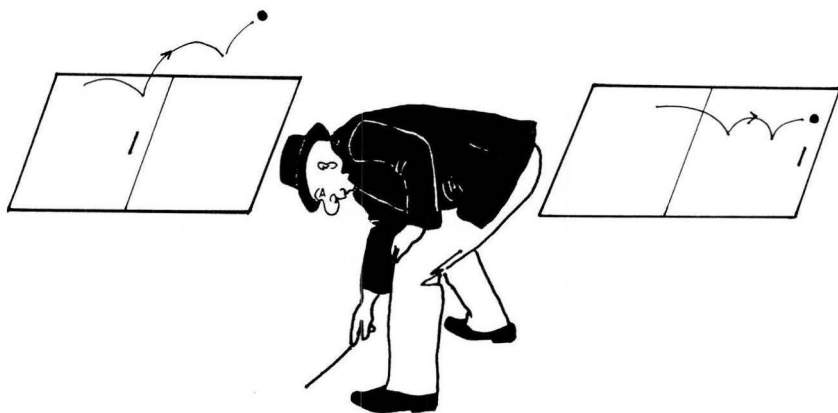
Es el jugador que ejecuta el saque. Cada equipo tiene un botador, aunque lo puede hacer otro cualquiera. No es fácil ser un buen botador pero con la práctica se puede llegar a dominar el saque y mandar la pelota a la parte del campo que se desee.

Todo botador tiene su propio estilo de botar; los dos más conocidos son: por encima y por abajo.

## **CAMBIO DE POSICIÓN**

El juego sería muy monótono si siempre estuviese un equipo, de la raya de faltas para el bote y el otro para el salto, por eso existen los cambios de posición. Esto lo hacen los equipos cuando existan dos rayas o uno de los equipos tenga cuarenta y exista una

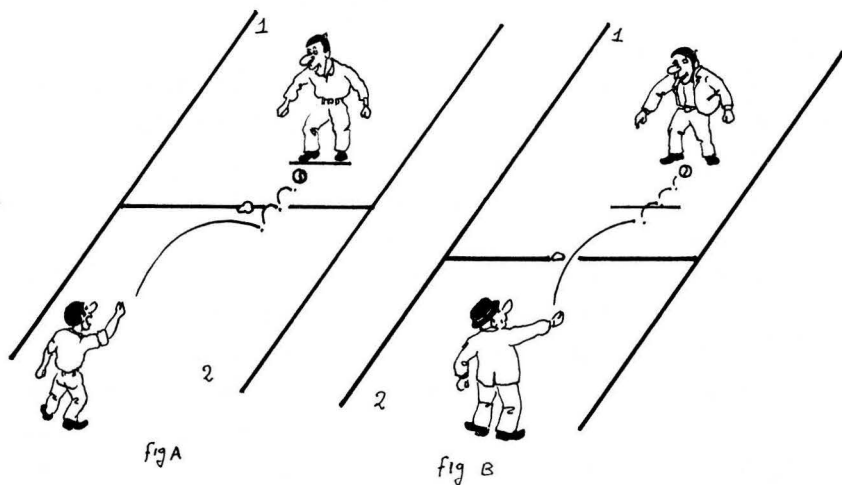
raya. Si se está a dos cuarenta no se cambia cuando se haga una raya, sino que se han de hacer dos rayas. El equipo que está entre la raya de faltas y el bote, pasa al otro lado entre la raya de faltas y el salto, y el que estaba entre la raya de faltas y el salto, pasa al lado de la raya de faltas y el bote.



## LA RAYA

Es raya si ningún jugador consigue devolver la pelota antes del segundo salto. La pelota irá rodando hasta que quede quieta o sea detenida por un jugador. Justo en ese lugar y en paralelo con la raya de faltas se hace una raya pequeña de unos cuarenta o cincuenta centímetros y sigue jugando normalmente hasta el cambio de posición.

También es raya si la pelota bota en el campo y sale fuera directamente o rodando por alguna de las rayas laterales que limitan el campo. La raya se hace por donde sale, siempre y cuando la pelota no haya sido tocada por un jugador. Se puede hacer tanto a un lado como al otro del campo, y la pueden hacer los dos equipos.



*Sacado del libro la “pelotamano” del mismo autor y el mismo dibujante.*



## **FORMA DE GANAR LA RAYA**

Una raya termina forzosamente en tanto y no puede producir otra raya.

Al cambiar de posición las primeras jugadas son para eliminar las rayas. Si hay dos se juega una tras otra. Mientras se juega la primera, la otra se considera inexistente.

La jugada consiste en hacer traspasar la pelota al otro lado de la raya y que ésta no sea devuelta de una forma válida por el otro equipo. Si la pelota sale fuera o queda parada a uno de los lados de la raya, la gana el equipo que tenga la raya entre él y la pelota.

Al equipo que está en el bote, le favorece que las rayas se hagan lo más lejos de éste y para el equipo que está de la falta hacia el salto, le interesa que estén lo más cerca del bote, puesto que la jugada que se va a disputar, consiste en mandar la pelota más allá del lugar donde se encuentra la raya, para que el contrario tenga que hacer recorrer la pelota casi todo el campo si quiere ganar la raya.

Existe una técnica para ganar la raya que consiste en que algunas veces no interesa darle fuerte a la pelota, sino con tocarla y que pase de la raya es suficiente, o que pase la raya, bote en el campo y salga fuera sin ser jugada por el contrario.

Cuando se va a jugar las rayas, existe una colocación de los jugadores en el campo dependiendo donde estén marcadas aquellas.

Si la raya está en la parte de la falta para el bote, todos los jugadores de ese equipo se colocan detrás de la raya.

Si la raya está de la falta para el salto, próxima a la raya de faltas, los jugadores que estén en esa parte se colocan detrás de la raya que se va a jugar, pero si la raya está en el salto o en la zona del tercio, la colocación es la misma que si fuesen a sacar.

Al ser la pelota muy pequeña es difícil de pararla, estos jugadores han desarrollado una técnica donde se observa que la

pelota se puede parar de la forma que sea. Como dicen los viejos hasta con los dientes. Por lo tanto es libre el estilo de parar la pelota, pero como en todo, tiene algún inconveniente ya que alguna pelota se escapa. Por este motivo ellos se colocan delante de la dirección de la pelota con el cuerpo y los pies juntos.



*Secuencia de una jugada.*

## **FORMA DE JUGAR**

La pelota sólo puede ser golpeada con la mano, si es golpeada con otra parte del cuerpo se considera falta.

La pelota puede golpearse de aire o dando ésta su primer bote: Se conocen cuatro maneras de golpearla según la posición en que se encuentre el brazo: de gaveta, costado, por abajo y por encima.

La mejor posición que permite un correcto movimiento y equilibrio del cuerpo es la de una pierna delante de la otra.

Ha de mirar constantemente la pelota tanto en la ida como en la vuelta. Saber que lo más importante no es sólo el brazo sino todo el cuerpo, que debe estar en completa libertad.

Al golpear la pelota se debe hacer con un golpe en seco.

Primeramente los jugadores sortean la cancha, para ver quien saca primero. A continuación el botador avisa al contrario que va pelota y éstos la tienen que devolver al primer salto o antes de que ésta dé el primer salto. Si la pelota da más de dos botes, donde es detenida se hace una raya y se sigue jugando normalmente hasta que existan dos rayas o uno de los equipos tenga cuarenta y exista una raya. Cuando se den estas condiciones los equipos cambian de posición, pasando el que está de la falta para el bote a la zona de la falta para el salto. Una vez realizado el cambio, las primeras jugadas son para eliminar las rayas.

Para decidir las pelotas dudosas y otros incidentes que ocurren, se saca de nuevo y se vuelve a jugar el tanto.

Al no existir árbitro, el jugador debe dar las pelotas a contar.

## ALGUNOS VICIOS QUE DEBEMOS EVITAR

\* No saltar para golpear la pelota; si no eres jugador de “salto”, detrás de ti quedan más compañeros.

\* No cruzarse a la parte del campo donde está tu compañero, él devuelve la pelota. Excepto que éste haya sido desbordado.

\* Si se está en una posición difícil para devolver la pelota y ésta no es de vital necesidad no la devolvamos. Vale más una raya que una falta.

\* No obstaculizar al contrario intencionadamente.

\* Si tienes una mala posición no le des fuerte a la pelota, suele salir falta. Esto es en circunstancias normales, si es para una raya, darla hasta que se rompa el forro.

\* Devuelve la pelota de forma natural pero con golpe ideal.

\* Si la pelota viene alta no debemos golpearla déjala saltar para el de detrás.

\* Si se intenta devolver fuerte, pelotas que vienen altas, cabe la posibilidad de que salgan fuera, en estos casos lo mejor es dejarla caer. Todo esto en circunstancias normales, si es para ganar una raya y no queda otro remedio, ¡adelante!

\* Los jugadores de vuelta que le den por encima a una pelota fuerte y la cogen con la punta de los dedos, es casi seguro falta. Para evitar ésto lo mejor es darle para el suelo.

\* Al golpear la pelota “costado” intenta no girar el cuerpo en el acompañamiento del brazo, ya que la mayoría de las pelotas se irán fuera del campo.

## NORMAS DEL JUEGO

### LAS FALTAS

Las faltas son todas aquellas jugadas que no cumplan con las normas impuestas por el reglamento. Existen dos tipos de faltas:

#### a) Faltas del botador:

- \* Pelota que después de ser sacada no llega a pasar la raya de faltas.

- \* Cuando golpea la pelota en el bote y al mandarla para el otro campo no engancha la pelota, cayendo ésta al suelo.

- \* Si la pelota es mandada por el botador al campo contrario y ésta golpea en la raya de faltas.

- \* Pelota que golpea la piedra que hace de marcador en el momento del saque.

#### b) Faltas de resto:

- \* Pelota que es cogida con la mano al primer bote.

- \* Pelota que al ser golpeada sale de una manera no muy limpia, incluso con un sonido diferente. A ésta se la llama falta de la mano.

- \* Pelota que es mandada fuera de los límites del campo.

- \* Pelota que pasa por detrás del jugador de salto, ya sea de buena o arrastrándose. Falta para el equipo el que se le pasa.

- \* Pelota que yendo fuera, es tocada por un jugador y éste la falla, es tanto para el contrario. En este caso, la pelota iba fuera, pero, al tocarla el jugador, es considerada como buena.

- \* Si la pelota es golpeada con las dos manos al mismo tiempo.

## VOCABULARIO

**AIRE:** Pelota que es devuelta sin dejarla botar en el suelo.

**AMOROSARLA:** Escupir o mojar la pelota para que el cuero esté más suave.

**BOTE:** Banqueta donde se ejecuta el saque.

**BOTADOR:** Jugador que ejecuta el saque.

**CUENTEN:** Voz que dicen algunos de los jugadores que llevan el tanteo para saber lo que tiene el contrario.

**CHICO:** Al llegar a cincuenta, el jugador que lleva el tanteo anuncia que ha hecho un chico, y el jugador de su equipo que esté más próximo lo anota en el marcador haciendo una raya perpendicular a la raya de falta.

**CHICO:** Por analogía hace referencia al juego corto.

**CUARENTA LIBRES O LIBRES:** Ventaja en el juego para poderse anotar un chico.

**DARLA A CONTAR:** Voz usada para anunciar que la pelota devuelta por un contrario ha sido falta.

**FALTA:** Voz que indica que se ha hecho una mala jugada.

**HACERLA BUENA:** Pelota que siendo falta la toca un contrario.

**JUEGO DE PELOTA:** Abreviatura de pelotamano. Éste lo emplean los jugadores al referirse que van a jugar a la pelota.

**MALA:** Igual que falta.

**OTRA ENTRA:** Voz de ánimo que le dice un compañero a otro cuando éste falla una pelota.

**PAJERO:** Cuando uno de los equipos hace cinco chicos, el jugador que esté más próximo a la falta, u otro cualquiera, hace un círculo en la piedra marcador.

- PAJERO: Por analogía montón de paja que se forma haciendo ruedo que semejan círculo.
- PELOTA: Un jugador pide al contrario que dé la pelota a contar, porque él cree que ha sido falta.
- PELOTA AMAGADA: Intento de darle a una pelota de aire y fallarla, y que no sea devuelta por un mismo compañero provoca una falta.
- RAYA: Marca que se hace cuando la pelota da dos botes o más y sirven para cambiar de posición.
- TÍRAME OTRA QUE ÉSA VA FALTA: Voz de desánimo que le dice el contrario al botador cuando falla el saque.
- TRINCA LA FALTA: Voz que le dice un compañero a los jugadores de vuelta para que se coloque más próximo a la raya de falta.
- VA PELOTA: Voz que dice el botador para prevenir al contrario que va a ejecutar un saque.
- VUELTA A BOTAR: Pelota que no está muy clara y se vuelve a sacar.

# **LAS TABLAS DE SAN ANDRÉS**

*ULISES SEBASTIÁN CASTRO NÚÑEZ*





*A Ruth*

*Quisiera mostrar mi más sincero agradecimiento a don Juan Gómez Luis-Ravelo por la ayuda desinteresada que ha prestado en la elaboración de este trabajo. Mis conocimientos previos sobre las tablas de San Andrés eran como los de la mayoría de los canarios, escasos.*

*Es mi deseo también, agradecer en el tema “Actividades lúdicas similares”, la colaboración que han prestado don Talio Noda Gómez y David Hernández Díaz.*

*El material fotográfico que aparece en el trabajo pertenece a las colecciones de don José Delgado Martín, Chicho Martín y a la mía propia; vaya para ellos mi franca gratitud, así como para Juan Carlos Lorenzo González por su colaboración durante mis visitas a Icod de Los Vinos.*



*Localización del municipio de Icod de los Vinos.*

En el noroeste de la isla de Tenerife se encuentra la villa de Icod de Los Vinos, famosa en todo el mundo por hallarse en ella un drago milenario y hasta el siglo XVIII por sus caldos o malvasías que fueron degustados en todas las cortes europeas de la época. El mismo Shakespeare alaba la calidad del malvasía del norte tinerfeño y era un fiel bebedor de los mismos. En su obra “El rey Enrique IV” nombra este licor, de gran contenido en azúcar que lo preservaba para su transporte, más de veinte veces <sup>1</sup>.

---

1. Lorenzo Cáceres, A. de Malvasía y Falstaff. *Los vinos de Canarias*. Pág. 38, 1941.

En esta localidad se celebra anualmente una tradición que puede ser considerada como de las más características de las que aún allí se conservan. Tiene lugar principalmente el día de San Andrés y la víspera del mismo. Consiste en tirarse por sus calles, que poseen una inclinación considerable, sentados sobre tablas o tablones. Sentados sobre estos trozos de madera y sobre todo si es sobre los tablones, que llevan un gran número de personas, hay gente que dice que se han llegado a alcanzar velocidades cercanas a los 50 Km./h.

Esta manifestación popular ha sido considerada por la investigadora María Ángeles Sánchez, estudiosa de las costumbres y manifestaciones populares españolas, como una de las tradiciones más violentas del país, comparable a la “rapa das bestas” asturiana y los “sanfermines” pamplonicas.

Si bien se puede considerar que la mayor parte de las tradiciones icodenses, están relacionadas con los ancestrales ritos paganos de culto al astro rey y a la madre naturaleza, de los que son claros ejemplos los “hachitos” y hogueras a San Juan (el día más mágico del año), los cestos y ofrendas frutales a ritmo de tajaraste, las enramadas o la romería del poleo; o también de las representaciones de comedias, los diversos ceremoniales de la Pasión y el desfile del Diablo el día de las Angustias; el “arrastre de las tablas” el día de San Andrés, surge de las costumbres y hábitos de las gentes de Icod. Esta tradición, nace y se desarrolla a partir de un trabajo cotidiano, el transporte de las maderas, que al desaparecer, evoluciona hacia una manifestación lúdico-festiva vinculada al vino nuevo y a San Andrés.

## SÍNTESIS HISTÓRICA

Sobre el origen de esta actividad física que se ha extendido a las zonas vecinas como La Guancha y San Juan de La Rambla; se puede decir que ya en el siglo XVI existía en la parte alta de Icod un aserradero de madera, construido junto al monte bajo, donde se elaboraban las maderas o tablones que se utilizaban para la construcción de las viviendas y la industria del trapiche azucarero. Poco tiempo después de la fundación de este pueblo, era negocio importante el de la corta, labra y serrería de maderas, por la mucha fabricación de edificios y ser el material más necesario. El taller de serrería estaba situado un poco más arriba de la ermita de S. Antonio y dio nombre, que aún conserva, al caserío conocido con el nombre de “El Aserradero”<sup>2</sup>. “Fundose Icod en el año 1504 y empezáronse las edificaciones por la parte occidental, buscando los pobladores la proximidad de los nacientes de las aguas y su curso natural”<sup>3</sup>. Según se fue desarrollando la población dentro del propio siglo XVI e incluso la construcción de algunas naves en la Caleta de San Marcos, “Sus ventajosas condiciones y la proximidad a los ricos bosques de pinos que entonces, y en mucha mayor abundancia que hoy, poseía Icod, fomentaban el comercio de maderas y la fabricación de embarcaciones, llegándose a cons-

---

2. Gutiérrez López, E. *Historia de la ciudad de Icod de los Vinos en la isla de Tenerife*. Págs. 81-82, 1941.

3. *Ibidem*. Pág. 155.

truir en sus astilleros galeones y fragatas para el servicio del Rey”<sup>4</sup>, se hizo necesaria una vía de transporte de estas maderas hacia la población, con prolongación luego hacia la playa de San Marcos. Esa vía existe y son las actuales calles de San Antonio y de Hércules, que constituían el Camino Real. En estas calles, que antes de la construcción de la plaza de Lorenzo-Cáceres eran una sola, es donde según la documentación más antigua que se conoce e incluso por transmisión oral, se dice que se originó la tradición; “Dos largas y empinadas calles. La de San Antonio y la del Amparo, arrancando casi desde el centro de la Villa y siguiendo paralelas hasta el extremo sur, se unen en él, (Se puede referir al Camino Real o el parque de Lorenzo-Cáceres. Posiblemente este segundo). Poco tiempo después de la fundación de este pueblo, existían ya las dos principales y prolongadas vías nombradas: Amparo y San Antonio, siendo entonces la primera el arrastradero de las maderas que se cortaban en el frondoso y próximo pinar, y la segunda el camino real que conducía a la parte sur y más elevada del término”<sup>5</sup>.

Otra teoría sobre la “corrida de las tablas” es la de las corsas de origen portugués. La corsa está constituida por dos troncos o tablas duras, muy gruesas y separadas, con un chanfle muy acusado, y luego unidas entre sí por traviesas que permiten llevar mercancías sobre ella por zonas o calles empedradas. Era un medio de transporte de barricas, sacos de grano, etc., tirada por una bestia que podía ser un buey, un caballo o un burro.

En la isla de Madeira siguen utilizándose las corsas. Las características topográficas de estas islas son muy parecidas a las de las Canarias. Poseen calles con pendientes muy acusadas y las corsas son utilizadas durante todo el año como atractivo turístico

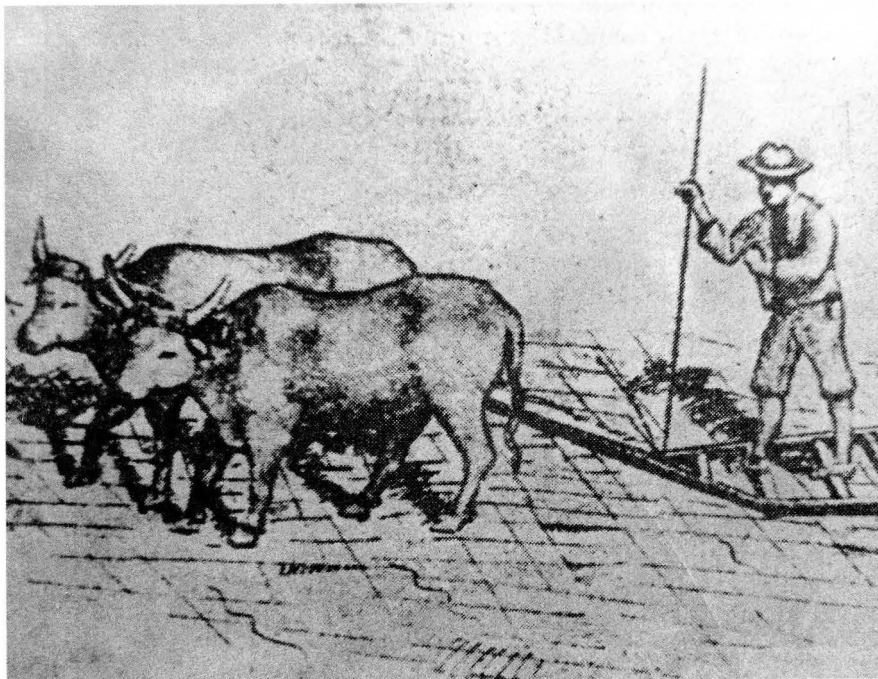
---

4. *Ibidem*. Págs. 55-56.

5. *Ibidem*. Págs. 81-82.

en Funchal. Dos hombres suben tirando de la corsa, ellos mismos, una vez montados los turistas, controlan la bajada por medio de una cuerda. Cada uno lleva una cuerda con las que van controlando el deslizamiento.

La colonización de Icod en los siglos posteriores a la conquista fue eminentemente portuguesa. Gaspar Frutuoso, un escritor y viajero portugués que pasa por Icod en el siglo XVI, en una descripción que hace de las Islas Canarias habla de que la zona de Icod está poblada en un alto porcentaje por portugueses. “Más adelante está San Juan, donde todo son viñas; es un pueblo pequeño cerca del mar por el lado del Norte, y a dos leguas de él está Icod de los Vinos, que es también villa de 200 vecinos, casi todos



*La corsa puede ser uno de los orígenes del arrastre de las tablas por San Andrés en Icod de los Vinos y su comarca.*

portugueses ricos de vinos, sembraduras y gañanías<sup>6</sup>. En los archivos parroquiales del siglo XVI se encuentran muchos nombres lusos, hay documentos en portugués y las primeras imágenes sagradas que se traen al pueblo son portuguesas. Así, las advocaciones como la de San Gonzalo de Amarante son de origen luso.

Esta serie de circunstancias denotan que había una población portuguesa muy importante. “En los primeros años que siguieron a la conquista de Tenerife vinieron a poblarla, atraídos por la fama de su fecundidad y suavidad del clima, no solamente deudos y parientes de los conquistadores, sino también naturales de otros reinos, movidos por el espíritu de la aventura que distinguió a aquellos tiempos, y muy especialmente naturales del Reino de Portugal”<sup>7</sup>; así lo podemos comprobar en los repartimientos que hace el Adelantado después de la conquista a personas de procedencia lusa; “Estevan Munyz, portugués 3 fanegas de riego en el río de Icode, y esto se entiende encima de donde nacen las aguas entre los zarzales 4-IX-1501” o “Alonso Gonçales, portugués. Desde la albarrada del xinovés hasta el malpaís de Imcod [sic], 2 fanegas y 1/2 «que los guanches aprovechaban, y más media que no aprovechaban los guanches» 19-XII-1506<sup>8</sup>; luego se podría buscar una relación entre un sitio y otro. El probarlo es difícil, pero por pura lógica quizás, vivencias similares, topografía del terreno parecida y la cercanía, pudieron dar origen a las tablas de San Andrés.

---

6. Fructuoso, G. *Las Islas Canarias* (de “Sadaudes da Terra”). Pág. 106, 1964.

7. Gutiérrez López, E.: Op. Cit. Pág. 197.

8. Serra Ráfols, E. *Las Datas de Tenerife*. Págs. 68 y 175-176, 1978.

## ANTROPOLOGÍA CULTURAL

La “corrida de las tablas” se celebra todos los años en el día 30 de Noviembre (San Andrés) y su víspera. Hay que destacar que en Icod no existe ninguna capilla o ermita dedicada a San Andrés, luego no es lógica la vinculación existente entre el “arrastre” y el mencionado santo. Pero si se piensa que en Icod la tradición vinícola ha sido muy grande desde el siglo XVI, no es difícil suponer que según fue desapareciendo el arrastre de la madera; quedando ya prácticamente como una actividad lúdica o diversión, se produjera la fusión de esta actividad lúdica con el día de la apertura de las bodegas, que es día de alegría y regocijo. No se ha encontrado ningún documento que se asevere las conclusiones mencionadas, pero podemos pensar que haya sido así.

El deslizamiento en las tablas no se limita a un día. La tradición adquirió un gran desarrollo y aunque el día de San Andrés realmente es el día que se considera del arrastre, el día más fuerte es su víspera, el 29 de Noviembre. El arrastre empieza casi un mes antes. Los chiquillos empiezan a sacar sus tablas, lo que se llama “desoxidar la tabla”, o sea, la tabla ha estado en reposo durante 11 meses y entonces empiezan a “calentarla”.

Las calles en las que se centraliza la fiesta están adornadas. Se suelen enramar, aunque hoy en día lo que se hace sobre todo es iluminarlas con bombillas por parte del ayuntamiento. Antiguamente en la calle de San Antonio todas las casas se enramaban con poleo e hierbas olorosas; se iluminaban con hachas de tea ya que estaba todo oscuro, realizándose así el aspecto festivo que tenía la calle.



El arrastre en las tablas nunca se ha dejado de hacer aunque muchos alcaldes pensaron que, lo que ocurrió con muchas tradiciones, eran reflejo de un bajo nivel cultural, cuando era todo lo contrario, ya que el mantener una tradición habla mucho de la cultura de un pueblo. Lo que prohibían los ediles no eran ni la víspera ni el día, sino lo que prohibían eran los días anteriores a la misma.

El hecho de que las tablas estuvieran algo prohibidas llevaba a poseer dos tablas; una de inferior calidad, de pinsapo y otra de buena calidad, de tea. La que se utilizaba en los días previos era la de pinsapo, para la que si los guardias les quitaban las tablas durante ese mes, fuese la mala. “La comisaría que antes estaba en los bajos del Juzgado Comarcal, se llenaba por fuera y por dentro de tablones de tea y pinsapo”<sup>9</sup>.

Si bien un mes antes de San Andrés los chiquillos ya empiezan a arrastrarse, los adultos sólo se arrastran la víspera y el día. Depende también de que coja un fin de semana; si el lunes es la víspera, a lo mejor ya el sábado y el domingo se echan personas mayores. Cuando cae aislado en medio de la semana cogen prácticamente sólo el día y la víspera, o como mucho la antevíspera.

Se arrastra todo tipo de gente, jóvenes normalmente. También lo hacen niños en determinadas calles y personas mayores. Los adultos que se arrastran pertenecen generalmente a la clase trabajadora, que no es protagonista durante el resto del año o por lo menos no tiene las mismas posibilidades de protagonismo que puede tener la clase social de posición más elevada. Al aparecer una actividad lúdica que atrae a gran cantidad de público a unas zonas concretas, aprovechan las circunstancias para ser protagonistas por lo menos durante unas horas o unos días. De la clase más

---

9. Martín, F. *Icod: San Andrés, tablas, vino y fugas*. El Día. 29 de Noviembre de 1987.



*Los niños se arrastran desde varios días antes y normalmente por la tarde, antes de los adultos.*



*La mujer es parte activa de la fiesta.*

alta, se tiran menos, y normalmente cuando llegan animados con algunas copas.

Al coincidir la apertura de las bodegas con la festividad de San Andrés, mucha gente de Icod que vive o trabaja habitualmente fuera de la localidad, procura estar allí esos días. Se suelen reunir en grupos de amigos, soliendo ser el lugar de reunión la bodega o en la casa, pero aún aquí el vino sigue jugando un papel fundamental en la celebración. Al hablar de grupos de amigos no nos referimos exclusivamente a personas del sexo masculino, sino que la mujer también participa. Lo único que la excluye de entrar en la bodega es si tiene la menstruación, ya que existe la creencia de que si entra en este estado fisiológico en la bodega el vino se avinagrará.

La mujer no se limita sólo a participar de la comida, el vino y de la alegría y el jolgorio que rodea a las tablas, sino que también se arrastra, aunque no con mucha frecuencia.

Ya en el siglo pasado hay descripciones que hablan del arrastre en las tablas por parte de mujeres; eran casos excepcionales, claro está. Después de los años 50 del presente siglo, con la utilización del pantalón por parte de la mujer, las dificultades principales desaparecen y la mujer aumenta su participación. Hoy en día se ven grupos de chicos y chicas, incluso en tablones en los que intervienen 6, 8 y 10 personas.

Todos usan ropa vieja, “la ropa de San Andrés”. Las mujeres acostumbran a arrastrarse de noche, utilizando tabla y pantalones del marido.

La gente se arrastra normalmente hasta los 40-50 años, porque ya se va teniendo un sentido del peligro diferente. De todas formas como las tablas coinciden en el tiempo con el estreno del vino nuevo, se pueden ver personas mayores que llegan con un poco de alegría por venir de la bodega y se arrastran también.

Las comidas que se hacen durante esas fechas son las tradicionales canarias, pero en especial son las castañas tostadas, los

chochos, las batatas, los ñames y el gofio amasado; todo ello acompañado de un vinito nuevo. Como platos fuertes están el pescado salado con los dos mojos, el verde y el rojo, las sardinas asadas y el condumio, que es un compuesto de conejo con papas. Este último plato es comida de cazadores ya que originariamente se hacía con conejo salvaje. Actualmente se suele hacer con conejos criados en conejeras.

En estas fechas los estudiantes en Icod hacen su tradicional fuga, como San Diego en La Laguna. “Me acuerdo cuando el Instituto aún estaba en el convento de San Francisco, con Colegio Libre Adoptado, y aparecía el Neptuno con su anual disfraz y la palabra fuga colgado de su tridente. Tenía la fuga de San Andrés un especial morbo, como todo lo que estaba prohibido ...”<sup>10</sup>. Hoy incluso los estudiantes de EGB se suman a la fuga.

Esta actividad lúdica no es competitiva, o sea, que no hay ni ganador ni perdedor y por lo tanto no se da premio alguno. “Muchas veces lo que acaba con las tradiciones son los premios y los distintivos porque vienen los piques y una tradición que ha nacido del pueblo creo que debe seguir en el pueblo mientras pueda”<sup>11</sup>. Tampoco se producen apuestas en torno a ella, como sucede en otras actividades lúdicas, al no existir un vencedor.

Las tablas de San Andrés es una actividad lúdica que no está muy divulgada fuera de Icod y su comarca. Aún así, en los últimos años la asistencia de público, principalmente turistas que se hospedan en el Puerto de la Cruz, ha sido cada vez mayor. Este hecho ha originado que en torno al arrastre se hayan intentado hacer fiestas y verbenas.

La presencia de foráneos en gran número, ha dado lugar al montaje de casetas o ventorrillos por parte de los colegios e institu-

---

10. *Ibidem*.

11. Gómez Luis-Ravelo, J. Entrevista el 8-1-89.

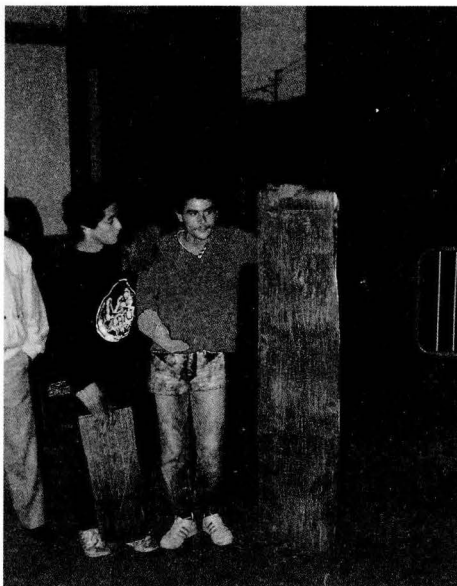
tos de la zona, con el fin de recaudar dinero para el Viaje de Fin de Curso. Este hecho potencia y refuerza el sentido festivo de que goza la tradición.

## **ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD**

Al hablar de las tablas el que no haya estado en Icod piensa que todas son iguales, pero ésto no es así. Las hay de pequeñas dimensiones, que son las individuales, hasta de gran tamaño, que son las denominadas “tablones” y que poseen un ancho y largo variables. En los tablones llegan a caber de 10 a 12 personas, en los que más, siendo lo normal alrededor de 6-8. Los más grandes están constituidos por hojas de puertas de casas antiguas o por tablas muy largas que se utilizan para eso.

Las maderas con que están construidas las tablas y los tablones son la tea negra, tea blanca o clara, pinsapo y maderas ya más corrientes. Las mejores son las de tea negra; “la tea negra es más curada que la tea clara y la de más peso, y por lo tanto la de más calidad”. En esta actividad lúdica al ser la pendiente un factor fundamental para el desplazamiento, el peso influye mucho en el deslizamiento de la tabla.

Cada persona confecciona su tabla, cuanto más gruesa mejor. Hoy en día ya no se le hace un “chanfle” muy acusado. El chanfle es la parte delantera de la tabla que se redondea para evitar que tenga arista viva y pueda chocar con cualquier peralte o elevación del terreno. Hay que pensar que si bien esta actividad lúdica se pudo haber iniciado justamente en el siglo XVI con las características actuales, ya en el siglo siguiente, cuando se empedró la calle por primera vez, se comenzó a realizar el deslizamiento sobre empedrado. Si nos imaginamos cómo serían aquellos empedrados,



*La tabla, individual, y el tablón, para 4-6 personas.*



*Las puertas de tea son idóneos tablones para arrastrarse debido a su gran peso y consistencia.*

con muchos desniveles, esto obligaba a que la parte delantera de la tabla tuviera el chanfle lo más acusado posible.

Don Juan Gómez, investigador icodense, nos habla que conoció tablas en las que en la parte superior delantera la traviesa que se coloca para apoyar los pies, para que no se salgan fuera de la tabla, la ponían doble o muy gruesa. Entonces, el redondamiento de la parte delantera no sólo cogía la tabla sino que también cogía a estas dos traviesas, creando un chanfle muy acusado que evitaba chocar contra los obstáculos de la calzada.

De todas formas para evitar los obstáculos se utilizaba hasta hace poco tiempo en la calle de San Antonio, dos palos de brezo o en su defecto de haya, conocidos como “remos”, de unos 40 ó 50 cms. Los llevaban entre los muslos, cada uno en una banda. Haciendo palanca sobre el empedrado por un lado o por el otro, según se apalancara, se desviaba la tabla a la izquierda o a la derecha. Los



*La inclinación de las calles es fundamental para alcanzar altas velocidades sobre la tabla.*

remos al mismo tiempo que de control servían de freno. Cuando llegaban a la parte en la que les interesaba pararse, apretaban los remos contra los muslos al mismo tiempo que apalancaban para lograr frenar totalmente. Desde que las calles son de asfalto han desaparecido los remos, ya que estos abrirían dos surcos por desgaste en la calzada.

En la parte trasera de la tabla se pone una traviesa para evitar ser montado por otra tabla en caso de choque por detrás. A unos 40-50 cms. de ésta se suele colocar otra y entre ellas un trozo de saco o tejido similar, que sirve de asiento para la persona que se arrastra en la tabla.

La que más predomina es la tabla de 1 a 3 componentes. Hoy se ha ido desvirtuando al introducirse elementos nuevos como trillos de castaño o “ballestas” de coches con unas traviesas metálicas en la parte superior. Estas “tablas metálicas” son de más fácil frenado y no tienen el peligro de las de tea. También son más espectaculares ya que durante el trayecto por razonamiento con la calzada se originan numerosas chispas.

Para tirarse, las tablas se agrupan en la parte superior de la pendiente ya que la razón del arrastre es la inclinación de las calles.

Existen tres calles características para el arrastre, que son: la calle de San Antonio, que es donde se inició la tradición; la calle del Salto, que tuvo gran relevancia en las décadas de los 40 a los 60 y que es muy cortita pero sin embargo como tiene un pequeño bache en su terminación, en el que saltaba la tabla, gozó de gran auge durante esa época. Hoy ha quedado para los niños nada más. Al desarrollarse la población por zonas también de mucha pendiente como el Calvario, la calle del Plano tuvo y tiene en la actualidad una gran concurrencia el día y la víspera de San Andrés.

Otro espacio significativo es la calle de Hércules. J a calle de Hércules y la de San Antonio eran una misma vía, que unidas además a la Calzada de Alzola, también llamada por desfiguración



del vulgo “Calzada del Sol”<sup>12</sup> atravesaban toda la población hasta llegar prácticamente a la costa. Al llevarse a cabo la urbanización de donde está actualmente el parque de Lorenzo-Cáceres la vía se dividió en dos partes. La parte alta, la de San Antonio, donde se mantiene la tradición y la parte de abajo, que es la de Hércules, donde se mantiene también la tradición pero con características distintas, sobre todo porque el frenado final se produce por la brusca disminución que tiene la pendiente en la parte más baja de la calle.

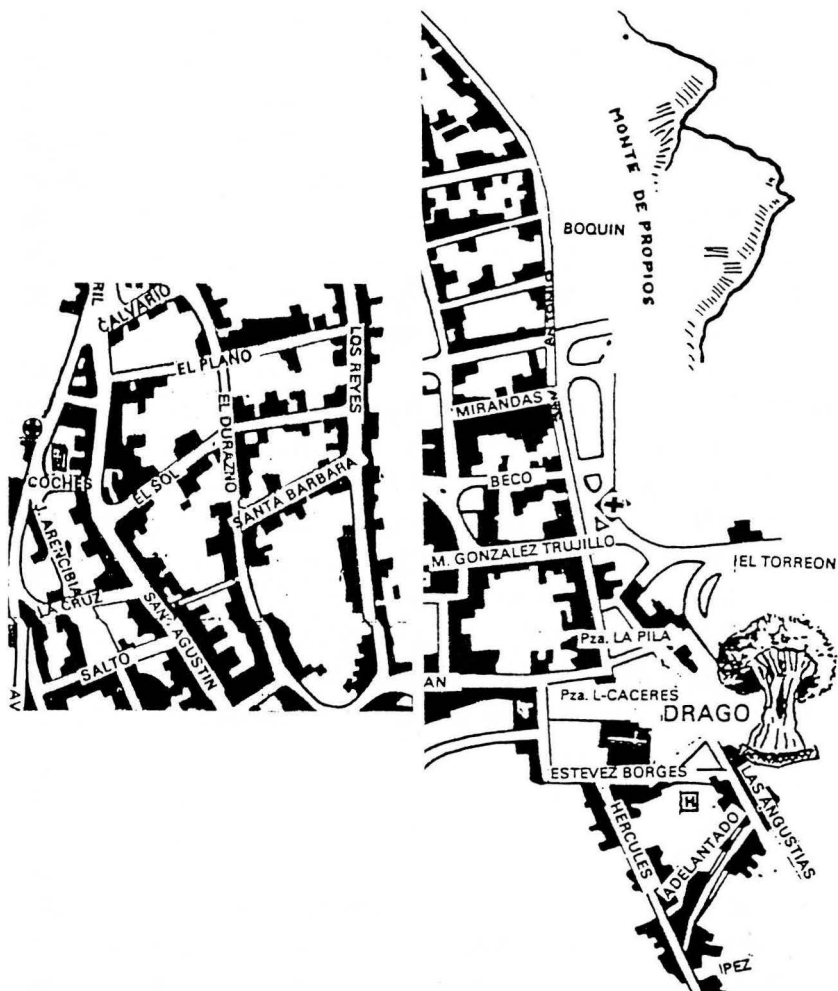
Las calles de San Antonio, Hércules y El Plano, la víspera y el día quedan para las personas mayores nada más, principalmente a partir de las 8 de la noche, que es cuando hay mayor número de tablones. Se ven niños de 10 años hacia arriba, pero con mucha experiencia, que “saben lo que se hacen”. No existe límite de edad sino de experiencia. Se puede ver algún niño pequeño, que tiene mucha experiencia y se lo permite su familia, arrastrándose perfectamente.

No existe ninguna persona que controle la cadencia de las tiradas pero lógicamente se procura que salgan primero las de mayor peso, o sea, los tablones y detrás van saliendo las de peso relativamente menor; todas ellas al grito de “voy, voy, voyyy...”. Hace algunos años, cuando en la parte baja de la calle del Plano se ponían menos neumáticos para producir el frenado final, primero se arrastraban las tablas y luego los tablones, dejando un tiempo prudencial entre unas y otros para evitar embestirlas. La razón hay que buscarla en que cada vez que chocaba un tablón había que volver a colocar los neumáticos ya que el destrozo era mayor.

Si salieran las tablas primero que los tablones, debido a que estos últimos adquieren mayor velocidad, podrían llegar a producir un accidente al chocar con una tabla pues el paso es por la misma zona.

---

12. Gutiérrez López, E.: Op. Cit. Pág. 147.



*Localización de las calles del Plano y de San Antonio, dentro del casco de Icod de los Vinos.*

Antes no existía nada al final de la vía que sirviera de frenado. Era la técnica de los “remos” lo que hacía que se guiara la tabla y que se frenara. Esto sucedía claro está cuando las calles estaban empedradas.

La técnica de los “remos” fue una técnica que tuvo que ir evolucionando poco a poco, pero en la que se llegó a adquirir tal pericia que en las calles en las que como en el caso de la de San Antonio, en donde había una roca en medio de la calzada y otra por un lado, quedando entre ellas un espacio muy corto por el que tenía que pasar la tabla; pese a las velocidades increíbles que se alcanzaban no se producían accidentes ya que mediante los remos la tabla era controlada para llevarla por el sitio exacto. “Como en el mar el remo, pues en la tierra ocurría lo mismo”.

Los que tienen la tabla desde hace muchos años o los que la han heredado de sus padres, conocen unas características que son propias de la tabla. Llegan a dominarla en el sentido de saber el lugar ideal en donde debe ir colocada la persona de mayor peso; saber quién irá de guía, que es fundamental en la dirección de la tabla; saber el momento en el que tiene que hacer pequeños giros y utilizar las manos fuera de la tabla para apoyarlas en la calzada.

Algunas veces se llevaba en la tabla un trozo de saco o fardo que se coloca en la parte de delante de la tabla cuando interesaba que se produjera un frenado amortiguado. Actualmente se ha concentrado todo el amortiguado en el choque final con un montón de gomas de automóvil. Éstas, si no están bien colocadas atendiendo a su dureza, pueden provocar accidentes.

Para llegar correctamente al final de la calle del Plano, no hay que tirarse pegado al pretil izquierdo, sino que hay que ir contra él mediante un movimiento de cintura, poco antes de llegar al bache que produce la calle del Durazno y de esta manera se terminará justo en la zona central de los neumáticos.

A las tablas a lo largo de los siglos se les han echado diversas sustancias para aumentar su deslizamiento. Lo más antiguo era que



*Para un mejor deslizamiento las tablas se untan con distintas sustancias como el sebo o el aceite.*



*El “Pedete” es una de las sustancias utilizadas para disminuir el rozamiento.*

cuando se producían las matanzas de cochinos, tan tradicionales en Canarias, se cogía el sebo; o en las matanzas para vender carne en los puestos de carnicería, se iba a pedir el sebo que sobraba y se envolvía en un tejido en donde se conservaba.

Ese sebo se iba pidiendo a principios del mes de Noviembre y hasta mediados del mismo. Con esto se formaba una “muñeca”, que era un envoltorio de tela con el sebo dentro y apretado por encima. Cuanto más se apretaba, más iba escurriendo grasa por la parte exterior. Eso era lo que se le daba a la tabla por debajo. “La tabla de tea con el sebo por debajo era lo mejor que había”. Otro producto que se utilizaba era el “pedete”, que se hacía derritiendo el sebo de los animales y una vez licuado, se dejaba enfriar hasta tomar una forma más sólida, que era como se untaba en las tablas.

En los tiempos de escasez lo usual era echarle a la tabla babas de tunera porque el sebo o el aceite no se conseguían ni para la comida; “eran los años de la manzanilla con gofio para desayunar, porque ni leche había”<sup>13</sup>. Posteriormente cuando el aceite comenzó a abundar, fundamentalmente se utilizaba esta. Hoy se sigue poniendo sebo, cera de vela, y en el mejor de los casos la preciada manteca de cerdo.

Cuando en la parte inferior de la tabla se van acumulando restos de cera u otros materiales que entorpecen el deslizamiento, se suele raspar ésta con un trozo de cristal.

## ANÉCDOTAS Y CONSIDERACIONES

Era común ver después del arrastre los centros de las calles de San Antonio, el Salto e incluso en la del Plano, una franja de

---

13. Martín, F.: Op. Cit.

grasa dejada por las tablas en su deslizamiento. Al principio, cuando empiezan a deslizarse las primeras tablas, hay que echarle bastante sebo. En cuanto la calzada va cogiendo el engrase ya se le pone menos a las tablas.

Hoy en día con el asfalto, hay más rozamiento que cuando eran empedradas las calles y no sobresalían sino la cresta del cayado el rozamiento era mínimo y las velocidades mayores.

Últimamente el hecho del choque con las gomas ha provocado situaciones diferentes como la de llamar la atención. Muchos cuando llegan y chocan, saltan, dan una vuelta en el aire para luego caer y provocar la “película”.

En los años 60, cuando estaba en Icod el destacamento de milicias o soldados, se llegaron alguna vez a celebrar concursos. Consistían en ver cuál era la tabla que más corría, controlándose la velocidad con cronómetro.



*Generalmente hoy en día el frenado de las tablas se hace chocando contra neumáticos de coches.*

Dentro de las tablas han habido en todas las épocas unas que por sus características materiales o por la habilidad de quien la conduce, han destacado. Valga como ejemplo “la diosa”, que correspondía a una hoja de una ventana que era sustraída durante esos días para arrastrarse por la calle del Plano.

No es éste el único caso de sustracción en la búsqueda de la preciada tabla de tea, así hubo quienes aprovechando un descuido de sus propietarios quitaron dos peldaños a una antigua escalera en el patio de la casa, teniendo el detalle de no coger dos peldaños seguidos para no inutilizarla.

Las tablas se conservan en la casa y la cogen padres e hijos. Las tablas se prestan, algunos la miman tanto que sólo se la dejan a los más allegados. Hoy en día se prestan habitualmente ya que la forma de pensar ha cambiado y ha hecho más abierta la tradición que a principios de siglo. Forasteros y turistas se deslizan en tablas prestadas.

Las tablas se pueden guardar en distintos sitios de la casa, dependiendo de las condiciones de ésta. Don Juan Gómez nos contó que en su casa había un tablón de 4 personas y que su madre lo forraba con una manta y le ponía los típicos envoltorios para poder planchar sobre ella, utilizándose todo el año como tabla de planchado. Los días de San Andrés se abría por un lado y se sacaba la tabla. Una vez pasadas estas fechas se volvía a forrar y a utilizar como tabla de planchar el resto del año.

Al final de la calle del Plano, en su intersección con la de San Agustín, se encuentra la “casa de Ravelo”, que debido a su ubicación, muchas veces durante la fiesta, las tablas han roto las puertas y han entrado hasta la cocina, por lo que ha tenido que soldar una chapa metálica en la misma.

La única persona de la que se tiene conocimiento que haya muerto un día de San Andrés por accidente con la tabla, fue en el siglo pasado, en la zona de la Calzada de Alzola. Se piensa que

debía ir subido de copas porque con la técnica que existía de los remos, era muy difícil que se produjeran accidentados. En San Andrés 1988, la cantidad de accidentes fue mucha, aproximadamente 60. La mayor parte de los accidentes fueron espectadores. Es tal la cantidad de gente y la aglomeración que hay en la calle del Plano, que prácticamente dejan poco espacio para que pasen las tablas. Debido al jaleo y al ruido no se oyen las tablas, y si están distraídos, cuando se vienen a dar cuenta la tabla ya la tienen encima.

Si bien la tradición se ha cobrado una vida, también ha salvado otra, la de un extranjero que al haber sufrido un accidente mientras se arrastraba, perdió el avión de vuelta a su país y se libró del catastrófico accidente aéreo que tuvo lugar en el aeropuerto de Los Rodeos.

Hay un sector de la población que protesta porque se desvirtúa lo que es la tabla en sí. Don Juan Gómez dice sobre el particular: “si pensamos que una tradición tiene que evolucionar y adaptarse a los medios modernos porque la tabla de tea va desapareciendo, pues no sé hasta que punto se puede considerar..., la tradición sigue porque es el arrastre, lo que cambia es el material, las dimensiones y las características”.

## **ACTIVIDADES LÚDICAS SIMILARES**

En el sur de la isla de La Palma, en el pueblo de Fuencaliente, el segundo domingo de Agosto se celebra la fiesta de “El Pino la Virgen”. La gente se reúne ese día en el pinar, en torno al Pino, donde realizan un almuerzo familiar. Entre los números de que consta la fiesta se encuentra una carrera de duelas (cada una de las tablas encorvadas o convexas que forman el contorno de un cubo, tina, barril o tonel).



Esta carrera consiste en tirarse por una loma montado sobre una o varias duelas, según el caso. Estos “vehículos” están formados por una a cuatro duelas, a las que se les colocan unas traviesas en sentido contrario para fijarlas y para apoyar los pies durante el descenso. Como medio de control se utiliza, bien una cuerda colocada en la parte delantera de las duelas a modo de riendas, o bien el propio cuerpo que inclinándolo hacia un lado u otro dirige las duelas.

La pendiente por la que se tiran está cubierta de pinocha o pinillo, lo que produce un gran deslizamiento y da lugar a una alta velocidad.

La gente que participa en la competición se van tirando de uno en uno y durante el trayecto hasta el final de la pendiente, tienen que ir sorteando varios pinos. Se les cronometra el tiempo que tardan en realizar el recorrido a todos los participantes y al final de la prueba el que invierta menos tiempo recibe un premio que puede ser una medalla o un trofeo, según el año. Ya fuera de la prueba, una vez concluida ésta, la gente se sigue tirando y ya no es sólo uno el que se monta en las duelas, sino que incluso se suben dos o tres en ellas.

En la localidad de Tazacorte, al oeste de la isla de La Palma, hasta no hace muchos años los niños del pueblo jugaban a deslizarse por una pendiente montados sobre una tabla. La pendiente que utilizaban para deslizarse era la Cuesta del Cardón. Lograban el frenado mediante un pequeño montículo que existía en la parte final de la cuesta o también por medio de la realización de pequeños giros laterales.

La tabla se untaba por debajo con la parte interior de la cáscara de los plátanos para aumentar el deslizamiento. Hay que señalar que Tazacorte es una de las zonas productoras de plátanos más importante de la Isla Bonita.

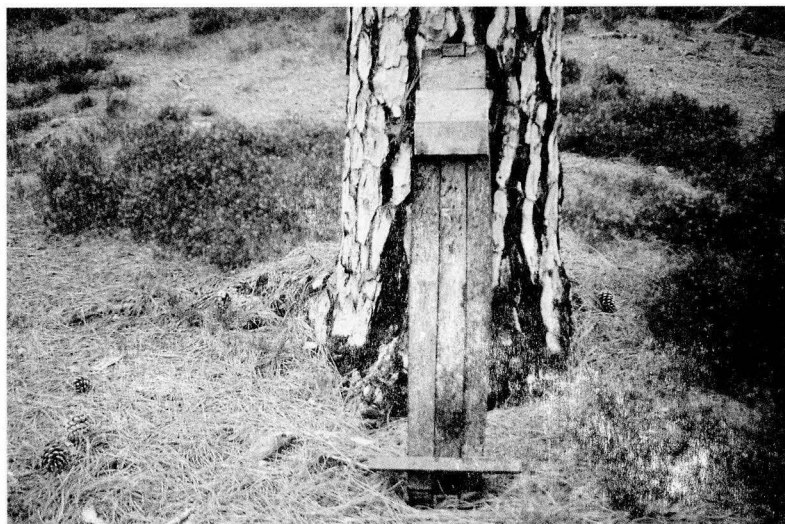
Si nos trasladamos a la Isla de Gran Canaria, encontramos referencias de la existencia de descensos en tablas en la misma

ciudad de Las Palmas de Gran Canaria; concretamente en el Risco de S. Nicolás. Una vez más la elevada pendiente del terreno y el adoquinado de la vía, hace posible la realización de esta actividad. Las tablas aquí utilizadas procedían de casas abandonadas, recorres de carpintería, etc., y su tamaño era variable.

Para facilitar el deslizamiento empleaban las cáscaras de plátanos y naranjas, que frotaban en la parte inferior, o bien se rociaba con orínes, que según algunas opiniones era más efectivo que las cáscaras para lograr una mayor velocidad.

La calle Granizo era el lugar más utilizado para esta práctica y allí, en su parte alta, se colocaban dos o tres muchachos, que a la voz de ¡ya!, se deslizaban cuesta abajo, cada uno en su tabla, con los objetivos de llegar el primero y lo más lejos posible.

Esta actividad lúdica, que tuvo su período de apogeo en la Postguerra Española, en la actualidad casi no se realiza.



*En Fuencaliente (La Palma) las duelas son utilizadas como vehículo para arrastrarse.*

Aunque no nos es posible presentar otros ejemplos, casi nos atrevemos a afirmar que en cualquier lugar de las islas o del mundo (tenemos referencias de su práctica por niños brasileños) que tenga unas características orográficas idóneas para su práctica. Los niños, de cualquier época, se han dejado deslizar por las pendientes en busca de sensaciones de velocidad y vértigo, aunque sin el arraigo y tradición que goza el arrastre de las tablas en Icod.

## BIBLIOGRAFÍA

- LORENZO-CÁCERES, A. de Malvasía y Falstaff. *Los vinos de Canarias*. Instituto de Estudios Canarios. La Laguna-Tenerife, 1941.
- FRUCTUOSO, G. Las Islas Canarias (de “Saudades da Terra”). Instituto de Estudios Canarios. La Laguna-Tenerife, 1964.
- GALVÁN TUDELA, A. *Las fiestas populares canarias*. Interinsular Ediciones Canarias. Santa Cruz de Tenerife, 1987.
- GUTIÉRREZ LÓPEZ, E. *Historia de la ciudad de Icod de Los Vinos en la Isla de Tenerife*. Instituto de Estudios Canarios. La Laguna-Tenerife, 1941.
- SERRA RÁFOLS, E. Las Datas de Tenerife (Libros I a IV de datas originales). Instituto de Estudios Canarios. La Laguna-Tenerife, 1978.
- El Hombre en el mundo. *500 pueblos, cómo son y dónde viven*. Editorial Noguer, S.A. Barcelona, 1977.
- La Voz de Icod, 1895-1897.
- GUTIÉRREZ ALBELO, E. *Apuntes de Icod y de sus fiestas*. EL DÍA. Santa Cruz de Tenerife, 28 de Septiembre de 1958.

- MARTÍN, F. Icod: *San Andrés, tablas, vino y fugas*. EL DÍA. Santa Cruz de Tenerife, 29 de Noviembre de 1987.
- MORENO, R. *Las tablas de San Andrés*, en Icod, una tradición del siglo XVI. Diario de Avisos. Santa Cruz de Tenerife, 29 de Noviembre de 1987.
- GONZÁLEZ Y GONZÁLEZ, E. *Las tablas de San Andrés*, una tradición única en el Archipiélago. EL DÍA. Santa Cruz de Tenerife, 29 de Noviembre de 1987.
- GONZÁLEZ Y GONZÁLEZ, E. *Las fiestas populares canarias*. EL DÍA. Santa Cruz de Tenerife, 3 de Julio de 1988.
- BAILLÓN, A. *Transportes del Puerto de la Cruz*, “corsas”, caballos, “carros” y “palanquines” EL DÍA. Santa Cruz de Tenerife, 7 de Agosto de 1988.
- MORENO, R. *En Icod se corren las tablas y se estrena el vino nuevo*. Diario de Avisos. Santa Cruz de Tenerife, 28 de Noviembre de 1988.
- JIMÉNEZ, S. y ANDRÉS, A. *Juegos populares del Risco de San Nicolás*. Sin publicar.

# LA BILLARDA

*JUAN PEDRO RODRÍGUEZ RIBAS*



## **LA BILLARDA**

Bajo esta única denominación presentamos tres juegos diferentes recuperados en las islas de Tenerife, Fuerteventura, Gran Canaria y La Gomera. Lo común en los tres son las adaptaciones propias respecto a otros juegos de fuera de Canarias, el realizarse en medios fundamentalmente rurales, el uso semejante del material de juego, y sólo algunos aspectos de su dinámica. En los tres existe una pequeña pieza de madera de entre 10 y 20 cm. y de 2 a 4 cm. de grosor llamada “billarda”. Además, una vara o paleta con la cual golpearla. En los tres hay un papel adoptado por uno o varios de los participantes, que es el de “recogedor” de la billarda, una vez ha sido golpeada. Perder este rol es fundamental para poder optar por otro más beneficioso, que permita obtener puntos, o en su caso perjudicar al nuevo “recogedor”.

### **LA BILLARDA EN TENERIFE**

El modelo de desarrollo de este juego se resume en un enfrentamiento de todos contra todos, apareciendo un papel unitario poco prestigioso. Como ese papel se intercambia, sucede que en cada momento realmente es uno de los jugadores el que queda enfrentado al resto.

La esencia del juego consiste en que todos, excepto cierto jugador, agrandan picando con una vara, el pequeño espacio individual de ese jugador, mientras éste está recuperando una pieza

(billarda) que fue golpeada lejos por otro jugador, tras un lanzamiento previo. Cuanto más grande sea el agujero, más posibilidades habrá de perder. El papel de ese jugador-recogedor se pasa de uno a otro participante según evolucione el juego.

## **EL TERRENO DE JUEGO**

En el espacio de juego total, la disposición de los jugadores conforman un círculo amplio, con una separación entre ellos de aproximadamente 2,5 m. La variabilidad de esta distancia estará en función de la edad de los participantes, siendo mayor cuanto más envergadura tienen. La amplitud del círculo también depende del número de jugadores. Así por ejemplo, ocho jugadores de unos 10 años necesitarían una extensión de 6-7 m. de diámetro, más otros tantos para alejar la billarda tras el golpeo.

La superficie es de tierra algo dura o césped, no preparada, poco pedregosa y despejada. Aunque en el suelo no se marca la circunferencia amplia, sí queda delimitada por la consecución de pequeñas parcelas individuales circulares—del tamaño de la billarda—que cada uno tratará de defender. Se señalan sobre la línea imaginaria de la circunferencia y es equidistante entre los jugadores contiguos.

## **EL MATERIAL DE JUEGO**

Es de madera dura y autoelaborada. Todo jugador se agencia un pequeño bastón o vara lo más homogéneo posible, y de tamaño proporcional a su envergadura. Como media, para chicos de 12 años será de unos 70 cm. de largo y 2 de diámetro.

Con dicho implemento se golpea la billarda. La pieza y proyectil que centra el desarrollo del juego, y que además le otorga su denominación, suele proceder de la misma madera. Por tanto, el diámetro y dureza es semejante al bastón de golpeo. Su longitud alcanza los 20 cm. como máximo.

## **LOS PARTICIPANTES**

La composición del grupo de jugadores es variable. Preferentemente intervienen chicos de entre 8 y 12 años. De todas formas, los de 14 y 15 también se apuntan a alguna partida que otra. Las chicas apenas han tenido cabida en la billarda. En cualquier caso, y puesto que todos se enfrentan entre sí, se sigue un criterio de homogeneidad para la edad de los participantes (la pandilla del barrio, los compañeros de escuela...). Respecto al número, un equilibrio idóneo para dar cierto dinamismo y emoción al juego, ronda los 6-8 componentes. Variando esta cifra, por encima son factibles 9 jugadores, y por debajo hasta 4 ó 5. En algún momento se han observado competiciones de uno contra uno, pero resultan poco motivantes.

Es rara la presencia de público, y nunca hay un árbitro. Por eso suelen suceder frecuentes disputas (casi siempre cuestionando la validez de lanzamiento).

## **LA DURACIÓN**

Es muy variable, pues depende de factores tan dispares como la dureza del terreno, lo afilado de la punta del bastón, la destreza en el golpeo y lejanía alcanzada por la billarda, número de jugadores, distancia entre los componentes en el círculo, etc. Una media para 8 jugadores puede rondar los 15 ó 20 minutos. Pero lo acostumbrado es jugar varias partidas hasta que se decida parar.

## **LAS NORMAS DE JUEGO**

\* El poseedor de la billarda (papel poco apetecible) se elige a suertes, o también con un tiro de precisión: acercarse lanzándola desde lejos a una parcela concreta, un jugador tras otro.

\* La parcela particular está protegida cuando el extremo de la vara está en contacto con el suelo. Si está levantada, la parcela es



vulnerable: si la billarda cayese en ese espacio, se le otorga a su defensor el papel de nuevo poseedor de la billarda.

\* Quien está en posesión de la billarda debe lanzarla hacia el terreno de un jugador que él elija. Sólo si está bien dirigido será un lanzamiento válido. Después del lanzamiento el jugador que recibe la billarda debe golpearla. En ese caso el poseedor de la billarda irá a recogerla, e intentar que entre en el terreno desprotegido de cualquier jugador, ya sea lanzándola o depositándola. Ese intento le sirve para deshacerse del papel de poseedor de la billarda. Si no la consigue introducir, continúa en su función.

\* El golpeador de la billarda tiene hasta tres oportunidades para atizarla, siempre que los lanzamientos hayan sido correctos. Si no lo logra se convertirá en nuevo poseedor de la billarda, o también si en el intento de golpeo es introducida en su terreno cuando la vara está fuera del contacto del suelo. Si logra golpearla, pasará a ser como cualquiera de los otros jugadores.

\* Mientras el poseedor de la billarda va a recogerla tras el golpeo, todos los demás tienen dos posibilidades no excluyentes de intervención: proteger la parcela propia, o ir a agrandar el espacio del poseedor de la billarda.

\* Los jugadores que agrandan la parcela del de la billarda lo harán picando con la punta del bastón sobre la tierra de aquella parcela. Pueden parar de picar cuando lo deseen, pero obligatoriamente si la billarda cae dentro de cualquier otra parcela no protegida. Si ocurre esta circunstancia, el propietario de esa parcela se transforma en nuevo poseedor de la billarda.

\* La partida termina cuando el agujero de uno de los terrenos es lo suficientemente grande como para albergar la billarda. Cuando esto sucede se entierra dentro del hoyo, con la punta del bastón del perdedor por debajo de ella. Su misión es desenterrarla, mientras los demás le someten a un castigo.

## EL DESARROLLO DEL JUEGO

El juego comienza con la designación del poseedor de la billarda. Es entonces cuando se forma la circunferencia, y se marca el terreno propio tras acomodar la distancia de unos respecto a otros. Todos ponen la vara en contacto con su terreno, excepto el que tiene la billarda.

A partir de este instante hay que estar muy atento. La billarda es lanzada hacia una de las parcelas, y su dueño debe golpearla, evitando que le caiga dentro. En ese supuesto pasaría a poseer la billarda, un papel que no es nada ventajoso por el peligro que está corriendo su terreno mientras va a buscarla cuando es golpeada.

Por eso es fundamental golpearla sólo cuando se está seguro. No obstante, tampoco hay que desaprovechar las oportunidades. Si el poseedor de la billarda lanza mal, deberá repetir. Pero si completa tres lanzamientos buenos y su adversario no la ha golpeado, pasará a poseer la billarda.

Lo más normal es que antes de este tercer intento correcto se impacte a la billarda, y rápidamente el poseedor-lanzador vaya a recogerla.

Mientras va y vuelve, todos los demás consideran sus posibilidades:

– La billarda ha caído cerca de algunas parcelas. Sus dueños prefieren permanecer con el bastón en contacto con su propio terreno para protegerlo. Si no lo hicieran así, la billarda podría caer dentro lanzada o depositada por el poseedor-recogedor, e irremediablemente se pasaría a un nuevo poseedor.

– Si por el momento la billarda está lejos, interesa arriesgarse y picar la tierra, profundizando en el terreno del poseedor, ahora recogedor de la billarda. Hay que ir rápido hasta allí. De todas formas no debe perderse de vista la parcela de uno, ahora desprotegida: si la billarda ha sido recuperada, su poseedor se

dirigirá con premura hacia esos terrenos cuyos dueños están ausentes. Intentará depositarla, o, incluso, la lanzará hacia uno de tales terrenos, intentando desembarazarse del palito. Así que hay que hacer un cálculo: para picar hasta el último momento, volver corriendo hacia la parcela propia, y tocarla con el bastón. Entonces está otra vez protegida.

En algún momento por falta de precisión o por error en el golpeo, o por temeridad en las salidas a picar, hay cambio de poseedor de la billarda. Sucesivamente los agujeros de cada espacio individual se van haciendo más profundos. El equilibrio es sorprendente: los que parecen coaligados luego resultan auténticos contrincantes; si se aprecia un terreno poco “trabajado”, los sucesivos poseedores de la billarda suelen procurar lanzar hacia allí.

La partida va llegando a su fin. Cierta agujero es demasiado grande, tanto como para que quepa la billarda. Todos se acercan hacia esa parcela y preparan el castigo para su dueño, perdedor del juego. Primero se coloca la vara en el suelo con la punta dentro del agujero; luego la billarda. Se pone tierra encima cubriéndolos y a veces hasta piedras para hacerlo más difícil. Los demás van a buscar cañitas o algo no muy duro para darle golpes. El perdedor intenta desenterrar la billarda con su palo, pero mientras está “recibiendo” por detrás hasta conseguirlo. Realmente, un castigo no siempre agradable, según sea la contundencia y mala intención de los que le golpean. Tras una tregua, se decide entre todos continuar con otra partida o dejarlo ya.

## **ASPECTOS HISTÓRICOS Y ANTROPOLÓGICOS**

Este juego ha sido rescatado de practicantes de “La Victoria de Acentejo”, en el Norte de Tenerife. Tuvo difusión por las comarcas y núcleos rurales de esa zona. También se tiene noticia de su difusión en Puerto del Rosario (Fuerteventura). Se dejó de jugar desde principios de los 70. El arraigo evidente se constata en

poblaciones agrícolas, sobre todo por la procedencia del material y la elección de los jugadores habituales de juego.

En el Norte de Tenerife, los bastones y la billarda se fabricaban a partir de horquetas de madera (de 1 a 1,5 m.) usadas para levantar la viña. Se cogían algunas de un montón apiladas en torbas tras la vendimia, y se preparaban expresamente antes de cada juego. Una vez finalizadas las partidas, y a no ser que resultase una vara muy buena, se abandonaba. La preparación consistía en cortar de la parte central de la horqueta, los trozos que conforman los bastones y la billarda, despreciándose los extremos de la punta y la “V” superior. Esa parte central es la más recta y homogénea en cuanto a su diámetro. La madera solía ser de laurisilva. El terreno de juego se acondicionaba en las huertas de baldío, pues a parte de conservar una tierra dura, eran amplias, y, además, apoyadas en las paredes se almacenaban las torbas de horquetas.

Los hijos de los agricultores que vivían en la misma calle (prácticamente cada calle, dada su separación por huertas o barrancos, conforma un barrio) se agrupan para el juego. Aprendían viéndolo de sus hermanos mayores. El juego, con algunas partidas, finalizaba porque se hacía de noche, o incluso por disputas entre los participantes. Se dejó de practicar probablemente por la escasez de terrenos sin cultivos, y por la imposición de los deportes entre los chicos en edad escolar.

La procedencia del juego es claramente castellana. En provincias como en Zamora se juega a la billarda. En Segovia y León se juega un variante similar denominada “Bigarda”. Y en Santander otra también muy parecida que recibe el nombre de “Villagarde”, o juego de “la Birla” (García Serrano, pág. 189). Se trataba no sólo de agrandar el terreno del poseedor de la billarda, sino además robarle y aburrar la tierra picada (llevarse la con la mano). Al final, el denigrante castigo del perdedor consistía en transportar la tierra extraída y tapar los agujeros de todos.

## DOCUMENTACIÓN

- \* Juan José Izquierdo Hernández
- \* Miguel Ángel Rodríguez González
- \* Mercedes Díaz Gabela
- \* Ángel García García
- \* Juan Carlos Hervás Martínez
- \* García Serrano, R. “Juegos y deportes tradicionales en España” en Cátedras Universitarias, Universidad de Navarra. Ed. DNEFD. Madrid, 1974.
- \* Billarda en Fuerteventura: M<sup>a</sup> Elena Miranda Medina.

## LA BILLARDA EN GRAN CANARIA

El modelo de este juego supone una confrontación directa de dos equipos de dos jugadores cada uno. Los papeles son diferentes para ambos equipos, y en principio similares para los dos componentes del mismo equipo. Estos papeles pasan de unos a otros adversarios a medida que el juego se desarrolla.

El objetivo de una pareja se centraría en procurar meter la billarda en una u otra portería. El objetivo de los opuestos estriba en defenderlas, fundamentalmente golpeando la billarda en ese intento de introducción. Si fuese bien despejada, estos opuestos realizarían recorridos simultáneos entre las dos “puertas”, mientras la pareja lanzadora va a buscarla. Un mayor número de recorridos completados deciden el equipo vencedor. Cuando la billarda es depositada en una de las metas con falta de defensa, sucede un intercambio de roles.

## **EL TERRENO DE JUEGO**

El espacio nunca aparece señalado ni delimitado excepto en las distancias que separan las dos metas: alrededor de los 6-8 pasos. Tampoco ésta es una separación definitiva considerando la envergadura de los participantes. La medida indicada es idónea para chicos de 12 años, pero a mayor habilidad en lanzamientos y golpes, podría ser aún más larga. A partir de aquí habría que calcular un espacio despejado amplio por detrás de las porterías, y sobre todo a los lados de la línea imaginaria que los une, equivalente al recorrido que alcanzaría la billarda ante un fuerte golpeo. En caso normal bastarían 10-12 m. a cada lado, y 5 por detrás de las puertas. La superficie es indiferente, tradicionalmente de tierra, y lisa.

Las porterías tienen forma semicircular, de cerca de 80 cm. de diámetro y con su cara cóncava hacia el interior. Ese pequeño subespacio es el que debe defenderse con un bastón, y por tanto el que alberga la billarda cuando ha sido introducida. Las “paredes” de las porterías se construyen encajando piedras. Toman una altura de apenas 25-35 cm. la suficiente para impedir que la billarda se escape cuando sea introducida, al lanzarla desde su frente.

## **EL MATERIAL DE JUEGO**

La billarda es esa pieza de madera resistente o equivalente a 15 ó 20 cm. Adopta la forma de una figura fusiforme, o sea, cilíndrica con los extremos afilados o redondeados. Es el móvil que centra el juego: se lanza y es golpeada por los adversarios, se recoge y se pasa entre compañeros...

El útil de golpeo de la billarda y de defensa de las porterías, es una vara o una paleta también de madera. Las paletas son más laboriosas en su construcción, pero también implican mayor superficie de golpeo, y por tanto mayor precisión. En cualquier caso

estos instrumentos deben ser semejantes para una misma partida. Lo que sí varía es su longitud, adaptada a la constitución física de los jugadores: entre los 70 y 80 cm. incluso hasta 1 m.

## **LOS PARTICIPANTES**

La edad típica de juego ronda los 9-10 años hasta los 14-15. Respecto a las etapas escolares, se considera un juego de “mayores”. Las chicas casi nunca jugaban. Los que desean intervenir siempre se alían con compañeros, y se enfrentan a los adversarios de semejantes posibilidades en el juego. Ello establece un equilibrio casi perfecto entre equipos de composición simétrica.

Sin embargo, el problema esencial es precisamente la limitación en el número de participantes en una partida: sólo cuatro personas. La solución encontrada siempre precisa de un sistema eliminatorio, donde el dúo vencedor continúa en el juego. Por tanto, con frecuencia se crea un público espontáneo y animador, que son los mismos participantes que ya han actuado, o que próximamente van a entrar en juego. No existe la figura del árbitro. Como toda contienda con normas susceptibles de variación, suceden desacuerdos con cierta regularidad.

## **LA DURACIÓN DEL JUEGO**

No tiene un tiempo prefijado. Las partidas se disputan a un número concreto de puntos (recorridos completos entre puertas), normalmente a 12. Ya luego depende del número de partidas. En definitiva, lo determinante es el tiempo disponible por los participantes. Con pocos equipos juegan más veces; se puede repetir.

## **LAS NORMAS DEL JUEGO**

\* La disposición de los jugadores es como sigue: uno de los defensores, con la vara o paleta, se coloca a la izquierda de la portería (si es diestro), pero con su útil de golpeo dentro de ella. Un

adversario se sitúa a la derecha de esa misma portería. Los otros dos jugadores, también adversarios entre sí, se disponen igual pero en la portería de enfrente. Este reparto es a suertes o también con lanzamientos más certeros desde larga distancia directamente a una portería.

\* Por tanto, dos jugadores del mismo equipo defienden las porterías. Están protegidas cuando la vara o la paleta se coloca en contacto con el suelo que alberga esa portería. Si no estuviese en contacto con el suelo, la portería sería vulnerable: una billarda que cayese dentro supondría la pérdida del papel de defensor de la misma, y la posesión de la billarda.

\* Los otros dos jugadores tienen una misión menos prestigiosa: están en posesión de la billarda. Tratan de perder esa función mediante sucesivos lanzamientos alternativos a las porterías de enfrente suyo. En el caso de que sea introducida en portería en el momento en que la vara del adversario que la defiende no se encontrase en contacto con el suelo de la portería, ese contrincante y su compañero pasarían a poseer la billarda. Otra posibilidad de pérdida de posesión de la billarda es que a un número de lanzamientos correctos, por ejemplo tres, los adversarios no hayan golpeado la billarda intencionadamente.

\* Los defensores de las porterías tienen varias opciones tras el lanzamiento:

– Permanecer con el bate o paleta inmóvil en el suelo de la portería: los poseedores de la billarda siguen lanzando hasta un número concreto de buenos lanzamientos (directos a portería).

– Golpear la billarda. Esta alternativa supone otras dos posibilidades: permanecer en la portería, o intercambiar simultáneamente sus posiciones entre las porterías cuantas veces puedan. El recorrido de intercambio es completo cuando ambos pican a la vez con la vara o paleta en el interior de las porterías —puestas— a la que han llegado. Cada recorrido significa la ganancia de un punto.



\* Los poseedores de la billarda, tras el golpeo, van a buscarla. Mediante pases, intentan introducirla en la portería, en estado vulnerable, ya sea lanzando o depositándola. Si no lo consiguen, continúan en posesión de la billarda, y se reanudan los lanzamientos a la portería de enfrente. Si lo logran, pierden la posesión de la billarda: son los nuevos defensores.

\* La partida finaliza en el momento en que uno de los equipos alcanza el número de puntos estipulado. 12 es la cifra de puntos más aceptada entre los participantes. Se puede hacer varias partidas entre dos equipos. Si son más de dos se establece una liga, o incluso un sistema de eliminatoria si todavía son muchos más.

## **EL DESARROLLO DEL JUEGO**

El juego se inicia con la distribución de los papeles de cada equipo: los defensores de las porterías y los poseedores de la billarda. Si es inicio de una partida anterior, los ganadores son los defensores. Tras la aplicación de la fórmula de comienzo, los compañeros se dirigen a porterías diferentes junto a cada uno de los adversarios. Uno de los jugadores adversarios lleva la billarda. Será el que efectúe el primer lanzamiento a su contrincante que defiende la portería.

El lanzador coloca la billarda en la palma de su mano, realiza varios gestos de engaño y por fin la hace volar. Durante el vuelo el defensor puede percatarse del lugar de caída de la billarda. Esta primera vez rebota fuera: no es lanzamiento bueno. Ahora su compañero lanzador lo intenta hacia la portería contraria, y efectivamente se dirige hacia el interior. Este defensor, desconfiado de sus posibilidades no la ha golpeado a pesar de ser un lanzamiento bueno. No se han de malgastar oportunidades de golpeo, puesto que al tercer tiro correcto se convertirán en los nuevos poseedores de la billarda.

Nuevamente, el primer lanzador lo intenta. Es válido, y

ahora sí, el defensor golpea, pero muy flojo. Rápidamente su adversario coge la billarda del suelo, y mira si la portería que está junto a él es vulnerable. Lógicamente su defensor ha preferido no arriesgarse en un intercambio y ha colocado su bate otra vez en contacto con el suelo de la portería.

Otro lanzamiento más. El defensor con mucha seguridad golpea fuertemente la billarda que sale despedida bastante lejos. Mira a su compañero, y rápidamente se echan a correr hacia la portería que tienen enfrente. Se cruzan por el camino, y cuando llegan pican en el suelo. Se dan vuelta para iniciar un nuevo recorrido, mientras observan a los adversarios. Les da tiempo de completar otro porque apenas la billarda ha sido recogida. Y todavía haciendo un pase, para luego intentar introducirla, probablemente ellos picarán antes en la portería de enfrente. Han conseguido dos puntos, y además siguen defendiendo.

Vuelven a lanzar el intento de golpeo. El lanzamiento parece que ha sido correcto, pero el golpeo ha sido fallido. El defensor no ha calculado, y al levantar el bate para golpear, la billarda se ha colocado en la portería. Irremediablemente hay cambio de papeles, y serán los poseedores de la billarda.

Ahora les toca lanzar. Uno de ambos lo hace, y va directamente a la portería del nuevo defensor. Éste golpea con habilidad y comienza el primer recorrido. Rápidamente, el mismo que lanzó va a buscarla. Cuando la recoge, se percató de sus posibilidades. Ellos van a comenzar el segundo recorrido. Un pase certero al compañero situado al lado de una de las porterías sería ideal. Sin pensarlo mucho, efectúa el pase, y tras la recepción, el compañero deposita la billarda en la portería antes de que el adversario le dé tiempo a picar. Han recuperado el papel de defensores, y además los contrincantes sólo hicieron un recorrido, puesto que el segundo no lo completaron. Por tanto, 2 a 1.

Siguen sucediéndose lanzamientos, golpeos, recogidas, re-

corridos, y va incrementándose la puntuación. Como son hábiles, cualquiera de los dos equipos no tardará en llegar a los 12. Otro equipo de los que animaban está preparado para sustituir a los perdedores.

Pero no todo discurre con normalidad; en ciertas ocasiones aparecen desacuerdos. El motivo fundamental es aquella situación en que hay que determinar qué es lo que llegó antes al suelo de la portería: la billarda o el bastón. Concretamente, es difícil decidir ante los golpes fallidos cuando el lanzamiento es correcto: el defensor enseguida trata de rectificar y picar de nuevo con su bate antes de que la billarda acabe de caer. No siempre lo logra con claridad, y entonces surge la duda.

Salvo estas interrupciones, todo sigue su cauce, hasta que todas las parejas han jugado. Dependiendo del tiempo se podría hacer otra ronda. O, si no, dar por concluido el juego.

## **ASPECTOS HISTÓRICOS Y ANTROPOLÓGICOS**

Este juego ha sido rescatado en su forma más original, de entre practicantes del área del barranco de Guayadeque, en el sur de Gran Canaria. Alcanzó amplia difusión en localidades del sur, como Vecindario y Agüimes, y perduró hasta finales de los años 60. Dado que también lo jugaban los estudiantes, en los alrededores de los mismos centros de enseñanza, trascendió al ámbito netamente rural. En consecuencia se hicieron mínimas variaciones para adaptarlo a un entorno más urbano. Mientras lo esencial del juego permaneció, las modificaciones afectaron al material y al terreno de práctica.

Por ejemplo, lo ideal para construir las porterías (también llamadas “hoyos” o “bombos”) eran las lajas, porque se montan mejor las piedras planas unas sobre otras y porque eran abundantes. La superficie idónea era la tierra. El asfaltado, encementado y enladrillado de las vías y espacios libres, junto con la imposición

de los deportes de equipo clásicos, aceleraron su pérdida. En adelante, no se encontrarán espacios adecuados; ya no habrán lajas ni palos en las cercanías.

El artefacto de golpeo era una simple vara (llamada “palo”), homogénea en su longitud o también una “pala”. Esta superficie con mango podía construirse por ejemplo, de una rama de palmera, limpiándola de hojas; luego se cortaba el pílcano. También podían descomponerse las cajas de los tomates; de ahí se adosaban una de las superficies verticales con uno de los travesaños que hará las veces de mango.

Respecto al juego mismo, variará la consideración de penalizar o no cuando no se golpea la billarda después de tres lanzamientos correctos. O la posibilidad de lanzar el bastón hacia la portería con la intención de protegerla, en el caso de que la billarda vaya a ser colocada antes de que el defensor pueda llegar a la portería misma.

José Luis Concepción (1984) se refiere en su libro a un juego practicado en La Gomera de parecido desarrollo y denominación (la “Verdalla”). Lo citamos textualmente: “Este juego tenía que ser practicado entre tres personas. Uno con un palo de unos 20 cm. y dos con palos de 1 m. Hacían dos hoyos del mismo diámetro de largo que el palo pequeño, de 10 a 15 m. de distancia de uno a otro. En cada hoyo se ponía uno con palos grandes que llamaban bastones; el que tiraba el palo pequeño se situaba en el hoyo opuesto e intentaba meter su palo en uno u otro mientras el otro, también intentaba desviarlo. Continuaba probando suerte en ambos hoyos hasta que lo lograra y el que no lo parara cogía el turno de tirar”.

Es difícil conocer la procedencia de este juego. Conserva ciertos rasgos semejantes con la “Piroutte” francesa (Varios, 1989). Aquí también aparecen dos equipos enfrentados –aunque con más de dos jugadores–. Además un bastón que golpea una pieza de madera (la Piroutte) la cual debe recuperarse y lanzarse a una

“portería” señalada entre dos piedras, y defendida por el poseedor del bastón. Sin embargo la peculiaridad de la billarda en Gran Canaria sigue siendo los recorridos (llamados “hoyos”) entre las puertas. Una variante de la pirouette, denominada la “beulle”, la “biye” o también la “biye-hote”, se practica en el departamento de Lorena. De cualquier manera, el caso más parecido será el Criquet, cuya forma actualmente conocida, de ascendencia anglosajona, se remonta al siglo XIX.

Podría, por tanto, resultar una adaptación local, en consecuencia a los asentamientos ingleses en la isla por motivos comerciales.

## DOCUMENTACIÓN

\* Francisco Navarro Guerra

\* Fernando Amador Ramírez

\* Manuel Alemán Ramos

\* Varios “*Les jeux du patrimoine*”. Rev. EPS. París, 1989. Págs. 52-53.

\* Concepción, José Luis “*Costumbres, tradiciones y remedios medicinales canarios*”. Ed. José Luis Concepción. 1984. Pág.47.

## LA BILLARDA EN LA GOMERA

Este juego se conforma de acuerdo a un modelo de competición entre dos equipos. Los roles son distintos para ambos grupos, e incluso diferenciados para los miembros de un mismo equipo.

El objetivo de un equipo –aquel que mantiene papeles de mayor prestigio– se resumiría en golpear la billarda (trocito de madera) lo más lejos posible de los adversarios, mientras que estos últimos tratan de recogerla con ciertas condiciones, para así cam-

biar los papeles. El equipo vencedor se decide por el mayor número de golpeos sin cambio de papeles, sabiendo que cada jugada incluye un golpeo, y una posible “recogida” de los contrarios, o un cálculo métrico.

## **EL TERRENO DE JUEGO**

En principio es limitado en extensión, en un espacio abierto, pero con unas características peculiares. Para el inicio de la jugada se necesitan paredes, en su defecto unas pequeñas deformaciones verticales del suelo, o incluso piedras grandes. En ellas se apoya la paleta: el extremo en el suelo y el mango en una de esas superficies verticales. Puesto que no hay metas físicas centralizadas, y puesto que el desarrollo del juego no supone el volver al lugar de origen, pueden recorrerse varios km. de terreno. De ahí la necesidad de disponer continuamente de superficies verticales para apoyar la paleta, ya que la jugada se iniciará en un lugar posiblemente distinto a la anterior.

Dadas esas exigencias, se ha optado como lugares idóneos para el juego los caminos entre comarcas: los más anchos, pero exigiendo unidireccionalidad en los golpeos, y con pared lateral. No quiere decir esto que no se utilizasen otros lugares abiertos: patios, plazas. De cualquier modo, los grandes descampados lisos son precisamente los menos aconsejables.

## **EL MATERIAL DE JUEGO**

La billarda, también con forma fusiforme (cilíndrica, afilada obligatoriamente por los dos extremos), mide 10 cm. Es de madera dura para que en el golpeo no se parta. En otros casos se llegaba a utilizar las tarosas (piña sin millo). La billarda es el móvil que centra el juego: es lanzada, golpeada, e interceptada en el aire para las recogidas.

La paleta tiene una superficie algo más grande a la de una

raqueta de tenis de mesa. Esa superficie es rectangular, y se le adosa un mango cilíndrico. Se construye con una madera dura, pero liviana. El artefacto tiene dos misiones: golpear y ser golpeada, y servir como medida de longitud. Todo el material es autoconstruido.

## **LOS PARTICIPANTES**

Los chicos de 11-12 años son los más entusiastas del juego. Sin embargo no era raro verlos desde 8-9 años, o por el contrario de hasta 20. Como la mayoría de estas actividades, las chicas no solían intervenir sino como expectadoras.

El número de jugadores por equipo es variable, entre 3 y 5. A mayor edad y fortaleza esta cifra suele disminuir. De todas formas, dada la dinámica del juego, se podría jugar 2 contra 2, incluso 1 contra 1 si se exige estrictamente un único sentido en el golpeo de la billarda, jugando en los caminos. En el desarrollo del juego pueden recorrerse enormes distancias. He ahí el problema de los espectadores: se encuentran de repente con el juego, lo persiguen algunas decenas de metros, y continúan su trayectoria por otro lado.

Disponiendo de más tiempo, algunos pocos son capaces de seguir de cerca las evoluciones. Sobre todo, si jugándose a puntos, estos pocos son del equipo que sustituye a los perdedores. No hay árbitros.

## **LA DURACIÓN DEL JUEGO**

No es determinante, aunque sí necesaria la disponibilidad de mucho tiempo. Fácilmente se puede completar media jornada jugando a lo mismo. No obstante, aparecen otras limitaciones: recorrer un espacio determinado (se suman los puntos al llegar a tal sitio, si se realiza el juego en un camino), o simplemente llegar primero a cierto número de puntos (24 por ejemplo). Estos acuer-

dos sufren variaciones en función de si hay más de un equipo para intervenir, del número de componentes de cada equipo, etc. Aproximadamente, un desarrollo de duración media se acerca a las dos horas, tiempo más que suficiente para que se realicen varias partidas a 24 puntos.

## **LAS NORMAS DEL JUEGO**

\* El juego comienza con la designación del equipo poseedor de la billarda. Como en otros juegos, puede decidirse a suertes, o también con precisión: lanzar desde lejos la billarda a dar a la paleta que está apoyada en la pared, o acercarse lo más posible.

\* Cada una de las jugadas se inicia de la misma forma. Se apoya la paleta invertida en el suelo con el mango a la vez apoyado en una superficie vertical, de modo que el plano de la paleta queda inclinado. Los poseedores de la billarda tienen como primera misión el lanzarla contra la paleta para que la golpee, rebote y recuperarla. El equipo adversario simplemente trata de interceptarla después del rebote, al igual que sus contrincantes. El equipo que la consiga, obtendrá el papel de poseedor de la paleta, con posibilidades de obtener puntos.

\* Uno de ese equipo coge la paleta, deposita la billarda en su superficie y con impulso de la pala eleva la billarda, y estando ésta en el aire la golpea. Los opuestos tratan de interceptarla antes de que caiga al suelo.

\* Las posibilidades ahora son varias:

– Que algunos de estos opuestos efectivamente la intercepte: no hay puntos y hay cambio de papeles. Tienen posesión de la billarda para comenzar otra jugada.

– Que caiga al suelo sin que ningún opuesto la haya recuperado en vuelo. Para determinar si siguen en sus papeles los del equipo golpeador tratan de averiguar el número de “paletas” que hay entre el lugar del golpeo y donde ha caído la billarda.



– Los otros pueden aceptar este cálculo sin más. Las cosas continúan como estaban y además consiguen un punto. Se prosigue la jugada depositando la billarda en la paleta y realizando un nuevo golpeo.

– En el caso de que los adversarios no lo acepten, se procede a la comprobación del cálculo emitido por los golpeadores. Considerando los extremos (punta de mango, filo de la pala) como medida de implemento, deben de haber tantas “paletas” entre el sitio que pisa el golpeador y el sitio en que cayó la billarda en primer lugar (después del golpeo y antes del rebote), como los que dijeron los golpeadores. Si el cálculo es exacto, se continúa la jugada y los golpeadores-poseedores de la paleta consiguen un punto. Pueden golpear la billarda otra vez.

– Si el cálculo es erróneo, hay cambio de papeles comenzando otra jugada. La última posibilidad de cambio es después de completar 3 puntos consecutivos como máximo.

– Tras el cambio, el inicio de una nueva jugada es siempre igual: se coloca la paleta invertida en el suelo, con el mango en una pared. Alguno de los nuevos poseedores de la billarda la lanzan contra la paleta...

– El equipo que complete primero la puntuación acordada (24 es lo normal) será el vencedor del partido.

## **EL DESARROLLO DEL JUEGO**

Ya se ha designado qué equipo va a tomar la billarda y lanzarla contra la paleta apoyada en la pared. Los componentes se sitúan alrededor de la paleta. Los opuestos dan por sentado que el rebote va a ser para los otros porque tirarán convenientemente para recuperarla sin riesgo. De todas formas, y ante un posible error del lanzador, siempre es interesante colocar algún opuesto cerca para intentar interceptar el rebote. El resto se distribuye lejos de la paleta casi en fila. Esta disposición es también una decisión estra-

tégica, en consecuencia al rápido desarrollo del juego, una vez recuperada la billarda tras el rebote.

Aquel participante que la consiga otorga al equipo el rol de posesión de la paleta, rol muy interesante en aras de lograr puntos. Normalmente suele ser el mismo jugador que la lanzó contra la paleta, pero nunca se sabe con certeza, pues el acabado en punta de la billarda puede dar más de una sorpresa en su rebote. Este participante, billarda en mano, se dirige con celeridad hacia la paleta, la deposita en su superficie, levanta la paleta haciendo volar la billarda, y en su descenso la golpea con fuerza lo más lejos posible de los adversarios (puede alcanzarse los 100 m.). Éstos corren para intentar cogerla antes de que caiga al suelo, aunque ello no es tarea fácil.

A partir de este momento pueden suceder dos circunstancias:

1º) Los adversarios realmente la cogen en el aire. Se han apoderado de la billarda, y eso les da el derecho de comenzar una nueva jugada (se coloca la paleta en la pared, se tira la billarda contra ella, rebota y alguien la recupera...)

2º) Lo más frecuente es que ninguno de los adversarios puedan interceptarla a pesar de su distribución en el terreno y las carreras después del golpeo. La billarda cae al suelo, y antes de que vuelva a rebotar se establece una distancia entre ese punto y aquel que el golpeador pisaba durante el impacto. Ahora el problema geométrico es del equipo que posee la paleta: ¿cuántas medidas (de paleta) hay entre esos dos sitios? Ellos se ponen de acuerdo y emiten una cifra. La decisión está en esos momentos en manos de los adversarios. Si aceptan la cifra otorgan un punto a los golpeadores, y además les están regalando la oportunidad de conseguir otros dos más. A veces el cálculo parece tan exacto que no vale la pena comprobarlo: en cualquier caso, estas mediciones resultan un engorro. Pero en situaciones límite (gran competitividad, acercarse a los puntos finales del partido, etc.) ningún equipo golpeador se salva de una estricta verificación. Se localizan los dos

lugares, se mide la paleta y se comprueba el número de paletas entre ambos.

Las cifras que se indican son sorprendentemente aproximadas, aunque lo más normal es que a distancias largas el nivel de exactitud se reduzca. Si la cuenta es correcta los golpeadores seguirían en posesión de la paleta y continúan la jugada sumándose un punto. Pero si no la aciertan, nos encontramos en el mismo caso en que los adversarios hubiesen interceptado la billarda después del golpeo. O sea, habría inversión de roles.

Como se observa, este juego es tremendamente compensador para los jugadores en desventaja: no sólo les ofrece dos oportunidades de cambiar de papeles (interceptándola o midiendo las “paletas”), sino además otra tercera si los golpeadores completan tres puntos. Lo que sí está asegurada es la caminata durante el desarrollo del juego. Cuando tiene lugar en un camino pueden ser perfectamente superados los dos km. A pesar de que el alcance del impacto es mayor con el incremento de la edad y envergadura de los jugadores, también su habilidad aumenta. En ciertos momentos no conviene golpear fuerte cuando se observa una mala disposición espacial de los adversarios; simplemente interesa enviar la billarda fuera de su alcance, y esto puede ser cerca, mejorando de paso la probabilidad de acertar el número de “paletas”.

## **ASPECTOS HISTÓRICOS Y ANTROPOLÓGICOS**

Este juego se ha rescatado en Hermigua, según la versión que se jugaba en la zona de Cueva Parejo, Cañadas. La denominación común era la de “Verdalla”, al igual que otros juegos gomeros de la billarda. Hay una canción que habla sobre ella, a la cual se le agregó un baile. Probablemente en Agulo también se practicaba. Aquí se conocía otro juego, el “Palitoque”, en el que se empleaba el mismo material, y con una dinámica parecida a aquella “Piroutte” francesa (varios, 1989; ver billarda en Gran Canaria).

La madera para la billarda solía ser de haya o tea, muy duras y resistentes a los golpes; la madera de la pala era de igual procedencia. Lo peculiar de este juego reside en el terreno elegido. Hay que considerar la orografía de la isla, y la poca disponibilidad de espacios llanos y muy amplios. Puesto que había de recorrerse grandes distancias, se elegían caminos de cierta anchura, y se golpeaba en un único sentido. La terminación del juego era decidida cuando los participantes se cansaban.

La billarda o “Verdalla” empezó a extinguirse a principios de los años 70. Su procedencia es también castellana, aunque con diversas variantes introducidas en la isla. En gran parte de la Península se practica la “Billarda”, “Chirumba”, “Mocho”, “Pita”, “Tala”, etc. (Deportes autóctonos de Castilla-León, 1985; Herrero Jiménez, 1986; Andrés Martín, 1987; Sanz, 1983) con pequeñas modificaciones, pero en esencia muy parecidos al que se ha descrito. La práctica de este juego, a parte de Castilla y Cantabria se ha encontrado en ciertos núcleos de Andalucía, Galicia, Aragón, Portugal, Francia, y hasta en EEUU.

## DOCUMENTACIÓN

- \* Amparo Santos Perdomo
- \* Gregorio Medina Torres
- \* Carmen Julio Lugo Febles
- \* Isabel Paradela (INEF de Madrid)
- \* Juan Carlos Hervás Martínez
- \* *“Deportes autóctonos de Castilla-León”*. Junta de Castilla-León. Valladolid, 1985. Págs. 115-122.
- \* Andrés Martín, F. *“Juegos y deportes autóctonos”*. Diputación Salamanca. Salamanca, 1987. Págs. 77-80.
- \* Sanz, I. *“Juegos populares de Castilla-León”*. Castilla Ediciones. Valladolid, 1983. Págs. 58-59.
- \* Herrero Jiménez, J. *“Juegos populares de Ávila”*. Ed. Caja de Ahorros de Ávila, 1986. Págs. 187-188.

## CONCLUSIONES

Según el diccionario de la Real Academia Española, “billarda” proviene del francés “billard” a partir de “bille”, traducido como palo o taco. Quizás sea dicho término el elemento que reúne tal diversidad de juegos con apenas aspectos comunes, uno de los cuales, por ejemplo, lo sería el material. “Bille” a su vez procede de “bilion”, vocablo celta con idéntico significado.

En la mayoría de los diccionarios, “billarda” es sinónimo de “Tala” (juego de muchachos, en el que golpeando sobre uno de los extremos afilados de un taco, mediante un palo o paleta, y tras el vuelo del taco, se golpea para alejarlo lo más posible). El del billar tiene un origen común con la billarda, tanto en el artefacto como en su denominación.

Con todo lo anterior, podríamos pensar que en gran parte de Europa occidental se difunde una expresión aplicable a multitud de juegos que emplean un móvil (trozo de madera) y un implemento (vara, paleta) para golpearlo. Las variaciones terminológicas han sido múltiples: “bilarda”, “billalda”, “bilharda”, “bigarda”, “villagarda”, “verdalla”, etc. Algunos autores relacionan el concepto con “Vilorto” y “Vilorta”, que es otro juego diferente.

Los distintos asentamientos castellanos, portugueses, franceses o ingleses en diferentes épocas y con motivos diversos, hacen suponer un seguimiento confuso respecto a la búsqueda de su procedencia. Con ventaja, el juego de billarda más extendido es el que se jugaba en La Gomera, y así, también se conoce en otras islas. La forma de Tenerife sí es básicamente castellana, y además practicada en Fuerteventura. Pero la conocida en el sur de Gran Canaria tiene vías de mestizaje con alguna variante sajona que

incluye carreras entre metas (seguramente anterior al Criquet). Por último, reseñar que la pérdida de estos juegos es reciente —años 70— coincidiendo con la desruralización de los pueblos, la urbanización de espacios abiertos, y el asentamiento de los deportes estandarizados más conocidos en la actualidad, a partir de su difusión masiva en centros de enseñanza y medios de comunicación.

Paradójicamente, su recuperación pasa por la continuidad de un proceso idéntico al que motivó su pérdida: unificación, adaptación y reglamentación, y luego difusión y puesta en competición.

## **DOCUMENTACIÓN. DICCIONARIOS**

“Diccionario de uso del Español”. Ed. Gredos. Madrid, 1988.

Corominas, J. - Pascual, J.A. “Diccionario Etimológico Castellano e Hispano”. Ed. Gredos. Madrid, 1987.

“Diccionario de Autoridades” Ed. Gredos. Madrid, 1984.

“Diccionario de la Lengua Española” RAE. Madrid, 1984.

# LEVANTAMIENTO DEL ARADO

*ANTONIO CARDONA SOSA*



*En homenaje a su creador e impulsor,  
don José Rodríguez Franco, “El Faro  
de Maspalomas”.*



## INTRODUCCIÓN

Una de las características destacadas del aborigen de las Islas Canarias que ha sido ampliamente tratada y por muchas fuentes confirmada es la de su predisposición para la ejercitación física, hoy conocida por deporte, la cual era una actividad inherente a su vida, reflejada luego en distintas facetas.

Cuando una referencia de este tipo se confirma por distintas fuentes sabiéndose la carencia de datos que existe sobre la etnografía aborigen debido a que no fue debidamente observada, estudiada y reflejada por los relatores de los hechos históricos antes y durante la conquista, es fácil deducir que esas lúdicas actividades ocupaban una señalada parte de su vida. Tanto es así que, pensamos, de haberse profundizado en el comportamiento de aquel pueblo, se hubiera fijado las prácticas que ya conocían pudiéndoseles calificar entonces de genuinos o vernáculos y a los que muy bien pudieron unirse otras prácticas o ejercicios fruto de las relaciones con otros pueblos representados por los visitantes que arribaron a Canarias antes del siglo XV.

Estudios más recientes sobre aquellas razas prehispanas aluden no sólo a su destreza física sino a su capacidad cultural, a sus conocimientos que iban de la Astronomía a diversos juegos, permitiéndoles su nivel intelectual el entenderse con extranjeros llegados en son de paz, por lo que les sería fácil el intercambio, tanto de productos como está confirmado, que el de experiencias como éstas de tipo lúdico. Después del s. XV, sometidos los habitantes de las Islas o manteniéndose en estado libre alejados de los núcleos más poblados, ese poder de adaptación pudo incorporar

otros entrenamientos físicos hasta adquirir una personalidad propia que les distinguía de sus orígenes manteniéndose esa tónica hasta nuestros días, como se evidencia en facetas o modalidades que han adquirido la condición de Deporte Reglamentado, la Vela Latina Canaria por ejemplo, o, como es el motivo de esta publicación, el Levantamiento del Arado, convertido en un ejercicio meramente isleño, surgido de forma espontánea hasta llegar a integrarse en las tradicionales actividades deportivas canarias.

## ANTECEDENTES

En cualquier actividad de esta índole, sea vernácula o tradicional, esto es, provenga de los aborígenes como ejercitación existente antes de la conquista o se haya convertido por sus singularidades en un deporte tradicional, se ha de tratar de averiguar, en cualquier caso, aquellas dedicaciones o formas de comportamiento y trabajo que, de alguna manera, se puedan estimar como antecedentes de lo que ha prevalecido.

Con esa finalidad se ofrecen unas breves referencias históricas que intentan crear la imagen de un pueblo pacífico dedicado a sus quehaceres supervivenciales basados en la ganadería, una incipiente agricultura, en la confección de aperos y otros exponentes culturales entre los que sienten especial predilección por los ejercicios físicos, la danza y el canto.

Es muy amplia la lista de autores que han tratado estos temas, antes y aún después de la conquista, por lo que se resumirán las alusiones más señaladas de algunos relatores antiguos y más modernos historiadores, lógicamente foráneos los primeros por cuanto Canarias no tuvo la suerte de que, ya en el tiempo de Shakespeare y Cervantes, aparte los invasores y sus tareas propia-

mente militaristas, no les acompañaran verdaderos historiadores, expertos o aficionados al estudio de costumbres para reflejarlas en escritos, dibujos o pinturas.

También ha de señalarse el principal impedimento para los nativos por la pérdida de su lengua, de su particular forma de expresión que arrastró la pérdida de signos, palabras, expresiones usadas en esas prácticas, perdiéndose en la traducción a la lengua impuesta matices o términos que no ha permitido concretarlos en los relatos, de ahí que estas específicas prácticas figuren como juegos, exhibiciones, regocijos, ejercicios, etc.

En “Le Canarien” (1) entre otras referencias de pueblos aborígenes, cita a los de Tenerife, “...*que son los más atrevidos de todos los demás que viven en las islas, y nunca fueron asaltados ni conducidos en cautiverio...*”

Gómez Escudero y A. Sedeño (2) aluden a esas características y el segundo afirma sobre los de Gran Canaria que “... *eran gente muy ligera y diestra en la guerra con las armas que tenían, que eran unos palos tan largos como una espada...*”

Leonardo Torriani aporta en su obra (3) interesantes datos y referencias porque, además, añade dibujos que han permitido observar detalles de la fisonomía, atuendo, aperos, etc., de los pobladores de las Islas. Dice Torriani que “... *los canarios tenían por ejercicio el correr y tirar piedras, no solamente para acostumbrarse a acertar el tiro...*” y, más adelante, concreta que “*también jugaban a subir en las cumbres más difíciles de los más altos riscos de toda la isla. Sobre aquellas cumbres, fijaban un madero muy grande, que llevaban a cuestras con gran trabajo, demostrando con ello su fuerza, pues se trataba nada menos de un árbol grueso, según la verdadera relación de los antiguos isleños...*”

Abreu Galindo (4) es otra de las escasas fuentes importantes de datos relacionados con este tema. De las descripciones que hace de los habitantes de cada Isla y de sus aficiones, entresacamos las

siguientes: “...eran amigos de ponerse en lugares peligrosos... Tenían por gentileza hacer apuestas de hincar y poner palos y vigas en partes de riscos, que da admiración y temor ver el lugar, así por la altura como por la fragosidad...”, refiriéndose a Gran Canaria.

Son algunas citas relacionadas o afines al tema central pues las hay de esa época y por los mismos autores sobre actividades distintas que han prevalecido o son el origen de las que actualmente se practican, Lucha Canaria, Juego del Palo, Salto del Pastor, etc. Autores extranjeros y canarios siglos después de la conquista ofrecen otras interesantes referencias:

Tomás Arias Marín de Cubas, 1687, habla de los moradores de cada Isla (5) refiriendo que tanto los de Tenerife como los de Gran Canaria, hacían sus fiestas y celebraban el Beñasmer, que en autores citados cambia ligeramente, Beñesmet, Beñesmen, etc.

El inglés George Glas (6) habla de los pobladores en época postconquista, por ejemplo, de los gomeros escribió que “... tienen el arte de saltar de roca en roca cuando viajan... el nombre lleva un largo palo o lanza...”

Será el polígrafo nacido en Realejo de Arriba, José Viera y Clavijo, 1772/1783, el que en sus dos obras (7) y (8) ofrezca mayor riqueza de datos dedicando un capítulo a los juegos de los aborígenes: “... Por genio o por educación, eran extremadamente inclinados a los juegos y regocijos públicos...”, afirmando, “eran también los isleños grandes atletas y luchadores consumados..., aficionados a... levantar pesos monstruosos...”

El francés Adolphe Coquet, en 1884, indica: “... los indígenas son sobrios, honrados y de una gran probidad. Sienten pasión por el juego, los deportes y los espectáculos violentos...” (9).

Atinada e importante descripción de usos y costumbres es la de Víctor Grau-Bassas, 1885-1888, detallando aspectos de estas actividades lúdicas o deportivas y al que nos referiremos más

adelante porque asimismo confeccionó dibujos de aperos, entre ellos del arado (10).

El Dr. René Verneau, 1872-1935, recoge vivencias actualizadas, según fue observando a su paso por las Islas, aludiendo también a las deportivas: “... *en todo el Archipiélago todavía la lucha está de moda como lo estaba antes de la conquista...*” (11).

Otra de las personalidades científicas de Canarias que realizó valiosos trabajos sobre los aborígenes ha sido Luis Diego Cuscoy, del que ofrecemos el resumen que hace del Beñesmen (12): “*Eran fiestas que señalaban una tregua entre los distintos bandos si coincidiendo con aquéllas había desavenencia o lucha. Sin embargo, la fecha de verdadera significación agrícola era el beñesmen o beñesmet.* Espinosa (L.I.Cap. VII) dice que “*cuando hacían su agosto y recogían los panes hacían juntas y fiestas en cada reino*”. Torriani afirma que al mes de agosto lo llamaban beñesmet; para Abreu Galindo también era el mes de agosto, mientras que para Viera y Clavijo beñesmen es “*la sazón de Julio y Agosto... que era la estación del estío en que hacían recolección de sus granos*”. Berthelot sitúa la misma fiesta en el mes de julio. Para Álvarez Delgado (1945) “*el beñesmen comprendería el período que va del 22 de Julio al 21 de Agosto...*”. Este compendio de alusiones centra la importancia del beñesmen como una especie de Olimpiada en la que había, al final de la recolección, exhibición de juegos y danzas, con lo que queda bien patente el espíritu deportivo de los aborígenes que ha perdurado y se manifiesta en nuestros días reflejado en la alta clasificación nacional en diversas modalidades en muchas de las cuales se ha conseguido éxitos internacionales.

Como curiosidad se ofrece distintas interpretaciones del vocablo aborígen que tiene un claro significado olímpico: Beñesmer, Abreu Galindo; Begnesmet, Torriani; Beñasmer, Marín de Cubas; Beñesmen, Viera y Clavijo y Beñesmen o Benesmet, Diego Cuscoy.

El investigador austriaco D. J. Wölfel, (13) alude a los “*pe-*

*riodos de misión pacífica y de piraterías...” concretando más adelante sobre las visitas no sólo de invasores o de conquistadores, el que “alternaron episodios de pacífico comercio y de piraterías, pero las relaciones jamás se interrumpieron completamente...”*

Todo lo cual viene a colación de la posible adaptación o práctica de juegos o ejercicios realizados por los visitantes en esas pacíficas etapas de la vida aborígen en contacto con el exterior, por lo que tampoco se puede descartar que a su vez les hicieran demostraciones de sus habilidades.

Hay más autores que han divulgado temas de la vida aborígen y, según se van hallando nuevos vestigios de aquellos pueblos, sea en aperos, útiles, petroglifos, etc., aumentan las descripciones de sus actividades aunque, repetimos, aún queda mucho por descubrir o interpretar y más, precisamente, en este campo de las actividades lúdicas o deportivas.

## EL ARADO EN LOS TIEMPOS ABORÍGENES

Entrando en detalles concretos de lo que hoy es una modalidad deportiva más, se ha de referir que los pobladores prehispánicos conocían el arado o la forma de arar las tierras aunque el que utilizara fuera muy rudimentario.

Viera y Clavijo hace un relato realmente poético de la actividad agrícola (7): “... *Si no me engaña mi pasión hacia nuestros isleños, creo que su sistema de vida rústica es un cuadro digno de haber enriquecido las obras de los escritores de estos asuntos. Como no tenían bueyes, asnos ni otras bestias de carga y la labor que les sirviesen en las diferentes operaciones de la labranza, sucedía que todas las hacían por sí mismo. ¡Que espectáculo no*

*sería ver una partida de veinte o treinta canarios arando una fanegada de tierra, cada cual manejando un garrote de seis palmos, armado de una asta de cabra por el extremo, a modo de reja, y por detrás las mujeres sembrando la cebada por los surcos!*". Como se aprecia no es sólo un canto poético sino una abierta crítica a esos escritores que no enriquecieron su obra con descripciones de escenas, hechos o acciones similares a las que imaginó el polígrafo tinerfeño.

Gómez Escudero (2), describe que: "*Araban la tierra cuando estaba bien llovida y mojada, con palos puntiagudos como horquetas, juntábanse muchos y apretaban arrancando grandes céspedes...*". A. Sedeño añade: "*Cababan la tierra con unos garabatos de palo puesto en la punta cuernos. Juntábanse a ayendar (ayudar?) unos a otros. Lo más qe. sembraban era de riego pa. lo cual tenían grandes acequias qe llevaban el agua muy lejos y tenían sus albercones pá. recoger las noches*".

Parecido es el relato de Abreu Galindo (4) pues alude al garabato y yuntas para arar. Berthelot y Barker Webb (14) dicen de los habitantes de Tenerife que: "*las tierras que cultivaban les suministraba el grano necesario para su gofio*" y posteriormente describen: "*Los habitantes de la Gran Canaria, como los demás de las otras partes del Archipiélago, sacaban grandes recursos de sus ganados; mas también se dedicaban con ardor a la agricultura...*". Concreta esta descripción y sus aperos Joaquín Blanco (15): "*Este trigo y esta cebada eran consecuencia de una rudimentaria agricultura que utilizaban como elementos de trabajo unos primitivísimos arados contruidos de madera y cuernos de cabra; se guardaban comúnmente en los silos o agadires excavados en la roca...*"

Esta actividad agrícola en la que aplican el arado y el riego es igualmente reflejada en distintas obras modernas, desde la del presbítero Juan Francisco González (16), la de María del Carmen

del Arco y J. F. Navarro (17) que resumen las citas de autores de siglos pasados, a las de Tejera Gaspar y González Antón (18 y 19) en las que se concreta, “... *el trigo y la cebada son los cereales que sembraban en la tierra... Con unos cuernos de cabra o unas como palos de tea... cavaban o escarvaban la tierra*” (Espinosa)...”

Después de estas exposiciones se llega al punto en el que se pueden sacar dos firmes conclusiones:

– Predisposición natural de los aborígenes para la práctica de juegos o ejercicios físicos que requerían no solo fuerza sino destreza y habilidad.

– Cultivaban la tierra usando un rudimentario arado o sencillos aperos, a base de palos con una particular especie de reja obtenida de la cornamenta de ganado cabrío.

Con estos dos puntos de confluencia se puede mejor entender cómo, después de la conquista, les es fácil adaptarse a otros aperos, máxime cuando se ayudan de animales de tiro que no tenían en las Islas y, como finalmente, también de esa dedicación, en parte nueva por sus hasta entonces desconocidos elementos, llegado el tiempo las aprovecha para convertirla en una habilidad más, en una muestra de su poderío más allá de lo físico.

Es así que, en cierto modo, el Levantamiento del Arado, también tuvo unos antecedentes en los tiempos prehispanos.

## **LA INTRODUCCIÓN DE NUEVOS ANIMALES Y APEROS**

Con la presencia de los conquistadores y la llegada de nuevos pobladores se introducen asimismo nuevas especies de animales, plantas de cultivo, aperos, armas y, por supuesto, costumbres.

De ahí que, unas veces de forma espontánea y otras con



plena intención, a partir del siglo XV se suma cantidad y variedad de animales a los que hasta entonces figuraban como acompañantes y controlados por los aborígenes, cabra, cerdo, perro y oveja. En los introducidos, llamará la atención y se le dará especial trato a los bovinos y equinos, conocidos éstos sólo por la utilización de los conquistadores en las guerras.

Aquí se presenta otra laguna: la detallada introducción y procedencias de los animales domésticos tratándose ya de una acción posterior a la conquista. Telesforo Bravo, (20), después de relacionar los animales que había cuando llegaron los españoles afirma que *“el resto de los animales domésticos fue introducido por los españoles...”* y Grau-Bassas, (10), refiere sobre las vacas que *“sea la que quiera su procedencia, es lo cierto que ha venido a constituir una raza especial utilísima en el país, pues sirven para el trabajo y para dar leche...”*

Cierto que existen referencias de especies de flora y fauna traídas de la Península, y de otras Islas, pero el detalle falta y con ello el poder concretar procedencia y luego mezclas producidas que terminan por dar unos animales de distintas características a los importados, por su adaptación al medio.

En efecto, esa res de distinta procedencia que se introduce en el S. XV con el paso del tiempo se transforma en una raza o subespecie, con tipos definidos como son: el “ganado del país”, en Gran Canaria o “ganado basto” en Tenerife y “palmera” en La Palma, de las que sí se tienen algunas pistas de su procedencia, pero que, *“hoy, transcurridos cinco siglos de cruces y adaptaciones, puede considerarse con todo derecho una raza autóctona...”* (21). Mucha ha sido la importancia del ganado vacuno en Canarias llegándose a las 63.000 cabezas en 1962, siendo sus usos muy variados: trabajo, leche, carne, cuero... El inicial sería el labrar la tierra y la producción lechera—quizás no tan fundamental contando con el ganado cabrío— por lo que con los animales llegaron los aperos necesarios: arados, aguijada, yugo, etc.

Llegamos así al pie de ese instrumento que ha sido imprescindible para la creación de una nueva actividad o ejercitación deportiva: el arado y demás aperos.

## EL ARADO ROMANO

Ya era conocido el arado por las civilizaciones mesopotámicas y por el antiguo Egipto (22) pero también por los coetáneos aborígenes canarios aunque fuera muy rudimentario. Surgió el arado denominado romano (aratum) “adaptado a las características de la agricultura mediterránea y a los suelos de escasa profundidad de la Europa meridional... En línea general, puede decirse que España pertenecía al dominio del arado romano...” (22), pues había asimismo otros tipos como “el arado timonero español, ligerísima modificación del arado común romano” (23).

Lo cierto es que se trata de “un instrumento muy antiguo usado ya en el neolítico europeo...” (24) y el que, al introducirse en Canarias se adapta o escoge el más sencillo, pues, “... en estas Islas, por la disposición del terreno y su calidad, son inútiles todos los inventados hasta el presente...” siendo ésta su descripción: “Consiste en dos palancas... que tienen un punto de apoyo común y obran a un tiempo mismo para vencer la resistencia que la reja opone a su acción, de suerte que su dirección depende de entrambas. La primera es la mancera o esteva, unida al dental; su punto de apoyo está en la coza del dental y su resistencia principal en la punta de la reja. El timón es la segunda palanca, su punto de apoyo se halla en la coza del dental con el cual está unida, si no lo está con la mancera... El dental y la reja, que abren el surco, deben considerarse como una cuña sostenida por estas dos palancas...” (25).

Aparte de estas descripciones hechas como aporte histórico,

existen otras ya relacionadas íntimamente con el arado en las Islas Canarias, como son las de Grau Bassas (10) o las que nos hizo don Tadeo Casañas Rebozo (26) en El Hierro, que se incluirán en el capítulo, “Componentes del ejercicio”.

## **SURGE UNA NUEVA MODALIDAD DEPORTIVA**

Vistas las distintas facetas y aspectos que conforman lo que podría llamarse medio fundamental: actitud lúdica del aborígen, conocimiento de una agricultura rudimentaria, introducción de nuevos cultivos y aperos con animales que realizan trabajos de labranza, llega el momento de entrar en el proceso que determina la aparición de un nuevo ejercicio, juego o modalidad deportiva.

Se ha de imaginar, entonces, la observación que hacía un muchachito, espigado, fuerte y bastante alto ya para sus años, de cómo su padre usaba ese arado pasando asimismo a la acción, según normalmente hacían entonces los niños del medio rural, “echándole una mano” y, luego, la sensación que sintió al contemplar a otro campesino que al terminar las faenas y sobre el mismo terreno, cogía el timón y levantaba el arado.

Aquella demostración, realizada espontáneamente, le produjo una doble sensación: primero admiración plena y luego una especie de desazón, como un “pique” interior, personal.

En esos momentos estaba germinando ya lo que sería un nuevo ejercicio de la mano, fuerza y habilidad de un joven, secarrón pero fuerte como una tea, que se haría famoso en todo el Archipiélago donde destelló como un rival o puntal en Lucha Canaria, atleta y campeón casi invencible e incomparable y sin que nadie “le hiciera sombra” en lo que fue su creación, el Levantamiento

del Arado. Fue, José, (maestro Pepe), don José Rodríguez Franco, más conocido, primero como “Fortaleza del Sur” y finalmente, como “Faro de Maspalomas”.

Con él nació esta nueva versión de juego tradicional que si bien tuvo antecedentes, no llegaron a convertirse en una práctica habitual creando escuela y cantera de la que han salido otros jóvenes levantadores.

## **APUNTES BIOGRÁFICOS DE “EL FARO DE MASPALOMAS”**

Se hace imprescindible, por tanto, el ofrecer algunos datos biográficos de quien ha sido el creador del nuevo ejercicio, de don José o Maestro Pepe, quién por su afabilidad se ha convertido en “amigo de todos”.

Bastante se ha divulgado sobre su vida y sus hechos y de lo cual algo también le hemos escuchado directamente en más de una ocasión, “ya de mayores” porque será imborrable el recuerdo de verle, siendo niños, sobre los terreros. Sea pues sólo un breviario de su vida y actividad deportiva de un hombre cuya biografía ha de estar cargada de ricos matices ante la serie de situaciones en que personalmente se vio metido aún de forma involuntaria.

José Rodríguez Franco nació en la comarca del sur de Gran Canaria de la que tomaría su nombre deportivo, San Fernando de Maspalomas, el 19 de marzo de 1912. Cuando tenía unos seis años sus padres tuvieron que cambiar de residencia pasando a Telde, donde nació su afición a la Lucha Canaria y nacimiento también del Levantamiento del Arado. Después de entrenar la lucha en varios terreros se presentó en el Campo Canario, con 19 años, en 1932, momento desde el que se comenzó a hablar del joven José



*“El Faro de Maspalomas” en plena ejecución del levantamiento del arado. (Foto: Juan Santana DLP).*

Rodríguez al tumbar a tres contrarios y más al repetirlo en la segunda actuación. Después de hacer el servicio militar reanudó los entrenamientos y pasó al Adargoma, el club grancanario “decano” verdadero impulsor y escuela del vernáculo deporte. Utilizó ya el apelativo de “El Faro de Maspalomas”, “puesto –según la obra de Santiago Henríquez, (27)– por el gran aficionado don Juan Torres, empresario del “Torrecine”. También se le conoció por “La Fortaleza del Sur”, por la proeza que hacía con el arado, lo mismo que jugar con dos bolas de 50 kilos en los entrenamientos, matar un toro con un codazo y levantar una mesa de billar de 500 kilos con la espalda.

Su paso por la Lucha Canaria es un rosario de éxitos según lo recogen los autores sobre temas de este deporte, entre los que figuran detalladas explicaciones de sus más importantes desafíos y agarradas. Fue Campeón de Gran Canaria y de la provincia de Las Palmas al vencer el 8 de noviembre de 1942 a Domingo Mederos, “Pollo de Gáldar” –nació en 1906 y en 1932 arrebató el título de Campeón de Canarias al “Pollo de las Canteras” en la Plaza de Toros de Santa Cruz de Tenerife– al que le dio las tres luchadas seguidas, que Salvador Sánchez, “Borito”, describe en su obra (28). También se proclamó Campeón de Canarias al vencer al “Pollo de San Andrés”, el 15 de mayo de 1943, en el mismo terrero de Santa Cruz y en el que, “después de ir perdiendo por 2 a 0 le gana por 3 a 2; se proclama campeón de las siete Islas Canarias, título que conservó y defendió muy dignamente hasta el año 1952” (27).

El popular periodista especializado en Lucha Canaria, Antonio Ayala, también conocido por A. Palmada, escribió en su obra (29): “Fue insuperable de poder. Fue una fortaleza. Pero no logró la condición de invencible. Mas constituyó todo un espectáculo verlo salir al terrero con casi dos metros de altura y sobre los 120 kilos de peso... “El Faro” fue y quedará con justicia en la historia

de la Lucha Canaria como el más potente e irresistible de todos los luchadores grandes de talla”.

Santiago Henríquez Peñate concreta: “Estuvo más tiempo en el arado que en la práctica de la Lucha. Llegó a luchar hasta los 48 años y con el arado hasta los 70... Fue considerado el superhombre del siglo XX y el último guanche, por su incomparable poder y por las proezas que realizaba con el arado que levantaba con todos los aperos de labranza al completo...” (27).

Es de suponer que aquella fortaleza, y su natural predisposición a ponerla a prueba, motivara experiencias en otras modalidades, haciendo sus peninos en el boxeo. Servando Vera (30) relata que “el combate entre El Faro y el aldeano Ganche tuvo lugar el 20 de octubre de 1934”. Su rival medía 1,92 metros y pesaba 95 kilos y según el citado contrincante, “el combate con El Faro se lo habían preparado para enfrentarles, pero no tuvo casi historia, ya que Pepito abandonó en el primer asalto”. Como practicaba con pesas también hizo algo de halterofilia.

De estas actividades le hablamos preguntándole por las de pulso de manos y de dedos, respondiéndonos: “Mejor es no hablar de esas cosas...”, restándole importancia a lo que, sin duda, hacía sin rivales que le doblegaran, hasta el “codazo a un toro”, realmente una piña que lo tumbó y de lo que nos dijo textualmente: “No ponga eso, mejor es dejarlo...”. Fue lo que más nos agradaba al oírle, no daba mayor importancia a sus proezas aunque en verdad, sus pequeños y para nosotros, hasta pícaros ojillos, brillaban más sacando a relucir estos hechos nada fáciles de igualar.

## **DESDE NIÑO, CON EL ARADO EN LA MANO**

Una de las distintas puntualizaciones que nos hizo fue la de tener una altura de 1,98, “no, dos metros no” y si el estar y pasar de los 90 kilos. Por el trabajo de su padre conoció las faenas del campo desde niño y, debido a su altura y poder que ya tenía,

también empuñó la mancera en alguna ocasión. El arado, como cualquier otro apero agrícola le era familiar. No el levantarlo, hasta que un día:

– Tenía unos 10 ó 12 años y ya me fijaba en los que luchaban o levantaban el arado al terminar las faenas de la jornada. Me admiraba que, después de bregar todo el día, aún pudieran fajarse con el arado o lucharan al caer la tarde. Entre aquellos hombres, uno solo levantaba el arado, Matías Hernández, era secarrón y de gran poder que también luchaba. Pero me atrajo mucho más en una exhibición que hizo en El Hornillo, fijándome bien cómo agarraba y levantaba el arado. Entonces comencé a ensayar con el arado de mi padre...”

Reproducimos el relato de José Barrera Artilles (31) de lo acontecido el día que se atrevió a meterse con los hombres a levantar el arado y que nos diría directamente, pero suavizando los términos y echándose a reír, eso sí, al sacar palabras aplicadas en esos casos, chirguete, chiquillaje, etc. “Aquel día había muchos hombres allí y “pegaron” todos a levantar, entonces yo me acerqué a cogerlo y uno me dijo: “¿Dónde vas tú, pendejo?”. Y era verdad que lo era, pero al pendejo se le grabó aquello de tal manera que a los 21 años ya hacía lo que le daba la gana con el arado. Entonces un día fui a ver al que me lo había dicho (Matías Hernández, nos aclaró “El Faro”) y le dije: “¿Usted se acuerda una vez que fui a levantar el arado cuando chico, y usted me dijo pendejo?, pues el pendejo (32) hace ahora lo que no hacía Matías Hernández”. Total que fuimos donde él tenía los arados, y yo empecé a “tentar”, a ver cuál tenía más peso, y dice él: “Ése es el que yo levanto”, y yo le contesté: “¡Ése, si es p’a chiquillos!”, le amarré el yugo y todo lo demás y lo levanté...”. Don José nos concretó estos detalles: “Teniendo 21 años pegué con el arado, timón, yugo, “aguijá”, frontiles y lo levanté, pues ya estaba seguro de que hacía lo que quería con el arado y los demás aperos. Recuer-



do que Matías Hernández entonces cogió mi acción con satisfacción, saludándome...” “El Faro” no dejó de reconocer su admiración por Matías Hernández, nos lo citó poniendo afabilidad y cariño en sus palabras, al fin, fue Matías Hernández quien con sus acciones del levantamiento del arado promovió las nuevas mañas que aplicaría el joven levantador hasta convertir este ejercicio en lo que hoy es: una modalidad deportiva tradicional canaria. Una dedicación que llegaría al punto de continuo reto o desafío, en su único rival, que no tenía en la Lucha Canaria, tanto que “eran muchas las veces o domingos que los pasaba en el banquillo sin salir al terrero por ser el Adargoma muy potente y no tener contrincantes que a él se enfrentaran (27). El Faro convirtió al arado en su mayor oponente y comenzaron sus habituales exhibiciones hasta que tuvo que abandonar por una afección de garganta de la que fue operado en 1973 con éxito en Madrid aunque si la grave enfermedad no pudo con Maestro Pepe sí quebró su voz.

Casado con doña Dolores Valido, fallecida el 6 de agosto de 1990, tuvo tres hijos, dos hembras y un varón, que falleció siendo muy joven. Se puede decir de “El Faro” que fue un hombre grande en talla física y en corazón que superó graves adversidades, desde joven, cuando vio un tanto cortada su carrera en la Lucha Canaria por el servicio militar, la muerte de su joven hijo que le afectó hondamente, el encarcelamiento por el caso de su amigo Juan García, “El Corredera” (33). Y finalmente la incurable dolencia que pudo paliar pero no vencer definitivamente. Un gran hombre, sin duda.

## OTROS LEVANTADORES DEL ARADO

Como antecesores y en la forma que lo hizo “El Faro” no hay concretas referencias. Recién nos han dado un nombre, Eusebito Navarro, de Camaretas, que según viejos ganaderos y seguidores de “La Trilla” en San Mateo, nos indicaron que de pequeños habían oído hacía el levantamiento en público. También cabe admitir esta demostración de fuerza física como acciones esporádicas, tal nos relataron en La Gomera sobre un joven, Antonio Concepción, también de altura y fuerza descomunal, luchador, que murió poco antes de ir al servicio militar, del cual se afirma que estando arando al preguntarle unos visitantes, que fueron a desafiarle a luchar, por ese mismo nombre, creyendo era el de su padre, cogió el arado por la cabeza y con el timón señaló la casa (34). También parece existir un caso similar en La Palma. Son detalles que quedan abiertos, como tantos otros del deporte tradicional y juegos vernáculos, a la investigación que está marcando una pauta de alta y pertinaz progresión en Canarias.

Respecto a otros luchadores con referencias más concretas están los que registra Miguel Ángel Betancor (35): “En los años 60, se vivirá una etapa de descentralización en su práctica, pues algunos luchadores como Hermenegildo Ramírez, “El Brazo de Hierro”, lo ejercitará de forma continua, siendo fundamental en la creación de futuros discípulos”. Salvador Sánchez, al respecto, apunta (36): “En alguna oportunidad vimos realizar dicho ejercicio al luchador Hermenegildo Ramírez que, según los entendidos, no pudo igualar al “Faro” en cuanto a peso del arado y lentitud en la bajada que es el momento más comprometido. Precisamente, maestro Pepe no pudo finalizar con éxito el descenso en su última

exhibición pública (“López Socas”. Betancor prosigue con la relación de otros levantadores: “También en 1963, es de destacar el sueco H. Janesson, quien al conocer esta actividad física retará al Faro en la zona del Malpaís (Telde), levantando el arado pero con una técnica depurada, la de la halterofilia. Posteriormente, en los años 70 su acepción y conocimiento es generalizado, viviéndose una etapa de metodización, practicada por un variadísimo número de luchadores (Paco Luis Santana, Santiago Santana Rodríguez, Juan Ramírez “Pollo Castillo” Cástor “Polp Balos”...), ilusionados en poder continuar con la tradición”.

Citamos en la lista actual de levantadores a Santiago Santana Rodríguez, 28 años, nieto de “El Faro”, con el que vivió de pequeño, comenzando a los 12 años a practicar el levantamiento realizándolo por primera vez a los 16 años. Cástor Castro Morales es otro habitual levantador, a los que se suman, Francisco Santana, Juan Ramírez “Pollo del Castillo” y, en La Palma, lo levantó Guillermo Rocha, “Pollo de los Olivos”.

## **LA TÉCNICA DEL LEVANTAMIENTO DEL ARADO**

Se estima conveniente, antes de transcribir detalles oídos o divulgados de la técnica de este ejercicio, el insistir en un punto que, como otros, pudiera ser objeto de posteriores ampliaciones y es el de que no se trata de una simple demostración de fuerza, sino que conlleva bastante de habilidad, “geito” o “maña”. La deducción es sencilla: de ser sólo levantado el arado a base de fuerza, gente de poder existe para realizarlo a poco se le invite y, en esto, es cierto que muchos han pegado y no han podido de no cogerle el “geitillo”, como nos indicó Maestro Pepe, con quien iniciamos los relatos de la forma de levantar el arado.

## **“LA TÉCNICA SEGÚN “EL FARO”**

“Es importante la colocación de las manos en el timón: una en la punta o mancera puesta la mano izquierda encima, esto es, con la palma y los dedos de arriba abajo; la derecha se pone más adelantada y al revés, con la palma y dedos hacia arriba, para entonces, aplicar las fuerzas en el sentido de las palmas, izquierda hacia abajo y derecha hacia arriba, permitiendo realizar el “tirón” o “fecho” que posibilita elevar el arado. El secreto, siguió explicándonos “El Faro”, está en usar justo la fuerza y el impulso, para lo que se ha de contar con: “muchu muñeca –recalcó este detalle–, fuertes brazos, cintura y buenas piernas también porque en ese instante el timón se apoya en el muslo izquierdo, bien colocado pues es mucho el vareo que origina al tener el mayor peso, yugo y aperos, en la otra punta. Ya con el arado en alto, Maestro Pepe escribió lo que solía hacer: “Una vez puesto en la vertical, me lo pasaba de la mano al dedo y dedos o a la palma de la mano abierta, quedando libre el timón. Después iniciaba el descenso que es lo más difícil y hay que hacerlo poquito a poco, a pulso y suavemente. Esto se debe a varios motivos, primero: porque lo requiere el ejercicio como demostración de dominio del mismo; segundo, porque no se puede dejar caer bruscamente pues se podría romper cualquiera de las piezas y, finalmente y muy importante también, porque al rebotar de sopetón puede darle a uno un buen golpe”. Después del descenso, “El Faro” lo sostenía y daba una vuelta, “para que lo viera todo el público”, concretó”.

## **CÁSTOR CASTRO MORALES**

37 años, y afamado levantador actual, basa su técnica en la de “El Faro”, del que asimismo le viene la afición al ver una de sus exhibiciones siendo chiquillo: “Lo intenté y comprobé que no era tan fácil y que había que entrenarlo bastante”. Así nos describe su



*El terrero del “López Socas” fue el escenario de su última exhibición, llenándose el graderío. (Foto: Juan Santana- DLP).*

manera de hacerlo: “Sí, el levantar el arado no es sólo tirar para arriba con él, tiene su “maña”. La posición de las manos es lo primero, la de atrás con la palma hacia abajo y la delantera hacia arriba”. Maestro Pepe, al ser zurdo, ponía la izquierda atrás, los derechos ponen esta mano atrás, como lo hace Cástor, siendo la descripción del resto de los movimientos similar a la ya relatada, tomando el muslo derecho como punto de apoyo. Cástor Castro también practica algunas variantes: tenerlo arriba con la espalda en el suelo, colocar la punta del timón en la barbilla y en la boca, etc., y el giro final del que aclara: “Sin duda, lo más difícil está en la bajada siendo lo peor luego el giro con el arado en fase de descenso y a media altura mostrándolo a los espectadores, en redondo, para al final, dejarlo en el terreno con la mayor suavidad, para lo cual es imprescindible agarrarlo bien desde el principio y afirmar fuertemente las piernas en el terreno que sea, prefiriendo para esto el propio de la Lucha Canaria”.

## **SANTIAGO SANTANA RODRÍGUEZ**

Descendiente directo del creador de esta modalidad deportiva, ha referido (37): “Comencé con 12 años aprendiendo de mi abuelo. La bajada lenta es lo más difícil, ya que se debe compensar el peso del arado con el del cuerpo del levantador”, el entrevistador añade: “Su nieto aportó la innovación de la vuelta de 180 grados con el arado levantado a un metro escaso del suelo. También el equilibrio vertical con el arado en la boca, acción realmente espectacular”.

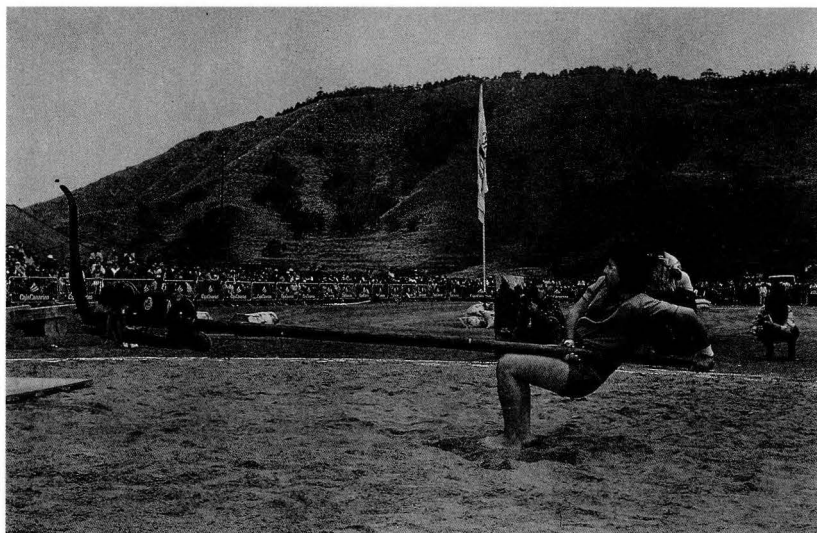
Como conclusión de las citadas explicaciones se puede sacar las siguientes:

– Colocación de las manos contrapuestas las palmas, según se levante por la derecha o la izquierda, reposando en el mismo muslo.

– El “juego de muñecas” es fundamental como el poder y elasticidad de las piernas y el contar con una “buena cintura”.

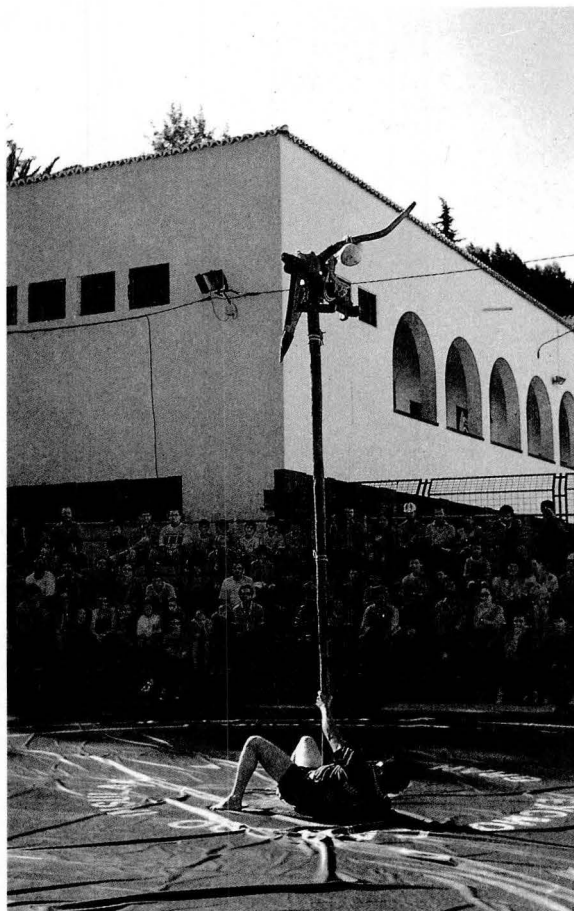


*Cástor Castro levantando el arado. “III Encuentro Vasco-Canario”.* Mayo, 1991. Tegueste, Tenerife (Foto: A.C.S.).



*Con estilo, potencia y habilidad. Santiago Santana Rodríguez, mantiene la tradición del ejercicio que creó su abuelo.* Mayo, 1991. Tegueste, Tenerife (Foto:A.C.S.).

- Como ayuda para el impulso dado y mantenimiento del arado se echa la espalda hacia atrás, dejándola casi en paralelo con el terreno.
- Esta posición es básica en el descenso y más en el giro.



*Cástor Castro* manteniendo el arado en la vertical tendido de espalda en el “tata mi”. “Beñesmen Pino 91”. Septiembre, 1991. Teror (Foto: A.C.S).



## COMPONENTES DEL EJERCICIO

En el capítulo histórico se ha hecho alusión a la existencia del arado, del que se amplía detalles junto a los de otros componentes de este ejercicio que, para comenzar, se indica lo realizan los levantadores normalmente con ropa de brega de la Lucha Canaria.

Los aperos utilizados son: timón, cabeza, yugo, frontiles, “aguijá” y, en ocasiones, el mismo Faro le ponía otros pesos, sacos de arena o tierra, etc.

Interesante es la descripción realizada por Grau Bassas (10): *“El arado se compone del timón y la cabeza. El timón es una pértiga redonda de cuatro metros de largo por 0,10 de diámetro, ingerida por uno de sus extremos a la cabeza, que es un madero grueso de figura especial, con el cual se surca la tierra. Éste, a su vez, se compone de diferentes partes: la mancela o empuñadura..., el extremo opuesto es la reja, pieza de hierro asegurada en el madero; completan la reja las orejeras... La telera es una pieza de madera que afirma la cabeza al timón”*.

Del yugo, también extractamos: “pieza de madera larga de 1,25 y ancho de 0,25, destinada a colocarse en las nuca de dos vacas a la vez. Para eso tiene dos excavaciones por su canto que se llama camellones (a) y en las desigualdades del opuesto canto, picachos (b). Los dos agujeros (c)... sirven para atar el yugo a los cuernos de la res con las correas o coyundas. El balson (d) es un argollón de suela muy fuertemente trenzada y cosida, por donde pasa el timón del arado. Mediana es una correa larga, de un metro, con un agujero en su cabeza y que se arrolla sujetando la mediana al yugo”.

El yugo tiene las hombreras, canga, brocha, cancel y barzón.

En El Hierro, don Tadeo Casañas Rebozo, de San Andrés nos ofreció el detalle de los componentes y procedencia de la madera acompañándolas de un curioso dibujo: “El arado lo forman el timón que tiene delante el clavijero y al final la espiga; la cabeza tiene la rabisa para agarrarla con la mano, el diente y la reja; la unión del timón se hace por la espiga contando con una especie de cuña vertical llamada telera; a los lados del diente están las orejeras. La madera suele ser: el timón de pino canario o acebiño (carrisco), el clavijero de escobón, la orejera de retama blanca, brezo o higuera y, el resto, telera, diente, espiga, etc., de faya. También es de faya la “aguijá” (26).

Los arados varían la forma de la cabeza y reja según las tierras en las que se utilicen, cambiando bastante de las propias del Norte y sus medianías a las del Sur, más duras y pedregosas. En La Laguna vimos uno con cabeza y timón diferente, que es llamado “arado caballero” según nos dijo Lalo Bausson, en cuya gañanía estaba.

## **MEDIDAS**

Las medidas de las principales partes del arado según los indicados levantadores, son:

“El Faro”: “Usaba normalmente tres arados, con yugo, “ijá” y otros complementos, a veces, distintos pesos. La vara o timón estaba entre los 4,5 y 5,0 metros de la punta a la mancera; el peso entre los 30 y 60 kilos, más el yugo, frontiles, “aguijá” y unos tres sacos de arena que le solía poner para hacer más difícil el ejercicio”.



*El momento más duro: girando con el arado a media altura, **Castro**.  
Semana Cultural Vecindario. Junio, 1989. Gran Canaria. (Foto: A.C.S.).*

Cástor Castro: “El timón tiene unos 4,0 metros y el peso es de más de 30 kilos”.

Santiago Santana: “El arado debe tener, como mínimo 4,0 metros de largo, de lo contrario lo levantaría cualquiera. También existe otro de 6,0 metros y 56 kilos de peso. En las exhibiciones utilizo el de cuatro metros que pesa 26 kilos” (37).

## MODALIDADES SIMILARES

No se duda que exista este ejercicio en alguna región donde se utilice el arado. Es curioso que, dentro de la gran variedad de facetas de juegos vernáculos existentes en el País Vasco, sobre todo con levantadores de distintos pesos y barras, no está la del arado (38).

En septiembre de 1990 hubo una muestra de juegos tradicionales en Lovaina, Bélgica, facilitándonos Rafael Reyes, conocido nadador y profesor de natación, una película en la que figuraba una foto y explicación al pie del llamado: “*Lever de la perche. Bretagne. Les poids place’s au bout de la perche sont graduellement alourdi*”. No es un arado, es un palo o pértiga con unos pesos que se pueden variar y que se levanta poniendo la punta entre y sobre los muslos unidos, o sea frontalmente, con flexión de rodillas sólo.

Es otro aspecto más a añadir a los muchos que están por investigar detenidamente en relación a nuestros juegos vernáculos que, se ha de repetir, los hay solamente aquí usados o con variantes y adaptaciones que le dan carta de identidad canaria.

## FUTURO ESPERANZADOR

La continuidad de este ejercicio está asegurada, al menos en Gran Canaria, por los diversos levantadores que existen y que permiten celebrar continuas exhibiciones como viene siendo usual últimamente en las distintas Fiestas Populares, junto a otras expresiones de esta misma índole deportiva más folclóricas, artesanales, etc., destacando los encuentros “Vasco-Canarios” que en tres ediciones se han celebrado en Tenerife.

De todas formas, podrían ser muchos más los que se sumasen a estas prácticas de contar con mayor respaldo oficial, para facilitar los entrenos con monitores experimentados, programar exhibiciones, en definitiva promocionar ésta y todas las facetas vernáculas pues la base de su expansión entendemos está en promover más su conocimiento y en facilitar esos medios en todas las Islas Canarias pues no sólo serviría para que más jóvenes se dedicaran a sanas actividades sino también para potenciar los encuentros o exhibiciones en el Archipiélago sirviendo asimismo para facilitar el conocimiento del pueblo canario, cooperar en potenciar su identidad y, consecuentemente, su fraternal unión.

Es una faceta más que se suma a los deportes tradicionales y que surge en tiempos modernos creada, en esta nueva dinámica deportiva, por un verdadero atleta y sobresaliente luchador que aunó fuerza y destreza usando un apero que, asimismo, tiene un especial simbolismo al tratarse de una herramienta de trabajo del campesino, del hombre del campo, de nuestro “mago” o “maúro”, pueblo y medio natural más apartado o más adicto a las tradiciones que ha conservado celosamente las esencias de una forma de ser cual era la de los aborígenes, sacándolas a relucir cuando ha esti-

mado era el momento oportuno o que ha seguido, de alguna manera, practicando pese a los obstáculos que se le han puesto con impedimentos de tipo legal incluso, y que hoy presenta ya una espléndida realidad en forma de Deportes Reglamentados –Lucha Canaria, Vela Latina Canaria, Pelotamano, etc.– o Juegos Vernáculos –Juego del Palo, Salto del Pastor, Levantamiento de la Piedra, del Arado, etc.– que han llegado a situarse, aunque ése no fuera su principal objetivo, en sobresaliente lugar, estando la Región Canaria entre las más importantes por recursos vivos y prácticos de esta índole lúdica o deportiva, ganando en respeto y admiración como ha sido patente en eventos deportivos y en foros de investigación histórica, deportiva o etnográfica, nacionales y universales.

Quede como apunte final el que mucho más se tendrá que realizar en organización, expansión, fomento, confrontaciones interinsulares, nacionales e internacionales sirviendo, fundamentalmente, de nexo y medio de intensificar el conocimiento entre todos los habitantes de las Islas Canarias extendiéndose en esa misión a Países o Regiones habitadas por cantidad de hijos o descendientes de nuestro Archipiélago.

## **DOLOROSO EPÍLOGO**

Terminado el borrador del presente texto nos hemos visto obligados a añadir un capítulo no deseado, aunque siempre con ello haya de contarse: el fallecimiento del Gran Campeón (Foro de Maspalomas) ocurrido a las 06,30 horas del lunes 2 de septiembre de 1991, en el Hospital Insular de Las Palmas de Gran Canaria, después de estar unos veinte días en estado de coma.

La capilla se instaló en el polideportivo que lleva su nombre, en Telde, colocándose el féretro en el centro del terrero. El sepelio

fue a las 11,00 horas del martes, día 3, con misa en la iglesia de San Gregorio y desde allí, hasta su última morada en el Cementerio teldense (39).

Su popularidad fue ratificada de distintos modos, telegramas, artículos y el respeto del público durante el sepelio acompañándole en buena cantidad en la calurosa mañana septembrina.

En vida, “El Faro” vio recompensado el fruto de una bien cimentada simpatía popular materializada en los homenajes que se le brindaron, en 1984 por el Ayuntamiento de Telde y en 1986 en la concentración de levantadores de arado en las fiestas de San Fernando de Maspalomas.

Mucho se podría escribir en su epitafio. Nuestro deseo fue entregarle libros y fotos en correspondencia a la atención que nos dispensó. Sirvan sólo las palabras finales para hacer patente admiración y agradecimiento.

A don José Rodríguez Franco, “Faro de Maspalomas”, Grande en humanidad y sentimientos. Exponente de la raza y el canarismo. Descanse en paz.

## BIBLIOGRAFÍA

1) “LE CANARIEN. Crónicas francesas de la conquista de Canarias”. Introducción y traducción de Alejandro Cioranescu. Aula de Cultura de Tenerife, 1980.

2) “HISTORIA DE LA CONQUISTA DE LA GRAN CANARIA”, por el Capellán y Licenciado Pedro Gómez Escudero y por A. Sedeño. Tip. “El Norte”, Gáldar, 1936.

3) “DESCRIPCIÓN DE LAS ISLAS CANARIAS”. L. Torriani. Traducción, Introducción y Notas por Alejandro Cioranescu. Goya Ediciones, Santa Cruz de Tenerife, 1959.

4) “HISTORIA DE LA CONQUISTA DE LAS SIETE ISLAS DE CANARIA”. Fr. J. de Abreu Galindo. Edición crítica con introducción, Notas e Índice por Alejandro Cioranescu. Goya Ediciones. Santa Cruz de Tenerife. Canarias, 1955.

5) “HISTORIA DE LAS SIETE ISLAS DE CANARIA”. Tomás Arias Marín de Cubas. Real Sociedad Económica de Amigos del País. Las Palmas de Gran Canaria, 1986.

6) “DESCRIPCIÓN DE LAS ISLAS CANARIAS 1764”. George Glas. Traducida del Inglés por Constantino Aznar de Acevedo. Instituto de Estudios Canarios. La Laguna-Tenerife, 1976.

7) “HISTORIA DE CANARIAS”. Joseph de Viera y Clavijo. Tomos I y II. Goya Ediciones, 1982.

8) “DICCIONARIO DE HISTORIA NATURAL DE LAS ISLAS CANARIAS”. José de Viera y Clavijo. Edición dirigida y prologada por Manuel Alvar. Excm. Mancomunidad de Cabildos de Las Palmas. Plan Cultural, 1982.

9) “UNA EXCURSIÓN A LAS ISLAS CANARIAS”. Adolphe Coquet. Traducción de José A. Delgado. Colección “A través del tiempo”, La Orotava (Tenerife) 1982.

10) “USOS Y COSTUMBRES DE LA POBLACIÓN CAMPESINA DE GRAN CANARIA, (1885-1888)”. Víctor Grau-Bassas. “El Museo Canario”, 1980.

11) “CINCO AÑOS DE ESTANCIA EN LAS ISLAS CANARIAS”. Rene Verneau. Traducida por José A. Delgado Luis. Ediciones J.A.D.L. La Orotava-Tenerife. Islas Canarias, 1981.

12) “LOS GUANCHES”. Luis Diego Cuscoy. Publicaciones del Museo Arqueológico. Santa Cruz de Tenerife, 1968.

13) “ESTUDIOS CANARIOS”. Dominik Josef Wölfel. H. Nowak. Burgfried-Verlag-Hallein. Austria, 1980.

14) “ETNOGRAFÍA Y ANALES DE LA CONQUISTA DE LAS ISLAS CANARIAS”. Sabino Berthelot y P.Barker-Webb. 3 tomos. Ediciones “El Museo Canario”, 1977.



15) “BREVE NOTICIA HISTÓRICA DE LAS ISLAS CANARIAS”. Joaquín Blanco. Ediciones del Excmo. Cabildo Insular de Gran Canaria, 1976.

16) “EXTRACTO DE HISTORIA DE CANARIAS”. D. Juan Francisco y González, presbítero. Imprenta E. Subirana. Barcelona, 1911.

17) “LOS ABORÍGENES”. María del Carmen del Arco Aguilar y Juan Francisco Navarro Mederos. Centro de la Cultura Popular Canaria. Santa Cruz de Tenerife, 1987.

18) “LOS ABORÍGENES CANARIOS”. Rafael González Antón y Antonio Tejera Gaspar. La Laguna, 1981. Secretariado de Publicaciones de la Universidad de La Laguna.

19) “LAS CULTURAS ABORÍGENES CANARIAS”. Antonio Tejera Gaspar y Rafael González Antón. Interinsular I. Canaria. Ediciones Canarias. Santa Cruz de Tenerife, 1987.

20) “GEOGRAFÍA GENERAL DE LAS ISLAS CANARIAS”. Tomo I. Telesforo Bravo. Goya Ediciones. Santa Cruz de Tenerife. Canarias, 1954.

21) “LAS VACAS AUTÓCTONAS ESPAÑOLAS (II)”. Revista “Integral”, nº. 54. Marzo 1984. Razas Ibéricas, Canarias: “Canaria” (Gran Canaria y Tenerife) y “Palmera” (Isla de La Palma).

22) “ARADO”, Nueva Enciclopedia Larousse. Tomo 2. Barcelona, 1982.

23) “ARADO”, Diccionario Enciclopédico. Montaner y Simón, Ed. Tomo 2.

24) “ARADO”. Espasa Calpe. Diccionario enciclopédico abreviado. Tomo I. Madrid, 1957.

25) “LECCIONES ELEMENTALES DE AGRICULTURA, TEÓRICA, PRÁCTICA y ECONÓMICA”. Dr. Juan Bautista Bandini. Tomo I. La Laguna de Tenerife, en la imprenta de Bazzanti, 1816.

26) D. TADEO CASAÑAS REBOSO, en San Andrés, El Hierro, 1988.

27) "HISTORIA DE LA LUCHA CANARIA. TELDE 1870-1985". Santiago Henríquez Peñate. Agüimes. Gran Canaria, 1986.

28) "LA LUCHA CANARIA". Salvador Sánchez. Edirca. Las Palmas de Gran Canaria, 1988.

29) "LA LUCHA CANARIA". Antonio Ayala. Mancomunidad de Cabildos. Plan Cultural, 1977.

30) "LOS COLOSOS DE LOS TERREROS SORBIERON EL SUDOR DEL RING". Artículo firmado por Servando Vera, en "Canarias-7", el 4 de febrero de 1981.

31) "EL "FARO DE MASPALOMAS" SIGUE SIENDO UNA INSTITUCIÓN", artículo en "Diario Las Palmas" por José Barrera Artiles, el 16 de diciembre de 1988.

32) "LÉXICO POPULAR DE GRAN CANARIA". Francisco Guerra Navarro, Ediciones "Peña Pancho Guerra", Madrid, 1965. "Pendejo", pág. 329.

33) "LA VERDAD SOBRE EL CORREDERA". Alfonso Calzada Fiol. Editada por Inforcasa, Colección Canarias 7, Madrid 1989.

34) DECLARACIONES GRABADAS A DOÑA TRINIDAD MESA FERNÁNDEZ, 73 años, en Alogera. La Gomera, 1989.

35) "EL LEVANTAMIENTO DEL ARADO, UNA MANIFESTACIÓN DE FUERZA ENTRE LO FÍSICO Y LO SOCIAL". Miguel Ángel Betancor León. En "I Jornadas de Juegos y Deportes Autóctonos, 1988. Publicación del Instituto de Educación Física de Canarias. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

36) "FEDERACIÓN DE DEPORTES CANARIOS", artículo de "Borito" (Salvador Sánchez) en "Jornada Deportiva", de Tenerife, el 6 de febrero de 1977.

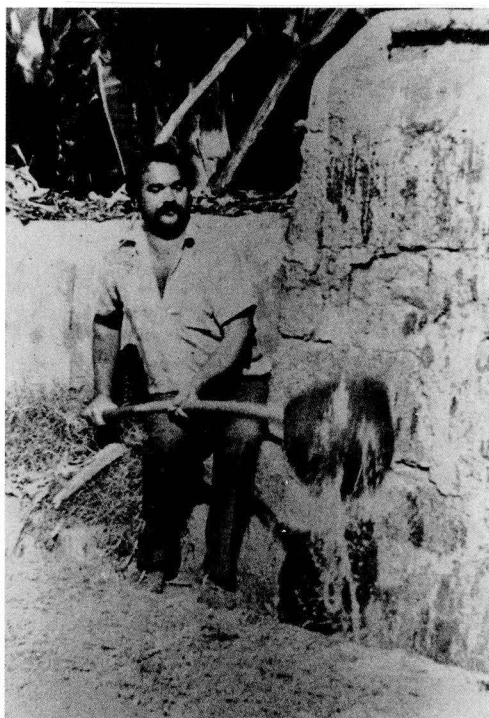
37) “EL LEVANTAMIENTO DEL ARADO: UNA PRÁCTICA QUE ESTÁ AL BORDE DE LA DESAPARICIÓN”, entrevista a Santiago Santana Rodríguez, por Santi Pérez, en “La Gaceta de Canarias”, el 25 de noviembre de 1990.

38) “ENCICLOPEDIA GENERAL ILUSTRADA DEL PAÍS VASCO. CUERPO ANEXO ENCICLOPEDIA SISTEMÁTICA. JUEGOS Y DEPORTES VASCOS”. Rafael Aguirre Franco. Ed. Auñamendi, Estornes, Lasa Hnos. San Sebastián.

39) A raíz del fallecimiento de “El Faro de Maspalomas” se han publicado en la prensa de las Islas diversos comentarios, apuntes biográficos, notas históricas, declaraciones, etc., relativos a su vida y al Levantamiento del Arado.

# EL CALABAZO

*ADELTO HERNÁNDEZ ÁLVAREZ*  
*MARÍA VICTORIA HERNÁNDEZ PÉREZ*



## ORÍGENES HISTÓRICOS

### ¿DÓNDE SE REALIZA?

Es en una de las siete islas Canarias, concretamente en la de San Miguel de La Palma donde encontramos el “Calabazo” como forma o modalidad de riego; y concretamente en el Valle de Aridane, compuesto por los municipios de El Paso, Los Llanos de Aridane y Tazacorte. Este Valle supera los treinta mil habitantes y las dos mil hectáreas de cultivo platanero.

### ¿POR QUÉ SU EMPLEO?

Es de resaltar que desde los primeros momentos post-hispánicos el gran problema y la riqueza estaba y sigue estando en el agua.

Los Reyes<sup>1</sup> Católicos confieren a Alonso Fernández de Lugo las tierras ocupadas para que en su nombre las repartiera, habitara y cultivara. Éste, haciendo uso del poder que tenía, cedió a su sobrino y lugar-teniente Juan de Lugo todas las tierras y aguas de La Caldera, paraje que se denominaba “Río de Tazacorte”, así como de varios ingenios existentes en los contornos llamados de Argual y de Tazacorte. Convirtiéndose de esta manera en el primer propietario del agua de La Caldera de Taburiente.

Abreu y Galindo<sup>2</sup> en su obra publicada en 1632 nos dice de los palmeros: “*La necesidad les hizo inventar tanques de madera*

---

1. Abreu y Galindo, Fray Juan de, “Historia de las Islas Canarias. Su conquista, 1632”. Reimpresa en S/C. de Tenerife. Imprenta Valentín Sanz, 1940.  
2. Ibid.

*de tea, los cuales calfateaban y breaban y al tiempo del invierno recogen en ellos de los tejados o de las quebradas el agua que han de menester para el servicio de su casa y sus ganados”.*

La historia de la humanidad es un avance constante llena de soluciones hacia la mejor utilización de la naturaleza, surgiendo respuestas a necesidades.

“El Calabazo” es una respuesta a la necesidad que el agricultor tenía de agua. La fertilidad estaba en el margen inferior del canal, y por el contrario la margen superior del mismo era yerma. A través de su uso se salvaban estos desniveles o terrazas existentes.

El “Calabazo” surge con respuesta valiente para enfrentarse a la naturaleza y a sus leyes, procurando así una utilización y rendimiento de esas tierras situadas en el margen superior del canal.

Los materiales que constituían el antiguo Calabazo, hoy ya desechados, eran: una gran Calabaza curtida al sol y un largo, fuerte y ligero palo. De este Calabazo vegetal sólo queda la denominación. El que se utiliza en la actualidad es de lata de galletas o de aceite y el palo, generalmente, de riga.

La primera persona que realizó el modelo de calabazo que se utiliza, fue Antonio Hernández <sup>3</sup>. Él contaba que Pepe “el indio” le llevó para arreglar un calabazo vegetal con el fin de que le hiciera unos remiendos con alambre, y ante lo que él consideraba pocas garantías de duración le ofreció confeccionarle uno totalmente de lata y, así, por medio de esa sencilla conversación tenemos este útil agrícola.

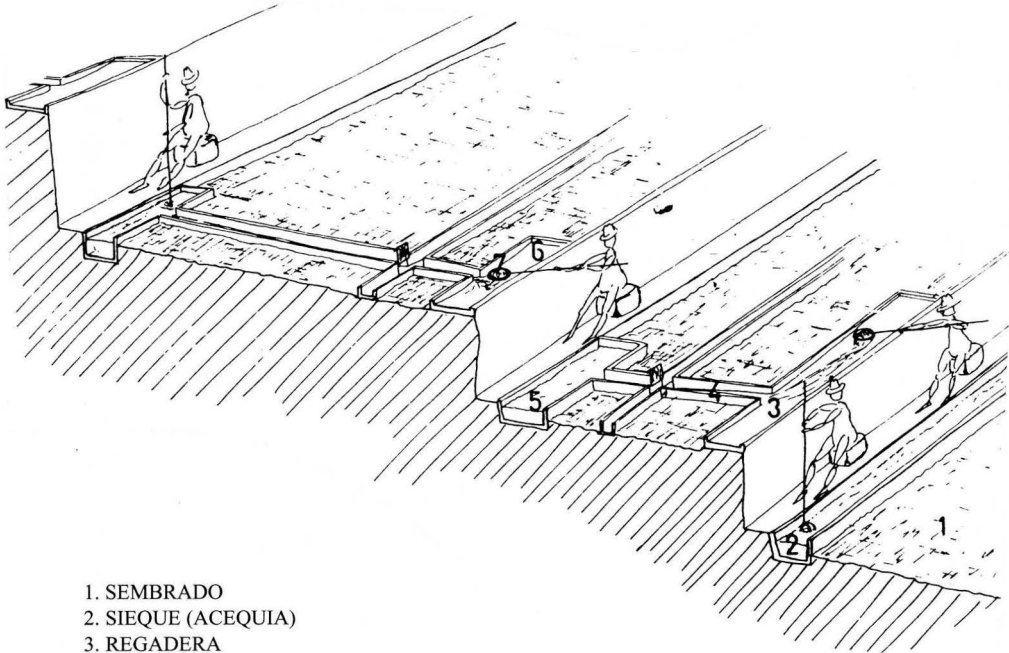
Después del fallecimiento de Antonio Hernández parecía que no había continuidad en la confección de este artilugio, pero

---

3. Hernández, Antonio “El Ojetero” primer ojetero que confeccionó un calabazo de lata. Residió en el Municipio de Los Llanos de Aridane, lugar conocido como el Llano de Argual.

consultando y sugiriendo a viejos ojeteros ya hay uno de ellos que con paciente labor artesana logra que las doce piezas que lo componen estén en equilibrio preciso para que al ser utilizado por los “Calabaceros” (denominación que reciben los que riegan a calabazo) sea ligero y no los desequilibre.

#### DIBUJO EXPLICATIVO “RIEGO DEL CALABAZO” 4



1. SEMBRADO
2. SIEQUE (ACEQUIA)
3. REGADERA
4. TARJEA
5. POSETA
6. REGADERA (A 1,5 m.)
7. CALABAZO

4. Hernández Álvarez, Alejandro. Arquitecto.

1. SEMBRADO: Tierra apta para producir cultivos.

2. SIEQUE. ACEQUIA: Zanja o canal por donde se conducen las aguas para regar.

3.6. REGADERA: Vasija o recipiente que se utiliza para regar. En este caso, lugar donde se acumula el agua antes de distribuirse por las diferentes tarjeas o conductos que la llevarán al sembrado.

La regadera tiene a ambos lados: en su base, soportes donde apoyar los pies y un hueco donde sentarse de 25 a 50 centímetros de profundidad y de altura variable con respecto al canal.

Las regaderas reúnen las siguientes características generales:

\*La altura desde el nivel del canal al borde superior oscila entre los ciento diez y los doscientos treinta centímetros.

\*El grosor de la parte alta de la regadera varía entre los cinco y quince centímetros.

4. TARJEA: Canal por el que discurre el agua. En el caso del dibujo, canal que conduce el agua de la regadera al sembrado.

5. POCETA: Lugar donde se concentra el agua, similar a un pequeño depósito.

7. CALABAZO: Masculino de calabaza, el cual encierra el mismo significado, fruto de la calabacera, muy variado en su forma, tamaño y color; por lo común es grande, redondo y con multitud de pipas y semillas. Siendo en este caso “un largo palo de riga unido a doce piezas de lata en forma de recipiente, con una capacidad entre los doce y catorce mil centímetros cúbicos”.

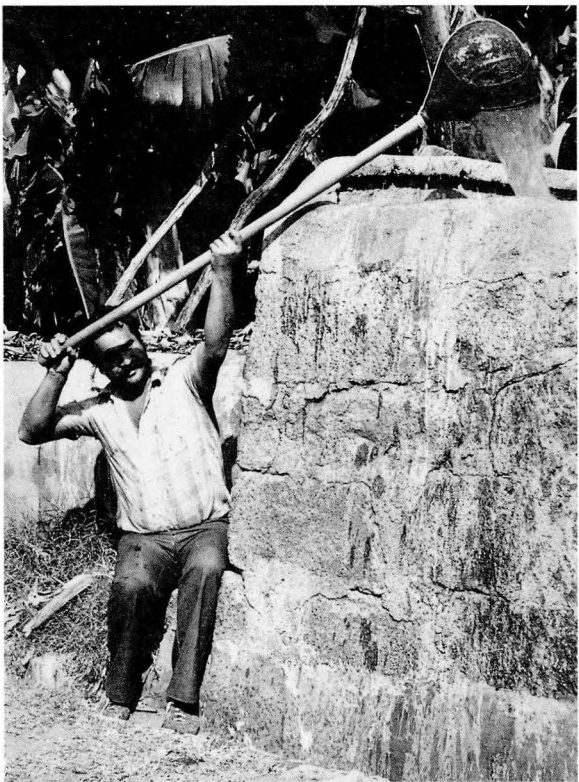
## ¿POR QUÉ SE EMPLEA ESTE SISTEMA Y NO OTROS?

Es de señalar que en el mismo canal se encuentren molinos de agua<sup>5</sup> para la molienda del gofio. Tenemos que pensar que el impulso agrícola llegó al Valle de Aridane en este siglo con el

---

5. La mayoría de ellos en deshuso.





*Fotografías del riego a “Calabazos”*

plátano, siendo los cultivos anteriores de medianía y pequeñas huertas sembradas en el margen superior del canal, fundamentalmente para el consumo familiar. Debe de ser aquí, en las pequeñas huertas, donde nace el “Calabazo”; ya que no era rentable otro medio.

Además de no ser rentables otros medios, la extracción del agua del “canal” sólo era y es posible por este sistema a partir del “Acto de Conciliación de mil novecientos treinta y nueve”, el cual analizaremos en el apartado siguiente.

### **ACTO DE CONCILIACIÓN DE 1939**

Hay que reseñar que las aguas en Canarias eran privadas, así como en la actualidad, que de forma transitoria lo contempla la legislación de Canarias. Partiendo de este hecho los agricultores podían tener tres posibilidades para hacerse con este derecho de riego: 1) Comprar las fincas con derecho a riego de “calabazo”. 2) Dejar pasar el canal por su terreno, a cambio de permitirles coger agua. 3) Tener el permiso verbal o por escrito de los dueños de las aguas.

Con el transcurso de los años las aguas y las tierras cambian de dueños, adquiriendo al paso de los años una servidumbre de agua desarrollándose nuevos cultivos y los calabaceros se multiplican. El problema surge de inmediato: por una parte los Hacendados de los Heredamientos de Aguas de Argual y Tazacorte veían menguarse sus derechos sobre el agua; y por el otro lado los “Calabaceros” no querían renunciar al derecho de su uso gratuito de agua, adquirido en el transcurso del tiempo.

Es el diecinueve de agosto de mil novecientos treinta y nueve cuando surge el Litigio<sup>6-7</sup>. En el Acto de Conciliación, en acuer-

---

6. Actas de la fecha del Ayuntamiento de Los Llanos de Aridane.

7. Archivo de la fecha, de los Heredamientos de Argual y Tazacorte.

do tomado por la Junta Local a veintitrés de julio de 1939: “Se avienen a respetar y ejecutar en lo que a cada cual concierne”.

En el acuerdo se establece que cada finca con “derecho a regar con el calabazo” podrá “echar” agua de la acequia a su poceta en dulas de cada diez días al mismo tiempo que se fija un máximo de cuatro pocetas o regaderas de riego cada día. Es de destacar que en el día que les correspondía o corresponde podían o pueden estar regando incluso las veinticuatro horas sin que les costase dinero alguno, pero siempre con el “Calabazo” y la destreza o geito. Además, hay que reseñar que en cada regadera podían estar dos calabaceros.

Con este acuerdo se establece un número determinado de “Calabazos”, o mejor expresado, derechos para regar y un turno a respetar, que es la dula. Resaltando que este derecho podía incluso sobrepasar el tiempo de regar su huerto y hasta un tiempo máximo de veinticuatro horas.

## **ORIGEN Y POSIBLES SIMILITUDES**

Si partimos de la premisa de que el hombre en su trayectoria ha respondido de iguales formas o maneras a una misma exigencia y en lugares dispares y alejados; es así mismo válida la que sostiene el que el influjo de culturas más avanzadas con respecto a otras ha sido manifiesta. Destacar de la mayoría de los útiles o instrumentos de trabajo la capacidad del hombre para realizar tareas o acciones motoras de gran esfuerzo y complejidad, adoptando formas idóneas para realizarlas con el menor desgaste físico.

La posibilidad de que su uso fuera traído desde el exterior es la hipótesis que cobra más consistencia, debido a la influencia que el puerto de la isla tuvo, merced a ser el más occidental y último a la hora de efectuar el trayecto desde Europa a América.

Hay que reseñar la similitud en Portugal de esta modalidad

de riego y, Pérez Vidal<sup>8</sup> después de la conquista de La Palma, señala las influencias etnográficas, en la agricultura (concretamente en el arado radial) en la arquitectura, el telar, en el habla y en la literatura tradicional.

Se hace hincapié en que después de que los estudios etnológicos que se han hecho en La Palma muestran un elevado porcentaje de influencia portuguesa, se centró en encontrar semejanzas en Portugal donde las encontró. El Museo Etnológico de Lisboa le cedió unas fotografías que muestran una gran similitud con el “Calabazo Palmero”.

En el diccionario de Cándido de Figueredi <sup>9</sup>, encontró CALABACO. CABACO: “*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*”.

La Enciclopedia Luso-Brasileña nos dice que el “Calabaco” es un vaso hecho de lata, de corteza o de calabaza seca, que provisto de un palo se emplea para extraer agua de represas o pozos, para lanzarla a los cultivos que se desean regar o elevarla a un terreno superior.

Este aparejo movido por el hombre se encuentra esporádicamente en algunas regiones portuguesas, aunque con otro nombre. En Vila de Conde se le conoce como “cabaca o agadorro o agadouro”. En Tras-os-monte como “grabano, garabano y garabanho”. En Bragança se le conoce como regador. Los aguadores de Castelo Branco presentan una forma diferente, construido con un tronco cilíndrico.

Como con un sólo cabaço no tienen agua suficiente para alimentar los cultivos que se quieren regar, en algunas de estas

---

8. Pérez Vidal, “Esbozo de un estudio de influencia portuguesa en la Cultura Tradicional Canaria”. Universidad de La Laguna.

9. Figueredi, Cándido de, “diccionario”. 14 Edic. Livario Benstroal (Portugal)

poblaciones dos hombres son los que tiran el agua. En los campos de Mondego es muy utilizado este sistema de riego, y se suele ver con mucha frecuencia a los hombres de regreso a su casa con el calabazo al hombro. En el Povoã de Varzin se acostumbra a regar los cultivos con el calabazo, pero con un movimiento brusco de los dos brazos, que obliga a caer el agua como lluvia.

Aunque la influencia portuguesa en los aspectos anteriormente citados esté completamente comprobada, es de destacar que el “Calabazo palmero” es un aparejo agrícola sencillo y sin ninguna complicación especial por lo que no tiene que proceder obligatoriamente de la influencia citada. Aunque tiene, además, una denominación similar y la misma evolución de vegetal a lata.

En el mismo manejo del “Calabazo palmero” hay dos diferencias notables para la extracción del agua<sup>10</sup>: mientras que en Argual se riega sentados, para luego erguirse a modo de palanca para echar el agua en la regadera y haciendo palanca en el muslo. En Tazacorte lo hacen de pie y sin apoyos de ningún tipo, utilizando únicamente el agarre de las manos. Es de resaltar que ambas poblaciones se encuentran distantes, a apenas, unos nueve kilómetros.

## **PRIMERAS NOTICIAS DEL CALABAZO PALMERO Y ANTIGÜEDAD**

Se llegó a acceder a documentos que por su valor testimonial nos permiten conocer cuándo se mencionan por primera vez; y así, de forma concreta establecer una antigüedad basada en testimonios escritos. Destaca, también, que con la calificación y puesta a punto del Archivo de Legajos Notariales del Cabildo de La Palma se precisará con más exactitud su antigüedad.

Es en el año 1555 cuando comenzó la construcción, por

---

10. Existiendo disputas entre sus ejecutantes, respecto a la eficacia de ambas.

encargo de Juan de Monteverde, del primer canal de piedras, barro y maderas que conduciría al agua de La Caldera de Taburiente a los ingenios de Argual y Tzacorte. Lesmes de Miranda fue el ingeniero que dirigió la obra por “lugares tan peligrosos y rompiendo grandes peñas, que al principio parecía imposible sacarla de la madre y traerla a dicho lugar de Argual”. Dicha obra costó mil doscientos cruzados.

El que lo mencionemos a este comienzo se debe a que es en él donde encontramos y sigue utilizándose el “Calabazo palmero”, canal que desde su construcción ha estado relacionado con Portugal.

Con los documentos encontrados se demuestra que ya existía en el siglo XVIII.

Con fecha 27 de Febrero de 1868<sup>11</sup> las cartas del Ayuntamiento de Los Llanos de Aridane recogen la solicitud de Felipe Sosa Capote para que se le certifique: “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”.

Existe otro documento fechado el 10 de Abril de 1889. Una carta privada dirigida a Sebastián Carballo por su primo Eugenio Carballo, en la que le comunicaba que su madre estaba dispuesta a vender sus tierras y entre ellas: “una huertita de riego al calabazo en Jeduy, que la tiene Manuel Lorenzo Gómez y debe de atrasos diez duros y medio”.

Este último documento deja entrever: Si la huerta era de la madre, puede ser que ésta a su vez la heredó, con lo que se descarta la posibilidad de que fuera un bien ganancial (matrimonial). Con esta hipótesis tenemos tres generaciones, lo que nos remontaría hasta el año 1789. A falta de documentos que así lo confirmen el

---

11. Solicitud fechada el veintisiete de febrero de 1868 en el Ayuntamiento de Los Llanos de Aridane.

calabazo puede remontar su antigüedad en la isla a doscientos años atrás.

## **BREVE ESTUDIO DE SU RENTABILIDAD**

Hoy en día este sistema ya no lo es tanto, ya que los agricultores llevan el agua hasta sus huertas por otros sistemas de elevación más descansados o nuevas canalizaciones que bajan por la suave pendiente del Valle de Aridane. Y, en el caso de que tengan que pagar a un calabacero, su costo es similar e incluso mayor.

Las medidas cúbicas de los “calabazos” no son fijas, siendo normalmente de 12, 14 y 16 mil centímetros cúbicos. En una regadera o poceta de dos metros de altura, que es la parte superior en que se echa el agua del canal, se hacen una media de mil doscientos calabazos a la hora; cifra que suele duplicarse porque la mayoría de las veces la regadera está ocupada por una pareja. Esos mil doscientos calabazos dados en una hora, multiplicados por 14 litros, nos dan 16.800 litros a la hora.

En una hora regando al calabazo, normalmente, se puede regar un celemín; que son cuatrocientos cuarenta metros cuadrados<sup>12</sup>.

Los calabaceros tienen tal práctica que saben el número exacto que lleva cada finca. No llevan reloj y el llegar a los mil doscientos calabazos saben que ha transcurrido una hora.

En la actualidad el sistema de riego a Calabazo no es tan rentable debido a las siguientes causas: 1<sup>a</sup>) Por la posibilidad de traer agua, al disponer de otras combinaciones: canales existentes en cotas superiores, existencia de trazados de tuberías,... 2<sup>a</sup>) Por poseer derechos o acciones de pozos y galerías y, posibilidades de llevar ese agua hasta su huerta. Y, 3<sup>a</sup>) y principal, por la proliferación de nuevas técnicas de riego mucho más económicas por el

---

12. Testimonios orales de los calabaceros.

ahorro que suponen en mano de obra y en el consumo por mata de plátano o por extensiones de cultivo.

Hoy en día se sigue haciendo, pero de forma particular para regar una pequeña huerta o cantero de plátanos propia.

Algunas<sup>13</sup> veces, hace muchísimos años y en tiempos difíciles se trabajaba sólo por la comida. Las últimas veces que se hacía esta labor remunerada, hace aproximadamente unos quince años, los calabaceros percibían unas 350 pesetas la hora (dos calabaceros).

---

13. Hernández Álvarez, Adolfo, "El Calabazo: Evolución de modalidad de Riego-Rural a Juego". INEF, Madrid. Febrero, 1982. Trabajo sin publicar.

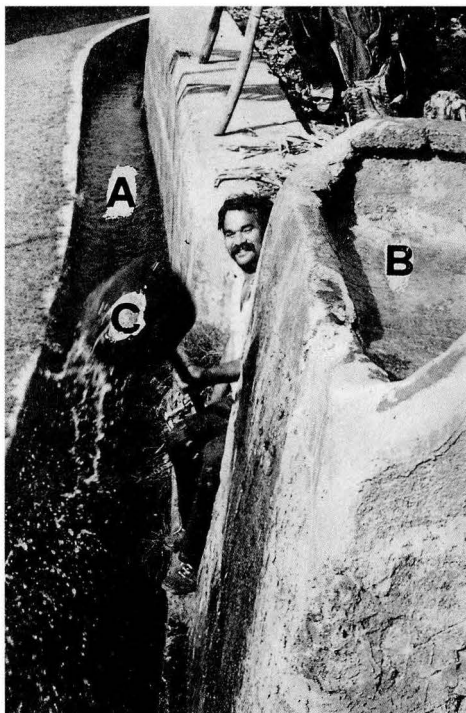


## MEDIOS A EMPLEAR

El medio<sup>14</sup> que se emplea para regar es el “Calabazo”. Pero antes de hacer un breve análisis de los materiales que lo forman, su peso, sus características,...; haremos mención a los elementos precisos que constituyen el entorno en que se utiliza el “Calabazo”, como son:

A. **“EL CANAL”**. Que es el conducto por el que transcurre un cauce de agua, del que se extraerá con el “calabazo”. Se encuentra al pie de la regadera, teniendo un ancho que oscila entre los 40 y 75 centímetros. Siendo su profundidad variable al igual que el volumen de agua que lleva (variando así la profundidad del agua que circula). Fotografía: I (A).

B. **“LA REGADERA”**. Que constituye el lugar a donde se va a echar el agua extraída con el calabazo. La cual reúne las siguientes características: de altura variable, tiene a sus lados huecos donde poder sentarse el calabacero. Fotografía: I (B).



14. Ibid.

C. **EL CALABACERO**: Que es la persona que riega a calabazo.

D. **“EL CALABAZO”**: Como se indicó con anterioridad, antiguamente, el recipiente era de calabaza seca, estando en la actualidad configurado por un cono hueco de material metálico (latas de aceite) y estructurado por doce piezas unidas en forma equilibrada a través de soldadura. Este cono hueco se encuentra unido a un palo circular y completamente liso de madera de riga, cuya longitud se establece en función de la altura de la regadera donde será utilizado. Este palo atraviesa de lado a lado el calabazo, tiene una longitud mínima de ciento ochenta centímetros, un radio de, aproximadamente, cinco centímetros y suele estar pintado en colores mates.

El peso total del calabazo, oscila entre los dos mil quinientos y los cuatro mil quinientos gramos. Siendo su capacidad más habitual de catorce mil centímetros cúbicos y oscilando entre los doce y dieciséis mil. Fotografía I (C).

## TÉCNICA

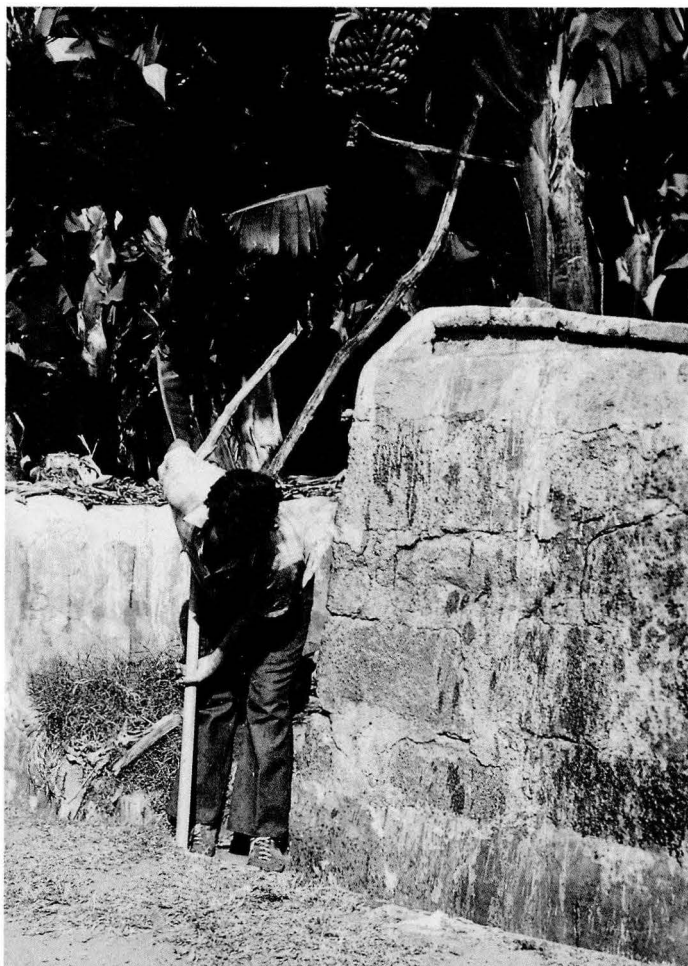
### FASES

Las fases en que hemos dividido la técnica de la utilización del calabazo, o descripción de los movimientos que conlleva, son las siguientes:

**I. COLOCACIÓN INICIAL**: El calabacero se encuentra a un lado de la regadera y el cuerpo casi de frente al canal. El agarre será con las dos manos al palo: –Si es en lado derecho: la mano derecha casi en el extremo distal al calabazo y la otra a unos 45 centímetros. El calabacero se encontrará en posición

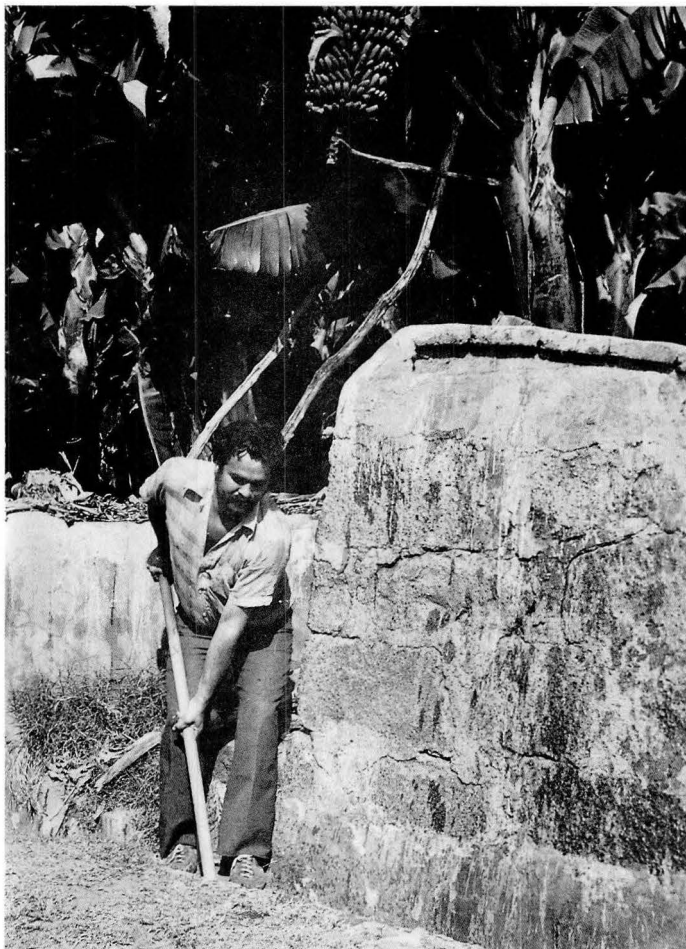
erecta y mirando al canal. El calabazo se encontrará en contacto con el agua.

–En el lado izquierdo igual, pero el agarre de manos cambiado.



1. *Colocación Inicial.*

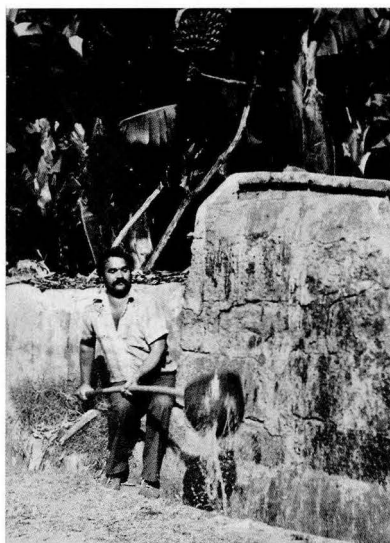
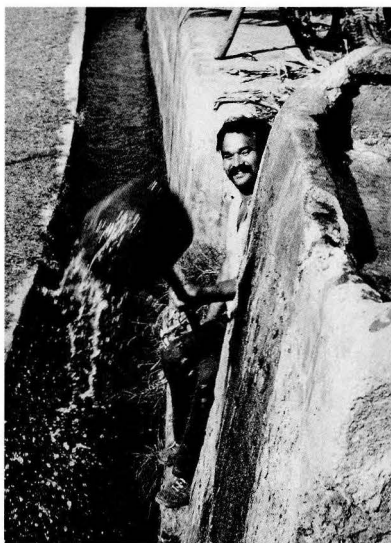
**2. LLENADO:** Se realizará a través de un giro de ambas muñecas y con un leve apoyo del palo en la rodilla del lado que proceda. Por el lado izquierdo la dificultad es mucho mayor, al realizarse de forma más rápida debido al sentido contrario con que circula el agua.



*2. Llenado.*

**3. RECORRIDO A LA REGADERA:** Se produce mediante dos acciones fundamentales: Apoyo del palo en el muslo a modo de palanca a la vez que se pasa de posición erecta a sentado. Es un movimiento coordinado, a la vez que se ejerce una gran fuerza hacia el suelo con la mano del extremo, para aprovechar la palanca; cuyo punto de apoyo es el muslo.

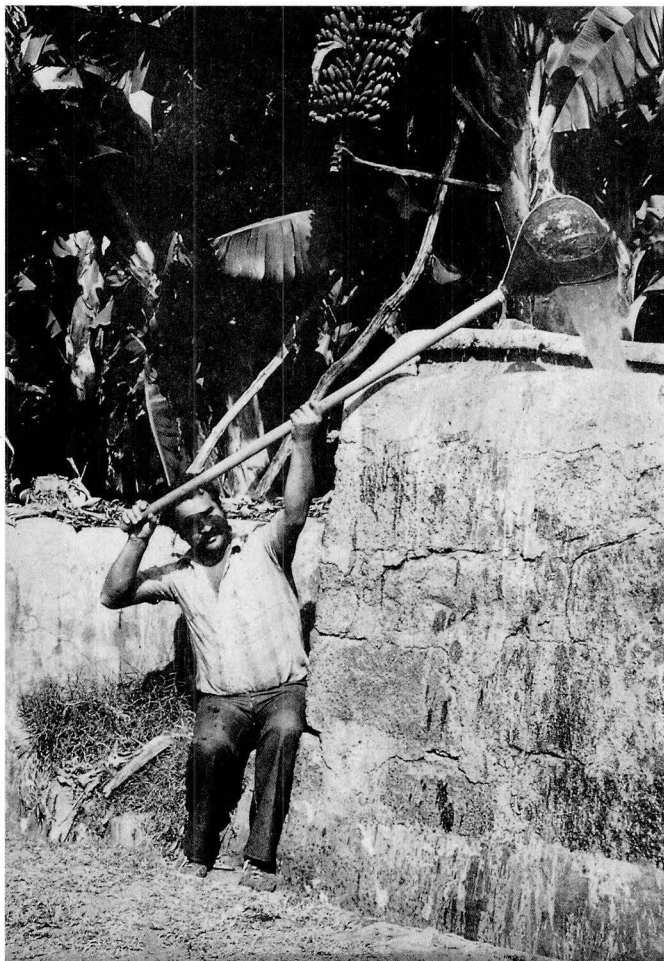
Esta acción se aprecia en la fotografía adjunta, en la que se aprecia que el palo se dobla ligeramente por el peso del calabazo.



*3. Recorrido.*

**4. DESCARGUE:** El cual se produce mediante un giro de muñeca y con los brazos semi-flexionados. Son ambas muñecas la que realizan movimientos de flexión e hiperextensión, respectivamente.

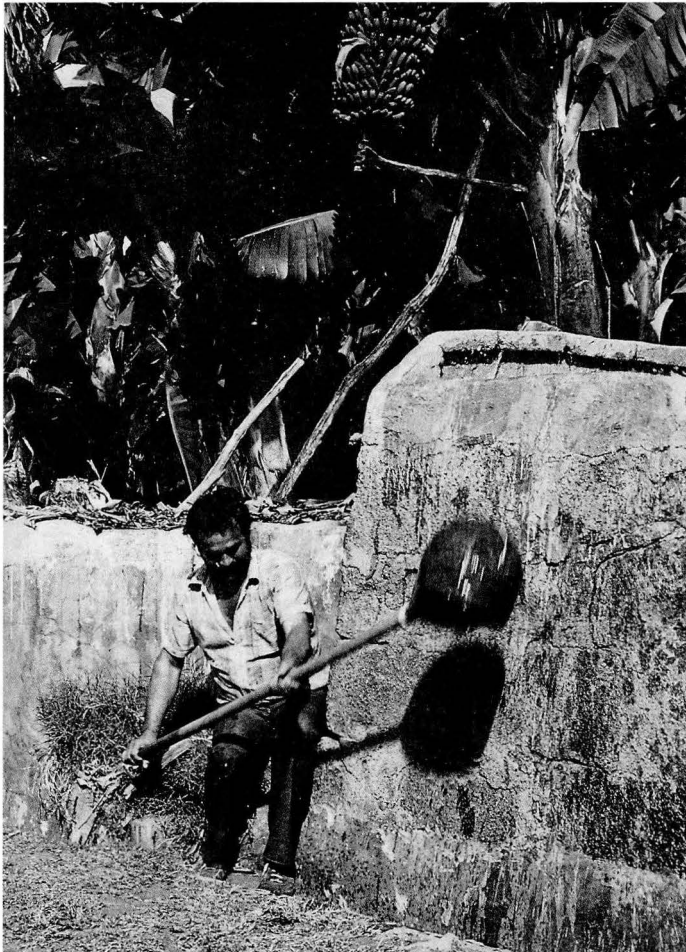
El calabacero se encuentra sentado y es la mano más próxima al calabazo o vasija la que se encuentra más extendida.



4. *Descargue.*

**5. RETROCESO:** Éste se produce con la abertura del calabazo mirando ya hacia el agua, presto a llenarse de nuevo. Este retroceso es importante para llenar de nuevo con celeridad el calabazo y repetir de nuevo todas las fases.

Es de señalar que los calabaceros los realizan con una gran rapidez y sin apenas derramar agua en el recorrido. Además, es tal



*5. Retroceso.*

la pericia en su manejo que realizan más de “mil doscientos calabazos a la hora”, lo que equivale a un movimiento completo cada tres segundos.

Como final de este apartado, destacar que la capacidad del hombre para realizar una acción motora le hace llevar a adoptar las formas más idóneas para que así exista un menor desgaste físico en esa labor. Así, el manejo del calabazo se basa en una continua variación postural, o alturne de posición erecta a sentado, para así aprovechar ese impulso; amén de utilizar el muslo a modo de palanca.

## **PASO DE ACTIVIDAD DE RIEGO AGRÍCOLA A JUEGO**

Esta actividad de riego es muy antigua como ya se citó en capítulos anteriores, existiendo cartas fechadas en 1868 que mencionan el riego a calabazo, actividad conocida por los autores de este trabajo desde muy jóvenes. Es en los últimos años de estudios universitarios cuando por un novel celo profesional de dos carreras tan dispares como el Derecho y la Educación Física, acrecentada por la morriña por encontrarse en Madrid, lejos de las islas, cuando surge la idea de profundizar en esta modalidad de riego desde las dos perspectivas anteriormente mencionadas.

Desde el punto de vista jurídico las huertas con derecho a calabazo presentan unas peculiaridades atrayentes respecto a servidumbres de agua y el derecho a su posesión; y desde la otra perspectiva el nivel de exigencia física que requiere, la exquisita técnica utilizada y el componente lúdico que surge en las ocasiones que se producen disputas o “piques” entre los calabaceros, constituye motivo de estudio e investigación altamente cautivador.



Es a través de profundizar en la actividad del riego a calabazo y el mantener continuas conversaciones con sus ejecutantes cuando surge la idea de realizar exhibiciones de cara a procurar su máxima divulgación. Se trataba de que llegase al conocimiento del mayor número de personas, utilizando para ello: –Publicaciones de artículos en periódicos. –Divulgaciones como actividad de la cultura popular canaria en el programa de Televisión Española: “Raíces”. –Que se utilice como símbolo de la asociación de vecinos de Argual. –Exhibiciones anuales en las fiestas de Argual, municipio de Los Llanos de Aridane. –Y, en la actualidad se mantienen contactos<sup>15</sup> para su inclusión en las exhibiciones de juegos autóctonos que se celebran en las islas de Tenerife y Gran Canaria.

El paso de actividad de riego agrícola-rural a juego se produce en el mismo entorno, al efectuarse por parejas y producirse disputas, apuestas y “piques” para ver quién consigue efectuar el mayor número de repeticiones en un tiempo determinado, llenar antes un recipiente así como al efectuarse en exhibiciones durante las fiestas de Argual en una de las regaderas próximas.

Tres son los elementos considerados desde siempre como básicos para definir un juego: 1º) “Agonismo”: al existir disputa, pugna o competición entre los dos calabaceros al objeto de constatar quién consigue en un tiempo determinado realizar el mayor número de recorridos completos desde el canal a la regadera con el calabazo lleno y a la inversa vacío. 2º) “PRAXIS”: ya que requiere una práctica o exigencia física. Y 3º) Al “ser portador de valor, seriedad, practicado con entrega; además de precisar una técnica, unas instalaciones y organizaciones primarias”.

La precisa definición de juego de Vicente Navarro Adelantado<sup>16</sup>. “Actividad recreativa natural de incertidumbre, sometida a

---

15. A través de Pedro Molina Ramos, Presidente de la Asociación Canaria de Arrastre.

16. Navarro Adelantado, Vicente. Recogido en este mismo libro.

un contexto socio-cultural” engloba la actividad del riego a calabazo, la cual comienza a realizarse como actividad de tipo económico agrícola y que evoluciona por los condicionantes de su entorno.

Existe un reglamento elaborado como esbozo para su posible aplicación, que define los principios básicos del juego, estableciendo las reglas o normas respecto a las instalaciones precisas, a la estructura, tamaño, capacidad y formas de mover el calabazo y a las disputas, competiciones o “piques”.

## ASPECTOS DE INTERÉS

\* Perico “El Sordo”, Saturnino “El Calleja”, Celso “el Dormido”, Jorge “el Chopo”, Ramón “Papachola”, Pedro “el Colorado”, Pepe “el Indio”, Aridane y Francisco Acosta en el barrio de Argual, perteneciente al municipio de Los Llanos de Aridane y “Barrebarre y Grimani” en el de Tazacorte, eran y son algunos de los calabaceros más conocidos en el Valle de Aridane.

\* A principios de los años ochenta el afán de procurar el máximo reconocimiento y difusión de la actividad del riego a calabazo y de sus practicantes, hizo acudir a los autores del presente trabajo al Ministerio de Agricultura en Madrid. Después de solicitar audiencia se mantuvo una larga reunión con el Subsecretario de Agricultura, en aquella época el tinerfeño Luis Mardones Sevilla, el cual prometió que se otorgaría a Pedro Hernández, más conocido como “Perico el Sordo” la distinción de “Caballero al Mérito Agrícola” en el año 1981 haciéndose su entrega en el Ayuntamiento de Los Llanos de Aridane años después.

\* Los Calabaceros cuando llevan muchas horas seguidas realizando el riego a calabazo, frota sus músculos endurecidos por el permanente contacto con el agua con aguardiente de “caña” y así evitar “pasmos” musculares.

## AGRADECIMIENTOS

\* A Jorge “El Chopo” y a Ramón “Papachola” por su total entrega y colaboración, instándoles a que continúen dentro de sus posibilidades a difundir esta actividad.

\* A “Perico el Sordo”, al que recordamos con nostalgia.

\* A todos los Calabaceros: Saturnino “el calleja”, Celso “el dormido”, Francisco Acosta, Aridane, Barrebarre, Grimani, Pedro “El Colorado”, Pepe “el Indio” y a cualquier otro que podamos omitir.

\* A Antonio “El Ojetero” por sus detalladas explicaciones.

\* A la Asociación de Vecinos de Argual por incluir como símbolo de su asociación al calabazo y la organización en las fiestas de Agosto de exhibiciones de este riego.

\* A Luis Mardones Sevilla, por su cordial audiencia, aportación y gestión para la propuesta ante S.M. El Rey del Calabacero Pedro Martín Hernández, más conocido como Perico “el Sordo”, del título de caballero al Mérito Agrícola.

\* A Pedro Molina Ramos, por su encomiable interés en todo lo concerniente a difusión no sólo del “arrastre”, sino de todos los juegos canarios.

\* A Alejandro Hernández Álvarez, por su aportación.

# **LA PINA**

***ADELTO HERNÁNDEZ ÁLVAREZ***

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo persigue divulgar las características del JUEGO DE LA PINA de la isla de La Palma y, más concretamente del Municipio de El Paso donde se practicaba.

Si bien La Pina presenta similitudes con otros juegos practicados antiguamente, e incluso con deportes actuales, las peculiaridades respecto a los materiales utilizados, terreno y reglas de juego, así como su arraigo en el término municipal de El Paso en el siglo pasado, lo hacen altamente atrayente de cara a su difusión.

## ORÍGENES HISTÓRICOS

Juegos afines a La Pina, que con posterioridad describiremos, se remontan a tiempos tan remotos como 1611 en los que el diccionario de Sebastián de Covarrubias<sup>1</sup> la define como *“un mo-jón redondo y levantado que se remata en punta. Cerca de los labradores cuando juegan a la chueca en el exido<sup>2</sup>, son como puertas para salir y entrar entre las dos pinas”*.

En el mismo diccionario se define la CHUECA como *“una*

---

1. Covarrubias, Sebastián de, “Tesoro de la Lengua Castellana o Española”.

Según la impresión de 1611, con las adiciones de Benito Remigio Roydens publicadas en 1674. S. A. Horta I. E. Barcelona, 1943, Fol. 58 gr.

2. Ibid. Fol. 392.

*bolita pequeña con que los labradores suelen jugar en los exidos<sup>3</sup>, el juego que llaman de la chueca, poniéndose tantos a tantos; y tienen sus metas o piñas, y guardan que los contrarios no les pasen la chueca por ellas, y sobre todo se dan muy buenas caydas y golpes. Díxoxe chueca de choque, que es el sonido que hace el golpe”.*

Como se puede apreciar el currículum de juegos similares a la Pina se remonta a mucho tiempo atrás, pero es en Canarias en el año 1887 y más concretamente en Fuerteventura donde hay constancia de que existía y se practicaba con anterioridad. Concretamente en el archivo histórico de Fuerteventura de ese año, Ramón Fernández Castañeira menciona dicho juego<sup>4</sup>: “*en la plaza los días de fiesta, luchas y juegos de pelota y pina*”.

Por datos recopilados en el término municipal de El Paso, en la isla de La Palma, y testimonios orales y documentales se puede precisar que en esa misma época se practicaba igualmente en dicha isla.

El testimonio<sup>5</sup> de don Vicente Pino Mata<sup>6</sup>, vecino de la localidad, realizado en el año 1981 ha permitido llegar al conocimiento de que dicho juego existió, que era muy conocido, practicado y que incluso atraía espectadores. Don Vicente, ya fallecido y que a la fecha de la publicación de este libro tendría más de cien años, con una gran memoria y seguridad, concretó que “*había dejado de practicarse sobre el año 1915, que en su juventud había sido*

---

3. Exido significa: “Campo que está a la salida del lugar, el cual no se planta ni se labra, porque es de común para adorno de lugar y desenfado de los vecinos”. Según el diccionario nota 1.

4. Fernández Castañeira, R. Manuscrito, Archivo Histórico de Fuerteventura, 1887. Sin publicar.

5. Realizado en 1981 ante M<sup>a</sup> Victoria Hernández Pérez y Adelto Hernández Álvarez.

6. Natural y vecino de El Paso, ya fallecido.

*practicante, que recordaba ver jugar a su padre y que incluso su padre le comentó en alguna ocasión que su bisabuelo también jugaba de pequeño”.*

Por testimonio de la misma persona; entre los años 1905 y 1910 se pusieron denuncias ante el juzgado por deterioros en las plantaciones, producidas por los practicantes del juego de “La Pina”, dando el “nombre del juez: don Vicente Simón Fernández”.

En la actualidad se sigue profundizando de cara a constatar con documentos escritos su antigüedad, para mantener o invertir la sólida hipótesis de Vicente Navarro Adelantado<sup>7</sup> y que puede ser extensiva del juego de Pelotamano a La Pina; al menos a partir de las fechas anteriores de que<sup>8</sup> “*el origen del juego de la pelota en la isla de La Palma debe centrarse en sus relaciones laborales y comerciales con las islas orientales, sobre todo con Fuerteventura donde la necesidad de mano de obra para la recogida de las cosechas de cereales llevó a muchos palmeros a la emigración temporal e incluso a matrimonios interinsulares*”.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### EL TERRENO DE JUEGO

Era un juego rural y se practicaba, fundamentalmente, en las veredas; si bien en domingos y días de fiesta sus practicantes iban a un llano o descampado denominado La Pina.

En las sendas y veredas sus practicantes más regulares eran los niños y en el lugar conocido como La Pina los adultos.

---

7. Licenciado en Educación Física, gran estudioso de los juegos en toda la amplia gama de sus perspectivas; reside en La Laguna.

8. Navarro Adelantado, Vicente. “El mantenimiento de un juego: La Pelotamano de Lanzarote”. Revista STADION 1989, XV, 1 pp. 111-138.

La forma del terreno de juego podía ser cuadrada o rectangular, dependiendo su tamaño, fundamentalmente del número de participantes.

La estructura de la vereda condicionaba las dimensiones del terreno en medida similar a lo anterior.

## **INSTRUMENTOS Y MATERIALES UTILIZADOS**

Los instrumentos que utilizaban para jugar eran: un palo a forma de bastón o stick, llamado PINERO y otro de dimensiones muchísimo más reducidas, redondeado y que hacía las funciones de bola y, que se denominaba PINA.

El PINERO tenía unas dimensiones, aproximadas, de unos cincuenta centímetros, en forma de bastón y de madera de almendrero o pino.

El trozo de madera o PINA tenía entre unos seis y diez centímetros de diámetro, siendo ambos de lo más rudimentarios.

## **REGLAS DEL JUEGO**

**A. EQUIPOS:** El juego consistía en el enfrentamiento de dos equipos, realizándose la elección de ambos componentes de la siguiente manera: a dos se les tapaban los ojos y tenían que recoger el mismo número de monteras que interesados en participar habían depositado previamente en el suelo. En otras ocasiones era uno el que decidía, colocando las monteras a uno u otro lado.

El número de componentes se encontraba siempre supeditado a la cantidad de niños o adultos que deseaban jugar, estando siempre abierto a nuevas incorporaciones.

**B. AGARRE DEL PINERO:** El agarre se realizaba siempre por el extremo distal a donde tenía la curvatura y su manejo condicionado a tratar de llevar golpeando, en colaboración con los demás componentes del equipo y oposición por parte de los contrarios, la Pina al fondo o extremo del campo contrario.



**C. INICIO DEL JUEGO:** El inicio se producía con posterioridad a determinar el lado de cada equipo, que se encontraba delimitado en el centro por un hueco denominado “**aturridero**”. El saque inicial lo realizaba el jugador del equipo que habían acordado previamente, sacando la Pina del aturridero.

**D. EL ACULADO:** Se producía infracción o falta, cambiando la posesión de la pina del equipo infractor a otro, cuando estando en posesión de la pina se daba la espalda al adversario. Se tenía que golpear siempre de frente a la pina.

**E. CONSECUCIÓN DE UN TANTO:** Un equipo obtenía un tanto al sobrepasar La Pina la línea de fondo del equipo contrario, obteniendo la victoria el equipo que obtuviese mayor número de tantos y teniendo que sacar el equipo que recibió el tanto siempre desde el aturridero.

## CONCLUSIONES

Si bien la exposición de la antigüedad y características del juego de La Pina en El Paso y su posible arraigo en este y otros municipios de la isla de La Palma presentan algunas lagunas, el objetivo de este trabajo no es otro que sentar unas bases para continuar investigando al respecto.

## AGRADECIMIENTOS

Al difunto Vicente Pino Mata, por su colaboración y aportaciones.

A M<sup>a</sup> Victoria Hernández Pérez, por su interés y empuje a profundizar en este y otros temas de interés.

A Vicente Navarro Adelantado por sus orientaciones.

# ÍNDICE

Pág.

## ANTROPOLOGÍA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES CANARIOS

VICENTE NAVARRO ADELANTADO

Introducción .....	9
Parámetros de análisis .....	13
Epílogo .....	41

## SALTO DEL PASTOR

TALIO NODA GÓMEZ

Introducción .....	51
Descripción de la lanza, astia, asta, garrote o lata..	51
Partes de la lanza .....	52
Material .....	54
Dimensiones .....	56
Uso de la lanza .....	58
Tipos de salto .....	59
Juegos y habilidades.....	62
Cuidado de la lanza .....	67
Referencias históricas .....	68
A modo de conclusión.....	69

## LA PELOTAMANO

JUAN MANUEL HERNÁNDEZ AUTA

La Pelotamano en Canarias .....	73
La pelotamano en su intento de recuperación .....	78
El ahora y el después .....	79
La mujer y la pelotamano .....	80
Breve resumen del reglamento .....	81
Algunos vicios que debemos evitar .....	91

Normas del juego.....	92
Vocabulario .....	93

## LAS TABLAS DE SAN ANDRÉS

ULISES SEBASTIÁN CASTRO NÚÑEZ

Síntesis Histórica.....	101
Antropología cultural .....	105
Estructura de la actividad .....	110
Anécdotas y consideraciones.....	118
Actividades lúdicas similares .....	121
Bibliografía.....	124

## LA BILLARDA

JUAN PEDRO RODRÍGUEZ RIBAS

La billarda .....	129
La billarda en Tenerife .....	129
La billarda en Gran Canaria .....	136
La billarda en La Gomera.....	144
Conclusiones .....	152

## LEVANTAMIENTO DEL ARADO

ANTONIO CARDONA SOSA

Introducción .....	159
Antecedentes .....	160
El arado en los tiempos aborígenes .....	164
La introducción de nuevos animales y aperos.....	166
El arado romano .....	168
Surge una nueva modalidad deportiva .....	169
Apuntes biográficos de “El Faro de Maspalomas”.....	170
Otros levantadores del arado .....	176
La técnica del levantamiento del arado .....	177
Componentes del ejercicio .....	183
Modalidades similares.....	186
Futuro esperanzador .....	187
Doloroso epílogo.....	188
Bibliografía.....	189

## EL CALABAZO

ADELTO HERNÁNDEZ ÁLVAREZ

MARÍA VICTORIA HERNÁNDEZ PÉREZ

Orígenes históricos .....	197
Medios a emplear .....	209
Técnica .....	210
Paso de actividad de riego agrícola a juego.....	216
Aspectos de interés.....	218
Agradecimientos.....	219

## LA PINA

ADELTO HERNÁNDEZ ÁLVAREZ

Introducción .....	223
Orígenes históricos.....	223
Descripción del juego.....	225
Conclusiones .....	227
Agradecimientos.....	227

# Juegos Deportivos Tradicionales

Los **JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES** constituyen una parte fundamental de la cultura canaria.

En este libro se aborda, con amplitud, una selección de los mismos, realizada por cualificados especialistas.

## 1. SALTO DEL PASTOR

*Talio Noda Gómez*

## 2. LA PELOTAMANO

*Juan Manuel Hernández Auta*

## 3. LAS TABLAS DE SAN ANDRES

*Ulises Sebastián Castro Núñez*

## 4. LA BILLARDA

*Juan Pedro Rodríguez Ribas*

## 5. LEVANTAMIENTO DEL ARADO

*Antonio Cardona Sosa*

## 6. EL CALABAZO

*Adelto Hernández Alvarez*

*María Victoria Hernández Pérez*

## 7. LA PINA

*Adelto Hernández Alvarez*



GOBIERNO DE CANARIAS.  
VICECONSEJERÍA DE CULTURA Y DEPORTES.  
DIRECCIÓN GENERAL DE DEPORTES.



Centro de la Cultura  
Popular Canaria

[ ROMERO ]  
[ RIG RENTSCH ]