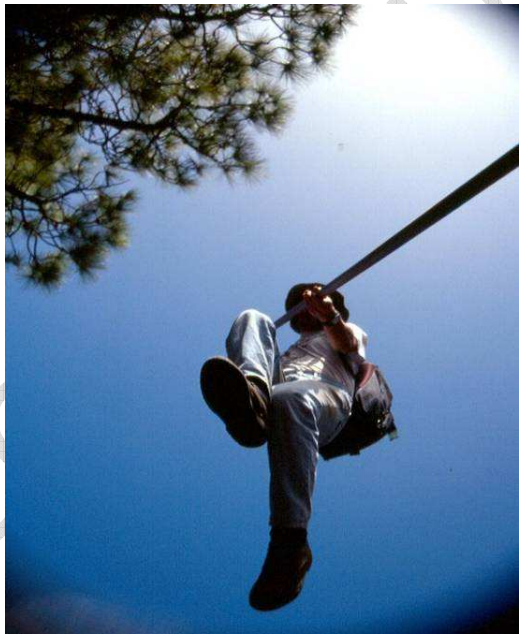
JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES CANARIOS:

JUEGO DEL PALO CANARIO Y SALTO DEL PASTOR



DAURA HERNÁNDEZ GARCÍA

MUSEO DEL JUEGO

INDICE

1. Introducción: juego y tradición

2. ¿En qué consiste el juego del palo canario?
- *¿Qué es el juego del palo canario?*
- Algo de historia
- El juego

3. ¿Qué es el Salto del Pastor Canario?
- En qué consiste
- Algo de historia
- El salto

4 .La enseñanza

A) La enseñanza en escuelas municipales
B) En los centros escolares

5. Bibliografía

MUSEO DEL JUEGO

JUEGO DEL PALO CANARIO Y EL SALTO DEL PASTOR

1. Introducción: juego y tradición

Vivimos hoy en un mundo muy interrelacionado y globalizado, donde la homogeneización cultural paralela, consecuencia fundamentalmente de la universalización de los medios de comunicación más poderosos, acaba ahogando la rica diversidad cultural de los pueblos y naciones del mundo. Sin embargo, un sector importante de la gente de Canarias, sin querer desmarcarse del contexto internacional en el que ineludiblemente nos encontramos, desea satisfacer, consciente o inconscientemente, la necesidad vital de apegarse a lo más cercano en lo histórico y cultural. Así renacen del olvido múltiples manifestaciones culturales y lúdicas que conforman una parte importante de las señas de identidad canaria.

La actividad llamada Salto del Pastor Canario es desconocida para una parte de los canarios y apasionante para quien la practica. Su carácter interdisciplinar aporta el conocimiento de una parte de la historia de Canarias (viejos oficios, antiguos usos económicos y modos de vida), de su orografía (escarpada y difícil), de su fauna y vegetación (repleta de especies endémicas); entrelazándose todo ello con la ocupación del tiempo de ocio, con el contacto directo con el medio natural en el que tradicionalmente se desenvolvían sus pastores y con cierto carácter de riesgo y aventura.

Secuencia de Salto a Regatón Muerto

También el Palo Canario –manera en que sus practicantes y conocedores llaman al Juego del Palo Canario- igualmente desconocido pero amado por quienes lo practican, la vertiente lúdica, recreativa y tradicional queda realzada por encima de cualquier otra.

Jugando al Palo en TOCA TI, Festival de Juegos Tradicionales en las calles de Verona

Las dos prácticas son *no-competitivas* y poseen varias características que las definen como dos de los aportes más relevantes del patrimonio cultural tradicional y que, precisamente por ello, constituyen parte de lo más auténtico e identificativo de la cultura Canaria en general.

El Juego del Palo es un enfrentamiento amistoso con palos entre dos jugadores que se “mandan” y se “atajan” o esquivan golpes, reteniendo éstos antes de impactar. El Salto del Pastor es una actividad física que conserva ciertas características de práctica tradicional gracias a un conjunto de técnicas y a un instrumento –llamado lanza, garrote, astia, lata o asta-, que permite al pastor, cabrero o saltador moderno desplazarse por los riscos y barrancos.

En palabras del profesor de Juegos Tradicionales Canarios de la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Las Palmas, D. Ulises Sebastián Castro Núñez, *"La diferenciación entre enfrentamiento y competición es oportuna y pertinente para el tema que estamos tratando. El enfrentamiento implica que hay una oposición entre dos contendientes, caso del palo canario; un grupo contra otro, la pelotamano; o un jugador contra un elemento o éxito alcanzado por otro practicante, casos del levantamiento de piedra, el tiro de piedra o el levantamiento del arado. Por el contrario, la competición supone el establecimiento de un sistema de puntuación y por tanto, de un vencedor y un/os vencido/os y el consiguiente intento de lograr siempre los mejores resultados y la necesidad de constituir un reglamento que establezca claramente las condiciones de la competición."* (De su artículo "Los juegos y deportes tradicionales de adultos en Canarias", publicado en la revista "Beñesmén" de la Federación del Juego del Palo Canario).

Evidentemente, el establecimiento de un sistema de puntuación sería perfectamente factible tanto para el Palo Canario como el Salto del Pastor. Sin embargo ello chocaría frontalmente contra la tradición que ambas actividades físicas han mantenido a lo largo de la historia.

El Palo Canario se utilizó en la época aborigen, y aún después de la conquista y colonización de la Islas, como arma de ataque y defensa y, por tanto, con resultado de vencedores y vencidos, sin que por ello pueda equipararse al concepto actual de deporte y competición. Por otra parte, los antiguos pobladores canarios también jugaban para demostrar su habilidad en el manejo del palo, es decir, desde aquel entonces ya existía un enfrentamiento amistoso, como antes hemos definido al Juego del Palo, y así se transmitió, fundamentalmente, de generación en generación hasta nuestros días.

Otro tanto podemos decir del Salto del Pastor, aunque su origen y transmisión se debe más bien a su utilidad laboral: la necesidad de usar el astia o garrote para salvar los desniveles de los riscos canarios durante las actividades de pastoreo, principalmente. En el Salto del Pastor, la idea de *"oposición con el éxito de otro practicante"* queda relegada a lo largo de la historia a hechos puntuales y anecdóticos, normalmente vinculados a actos festivos o momentos de ocio de los pastores donde intentaban demostrar quien era más hábil en el dominio de determinada técnica o habilidad. Sin embargo, "*la oposición del pastor o saltador moderno contra un elemento"* (el accidentado medio natural) es una particularidad que define a esta práctica tradicional.

En ambas actividades el concepto de juego y tradición van de la mano. Los enfrentamientos, bien entre jugadores –caso del Palo Canario- o bien del jugador contra el medio –caso del Salto del Pastor-, son consustanciales a estas prácticas. La idea de deporte-competición, por el contrario, carece, en ambas, de cimientos históricos y tradicionales.

MUSEO DEL JUEGO

El profesor Ulises Castro nos aclara algo más al respecto de juego y deporte que entendemos de gran interés en este punto*: "Cuando hablamos de "juego", nos referimos a actividades motrices de carácter lúdico y voluntario que se encuentran sometidas a normas y mediatizadas por un contexto sociocultural; por el contrario, el "deporte" sería aquella actividad motriz que persigue los más altos resultados, competitiva y que se encuentra bajo las directrices de una institución o federación."*

Esta última apreciación nos brinda la posibilidad de comentar mínimamente el sentido de la institucionalización del Juego del Palo Canario y del Salto del Pastor. En ambas actividades el proceso de constitución de sus respectivas federaciones no lleva implícito la deportivización de las mismas, más bien al contrario. La ley canaria ha dado la posibilidad de que prácticamente cada juego y deporte tradicional y autóctono canario pueda tener su federación y que sea ésta la que regule su propia actividad. Esta oportunidad ha sido aprovechada por la Federación de Salto del Pastor Canario y por la Federación de Juego del Palo Canario para hacer prevalecer, precisamente, el carácter lúdico, recreativo y tradicional –y por tanto no competitivo- de estas prácticas.

MUSEO DEL JUEGO

2. ¿En qué consiste el juego del palo canario?

El Juego del Palo Canario es un enfrentamiento amistoso con palos entre dos jugadores que se "mandan" y se "atajan" golpes, reteniendo éstos antes de impactar en partes concretas del cuerpo de los practicantes, para evitar hacer daño. Los jugadores utilizan un mismo repertorio de técnicas que definen un determinado estilo de juego tradicional. Durante el juego los participantes utilizan la técnica que consideran más ventajosa en cada situación, sin acuerdo previo a este respecto.

- Algo de historia

En la etapa aborigen de la historia de Canarias, los palos recibían gran variedad de nombres y eran de distinto tamaño y grosor. Eran utilizados como instrumentos laborales y como armas. Es decir, los aborígenes de todas las Islas empleaban los palos como armas ofensivas, pero estas prácticas de lucha con palos tenían también, a veces, un sentido lúdico. Existían así combates singulares o desafíos en los que los participantes pretendían demostrar su habilidad en el manejo del palo, pero sin intención de causar verdadero daño.

Los cronistas de la conquista e historiadores posteriores a la misma hacen referencias a lo dicho anteriormente. Por ejemplo, Antonio de Viana en "La Conquista de Tenerife" (1604) dice: *"Las armas ofensivas que tuvieron, que ninguna usaron defensiva, eran muy gruesas mazas o bastones de tronco o pimpollos de los árboles, que jugaban ligeros a dos manos..."*

Tras la conquista comienza un largo período de oscurantismo sobre el Palo Canario que se extiende hasta finales del siglo XIX. A este fenómeno no escapan el resto de las manifestaciones culturales. Es el período de aculturación y de persecución de las costumbres aborígenes. El Palo fue el arma empleada por los aborígenes contra la conquista y ahora comienza a pagar el precio de su derrota. De esta manera, a principios del siglo XVI, se proclaman una serie de ordenanzas que prohíben la entrada en las ciudades portando palos.

A pesar de todo, la práctica continúa de manera oculta en los ambientes rurales y campesinos. Se lleva a cabo en el seno familiar y la transmisión se realiza de padres a hijos, fundamentalmente. El Juego del Palo pervive así, aún en esas circunstancias tan adversas. De ello dan cuenta los relatos en los que aparece la población canaria haciendo frente con palos a los ataques piráticos. Existen también algunas citas correspondientes a este período, como la que se encuentra en el "Compendio anónimo de historia de Canarias" compuesto en el primer cuarto del siglo XVIII: *"Son también agilísimos para jugar el palo, burla tan pesada que parese menos arriesgado el que dos riñan con espadas, pues, en sus juegos, si se descuida de quitar un golpe, matan a un ombre"*.

A finales del siglo XIX tiene lugar un hecho que acabará siendo determinante para la ulterior evolución del Juego del Palo. Por aquella época los majoreros (habitantes de la isla de Fuerteventura) eran afamados jugadores de palo y, al mismo tiempo, se ven obligados a emigrar por motivos económicos. Así llega a San Andrés (Tenerife) Pedro Pestano, que será el maestro de palo de José Morales quien, a su vez, y junto con su hermano Nicolás, funda la Escuela de San Andrés. Este será el primer núcleo de enseñanza colectiva del Juego del Palo de la historia.

MUSEO DEL JUEGO

Comienza entonces una etapa de cierto florecimiento para el Juego del Palo, que posteriormente se verá truncada, de nuevo, por la Guerra Civil Española y la Dictadura de Franco.

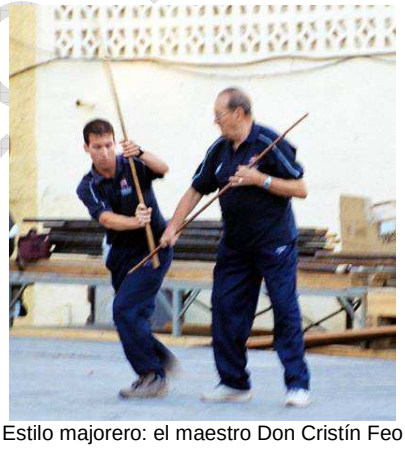
No obstante, en la posguerra se conservaron raíces suficientes como para que el Juego del Palo volviera a brotar. En Tenerife, del tronco común de la Escuela de San Andrés, se acaban diferenciando dos estilos: el "Déniz" (maestro Tomás Déniz) y el "Morales" que tiene a su cabeza, aún hoy, al maestro Pedro Morales. En la Esperanza destaca la familia de "Los Vergas". En las Mercedes se localiza el estilo "Acosta"(hermanos Santos, Pedro y Tato Acosta y su primo Marino Acosta). En la Palma pervive el estilo "Garafiano". El estilo "Conejero" se mantiene aún gracias a D. Cristín Feo. En el Hierro el estilo "Quintero" (maestro Juan Cabrera Machín) . El Juego de la Lata, en Fuerteventura, pervive, así como el Juego del Garrote en Gran Canaria, donde tienen una amplia difusión.

- El juego

En función del tamaño de los palos podemos diferenciar tres modalidades de Juego. Dentro de estas modalidades hay varios estilos que responden, habitualmente, a los nombres de las familias que los mantuvieron y transmitieron.

En los palos mayores que una persona encontramos el Juego del Garrote, de Gran Canaria, y el Juego de la Lata de Fuerteventura.

Con palos de tamaño comprendido entre la barbilla y la cintura (palo medio o vara), tenemos los siguientes estilos: El **Déniz**, jugado en Tenerife, Gran Canaria, Fuerteventura y La Palma; el **Morale**s, jugado en Tenerife; el **Verga**, de Tenerife; el Acosta, de Tenerife; el **Quintero**, de El Hierro; el **Garafiano**, de La Palma; el **Conejero**, de Lanzarote.



Estilo majorero: el maestro Don Cristín Feo con David, su alumno aventajado.

Por último encontramos la modalidad donde los Palos son más bajos que la cintura y que se manejan con una mano. Es el Palo Boyero o Palo Camellero, escasamente practicado actualmente.

MUSEO DEL JUEGO

El Juego del Palo Canario tiene unas características que lo identifican. Por un lado es una práctica tradicional porque posee unos códigos o normas de juego no escritas que se han transmitido de generación en generación prácticamente sin variación alguna y popular porque su práctica siempre estuvo ligada a las clases populares y al mundo rural.

En el Juego del Palo no hay vencedores ni vencidos. No se debe golpear el cuerpo del otro jugador con el palo, aunque todas las técnicas de ataque ("mandados") se dirigen a partes concretas y desprotegidas del cuerpo, pero siempre marcando el golpe, es decir, reteniendo el palo a tiempo antes de que pueda impactar. El jugador que se defiende, por su parte, intenta parar ("atajar") los palos que le mandan. Ambos jugadores, en el transcurso del juego, saben cuándo un mandado ha marcado un golpe sin que se haya podido atajar a tiempo, pero no existe ninguna contabilización de ello ni se detiene el juego por esta causa, pues el Juego del Palo Canario no es una práctica deportiva-competitiva. En el Juego del Palo se pone a prueba la habilidad de cada jugador para mandar palos sin que el otro consiga atajarlos y, también, para atajarlos a tiempo y correctamente. El juego, la habilidad, el respeto y la diversión priman por encima de todo.

Afortunadamente, en la actualidad existen numerosos núcleos de práctica y enseñanza del Juego del Palo Canario. Las familias históricas siguen manteniendo sus estilos tradicionales pero abiertas a que cualquier persona interesada pueda aprender. Por otra parte, y desde hace más de 20 años, han surgido diferentes colectivos que han dado un fuerte empuje al Juego del Palo.

ELEMENTOS TÉCNICOS DEL JUEGO DEL PALO (Estilo Déniz)

CUADRAS

Es la posición lateral en la que se juega. Evitamos de esta forma ofrecerle al contrario las partes esenciales del cuerpo. Se juega tanto en cuadra izquierda como en cuadra derecha, aunque el inicio es siempre en **cuadra** derecha.

AGARRE

En el estilo Déniz, se coge el palo siempre con la mano derecha aunque el jugador sea zurdo. Se agarra por la punta, cerca del extremo, con las dos manos muy juntas, la derecha siempre por encima de la izquierda.

Don Adolfo, Pastor de Afur, enseñándonos el agarre del pal

1. MANDADOS (técnicas de ataque)

- **Amagos**

MUSEO DEL JUEGO

Palos engañosos en la técnica de ataque. Son palos que se desvían de su trayectoria inicial, terminando en una parte del cuerpo distinta a la que indica el gesto primero.

- **Contras**

Contra

Es una técnica de ataque inesperada que le hace el que defiende, al jugador que está mandando en ese momento. Le obliga de esta forma a cambiar de rol: el contrario debe inmediatamente atajarse. Cuando se realizan **contras** el juego se ve muy vivo y rico, porque el jugador que se ataja logra con ellas coger las riendas del juego.

- **Punta**

Punta a los ojos y atajado de punta alta

El palo tiene dos extremos, el más delgado se llama **punta** y el más grueso **trozo**. En el estilo Déniz se coge el palo por la punta. En otros estilos como el Verga por el trozo. La punta es una de las técnicas punzantes y se puede hacer a la barriga, a la garganta o a los ojos.

- **Trozo**

Es el otro extremo del palo. Con él se hace **trozo al pecho, a la garganta o a los ojos**.

Trozo a los ojos y atajado de punta alta.

Trozo a los ojos

- **Palo al cuello**

Es un mandado que se dirige a un lado u otro del cuello

MUSEO DEL JUEGO

Palo al cuello y atajado de punta alta

- **Palo a la cabeza**

Palo que se dirige a la cabeza en una cuadra y en otra

- **Palo a la barriga**

Mandado a la barriga

Palo a la barriga y atajado de barrido

- **Palo al costado**

Mandado al costado

- **Palo a la entrepierna**

El palo se dirige a la entrepiernas

- **Palo Virado**

Es una técnica básica en el Estilo Déniz, se intenta dar un palo a un lado del cuello y luego se amaga y se vira el palo dirigiéndose al otro lado del cuello.

- **Palo al hombro**

Téncica de ataque. El gesto empieza deslizando la mano hacia el hombro.

MUSEO DEL JUEGO

2. ATAJADOS (técnica de defensa)

- **Barrido**

Técnica de defensa. Se hace fundamentalmente cuando queremos atajarnos de un palo a la barriga, al costado o a la entrepiernas.

Palo a la entrepierna y atajado de barrido

- **Recogido**

Es una técnica de defensa. Con el recogido se atajan palos al costado y al cuello fundamentalmente. En el estilo Déniz se usa con mucha frecuencia porque permite **contrear** al contrario. El gesto obliga a un movimiento armónico del tronco y extremidades, lo que contribuye, si se hace bien, a la estética del juego y elegancia del jugador.

Palo al costado y atajado de recogido

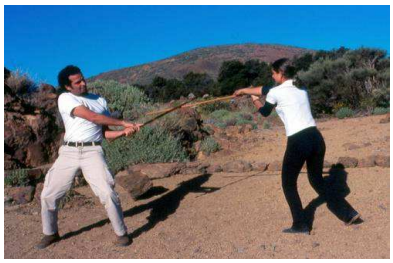
- **Atajados de punta alta**

Se utiliza para atajarse de trozos, puntas a los ojos o a la garganta, virados, palos a la cabeza y al cuello y para defenderse de algunas contras.

- **Atajados de punta baja**

Sirven para atajarse de los palos que vienen a la barriga fundamentalmente.

Punta a la barriga y atajado de punta baja



Escachado

- **Escachado o Majado**

Se **escacha o se maja** el palo del contrario paralizándolo. Se utiliza cuando urge un atajado rápido.

MUSEO DEL JUEGO

Fabricación de los palos para el juego del palo

La fabricación de los palos es un proceso laborioso pero interesante pues se siguen las pautas de los jugadores antiguos.

Los palos deben cortarse en luna menguante porque la savia en ese momento del ciclo lunar, es menor o según parece circula por los gajos con menos fuerza o más lentamente. Como por lo general son palos de la laurisilva y ese bosque está protegido, se debe acudir a los agentes de Medioambiente. Ellos son los indicados, pues tienen licencia para hacer una limpia y además son los que saben de dónde y cuándo se deben cortar.

Los palos que normalmente se cortan son follados (o afollado) y acebiños e incluso granadillos, pero también se pueden coger frutales como membrilleros o almendreros.

Antes de cortar, se debe elegir los palos adecuados teniendo en cuenta su grosor, la cantidad de nudos, y por supuesto se buscarán los que estén más derechos. Luego se foguean cuidadosamente evitando que se quemen y después se les quita la costra con un pequeño cristal, piedra o cualquier otro instrumento abrasivo. Y una vez limpios, se les pasa aceite y deben colgarse en un tendedero al sol durante varias semanas. No deben mojarse (evitar que les caiga la lluvia) y cada día se les pasa aceite y se vuelven a dejar al sol. Van adquiriendo así el tono y textura adecuados, oscureciéndose y alisando al mismo tiempo. Al mes, aproximadamente, ya tienen la flexibilidad y resistencia apropiada para su uso en el juego. (Hay otros procedimientos de secado más tradicionales, con cal, estiércol o incluso orina)

Fogueando palos para jugar.

MUSEO DEL JUEGO

3. ¿Qué es el Salto del Pastor Canario?

¿En qué consiste?

El Salto del Pastor es hoy, fundamentalmente, una actividad física, de carácter lúdico y/o utilitario, que conserva ciertas características de práctica tradicional gracias a un conjunto de habilidades y a un instrumento (lanza), lo cual permite al pastor, cabrero o saltador moderno desplazarse por los riscos, barrancos y laderas de la accidentada orografía de las Islas Canarias con mayor facilidad y seguridad.

Algo de historia

Su práctica sólo es conocida en Canarias donde la población aborigen de las siete Islas ya lo utilizaba como ayuda en sus desplazamientos habituales por la escarpada orografía de las Islas y en labores de pastoreo:

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

> *"Usavan dardos como gruesas lanças que llamaban banoes en sus lenguas; eran del caraçón de secos pinos que llaman tea, y la aguzada punta, tostada a fuego, más estrago hacía que afilado y bien templado acero, y con destreza rara y admirable se despeñaban de los cerros altos con un dardo en las manos, descayendo muy rectos en sus tercios estrivando" (Antonio de Viana, en La Conquista de Tenerife).*

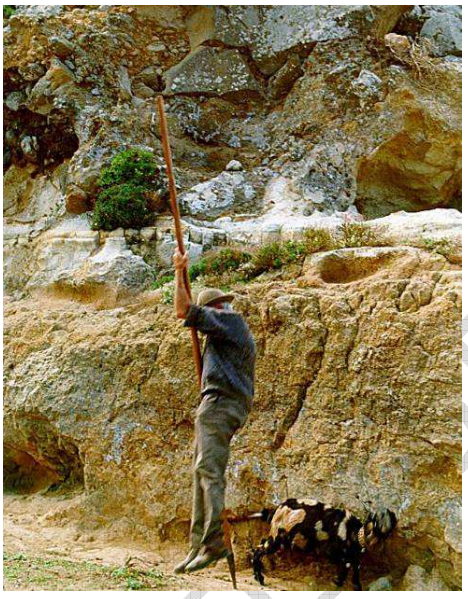
MUSEO DEL JUEGO

Después de la conquista y colonización europea el Salto del Pastor pervivió. No podía ser de otra manera. La accidentada orografía de Canarias obligaba al uso de la lanza para los desplazamientos con ganado o sin él en los terrenos más escarpados, a pesar de la introducción de bestias y carros. Por tanto el Salto del Pastor siguió siendo común entre la población que ocupaba zonas de difícil acceso. Esta fue la tónica hasta que los avances tecnológicos y económicos, que propiciaron la mejora y creación de nuevas vías de comunicación y una mayor generalización de modernos medios de transporte, acabó relegando, prácticamente, esta actividad al mundo del pastoreo, donde el conocimiento y uso de estas habilidades con la lanza continuaban siendo de gran utilidad para esta profesión.

> *"El pastor sobresale en el tiro de la piedra, imita el silbo de los antiguos cabreros, ama sus rebaños cuya raza aprecia; intrépido, infatigable, y no menos ágil que sus antecesores, coge las cabras a la carrera, se sirve de la larga lanza, y se desliza por ese frágil apoyo para arrojarse desde lo alto de la montaña y salvar con su aplomo sorprendente los precipicios más peligrosos…" (Sabino Berthelot, en Etnografía y Anales de La Conquista de Las Islas Canarias).*

> *"Los campesinos, especialmente los de La Gomera, tienen el arte de saltar de roca en roca cuando viajan; el método es como sigue: el hombre lleva un largo palo o lanza, con una contera en la punta, y cuando quiere descender de una roca a otra apunta al lugar adonde quiere saltar con la extremidad de su lanza de manera a colocarla perpendicular al suelo, y entonces se deja deslizar a lo largo de ella despacio hasta el suelo" (George Glas, en su Descripción de las Islas Canarias).*

MUSEO DEL JUEGO

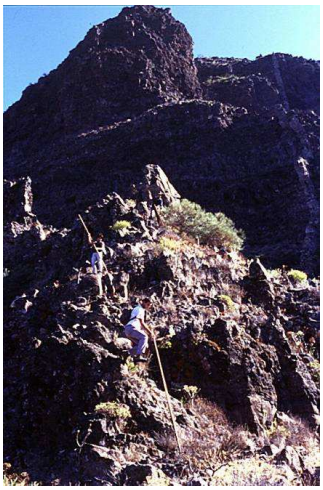


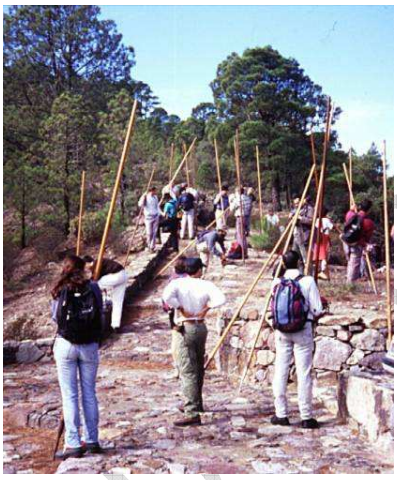
Don Juan, pastor en Barranco Ruiz (Norte de Tenerife)

Así pues, su carácter utilitario está suficientemente acreditado. El astia era un útil que usaban los canarios para desplazarse. Pero era, además, y al mismo tiempo, una herramienta de trabajo para los pastores. Fue gracias a ellos, fundamentalmente, que el Salto del Pastor llegara hasta nuestros días. Son hoy pocas las referencias directas que se tienen del uso de la lanza con un sentido utilitario al margen de la actividad pastoril. Es por ello que se optó por denominar esta actividad con el nombre de Salto del Pastor, bautizo que en gran medida se debe al trabajo "Salto del Pastor", libro editado en 1990, del investigador y estudioso de la cultura tradicional canaria Talio Noda Gómez.

Cuando el pastoreo tradicional se desvanece, su agonía da vida a otra actividad heredada de aquella. Afortunadamente, y como otras tantas manifestaciones de la vida y de la historia en el mundo, ésta no se destruye, se transforma. Como ya hemos comentado, el Salto del Pastor presenta hoy una vertiente lúdica arraigada en la cultura tradicional canaria que convive con aquel pastoreo tradicional. Tiene por tanto también un sentido dual que pocas otras manifestaciones comparten y que no está exento de paradojas. Por un lado, el pastoreo tradicional aún existe, pero no todos los pastores o cabreros utilizan la lanza para realizar sus labores. Por otro, la inmensa mayoría de los saltadores modernos no son pastores, aunque todos usan el astia en los desplazamientos por el risco; se da, por ello, un acto de voluntariedad en el uso de la lanza más que de obligación, cuestión ésta que contrasta con la acción de las personas que transitaban y transitan por zonas de difícil acceso, fueran pastores o no.

MUSEO DEL JUEGO


Lugares de Salto


Encuentro de Salto del Pastor

El Salto

Para practicar el Salto del Pastor se hace imprescindible un útil al que se ha ido denominando ***lanza* o *astia***, como se le conoce en Tenerife, aunque en el resto de las Islas recibe otros nombres: *garrote* en Gran Canaria, *astia* en La Gomera, *lanza* en La Palma, *asta* en El Hierro, *lata* en Lanzarote y Fuerteventura. Este instrumento presenta una longitud que varía entre los 2 y los 4 metros según las preferencias de las personas que la utilicen y las zonas donde se usen, dependiendo fundamentalmente de la altura de los riscos por donde nos desplacemos.

Fabricación de la lanza

Las astias poseen dos partes fundamentales. Una es de madera, la más larga, por la cuál se desliza quien salta. Su grosor aumenta progresivamente desde la parte superior para facilitar la frenada. Las maderas empleadas durante muchos siglos fueron las de las propias Islas (acebiño, barbusano, faya, brezo, follado, pino canario, tarajal, almendrero, etc.), aunque hoy, y debido a la escasez de los montes canarios y a su protección, se usan maderas importadas que reúnen las características de fortaleza, resistencia y flexibilidad necesarias.

MUSEO DEL JUEGO

La madera requiere de ciertos cuidados particulares. Se debe proteger mucho de los golpes y debe mantener su superficie bien lisa y sin irregularidades para evitar que el saltador sufra daños al deslizarse por ella. Se nutre con sebo de cabra, normalmente, aunque también puede usarse otra grasa animal o incluso vegetal. Estas aplicaciones se llevan a cabo para mantener en buen estado la madera y para facilitar el deslizamiento sin que ello impida la frenada. La parte inferior de la madera, que tiene más probabilidades de recibir golpes con los riscos, se suele proteger con un cacho de cuero.

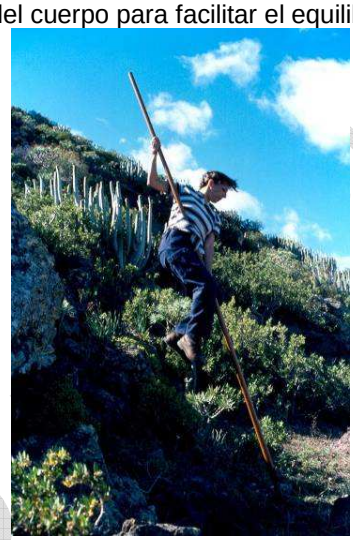
La otra parte es el regatón, también conocido como rejucho, puyón, reja, etc. En él encaja la madera (copa) y tiene la misión de afianzar la lanza, y a quien por ella desciende, al suelo firme en un punto previamente elegido; por ello está construido en hierro y debe acabar en punta acerada (puya). Posee con una longitud media de unos 25 cm., aunque varía, junto con su forma, en función del lugar de las Islas donde se construya y use. En el período aborigen de la historia insular, y a falta de metales, la parte inferior de la madera su solía endurecer tostándola a fuego o también se cree que se le aplicaba un cuerno de cabra, todo ello con la intención de realizar las funciones de lo que después conoceríamos como regatón. Éstos también evolucionaron a lo largo de la historia pasando a ser desde varias piezas de hierro que se incrustaban y aplicaban en la parte inferior de la madera hasta los regatones construidos de una sola pieza en la herrería y, por último, los regatones constituidos por varias piezas y ensamblados posteriormente con soldadura, que es lo más habitual en la actualidad.

En la herrería, trabajando el hierro para hacer el Regatón

Maneras de usar el astia: elementos técnicos

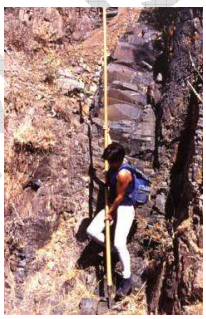
Existen varias maneras de usar la lanza para desplazarse por el risco que son fruto de la experiencia de los antepasados canarios en la necesidad de recorrer la escarpada geografía de las islas. Son los conocimientos acumulados que permiten al saltador, sea pastor o no, utilizar su lanza de la manera más útil, sencilla y precisa. Los modos más habituales de brincar son: saltos a pies juntos, bastoneo, brincos de banda, salto de lado a lado, subir o trepar con o sin salto previo, brincos a regatón muerto y bordoneo.

Los **saltos a pies juntos** son los brincos que más se repiten en el risco y proporcionan gran seguridad. Las piernas se flexionan para descender con la lanza entre ellas, llegando al suelo suavemente con los pies detrás del regatón y a cada lado de éste. El astia, en cualquier salto, siempre debe ir lo más cerca posible del cuerpo para facilitar el equilibrio e incrementar la frenada.



Salto a pies juntos

El **bastoneo** es indispensable en el Salto del Pastor. Permite desplazarse con comodidad caminando por pendientes fuertes o descender por riscos muy empinados, sin necesidad de brincar. Para ello hay que deslizarse lentamente por el astia al tiempo que se camina.

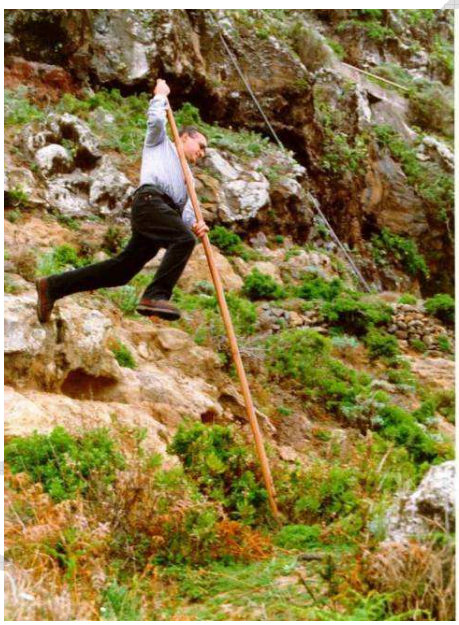


Bastoneo

MUSEO DEL JUEGO

En los **saltos de banda** las piernas se flexionan de igual manera que en los saltos a pie juntos, pero ahora éstas rozarán la lanza con la parte exterior de las mismas. Este tipo de brincos nos permite llegar al suelo y seguir caminando inmediatamente, por lo que es muy útil para avanzar en la ruta, pero no da gran seguridad en zonas muy escarpadas o pendientes.

También existen brincos que permiten desplazarse directamente de un obstáculo a otro. Son los **brincos de lado a lado**. La técnica a emplear es básicamente la misma que en los brincos de banda, pero ahora la precisión en la llegada adquiere mucha relevancia. En ocasiones no tendremos que deslizarnos por el astia, en otras sí y en otras tendremos que impulsarnos hacia arriba apoyándonos en la lanza; todo ello dependerá del nivel al que se encuentre el punto de salida con respecto al de llegada.



Salto lado a lado

La lanza también es de gran utilidad cuando se hace necesario **trepar,** aunque nunca podremos subir riscos con altura superior a la de la lanza. Tendremos que apoyar el regatón a un lado y hacia atrás del cuerpo. Luego comenzaremos a trepar, siempre apoyados en la lanza, y con movimientos alternativos de manos y pies. Si se acompaña de un brinco previo hacia el obstáculo es posible ahorrar esfuerzo e incrementar la velocidad en la subida.

Quizás el brinco más llamativo de esta actividad sea el **salto a regatón muerto**. Se hace necesario cuando la distancia desde el punto de salida al de llegada es mayor que la longitud del astia, no pudiendo, por tanto, clavar previamente el regatón. Entonces el saltador y su lanza permanecen en el aire por un breve instante, hasta que el regatón toca tierra. Se puede ejecutar utilizando tanto la modalidad de salto a pies juntos como a banda.

Salto a Regatón Muerto

El **bordoneo** es una forma de desplazarnos con gran rapidez en terreno llano y sin obstáculos. El astia se debe agarrar por su mitad, con una separación entre manos algo superior a la distancia de los hombros. Alternativamente apoyaremos regatón y punta de la lanza en el suelo, impulsándonos hacia delante varios metros cada vez.

Existen juegos que los cabreros o pastores realizaban en sus momentos de ocio, muchas veces con la finalidad de demostrar quién era el más hábil. Algunos de estos juegos son: **la vuelta del pastor, el salto de media luna, el pulso enfrentado, el levantamiento de la lanza, pasar la lanza o clavar la moneda.**

Pulso enfrentado Juego con astia para demostrar la fuerza

MUSEO DEL JUEGO

4. LA ENSEÑANZA

El Salto del Pastor y el Juego del Palo poseen un carácter no competitivo y sus practicantes lo transmiten con esa característica, teniendo como objetivos su conocimiento, disfrute y promoción. La intención de los distintos colectivos es la de conocer y practicar para luego difundir adecuadamente. Por eso se hacen diversos cursos de iniciación y perfeccionamiento, asistiendo a jornadas formativas, congresos y encuentros que, relacionados con esta modalidad, se desarrollasen en el ámbito canario.

Dos son las vías utilizadas en la mayoría de los colectivos para la difusión de dichas prácticas. En primer lugar, actividades que muestran en qué consiste -charlas, muestras, exposiciones de fotografías y de materiales que se usan en las actividades o realización de audiovisuales didácticos sobre ellas- y que se llevan a cabo por centros escolares, barrios y municipios. En segundo lugar, la enseñanza misma través de escuelas municipales y en la propia enseñanza reglada, en colegios e institutos dentro de las clases de Educación Física.

a) La enseñanza en escuelas municipales.

Estas escuelas se suelen desarrollar en distintas fechas y con duración diferentes según la organización de los distintos colectivos.

Algunos objetivos fundamentales: difundir la existencia del Salto del Pastor y juego del Palo entre la población mayor de 14 años; potenciar la existencia de un referente claro en las zonas de acción para el aprendizaje de esta modalidad lúdica y tradicional de Canarias; proyectarla culturalmente como parte de la identidad diferenciadora de Canarias; valorar esta actividad como recurso adecuado para el tiempo libre; conocimiento del origen y la evolución histórica, de los valores de respeto y conservación, del sentido actual de dichas prácticas, de los valores fundamentales del medio natural de nuestras Islas, de las partes, materiales, construcción, cuidado y mantenimiento del astia, del regatón, y de los palos y de las técnicas fundamentales.

b) En los centros escolares.

La enseñanza reglada es, como dijimos anteriormente, otra de las vías de difusión que el utilizado. Se enseña estas prácticas a los propios alumnos de distintos centros escolares en las clases de Educación Física y también se imparten cursos a los profesores, de esta área, que lo deseen.

El profesorado que enseña en los centros juegos tradicionales, tiene interés en preservar sus rasgos identificativos más relevantes: la tradición y el juego; esto no es sencillo, pues estos rasgos mantienen hoy un enfrentamiento cotidiano con los postulados competitivos de la ideología dominante. La mejor arma que el neoliberalismo esgrime, es la competencia, como fórmula para lograr mayor eficiencia y productividad. Cuando esos objetivos se aplican al ámbito cultural, se corre el riesgo de perder gran parte de la identidad de un pueblo. El profesorado que es consciente de esta realidad, aboga por enseñar, disfrutar y practicar estas actividades, garantizando con ello la conservación de una parte de nuestra cultura. En los aulas de algunos centros (aún muy pocos), se imparten como un contenido más, contenidos que desbaratan la idea de que la competición es el mejor método para que los alumnos aprendan, mejoren y participen.

Pero no solamente es la voluntad de algunos docentes, sus razones culturales o ideológicas, o los objetivos de un grupo o colectivo, lo que hace llevar el Salto del Pastor o el juego del Palo a la escuela. La Administración educativa también obliga a ello desde que la Comunidad Autónoma Canaria redactara, hacia mitad de los años 90, sus propios diseños curriculares. En ese momento se legisla a favor de la introducción de contenidos referidos a la propia realidad cultural, natural y social, y es cuando los juegos tradicionales canarios empiezan a tener un espacio dentro del currículum escolar.

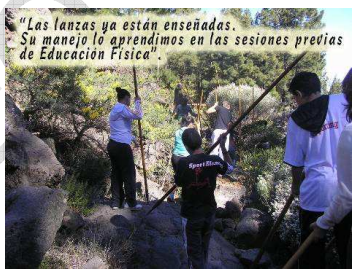
Además, los docentes son conscientes al llevar estos contenidos a las aulas de colegios e Institutos del valor didáctico de esta actividad. Desde el punto de vista motriz desarrolla la percepción y la toma de decisiones, favorece la mejora de capacidades físicas y de las habilidades y destrezas básicas. Son actividades como la de Salto que entrañan cierto riesgo físico, por lo que resulta muy atractiva al alumnado y pueden realizarla todos los alumnos ya que la técnica que la hace posible es sencilla, o como la de Palo que posee una gran riqueza motriz y por lo tanto apropiada para el desarrollo físico-motriz de los alumnos y alumnas. Al ser un juego de gran intensidad y con un alto número de alternativas a tomar, el jugador debe prestar continua atención a la cantidad de estímulos que recibe, para discriminarlos inmediatamente y darle la respuesta adecuada, es decir, desarrolla la velocidad en las acciones y de las respuestas ante las mismas.

El planteamiento didáctico en el juego del Palo que los profesores comprometidos con estas enseñanzas siguen son las siguientes.

Juego del Palo:

- Respeto a las normas tradicionales del juego
- Respeto al oponente (marcar y no dar; jugar y dejar jugar)
- Vocablos y expresiones tradicionales
- Conocimiento de la forma artesanal de los palos
- Mantener las distancias adecuadas
- Mirar al contrario, no al palo
- Explicar la utilidad de cada palo o técnica
- Presentación de los palos en secuencias encadenadas (de lo más sencillo a lo mas complejo)
- técnicas punzantes peligrosas para el final de la enseñanza
- Acentuación de la bilateralidad
- Enfrentamiento como oposición, no como competición

Alumnos de ESO se inician en el Juego del Palo

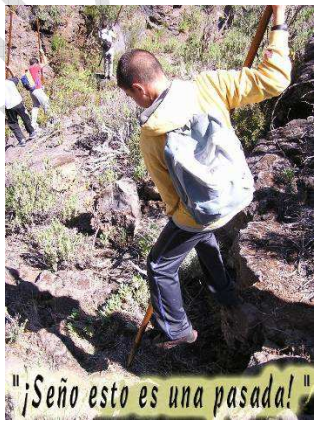


Salto del Pastor:

- *Seguridad*: para ello se requiere entre otros requisitos el cumplimiento de las normas para evitar que se lesionen.
- *Prudencia*: Distancias adecuadas y evitando riegos y peligros. Más importancia a la buena técnica que a hacer grandes saltos.
- *Progresión*: De lo más sencillo a lo más complejo.
- *Práctica lúdica*: Práctica de todos.
- *Conocimiento y respeto del medio ambiente*.
- *Cultura y Tradición*: Vocabulario específico (nombres, acciones...), trabajos de investigación o debates como estudios paralelos.

MUSEO DEL JUEGO

Trabajo basado en diferentes artículos de revistas existentes en Canarias sobre juegos tradicionales (algunos son fragmentos de artículos del "Mentidero", boletín interno de la Federación Canaria de Salto del Pastor, otros, son fragmentos de artículos aparecidos en la página de la Federación del Juego del Palo Canario y otros pertenecen a artículos aún inéditos) cuyos autores son Francisco Javier García Socas y Petra García Febles, entrenador y monitora de Juego del Palo, saltadores y enseñantes del Salto del Pastor y ambos, miembros del Tagoror Chiregua.



Todas las fotos pertenecen al Tagoror Chiregua

MUSEO DEL JUEGO

5. BIBLIOGRAFÍA

- Amador, F., Castro, U. y Álamo, J.M. (Coordinadores) (1997). *Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales.* Madrid: Gymnos.
- Barreto, CM. (1996). *Construyendo: identidades: juegos y deportes tradicionales canarios*. En Amador, Castro y Álamo (coord.), Luchas, deportes de combate y juegos tradicionales (pp. 23-36). Madrid. Gymnos.
- Botanz, R. y equipo (1990). *Las pruebas de fuerza con piedras en Canarias*. En VVAA., *Actas de las 1 Jornadas de Juegos y Deportes Autóctonos de Canarias* (pp. 225-233). Las Palmas de Gran Canaria: IEFC y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Cardona, A. (1995). *Juegos y deportes vernáculos y tradicionales canarios.* Las Palmas de Gran Canaria: Ediciones del Cabildo Insular de Gran Canaria.
- (1997). Introducción a los juegos y deportes tradicionales de Canarias. En VV.AA. *Propuestas metodológicas para la enseñanza de los juegos y deportes autóctonos y tradicionales canarios* (pp. 11-55). Santa Cruz de Tenerife: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y la Escuela Canaria del Deporte.
- González, A. y Martínez, G. (1992). *El Juego del Palo Canario.* Santa Cruz de Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria y Cabildo Insular de Tenerife.
- Hernández Moreno, J., Castro, U. y Navarro, V.(2003). *Los juegos y deportes tradicionales de Canarias*. Las Palmas de Gran Canaria: Dirección General de Deportes del Gobierno de Canarias y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Hernández Moreno, J., Navarro, V., Castro, U. y. Jiménez, F. (2007). *Catálogo de los deportes y juegos motores tradicionales canarios de adultos*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- LEY CANARIA DEL DEPORTE 8/1997. BOC, viernes 18 de julio de 1997.
- Noda, T. (1990). *Salto del Pastor.* Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria: LINCA.
- Recopilación de comunicaciones y ponencias del II CONGRESO INTERNACIONAL DE LUCHAS Y JUEGOS TRADICIONALES celebrado en Fuerteventura en diciembre de 2004. Tomo I: Juegos Tradicionales: Universal Cultural del Siglo XXI. Excmo. Cabildo Insular de Fuerteventura y ACCEDEL. Asociación Científico-Cultural para el Estudio de los Deportes de Lucha.

MUSEO DEL JUEGO

Vídeos:

El brinco: iniciación al salto del Pastor. TAGOROR CHIREGUA, CLUB DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES. Cabildo de Tenerife.

Páginas webs de interés:

GOBIERNO DE CANARIAS: www.gobiernodecanarias.org
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN: www.gobiernodecanarias.org/educacion
DIRECCIÓN GENERAL DE DEPORTES: www.deportecanario.com
FEDERACIÓN DE SALTO DEL PASTOR CANARIO:www.saltodelpastorcanario.org
FEDERACIÓN DE JUEGO DEL PALO CANARIO: www.juegodelpalocanario.org
FEDERACIÓN DE LUCHA CANARIA: www.federaciondeluchacanaria.com
CONTENIDOS CANARIOS: www.gobcan.es/educacion/unidadprogramas
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE (Las Palmas de Gan Canaria): www.ulpgc.es

MUSEO DEL JUEGO