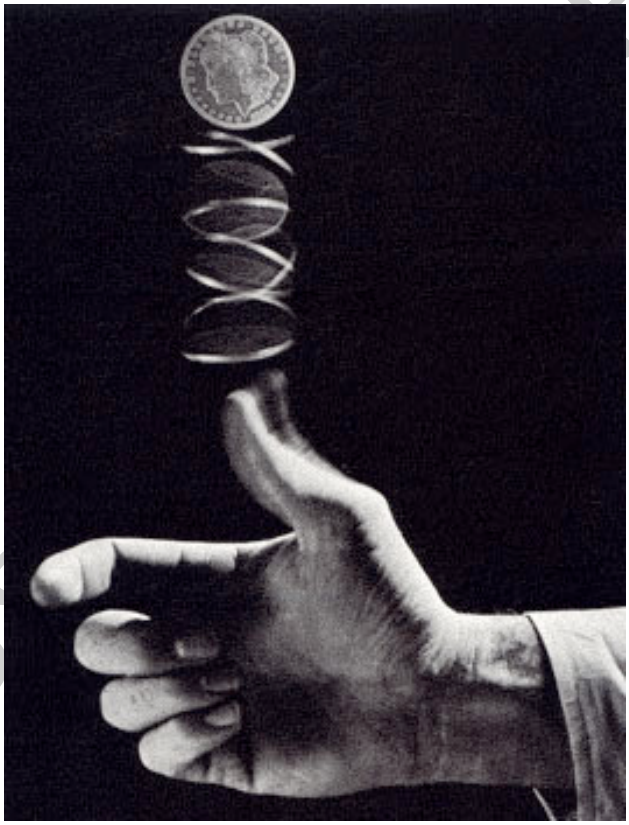
COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: "ECHAR A SUERTES"



VÍCTOR MANUEL LÓPEZ LÓPEZ

Año 2010

MUSEO DEL JUEGO

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL
3. MODALIDADES Y REGLAS DE JUEGO
   3.1. JUEGOS SIN RETAHILAS
   3.2. JUEGOS CON RETAHILAS
   3.3. DIFERENCIAS GEOGRÁFICAS
4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MUSEO DEL JUEGO

1. INTRODUCCIÓN

Echar a suertes es decidir una cosa por azar o dejando la decisión a la casualidad; tomar una decisión a partir del resultado de un juego de azar

Una fórmula de echar a suertes o fórmula de rifar es un sistema para seleccionar una persona que haga un determinado papel (como por ejemplo *parar*) en un juego. Una variante típicamente infantil son las rimas, poemas o canciones para echar a suertes.

Una vez definido lo que significa echar a suertes desgranaremos para qué se utiliza, cómo se utiliza y qué medios se utilizan.

El proceso de echar a suertes es un ritual que antecede al juego; una especie de juego que lo precede y anuncia. A través de esto se eligen los jugadores que han de constituir los equipos o se designa a aquellos sobre los que recae una función especial, frente al resto.

En casi todos los juegos es necesario elegir de alguna forma quién es el que "se la queda", quien es la "madre", quien elige los equipos, que equipo comienza el juego, quien saca, ...Para esto se pueden utilizar juegos cortos o bien retahílas (versos cortos, que pueden rimar o no, y que pueden ir desde un par de versos hasta bastante largos, incluyendo hasta diálogos; sus frases son cortas y sin nexos y utilizan frecuentemente los diminutivos, palabras distorsionadas, inventadas, repetidas e incluso se llegan a realizar preguntas y exclamaciones.

Para hacer las retahilas, los jugadores se colocan en corro y el que canta la retahila los irá señalando al compás de la canción, comenzando a señalar por él mismo. Si todo el corro ha sido señalado

MUSEO DEL JUEGO

y la retahila no ha terminado, se comienza a señalar de nuevo a los jugadores comenzando por el que canta hasta que la retahila acaba. El jugador señalado en ese momento es el jugador que "se la queda".

Como muchas canciones infantiles empleadas como soportes de juegos (pídola o comba, por ejemplo), en las retahílas de echar a suerte hay una buena porción de disparates. Disparates, al menos, analizados bajo el prisma racionalista, porque, ciertamente, si nos dejásemos guiar por el ritmo fluido de las letras, no sólo no las encontramos irracionales ni disparatadas, sino insufladas de un encanto que nos sustrae y nos induce a repetirlas inconscientemente.

La música -mejor, musiquilla- es de un ritmo fácilmente asimilable por su sencillez, lo que permite que cualquier niño pueda interpretarlas. En ocasiones, ni siquiera se cantan; se recitan. Y a veces participan de ambas modalidades.

Forma de aplicación:

En las retahílas, cada palabra o a veces cada sílaba corresponde a una persona. De modo que quien sortea comienza a cantar, aplicando a cada uno, normalmente de izquierda a derecha, la palabra o el conjunto de sílabas en que se desglosa cada retahíla.

En general, si las retahílas son alargadas, suele corresponder al principio una palabra o incluso un verso por persona, para ir, poco a poco, menguando, hasta que llega a corresponder finalmente una sílaba.

Algunas retahílas gozan, paralelamente, de un carácter de

MUSEO DEL JUEGO

trabalenguas, uniéndose así junto a la función ritual de echar a suertes, la educativa de agilizar el desarrollo verbal. Aunque puedan parecer un género menor, las retahílas gozan de un papel destacado en el mundo del folklore infantil, pues además de ser un soprte importante en muchos juegos -en cierto modo las retahílas son un juego en si mismas-, suponen también para el niño un proceso en la iniciación y acercamiento tanto al ritmo musical como a la magia milagrera de la palabra.

2. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

En los juegos de echar a suerte apenas se precisa de material, y si éste fuera necesario se utilizan cosas sencillas que los niños encuentran a su alrededor, ya que, como se dijo anteriormente, el proceso de echar a suertes es un juego que precede al propio juego por lo que se trata de perder el menor tiempo posible en los preparativos: elegir equipos, quien se la queda, elegir campo, elegir roles...

Por tanto, de lo que se vale el niño para echar a suertes suele ser:

- Moneda: para echar a cara o cruz, se tiene que diferenciar bien el dibujo de una parte con la otra.
- China: Se suele coger una piedrecita del suelo para esconderla en la mano, este hecho hace que la piedra escogida se de dimensiones reducidas para que al envolverla en la mano no se den pistas de en que mano se encuentran.
- Palos o Pajas: cuando se utiliza este medio, se han de recoger tantos palos o pajas como miembros participantes, todos ellos deberán ser del mismo tamaño, excepto uno que tendrá que ser de un tamaño notablemente superior o inferior. Los propios

MUSEO DEL JUEGO

niños son los que recogen los palos por el suelo y los cortan para que tengan el tamaño adecuado.

- Baraja de cartas: Este medio sólo se realiza se el juego posterior es de naipes, el método más utilizado es el de la carta más alta.

2. MODALIDADES

3.1. JUEGOS SIN RETAHILAS:

1. A dedos:

Es un juego típico de pedir para hacer equipos, dos jugadores frente a frente esconden una mano en la espalda , y a la señal, las muestran sacando el número de dedos que cada uno quiera, a la vez que dicen o cantan el número que creen que van a sumar los dedos de los dos.

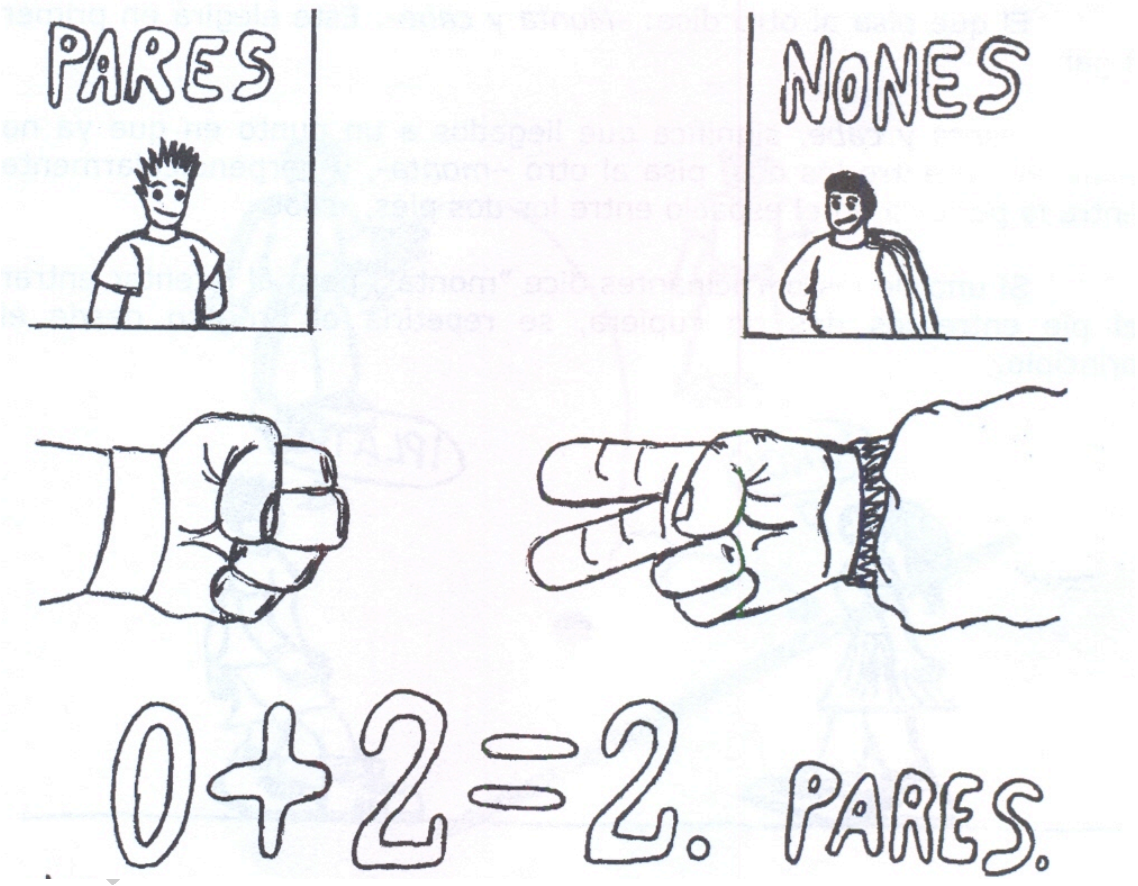
El que acierta gana. Si o acierta nadie o aciertan los dos se repetirá de nuevo el juego.

DEL JUEGO

2. A pares o nones:

Dos jugadores esconden una mano detrás de la esplada. Antes de sacar dedos, (cualquiera excepto el pulgar), eligen una de las dos opciones, pares o nones y despues sacan los dedos y cuentan.

Gana aquel que coincida con su opción, es decir, número par (pares) número impar (nones).

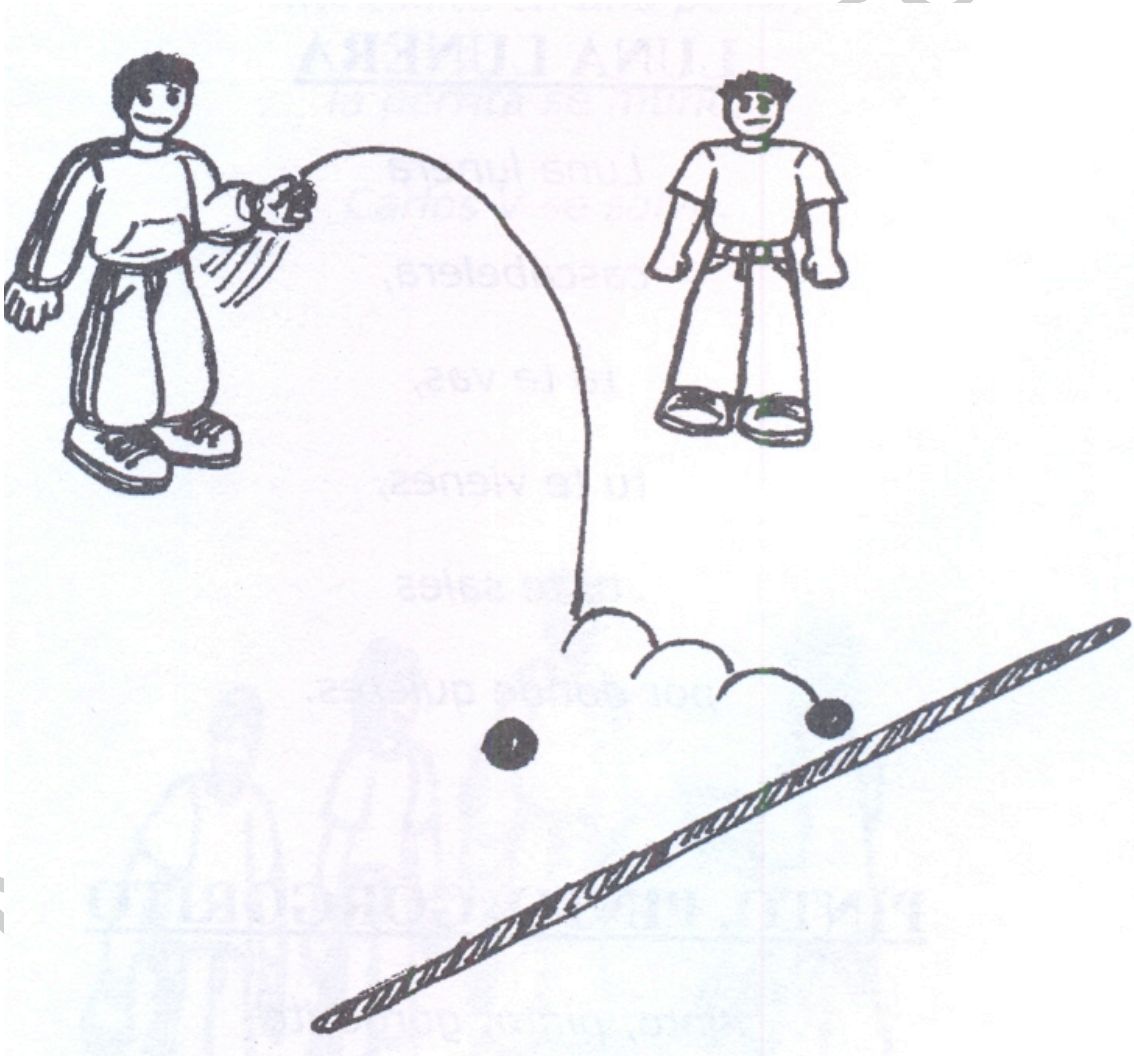


3. A raya:

Juego utilizado para pedir campo o jugadores.

Se traza una línea en el suelo y desde una distancia establecida se lanza una moneda, piedra, etc…

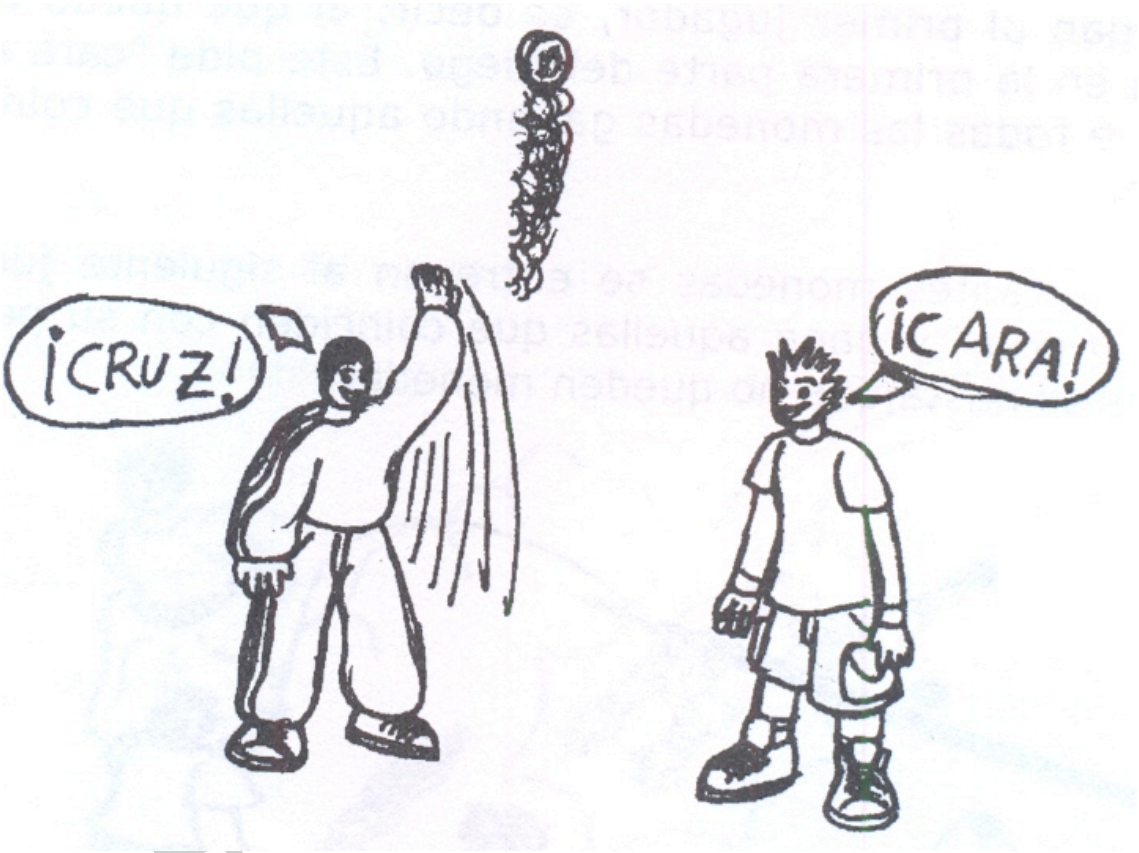
Aquel que quede más cerca de la línea empieza pidiendo jugadores o elige el campo.



4. Cara o cruz.

Se juega con una moneda, cada uno elige: cara o cruz.

Después de pedir se lanza la moneda al aire y según caiga ganará el que coincida con su elección.



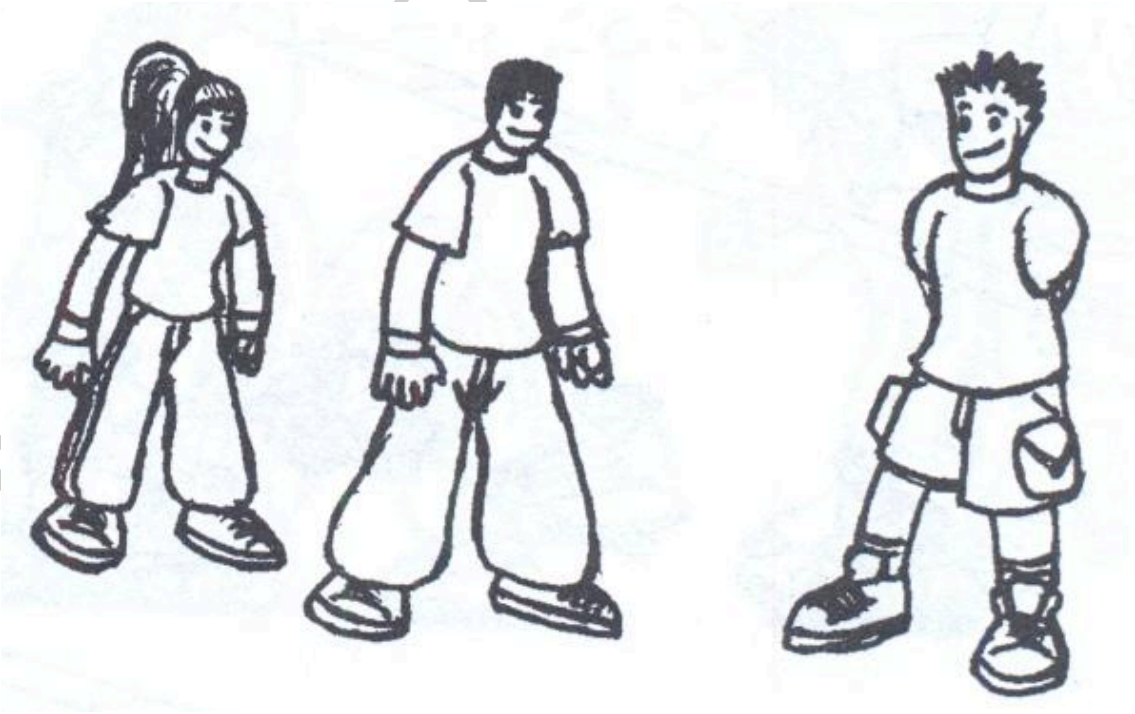
MUS

5. Echar china.

   Normalmente cuando un grupo decidían jugar a algún juego y sabían que tenían que pedir, el más avispado decía, ¡doy! Y los demás decían ¡primer!, ¡según!, ¡terce!...

   El que decía –doy-, era el encargado de dar la china y por supuesto estaba salvado. Entonces este jugador buscaba una china o piedra pequeña y tras la espalda se la escondía en una mano, para luego sacar las manos con los puños cerrados, y la china en uno de los puños.

   El que dijo –primer-, daba en una de las manos y si no aparecía la china estaba salvado; de esta forma pasaban los jugadores, y se repetía con aquellos que al dar había aparecido la china. El último en salvarse era el que se la quedaba.

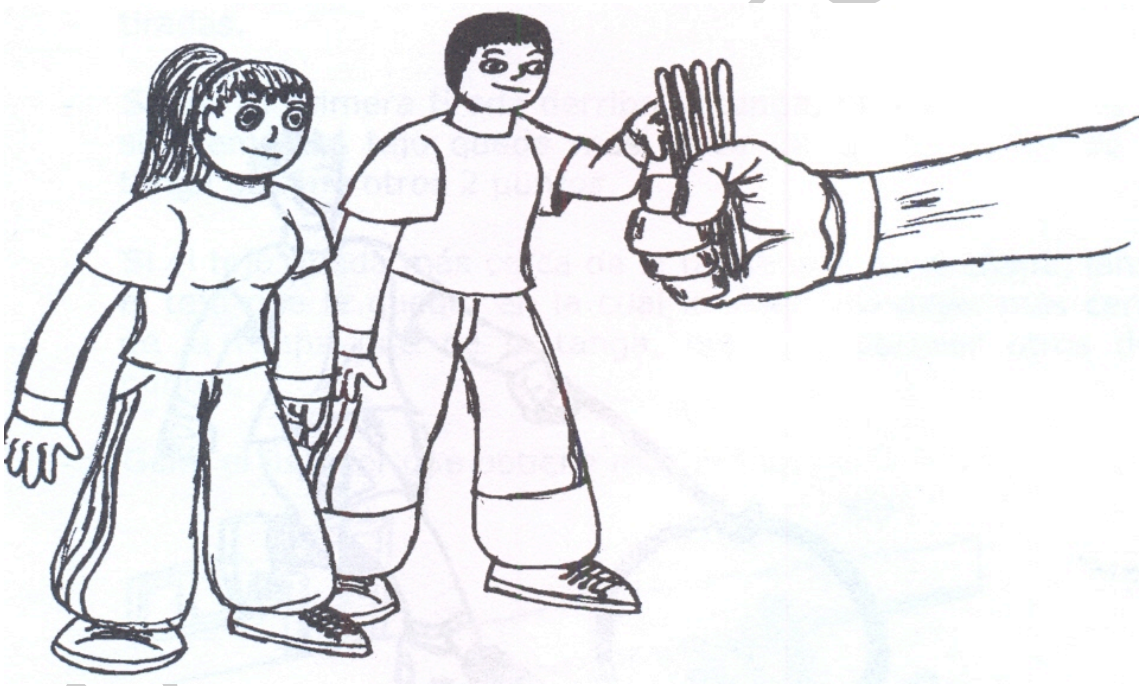


MUSEO DEL JUEGO

6. Echar a pajas:

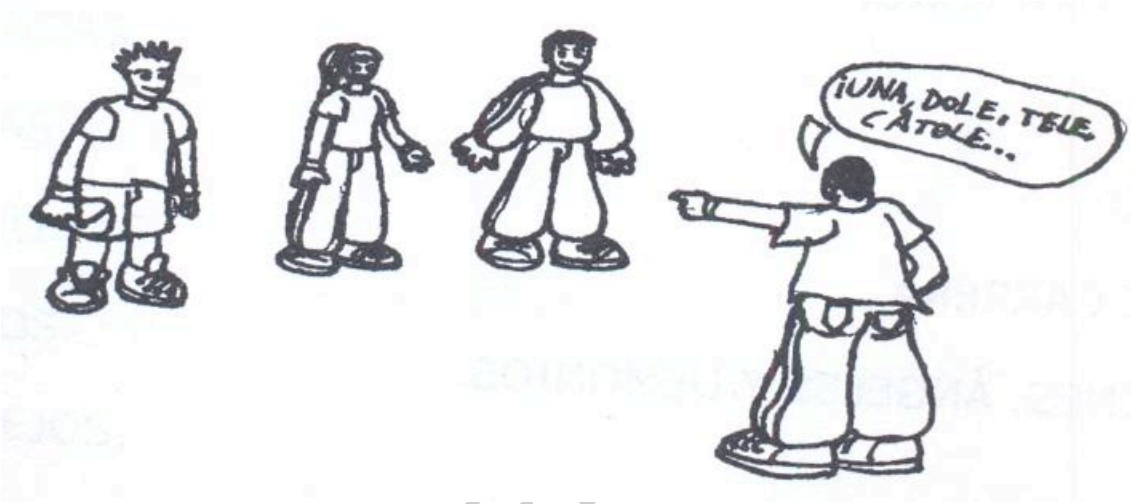
Más que un juego de pedir es un juego para que un jugador se la quede. Se cortaban tantas pajitas como jugadores había. Todas las pajas debían de tener el mismo tamaño, excepto una que era más corta o más larga que las demás.

Uno de los jugadores ocultaba las pajas en la palma de su mano mostrándolas como si fueran todas iguales. Cada jugador cogía una paja y el que sacaba la más corta o la más larga se la quedaba.



3.2 JUEGOS CON RETAHILAS:

En este proceso de elección todos los niños se pondrán en corro mientras uno va recitando la cancioncilla y señalando uno por uno a los participantes.



1. A contar:

   Muy utilizado para hacer dos equipos y para jugar al rescate. "Una, dole, tele catole, quile, quliete, estaba la reina en su gabinete, vino Gil, apagó el candil, candil, candilón cuenta las veinte que las veinte son, policía y ladrón".

MUSEO DE

2. A rifar:

En su desarrollo van cantando diferentes "cancionzillas", y será elegido aquel que sea señalado cuando termine la canción.

Alguna de estas canciones son:

"Luna lunera cascabelera, tu te vas, tu te vienes, tu te sales, por donde quieres."

"Pinto, pinto, gorgorito, que saca la vaca a 25, en que corral, en que calleja, la moraleja, agarrate niña de esa orejas."

"Carlos V fue a la guerra, montadito en una perra, la perrita se murió, Carlos V se salvó."

"En la casa de Pinocho todos cuentan hasta ocho. Un, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho."

"Zapatito blanco, zapatito azul, dime cuantos años tienes tú.-

'¡Siete!'

'Un, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete'."

MUSEO DEL JUEGO

3.3. DIFERENCIAS GEOGRÁFICAS

Ya hemos dicho que las retahílas son versos cortos, que pueden rimar o no, y que pueden ir desde un par de versos hasta bastantes versos, incluyendo hasta diálogos, preguntas y exclamaciones y que pertenecen a la tradición oral, por lo que hay muchas diferencias entre unas regiones y otras.

Sirva de ejemplo la siguiente retahíla:

En España:

"Pito, pito, gorgorito,
dónde vas tú tan bonito.
A la acera verdadera,
pim, pam fuera.
Tu te vas y tu te quedas.

En Asturias:

"Pito, pito, gorgorito,
dónde vas tú tan bonito.
A la acera verdadera,
toma esta flor y afuera."

En Madrid:

"Pinto, pinto,
gorgorito,
saca la vaca
de veinticinco.
-¿En qué lugar?
-En Portugal.
-¿En qué calleja?
-En la Moraleja.
-Esconde la mano
que viene la vieja."

En León:

"Pinto, pinto, gorgorito,
vende las vacas a veinticinco,
y los bueys a veintiséis,
y saben arar, retejar
dar la vuelta a la redonda
Periquito que se esconda."

MUSEO DEL JUEGO

En Aragón:

"Pito, pito, colorito,
dónde vas tú tan bonito.
A la acera verdadera,
pin, pon, fuera."

En Cataluña:

"Pito, pito, colorito,
dónde vas tú tan bonito.
A la acera verdadera,
pin, pon, fuera
la vaca lechera,
los coches de carreras,
tu te vas y tu te quedas.
En la casa de Pinocho,
todos cuentan hasta ocho:
Uno, dos tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho!
Pi-no-cho!
En la casa de petete,
todos cuentan hasta siete:
Uno, dos tres, cuatro, cinco, seis, siete!
Pe-te-te!"

En Andalucía:

"Pito, pito,gorgorito,
dónde vas tú tan bonito.
A la era de mi abuela.
Pin, pon a fuera

MUSEO DEL JUEGO

tú te la salvas y
tú te la quedas.”

En Colombia:

“Pico, Pico, melorico,
Quién te dio tan largo pico
Para que fueras a picar
las barbas del viejo rico
en la puerta de mi casa
te dejé una taza de leche
bébete la leche y déjame la nata
que es para mi gata
que está muy bo-ni-ta.”

MUSEO DEL JUEGO

4.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

4.1. ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO

- Lavega Burgués. P. (1999): 1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada. Barcelona. Paidotribo.
- Medina Díaz-Marta, M.C. (2001): Los juegos populares e infantiles en Castilla-La Mancha. Toledo. Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. Servicio de publicaciones.
- Grupo de trabajo "Los Navalmorales" (2003): Juegos y deportes populares y tradicionales de la zona del Pusa.
- www.funjdiaz.net
- juegospopulares.org
- es.wikipedia.org

4.2. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Todas las ilustraciones han sido sacadas del siguiente libro:

- Grupo de trabajo "Los Navalmorales" (2003): Juegos y deportes populares y tradicionales de la zona del Pusa.

MUSEO DEL JUEGO