COLECCIÓN DE JUEGOS:

EL CHITO

LORENA IZQUIERDO CRESPO

Año 2010

MUSEO DEL JUEGO

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN: ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO DEL CHITO

2.- DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

3.- MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO

- TIPO DE JUEGO
- NÚMERO DE PARTICIPANTES
- OBJETIVO PRINCIPAL DEL JUEGO

3.1.- NORMAS DEL JUEGO

3.2.- VARIANTES DEL CHITO

3.3.- VOCABULARIO ESPECÍFICO DEL JUEGO

3.4.- OBSERVACIONES

4.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO
- ÍNDICE DE LAS ILUSTRACIONES

MUSEO DEL JUEGO

1.-INTRODUCCIÓN: ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO DEL CHITO

Todo indica que es un juego de origen romano, o cuando menos sí lo es toda su terminología. El verbo tango, que da origen al nombre del juego, significa tocar.

Otros nombres con los que también es conocido este juego son Pite, Maruca, Canut, el tango, chito o tanga. Este juego es uno de los juegos recuperados y rescatados de la memoria cuando ya casi nadie lo practicaba., con más arraigo en toda la provincia.

Según Yague (2002), el chito (también conocido por Castilla como tángana, tanga, tanguilla, tuta, hito, la ocha, etc.) es un juego popular que consiste en lanzar un disco metálico (tejo, tanga, tostón, etc.) contra un cilindro (o pieza similar tallada de madera llamada chito o tanga) a una distancia de 22 metros, encima del chito se coloca una moneda.

En Cantillana (Sevilla) existe un barrio popular que, desde tiempo inmemorial, se denomina barrio del Chito. Se llama así debido a lo popular del juego entre la hueste de Fernando III que durante la reconquista de Sevilla, acampó en los aledaños de Cantillana.

Ilustración número 1:Tango y ocha

MUSEO DEL JUEGO

El chito, con diferentes nombres, es un juego conocido y practicado en toda España, incluida Canarias, aunque presenta numerosas variantes de unas zonas a otras. Al ser un juego popular y no reglado más que por la tradición, se practica de forma peculiar en cada comarca, pudiendo encontrarse diferencias incluso entre localidades vecinas. También los Reglamentos que se han confeccionado para su práctica en competiciones oficiales pueden variar de unas provincias a otras.

En la localidad segoviana de Calabazas de Fuentidueña (y suponemos que en todos los pueblos de alrededor) al cilindro de madera se lo llama únicamente "chito", y a los discos metálicos (pues son 2 en cada tirada) se los llama tangas. Normalmente las 2 tangas son diferentes: una, un poco más pesada que la otra, se tira primero para "arrimar", y luego la otra "a dar", aunque hay jugadores que prefieren hacerlo a la inversa. Si se juega por parejas, el primer jugador tira las dos tangas a dar, y ya arrimará su compañero.

La distancia a la que se tira depende de los jugadores. El reglamento estipula 22 metros, que en el pueblo se miden mediante 22 zancadas. Se juega en la puerta del bar, donde se concentra la población y hay ambiente. El terreno de juego es la propia calle, de cemento. A veces se juega también en la carretera, sobre brea, donde las tangas rastrean mejor. El orden de tirada se establece "tirando a mano",lance que consiste en tirar a la inversa, es decir, del chito al "pato" (piedra, madera o raya en el suelo que señaliza el lugar desde el que deben tirar los jugadores al chito). El jugador o pareja que deje la tanga más cerca del pato (por eso este lance se

MUSEO DEL JUEGO

llama también "tirar al pato" o "tirar a arrimar") comienza el juego, y luego los demás según el orden de arrimada.

Ilustración número 2: Jugando blanco y negro

El orden importa mucho, pues jugando de a dinero puede resultar que el último jugador o pareja tenga que poner varias veces antes de tener ocasión de jugar, si los jugadores anteriores "la dan" y "se la llevan".Para tirar a mano se tira sólo una tanga por jugador o pareja de participantes que haya en ese momento.

Hoy es corriente en las pistas creadas a tal fin de forma permanente, ver jugadores entregados a su práctica con un nivel muy alto de logro. La finalidad del juego es pasárselo bien con los amigos y compañeros y pasar un rato divertido. La técnica empleada para ganar y conseguir el objetivo es lo de menos.

MUSEO DEL JUEGO

Las ochas son unas piezas cilíndricas de madera que reciben muchas también diferente denominaciones según el pueblo en el que nos encontremos: ochas en Martín Miguel, ochones en Mozoncillo, también llamadas tejos y chitas en Riaza, chanflas en Aguilafuente, tangas en Fuentepelayo, doblones o tostón en Prádena, achones en Carbonero el Mayor, y chinas en Villacastín.

2.- DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL:

Material necesario para su práctica*:*

- El tango que es una cilindro de madera, más a o menos adornado, de unos 20 centímetros de altura y unos 4 centímetros de diámetro, dos tangas por jugador que suelen ser metálicas, de unos 8/10 centímetros de diámetro, unos 4 milímetros de grosor con un peso aproximado de 500/600 gramos, y una moneda o pieza de metal que se pondrá en la parte superior del tanto.
- La ocha es de bordes redondeados y superficies lisas, de metal, de hierro, con una aleación de plomo de entre 7 y 10 cm. de diámetro y 300-600 gr de peso. Suele jugarse con 2 o 3 ochas dependiendo de la localidad en la que nos encontremos.
- Moneda para colocar encima del tango. Ese elemento es el que ha que procurar conseguir al final del juego.

Terreno de juego:

Según Hernández, M. et al (2000), la pista es una superficie llana y no asfaltada, de no menos de 40 metros, ya que aún siendo la distancia entra la raya de salida y la colocación del tanto de 21 metros, se precisa más superficie, tanto para "la carrerilla" de salida,

MUSEO DEL JUEGO

como para la recepción de las tangas.

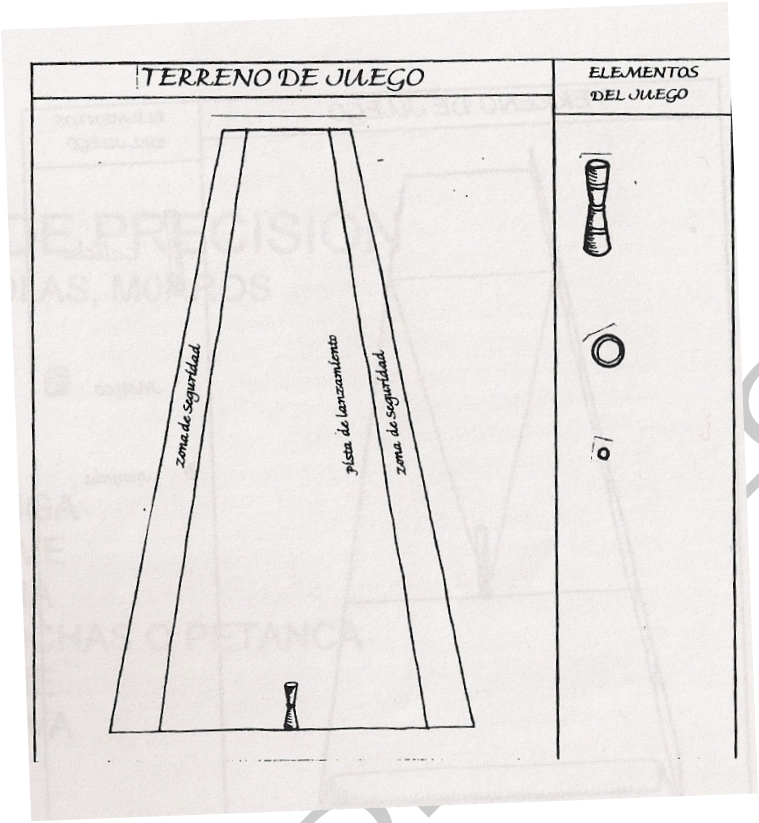

Ilustración número 3: Terreno de juego

3.- MODALIDADES Y REGLAS DEL JUEGO:

El chito, también llamado de otras diversas maneras según en la localidad autónoma en la que nos encontremos, es un juego tradicional practicado desde hace muchísimos años que posee las siguientes características principales:

Tipo de juego*:*

El chito es un juego de tipo motor, en el que intervienen todas las partes del cuerpo para su desarrollo y práctica. También

MUSEO DEL JUEGO

interviene la coordinación como elemento fundamental.

Se juega en toda España, ya que es un juego tradicional de este país. Dependiendo de la localidad en la que nos encontremos pude haber un reglamento y unas variantes u otras.

Ilustración número 4: Material para jugar al chito

Número de participantes*:*

Se puede jugar en grupos, por equipos, parejas o de manera individual. Según se acuerde antes del comienzo de la partida.

Objetivos principales del juego:

Mejora de la coordinación ojo - mano (puntería).

El juego consiste en derribar al tango, para posteriormente acercar la segunda tanta al lugar donde la moneda hay caído.

Los jugadores que tiran posteriormente, pueden golpear las tantas de sus adversarios para alejarlas y cobrar ventaja acercándose las tangas propias.

MUSEO DEL JUEGO

La partida se concreta a una puntuación, obteniendo puntos, tanto por el derribo del tango, como el que más cerca haya quedado de la moneda en cada juego.

Cada jugador tira por turno dos tangas. El objetivo del juego es tirar el chito y ganarse el dinero ("llevársela"). Para llevársela, las monedas tienen que estar más cerca de la tanga que del chito, lo que a menudo se ve a simple vista, pero en algunas ocasiones hay que recurrir a "medirla", lo que, según la distancia, se hará recurriendo al cinto o a una cuerda, o si está más lejos, echando pasos, pies, manos y dedos, pues no es frecuente que entre los participantes o espectadores alguien tenga un metro.

Ilustración número 5: Materiales colocados

Si tira el chito con la primera y "se la lleva" (es decir, las monedas quedan más cerca de la tanga que del chito), recoge el dinero, se levanta el chito y todos vuelven a poner para que tire la segunda. Es difícil llevársela con las dos tangas (es decir, dos veces en una sola tirada), pero puede verse si se juega mucho. Si tira el

MUSEO DEL JUEGO

chito con la primera tanga, pero no se la lleva, tiene que tirar la segunda, y puede hacerlo de dos maneras: o "a arrimar", es decir, procurando dejar la segunda tanga más cerca del dinero que el chito; o "a dar", es decir, a dar al chito para alejarle más de las monedas y llevársela con la posición de la primera tanga.

Si se juega de a parejas, el primer jugador puede dejar la mano a su compañero si él no la gana, cosa que se hace habitualmente, salvo cuando la tirada es difícil y merece más la pena levantar el chito. Siempre que se levanta el chito hay que "poner" (poner cada uno su moneda encima del chito), si se la han llevado; o "engordar" (poner, pero cuando se ha tirado el chito y no se la han llevado o no se lo han llevado todo, pues a veces sucede que las monedas salen desparramadas al tirar el chito y unas quedan más cerca de la tanga, pero otras no, en cuyo caso el jugador correspondiente sólo se lleva las primeras.

Un lance destacado del juego, por su dificultad, es el denominado "morro". Se produce morro cuando al tirar el chito queda en contacto con una tanga, ya sea por quedar encima, debajo o tocándola de lado. Si el jugador no desmorra en su tirada, no se lleva nada, independientemente de la posición del dinero, hay que engordar y poner el chito tumbado y de perfil, con las monedas detrás, hasta que un jugador le dé y le desmorre, se la lleve o no. En este lance es importante saber rastrear, es decir, tirar las tangas de forma que vayan a ras de suelo.

Si durante la partida un nuevo jugador quiere incorporarse al juego, tiene que esperar a que alguien se la lleve; entonces pone ("poner" es dar su moneda al chito) y va inmediatamente detrás del jugador

MUSEO DEL JUEGO

que se la ha llevado, pero en el siguiente reo, es decir, tiene que esperar un turno completo para empezar a tirar, pues todos los jugadores antiguos tienen que tirar antes con su dinero.

El juego está muy reglamentado y existen asociaciones o peñas que se desplazan a jugar los distintos torneos que se convocan.

Ilustración número 6: Anciano colocando en tango para jugar

3.1 NORMAS DEL JUEGO:

- A veces se queda en tango montado en la ocha. No se puede llevar las monedas hasta que no quede libre. En otras ocasiones dependiendo de las normas se puede tirar con una ocha a "arrimar" y con la otra a golpear fuerte para dificultar a los siguientes jugadores.

- Como se tiraban 2 ochas, si derribabas el tango con la primera tenías opción de arrimar con la segunda, aunque es una jugada muy difícil.

MUSEO DEL JUEGO

3.2.- VARIANTES DEL CHITO:

- El chito se coloca dentro de un círculo de 10cm con las monedas, el jugador que sacara el chito del círculo se llevaba las monedas. Esto se hacía en la localidad de Sepúlveda.

- El número de ochas o tangas varía de 2 a 3. Villar de Sobrepeña y Sepúlveda son las localidades en las que se hacía con esta variación.

- El chito "chico" que era jugado por niños más jóvenes y normalmente en espacios cubiertos cuando llovía, el chito tiene unas medidas muy cortas, similar a un dedo, supliendo las monedas por cromos. Fuenteolmo de fuentidueña.

- En algunos casos se hacían apuestas de dinero por derribar el tango desde distancias determinadas.

Ilustración número 7: Niños jugando al chito

- El dinero podía ser sustituido por cartones de cajas de cerillas, que se llevaba el jugador que derribaba el tango y dejaba las ochas lo

MUSEO DEL JUEGO

más cerca de los cartones del tango.

- En algunos sitios el dinero u ofrenda se sitúa a 10cm del tango.

- En Riaza una variante era colocar las monedas enterradas en un montón de arena y encima el tango "pingado" en la arena. Se debía derribar el tango y descubrir las monedas para poder llevárselas.

- Tirar la mano para establecer el orden de lanzamiento. Se denomina tirar al "pato". Es muy típico en la localidad de Calabazas.

3.3- VOCABULARIO ESPECÍFICO DEL JUEGO:

- Toma: cuando el tango queda encima o debajo del tejo.

- Bolsa o cama: cuando la ocha queda más cerca del tango que de la moneda, o cuando la moneda queda también más cerca del tango que de la ocha.

- Existe también una canción que tiene su origen en el juego del tango y que se cantaba en la antigüedad por los ancianos que lo practicaban entonces. La canción decía lo siguiente:

Debajo de tu ventana

Un tejo vi relucir

Nadie daba con el tejo

Yo con el tejo di

Como podemos ver, la letra de la canción resume en cuatro breves frases la finalidad y el objetivo de este juego popular y

MUSEO DEL JUEGO

tradicional.

Esa era otra de las maneras en las que se pasaban las reglas antiguamente. La gente no conocía muy bien como se jugaban a determinados juegos, pero sí recordaban las canciones que se tarareaban mientras se jugaban. Al interpretar la letra de la canción se podía saber, de manera muy general, el reglamento del juego.

3.4.- OBSERVACIONES:

Lo fácil de su reglamento y objetivo del juego hace posible su práctica en la escuela, tanto con material tradicional como con posibles adaptaciones como pelotas, chapas, piedras, etc.

No es necesario tener un tipo de terreno determinado y acotado solamente para poder realizar la práctica de este deporte, si no que podemos utilizar otros espacios como pistas de palanca o simplemente campos de tierra, asfalto o cualquier otro material para poder realizar en juego.

Ilustración número 8: En plena partida

Tampoco hace falta tener monedas, basta con tener una arandela con un diámetro inferior al que tiene la tanga para poder ser utilizada.

Lo bueno de este juego es que puede ser practicado tanto por niños como por mayores, ya que no tiene un alto grado de dificultad

MUSEO DEL JUEGO

en niveles de iniciación y se puede jugar en grupos, lo que lo hace muy socializador para jugar en compañía generaciones completas de abuelos, hijos y nietos en todas las partes de la península.

MUSEO DEL JUEGO

4.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

4.1 ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO:

Libros consultados:

- Hernández, M. (2000). "V congreso de historia del deporte en Europa. Muestra de juegos tradicionales españoles". Madrid
- Moreno, C. (1992) "Juegos y deportes tradicionales en España". Madrid: Alianza deportes
- Lavega, P. (2007) "1000 juegos y deportes populares y tradicionales". Badalona: Paidotribo
- Yague, V. (2002) "Juegos de ayer y de siempre. Juegos populares tradicionales en Segovia". Madrid: La Factoría de ediciones.

Páginas web consultadas:

- www.wikipedia.org
- www.andinia.com
- www.latanga.com

4.2 ÍNDICE DE LAS ILUSTRACIONES:

- Ilustración número 1: Tango y ocha
- Ilustración número 2: Jugando en blanco negro
- Ilustración número 3: Terreno de juego
- Ilustración número 4: Materiales para jugar al chito
- Ilustración número 5: Materiales colocados
- Ilustración número 6: Anciano colocando el tango para jugar
- Ilustración número 7: Niños jugando al chito
- Ilustración número 8: En plena partida

MUSEO DEL JUEGO