COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: LAS CANICAS

JUAN CARLOS GONZÁLEZ MURILLO

Año 2010

MUSEO DEL JUEGO

INDICE:

1. INTRODUCCIÓN
2. HISTORIA Y ORIGEN
3. TIPOS DE CANICAS
4. MODALIDADES DE JUEGOS
   4.1. JUEGOS MÁS COMUNES
   4.2. JUEGOS POR PAISES
5. OTROS USOS
6. BENEFICIOS
7. BIBLIOGRAFÍA
8. INDICE DE FOTOS

MUSEO DEL JUEGO

1. INTRODUCCIÓN

Las canicas, son pequeñas esferas de alabastro, arcilla o metal que se utilizan en numerosos juegos infantiles; por lo tanto se consideran un juguete muy entretenido y divertido para grandes y chicos. Dicho juego es prácticamente universal y las reglas se repiten, con algunas variantes, en casi todo el mundo. Existe una auténtica cultura infantil entorno a este juego. En el mercado, se llegan a vender en conjuntos del mismo tipo, o variadas en diseño y tamaño.

La esencia del juego es lanzar una o varias canicas para intentar aproximarse hasta tocar la canica del contrario, luego pasar un obstáculo o aproximarse a un lugar estipulado. Cuando se gana una mano se suelen tomar las canicas del otro jugador o de los jugadores contrarios.

En la actualidad, el juego de las canicas está en decadencia, debido, entre otros motivos, al sedentarismo y a la proliferación de zonas industriales, comerciales y residenciales, lo que conlleva la eliminación de zonas de juego.

2. HISTORIA Y ORIGEN

Los primeros antecedentes de los que se tiene noticia se remontan al antiguo Egipto, pues se han encontrado en la tumba de un niño egipcio de alrededor del año 3000 a.C. Los expertos han indicado que las canicas pasaron de ser un objeto funerario o religioso, a ser un juguete. Se sabe también que en Creta los niños jugaban con canicas pulimentadas de materiales preciosos. En la Roma Antigua el juego era muy popular entre los niños, popularidad que perduró durante la Edad Media. Aún a principios del siglo XX algunas canicas fueron hechas de piedra.

Los griegos jugaban con astrágalos, bellotas, castañas o aceitunas que lanzaban a un agujero, mientras que los romanos lo hacían con nueces y avellanas (Gorris, 1976).

También se han encontrado en restos arqueológicos: guijarros, huesos de frutas y semillas, bolitas de arcilla, etc. son los más remotos antecedentes de las canicas.

En algunas excavaciones realizadas en Indoamérica, se han encontrado montoncitos de canicas labradas de barro formando parte

MUSEO DEL JUEGO

de ofrendas mortuorias. A partir del siglo XVIII, el viejo entretenimiento de rodar canicas, impactar unas contra otras e introducirlas en un hoyo cavado en la tierra, oficialmente llamado gua por la Real Academia de la Lengua, se catalogo como juego adoptando nuevas técnicas y nuevas estrategias. Las canicas de barro, primero crudo y después cocido, cedieron su lugar a las de piedra y éstas a las de vidrio (López Domínguez, 2000).

3. TIPOS DE CANICAS

Existen diferentes tipos de canicas según el material y el tamaño:

- Agüita: De vidrio transparente sin adornos. Esta se considera la canica de vidrio de menor valor.
- Carey Venezolana: Amarillo, azul y rojo.
- Canica china: De vidrio blanco. En Colombia, Honduras y Perú: Lechera, En Argentina y Chile: Lecherita.
- Boloncho: Canica del doble o triple del tamaño normal. En Argentina: Bolon o "Terón" En Colombia: Bolínchon, Bolón, Potas o Piponchas, en México: Cacalota, Bombocha o Matalota, en Honduras: Bolonca, en Guatemala: Chimbombones o Chimbombolas, en El Salvador: Chirolón ó Chibolón. En Uruguay: "Bochón". En Venezuela: "Bolondrona". En Costa Rica: "Taponas"

FOTO 1: Boloncho

- Canica petrolera: De vidrio sin adornos interiores y con colores algo opacos.
- Martas: Blancas con colores matizados.
- Tirito: Opaca y sin adornos.
- Trébol: Transparente con tres pinceladas de colores en su

MUSEO DEL JUEGO

interior.
- Balin: De metal. En Argentina: " Fierrera " o "Acerito".
- Pepita: Canica pequeña, de la mitad de diámetro de una normal aproximadamente. En Guatemala: Chiripitas. En Puerto Rico: "Piques"
- Ojos de gato: Canicas de tamaño normal pero con un diseño amarillo en el centro como los ojos de un gato.
- Bolinchonas: son aquellas que son de tamaño vulgar (sentido grande) para jugar a quebrarlas (partida en la que una mara bolinchona golpea otra hasta quebrarla). En Puerto Rico se le llaman "Bolones"
- Galaxia: Canica negro por lo general con lentejuelas o motivos brillantes de gran valor. En Argentina : "Picadas"

FOTO 2: Diferentes tipos de canicas

Dependiendo de la zona geográfica donde se practique el juego con canicas, se empleará una terminología diferente. El hecho de recibir y adoptar diferentes nombres y acepciones incluso dentro de un mismo continente, país, región, provincia, pueblo o barrio, involucra una concepción moderna y actualizada de la actividad lúdica, como es, su carácter universal y multicultural. Estos son los nombres:

- Argentina: Bolitas, canicas
- Bolivia: Tijchi
- Brasil: Birosca
- Colombia: Chócolo
- Costa Rica: Chócola
- Cuba: Bola
- Chile: Bochitas
- Ecuador: Bola

MUSEO DEL JUEGO

- El Salvador: Chibolas
- México: Catota
- Uruguay: Bolita
- Venezuela: Metras
- Alemania: Eine kline ball
- Bélgica: Knikker
- Estados Unidos: Marbles
- Francia: Petite boule, billes
- Grecia: Trigonaki-mpaz
- India: Goti
- Indonesia: Kelereng-gundu
- Inglaterra: Marbles
- Italia: Biglia
- Holanda: Knikkeren
- Portugal: Berlindes
- Rumania: jocul cu bile

Los niños americanos las llaman kabolas, steelies, jumbos, milkies o peewees, en orden descendente de tamaño.

Otros nombres, caniques, chivas, metras, boliches, bolillas, balas o balitas.

4. MODALIDADES DE JUEGO

Al tratarse de un juego de puntería y precisión antes de empezar a jugar debemos saber cómo lanzar las canicas ya que el objetivo principal suele ser acertar a un blanco escogido. Entre las formas de lanzar podemos distinguir entre la usada en los torneos reglamentarios y la utilizada en la calle por lo aficionados.

La primera de ellas consiste en colocar los nudillos en contacto con el suelo, excepto el pulgar, y catapultar el dedo pulgar para que impacte con la canica, utilizando la punta del dedo índice.

MUSEO DEL JUEGO

FOTO 3: Forma de lanzamiento reglamentaria

lanzar como se quiera. En ningún caso se admite el arrastre o acompañamiento como técnica para lanzar la canica. Observamos las formas más usadas.

FOTO 4: Diferentes tipos de lanzamiento

Para jugar a las canicas se prefiere una superficie de tierra debido a que el pavimento impide realizar los agujeros para jugar algunos juegos además de que las canicas ruedan tanto que es difícil controlar en donde se quieren colocar. Normalmente son llevados a cabo en una superficie de tierra o albero, uniforme y lisa.

Existen numerosas formas de jugar a las canicas, y distintos modos de lanzarlas, los cuales han ido surgiendo a lo largo de la historia. Además, la nomenclatura del juego varía según el país donde nos situemos, como sucede con muchísimos juegos, lo que les confiere un carácter polisémico. (Herrador, 2009).

MUSEO DEL JUEGO

4.1. JUEGOS MÁS COMUNES

EL BOMBARDERO

Es una variante fácil y entretenida, destinada a los más pequeños. Se traza un círculo de unos 30 cm en el suelo y cada uno de los participantes coloca igual número de canicas en el centro (dos, tres, cuatro). Se sortean los turnos de salida y se inicia el juego con el objetivo de bombardear las bolas agrupadas en el círculo. Las canicas que salgan del círculo al recibir el impacto pasarán a ser propiedad del jugador que ha lanzado en esa tirada. El juego termina cuando el círculo queda vacío.

EL GUA, CHOYA O CHON

Para empezar se lanza la bola de la forma que se quiera, desde una línea marcada a unos 4-5 metros, en dirección al chon. El jugador que la deje más cerca del mismo será el primero en jugar. Una vez comienza el juego, el objetivo a conseguir podemos dividirlo en tres fases, las cuales deben lograrse en tres lanzamientos consecutivos:

- Introducir la bola en el chon.
- Impactar contra la bola del rival, lanzando desde el borde del hoyo. En esta fase se puede añadir un elemento peculiar, al que se conoce como "toser". Si el jugador lo pide su rival debe colocar los pies en forma de cuña (unidos por los talones) tras su bola, para evitar que, de fallar, la canica se aleje demasiado.

FOTO 5: Toser

- Volverla a introducir en el chon. Si se consigue, se gana la canica del rival. Es posible jugar más de dos jugadores a la vez.

MUSEO DEL JUEGO

FOTO 6: El gua

EL CÍRCULO

El círculo se dibuja un círculo de aproximadamente medio metro de diámetro y dentro de él se colocan las canicas apostadas, también se dibuja una línea alejada del círculo, el primer tiro será hacia dicha línea, quien quede más cerca tendrá la primera tirada hacia el círculo. Los jugadores por turnos trataran de sacar las canicas del círculo para quedarse con ellas, quien saca alguna canica podrá seguir tirando hasta que falle y si el jugador queda dentro del círculo podrá seguir tirando desde ahí hasta que al tirar salga de él. El juego termina hasta que todas las canicas han sido sacadas del círculo.

FOTO 7: EL CÍRCULO

MUSEO DEL JUEGO

BOLITA Y HOYO

Antes de empezar a jugar debemos cavar en la tierra un pequeño hoyo de unos 8 cm. de diámetro por 3 de profundidad y distanciarlo a unos dos o tres pies de una pared o superficie vertical donde las canicas puedan rebotar. El primer jugador rebota una canica en dirección del hoyo, si la bola entraba allí se quedaba hasta que el próximo jugador tratara de hacer lo mismo. Si lo lograba había un empate. Si no lo lograba ya había perdido aquella canica. La idea era que la bola entrara en el agujero o el jugador perdía una canica. Otra forma de bolita y hoyo consiste en lanzar bolas desde una distancia prudente en dirección del agujero en la tierra. Las bolas que no entran pierden y pasan a pertenecer al dueño de la bola que logra entrar.

CUARTA

Para empezar a jugar, se lanza la primera bola desde una linea lo más lejos posible. El segundo jugador trata de acercarse a una distancia que se mide extendiendo los dedos pulgar y meñique (la *cuarta)*. Si no lo logra, le toca al próximo jugador, quien lanza su bola en dirección de una de sus víctimas. La bola a la que él logra aproximarse con su *cuarta* es la perdedora y pasa a su poder.

CHILI

Este juego también requiere lanzar una canica en dirección de otra en el suelo con la diferencia de que el lanzador debe lograr que su bola choque con la otra. Mientras no haya choque las canicas continúan siendo lanzadas hasta que un lanzador logra que su bola choque con cualquiera de ellas. El afortunado recoge todas las canicas en la tierra comenzando así un juego nuevo.

CHILI Y CUARTA

Es una combinación de estas últimas dos formas. Si un lanzador logra que su bola choque con la de su adversario y se detenga a menos de una *cuarta*, el perdedor tiene que entregarle dos bolas: una por el chili y la otra por la cuarta. También llamado Hachitacuarta o Hachicuarta

MUSEO DEL JUEGO

EL CALDERO

Se debe trazar un círculo en la tierra con una línea indicando el diámetro. En el centro se hace otro círculo más pequeño y a una distancia prudente de ellos una línea que será el punto de donde los jugadores lancen sus canicas tratando de acercarse al centro del caldero. La bola más cercana al centro es "la mano" y a su dueño le correspondía la oportunidad de tratar de sacar fuera del *caldero* (el círculo grande) una o más de las bolas cercanas a la suya. Para ello empuja la canica con el dedo índice catapultado por el pulgar en dirección de su víctima. El impacto de las dos bolas enviará la segunda fuera del caldero. Si no lo logra pierde el turno y le toca al segundo más cercano al centro y así sucesivamente.

PRIMERA, SEGUNDA

En éste juego de canicas lo pueden jugar dos o más jugadores lo primero que hay que hacer es un gua o hoyo. Después se traza una línea a unos 5 metros del gua. Ya que esa línea sirve para determinar el orden en que los jugadores van a jugar. Desde el gua se lanzan las bolas hacia la línea, y la proximidad de éstas a la línea marcan el orden del juego.

Las canicas se pueden ganar de dos maneras:

La principal y más utilizada es realizando 5 acciones con la canica del contrario. Es importante memorizar el nombre de las acciones, y retener en la mente que acción estás realizando con cada jugador.

- La primera acción se denominaba "primera", y consiste en golpear una vez la bola del contrario. Está acción te permite seguir tirando.
- La segunda acción se denominaba "segunda", y consiste en golpear de nuevo la bola del contrario. Está acción te permite seguir tirando.
- La tercera acción se denomina "lo hay", y consiste en golpear la bola del contrario de manera que el espacio que quede entre ellas sea mayor que tu pie. Está acción te permite seguir tirando.
- La cuarta acción se denomina "tute", y consiste en golpear la bola del contrario. Está acción te permite seguir tirando.
- La quinta acción se denomina gua, y consiste en meter tu

canica en el gua.

Si fallas en cualquiera de las acciones, pasa el turno al siguiente jugador. Antes de iniciar las acciones contra los otros jugadores, tienes que haber metido tu canica en el gua. De ahí la importancia de quien inicia el juego.

La segunda manera de ganar las canicas es golpeando la canica del contrario de manera que esta entré en el gua.

SEIS HOYOS

En este puedes jugar con cuatro a seis jugadores. Comienza cavando seis hoyos en la tierra. Los hoyos se enumeran del uno al seis. Después se traza una línea a unos 5 metros del gua. Ya que esa línea sirve para determinar el orden en que los jugadores van a jugar.

Cada jugador tiene un turno para tirar El objetivo aquí es que le jugador intenta colocar la canica en el hoyo esté y así sucesivamente se va determinando las posiciones de cada jugador. Se vuelve a tirar las canicas nuevamente pero esta vez, se comienza con el hoyo numero uno y así sucesivamente hasta el hoyo seis.

Cada vez que el jugador logre colocar la canica en el hoyo correspondiente, obtiene otro turno para tirar.

Si el jugador falla, el turno le toca el jugador que le sigue en orden de posición.

Cuando un jugador choca con la canica del adversario, obtiene dos turnos. Entre más el jugador que traté de chocar las canicas del adversario más oportunidad tiene de tirar al hoyo y a la vez logra que las canicas de los demás jugadores se alejen de los hoyos. Dependiendo de la versión que se está jugando la forma de ganar es:

- El primer jugador que coloque su canica en todos los hoyos.

- El primer jugador que coloque todas las canicas en todos los hoyos.

LEJOS Y RECTO

Marcamos dos líneas paralelas en el suelo. Se trata de lanzar la

canica lo más lejos posible pero dentro del camino. Gana quien consiga lanzar la canica más lejos sin salirse, la línea se considera dentro.

FOTO 8: Lejos y recto

EL TÚNEL

Consiste en introducir la canica desde una distancia determinada en un agujero o túnel. Pueden participar tantos jugadores como se quiera. Las partidas se pueden jugar por un espacio de tiempo previamente acordado o por número de canicas a lanzar. Asimismo puede haber un túnel o varios de distinto tamaño de entrada y, consecuentemente, de distinta puntuación. Todo dependerá del ingenio de los jugadores. Una simple caja de zapatos permite recortar hasta cuatro o cinco agujeros de distinta medida. Así de fácil. Este juego es conocido en Chile como LA RATONERA.

4.2. JUEGOS POR PAISES

4.2.1. COLOMBIA

EL CUADRADO

Se dibuja un cuadrado en el suelo y en él los jugadores apuestan sus canicas, y por medio de tiros al cuadrado y por turnos van sacando

MUSEO DEL JUEGO

una a una las canicas; si la canica que se lanza queda dentro del cuadro se penaliza enviando al jugador a un punto distante del cuadro y devolviendo las canicas que saco del cuadro en ese último intento.

EL JUEGO DEL ÑUCO

Se colocan dos ladrillos por medio de los cuales los jugadores deben pasar las bolas y el último en hacerlo pone el puño cerrado entre los ladrillos y recibe como castigo tiros en los nudillos con las bolas de sus compañeros.

EL JUEGO DE LA VUELTA A COLOMBIA

Los jugadores realizan un recorrido en el suelo, similar a una pista con altibajos, túneles, hoyos... y alternando el turno lo recorren.

4.2.2. ECUADOR

HERIDO, GRAVE Y MUERTO

Pueden jugar la cantidad de personas que lo quieran hacer y se trata de pegarle a una de las canicas contraria 3 veces la primera para que la canica quede en herido, la segunda vez para que quede en Grave y la tercera vez para que salga del juego y le de la canica a quien le dio a su bola las 3 veces que es cuando queda Muerto

4.2.3. MÉXICO

EL COCOL

Se puede jugar con tantos jugadores como se quiera y para comenzar se acuerda cuantas canicas se apostaran, en seguida se dibuja un rombo en el suelo a este se le llama cocol. Sobre su contorno se colocaran las canicas apostadas, el juego consiste en tirar por turnos con una canica llamada "tiro" o "tirito" hacia el cocol para tratar de sacar las canicas que están en él, así el que logre sacar una o más canicas tendrá lo que se llama "las vidas" este término significa que el jugador podrá eliminar a sus oponentes lanzando su canica contra los tiritos de ellos, así que si un jugador es golpeado con la canica de quien trae "las vidas" saldrá del juego. Ganara el último jugador "en pie". Cabe mencionar que también importa que cuando se obtiene la vida la canica a la cual se golpeo quede a una distancia superior a

MUSEO DEL JUEGO

una cuarta.

4.2.4. GUATEMALA

EL TRIÁNGULO

Consistía en dibujar un triángulo en el cual cada uno de los jugadores debe colocar las canicas que apuesta dentro, después por turnos y desde una distancia con el Boloncho se lanza a golpear las canicas que están dentro, las que salen fuera se las queda el que ha tirado siempre y cuando el Boloncho quede fuera del triangulo de lo contrario no se llevara ninguna canica.

FOTO 9: El triangulo

HOYITOS

Consistía en hacer 3 agujeros en los cuales se debe introducir la canica, después de introducir la canica en el primer hoyito se tenía el derecho de hacer cuarta, para poder empezar a matar a tus oponentes tenías que introducir la canica en cada uno de los hoyito, eso sí en orden y tenias que hacerlo de ida y vuelta, el nombre de la última metida era cómic.

UNO CONTRA UNO

En un espacio sin delimitar, cada jugador juega con una bola. El único objetivo es impactar con la canica del rival para hacernos con ella. El problema reside en que si tiramos flojo buscando precisión y fallamos, el contrario lo tiene fácil para ganarnos, por lo que siempre se buscan lanzamientos con potencia.

MUSEO DEL JUEGO

4.2.5. AUSTRALIA

CANICAS ABORÍGENES

Consiste en colocarse uno sentado frente al otro, a unos tres metros, y entre ellos se crea una fila de canicas. Se tiran canicas para intentar golpear a las de la fila, y si se consigue se gana la bola golpeada (Dorotea, 2006).

5. OTROS USOS

Aparte de los juegos las canicas han sido y son utilizadas en otros ámbitos:

- Las canicas se han utilizado para adornar, como parte de artesanías, dígase como ojos de un animal hecho con barro donde las canicas se han incrustado en la obra; incluso se pueden encontrar en el fondo de peceras o jarrones.
- En el lenguaje coloquial se puede escuchar la expresión: "se le botó la canica", o "se le botó la cuica" para significar que una persona ha hecho algo irracional, o que ha perdido la sanidad.
- En el argot se puede hacer referencia a la ilustrativa expresión: "como canica en bacinica" para referirse a una etapa de la persona, demasiado ocupada en la cual se siente fuera de control o perdiendo el control.

6. BENEFICIOS

Analizando el juego de las canicas desde diferentes puntos de vista, podemos deducir que conlleva la mejora de multitud de aspectos sobre sus practicantes como ya recoge Grunfeld (1978): coordinación óculo-manual, coordinación fina y coordinación dinámica de las manos; a los que añadimos: pensamiento táctico y estratégico, relaciones sociales y afectivas, y sensaciones kinestésicas de las manos al entrar en contacto con las canicas y con la tierra. Se fomenta además la práctica de juegos al aire libre, así como el cuidado y aprovechamiento de las zonas recreativas naturales.

Asimismo, podemos examinar las causas del descenso de práctica del juego en cuestión. Coincidiendo con Martín (2010), diferentes motivos llevan al descenso de práctica lúdica en la calle: sedentarismo por parte de los niños que optan por los videojuegos,

MUSEO DEL JUEGO

escasez de espacios de recreación y desconfianza por parte de los padres, que prefieren que su hijo se quede en casa a que "corra peligro" en la calle.

7. BIBLIOGRAFIA

GRUNFELD, V. 1978. Juegos de todo el mundo. Madrid.

http://www.hacetiempo.com/las-canicas/

http://es.wikihow.com/jugar-a-las-canicas

http://es.wikipedia.org/wiki/Canica

http://www.acanomas.com/Enciclopedia/528/Las-Canicas.htm

http://ludicos.es/las-canicas/

http://www.efdeportes.com/efd141/el-juego-de-canicas-o-bolitas.htm

http://www.efdeportes.com/efd145/el-juego-de-las-canicas-o-bolitas.htm

8. INDICE DE FOTOS:

1. BOLONCHO (foto propia)
2. DIFERENTES TIPOS DE CANICAS (foto propia)
3. FORMA DE LANZAMIENTO REGLAMENTARIA

   (http://www.efdeportes.com/efd145/el-juego-de-las-canicas-o-bolitas.htm)
4. TIPOS DE LANZAMIENTOS (foto propia)
5. TOSER (foto propia)
6. EL GUA (foto propia)
7. EL CIRCULO (foto propia)
8. LEJOS Y RECTO (foto propia)
9. EL TRIANGULO (foto propia)

MUSEO DEL JUEGO