

Os xogos populares: algunhas lembranzas, soños e historias

Mario Saavedra Pérez (Mestre)



INTRODUCCIÓN

O feito de falar dos xogos populares é un risco. Un sempre ten a dúbida de dicir a verdade ou a mentira dentro do que foron, son e serán “per sécula seculorum”. A definición

de xogo vai xunguida á mente ou a actividade física do ser humano para divertirse, entreterse..., e ten que ter unhas regras, onde a maneira de xogar e de actuar de cada xogador son un mundo irreal que non se corresponde en nada coa súa actividade

cotiá. Ninguén arrisca nada para favorecer os interese do contrario. A aposta forma parte do xogador: “se eu gaño ti perdes”, e por iso son populares. Un xogador cando gaña lémbrolla ó perdedor dicíndolle: -mañá no mesmo sitio e á mesma hora- coa finalidade de que os demais se decaten da súa fazaña. El é o gañador.

A **Asociación de Xogos Populares O Cadaval de Pacios** en Castro de Rei desde fai uns dez anos traballa arreo na recolleita de xogos e termos populares dos nosos devanceiros. As actividades, ó longo do ano, na procura dunha maior popularización son moitas por toda Galicia (Mosteiro, Fonsagrada, Narón, Nigrán...) A Asociación ten neste intre unha oferta diferenciadora de xogos por enriba dos cincuenta. Así podemos falar de: os *bolos*¹, a ra, a chave, a estrela, o trinco, a fuxa, o chino, os maitines, os zancos, a billarda, o tres en raia, o chanto, os cristos, a corda, a porca, o zambombazo, o tres pasmons, o ceo..., e moitos máis. Falaremos dalgún deles, sobre todo daqueles menos coñecidos.

OS BOLOS DE LASTRA, DE CANTEIRO E DE ACHEGO

Os *bolos* de lastra son unha modalidade do deporte tradicional e son parte do patrimonio de Galicia. Os *bolos* como elemento lúdico teñen unha extensión ben definida e mundial xa que formaron parte da cultura de moitos pobos errantes, ben como divertimento ou como expresión cul-

¹ O autor emprega a forma castelanizada bolo aínda que a normativa é birlo.



tural, relixiosa, social..., diferenciadora das raíces dunha comunidade.

Os *bolos* en sentido xeral tiveron e teñen, dentro das súas modalidades, algo en común, como son as voces, termos e expresións lexicais que se atopan ó longo do espazo mundial.

Dentro dos termos podemos considerar os inventados e os patrimoniais, é dicir, os que os propios participantes no xogo de *bolos* foron introducindo, por necesidade, ó facer variantes, ou todos aqueles que gardan unha relación máis común.

Dentro das diversas modalidades de *bolos* atopamos unha serie de regras e formas distintas de xogar. Así temos que asociar o xogo de *bolos* a un sistema en varias dimensións:

Dimensión sociocultural.

Dimensión regrada.

Dimensión motriz.



A dimensión sociocultural corresponde cun feito social e cultural, reflectindo a maneira de ser da xente; xa que os protagonistas establecen unha relación entre eles poñendo de relevo unha estrutura profunda e complexa, chea de rasgos do universo social e cultural ó que pertencen. Ninguén pode romper as regras, nin tratar de imponseilas. Cando unha persoa trata de facelo é expulsado

da comunidade de xogadores. Son os tramposos.

A dimensión regrada estaría establecida por un conxunto de normas, dimensións do campo e termos que teñen unha dimensión contextual no lugar xeográfico, no tempo e na época histórica; facendo deles unha manifestación peculiar e circunstancial en cada época ou espazo temporal e xeográfico. A regra forma parte



impulso espontáneo coa finalidade de recrearse, divertirse e relacionarse con outras persoas.

Outra forma ou fonte de inspiración débese ó emprego de determi-



dun espazo físico e coñecido polo xogador. É o campo dos *bolos*.

A dimensión motriz vén dada pola forza e a destreza que o xogador lle dá á bóla no momento de lanzala. O xogador pasa por tres momentos: a preparación, a colocación no fito e o lanzamento da bóla. As pernas, os brazos e o corpo fan tres movementos ben diferenciados: posición de repouso, de ataque e de recuperación. Cando un xogador non cumpre isto, o seu tiro é malo de feito; aínda que acerte na tirada, é un ovello.

FONTES DOS *BOLOS*: INSPIRACIÓN E ORIXE

As fontes dos xogos, tanto de inspiración como de orixe, veñen dadas polos costumes, condicións locais e outras diversidades culturais retrocedendo no tempo para intuír as primeiras formas lúdicas do xogo dos *bolos*.

Dentro das fontes de inspiración, como manifestación do xogo, temos que considerar que o propio pracer de xogar por xogar e a condición lúdica do ser humano lévao a crear unhas formas exploratorias de divertimento: lanzar un pau como





nados obxectos como defensa, tanto de pedra como de madeira, como familiarización de diversas actividades laborais e cotiás.

Tamén dentro das fontes de inspiración dos xogos hai elementos mitolóxicos “Mañana de san Xan en Asturias e os seus encantos”. Lequeux entende que o xogo de *bolos* é o trono no ceo ó chocar uns contra os outros.

Desde un aspecto relixioso dise que era unha modalidade de xogo de *bolos* empregada por unha comunidade de frades alemáns, nos espazos temporais entre ritos, para simbolizar as liortas constantes do home, o mal e o demo. Tamén se fala dunha especie de rito dos monxes xogando ós *bolos* para representar a destrución do inferno.

Dentro do compoñente erótico e como rito da fertilidade humana, as doncelas empregaban unha modalidade de xogo de *bolos* onde cada unha das pezas tiña unha simboloxía referente aos galáns ou ben aos anos de tardanza en casarse. Os mellores compañeiros, os bos bebedores e os mellores xogadores estarían representados nas pezas (*bolos*) que quedaban de pé.

Finalmente, nas antigas Roma e Grecia o xogo dos *bolos* era algo cotián como exercicio san (Hipócrates). No País Vasco bóla con agarradoira, na cultura persa, danzas con *bolos* ou mazas, Francia, Exipto, Malasia e noutras civilizacións, os *bolos* son entendidos como un complemento militar en busca de destrezas.

CRONOLOXÍA EVOLUTIVA DO XOGO DOS *BOLOS*

Lanzamento de obxectos como algo instintivo: xogo de *bolos*, como creación de cultura.

Manifestación básica de loita e supervivencia: pedras, madeiras, instrumentos de defensa na caza e na pesca: preparación bélica e militar.

Crenzas máxico-relixiosas: *bolos* con contido mitolóxico, emprego relixioso-eclésiástico, fertilidade humana con certo erotismo.

ETIMOLOXÍA DOS *BOLOS*

Temos que ter en conta o percorrido etimolóxico que seguiron as principais expresións lexicais para comprender as interaccións entre as culturas en cada momento da Historia das nosas terras de España despois das invasións procedentes de Europa: Alemaña, celta, provenzal con interaccións concorrentes no seo da cultura.

O vocábulo *bolo* tivo unha evolución ó longo do tempo. Na cultura alemana tiña estas entradas: “Bikkil” (dado, taba, oso), “bickel” e “quille” no século XV.

Na cultura celta nomeábase: “Bilia” (tronco), “kille”, “quilla”, “bille” (madeira sen labrar) e bóla de onde vén o nome de “birlo”, *bolo* na actualidade. Finalmente, na cultura provenzal fálanse de: “bilha”, “bila”, “bille” (bóla en francés) e “birla”.

Hoxe, tendo en conta estas entradas, podemos falar de *bolo*, *billa*, *billón*, *billarda*, *brila*, *xirla*, *mirla*, *mirlo*, *brilla*, *bitlar*, *birlar*, *birlot*, *birler*...



diñeiro (barato ou cinco), perdoar diñeiro (escuse).

MORFOLOXÍA DOS BOLOS. MOMENTOS

Os *bolos* ou birlos teñen unha forma ben diferenciada segundo os lugares, os costumes e o material empregado. Tendo en conta isto podemos falar de *bolos* de lastra (Pacios de Castro de Rei), de canteiro (Riotorto) e de achego (A Fonsagrada) entre outras morfoloxías.



DIMENSIÓN CULTURAL DOS VOCÁBULOS DO XOGO DOS BOLOS

O xogo de *bolos* pódese entender como unha constante comunicación en forma de diálogo entre as persoas ou ben entre os medios, dando como resultado unha atmosfera distendida, lúdica e prazenteira; vinculando o xogo co entorno bolístico e sen termos moi rebuscados. Todo isto remítenos a unha cultura sinxela e simple dos seus actores. Os protagonistas falan e xogan, identifican xogadas e pezas e, ó mesmo tempo, dan nome a todo o que é merecente de ser nomeado no xogo dos *bolos*. Estes nomes son a expresión máis poética e simbólica da cultura dos *bolos*.

PROTAGONIZACIÓN DOS BOLOS

LOCALIZACIÓN ESPACIAL: rúa, esquina, cantón, carrexo, cociña, curral...

EMPRAZAMENTO TEMPORAL: man (gañar a vez).

PROTAGONISTAS: sempre eran xentes coñecidas e cotiáns da vida diaria:

- A). Familia: birla avoa, *bolo* pai.
- B). Personaxes concretos: home bo, miquis, mudo, bolero.
- C). Personaxes por actividade laboral: *bolo* amo, *bolo* macho, plantador, pinador, peón, baratero...
- D). Personaxes relixiosos: *bolo* cura, *bolo* pai.
- E). Personaxes políticos: birla raíña, *bolo* peón, *bolos* arrestados.
- F). Relación co corpo: cara, cu, manganeta, orelleta, *bolo*, palma.

MATERIAL: pedra (lousa), óso (*bolo*), madeira (vara, pau, bastón, garrote...).

APOSTAS: xuntar diñeiro (armar), pagar diñeiro (bitlar), cantidade de



No xogo dos *bolos* observamos tres momentos ben diferenciados

O derribo.

A marca.

A secuencia de tiro.

O derribo consiste en tirar a maior cantidade de *bolos* dun total de oito, nove ou máis (ata 17) *bolos* elixidos ó chou por cada xogador. O número de *bolos* será igual para tódolos participantes. A marca consiste no tanteo acadado: tres, seis, doce, vinte e catro e trinta e seis puntos por cada *bolo*, segundo a distancia acadada no campo. Estes puntos son acumulativos durante a partida. Cada xogador terá dereito a unha xogada de retorno sempre que a bóla pase a liña de seis no campo de tiro. Isto vén dado de forma alterna polo tiro de base e o tiro de retorno ou “escucha”.

O SISTEMA DE *BOLOS*. TERMINOLOXÍA

1. Espazo.
2. Material.
3. Xogadores.
4. Anotadores.
5. Xuíz de mesa e campo.
6. Portadores de *bolos* e bólas.



Dentro do espazo do campo (campo de *bolos*) hai unha serie de subespazos como son as zonas de tanteo, a zona de “escucha” (punto de birle), o punto de tiro (o fite) e a pedra onde se colocan os *bolos* (lastra).

O material consiste en oito ou máis *bolos* de madeira do tamaño dunha bombilla ou con forma de tonel e cun peso aproximado de uns trescentos gramos cada un, unha bóla de madeira de maciñeira, carballo, loureiro..., de uns dez centímetros de diámetro.

Os xogadores poden participar no campionato de forma individual

gardando unha orde de tiro: cinco de base e outros tantos de “escucha”, sempre e cando se cumpran certas condicións no tiro. No xogo por parellas as normas son as mesmas. A diferenza está en que se acorda un tanteo e a parella que antes o acadade é a gañadora.

Os anotadores levarán o control do tanteo nas distintas xogadas de forma acumulada.

O xuíz de mesa é o responsable de certificar a validez do tiro e do tanteo. A súa decisión dise que vai á misa.

Os portadores de *bolos* e bólas son todos e cada un dos xogadores de forma alternativa. Xogar, recoller e descansar.

ORIXE E FORMA DE XOGAR

1. OS ZANCOS





Os zancos son uns madeiros que se colocan a carón do corpo e póñense os pés neles coa finalidade de aparentar ser máis grande, pasar un charco, impresionar ós cativos..., e outras artimañas. Este inxenio nun comezo facíase das pólas das árbores, especialmente do carballo ou do loureiro por seren máis duradeiras e con mellor resistencia. Hoxe témoslos de feitura máis moderna e xa se

comercializan. O xogo consistía en facer carreiras neles para saber quen era o gañador. Outras veces o gañador era a persoa que máis tempo se tiña neles sen caer ó chan.

2. OS MAITINES



Este xogo ten unha orixe de convento e tamén de cárcere. Os primeiros compoñentes deste xogo foron a campáña, paus pequenos duns trinta centímetros cada un, unha pedra, bóla de papel... A campá eran os ferros do cárcere nas celas ou unha campáña nos conventos. O xogo consistía en lanzar un pau ou algo similar e facer soar a campá e que o obxecto lanzado quedase nunha determinada posición. Cando a persoa que lanzaba conseguía o seu obxectivo deixaba de lanzar. Esta forma de xogo era a linguaxe calada dos participantes para poder entenderse entre eles. Nos conventos dalgunhas comunidades de frades servían de reconto dos frades cando se dirixían ós maitines pola noite, pasando por diante da porta do abade. O nome de maitines vén do canto pola noite nos conventos e da súa repetición musical no canto. Hoxe en día ten outras variantes e as regras son ben

distintas; aínda que coincidentes nun cincuenta por cento.

O xogo consiste en lanzar os tres obxectos, hoxe paus, e ten que soar a campáña e o pau quedar nunha determinada posición. As persoas que puntúan seguen xogando ata quedar un gañador.

3. O CHINO



Este xogo, hoxe coñecido polo nome de Chino, ten unha orixe, non soamente aquí en Galicia senón en todo o mundo, con moitas variantes. Na nosa bisbarra da Terra Chá fai anos consistía en encestar nunha media cabaza baleira e posta no chan e a unha distancia determinada (variada en cada rolda de xogo), lanzar a caguña dun zorollo, dunha ameixa..., e tratar de encestala na cabaza. Neste xogo cada xogador dispón do mesmo número de froitas e o gañador era o que máis encestaba na cabaza. Hoxe xa ten outras variantes, tanto no recipiente como nos obxectos lanzados, lembremos o xogo do óso da oliva en Andalucía. O nome de Chino vénlle de que nalgún momento tivo moitas variantes e era case imposible ter unhas regras determinadas.

4. O CHANTO



O chanto ten a súa orixe nas liortas entre as persoas, como forma de arranxo das maneiras de ver a vida. Cando dúas persoas tiñan que arranxar as diferencias o máis normal era coller un pau e desafiar ó inimigo chantándoo no chan e logo dicían: -se queres algo de min, vén e colle isto-. Case sempre a resposta era a mesma e o retado collía outro pau e chantábo a carón co mesmo desafío. O arranxo, dando a razón, era cando uns dos combatentes derrubaba o pau do outro ou o partía; sempre e cando o seu quedara cravado no chan. Esta forma de resolver liortas ou formas diverxentes de opinión ten moitas variantes. Este xogo, hoxe en día, ten a súa forma peculiar. Os xogadores fan un burato no chan sacando a terra e logo, despois de enchelo de auga, volven poñela nel. O combate empe-

za por sorte, sendo o primeiro xogador o que sitúa o seu pau no burato ben cravado. O sorteo faise seguindo este ritual: Un dos xogadores colle un anaco dun pau e escóndeo na man mentres di: -pau na man non fai pan, pan nin pau di can, can en cal di pau-. O xogador que acerta é o derradeiro en cravar o seu pau.

5. O TRINCO

Como case tódolos xogos o trinco, a fuxa, as bonetas..., teñen a súa orixe nas colleitas do millo, das patacas, das fabas, dos nabos..., onde a imaxinación dos nosos devanceiros era o divertimento nas horas de tra-



ballo, tratando de levar os atrancos da vida con máis alegría. O trinco tiña moitas variantes, aínda que case sempre eran coincidentes na maneira de xogar. O xefe da roga ou o amo da casa no traballo marcaba no chan un cadrado e un círculo a uns tres metros, nas horas de lecer ou despois de dar fin ó labor programado. Cada xogador collía unha mazaroca de millo ou unha pataca (todos a mesma froita) e o xefe do grupo colocaba unha mazá no medio do círculo. O tiro, coa finalidade de desprazar a mazá fora do círculo seguía unha rotación, sempre comezaba o de maior idade, por res-

pecto, e o gañador era o que primeiro sacaba a mazá do círculo dúas veces.

O nome de trinco vénlle de acertar. Hoxe este xogo ten unhas regras moi parecidas aínda que no fondo vén sendo o mesmo. O número de xogadores é de tres.

6. OS TRES PASMÓNS



O nome dos tres pasmóns vénlle de moitas fontes. Unha delas di que non hai dous sen tres. Outras opinións afirman que cando dous pescan tres xa comeron e polo tanto agora están de pasmóns. A orixe deste xogo vén de cando unha persoa non tiña que facer e poñíase a tocar cunha vara unha pedra tratando de metela nun burato ou ben cando nun rego, poza, río..., despois de facer unha cana, a persoa, nas horas de lecer trataba de pescar algo. Hoxe este xogo ten unhas regras determinadas. Os compoñentes do xogo son tres canas e unhas pozas (táboas) con tres, catro e cinco obxectos. O xogo empeza cando o garda dá a orde de pescar dicindo: -pasmóns a pasmar-. Cando un xogador xa pescou todo na súa poza despraza ó seguinte aínda que el non acabara a pesca, e así ata terminar. O primeiro é o mellor pasmón.

7. O ZAMBOMBAZO



O zambombazo é un xogo que tivo unha evolución bastante variante. As primeiras manifestacións, lembranzas dos veciños de Abadín..., datan das mallas, segas, apaña do estrume e outros labores do campo. O xogo ou desafío consistía en facer dous fachos de herba, trigo, millo... e os desafiantes, aclamados pola xente da roga, subían a un valado, un cara ó outro e, mirando en sentido oposto, zurrábanse no traseiro ata derrubar ó contrario. O xogo tiña unhas regras ben definidas. Ningún loitador podía zumbarlle ó contrario por debaixo dos xeonllos, nin por encima das axilas. O gañador tiña dereito a descansar ou durmir a sesta mentres o perdedor tiña que facer o seu traballo. O feito de subir a un valado era para que os “miróns” puideran ver a legalidade do desafío. Hoxe este xogo faise sobre unha táboa enriba de dous cepos. As normas son as mesmas: o facho é unha saca chea de herba. O gañador recibe o nome de mellor zambón. As parellas participantes vanse eliminando entre elas e, ó final, só queda un gañador.

8. A ESTRELA

A estrela como xogo era bastante popular pola bisbarra da Terra Chá e concretamente polas parroquias de Abadín, Muras... Esta manifestación lúdica era máis ben familiar, xa que sobre o chan, a persoa de maior idade, debuxaba unha estrela na que os vértices representaban a un membro da unidade familiar: O avó, a avoa, o pai, a nai e o fillo (podían ser outros membros familiares). A estrela tiña catro puntas sobre as que se cravaba un pau duns corenta centímetros e un máis alto no centro sobre os que se lanzaba: o sombreiro, a boina..., coa finalidade de que quedara colgado no pau (cada membro tiña un fito). O membro familiar máis novo comezaba a xogar e así ata o de maior idade. O gañador era a persoa que acadaba poñer máis sombreiros nos paus. Hoxe este xogo ten a mesma finalidade, aínda que se lle engadiron uns aros para lanzar. A universalidade deste xogo di que os fitos da



estrela e o do centro representaban as provincias de Galicia ou tamén os continentes durante a emigración. Xogar fora da unidade familiar tiña un prezo: “Ser un cagallo”.

INFORMACIÓN:

1. A xente da bisbarra da Terra Chá.
2. Pere Lavega Burgués.
3. Ortega y Gasset.
4. Trem.
5. Apuntes do autor polos Concellos de Galicia.