

EL HABLA Y LOS JUEGOS TÍPICOS DE LA SIBERIA EXTREMEÑA

I

Quizá una de las características más originales de la Siberia Extremeña, comarca natural integrada por una docena de pueblos, que se extiende desde Cabeza del Buey, al Sur, hasta Puerto Real, al Norte, en una extensión de dos mil quinientos kilómetros cuadrados, al Este de la provincia de Badajoz, sean su manera de hablar y sus juegos típicos. Porque aquellos pueblos han mantenido incólume un lenguaje muchas veces con vocablos ancestrales, vigentes aún como lo estaban en la época del Cid o de los Reyes Católicos, o creando otros nuevos con añadidura o supresión de prefijos o sufijos, aliteraciones, trastueque de consonantes, etcétera, etc. Pero todo ello de una forma no común en otras regiones españolas. Allí, las palabras curiosas a las que vamos a aludir en este trabajo son únicas muchas veces, y transportadas de la Alta Extremadura, de León, de Asturias, en otras ocasiones. No olvidemos que Alfonso IX de León, hizo la reconquista por estos lugares, sedimentando costumbres y formas de vida leonesas, y que las peregrinaciones a Guadalupe en la época medieval y comienzo de la Edad Moderna, hicieron que la comarca fuera paso obligado de los que de la Mancha y Andalucía iban para adorar a la Morenita de las Villuercas. Justamente en la zona de Herrera del Duque se cruzaban ambos caminos, el andaluz y el manchego, y peregrinos de muchos rumbos los hollaron con sus pies, dejando algo a la vez de su fonética, su lingüística y sus diversiones,

Cuanto se ha dicho del habla local, se puede decir de los juegos típicos de la Siberia Extremeña, a los que siendo niños jugamos muchas veces, y que aunque en menor escala, se juegan todavía en los anocheceres veraniegos al amparo de la plazoleta circular, junto al sonoro tintinear de los caños de las fuentes...

No vamos a hacer un trabajo técnico-gramatical, ni mucho menos. Nos vamos a limitar a presentar al lector los hechos, las realidades, sin entrar en comentarios científicos que harían quizá demasiado árido nuestro empeño. Nosotros exponemos, y que el lector saque sus consecuencias.

II

EL HABLA POPULAR

Para dar cierto orden a este trabajo, vamos a epigrafiar los temas por letras, a manera de diccionario; le será así más fácil al lector volver sobre algún vocablo que especialmente le interese.

A. — En Fuenlabrada de los Montes, hemos oído en múltiples ocasiones, en la actualidad, decir *asina* por así, utilizando el arcaísmo como palabra corriente; lo dicen mujeres y hombres, y mucho más aún, los niños. También se dice *alburraca* por urraca, con añadidura del prefijo *alb.* Y *algotra* por alguna otra, y *arrempuja* por empuja; se utiliza asimismo la palabra *alumar*, no en el sentido castellano de hacer luz, dar a la luz, hallar agua, sino en el propio de pegar, azotar a alguien. Utilízase mucho también la palabra *ancá* por en casa de, que también se usa en la Alta Extremadura.

Agraeza por agradezca; y *atopar* por palpar o tocar, son de uso común. Terminaremos la recopilación de la letra A, haciendo notar que en la Siberia Extremeña se dice asimismo *almorzar*, para referirse no a la comida del mediodía, como en castellano, sino al desayuno; llamando al almuerzo, por contraste, *comida*.

Ni que decir tiene que las personas cultivadas no utilizan estas formas, que son, sin embargo, muy corrientes en un alto

porcentaje de la clase media y trabajadora, y usadas con alguna frecuencia por las clases sociales más elevadas.

B. — Pondremos como ejemplo dos palabras que empiezan por la letra B: una es *bujero* por agujero; y la otra, *barcina*, que en castellano significa pelo blanco y en esta comarca extremeña, red del carro para transportar mieses.

C. — *Calambuco* es la primera que citaremos de la letra C; su significado no es el castellano, sino el de una especie de envase metálico y de poco valor; existe asimismo en esta zona extremeña *cachiperre*, desconocido en castellano, y que se refiere a cualquier utensilio, por lo general viejo; su equivalente castellano, sería trebejo. Una palabra curiosa es *castrar*, no colmenas, como en castellano, ni referente a la debilitación artificial de órganos de seres vivos, sino que allí significa lo mismo que alumbrar; es decir, pegar a una persona. También se utiliza mucho *cuasi* por casi; y *cascar* no en sentido de hablar o partir nueces, sino en el de morir. *Cansino* por cansado, *colar* por pasar y *¡cóilo!*, exclamación de asombro y desagrado, son de uso común y permanente. Esta última, *¡cóilo!*, la hemos oído asimismo en Asturias y zona gallega colindante con León, en Cervantes, Piedrafita y Villablino.

D. — Dos formas de la letra D, son *dambos* por ambos, muy usada; y la locución *de conta* por enseguida.

E. — Sólo una palabra vamos a citar de la E, pero interesantísima, a nuestra manera de pensar. Trátase de la palabra *ero*, del futuro imperfecto latino del verbo Sum, que allí transforman en presente de indicativo. Sobre todo los niños, hasta los catorce años, la utilizan muchísimo en sus juegos, diciendo: «Yo *ero*», por yo soy.

F. — El verbo ir, casi en todos sus tiempos cambia la F por J, y así se dice *juí*, *juimos*, *jué* por fué, fuímos, fué...

G. — Dos palabras, una deformada gramaticalmente y otra que no existe en castellano, tenemos en la letra G. Se trata de *gorver* por volver, en la que la v se hace g, y además se sustituye la l castellana por la r; esta forma de trastueque de l y r es

frecuentísima entre los habitantes de casi todos los pueblos de la zona; y así oímos frecuentemente decir *sordado* por soldado, y en cambio *bal* por bar o *huelto* por huerto; donde debe ir r, ponen l; y donde l, ponen r. La otra palabra de la G, es *gorriato*, equivalente al castellano gorrión.

H. — Por allá se dice todavía *hogaño*, que también se usa en castellano puro; y *habemos*, forma un tanto arcaica pero aceptada por el diccionario. Y se cambia fonéticamente la h por j, como en *jormiguillo* por hormiguero, y *jincar* por hincar; pero no se cambia, sin embargo, en la palabra hacer y en todos los tiempos de este verbo, como se hace en Andalucía, que se dice *jacer* por hacer; en la Siberia Extremeña el verbo hacer se pronuncia en castellano correcto. Es muy corriente, como en otras provincias, decir *haiga* por haya; y también se dice *hermano* al tío carnal, en tanto que se llama *tío* al suegro o padre político.

I. — Esta letra tiene una palabra que la hemos oído en Helechosa de los Montes: es *imprentar* por imprimir. También se utiliza *istierco* por estiércol.

J. — Ocurre en esta comarca una cosa singular: el infinitivo y el presente de indicativo del verbo jugar, se trastueca diciéndolos al revés y ambos de manera incorrecta: dicen *juegar* por jugar; y *jujo* por juego. Hacen diptongo en el infinitivo, que no lo tiene en castellano, y lo suprimen en el presente, que lo tiene. Hay otras dos palabras muy raras: *jelo*, arcaísmo de helo ahí; y *joche*, que significa hoyo, agujero.

L. — En la L existe una palabra, *lirondo-a*, que en castellano significa cosa sin mezcla, sin añadidura alguna, y que allí se utiliza como referente a mujer u hombre lujuriosos.

M. — Con esta letra como inicial existen muchas palabras: *meyodía* por mediodía; *mesmo* por mismo; *miá* por mira; *marruar* por mayar de un felino; *merendillar* por lo que en castellano significa merienda de la tarde y otra que no es castellana ni tiene relación, que sepamos, con otra semejante: *mángala*. Llámase así a unas concreciones azucaradas que los muchachos reco-

gen con regocijo para comérsela de las jaras, en tiempos de verano; es de color blanco, dulcísima y muy parecida al azúcar, tanto en sabor como en color.

- N.—*Naide* y *naiden*, según los pueblos, se utiliza por nadie.
- P.—Se dice por allí *purga* por pulga, y *piejo* por piojo. Y otra muy corriente: *puga* por púa. Hay un refrán o adagio muy significativo: «Cualquiera le saca la *puga* al tronco» (peón). Algo así como: «¿Quién pone el cascabel al gato?»; o esto otro: «¿Quién desenreda este ovillo?»
- Q.—Es muy corriente pronunciar *quedrá* por querrá, y *quiriendo* por queriendo.
- R.—En la R, hemos hallado *raspáo*, que significa golfo, sinvergüenza, y *remuda* por muda de ropa interior.
- S.—Son muy corrientes la palabras *sapearse* por apearse de un vehículo o animal, y otra palabra que ha debido pasar por varias deformaciones gramaticales hasta su actual utilización, Por decir ¡zapel!, a un gato, se dice allí *isapel!*, que debe provenir sin duda de un anterior ¡sapel!, deformación de la verdadera palabra castellana, ¡zapel!.
- T.—Nos encontramos ahora con gran número de palabras que empiezan por T: *truje*, arcaísmo de traje; *telencias*, que se dice de una persona endeble y que no tiene antecedentes en castellano; *taramas* a las ramas secas; *tate* por estate, con pérdida del prefijo es; *tarangallo*, que en castellano es el palo que cuelga del cuello de un perro en tiempos de caza (crías), para que no bajen la cabeza al suelo, y en estos pueblos extremeños se utiliza como persona grande y destartalada; existe, asimismo, *támbara*, no usada en castellano, de donde procederá tal vez el nombre vulgar de Tamburejo, que se da a uno de los pueblos de aquella zona, que sin embargo viene en los mapas por Tamurejo, quizá porque se confundió *támbara* (referente a carrascas u hojas secas de encinas, que por allí abundan mucho), con *támara*, palabra castellana que significa palmeras de Canarias, que como es lógico, no hay allí, en Tamurejo. De ser así, por primera vez, el habla vulgar del pueblo habría ganado la partida a los científicos y geógrafos.

V.—Se utiliza mucho el arcaísmo *vide* por *vid*, y también una palabra muy significativa: *voltalailla*, que sustituye a la castellana *voltereta*.

Otras curiosidades fonéticas y lingüísticas de la Siberia Extremeña son ciertas locuciones o frases muy usadas allí, tales como «*rabiar a boca abierta*», que significa rabiar en alto grado; o cuando por decir supongamos, dicen: «*un poner*»...; también dicen: «*eres un alano*» al muchacho travieso recordando quizá reminiscencias de las invasiones pre-góticas; también se le dice: «*eres un polaco*» al muchacho desgreñado, sin que conozcamos la relación.

Otra particularidad es la aspiración de la *j*, suavizada de tal manera, que se pierde casi totalmente: se dice por ejemplo, en vez de *calleja*, *calle-aaaa*... En Siruela, Talarrubias y otros pueblos se utiliza mucho el «yeísmo», cambiando la *y* por la *ll*, como *cabayo*, *poyo*, etc.

Y Herrera del Duque y Garbayuela, se alarga mucho el «*deje*» final de la frase, con un sonsonete especial, como cuando preguntan: ¿Dónde *vaaaaas*? Para terminar lo referente a estos apuntes del habla popular, haremos constar que numerosos lugares de la comarca llevan nombres procedentes del idioma árabe (pués que allí estuvieron muchos años los africanos en tiempos de la conquista y posterior reconquistas). Tales son, por ejemplo, Benazaire, Tejubieda, Azuche, Valdemoro, Guadarranque, Gadiana, Zújar, Guadalupejo, y otros más.

Y que varios nombres de pueblos se deben actualmente a una deformación y derivación fonética o gramaticalmente, como Herrera, que antaño se llamó Gerra, cambiando luego la *G*, en *H*; Fuenlabrada, que antes fué Fuentelabrada, perdiendo dos letras; Helechosa, que procede de helecho, muy abundante en su término y el ya citado de Tamurejo, entre *támara* y *támbara*...

II

SEIS JUEGOS TÍPICOS

Juegos, en todas partes los hay; pero encontrar juegos que aún estén vigentes o que hayan dejado de jugarse recientemente y que

además sean específicos de una comarca, con sus formas y sus cantares, ya es más difícil; nosotros hemos podido recoger para brindarlos al curioso lector, media docena de éstos, en los pueblos a que nos referimos. Se trata de los llamados «jurria», «ronrión», «corcho», «la tía morcillera», «muerciélago» y «melón». Jurria y ronrión soy ya de por sí dos títulos cuyas palabras no hemos visto escritas en diccionario alguno, ni pronunciadas jamás, a pesar de que hemos viajado mucho, en ningún otro lugar de la tierra más que allí.

JURRIA: Este juego es parecido al hockey, pero la pelota es de corcho; los palos son curvos como los del hockey; el juego consiste en que todos los jugadores menos el que se queda (previa tirada con los palos respectivos sobre una raya que determina que el que se queda es el dueño del palo más alejado de la raya), han de dar palos a la pelota para evitar que el que se quedó logre meterla en el hoyo, que allí se llama, como queda dicho en el capítulo anterior, *joche*. Todos van, pues, contra uno, dando fuertes palos a la pelota que rueda por el campo. Si el que se quedó logra meterla en el *joche*, contra la oposición de todos, han de echar nuevamente a la raya con los palos, desde un lugar determinado de antemano que se llama *pate*. Si no logra meterla en el *joche*, pero sí tocar con su palo el cuerpo de otro jugador que haya golpeado la pelota en último lugar, mientras ésta rueda, el tocado se queda, y el que se quedó antes es libre; pero ha de estar rodando la pelota, si no, el toque, no vale. Es un excelente juego para hacer deporte, y exige grande reflejos, sobre todo cuando el que se quedó tiene la pelota cercana al *joche*, pues a nada más que otro la toque, por la cercanía, puede ser tocado y quedarse él.

Cuando el que queda intenta tapar con su cuerpo la acción a los contrarios, para beneficiarse, todos gritan: «Jurrieron, a tu lado», y éste obedece.

RONRION: Como en el anterior, el número de jugadores es ilimitado. Para jugar al ronrión, el que se queda, se llama «madre», y en este caso no es el perjudicado, sino el que rige el juego. Sentado en el suelo toma en sus manos, por el centro, un cinturón, y todos los demás, en cuclillas, agarran dicho cinturón. La «madre» comienza recitando: «tengo un árbol de esta manera, que echa la fruta encima (o debajo, según quiera), de la tierra». Y seguida-

mente añade: «Y es... (aquí alguna pista para determinar el fruto)». Los demás van diciendo uno a uno frutos, hasta que uno acierta. En este momento, todos menos el que acierta echa a correr; la «madre» entrega el cinturón al que acertó, que corre tras de ellos azotándolos, en tanto que la «madre» dice en alta voz: «¡Ronrión, ronrión...!» Pero cuando la «madre» cambia sus palabras y dice ¡tabla!, los demás se arrojan sobre el que acertó y lleva el cinturón, tirándole de las orejas; tirones que cesan cuando la «madre» vuelve a decir «¡ronrión!»; así, entre tabla y ronrión abundan los cintazos y los tirones de oreja, hasta que la «madre» dice en vez de tabla, «¡tabla de una vez!», y entonces todos vuelven al lugar de origen, recomenzándose el juego con las mismas palabras: «Tengo un árbol...»

CORCHO: Otro juego veraniego, para antes de cenar. Número de jugadores ilimitado. El que se quedaba, agachábase sobre sus piernas, y otro que le guardaba, ponía la mano izquierda sobre la cabeza del primero, al que se llamaba «corcho». El juego comenzaba con estas palabras, dichas por el guardián del «corcho»: «Tengo siete años y voy para ocho, el que sea capaz que *atope* al corcho». Dicho esto, los demás comenzaban a dar tortazos al que hacía de corcho y estaba agachado, pero con el cuidado de que el guardián no les tocara con su mano derecha, sin levantar la izquierda de la cabeza del corcho, pues entonces el tocado pasaba a ser «corcho» y el corcho «guardián»; y así sucesivamente. Jurria corcho y ronrión, son tres juegos viriles, que muestran la fortaleza con que se criaron siempre los muchachos de la comarca.

LA TIA MORCILLERA: Otro juego también viril, como los anteriores: el que se quedaba, ponía su cabeza sobre la «madre», que estaba sentado en el suelo; los demás golpeaban rítmicamente en sus espaldas a lompás de la «madre», que iba diciendo: «¡Aceitero!», palabra que ellos repetían a coro, a la vez que golpeaban las espaldas del que se quedó. Luego proseguía la cantinela: «¡Vinagrero!», y golpeaban otra vez: «¡Trascorreás!», y otra vez; pero cuando la «madre» decía: «¡amagar, amagar, pero no dar!», si alguno daba al decirlo, se quedaba; y lo mismo sucedía cuando más adelante la «madre» cantaba: «¡dar sin reir!», ¡dar sin hablar!, y alguno reía o hablaba al golpear. Es un juego que requiere mucha agilidad mental, pues se golpeaba mientras se hablaba, pero de repente había

que hablar sin pegar, o pegar sin hablar, y la fuerza de la inercia hacía caer en la trampa. Si todas estas palabras eran dichas sin que ninguno se quedara, la «madre» y todos a coro cantaban mientras golpeaban la espalda del que se quedó, estas estrofas: «¡La tía morcillera, pasó por aquí, vendiendo morcillas, sabarabatín! ¡Que se vayan a esconder detrás de la peña de San Miguel!...»

Dicho esto, todos menos la «madre» y el que se quedó, corrían a esconderse, y luego, a instancias de la «madre», el que se quedó iba a buscarles, y al que encontraba y tocaba antes de que llegara a la «madre», se quedaba y recomenzaba el juego.

MUERCIELAGO: Era otro juego muy apreciado por los muchachos. Con grande cañas, esperaban al anochecer el paso de los murciélagos por las calles del pueblo para darles un palo y atontarlos, que no matarlos; de ahí el uso de caña en vez de palo. Mientras estaban a la caza cantaban con un deje especial: «Murciélago ven, con el rabo de la sartén, con el palo de la higuera, yo te daré en la mollera». Y al que caía, le ponían un cigarro encendido en la boca y pasaban el rato viéndole fumar.

MELÓN: Para este juego se necesitaban dos bandos de muchachos: unos eran melón y otros sandía. Solían jugarlo alrededor de los postes de la iglesia. Unos gritaban dando la vuelta al templo: «¡Melón!...» y los otros «¡sandía!...» Y cuando el grupo que salía hallaba al que estaba escondido, éstos llevaban a cuestas a los demás hasta el lugar de salida.

Lo bueno es que este juego era augurio de lluvia, sin fallo alguno. Los labradores, que esperaban agua para sus campos, sonreían alegres cuando a la hora de cenar oían a los muchachos jugar a «melón», porque en jugando, lluvia segura aquel mismo día o al siguiente. Alguien pensará que por qué no se les hacía jugar a «melón» a la fuerza cuando se necesitara agua; pues por la sencilla razón de que «melón», como todas las cosas de la «Psique», ocurren no cuando queremos, sino cuando estamos inspirados; y los muchachos jugaban a «melón» cuando ellos querían, no cuando nadie les mandara. No sabemos si era la cantinela de los chicos la que influía en las nubes o si era el augurio de agua la que influía para que los muchachos jugaran a «melón». Pero lo que sí es cierto y está comprobado a través de años y años, generación tras generación, pues lo hemos vivido y lo hemos

oído contar a muchos viejos, es que por la causa que fuere, «melón» y lluvia iban estrechamente unidos. Las mujeres decían a voces regocijadas: «¡Chacha, que va a llover, que están los muchachos jugando a «melón!» Y claro, llovía...

Y aquí terminamos nuestro trabajo. Deseando de corazón, que el paciente lector haya pasado un rato de regocijo leyendo cuanto le hemos expuesto sobre una comarca extremeña que a través de los años ha sabido guardar, sin por ello dejar de unirse al carro del progreso, sus curiosas tradiciones y su lenguaje popular.

JUAN PEDRO VERA CAMACHO.