

Juegos de Extremadura: La "Calva" en Peñalsordo

Existen diversos tipos de cultura. Este concepto no es unívoco, sino que por el contrario, se presta a interpretaciones varias. Entre todas las culturas hacemos mención especial de la llamada cultura popular o folklórica, como la manifestación más primitiva a la que tiene acceso el individuo. Nos referimos evidentemente al juego, medio imprescindible de desarrollo corporal y anímico para el niño.

Los pueblos españoles, y aun más los más pequeños, languideciendo económica y culturalmente, se caracterizaron en décadas pretéritas por una muy abundante y variada gama de actividades en los juegos. El mundo lúdico de la infancia y adolescencia, sea cual fuere, resulta entrañablemente querido a sus protagonistas, sin duda por coincidir éste con el período de la vida donde al despertar del individuo se une su mayor aprendizaje. Pero si ese mundo es una constante diaria durante años, esa entrañabilidad apuntada resulta aún más querida. A este nuestro despertar al mundo allá por los años cincuenta queremos referirnos en el presente trabajo. Después, el desarrollismo económico de los veinte últimos años en nuestro país, ha hecho posible el tipo de sociedad presente, con su correspondiente «encauzamiento»: enseñanza, televisión, consumismo..., de las enegías vitales de los muchachos y muchachas españoles y extremeños.

Nuestra infancia y adolescencia transcurrió, feliz, a la vera del Zújar, en Peñalsordo, pueblo de la *Alta Serena* extremeña, como hemos apuntado, por los años cincuenta. Era Peñalsordo por aquellas fechas uno de esos típicos pueblos de Extremadura donde las escasas o nulas horas de escuela daban paso al vitalismo y esparcimiento de los muchachos del lugar, en los más va-

riados, y a veces temerarios, juegos. El juego, puede decirse, que era una constante en aquel tiempo. No creo exagerar si afirmo, con rotundidad, que para una gran mayoría de muchachos y muchachas de mi localidad –y supongo que para la mayor parte de las de Extremadura–, por la década de los cincuenta, el juego en la calle, libre y espontáneo, ocupaba el sesenta por ciento de su propia existencia. El estudio era un lujo al alcance de pocos. La televisión, como medio social, no había hecho acto de presencia, y los vehículos que rodaban por sus calles y carretera, prácticamente inexistentes. De ahí que el mayor número de horas empleado por aquellos niños y mozalbetes fuera destinado para el juego. Juego en el que, rápidamente hemos de añadir, sus propios protagonistas adecuaban los medios a su alcance, escasos, a sus propias necesidades lúdicas.

Hoy queremos dejar constancia aquí, en testimonio gráfico, del mundo bullicioso y dinámico de aquellos años. Tal vez futuros investigadores folklóricos deseen ahondar algún día en los estudios de tiempos pasados de la cultura popular, por lo demás cultura ágrafa y ya perdida, de la infancia y juventud, de esta parcela sociológica extremeña. No pretendemos ser prolijos; de ahí que nos limitaremos a enumerar los llamados juegos «nativos» de la localidad y centrarnos algo más en uno de ellos, que por ser juego de «mayores», mozos entre los quince y treinta y cinco años, ha permanecido de hecho hasta hoy. Nos referimos al juego de la «calva».

Existían una serie de ciclos temporales donde predominaba un tipo de actividad lúdica. De los juegos más generalizados, como el fútbol, las canicas, la peonza y la taba, el primero de ellos apenas se practicó hasta 1957; los otros tres fueron excelentemente cultivados, aunque con distintos nombres: «bolindres», «trompo» y «güeso correa». Aparte estos juegos que podríamos llamar «nacionales», enumeraremos los típicamente localistas, aunque no exclusivos. Para ello intentaremos reflejar gráficamente la fonética empleada en estas actividades por sus protagonistas.

Había juegos que eran comunes a muchachos y muchachas (los términos muchacho y mozo por aquel entonces eran exclusivos frente a chico y joven de hoy), tales como el «cábiro», la «bucha cà puro», el «jilo negro», las «escondichas», el «pitín miné», el

«cucharón», el «piso»,... Otros eran plenamente femeninos; así las «casitas», el «ratón que te pilla el gato», la «comba»,... Y por último, los del mundo masculino propiamente, y que en general se caracterizaban por ser juegos «más brutos» en conciencia. Entre estos últimos señalamos el «jincote», el «diter», el «marro», la «reja», el «tango», el «envido», el «abejorro», las «espadas», los «pelotazos» o «pelota al boche»,... y la variedad de las llamadas «burras», consistentes en saltar sobre alguien que ponía su cuerpo encorvado, con los pies a ambos lados de una raya reseñada en el suelo. De estas «burras» apuntamos las «enteras», «medias», «dos medias», etc., así como aquellas en que a medida que se saltaba sobre «quien lo era» se iban recitando una serie de pareados poéticos tales como «Redumento», «Candaje» o «En el cercón de la tía Camacha». He aquí estos pareados singulares, creación viva de un pueblo con ansias de dar sueltas a sus impulsos internos:

R E D U M E N T O

•Redumento

con su corona y su cesto (corrupción, sin duda, de cetro)
 con su cesto y su corona
 para que baile la mona (debía bailar quien saltaba)
 la mona es la que está debajo
 se merece un gran espolicazo (de espuela, espolón)
 la primera / sin atopela
 la segunda / que te «junda»
 la tercera / lo que yo quiera
 la cuarta / que te parta
 la quinta / que te brinca
 la sexta / mendrugitos en la cesta
 séptima septimoro / el espolón del moro
 la octava / azote, lique y culada
 la novena / un azote en el culo pa que te duela
 y a la diez / pariez.

C A N D A J E

Candaje

Catalino potaje
 a la una / anda la mula
 a las dos / la coz
 a las tres / la culá de don Andrés
 a las cuatro / jundo mi gato
 a las cinco / pego un brinco y me rompo los jocicos

a las seis / la culá del rey
 a las siete / planto mi capullete
 a las ocho / robo el corcho
 a las nueve / llevo mi burriquito y bebe
 y a las diez / otra vez
 a las once / llamo al conde
 a las doce / me responde
 el conde de la alburraca
 anda buscando muchachas
 las tira contra la pared
 y las hace de saltar y caer.

EL CERCON DE LA TIA CAMACHA

En el cercón de la tía Camacha
 hay un pino
 en el pino una rama
 en la rama un nido
 en el nido un güevo
 en el güevo un pajarillo guacharrón
 en el pajarillo guacharrón un pelo
 en el pelo un galgo
 estirázate galipardo
 que se te ve el jarapo.

De todos los juegos que se practicaban por aquellos tiempos en Peñalsordo, tal vez merezca la mayor atención la «calva», hoy también agonizante. Esta actividad lúdica tan sólo se practicaba por Semana Santa. Se jugó siempre en los arcenes de la carretera, al paso por la población. La «calva» es una rama de árbol, generalmente de olivo o encina, en forma de ángulo recto, pulimentada, con sus extremos achatados para poder mantenerse en una posición de «choncha» (invertida). La misión en el juego consiste en derribarla con una piedra o canto rodado sin que antes éstos den en tierra.

Por la mañana se reunían un número indeterminado de mozos. Estos iban provistos de una garrafa de vino y a veces, bacalao. Cada cual llevaba un canto rodado o «bolo del río» alargado, o bien una piedra de las mismas características, que les serviría de instrumento para el juego. Uno de estos mozos portaba la «calva», que generalmente guardaba en el corral de su casa de un año para otro.

Al llegar al tajo «echaban suerte» o «pisaban» los capitanes, normalmente los mejores jugadores del grupo; alternativamente iban pidiendo (eligiendo) de entre los presentes a sus futuros compañeros, tal y como se practica en el fútbol. Acampañaba a los jugadores el «apuntaor», que a su vez servía de «echaor» y juez máximo del juego. Este guardaba celosamente la garrafa del vino entre sus piernas. A su lado hacía dos redondeles (circunferencias) donde echará los «chinatos» o piedrecillas que marquen los tantos conseguidos por ambos grupos o equipos de jugadores o «tiraores». Después, y desde una distancia prudencial, empezaba el juego. La «calva» se colocaba por vez primera en posición de «choncha» o vuelta al revés (ángulo hacia arriba, apoyándose sobre los extremos de los lados). Tiraba en primer lugar el capitán del equipo que empezó en suerte. Si este jugador demostraba buen tino y daba en la madera, sin antes dar con la piedra o el «bolo» en el suelo, y caía la «calva», se apuntaba dos tantos, que el «apuntaor» se prestaba solícito a anotarlos en el correspondiente casillero. La «calva» ahora se ponía en posición de «sentada» y seguía tirando un segundo compañero, que si igualmente conectaba con el madero se apuntaba un nuevo tanto, al tiempo que, quizás, gozoso el «apuntaor» exclamaba «esto se merece un trago», bebiendo a continuación todos en el mismo vaso. Si no se atinaba a la «calva», sería al contrario a quien le tocaba probar fortuna, desarrollándose todo el proceso del juego de este modo. Cuando una piedra o el «bolo» rozaba la tierra antes de derribar el leño, el «juez» exclamaba: «guarra» o «puerca», por lo que el tanto quedaba anulado, al mismo tiempo que se aprestaba el contrario a tirar por orden. Si se conectaba a la «calva» y ésta daba una o varias vueltas de campana, para finalmente quedar en la posición de «sentada», se le llamaba «ganga», y cuando cayese valdría dos tantos. Al llegar a los veinte tantos malos se comenzaba la cuenta de los veinte tantos buenos, colocándose de nuevo la calva en posición de «choncha» y valiendo dos tantos para el primero que consiguiese tirarla limpiamente. Si se daba a la «calva» y ésta no caía, se apuntaba un tanto y el siguiente que consiguiese derribarla se anotaría dos tantos. De vez en cuando el «echaor» gritaba: «un trago», al tiempo que los «tiraores» acudían solícitos a refrescar un poco la garganta con el

rico y excitante caldo. Al concluir los veinte tantos buenos del equipo vencedor, los perdedores estaban obligados en ley a pagar la cuartilla o media arroba de vino consumida durante el juego. Así, de este modo, concluía un juego que durante todo su desarrollo había transcurridos con chanza, alegría y buen humor.

El encargado de la custodia del madero guardará éste como «oro en paño» hasta un año después, El mismo y sus amigos marcharán a continuación a sus casas para «jilarse» la comida típica de estas fechas: unas migas, acompañadas de escabeche, bacalao y tortillas, una de patatas y la otra de espinacas o espárragos.

ALEJANDRO GARCIA GALAN.