

Ediciones Educativas Canarias

Juegos tradicionales canarios

*Vicente Navarro Adelantado
Adelto Hernández Álvarez*



**Ediciones
Educativas
Canarias**

Juegos tradicionales canarios

*Vicente Navarro Adelantado
Adelto Hernández Álvarez*



Gobierno de Canarias
Consejería de Educación,
Universidades, Cultura y Deportes
Dirección General de Ordenación
e Innovación Educativa

Título: JUEGOS TRADICIONALES CANARIOS

Edita: CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADES, CULTURA Y DEPORTES
DEL GOBIERNO DE CANARIAS
DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Índice

| | |
|---|----|
| Los juegos aborígenes canarios | 9 |
| Lucha Canaria | 11 |
| Juego del palo o palo canario | 12 |
| Lanzamiento y Esquiva de piedras | 14 |
| Levantamiento o pulseo de piedras | 15 |
| Salto del Pastor | 16 |
| Salto de vara | 17 |
| Juegos tradicionales difundidos | 18 |
| Bibliografía | 29 |

La cultura canaria es una muestra de la confluencia de culturas. Esta circunstancia se puede comprobar en sus juegos, que tienen dos puntos de referencia más acusados: la cultura aborigen y el conjunto de las culturas peninsulares; la primera como sustrato, y la segunda como aportación de la expresión del juego de la Península Ibérica en nuestras islas.

Entenderemos por juegos las diferentes actividades recreativas organizadas que son una muestra más de las ideas, comportamientos y organizaciones propias del ser humano, de sus grupos y sociedades. Distinguiremos entre juegos aborígenes y juegos tradicionales para indicar su valor histórico, frente al valor de lo tradicional de otros juegos que se fueron incorporando paralelamente. Emplearemos genéricamente la denominación de juegos tradicionales canarios, pero con la intención de incluir en este concepto el conjunto de los juegos aborígenes y los juegos posteriores a la Conquista; además, debemos distinguir también los juegos tradicionales infantiles, aunque no serán tratados en esta ocasión.

Los juegos tradicionales canarios se han configurado, al igual que en otras culturas, a partir de algunos parámetros antropológicos, que han supuesto los elementos necesarios para su conceptualización. Los parámetros ideacionales como el símbolo, el mito, los valores, el ritual y la fiesta, así como los estructurales como el rango, el reparto de bienes, apuestas y premios, son motores de nuestros juegos tradicionales.

Dentro de los juegos tradicionales canarios encontraremos algunos ya existentes en tiempos remotos y pertenecientes a una cultura muy alejada de las culturas europeas, pero también juegos que, gracias a la geografía isleña, se anclaron en el tiempo de la conquista de Canarias, hace ya cinco siglos; estos últimos nos demuestran también la fuerza de difusión de uno de los motores de la cultura más idóneo de transmisión: el ludismo.

Se recopilan, brevemente, 16 juegos que constituyen todo el conjunto de los juegos tradicionales canarios de adultos, y algunos de jóvenes, y que tienen, a su vez, como denominador común la actividad física.

Los juegos aborígenes canarios

Antes de la llegada de los conquistadores, la cultura aborigen canaria poseía, con alguna excepción, unos juegos estrechamente vinculados a aspectos funcionales. Siempre se trata de juegos simples, ya que no se conocen juegos de organización colectiva.

Es importante situar la cultura aborigen canaria en su contexto cultural y en un nivel de evolución que nos permita comprender el porqué de sus juegos. En primer lugar, hemos de apuntar que la cultura aborigen canaria se relaciona con una cultura norteafricana de tipo bereber, que no se asocia a un momento histórico único sino a diversas oleadas que supusieron una recepción tardía de manifestaciones mediterráneas y atlánticas.

Se puede sugerir la hipótesis de que los aborígenes poseyeron juegos propios en este período histórico poco influidos por juegos pertenecientes a otras culturas. Téngase en cuenta que no tenemos información acerca del aspecto lúdico de las actividades realizadas por los aborígenes, por lo que hemos de comprender el carácter universal del juego en las culturas; o lo que es lo mismo: todas las culturas juegan.

En cuanto a la difusión de juegos foráneos, consideramos que se hubiera necesitado no sólo el contacto cultural, del que ya existe conocimiento en la Antigüedad y en la Baja Edad Media, sino también el asentamiento de otros grupos en nuestras islas, lo cual no sucedió hasta comienzos del siglo XV.

La complejidad del mapa de nuestros juegos aumenta con la llegada en 1402 de Jean de Bethencourt, barón normando al servicio de Juan de Castilla. Con él se inicia la conquista de las Islas, que concluyó en 1496. Este hecho supone el comienzo de la entrada paulatina de otros pobladores, primero de los normandos e inmediatamente de los castellanos. El flujo de pobladores peninsulares fue una constante, frenada solamente por el descubrimiento de América.

Los juegos que practicaba la cultura aborigen han llegado a nosotros a través de diversas fuentes, muchas veces presentadas en forma de breves referencias que, en la mayoría de los casos, nos ofrecen una información muy limitada.

Desde el punto de vista del concepto «juego», es necesario precisar que barajamos una idea genérica de juego, en la que incluiremos tanto las «actividades físicas», imposibles de desligar en los primeros grados de evolución cultural de muchas prácticas funcionales, como las prácticas lúdicas en sí mismas.

Los juegos de los aborígenes canarios eran de participación individual y de enfrentamiento con un oponente. Es un punto de gran interés comprobar que no existieron juegos de carácter colectivo, lo que podemos explicar porque los juegos motores de estrategia se relacionan más con culturas de mayor complejidad en su organización social.

El grupo de juegos que consideraremos en este apartado son los siguientes: lucha, juego del palo, lanzamiento y esquiva de piedras, pulseo de piedra, salto del pastor, y salto de vara. No incluiremos en esta ocasión otras actividades físicas, de las que no existe evidencia de que hubieran podido ser juegos, como ocurre con los casos de la ascensión de maderos y troncos a riscos, el nado, y la carrera.



Mural alegórico Juegos Aborígenes Canarios: Lucha Canaria, Juego del Palo, Salto del Pastor y Levantamiento de Piedra.- Lateral carreta CP. Teófilo Pérez, Tegueste, Abril de 1997.

Lucha Canaria

Este es uno de los juegos más reflejados en las fuentes documentales; podemos decir que su práctica entre los aborígenes canarios era algo común en las fiestas; sin embargo, esto no quiere decir que la estructura actual de la lucha se asemeje a lo que debió ser la lucha del aborigen, que nos es desconocida.

En la Crónica Real de Juan II de Castilla (1420), de Alvar García de Santa María, se narra una embajada del obispo Fray Mendo, a cargo de Diego Fernández, en solicitud de ayuda para Lanzarote. En dicha embajada viajaron dos canarios de la isla de Gran Canaria convertidos al cristianismo.

«(...) que eran cristianos el uno era el gran luchador; Maguer que era de quarenta años no había en la corte quien luchase con él».

Fray Alonso de Espinosa en su obra Historia de Nuestra Señora de Candelaria (1594) nos cuenta, a propósito de las costumbres de los aborígenes canarios, cómo la lucha era una manifestación de sus fiestas: «... y aquí mostraba cada cual su valor, (...) con mucha ligereza y mudanzas, luchar, (...)».

En el año 1527, con motivo del nacimiento de Felipe II, se celebraron en La Laguna unos juegos, en los que se incluye la lucha, y en la que ya se aprecia un aspecto elemental de la estructura actual de la lucha canaria: dar dos caídas o vencer dos veces.

«Habrà luchas, y el luchador que venciere a tres, dando a cada uno dos idas sin recibir ninguna, ganará dos varas de la misma seda. El día del Corpus se duplicarán los festejos (...)».

Hasta el final del primer tercio de este siglo la organización de los enfrentamientos correspondía a un modelo evolutivo natural, consistente en la competición de unos pueblos o bandos (norte-sur) contra otros, o de unas islas frente a otras.

Curiosamente, la lucha vio nacer su primer reglamento en Matanzas (Cuba), en 1872. Y ha sido más recientemente, en el año 1960, con el Reglamento General Orgánico, cuando se consensuó un reglamento común para todas las islas.

La lucha canaria es un deporte de oposición que se fundamenta en el enfrentamiento de dos adversarios, los cuales desde una posición inicial de bipedestación y agarre a la boca-manga del pantalón, procuran, durante un tiempo no superior al minuto y medio, sin salirse de un terrero circular, desequilibrar para hacer tocar al contrario con cualquier parte del cuerpo que no sea la planta de los pies y utilizan para ello una serie de «mañas» o técnicas, tanto de manos como de pies o combinadas y en las que está prohibido el golpeo.

Existen varios sistemas de lucha: por equipos, ya sea a tres agarradas, lucha corrida, o todos contra todos; enfrentamientos individuales, por pesos, categorías o desafíos. La forma más habitual

se desarrolla entre dos equipos, por lo general de doce luchadores cada bando, enfrentándose individualmente. .

Juego del palo o palo canario

El conjunto de prácticas que podemos agrupar bajo la denominación de palo canario, se basa en una esgrima entre dos jugadores con un palo en las manos. En cualquier caso, los juegos de palo y garrote o lata son dos actividades que debemos a los aborígenes canarios y que fueron consecuencia de la evolución de actividades bélicas.

La diferencia entre las modalidades de juego existentes viene determinada por el tamaño del palo, distinguiéndose tres modalidades: palo chico, palo mediano y garrote o palo grande.

La primera noticia sobre el uso de palos, por parte de los aborígenes, la encontramos en la crónica bethencouriana (1402), y hace referencia a los bimbaches, o pobladores de la isla de El Hierro «(...) y los hombres llevan grandes lanzas sin hierro, (...)».

Existen dos referencias, de las cuales podemos deducir el carácter lúdico del juego del palo; la primera se debe a Antonio Cedeño, soldado a las órdenes de Juan Rejón, y que escribió una controvertida crónica en 1478;

«El día que celebraban la boda, (...), la llevaba a su casa la mujer i hacian grandes comidas y juegos: (...); hacian un general torneo de palillos o varillas pintadas de colorado con sangre de drago; (...)».

La segunda se debe a Leonardo Torriani, ingeniero cremonés que escribió una Historia de las Islas en 1590 y que dejó un documento valiosísimo: un dibujo de dos canarios en una plazoleta en una especie de ritual con varas de mediano tamaño.

«Cuando dos canarios se desafiaban a duelo, iban al lugar señalado para ello, que era una plazoleta alta, que en cada extremo tenía una piedra llana, grande tan sólo cuanto podía mantenerse encima de ella un hombre de pie. Primeramente cada uno de ellos se ponía encima de su piedra, (...) con el bastón llamado magodo y amodeghe. (...) Después bajaban en tierra y se enfrentaban con los magodos, esgrimiendo y buscando cada uno su ventaja (...)».

Otro de los factores que distinguimos para justificar el ludismo en el juego del palo aborígen es su incorporación a las fiestas, de lo cual tenemos referencias en bodas y en la fiesta del Beñesmen. Del resto del uso del palo con un carácter lúdico poco conocemos, y menos aún lo que significó la transculturización de esta actividad.

El palo siempre ha ido asociado a unas funciones determinadas, que podemos resumir en defensa, manejo de animales y apoyo para deambular por los caminos y barrancos.

Las diferencias que encontramos en los juegos que tienen en común un palo vienen determinadas por el tamaño de este y por la forma de entenderlo y enseñarlo. Respecto al tamaño, se distinguen tres tipos: palo chico, corto o macana; palo mediano o vara; y palo grande, lata, astia,

lanza o garrote. En lo que concierne a la forma de entender el palo, se ha transmitido a través de escuelas, que han conservado también sus propias técnicas.

El juego del palo es, en definitiva, una esgrima, cuyo espacio está definido por los jugadores, compuesto por un conjunto de técnicas rápidas que lo hacen muy vistoso, y que no posee una forma explícita de terminación, viniendo ésta determinada por el control del hombre de respeto u hombre bueno, o bien por resultar evidente para los practicantes quién es superior.



Palmeros jugando al palo.

Las dimensiones y características del palo varían según sea chico, vara o garrote. Para Ossorio el palo corto es el que va desde el suelo hasta la mano, o bien el que puede ser escondido. El palo mediano o vara es aquel que va desde el suelo hasta el corazón, o como máximo hasta la barbilla del jugador. El palo grande, garrote, lata, astia, asta o lanza, siempre supera la altura del individuo, oscilando entre dos y cuatro metros. Las maderas con las que se preparan los palos han de ser enteras, y pueden ser de los siguientes árboles: la sabina, paloblanco, acebuche, mocanero, tarajal, eucalipto aceviño, almendrero amargo, etc., pero sobre todo el membrillero (...) los más aceptados por su resistencia y ligereza. La forma de los palos también difiere: el palo chico es grueso como el palo grande, terminando a veces en una acentuación de su grosor; el palo mediano consta de dos partes: trozo (de donde se agarra) y punta, que es el más estrecho; el palo grande es uniforme, alcanzando un grosor equivalente a dos dedos de la mano.

Los buenos jugadores de palo suelen ser aquellos que no se desplazan, o lo hacen poco, y utilizan técnicas efectivas y no movimientos preestablecidos, rayando más en la danza, que es la ejecución del jugador inexperto. En el palo mediano o vara es muy espectacular oír silbar el palo cuando se desplaza. El juego del palo es una práctica vertiginosa, que hace introducirse poco a poco a los contendientes y necesita la presencia del hombre bueno. Esta figura no está institucionalizada, pero es conveniente su presencia, ¿cuándo?, esto lo sabe el maestro, o los asistentes ocasionales. Como hemos tenido ocasión de escuchar a Ossorio, el hombre de respeto es para cuando los palos se calientan... En pura esencia, debemos afirmar que es juego porque los jugadores intentan marcar y no golpear; en este control reside el componente lúdico.

Hay muchas técnicas, pero dejaremos constancia solamente de las más significativas. Para el palo chico: palo sentado, palo al cogote, palo a los dedos, palo al codo. Para el palo mediano:

atajados, recogidos, golpes laterales a cabeza o cuerpo. Para el palo grande: enganches, golpes diversos, levantada, revoleadas.

Lanzamiento y Esquiva de piedras

El lanzamiento y esquiva de piedras es otro de los juegos aborígenes estrechamente ligados a una actividad funcional de carácter bélico. Existen muchas referencias respecto a la enorme habilidad que poseían los aborígenes canarios para el empleo de piedras como arma arrojada incluso labrando las piedras que utilizaban para este fin. Cuenta Fr. Alonso de Espinosa, en 1594: «(...) usaban de unas pelotas de piedras rollizas que tiraban con mucha fuerza».

Las referencias de esta actividad como juego es clara. Por una parte, encontramos alusiones a la pugna:

«Pues su ligereza era tanta, que a diez pasos esperaban que les tirase quien quisiese una piedra o lanza, y no había acertarles, porque hurtaban el cuerpo con mucha destreza». (Espinosa, 1594)

También conocemos cómo hubo ocasión de servirse de esta habilidad para lanzar y esquivar piedras con el fin de sacar beneficio.

«Antonio de Nebrija, en sus Décadas, cuenta de un canario que, sin mudar los pies de un lugar, aguardaba que le tirasen a la cabeza a doce pasos, sin que le hiciesen mal, diez y doce piedras, y que esto hacía todas las veces que le daban un cuarto; y dícelo como admirado. Y canario hubo, que daba a tres hombres doce naranjas a cada uno, y él tomaba otras doce, y tiraba a cada uno de ellos y las empleaba todas, sin que ninguno de los otros que a él le tiraba, emplease en él ninguna, si no fuese en las manos con que las recogía, y habían de estar apartados diez pasos. Y todas las veces que querían, hacían estas apuestas». (Abreu, 1602).

Una de las referencias más interesantes, no sólo para esta actividad sino para el conjunto de los juegos aborígenes, es la que nos muestra el carácter instructivo en la esquiva de pelotas de barro, con las cuales se iniciaba a los niños en esta en la isla de La Gomera.

«Eran los gomeros gente de mediana estatura, animosos, ligeros y diestros en ofender y defenderse, grandes tiradores de piedras (...) Acostumbraban los naturales de esta isla, para hacer diestros y ligeros sus hijos, ponerse los padres a una parte, y con pelotas de barro les tiraban, porque se guardasen; y como iban creciendo, les tiraban piedras, y después varas botas y después con puntas (...) Y éranlo tanto, que en el aire tomaban las piedras y dardos y las flechas que les tiraban con las manos» (Abreu, 1602).

Este juego desapareció, probablemente tras la conquista de las islas, pues no se ha encontrado ninguna referencia acerca de su práctica posterior.

Levantamiento o pulseo de piedras

El manejo de grandes piedras siempre ha sido una actividad habitual en el medio rural, la cual derivó a una manera peculiar de cubrir el ocio por quienes deseaban probar sus fuerzas levantando aquéllas. El levantamiento o pulseo de piedra es una prueba de fuerza, con la que se medían los aborígenes canarios. Se denomina pulseo, cuando debe levantarse la piedra sobre la cabeza sin tocar el cuerpo, mientras que levantar la piedra permite el contacto con éste.



Exhibición de Levantamiento de Piedra.

La primera y única referencia que aparece en los cronistas se debe a Fray Alonso de Espinosa (1594); la descripción se refiere a los pobladores de Tenerife:

«Eran hombres de tanta ligereza que se cuentan algunas cosas de ellos casi increíbles. Una piedra guijarro está en esta isla, en el término de Arico, maciza, mayor que una grande perulera, la cual vide yo y es común plática entre los naturales que con aquella piedra iban sus antepasados a probar sus fuerzas, y que la levantaban con las manos y la echaban sobre la cabeza a las espaldas con facilidad; y ahora no hay hombre, por membruno que sea, que la pueda levantar ni dar viento».

El levantamiento o pulseo de piedra se realiza con la piedra tal y como se encuentra en la naturaleza, de ahí la gran importancia del agarre y poseer manos grandes y fuertes. El pulseo se considera la forma más limpia de levantar la piedra y concluye con la extensión de los brazos; también se puede realizar en dos tiempos, el primero a la altura del pecho. En cualquier caso, siempre se buscaba quien la pulseaba el mayor número de veces. En cuanto al levantamiento de piedra, su técnica consiste en buscar un apoyo del cuerpo con el que servirse para alzar el peso.

A veces, había piedras que eran destacadas por ser muy difíciles de pulsear, como la piedra de los valientes (Arico) y la piedra de los mocanes, en Frontera (El Hierro). En la actualidad, son pocos los practicantes de esta modalidad, limitándose a demostraciones en eventos y exhibiciones.

Salto del Pastor

La denominación de salto del pastor proviene de la relación de esta práctica con la tareas propias del pastor cuando acompaña a su ganado. Aparentemente, el palo para realizar saltos es muy semejante al garrote empleado para el juego del palo grande; la diferencia reside en la incorporación castellana del regatón, o pieza de hierro, a modo de capuchón, que se sitúa en el extremo que se apoya en el suelo, asegurándose así el mejor agarre.



«Regatón»: punta de la lanza o garrote que se utiliza en la modalidad del Salto del Pastor.

Espinosa, en 1594, aporta la primera referencia acerca de esta práctica aborígen en Tenerife:

«Otras mil gentilezas hacen, como es arrojarse peña abajo con una lanza muchos estados, que, como son a todos notorias, no quiero gastar tiempo en escribirlas».

El viajero portugués Gaspar de Frutuoso, a finales del siglo XVI, en la isla de La Palma, describe la actividad con cierto lujo de detalles. Esta referencia, junto a la de Verneau (1891), son las más definitorias de esta habilidad:

«Arrójanse con la lanza, llevada a lo largo del cuerpo del hombre, terciada de manera que ponen un tercio primero en la tierra o piedra donde dan con una contera de acero que trae la lanza, de un palmo de larga con su cubo, sin que pueda desviarse de donde da, y aunque sea tres lanzas de alto se tiran abajo y vienen a ponerse en el suelo con tanta facilidad, que parecen aves». (Gaspar de Frutuoso, 1590).

Se conocen distintas formas de medirse los pastores a modo de juego, en las que se cuentan proezas, como a saltar cada vez a mayor altura, o un salto desde lo alto del campanario de la iglesia consiguiendo agujerear una moneda puesta en el suelo; o a otras formas menos frecuentes, como saltar pequeñas alturas con el palo sujeto a la espalda.

El salto del pastor es una actividad de deambulación por medio de una palo grande, lanza o garrote, con el fin de salvar los desniveles y accidentes del terreno. Su práctica se conoce en todas las islas.

Existen diversos tipos de saltos y técnicas para realizarlos. Los tipos más comunes de saltos son a apoyar y deslizarse por la lanza, cuando la altura que se salva es menor que la altura de la lanza; a regatón muerto, cuando se salta al vacío. La técnica más empleada es la de apuntar con el regatón a un lugar, apoyar y deslizarse con las manos, manteniendo éstas una con la palma de la mano hacia arriba, el brazo extendido y cerca de los muslos, y la otra sosteniendo el palo en su extremo superior con el brazo flexionado; se busca que el cuerpo rápidamente se adose al palo, de manera que mantenga durante toda su ejecución el equilibrio, por ello se recomienda que las puntas de los pies deben caer muy cerca del regatón (caer a plomo).



Salto del Pastor a «regatón muerto».

También se conocen otros juegos derivados del uso de la lanza, que demuestran el dominio de esta herramienta por parte de los pastores.

Salto de vara

El salto de vara es un juego aborigen desaparecido sobre el que se conoce muy poco. La única referencia que ha llegado hasta nosotros se debe a Abreu Galindo(1602) cuando nos cuenta las costumbres de los pobladores de Lanzarote y Fuerteventura:

«Eran muy ligeros en saltar, y era su principal ejercicio. Tomaban dos hombres una vara larga, uno por un cabo y otro por el otro cabo, y alzaban los brazos con la vara, lo más alto que podían; y el que lo saltaba, tenían por más ligero. Y así dos y tres en hilera, y había hombre que los saltaba en tres saltos, sin parar».

Es muy posible que esta práctica se realizase en otras islas, siempre unida a la fiesta, tal y como mencionan ambiguamente Scory y Espinosa, a finales del siglo XVI. Respecto al tipo de salto, parece ser una especialidad reservada a unos pocos.

Juegos tradicionales difundidos

Las Islas Canarias, por su geografía, han sido un reducto para algunos juegos que han perdurado en el tiempo y nos muestran todavía actividades que se realizaban en el medievo, como los casos de la pelotamano y la pina; por contra, otros juegos son relativamente recientes, como el arrastre de ganado y el levantamiento del arado. En general, este grupo de juegos canarios se derivan del fenómeno de difusión cultural europeo, con algunas excepciones.



Mural confeccionado con semillas alusivo a algunos Juegos y Deportes Tradicionales Canarios: Vela Latina, Pelotamano, Bola Canaria, Levantamiento del arado, Arrastre de Ganado y calabazo. Carreta Romería de Tegueste, Abril de 1997.

Pelotamano

El juego de pelotamano es una de las ramas del viejo jeu de paume que se ha conservado en la isla de Lanzarote hasta la actualidad. Lo más llamativo de esta circunstancia es que la pelotamano ha logrado mantener las antiguas formas de los juegos de pelota.

La llegada de la pelotamano a nuestras islas pudo deberse a la influencia normanda del primer momento de la conquista de las islas por Jean de Bethencourt, en 1402. En la Crónica bethencouriana se cuenta cómo a Bethencourt le acompañaron en su segundo viaje 80 hombres de guerra, de los cuales 23 llevaron a sus mujeres.

Precisamente, Gadifer, el capitán que contrata Bethencourt para la conquista, fue un buen jugador de pelota, pues se le cita, en 1372, como ganador de una partida de jeu de paume al duque de Borgoña, a quien le ganó 31 francos de la época. No obstante, este juego también era parte de la cultura castellana, lo cual permitió su asentamiento.

El primer dato del juego en Canarias lo encontramos en Tegueste (Lanzarote) en una escritura de 1616, donde se menciona la venta de unas casas que están junto a un juego de pelota. También se presume que la calle Pelota, del antiguo barrio de Las Palmas, debe su nombre a haberse jugado en ella, apareciendo ya citada esta denominación en el plano de Agustín del Castillo, en 1686.

Se ha conocido la práctica de este juego, además de en Lanzarote y Gran Canaria, en Fuerteventura, La Palma y Tenerife, si bien en esta última isla de manera muy localizada.

El juego de pelotamano consiste en devolver la pelota, golpeándola con la mano, antes de su segundo bote, que proviene del otro campo, o en su caso, pararla (atajarla) con la mano o con el pie, para que no siga su curso. Se intenta ganar terreno al otro equipo, marcando con una raya el lugar donde salió la pelota o pudo ser parada. El espacio de juego es alargado, limitado solamente por los laterales. En el fondo del saque existen dos piedras denominadas cabo de bote, una sobre cada línea lateral que describirá una línea imaginaria. Las dimensiones del espacio son de 60-70 pasos de largo, por 8-9 de ancho.

El campo de juego se divide en dos partes que separan a los dos equipos por medio de una raya denominada raya de falta; por tanto, limita el campo de saque del campo del resto. En el campo de saque se ubica el bote, que es un artefacto diseñado para efectuar el saque. La forma de puntuación es a faltas o puntos (15, 30, 40...) y a rayas, contabilizándose hasta un máximo de dos. La raya se marca con el dedo en la tierra junto a la raya de falta. Cuando se consiguen todos los puntos de un juego se contabiliza un chico. El conjunto de cinco chicos constituye un pajero. El número más habitual de jugadores es de cinco contra cinco, aunque también pueden jugar cuatro o seis por bando.

Pina

La pina es una de las ramas de otros juegos constituidos por los actividades de palo o bastón. Sus antecedentes se encuentran en el juego de la crosse, del que ya existen evidencias en miniaturas francesas del siglo XIV y más remotamente en la antigua Grecia.

La entrada del juego de la pina en Canarias tuvo que deberse a la difusión del juego de la chueca, que era una manifestación lúdica común en la España peninsular ya en el siglo XV. Rodrigo Caro recoge una mención de Diego de Guadix, en 1593:

«Chueca llaman en algunas partes d'España a cierto troçuelo pedacillo de madera (menos redondo que la bola) con que antiguamente jugaron los árabes en España y juegan oy en día los labradores en Castilla».

Las primeras referencias que se conocen de la pina en Canarias son un poco tardías y corresponden al siglo XIX. Fernández Castañeyra menciona el juego de la pina asociado a la fiesta en 1884:

«En la plaza, los días de fiesta, luchas y juegos de pelota y pina».

La práctica de la pina, hoy desaparecida, se conoce, además de en Fuerteventura, en Tenerife, La Palma y en El Hierro, aunque se presume que su práctica pudo abarcar a todo el Archipiélago.

Bethencourt Alfonso (1912) dedica un pequeño relato a la pina en Tenerife:

«Un número indeterminado de mozos armados de cayados o estacas, se dividen en dos bandos con fuerzas iguales, para situarse en un llano en dos filas paralelas ocupando en extensión lineal un centenar de varas más o menos. Lucha cada bando porque llegue a estacazos la pina o séase

una bola de madera, el uno al extremo izquierdo del recorrido señalado y el otro extremo derecho para ganar la partida».

La referencia a la pina de Diego Cuscoy en su obra *Folklore infantil* (1943) muestra el paso de un juego de adultos a un juego de jóvenes.

Hasta donde conocemos, la pina fue un juego de labradores, cuya esencia consistía en llevar la pina, o pelota de madera, a golpes de palo hasta el fondo del campo contrario, mientras el otro equipo lo impedía y lo intentaba, a su vez, respecto al otro campo; los choques eran constantes y era un juego reservado a los hombres; el inicio y continuación del juego tras cada tanto se hacía desde el centro del terreno, que en el caso de El Paso (La Palma) tenía un pequeño agujero (aturridero); se limitaban los laterales pero desconocemos su trazado, sí en cambio los fondos que eran con líneas; la terminación del juego dependía del momento del día, de la luz... La fabricación de la pelota se realizaba con un trozo de pino, o de raíz de brezo, que se trataba de redondear para el juego; los palos eran ligeros, de unos 50 cms. de longitud, con cierta curvatura en su extremidad opuesta al agarre; el material podía ser de madera de almendrero o de pino. .

Vela Latina

El origen más remoto de la vela latina se sitúa en el uso del velamen o superficie de vela triangular. La procedencia de este tipo de embarcaciones fue el Mediterráneo, aunque este tipo de vela también se conoce en otros pueblos del Pacífico. La embarcación que podríamos situar como el punto de partida de la vela canaria es el falucho, y sobre todo el laúd, de menores dimensiones, en torno a los siglos XVIII y hasta el s. XIX.

Nuestro interés se centra en las pequeñas embarcaciones que cubrían la navegación costera, o de cabotaje, que eran las encargadas de las faenas de la pesca, ya que la vela canaria se caracteriza por un bote pequeño, que oscila entre los 8,55 m. a los 5,5 m. de eslora, rápido, ágil, capaz de maniobrar en un corto espacio gracias al diseño de su vela.

La primera referencia a la vela latina, como pugna competitiva, corresponde justo al inicio de este siglo, como cuenta el *Diario de Las Palmas*:

«(...) día 24, a las doce, regatas de botes a vela, desde la Puntilla hasta el Muelle de San Cristóbal, donde se adjudicará la victoria la embarcación que llegue primero a este último sitio».

A partir de esta fecha se suceden con continuidad las referencias en la prensa. Son legendarios los primeros botes de la saga Tomás Morales, Porteño, Tirma...

En Canarias existen dos modalidades del mismo deporte: la que se practica en Gran Canaria, que se conoce como vela latina, y la que se practica en Lanzarote, que se denomina barquillos. Las diferencias entre ambas residen en el tamaño de los botes, que actualmente es de 6,55 m. de eslora (Gran Canaria) y de 8,55 m. y 5,50 m. (Lanzarote); también en el recorrido de las embarcaciones, ceñida (Gran Canaria), en un campo de regatas fijo definido desde la Central Térmica (marfea)-Boyón de la Campana del Puerto de la Luz y de Las Palmas, mientras que en Lanzarote se compete principalmente en un campo de regatas convencional.

A la tradición de la vela deportiva en Gran Canaria, que se comprueba por su continuidad contrastada y por la organización de campeonatos que ocupaban diversos momentos del año, se sumó Lanzarote al comienzo de los años ochenta, que así rescataba las antiguas regatas de embarcaciones a vela de San Ginés de 1904; en la actualidad, también Fuerteventura realiza regatas de barquillos.

La tripulación puede variar, según la modalidad, llegando hasta diez componentes para el caso de Gran Canaria; recibe cada uno de ellos distintas denominaciones.

Bola canaria

La bola canaria es una manifestación más del grupo de juegos de la familia de la bocha. Nos encontramos ante uno de los juegos documentados más antiguos, del que ya se tiene constancia en el antiguo Egipto.

Este juego se difundió desde la Península, pero no hay certeza acerca del momento de su entrada en Canarias. Probablemente, este juego tenga, como el juego de pelotamano, ya una raíz francesa y prácticamente a la par también castellana. Para reafirmar la primera hipótesis, diremos que en las Islas son los conejeros, o lanzaroteños, los jugadores más afamados y considerados tradicionalmente de más calidad. Respecto a la segunda hipótesis, diremos que el juego de bolas era una de las manifestaciones lúdicas más populares en la España peninsular del siglo XV.

Lanzarote representa el punto de mayor tradición del juego de la bola. Los antiguos jugadores atribuyen el origen del juego a esta isla, manteniendo que el juego siempre se difundió a otras islas de la mano de conejeros. Se practica, y se ha practicado este juego en Tenerife, Fuerteventura, pero posiblemente se jugase también en otras islas. Las mejores bolas se consideraban las de madera de palo blanco, que se utilizaba también para los dientes de molino, y que eran encargadas en La Palma.

El juego consiste en lanzar una bola desde el rayo, o marca de partida, con el objetivo de aproximarse lo más posible a una bolita, o boliche, con el mayor número de bolas disponibles del propio equipo. Los jugadores actúan a turno, decidiendo qué componente del equipo debe lanzar.



Jugando a la Bola Canaria.

La partida es a 12, siendo habitual jugar más de una. El número de bolas es de 12, repartiéndose, en el caso de tres para tres jugadores, dos bolas cada uno. Las bolas de un equipo se diferenciaban de las de otro por la presencia, o no, de una raya; también, en otros casos, de una tacha o pequeño clavo. El sistema de juego es denominado tres las dos mejores, o lo que es lo mismo: gana el equipo que primero llega a dos victorias.

Sin embargo, a pesar de que no cambia de manera sustantiva el juego, la principal diferencia con el juego de bolas reside en la calidad o material con que está hecha la bola. En Lanzarote se defiende la madera, en contra de la bola de pasta, que está también muy difundida. Los viejos jugadores defienden la bola de madera porque obliga a un juego más difícil, en el que es más costoso embochar, al ser la bola más ligera y con algo de menor volumen.

Carreras de caballos y sortijas

Existe una gran afición en Canarias a las carreras de caballos y sortijas, al igual que ocurre en otros lugares de España. Las carreras de caballos despiertan pasión en aquellas localidades donde se organizan. Tradicionalmente, las carreras de caballos se desarrollan por los caminos, sin refinamientos pero con una gran dosis de participación.

a) Carrera de Caballos

El origen de la carrera de caballos, de forma organizada, lo podemos situar en las costumbres peninsulares del siglo XV usuales en las fiestas, donde participaba la nobleza ante el pueblo. En Canarias, la referencia más antigua que conocemos corresponde a la ordenanza del Cabildo de Tenerife de 1527, con motivo de las fiestas que se organizaron en La Laguna por el nacimiento del rey Felipe II.

«Habrà un palenque en la plaza de San Miguel de los Angeles, donde se han de sentar el Adelantado, el regimiento y caballeros. Correrà parejas la nobleza, y para socorrer se pondrán trece varas de raso o de damasco, repartidas por el orden siguiente: el primer caballero que llegare al pario ganará seis varas; el segundo, cuatro; el tercero, tres; y todos habrán de correr en caballos y no en yeguas, empezando desde el camino de San Lázaro hasta dicha plaza».

Esta práctica se ha mantenido en las islas de La Palma, Tenerife y Gran Canaria.

En La Palma, prácticamente se corren carreras de caballos en todas las fiestas de los municipios del norte, se proyectan en los bares vídeos de carreras, se cruzan apuestas... Las carreras se realizan en un recorrido que oscila entre 2.600 y 3.200 metros, en los alrededores de una localidad, y normalmente terminan con la llegada en la calle principal. El jinete monta a pelo, es decir, sin silla, lo cual hace que la monta sea más espectacular. La indumentaria del jinete no es especial, se viste ropa habitual. El recorrido suele ser en pendiente hacia arriba, con el fin de evitar las caídas, aunque éstas son inevitables; se corre sobre asfalto, aunque esto se debe considerar una innovación.

En Gran Canaria ocurre algo semejante a La Palma. La mayor parte de las localidades de las medianías de la isla tienen incorporada a sus fiestas esta manifestación. La carrera de caballos es un verdadero espectáculo que implica a participantes y público. La carrera se organiza por parejas, y es única para los dos caballos, no superando las 4 ó 5 parejas; los animales

son jóvenes. El recorrido suele ser con ligera pendiente hacia arriba y de esta manera se evita el peligro de caída. Un juez se desplaza en un automóvil delante y a distancia del caballo, abriendo paso a la vez que va anunciando quién viene, así como la marcha de la carrera. El público se sitúa a lo largo del recorrido, de aproximadamente 2 a 3 kms. La salida tiene lugar en las afueras de la localidad, mientras que la meta se ubica en la entrada al casco principal de la localidad, si bien en algunos pueblos se invierte este orden. La vestimenta del jinete también es la habitual; en Gran Canaria se emplea la silla, en algunos casos lo que es motivo de pugna entre los participantes para ver si se es capaz de montar a pelo.

En Tenerife, también se corren carreras de caballos en la zona norte de la Isla, aunque no tienen la vigencia de La Palma y Gran Canaria, organizándose por iniciativa de las comisiones de festejos de las localidades. Se continúa la tradición en La Laguna cuya referencia histórica más importante como siempre son las Fiestas del Cristo.

b) carrera de sortijas

El origen más remoto de la carrera de sortijas, o de cintas, como también se le conoce, hemos de situarlo, probablemente, en una evolución de los torneos medievales y de los antiguos juegos florales, todo ello tomando como punto de confluencia la fiesta, que resultaría el aglutinante.

La primera referencia corresponde a la misma ordenanza de 1527 de La Laguna (Tenerife), por la que se tiene la primera noticia de la carrera de caballos:

«(...) Se jugarán cañas. Se correrá sortija y habrá doce varas de damasco o raso, (...)».

La continuidad de la carrera de sortijas hemos de darla por supuesta, al menos en las fiestas del Cristo de La Laguna, aunque no disponemos de referencias hasta finales del siglo XIX. En esta época también encontramos la carrera de sortijas en el paseo de los Castillos (Gran Canaria); en Puerto Naos (Lanzarote); y en Puerto de la Cruz (Tenerife). La tradición en la denominación de carrera de cintas proviene de las cintas con que eran obsequiados los participantes que conseguían ensartar una anilla; estas cintas eran lucidas por los jinetes sobre su cuerpo en posteriores competiciones. En Tenerife se mantienen las carreras de sortijas en diversas localidades del norte. Estas carreras son organizadas en torno a la fiesta.

Para correr las sortijas los jinetes lo hacen siguiendo un turno previo establecido por un jurado, debiendo mantener el galope, o el galope corto, para, al pasar bajo un estructura compuesta por dos postes verticales sobre el que descansa otro horizontal, ensartar una anilla o sortija que está suspendida de una cinta de color con un palo corto (20 cms.) de punta afilada. La cinta se encuentra enrollada al poste horizontal por medio de un carrete, con el objeto de que no exista la posibilidad de enganche. Se cuenta el número de sortijas recogidas por cada jinete, deshaciéndose el empate con nuevas carreras, solamente entre aquellos caballos igualados. Las sortijas deben pincharse limpiamente, no siendo válido pinchar la cinta. Cada varias series, o pasadas, se reponen los carretes que lo necesiten. La altura del poste horizontal puede alcanzar de 2,50 a 3 m., aunque dependerá de la altura de los caballos participantes.



Carrera de Sortijas en La Laguna, Tenerife.

Arrastre de ganado

Esta manifestación corresponde a la difusión de la cultura castellana, dado que el ganado de este tipo no existía en las islas antes de la llegada de estos pobladores. En realidad, la primera referencia que conocemos sobre el arrastre de ganado en Canarias, pero como labor rural, es la que corresponde a Abreu (1602), en la que cuenta el uso en la isla de La Palma de una corza, o artefacto para el transporte, el cual se mantiene en la actualidad:

«(...) no se sirven con carretas de bueyes, sino con un madero de dos gajos, como horqueta, que llevan arrastrando por el suelo, y encima llevan una carga que los bueyes pueden tirar, al cual madero llaman corza en lenguaje portugués, (...)».

Los antecedentes del arrastre de ganado corresponden a la pugna por medir las yuntas. Tenemos conocimiento de que a finales del siglo XIX existieron distintas pugnadas por trasladar piedras pesadas con las yuntas en San Mateo (Gran Canaria). En Tenerife, en San José de Los Llanos, la forma de pugna se caracterizó por no existir peso límite, comprobar el espacio recorrido y la fijación de un tiempo límite de arrastre. El comienzo del arrastre de ganado en la isla de La Palma fue igualmente producto de la pugna, acordándose una distancia, y aumentando el peso paulatinamente; aunque quizá el hecho más significativo sea el uso de la canga en vez del yugo y el frontil, como artefacto adaptado al cuerpo y cuello de la yunta para ejercer sobre él la fuerza de los animales.

El punto de partida del arrastre de ganado con un carácter lúdico, organizado y competitivo aparece por primera vez en 1938, en las Fiestas del Cristo de La Laguna, llegándose, incluso, a redactar un breve reglamento.

Una distinción que caracteriza el actual arrastre de ganado, y que le otorga un componente deportivo, es la de no permitirse castigar al animal.

El arrastre de ganado es una modalidad deportiva consistente en la cumplimentación de un recorrido de 70 m. en el menor tiempo posible, por parte de unas reses que arrastran un peso muerto sobre una corza, con la ayuda de un boyero que se sirve de una vara. El concurso de

arrastré de ganado es una competición entre yuntas de bueyes, toros o vacas, separados en tres categorías.

En la actualidad, se realizan concursos de arrastre en las islas de Tenerife y Gran Canaria, así como exhibiciones en el resto.

Levantamiento de arado

Esta práctica procede de la necesidad del traslado de un lugar a otro de las artes del campo y, a su vez, de la tendencia a medirse, unida a la creencia de que la fuerza es algo bueno y beneficioso para el trabajo rural. Esta práctica es una creación, por lo que se puede considerar un juego difundido

El origen de esta práctica se debe a D. Matías Hernández, agricultor de la localidad de Telde (Gran Canaria), que a principios de este siglo, en sus momentos de ocio, levantaba su propio arado. Un personaje muy destacado de la lucha canaria de su época, el Faro de Maspalomas, fue el principal difusor de esta manifestación.

La difusión de este tipo de levantamiento se realizó a través de las competiciones de lucha a lo largo del Archipiélago. En los años 60, Hermenegildo Ramírez, Brazo de Hierro, también lo practicó asiduamente. Más tarde, en los años 70, el conocimiento del levantamiento del arado se generaliza, siendo practicado por algunos luchadores continuadores de la tradición.

El levantamiento del arado es una prueba y demostración de fuerza, consistente en levantar un arado solamente con la intervención de los brazos hasta la vertical, mantenerlo en equilibrio y descenderlo, después, hasta la horizontal, mantenerlo de nuevo durante un tiempo, introduciendo finalmente un giro completo para mostrarlo al público. La maniobra más costosa y difícil es el descenso del arado, debido a que es necesario frenar el largo brazo de palanca que constituye este artefacto. El arado puede variar, dando lugar a diferentes tipos tanto en medida como en su peso. La medida aceptada es entre 4,25 y 4,75 metros; el peso depende de los accesorios del arado, pero algunos pueden alcanzar los 100 kilos. Se distinguen distintas partes del arado: cabeza, timón, yugo, guigar, frontiles y reja.

En la actualidad, el levantamiento del arado forma parte de las fiestas de algunas localidades, sobre todo en la isla de Gran Canaria.

Tablas de San Andrés

Nos encontramos ante una práctica lúdica muy peculiar que se celebra, a modo de fiesta, todos los años en la localidad tinerfeña de Icod de Los Vinos.

Las tablas de San Andrés es un juego de vértigo, consistente en deslizarse calle abajo sentado sobre una tabla. Recibe, en parte, su denominación por la festividad de San Andrés que coincide con esta curiosa práctica.

El origen de esta manifestación pudo estar en el transporte de maderos de un aserradero que existió en la parte alta de Icod ya en el siglo XVI. Esta práctica evolucionaría a la fiesta, coincidiendo con la aparición del vino nuevo a finales de noviembre, festividad de San Andrés.

También se baraja la hipótesis de la difusión de la corsa que todavía se conserva en Funchal (Madeira) y con la que se echan calle abajo.

Como en la mayoría de las fiestas, el día más importante para la corrida de las tablas es la víspera. El vino nuevo es el centro de la fiesta, constituyendo el motivo de reunión y la bodega el punto de charla con los amigos que acuden a festejar el día. En Icod, las calles tradicionales para el arrastre son las de San Antonio, del Salto, el Plano y Hércules.

La tabla tiene las dimensiones justas para ser ocupadas por el individuo sentado; el tablón es mucho mayor, pudiendo llegar a albergar a 10 ó 12 personas. El tablón puede ser incluso la hoja de una puerta antigua. Las maderas que se emplean son preferentemente de tea de pino, fundamentalmente por su dureza y resistencia. La tabla se prepara adaptándola al apoyo delantero de los pies (traviesa), limando sus aristas delanteras para evitar cualquier roce que suponga freno, cruzando traviesas para fortalecer los bordes o la parte trasera, con el fin de proteger al ocupante de posibles choques de otra tabla. Para que la tabla se deslice mejor se le echan distintas sustancias en la parte inferior, como sebo o grasa de animal, aceite o cera de vela.

También se conoce otra modalidad semejante en Fuencaliente (La Palma), en la fiesta de El Pino de la Virgen, que consiste en una carrera de duelas, o tablas con forma convexa, formadas por parte de las maderas que componen un barril o tonel. Esta carrera consiste en deslizarse por una ladera de monte sobre el pinillo o pinocha.

Los cacharros

Esta manifestación está relacionada estrechamente con las tablas de San Andrés, pues es coincidente con la festividad de este santo y con la zona donde se realiza, Puerto de la Cruz.

El origen de esta práctica es muy oscuro. Las explicaciones son fruto de la leyenda. Se cuenta que el objeto de correr cacharros era hacer ruido para ahuyentar a la langosta; también que como San Andrés era cojo, llegó «borracho» y cargado de cacharros días después a su fiesta; o que San Andrés se quedó dormido y hubo que despertarlo con el ruido de los cacharros que los niños habían colgado de sus ropas. O quizá, que para limpiar los toneles con agua salada se hacían rodar por las pendientes hasta la costa y de ahí el ruido.

Esta actividad consiste en tirar de una sogá o alambre a cuyo extremo se encuentran atados diferentes objetos, que varían desde latas de refrescos, hasta electrodomésticos, bañeras, chatarra... De esta manera se configura una larga serpiente de hojalata, cuyos objetos arrastrados por niños y adultos producen mucho ruido, que precisamente es lo que lo distingue.

El Calabazo

El calabazo es una manifestación derivada de la labor de riego de los campos y de la necesidad de salvar los desniveles de las terrazas que forma el terreno. Se denomina calabazo por el artefacto empleado para el riego, que en otro tiempo estuvo constituido por una parte de una gran calabaza que se ajustaba al final de un largo palo. Esta práctica se localiza solamente en el Valle de Aridane (La Palma). La referencia más antigua que se conoce del riego con calabazo data de 1868 en una carta registrada, teniendo constancia de que el canal de aguas donde se utiliza comenzó a construirse en 1555.



*Ramón «Papachola» regando al Calabazo.
Los Llanos de Aridane, La Palma, 1990).*

A pesar de su escasa tradición como juego, no podemos sustraernos al fenómeno sociológico que representa la organización de una actividad deportiva rural surgida de las viejas pugnas circunstanciales entre las parejas de calabaceros.

En cuanto al origen del calabazo, como artefacto de labor, parece tener su principal influencia en la cultura portuguesa, que tuvo cierta relevancia en La Palma. En la actualidad, esta práctica se conoce en Portugal, aunque sin carácter lúdico.

La primera noticia de la práctica del calabazo con un carácter lúdico organizado es reciente. Anteriormente, se sabe del uso de la pugna puntual entre las parejas que extraían el agua, que se medían entre sí a ver quién aguantaba más.

El paso de actividad de riego a juego, se origina por el celo del propio trabajo; por un lado, se trataba de regar con la mayor cantidad de agua en un tiempo limitado de riego; y, por otro, el hecho de que los calabaceros actuasen por parejas dejaba evidencia de quién no aguantaba el ritmo del otro, suponiendo esto motivo de comentarios.

La técnica de ejecución es muy depurada y se divide en cuatro fases: llenado, recorrido del calabazo hasta la regadera, descarga y retroceso.

En la actualidad, el calabazo está presente en las fiestas de Argual, en Los Llanos de Aridane. En los certámenes de juegos tradicionales se compite en ver quién realiza mayor número de movimientos sin derramar el calabazo, o también en llenar antes un depósito de 500 litros.

La Billarda

Este juego de muchachos se practica entre dos parejas, cada una de las cuales tiene un palo de un metro de longitud y cuyo instrumento de juego es la billarda, o trozo de madera de 15 a 20 cms. El espacio de juego está compuesto por dos porterías en forma de herradura de un diámetro aproximado de 80 centímetros y separadas unos 10 pasos. Los antecedentes de este juego se remontan a la Edad Media, donde era un juego estructurado y muy popular, como conocemos por el Libro de Apolonio (anónimo) y las Cántigas a la Virgen (Alfonso X el Sabio), ambas obras

del siglo XIII. Por otra parte, en la versión de juego de muchachos, en la actualidad lo encontramos como juego tradicional en otras regiones españolas como la chirumba (Salamanca) y la toña (Aragón).

Es un juego de equipo, en el cual cada jugador se empareja con un oponente, y se ubica en cada portería. Así, si en una portería se encuentra un defensor con un palo y un adversario con la billarda, en la otra portería el compañero del que posee la billarda sin nada y el adversario con otro palo.



Jugando a la Billarda.

Se trata de golpear el palito que es lanzado por el oponente de enfrente y, en caso de golpearlo con la billarda, realizar carreras de ida y vuelta.

Las porterías están defendidas cuando el palo se coloca en contacto con el suelo dentro de la herradura de piedras, siendo vulnerable si no existe este contacto y al intentar los poseedores de la billarda introducirla en la de enfrente, teniendo los defensores de las porterías las siguientes opciones:

- 1.^a Permanecer con el palo en suelo de la portería hasta un máximo de tres veces.
- 2.^a Golpear la billarda, con dos posibilidades: permanecer en la portería o intercambiar simultáneamente sus posiciones entre las dos porterías cuantas veces puedan, contabilizándose un punto cada vez que pican con la vara o paleta dentro de la portería contraria y propia, hasta que los poseedores de la billarda van a recogerla y consiguen introducirla en la portería lanzándola o depositándola, cambiando a continuación la posesión a la pareja contraria y contabilizándose los puntos.

La partida finaliza cuando una pareja llega a doce tantos o un número estipulado de partidas. Si en algún momento la portería queda al descubierto, y el palo no se encuentra en contacto con el suelo y el jugador que posee la billarda la deposita dentro, hay cambio de papeles.

Bibliografía

- Actas del I Congreso Internacional de luchas y juegos tradicionales.* Cabildo de Fuerteventura. Diciembre, 1996.
- BARBUZANO, J. y A. MATEOS. (1993). *Técnicas o mañas de lucha canaria.* Dirección General de Deportes.
- BLANCHARD/CHESKA. (1986). *Antropología del Deporte.* Bellaterra, Barcelona.
- CARDONA SOSA, A. (1995). *Juegos y deportes vernáculos y tradicionales canarios.* Cabildo de Gran Canaria, Las Palmas de G.C.
- DIEGO CUSCOY, L. (1990). *El folklore infantil y otros estudios etnográficos.* Museo Etnográfico, Aula de Cultura de Tenerife.
- DOMÍNGUEZ, J. (1989). *Lucha del garrote.* Dirección General de la Juventud, Las Palmas de Gran Canaria
- DOMÍNGUEZ, J. (1990). *La lucha del Garrote.* Dirección General de Deportes, Las Palmas de Gran Canaria.
- DOMÍNGUEZ, J. (1997). *El juego de la lata (garrote) y el juego del palo en Lanzarote.* Centro de la Cultura Popular y Cabildo de Lanzarote, S/C de Tenerife.
- GONZÁLEZ MARRERO, P. (1990). *Iniciación a la lucha canaria.* Edic. propia, Las Palmas de Gran Canaria.
- GONZÁLEZ, A. y G. MARTÍNEZ. (1992). *El juego del palo canario.* Cabildo de Tenerife y Centro de la Cultura Popular Canaria, S/C de Tenerife.
- HERNÁNDEZ AUTA, J. M. (1989). *Un ancestral juego canario: la pelotamano.* Cabildo de Lanzarote.
- MENTADO, J. A. (1989). *Botes y barquillos de la vela latina.* Dirección General de Deportes, Las Palmas de G.C.
- MENTADO, J. A. (1990). *Semblanza histórica de los botes de la vela latina.* Dirección General de Deportes, Las Palmas de G.C.
- MORENO PALOS, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España.* Alianza, Madrid.
- NAVARRO, V. (1989). *El mantenimiento de un juego: la pelotamano de Lanzarote.* Rev. Stadion, Academia Verlag Richarz, Sankt Augustin. XV, 1. pp. 111-138.
- NAVARRO, V. (1993). *Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria.* Vol.II. cap. XVIII, XIX y XX. INDE, Barcelona.

NAVARRO, V. (1996). *Juegos tradicionales canarios*. Rev. Lúdica. Fondazione Benetton Studi Ricerche, 2. pp. 74-120.

NODA, T. (1990). *Salto de Pastor*. Cabildo de Gran Canaria, Linca, Las Palmas de Gran Canaria.

PADILLA, P. (1991). *Léxico de la lucha canaria*. Cabildo de Gran Canaria y Universidad de Las Palmas de G.C.

PÉREZ VIDAL, J. (1986). *Folclore infantil canario*. Cabildo de Gran Canaria, Las Palmas de G.C.

PELEGRÍN, A. *Cada cual atiende a su juego*. Cincel, Madrid.

ROQUE, F. (1992). *Al corazón de la vela latina canaria*. Cabildo de Gran Canaria,

RODRÍGUEZ, A. (1985). *Juegos y canciones tradicionales*. Centro de la Cultura Popular Canaria, S/C de Tenerife.

RODRÍGUEZ, A. (1986). *Juegos infantiles tradicionales*. Centro de la Cultura Popular, S/C de Tenerife.

SÁNCHEZ, S. (1985). *La lucha canaria y otras luchas del mundo*. Centro de la Cultura Popular, S/C de Tenerife.

SANTOS HERNÁNDEZ, S. J. (1986). *Juegos de los niños en las escuelas y colegios*. Olañeta, Palma de Mallorca, edic. original de 1901.

TRIGO, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física*. Vols. I y II, Paidotribo, Barcelona.

VV. AA. (1997). Libros del alumno para: 1.o y 2.o , 3.o, 4.o de ESO y 1.o de B.o. Gymnos, Madrid.

VV. AA. (1994). *Juegos deportivos tradicionales canarios*. Centro de la Cultura Popular, S/C de Tenerife.