

TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

ESTUDIO DE LAS VOCES CANARIAS DE SEIS JUEGOS
INFANTILES TRADICIONALES

M.^a NURIA GONZÁLEZ VELÁZQUEZ

CURSO ACADÉMICO 2016/2017

CONVOCATORIA: JUNIO 2017

RESUMEN

Cualquier modalidad lingüística, incluyendo la de Canarias, dispone de un léxico particular que lo caracteriza como lengua de un lugar y que suele estar ligado a las actividades sociales y económicas que allí se desarrollan. Conocerlo y potenciarlo entre las nuevas generaciones es primordial para evitar su desaparición y mantener sus señas de identidad.

Partiendo de estas consideraciones, el presente trabajo se ocupa de estudiar una serie de palabras canarias con las que se nombran algunos juegos infantiles tradicionales que se practican en las islas. Después de recopilar información en obras lexicográficas y en otras fuentes documentales, se comentan, entre otras, cuestiones relacionadas con el origen de los términos, con los procedimientos lingüísticos que intervienen en su creación, con las coincidencias con otras modalidades regionales o con la variedad léxica con que se nombran los mismos juegos en cada lugar.

PALABRAS CLAVE: juegos infantiles tradicionales, español hablado en Canarias, dialectología, lexicografía, lexicología.

ABSTRACT

Whatever form of language including Canarian, has a particular lexical that characterizes the local language and is usually linked to social and economic activities that are developed there. Teach and enhance it in future generations is essential to prevent it from disappearing and to keep its identity.

On the basis of these considerations, this paper deals with the study of a series of words with which name some traditional children's games that are practiced in the islands. After gathering information in lexicographical works and other documentary sources, they are discussed among others, related questions with the origin of terms, with language procedures that are involved in its creation, with the coincidences and other regional arrangements with the same games in every place.

KEYWORDS: traditional children's games, Spanish spoken in the Canary Island, Dialectology, Lexicography, Lexicology.

ÍNDICE

1. Objetivo.....	4
2. Introducción.....	4
3. Metodología.....	6
4. Análisis de las voces.....	7
4.1. <i>Piola</i>	7
4.2. <i>Tejo</i>	11
4.3. <i>Brilé</i>	16
4.4. <i>Alerta, pañuelo, pañuelito</i>	19
4.5. <i>Boliche</i>	22
4.6. <i>Pillapilla, pillada, cogida, quedada, trincadilla</i>	26
5. Conclusiones y reflexión personal.....	31
6. Bibliografía.....	34

1. OBJETIVO

Con el afán de enriquecer mis conocimientos sobre el español de Canarias, he centrado mi Trabajo de Fin de Grado en la investigación de un pequeño grupo de palabras canarias. En particular, he seleccionado un área temática, la de los *juegos infantiles tradicionales*, y, tomando como referencia los datos ofrecidos por las obras lexicográficas, he pretendido obtener más información sobre los juegos tradicionales escogidos y sus denominaciones para, posteriormente, sintetizarla en mis comentarios.

Para la elección de las voces estudiadas he considerado los juegos que los niños y las niñas ponen en práctica en Canarias, bien como juego libre en múltiples rincones (plaza, parque, hogar, patio de recreo), bien como actividades físicas con contenido didáctico que se promueven desde las instituciones educativas. Para ello he aprovechado los recuerdos de mi infancia, mi entorno familiar y las prácticas realizadas en el CEIP Baldomero Bethencourt Francés, situado en Icod de los Vinos.

2. INTRODUCCIÓN

Antes de abordar los juegos infantiles, resulta oportuno establecer una definición propia del concepto *juego infantil*. Esta necesidad vino motivada por la dificultad para:

- Diferenciar algunos juegos de las canciones que suelen acompañarlos y que le han dado el nombre. Ejemplo de esto son “Ratón, que te pillas el gato”, “El patio de mi casa”, “El cocherito leré”, entre otros; de ahí que sea común escuchar expresiones del tipo “vamos a jugar al patio de mi casa”, en cuyo caso se juega y se canta a la vez.
- Hacer distinción entre el juego y el juguete, artilugio o instrumento que es objeto del mismo. Sirven de ejemplo el *trompo*, el *elástico*, la *comba* (o la *soga*), casos en los que se usan dichas voces en expresiones como “jugamos al elástico”, para aludir al juego.
- Considerar variantes de los juegos. Un ejemplo lo encontramos en la *trinca*, una modalidad del juego de la *cogida*, al que se le añade la variante de que los jugadores que son *cogidos* se van acumulando hasta que no quede ningún perseguido.

Así pues, parto de la definición de *juego infantil* como actividad de carácter lúdico que se lleva a cabo en la infancia. Según el *DLE*, el *juego* “es un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (2.^a acepción), que además cumple con los siguientes requisitos:

- Favorece el aprendizaje, la exploración e interrelación con el entorno que nos rodea.
- Contribuye a la socialización y al desarrollo de capacidades, aptitudes y habilidades.
- Puede realizarse con ayuda de un objeto (juguete, instrumento u objeto que encontramos fácilmente en la naturaleza o entorno más próximo) o sin él, es decir, únicamente con el cuerpo.
- Lleva implícito unas reglas o normas de juego.
- Puede ir o no ir acompañado de una palabra clave, canción o estribillo popular.
- Suelen existir variantes del juego, con frecuencia denominadas con otros nombres.

Dado que el objetivo de mi TFG es el análisis de algunas unidades léxicas canarias, conviene exponer, en esta introducción, algunas características generales del español de Canarias.

El canario es una manifestación más de la lengua española, como lo son otras modalidades lingüísticas como el madrileño, el andaluz o el catalán. Tal y como recoge el Artículo 3.3 de la Constitución Española, “la riqueza de las modalidades lingüísticas de España es un patrimonio cultural que será objeto de especial respeto y protección”. Es esta riqueza la que motiva que muchos investigadores emprendan estudios de nuestra modalidad que derivan en aportaciones de interés para su mejor conocimiento y comprensión.

En cuanto al español de las islas, se debe señalar que el castellano se consolida en el archipiélago a lo largo del siglo XV y principios del XVI, una vez que culmina la conquista y colonización por parte de la Corona de Castilla. En este período suceden cambios importantes en la lengua que dan lugar a la existencia de dos normas: septentrional y meridional; es en esta última, la meridional, también conocida como español atlántico, donde forman un grupo común el andaluz, el español de América y el de Canarias. Según Ortega (1996), los fenómenos que caracterizan a estas tres zonas, en cuanto a aspectos lingüísticos se refiere, se presentan en el plano fónico y gramatical, y en menor medida en el léxico. Las más destacadas para el español de Canarias, a grandes rasgos, son:

- Plano fónico: en el sistema vocálico, se encuentra “[...] alguna fluctuación de las vocales inacentuadas y con las diptongaciones de ciertos agrupamientos vocálicos en hiato, y para ello habríamos de remitirnos privativamente a los hablantes del nivel popular” (Ortega 1996). En el sistema consonántico, los rasgos más relevantes son:

seseo generalizado, aspiración de la /-s/ al final de sílaba, pronunciación relajada (o aspirada) del fonema /h/ (en la escritura “j” o “g^{+e,i}”), presencia del yeísmo y una pronunciación sonorizada y adherente de la “che”.

- Plano gramatical: sustitución del pronombre *vosotros* por *ustedes*, un uso diferenciado de los pronombre átonos de tercera persona al de otras zonas del territorio español, utilización peculiar de los pronombres posesivos (*su/suyo*) y preferencia en el uso del pretérito imperfecto.
- Plano léxico: adaptaciones o desarrollo, mediante metáfora, metonimia, derivación o composición, del léxico general de la lengua histórica, así como préstamo de otras lenguas, entre las que predominan, por razones sociohistóricas, los arcaísmos, andalucismos, portuguesismos, guanchismos, y americanismos.

Atendiendo al campo léxico, y desde un perspectiva menos contrastiva, podemos decir que una gran parte del vocabulario que utilizamos los canarios coincide con el usado por el resto de hispanoparlantes. No obstante, y tal y como sucede con otras lenguas, posee particularidades que lo caracterizan como variedad lingüística y que es reflejo de la cultura y la naturaleza del lugar. En este sentido, hay léxico propio de áreas como la agricultura, la ganadería, la pesca, la artesanía, la gastronomía, los deportes autóctonos, la flora y la fauna, los *juegos infantiles*, entre otros, pero del que se debe decir que está experimentando una notable regresión en los últimos tiempos motivada por la desaparición o el abandono de muchas de estas prácticas, tareas u oficios que se venían realizando tradicionalmente.

3. METODOLOGÍA

Establecida la definición de *juego infantil* indicada en la introducción, y tras confeccionar un amplio abanico de juegos populares formado por 25 voces, seleccioné para el análisis los 6 juegos siguientes:

- *piola*
- *tejo*
- *brilé*
- *alerta, pañuelo, pañuelito*
- *boliche*
- *pillapilla, pillada, cogida, quedada, trincadilla*

Después del proceso de elegir voces y juegos, nuestra investigación ha tenido como punto de partida la consulta y búsqueda de los términos en el *Diccionario Básico de Canarismos* (en adelante *DBC*), el *Diccionario de la Lengua Española* (en adelante *DLE*) y el *Diccionario Histórico del Español de Canarias* (en adelante *DHECan*), fuentes lexicográficas de referencia en las que se han basado buena parte de los comentarios de cada juego, y que, además, ha dado pie a la consulta de otras fuentes documentales que permiten efectuar el estudio desde una perspectiva contrastiva. Entre estas referencias, son de especial mención las obras sobre juegos infantiles de Hernández Álvarez et al. (2001), García Nozal (2011), Lavega y Olaso (2003), Navarro Adelantado (2002), Hernández et al. (2007), entre otros, por la diversidad de información hallada para el conjunto de las voces. Otro grupo documental de interés lo forman algunos blogs en red tales como “Mi tierra canaria” del CEIP Doctor Juan Espino Sánchez en Gran Canaria (<http://bit.ly/2rrTQMF>), el blog del área de Educación Física del CEIP Granadilla de Abona, en Tenerife, en el apartado de Deportes Tradicionales y Autóctonos Canarios (<http://bit.ly/2qPzIIg>) o el blog “Actividades en Secundaria” de los jóvenes de Las Palmas de Gran Canaria (<http://bit.ly/2qQq42K>). Por último, cabe también hacer una distinción a las bases de datos bibliográficas consultadas, en especial a la prensa canaria digitalizada, en la que se encuentran testimonios de las diferentes voces en el archipiélago.

Tras el acopio de información lexicográfica y documentarnos sobre las voces elegidas, paso a elaborar mis comentarios, en los que abordo cuestiones relativas a la procedencia o génesis del término y a su posterior evolución, a la variedad léxica hallada para cada unidad desde la perspectiva diatópica y diferencial, a comentar las normas de juego y sus posibles variantes, a reflexionar sobre la vigencia y uso de las voces en Canarias, entre otros aspectos comentables.

En último lugar, expongo las conclusiones finales, así como unas reflexiones personales sobre la elaboración de mi TFG.

4. ANÁLISIS DE LAS VOCES

4.1. PIOLA

▪ *DBC: piola*

1. f. Juego de chicos que consiste en saltar, según ciertas reglas, por encima de uno que se pone encorvado.

▪ *DLE: pídola*

1. f. Juego infantil en el que uno de los participantes salta abriéndose de piernas y apoyando las manos sobre la espalda de otro que está doblado sobre sí mismo hacia delante.

▪ DHECan: *piola*

f. Juego de muchachos que consiste en saltar por encima de uno que se agacha hasta poner la espalda horizontal. *U.t. la expr.* «saltar a la ~».

5-XII-1896 (1907) Millares *Boliche* (p.93): [...] quién saltaba ligeramente á la *piola* por encima de las espaldas de un compañero [...].

1924 Millares *Léxico de GC* (pp.135-136): *Piola*. El juego de chicos, nombrado «pídola» en la Península, lleva aquí el nombre de *piola*, deformación sin duda de aquel vocablo. Es el juego que los franceses llaman «sautemouton». Uno de los jugadores inclina el busto, apoyando las manos en las rodillas, y los demás saltan sucesivamente por encima de él, primero de *piola*, es decir, junto al obstáculo, y después, aumentando progresivamente la distancia.

1946 (1991) Diego Cuscoy *Adivina* (p.164): Analogías con ejemplares portugueses hallamos desde el juego de *saltar —a piola*, en Tenerife— hasta ciertas canciones de corro, entretenimientos y adivinas.

20-X-1960 (1976) Guerra *Cuentos III* (p.82): Conviene que se ponga de roillas en el sentro del catre. ¿Usté se recuerda cuando era chiquillo y jugaba a *piola*?—se dirigió al dolorido—. Pos así.

*De uso general en Canarias, también la registran para Andalucía ALCALÁ VENCESLADA y otros textos citados por el TLHA.

COMENTARIO:

Piola es la palabra canaria que usamos para referirnos al “juego que consiste en saltar, según ciertas reglas, por encima de uno que se pone encorvado” (DBC). Procede de la voz del español general *pídola*¹, la cual aparece inventariada en el *Diccionario* de la RAE desde la edición de 1970, edición en la que también se registra *dola* como variante de *pídola*.

En la evolución de *pídola* a *piola* se han efectuado cambios en la estructura fonética de la unidad, los cuales pasan, en primer lugar, por la pérdida de la consonante dental /d/, en posición intervocálica, en este caso situada entre la /i/ y la /o/: *pí(d)ola*. En segundo lugar, *píola* sufre otra modificación, esta vez acentual, fruto de la tendencia antihiática del español, lengua en la que las secuencias vocálicas que forman hiatos tienden a pronunciarse como diptongos, dando en esta ocasión lugar al significante regional *piola*.

Tras la consulta del DHECan, hemos hallado información relativa a la primera ocurrencia de *piola* en textos escritos, la cual se remonta a comienzos del siglo pasado, concretamente a 1907, cuando los hermanos Millares, novelistas y dramaturgos nacidos en Las Palmas de Gran Canaria, aluden a este juego con el término *piola* en su obra *Boliche* y, más adelante, en 1924, lo incluyen

¹ A partir de la voz general *pídola* se gesta otro vocablo canario, que es el canarismo *pírdula*, usado en Tenerife y La Gomera como palabra de la que se hace uso para detener momentáneamente un juego el cual suele corresponderse por lo general con la *trincadilla*, o, metonímicamente, para denominar dicho juego. Vista la consulta n.º 225 en la web de la Academia Canaria de la Lengua sobre la procedencia de este término, hallamos como respuesta que “tal y como explica M. Morera en el *Diccionario histórico-etimológico del habla canaria* que a partir de *pídola* (“la pido”), se habría producido primero una epéntesis de /r/ y, posteriormente, el cierre de la segunda vocal”.

en *Léxico de Gran Canaria*, donde especifican que se trata de un juego de chicos y ya apuntan que se trata una deformación de la voz *pídola*, usada esta en la Península. Además, comentan Corrales y Corbella que, aunque *piola* es una palabra “de uso general en Canarias, también la registran para Andalucía Alcalá Venceslada y otros textos citados por el TLHA”.

Otras fuentes documentales canarias incorporan registros de ambos términos, *piola* y *pídola*, como es el caso de *Juegos infantiles de ayer, de hoy y de siempre*, obra de Hernández Álvarez et al. (2001: 48). Del mismo modo, hemos hallado *piola* y *pídola* en numerosas webs de las islas en las que se describe el juego, como en el wiki “Mi tierra canaria” (<http://bit.ly/2rrTQMF>), en el que, en la sección dedicada a la recuperación de los juegos populares canarios, se nos argumenta a propósito de esta labor de recate:

En los últimos años la vida sedentaria de ustedes, los niños y adolescentes canarios, ha ido en aumento, sus momentos de ocio los dedican a estar sentados delante de la tele o jugando con una consola con lo cual la actividad física es casi inexistente. Así que vamos a recuperar esos juegos.

Igualmente, aparece *piola* y la descripción del juego en el blog del área de Educación Física del CEIP Granadilla de Abona, en Tenerife, en el apartado de “Deportes Tradicionales y Autóctonos Canarios” (<http://bit.ly/2qPzIIg>).

Fuera del archipiélago, escritores como Luque Domínguez en *El Mirador* (2015) y García Nozal en *Juegos de nuestra infancia* (2011) utilizan la voz *piola*. En el caso de García Nozal hace la observación de que se usa tanto en Canarias como en Albacete. Además, en esta monografía de García Nozal se recogen otras denominaciones para este juego en distintos lugares de la Península, como *maísa* en Jaén, *correcalles* en Aragón o *astoka* en el País Vasco. A ello habría que añadir que el vocablo *piola*, para nombrar el juego que nos ocupa, se registra en webs como la del ayuntamiento de Calasparra (situado al noroeste de Murcia), donde es listado en su “Palabrero calasparreño” (<http://bit.ly/2rDkQIX>) o en la del ayuntamiento de Pilas (Sevilla) agregado al documento relativo al “Contenido de la X Jornada sobre Historia de Pilas” celebrada el 10 de febrero de 2012 (<http://bit.ly/2swchzS>).

En algunas ocurrencias señaladas anteriormente, constatamos que se emplea la expresión *saltar a la piola*, una combinación de los términos *saltar* y *piola*, producto de la relación entre ambos, ya que el juego consiste en que una persona salte por encima de otra que se encuentra en una posición determinada, que denominan *piola* o *pídola*, tal y como señalan Hernández Álvarez et al. (2001:48):

El jugador que se la queda se coloca en posición de *pídola*, que es con el tronco flexionado hacia adelante, apoyando las manos o los codos en las rodillas y situando la cabeza baja, para evitar que le den algún golpe en ella al saltar [...]. En la misma posición de piola o *pídola* van saltando de uno en uno.

En otros textos encontramos la combinación *salto de pídola* como parte del nombre del juego. Sirve de ejemplo el trabajo de Herrador Sánchez (2009), *El juego del “salto de pídola”: acepciones terminológicas y vertientes artísticas*, basado en un estudio de la *pídola* en diversas fuentes documentales y manifestaciones artísticas (<http://bit.ly/2s9A9Mc>). Por otra parte, autores emplean la expresión *saltar el burro* como sinónima de *saltar a la pídola*, pues toma el nombre de *burro* la persona que se coloca en la posición de *pídola*, tal y como comentaban Hernández Álvarez et al. (2001). Es el caso de Herrador Sánchez (2009) y García Nozal (2011: 202). Por su parte, Moliner (1967) registró *pídola* en su *Diccionario del uso del español*, remitiendo a otra denominación del juego, que es *salta cabrillas*.

Con respecto a las normas según las cuales se desarrolla el juego, debemos apuntar a que presenta algunas variantes que hacen que se modifique la forma de ejecutarlo. De hecho, se pueden organizar equipos y establecer tiempos, tal y como recoge García Nozal (2011) o se puede variar la organización de los saltos; de esta manera, los participantes podrán ir saltando de uno en uno hasta que falle alguno, que pasará a colocarse en la posición de *piola* o *pídola* (Hernández Álvarez et al. 2001), o el primero en saltar se coloca rápidamente dos o tres pasos más atrás para que los otros salten sobre él (<http://bit.ly/2jlQbeb>), entre otras diferencias.

La vigencia de la voz *piola* en Canarias es baja y su uso está limitado al ámbito de la educación, en áreas como Educación Física y en actividades que se organizan con motivo de la festividad del Día de Canarias, principalmente en los niveles de Primaria y de Secundaria. Así lo he experimentado durante el desarrollo de las prácticas del Grado en Icod de los Vinos, donde solo he visto a los niños entretenerse con esta actividad lúdica en sesiones dedicadas a los deportes autóctonos y juegos tradicionales durante el mes de mayo, ante la proximidad de la celebración del día de Canarias.

Conviene que, desde las instituciones educativas, se siga fomentando nuestro patrimonio lúdico-cultural con el desarrollo de este y otros juegos que corren el riesgo de extinguirse ante la aparición masiva de juguetes tecnológicos que, en las últimas décadas, han modificado la manera de divertirse las nuevas generaciones.

4.2. TEJO

▪ DBC: *teje*

1. m. Juego en el que el jugador, a la pata coja, impulsa el tejo con el pie a través de una serie de cuadrículas trazadas en el suelo, procurando que, en cada lance, dicho tejo no sobrepase los límites de cada una de ellas. *Las niñas jugaban al teje y a la sogá, y los niños a los boliches.*

2. m. *Fv.* Pedazo de teja o cosa semejante que se emplea en determinados juegos. *Había que sacar las chapas del círculo con el teje.*

3. m. *Or.* Cualquier juego en que se emplea un tejo, como el de la tángana*

**Tángana:*

1. f. *Lz, Fv y Tf.* Juego que consiste en poner monedas sobre un bote, que los participantes tratan de derribar lanzando un tejo. El que lo logra se queda con las monedas. *Se pasan toda la tarde jugando a la tángana.*

▪ DLE: *tejo*

1. m. Pedazo pequeño de teja o cosa semejante, que se utiliza en diversos juegos.

2. m. Cada uno de los juegos en que se emplea el tejo, como la rayuela* o el chito*.

**Rayuela:*

1. f. Juego en el que, tirando monedas o tejos a una raya en el suelo y a cierta distancia, gana quien la toca o se acerca más a ella.

2. f. Juego infantil, tradicionalmente de niñas, que consiste en ir desplazando un tejo, a puntapiés y a la pata coja, por varias casillas dibujadas en el suelo, procurando no pisar las rayas y que el tejo no quede detenido en ella.

**Chito:*

3. m. Juego que consiste en arrojar tejos o discos de hierro contra un pequeño cilindro de madera, llamado a veces tanga, sobre el que se han colocado las monedas apostadas por los jugadores, llevándose el que logra derribar la tanga todas las monedas que queden más cerca del tejo que de ella, y los siguientes jugadores, las monedas que se hallen más cerca del tejo que han arrojado que de la tanga.

4. m. Tejo usado en el juego del chito.

▪ DHECan: *tejo, teje.*

tejo¹, teje. m. Rayuela [= juego que consiste en sacar de varias divisiones trazadas en el suelo una piedra a la que se da con un pie, llevando el otro en el aire y cuidando de no pisar las rayas y de que la piedra no se detenga en ellas].

1892 Morales *Memoria* (p.22): [...] establecieron juegos públicos de tiro, con carabinas de aire comprimido, y de bolos, parecido este á lo que aquí se llama *tejo*.

1899 Pícar *Tiempos mejores* (p.84): Luego nos pusimos á jugar al *tejo*, á bicho vale y al trepite con los alfileres cambados y apostando de engaño fiscas y tostones; se armó por fin la refatiña y quedamos todos calcando harina, tumbados y apretando hasta echar el tumbo.

1905 Pícar *Ageneré* (p.73): Con vosotros se marchó [...] la pina, villarda y garipola, las bochas, tánganos, *tejo* y guirgo.

1955-56 (1977) Guerra *Memorias* (p.118): ¿Sabe con qué jugaban al *tejo*, por ejemplo en Arucas y en la conejera Yaiza? Pues con centenes, que parece cosa de batata gorda.

1958 (1989) Tejera *El Barranco* (p.139): «No saltes fuera de la raya, tonta, has perdido la puntería, no tienes pulso, no tienes» y Samarina se pone a decir que no tengo muchas cosas mientras jugamos al *teje*.

Ejemplos recientes de ambas palabras se encuentran recogidos en el DECAN II. El DRAE-01 da como primera acepción de *tejo*¹, «Pequeño pedazo de teja o cosa semejante, que se utiliza en diversos juegos», y deriva de esta la segunda acepción: «Cada uno de los juegos en que se emplea el *tejo*». La Academia no le da ningún límite de uso a esta segunda acepción, cosa que sí hace el DEA II, que considera regional el significado «Rayuela (juego)». Otros diccionarios, como el DUE II o el *Clave*, coinciden con el criterio académico de considerar el sentido relativo al juego infantil como de uso general.

COMENTARIO:

Tejo es el término que usamos para nombrar al juego que consiste en que un “...jugador, a la pata coja, impulsa el tejo con el pie a través de una serie de cuadrículas trazadas en el suelo, procurando que, en cada lance, dicho tejo no sobrepase los límites de cada una de ellas” (DBC). Esta es la definición que se recoge en el *Diccionario Básico de Canarismos*, si bien hay que resaltar que se lematiza la forma *teje*, puesto que *tejo*, voz propia del español general, no es peculiar del español de Canarias desde la perspectiva contrastiva.

En el *Diccionario de la Lengua Española* la palabra *tejo* presenta dos acepciones, la primera de ellas para designar al objeto que se utiliza en el juego, en este caso, un trozo de teja o algo similar², y la segunda para apuntar a los juegos en los que se hace uso de ese objeto, como la *rayuela* y el *chito*, siendo *rayuela* por definición, en su segunda acepción, la voz que se corresponde con el juego que nos ocupa porque comparten las mismas características y reglas. Así lo señala el *DHECan* en el que se nos informa de que ambas unidades léxicas, *tejo* y *teje*, hacen referencia al juego de la *rayuela* y nos indica que no hay unanimidad en cuanto a la consideración de la voz *tejo* como palabra general, puesto que algunos diccionarios la marcan como voz regional.

La Academia no le da ningún límite de uso a esta segunda acepción, cosa que sí hace el DEA II, que considera regional el significado «Rayuela (juego)». Otros diccionarios, como el DUE II o el *Clave*, coinciden con el criterio académico de considerar el sentido relativo al juego infantil como de uso general.

Tras consultar el *Diccionario del Español Actual* (1999), cotejamos esta información y vemos catalogada como regional la voz *tejo*, remitiéndose a textos para Soria y Guadalajara. En el primer caso, se apunta a la aparición del término en la obra *Galería de estampas y costumbres*:

² Lo que parece de nuevo evidenciarse en esta designación del juego es que, en el lenguaje popular, tomamos habitualmente el nombre de un objeto que se utiliza en los juegos para nombrarlo. Este procedimiento responde a lo que conocemos como proceso metonímico, por el cual una cosa es designada con el nombre de otra, sirviéndose de alguna relación semántica existente entre ambas, la cual puede ser de proximidad o de contigüidad.

por los pueblos sorianos (III) de Moreno (1975), y, en el segundo caso, en un artículo que hace público la guía online de Hita, un pequeño pueblo de Guadalajara, que bajo el nombre “¡Que os cuenten, que os cuenten!” escribió Gerardo Gil Sanz para la primera edición de la revista *La Troje* de esa villa guadalajarreña el 01/08/1985 (<http://bit.ly/2rWyA4z>).

Las denominaciones para este juego son muy variadas. El vocablo mayoritario es *rayuela*, que en su segunda acepción según el *DLE* es “juego infantil, tradicionalmente de niñas, que consiste en ir desplazando un tejo, a puntapiés y a la pata coja, por varias casillas dibujadas en el suelo, procurando no pisar las rayas y que el tejo no quede detenido en ella”. Le siguen *tejo*, y *teje*, y, en menor medida, *laja*, al margen de otros usados en distintos lugares de la península como la *xarranca*, *el avión* o *la mariola*, tal y como se recoge en *El Libro Peligroso para Chicas* de Buchanan y Peskowitz (2007: 27). No obstante, existen otros juegos que responden por el nombre de *tejo* o *teje* debido a que tienen en común el uso de un tejo como instrumento. Algunas de estas otras modalidades de juego son:

- *Tángana*, voz que se le acuña en la vertiente oriental del archipiélago canario, exactamente en Lanzarote y Fuerteventura, así como en la isla de Tenerife, al juego que consiste “en poner monedas sobre un bote, que los participantes tratan de derribar lanzando un tejo. El que lo logra se queda con las monedas”. Hernández Moreno et al. (2007: 97) citan este juego y hacen un comentario sobre otras maneras de llamarlo, entre ellas *tángano*, *tejo*, *teje*, *laja*, *chiste* o *tángana*. Este mismo juego se conoce como *chito* en el español general, tal y como podemos corroborar con el *DLE*, con la particularidad de que el bote sobre el cual se colocan las monedas usado en la *tángana* pasa a ser un cilindro de madera, que en ocasiones responde al nombre de *tanga*.
- *Rayuela*, que en su primera acepción en el *Diccionario de la Lengua Española* se trata de un “juego en el que, tirando monedas o tejos a una raya hecha en el suelo y a cierta distancia, gana quien la toca o más se acerca a ella”.

Con respecto a la palabra *tejo*, desde finales del XIX existen textos canarios que la documentan; es el caso de *Memoria*, de Morales (1892), o de *Tiempos Mejores*, del cronista tinerfeño Manuel Pícar y Morales (1899). Por su parte, la primera ocurrencia de *teje* no se halla hasta 1989, en la novela *El Barranco* de la escritora tinerfeña Nivaria Tejera. A estas apariciones habría que sumar las que hemos localizado en la red, en las que se menciona o describe el juego: como en el blog del área de Educación Física del Colegio de Infantil y Primaria La Pasada, en Granadilla de Abona (Tenerife), que nos detalla el desarrollo del juego *el teje* (<http://bit.ly/2qTNdp3>), o en el mencionado wiki “Mi tierra canaria” (Gran Canaria), en cuyo

apartado “Juegos canarios” se da entrada a *teje* (<http://bit.ly/2qT2h6F>). Del mismo modo, hallamos *teje* en el Blog “Actividades en Secundaria” de los jóvenes de Las Palmas de Gran Canaria (<http://bit.ly/2qQq42K>), así como en artículos de prensa que atestiguan el empleo de la forma *teje* en Gran Canaria (*La Provincia*, 31/05/2013), (*Canarias 7*, Las Palmas de Gran Canaria, 15/05/2015), (*La Provincia*, 13/04/2016). Mientras tanto, *tejo*, como voz que aparece en la prensa canaria, es más común en artículos de la isla de Tenerife (*El Día*, 20/03/2017), (*La Opinión de Tenerife*, 04/10/2013). Por ende, cabría considerar que ambos vocablos son usados en todo el territorio canario, pero con una preponderancia mayor de la forma *teje* en Gran Canaria y de *tejo* en Tenerife.

La voz *laja*, referida a este juego, la encontramos citada en dos fuentes canarias. En el blog “Mis juegos canarios” del Colegio Enrique de Ossó en Telde (<http://bit.ly/2s9xGBr>) la visualizamos como sinónimo del *teje* y, en el *Catálogo de los deportes y juegos tradicionales canarios de adultos*, Hernández Moreno et al. (2007) la mencionan en el conjunto de otras designaciones del juego de la *tángana*. En ambos casos dicha nominación deriva por procedimiento metonímico del uso de una *laja*³.

En otra latitud, el “Diccionario de palabras de andar por casa (Huelva y provincia)” pone de manifiesto la presencia de la forma *teje* en comunidades distintas a la canaria, en este caso para Huelva, y en Garrido Palacios (2008: 584) se define *teje* como *rayuela*:

Se le decía tanto al juego como a la piedra que servía para jugar: *Era juego de niñas en el que pintaban a tiza un camino cuadriculado en el suelo, que iban pasando a pie cojito, sin pisar raya, y empujando el teje con el otro. Hay variedades, la que va de la tierra al cielo, la del caracol, la de la felicidad, la de la casa y otras.*

Otro testimonio del empleo de la voz *tejo* la hallamos en Villena (Alicante), donde una iniciativa, puesta en marcha en 2014, bajo el título de “El Tejetejo”, pretendió recuperar este juego tradicional en la calle, convirtiendo los espacios públicos en espacios lúdicos al formar en la calle una red de tejos (<http://bit.ly/2rXbxGG>). En Zaragoza, concretamente en el blog “Palabras de aquí”, se alude al juego con la denominación *teje* (<http://bit.ly/2qYgABU>); en “CadizDirecto.com” (<http://bit.ly/2qTDEX9>), un diario digital de noticias y sucesos de última hora en Cádiz, descubrimos un artículo en el que bajo el nombre de “La rayuela o el teje: un viaje cósmico en busca del cielo” se exponen algunas apreciaciones del juego de la *rayuela*,

³ En el *Diccionario Básico de Canarismos*, la primera acepción para *laja* es piedra plana. Se trata de un objeto de características similares al *tejo*, razón por la que, en ocasiones, se tomaba como instrumento de juego.

indicando que también se conoce con el nombre de *teje* o *tejo*. En otro de los comentarios digitales nos dice que “en Sevilla se le dice el *teje*, por el *teje* o *tejo* que se usa para jugar” un usuario del blog “Los filólogos somos necesarios” (<http://bit.ly/2rHIF3z>). Por último, se comenta en un blog cubano que el *tejo* “[...] - es un juego unisex y que en Cuba se llama igual que en las Islas Canarias: TEJE” (<http://bit.ly/2s9Fa7y>).

Considerando la información recopilada anteriormente, cabe hacer una síntesis que ayude a clarificar la localización de las formas *teje* y *tejo*. Ambos vocablos existen en distintos lugares del territorio español, si bien es cierto que *teje* lo hallamos con mayor frecuencia en el archipiélago canario y en el sur de la península ibérica. En el caso de Canarias, los hallazgos encontrados en las islas capitalinas nos llevan a confirmar la existencia de predominio de un término frente al otro, y que responde al empleo de *tejo* para Tenerife y *teje* para Gran Canaria.

Hoy en día su práctica se circunscribe al entorno educativo y es visible en el patio de recreo o en la cancha la cuadrícula rayada con tiza sobre la que los niños juegan en su rato de ocio y durante las clases de Educación Física. De nuevo, hay que tener en cuenta que el desarrollo de juegos tradicionales suele aparecer como contenido didáctico en las programaciones de esta área, fundamentalmente en el periodo previo a la festividad del Día de Canarias. Asimismo, la motivación que sustenta que el juego se llame *tejo* ha ido diluyéndose, ya que observamos algunas diferencias actuales: por una parte, se ha dejado de jugar con una teja o elemento similar y se ha pasado a utilizar otros objetos, como las tapas de botellas (de vidrio y plástico), siendo las plásticas las de uso común en el colegio, y, por otra parte, ha variado la cantidad de casillas o espacios numerados, así como la forma de las cuadrículas que, en ocasiones, se convierten en nuevas figuras geométricas, como los círculos.

Por último, es comentable la hipótesis de que el juego proceda de los ejercicios militares. En *El libro peligroso para las chicas*, Buchanan y Peskowitz (2007: 27) señalan:

LO CREAS O NO, el juego del tejo, que en español recibe muchos nombres, como la xarranca, el avión, la mariola o la rayuela, no empezó siendo un juego de patio de colegio sino un ejercicio militar. Durante el imperio romano, en la antigua Bretaña, los soldados romanos hacían carreras en circuitos rectangulares de unos treinta metros vistiendo toda la armadura para mejorar la forma durante las marchas. Los niños romanos inventaron su propia versión de esas carreras, aminorando las distancias y añadiendo un sistema de contaje de puntos. Así nació el juego del tejo.

4.3. BRILÉ⁴

▪ DBC: *brilar*

1. v. *Tf* y *LP*. En el juego del brilé, eliminar a uno de los miembros del equipo contrario tras alcanzarlo con la pelota.

COMENTARIO:

Brilé es el nombre que adopta el juego que consiste en que un equipo lanza la pelota contra el equipo contrario tratando de golpear con ella a cada jugador para eliminarlo, en cuyo caso pasa a otra zona denominada el *cementerio*. El equipo ganador será aquel que consiga eliminar a todos los jugadores del equipo contrario. Para ello se traza o marca inicialmente un terreno rectangular, se divide a la mitad y, en los extremos, se señala el *cementerio*. Los equipos se colocan entre la línea central y el *cementerio*.

En la revista digital *BienMeSabe* (<http://bit.ly/2stcFir>) encontramos un artículo sobre este juego, en el que vemos incorporadas las siguientes normas:

Un jugador de cada equipo se coloca en el cementerio contrario, hasta que elimine a uno de su equipo, momento en que regresa a su campo [...], también se puede pasar la pelota al compañero que está en el *cementerio*, haciendo mover al equipo contrario de lado a lado del terreno de juego [...].

Además se nos comenta que se llama tanto brilé como *birilé*. De *birilé* hemos localizado otras referencias, hecho que puede corroborar su existencia. En primer lugar, mencionamos las webs de dos centros educativos de la isla de Gran Canaria: por un lado, por la web del “Colegio San Juan Bosco” (<http://bit.ly/2swh1Fy>) y, por otro, el “IES Doramas”, (<http://bit.ly/2rTNEzJ>). En segundo lugar, lo documentamos en algunos artículos de prensa de Gran Canaria, como en “Los juegos tradicionales ya son olímpicos” (*Canarias* 7, 29/09/2013), y en “Ansina mi novio me enseñó a danzar” (*La Provincia*, 28/05/2011). Estos hallazgos sobre *birilé* nos llevan a pensar que se trata de una variante de uso común en esta isla, en la que el grupo consonántico *br-* se ve modificado por el aumento del momento vocálico que se sucede entre estos dos sonidos (elemento llamado en fonética “elemento esvarabático”) y que facilita su articulación, en este caso el sonido /i/: de *brilé* > *b(i)rilé* > *birilé*.

Sobre el brilé, descubrimos el siguiente comentario en la revista *BienMeSabe*:

Lo jugaba de pequeña, en el colegio de la Asunción en Santa Cruz de Tenerife, que tenía un campo específico para el juego; por eso siempre he pensado que la palabra “brilé”, viene del francés “brulé” que quiere decir quemada. El campo es un rectángulo dividido a la mitad. Era un juego de chicas, pues los

⁴ Como nombre del juego no aparece registrado en ningún repertorio.

chicos preferían dedicarse al fútbol (football) y a nosotras no nos gustaba jugar con ellos porque eran muy brutos. No recuerdo cuantos eran los jugadores oficialmente, pero las partidas se organizaban de forma espontánea y sin que importara el número de participantes, eso sí, tenían que ser iguales en cada campo, dibujando el campo con una tiza, que por cierto siempre llevábamos una en el bolsillo para dibujar cualquier recuadro en el suelo y poder jugar a distintas cosas o establecer los límites, salidas y metas.

No se trataba de derribar a uno de los contrarios, sino que, el que tenía la pelota, tenía que tirar con tal fuerza que, el contrario no pudiera retenerla, pues si le tocaba o se le caía de los brazos o manos, quedaba, bajo el grito del equipo contrario, "brulé" y salía del campo. No podía desplazarse de su sitio, pero sí esquivarla, con movimientos del cuerpo bien sea agachándose, moviéndose hacia los lados o saltando. Se trataba de poder coger la pelota que te lanzaban, pues era la manera de tener la oportunidad de poder "brilar" a uno de tus contrincantes. El equipo ganador era aquel que se quedaba el último con la pelota. Entonces se cambiaba de campo y se empezaba una nueva partida.

A juzgar por lo comentado sobre la procedencia del término *brilé*, el cual se atribuye al lexema francés *brulé*, podemos deducir que estamos ante un posible préstamo de la lengua gala o galicismo.

Aunque comprobamos que el vocablo *brilé* tampoco aparece inventariado en los diccionarios objeto de consulta para el desarrollo de este trabajo (*DBC*, *DLE* y *DHECan*), sí que hallamos en el primero de ellos la unidad léxica *brilar*, la cual se registra para las islas de Tenerife y La Palma, acompañada de la definición señalada al inicio de este comentario (en la que se emplea el sustantivo *brilé*): “En el juego del brilé, eliminar a uno de los miembros del equipo contrario tras alcanzarlo con la pelota”.

Yáñez López (2014) incluye *brilé* en su tesis doctoral *Prensa y neologismos: la naturaleza adaptativa y creativa del léxico*, dentro del apartado “palabras que no están recogidas y que las realidades que representan están a punto de desaparecer” (<http://bit.ly/2sz6oBW>). Este investigador, consultadas varias obras lexicográficas en las que no halló la voz, se sorprende de que no esté catalogada en el *Diccionario de la Academia* y toma como referencia no solo lo publicado sobre *brilé* o *birilé* de la revista gran Canaria antes citada sino también hace referencia a su inclusión en la Wikipedia (<http://bit.ly/2qNWI4Z>). En un foro de *WordReference* “brilé, una omisión de la RAE”, en el apartado “Other Romance Languages and Latin - Solo Español” se alude a que podríamos estar ante una exclusión del término por parte de la Academia de Lengua Española (<http://bit.ly/2sESpd7>).

Muchas son las documentaciones obtenidas a través de búsquedas en la red que recogen *brilé*, tanto para Canarias como para el territorio peninsular. Incluso nos han descubierto otras denominaciones para este juego.

En Canarias, *brilé* lo hallamos, entre sus diversas ocurrencias, en:

- libros que recopilan juegos: como *Juegos infantiles de ayer, de hoy y de siempre* de Hernández Álvarez et al. (2001: 19), en el *Catálogo de los deportes y juegos motores*

tradicionales de adultos, obra de Hernández Moreno et al. (2007: 115) y en la obra *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores* de Navarro Adelantado (2002: 14).

- el wiki “Mi tierra canaria” (<http://bit.ly/2sF3PgC>) y en la web “Efdeportes.com”, dentro de una sesión práctica sobre juegos populares canarios diseñada por el profesor Machín Casañas (2013) (<http://bit.ly/2s6Jrsw>).
- diferentes artículos de la prensa canaria relacionados con fiestas y actos populares o deportes y juegos tradicionales en las islas. Así, aparece en “Un divertido recorrido por las estaciones deportivas” (*Canarias* 7, 06/04/2017), y en otros menos recientes como: “Aguere y sus olimpiadas” (*El Día*, 02/07/2016), “Un chapuzón de aprendizaje” (*La Provincia*, 27/07/2015) y “El barrio capitalino de Duggi celebra sus fiestas patronales” (*Diario de Avisos*, 31/05/2015).

Fuera del archipiélago, además del término *brilé*, se emplean otras voces como, por ejemplo, *balón prisionero*, *quemado*, *balón quemado*, *balón tiro*, *balón-muerte*, *a matar*, *el mate*, *mato* y *cementerio*. Advertimos en este listado el uso, en reiteradas ocasiones, de la unidad léxica *balón* (*balón quemado*, *balón tiro*, *balón-muerte*), que responde a un proceso metonímico debido a que el instrumento de juego es un balón o una pelota. También distinguimos voces que forman parte de un mismo campo semántico como *muerte*, *matar*, *mate*, *mato* y *cementerio*. En el caso de la designación *quemado* puede suceder que haya sido tomada de la traducción del término *brulé*, palabra francesa de la que posiblemente deriva, tal y como se puntualizó anteriormente. Al vocablo *prisionero* pudo otorgársele el valor que según el *DLE* se le confiere a una persona que cae en manos del enemigo, que en el desarrollo del juego se le atribuiría al participante que es *brilado* y que pasa a ocupar la zona delimitada para ello (*cementerio*).

En *Juegos de nuestra infancia*, García Nozal (2011: 148) enumera algunos de las voces citadas, apelando al juego con el nombre de *balón quemado*. Asimismo, hace indicaciones sobre los lugares donde se emplean: *brilé* lo cataloga para Albacete y Canarias; *balón tiro*, *balón prisionero* y *cementerio* para Extremadura; y *matar* y *mate* para Málaga.

Por su parte, en *Mil juegos y deportes populares y tradicionales*, Lavega y Olasso (2007: 235) hacen una clasificación similar a la de García Nozal, cuya palabra de referencia para el juego es *cementerio* y las restantes las nombra como denominaciones; entre ellas aparece el

vocablo *mato*, que no se recogía en la de García Nozal, y no contempla *quemado* ni *balón quemado*⁵.

Al igual que en Canarias, se da el empleo de *brilé* en zonas como Galicia, Bilbao, San Sebastián y Asturias, y en algunas de ellas convive con *balón prisionero*, *campo quemado* y *balón quemado* (no en Canarias, donde esas otras denominaciones no son empleadas. Sobre esta coincidencia léxica, hemos localizado una conversación entre dos participantes en el “Blog de Santiago González” (<http://bit.ly/2rGCpKk>): uno de ellos atestigua el uso de *brilé* en San Sebastián, del que se dice que es voz originaria del francés *brûlé* y que en Bilbao se conoce con el nombre de “*campo quemao*”; el otro participante alude al empleo de *balle brûlée*, cuya traducción del francés al español es *pelota quemada*, tal y como se refleja en el siguiente comentario extraído del blog:

Anónimo dijo...

Pussy cat said:

“... el brilé, que hizo furor unos añitos, curiosamente sólo entre las niñas, siendo un juego de pelota bastante bestia...”

.....

¿Por qué los de San Sebastián llaman "brilé" (del francés brûlé) a lo que evidentemente es "campo quemao" desde Bilbao hasta la China (popular o no)?

¡Ay, ay ay, estos guipuchis!

- la hermanita mediana de... dijo...

Queridas y queridos. Una, que estudió en las madres ursulinas, lejos del País Vasco, decía: "Balle brûlée". Sí. Bueno, en realidad "barbrilé". Las de otros colegios e institutos, decían "campo quemado". Al mezclarnos, decíamos indistintamente "brilé" o "balón quemado". Y, en la calle, con el tiempo, terminamos jugando niños y niñas. Y los capitanes y capitanas, escogían no sólo a los más hábiles, sino a los que les hacían tilín en ese momento.

Finalmente, he de comentar que durante mis prácticas del Grado constaté que el *brilé* es una práctica frecuente entre el alumnado, principalmente entre los de los últimos niveles (5.º y 6.º), quienes desarrollan sesiones basadas en este juego en las clases de Educación Física e incluso organizan torneos durante los recreos en distintos periodos del curso escolar.

4.4. ALERTA, PAÑUELO, PAÑUELITO

▪ DBC: *alerta, pañuelo*

alerta. com. Tf y LP. Juego infantil colectivo compuesto por dos equipos con el mismo número de participantes numerados correlativamente y dispuestos a igual distancia de un jugador central, que sostiene un pañuelo. Este dice un número, y el jugador de cada uno de los equipos

⁵ Las fuentes que catalogan este vocabulario propio del juego son en su mayoría manuales que recogen prácticas orientadas a la Educación Física en el ámbito escolar, como *Ejemplificaciones prácticas enfocadas a Educación Física* de Pampín Vieiro (2009), *El calentamiento general y específico de Educación Física: ejercicios prácticos* de Costa Ramos (2009) y *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas* de Contreras Jordán (2006).

al que corresponde ese número debe correr a coger el pañuelo y regresar posteriormente con el mismo sin ser tocado por el adversario.

pañuelo. m. *Lz, Tf y LP.* Juego infantil colectivo compuesto por dos equipos con el mismo número de participantes numerados correlativamente y dispuestos a igual distancia de un jugador central, que sostiene un pañuelo. Este dice un número, y el jugador de cada uno de los equipos al que corresponde ese número debe correr a coger el pañuelo y regresar posteriormente con el mismo sin ser tocado por el adversario.

▪ DLE: **pañuelo, alerta**

pañuelo. Del dim. de *pañó*.

1. m. Pedazo de tela pequeño, generalmente cuadrado, que sirve para limpiarse la nariz o el sudor y para otras cosas.
2. m. Trozo de tela, por lo general cuadrado y mayor que el pañuelo de bolsillo, usado para abrigarse o como accesorio en la indumentaria femenina y masculina.

alerta. Del it. *all'erta*.

1. adj. Atento, vigilante.
5. interj. U. para excitar a la vigilancia.

COMENTARIO:

Alerta es la voz empleada en las islas de Tenerife y La Palma para referirse al “juego infantil colectivo compuesto por dos equipos con el mismo número de participantes numerados correlativamente y dispuestos a igual distancia de un jugador central, que sostiene un pañuelo. Este dice un número, y el jugador de cada uno de los equipos al que corresponde ese número debe correr a coger el pañuelo y regresar posteriormente con el mismo sin ser tocado por el adversario”; así lo define el *DBC*, que además registra la voz *pañuelo*, sinónimo usado en las mismas islas, Tenerife y La Palma, y también en Lanzarote. Ambos canarismos, *alerta* y *pañuelo*, se catalogan como juego infantil en el *DBC*, no en el *DLE*, donde estas se recogen con significados distintos al de juego, y en el *DHECan* no se les da entrada.

Con respecto a la denominación como *alerta*, interjección del español general, en el sentido de “usado para excitar a la vigilancia”. En este juego los participantes deben estar muy *atentos* al juez o persona que sujeta el pañuelo para salir tras él lo antes posible, una vez que escuchan pronunciado el número que les ha sido asignado, tratando de llegar antes que el adversario. De su empleo hemos constatado referencias en Hernández Álvarez et al. (2001: 42), donde se alude al mismo con los términos *el pañuelito* o *alerta* y en el blog del CEIP de Granadilla (<http://bit.ly/2qPzIIg>). Más allá del archipiélago, *alerta* solo la hallamos en *Juegos de nuestra infancia* como una denominación adicional al juego del *pañuelo*, y que, según García Nozal (2011: 86), se llama de este modo en Canarias y en Albacete.

En cuanto al desarrollo del juego, cabe señalar que presenta algunas variantes, la más usual es la *alerta doble*, que incorpora el uso de dos pañuelos y un sistema de atado de los mismos a la mano o el pie de un compañero y del juez o persona que “canta” los números. Así lo recoge Hernández Álvarez et al. (2001: 42):

El que está en el centro, en vez de tener un pañuelo, tiene dos. Con los pies sobre la raya central, extenderá un brazo en dirección hacia cada equipo, con un pañuelo en cada mano. Cuando diga el número, los jugadores que lo tengan, salen corriendo para coger su pañuelo y volver rápidamente para atarlo a un compañero que espera con el brazo o pierna extendida. Después irá rápidamente a desatar el pañuelo que su contrario ha atado a su compañero, para terminar atándolo a la muñeca del “juez” central. El primero que logre hacer bien todo el recorrido y regrese a su casa ganará un punto. El pañuelo ha de quedar bien atado.

El vocablo *pañuelo* aparece en autores de distintos lugares de la península, como en García Nozal (2011), en *Mil juegos y deportes populares y tradicionales* de Lavega y Olaso (2003: 370), en *Juegos populares: una propuesta práctica para la escuela* de Bustos et al. (2010: 205) o en *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos* de Ortí (2004: 128), entre otros. A estas menciones, debemos sumarles las encontradas en la red, la de los blogs “Mis juegos tradicionales” (<http://bit.ly/2qPxIL1>) y “Juegos Populares” (<http://bit.ly/2rVGStp>). Para Canarias no hallamos ocurrencias en las que se llame este juego con el término *pañuelo*. El *DLE* determina para *pañuelo* el significado de ‘pedazo de tela pequeño, generalmente cuadrado...’, por lo que estamos ante un proceso metonímico, al ser el pañuelo el instrumento central del juego. En la práctica, el pañuelo se suele sustituir por una prenda de ropa de la que los niños disponen y que prestan para el juego, como puede ser un suéter o una sudadera, pues, entre otros cambios en el consumo, ya no es habitual llevar pañuelos de tela.

De las distintas maneras de llamar al juego, *pañuelito* es en el archipiélago la forma más común, y, por lo que parece, también fuera de él. En Canarias es registrado en Hernández Álvarez et al. (2001), en el wiki “Mi tierra canaria” en su sección de juegos populares canarios (<http://bit.ly/2rseb63>) y en el Blog “Actividades de Secundaria” (<http://bit.ly/2rJJf1M>). También lo localizamos en artículos de la prensa canaria, en “Tarde infantil en Tuineje por la Virgen de la Salud” (*Canarias* 7, 16/06/2016), en “Que no falte la diversión” (*La Provincia-Diario de Las Palmas*, 13/04/2016) y en “Un chapuzón de aprendizaje” (*La Provincia-Diario de Las Palmas*, 27/07/2015).

Fuera de las islas, lo llaman *pañuelito* en Cantabria en la web “Con lápiz y ratón” del CP Marquesa de Vilum (<http://bit.ly/2rBVmeS>), y en Andalucía en el blog “Los juegos de Andalucía” (<http://bit.ly/2qSH2Sm>).

En cuanto a otras denominaciones otorgadas hemos hallado *marro pañuelo* junto con *pañuelo* (por ejemplo, en la Wikipedia). Así lo recoge el blog “Juegos Populares” (<http://bit.ly/2rVGStp>), aunque no especifica los lugares donde es conocido con tal nombre. En el *DLE* el término *marro*, sustantivo correspondiente al verbo *marrar* ‘errar’, en su segunda acepción se define del siguiente modo:

Juego en que, colocados los jugadores en dos bandos, uno en frente de otro, dejando suficiente campo en medio, sale cada individuo hasta la mitad de él a coger a su contrario. El arte consiste en huir el cuerpo, no dejándose coger ni tocar, retirándose a su bando. Este juego se conoce con otros varios nombres.

En este caso, en *marro*, la técnica de persecución del contrario es la misma que en el *pañuelo*, pero desaparece el papel simbólico del pañuelo.

En la actualidad, el *pañuelito* es una actividad lúdica frecuente en los colegios. Durante mis prácticas presencié el desarrollo del juego en numerosas ocasiones en el tiempo de recreo del alumnado y en sesiones de las áreas de Educación Física y de Lengua Extranjera, tanto en Inglés como Francés, con un mismo objetivo: reforzar los contenidos didácticos acerca de “los números” en dichos idiomas.

4.5. BOLICHE

▪ DBC: *boliche*

1. m. Bolita de barro cocido, vidrio u otra materia dura. *Guardaba los boliches en una bolsita de tela.*
2. m. *Or.* Bolita de barro cocido.
3. m. Juego de suelo entre dos o más niños, que consiste en impulsar con los dedos y a cierta distancia una de estas bolas, para intentar golpear las de los otros participantes. *Las niñas juegan al teje y los niños al boliche.*

▪ DLE: *bola, boliche, bolinche, bolindre, canica, gua*

bola. Del occit. *bola*, y este del lat. *bullā* 'burbuja, bola'.

2. f. **canica** (|| *bola*).

boliche. De *bola*.

1. m. Bola pequeña de madera u otro material que se usa en el juego de las bochas y la petanca.

bolinche. De *bola*.

1. m. **canica** (|| *bola*).

bolindre. De *bola*.

1. m. **bolinche** (|| remate o adorno). 2. m. **canica** (|| *bola*).

canica. Del fr. dialect. *canique*, y este del neerl. *knikker*, der. del verbo *knikken*; cf. al. *knicken* ‘romper, aplastar’.

1. f. Bola pequeña de barro, vidrio u otra materia dura, que usaban los niños para jugar.

2. f. pl. Juego infantil que se practica con **canicas**, normalmente impulsándolas con un dedo para que rueden, choquen o entren en un gua.

gua. De or. inc.

1. m. Juego infantil que consiste en introducir bolas pequeñas o canicas dentro de un hoyo impulsándolas con un dedo.
2. m. Hoyo que hacen los muchachos en el suelo para jugar al *gua*.

▪ DHECan: *boliche*

boliche. (De *bolinche*, canica). *m.* Bolita de barro cocido, vidrio u otra materia dura. *Se emplea en varios juegos infantiles. Tb. cualquier objeto de similares características, como un caramelo esférico, una piedra, etc.*

c1860 Pérez Galdós *Voces* (p.100): *Boliche*. **14-II-1865** *Jable* (*El País* II, p.3): El chico en el camino se puso a jugar al *boliche* y perdió hasta diez cuartos, que hubo de pagar cambiando su real de plata. **9-I-1870** *Jable* (*El Time*, p.2): Los pilluelos, que tanto abundan en esta población, han resucitado el antiguo juego del *boliche* y por todas las aceras se les encuentra ocupados en esta faena con tal entusiasmo que no se paran en pelillos. **14-XI-1892** *Jable* (*Diario de Tenerife*, p.3): Yo dirigí los ojos hácia el objeto de aquellas ansias, que era un chico verdoso y calvo, con la nariz en forma de *boliche* y los ojos menuditos como los de una comadreja. **23-I-1894** (Ibídem, p.3): Pero todo tiene su razón de ser y si en un principio la bola parece mayor que la cúpula del Capitolio, se convierte en *boliche*, al disiparse la niebla que la encubre, niebla capaz de dar proporciones de megaterio a un perrillo faldero. **1896 (1907)** Millares *Carta de La Habana* (pp.45-46): [...] jugaba al *boliche* y criaba sus pájaros capirotes [...]. **9-VII-1898** *Jable* (*La Opinión*, p.1): El zaguán ó casapuerta, con su piso de callados redondos y desiguales, en el que se reunían los mataperros de la vecindad para gustar las ruidosas emociones del juego del *boliche* [...].

c1912 (1947) Moreno *Puertos* (p.3): [...] disfrutando los chicos de tales alicientes, no podrían fijar su atención en otras lecciones que no fueran las del juego del *boliche* [...]. **1916 (1924)** Viera *Costumbres* (p.33): No creo eso, porque a ese mequetrefe le conocí jugando a los *boliches*, y robando fruta en las huertas de la Costa. **12-I-1942 (1976)** Guerra *Cuentos I* (p.278): Yo te guardo el aguaito. Tírate al pescueso, primero que náa, y métele un *boliche* de gaseosa. **1948 (1969)** Guerra *Cuentos II* (p.22): Únicamente el *boliche* de la gaseosa, que saltó, despreocupado y pueril [...]. **7-XI-1953** Doreste *Vegueta* (p.10): El juego de la pelota, el trompo y los *boliches* son universales. **1958 (1988)** Bermejo *Historia* (p.56): Era diestra en el manejo de la «tiradera» y raro era el gorrión o lagarto que escapara de su fina puntería; jugaba a los *boliches*, sabía dar terribles mamporros y más de una palabra malsonante enriquecía su vocabulario. **1959** Alvar *Tenerife* (p.137): *boliche* 'juego de las bolas' (general).

En el DRAE-01 se registra con un significado relacionado pero diferente: «Bola pequeña que se usa en el juego de las bochas». Según Corominas (DCECH I), el sentido primero de la palabra es el de 'red pequeña' y 'el pescado menudo que se saca de ella' y, «Relacionándose popularmente a *boliche* con *bola*, se aplicó posteriormente al juego descrito por la Acad[emia] en la ac[epción] 2 del primer artículo dedicado a *boliche*, tanto más fácilmente cuanto que este juego, muy frecuente en las cantinas militares, era un entretenimiento favorito en el siglo XVII, en que el dueño o los parroquianos ganaban o "pescaban" dinero». Pero *boliche* en Canarias se aplicó a una bola más pequeña que la empleada en el juego de las bochas, conocida en buena parte del español peninsular con el nombre de *canica*, palabra esta prácticamente sin uso en las islas. También en América se utiliza *canica*, al menos en México, según atestigua el DEM I. El TLHA recoge *boliche* en el ALEA V (1421 «(Las) Bolas»), solo en dos puntos de la provincia de Huelva, junto a varias formas más, como son, entre otras, *bolinche* y *bolindro*. En el DEA I se le da entrada como voz regional, con un ejemplo canario.

COMENTARIO:

Boliche es el 'juego de suelo entre dos o más niños, que consiste en impulsar con los dedos y a cierta distancia una de estas bolas, para intentar golpear las de los otros participantes [...]'. Así lo vemos recogido en el *DBC* en la tercera acepción para esta voz, en la que, al hacer

referencia a “estas bolas”, se alude al significado de *boliche* en su primera acepción: ‘Bolita de barro cocido, vidrio u otra materia dura. [...]’. Estamos, por tanto, ante un proceso metonímico, en el que el juego toma el nombre del objeto utilizado, el *boliche*. Estos dos usos son característicos del español de Canarias al partir de un significante ya existente en español y dotarlo de nuevos sentidos.

EL *DHECan* apunta a que *boliche* procede quizá del vocablo *bolinche*, recogido para el español general en el *DLE* y que, en su primera acepción, se corresponde con *canica*: “[...] *boliche* en Canarias se aplicó a una bola más pequeña que la empleada en el juego de las bochas, conocida en buena parte del español peninsular con el nombre de *canica*, palabra esta prácticamente sin uso en las islas”.

En esta misma fuente, *DHECan*, encontramos que *boliche* se registra, además de para Canarias, para México y Andalucía; en el último caso solo para dos lugares de la provincia de Huelva, junto a otros dos términos, *bolinche* y *bolindro*, aunque *bolindro* no lo hallamos catalogado en las fuentes consultadas (ni lexicográficas, ni bibliográficas ni en la red). Un dato notable que extraemos de las observaciones hechas en este *Diccionario* es la consideración de *boliche* como voz regional en el *DEA*, al que se le da entrada con un ejemplo canario: un texto en prensa del periodista canario Juan Cruz.

En las islas, el primer texto escrito en los que aparece *boliche* referido al juego, se remonta al siglo XIX, concretamente a 1860, cuando Pérez Galdós lo cataloga en *Voces*. También datan de este siglo algunas referencias periodísticas de *El Time* y *La Opinión*, divulgadas por el archivo de prensa digital “Jable”, que lo registran como denominación del juego.

Aunque el *DBC* y el *DHECan* registran de forma mayoritaria el uso de la voz en singular, encontramos otras fuentes que lo hacen en plural, *boliches*, como:

- *Juegos infantiles de ayer, de hoy y de siempre* de Hernández Álvarez et al. (2001),
- el wiki “Mi tierra canaria” del CEIP Doctor Juan Espino Sánchez en Gran Canaria en su apartado de “Juegos canarios” (<http://bit.ly/2rTZgmu>),
- el blog de Educación Física del CEIP Granadilla (<http://bit.ly/2jlQbeb>),
- y en prensa de las islas que atestiguan su uso en Gran Canaria (*La Provincia*, 16/04/2014), en Santa Cruz de Tenerife (*La Opinión de Tenerife*, 04/10/2013).

Tras la consulta en fuentes canarias, llama la atención el hecho de que aludan al juego con el nombre de *canicas*. Sirven de ejemplo lo recogido en *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores* de Navarro Adelantado (2002) que hace la observación de que *boliche*

es otro término con el que es conocido el juego de las *canicas*, o el blog “Mis juegos canarios” del Colegio Enrique de Ossó en Telde, Gran Canaria, (<http://bit.ly/2stu4HR>), donde la única voz registrada para el juego es *canicas*; este último caso podría explicarse por el hecho de que, en la provincia oriental, *boliche* es empleada para ‘bolita de barro cocida’, tal y como señala el *DBC*.

En el español general descubrimos otra palabra que guarda relación con este juego; se trata de *gua*, empleada para nombrar a una modalidad del juego, así como al hueco que es usado para introducir los *boliches*. La voz con significado análogo en Canarias es *gongo* y se encuentra inventariada en el *DBC* bajo la definición de ‘pequeño hoyo semiesférico utilizado por los niños en el juego del *boliche*’, y así se documenta en diferentes textos extraídos de la prensa en Tenerife (*Diario de Avisos*, 26/07/2015, pág.37 y *EL Día*, 23/03/2013, pág. 40).

Otros términos que son usados en Canarias para llamar a otras modalidades del juego son *chis* y *chis palmo*, voces ausentes en los diccionarios de referencia pero presentes en el lenguaje popular, así como en referentes bibliográficos y algunos de la red. Podría ser que el uso de *chis* responde al sonido que origina el choque de los boliches. En el caso de *chis palmo*, es explicable su motivación por la distancia a la que se encuentran los *boliches*, siempre menor a un *palmo* ‘distancia que va desde el extremo del pulgar hasta el del meñique, estando la mano extendida y abierta’ (*DLE*), tal y como lo justifica Hernández Álvarez et al. (2001). Todas estas designaciones son mencionadas y explicadas en la web “Canarízame” (<http://bit.ly/2stDsek>).

En el vocabulario relacionado con el juego del *boliche*, son dignas de mención las voces *cogotera* y *engodado*. *Cogotera* se emplea para referirse a la acción de ‘[...] arrastrar y alargar la mano para acercarse al contrario y tener ventaja’ y *engodado* para indicar que el boliche está muy cerca del boliche del jugador contrario (<http://bit.ly/2jlQbeb>). Las razones que motivan su uso son, para el caso de *engodado*, un sentido metafórico claramente relacionado con el valor de *engodar* en Canarias, ‘engatusar’; mientras que *cogotera*, que deriva de *cogote*, se explica por la posición en la que se ponen las manos antes de lanzar el boliche.

La variedad léxica que se asocia en Canarias al *boliche* como instrumento de juego es muy rica. Atendiendo a sus características, los boliches grandes se denominan *vacotas*, los medianos, *boliches*, y los pequeños, son *chinchorras*, todos ellos recogidos en el *DBC* y por Hernández Álvarez et al. (2001: 18). Por otra parte, Maffiotte (1993: 45) en su *Glosario de Canarismos* apunta al *boliche* con el nombre de *bolicho* y, en su clasificación, los más gruesos adoptan el nombre de *pambos* y los más pequeños *chinchas*. Tras consultar las fuentes lexicográficas de referencia, cabe señalar que no se ha inventariado ninguna de estas voces. No

ocurre lo mismo con los términos hallados en la web “Canarízame” (<http://bit.ly/2stDsek>) que advierten del uso de dos nuevos términos, *pimpota* y *pimpa*, el primero para designar al boliche de mayor grosor y el segundo al de menor tamaño, este último catalogado para la isla de Tenerife en el *DBC* como ‘en el juego del boliche, bolita más pequeña de lo normal, pero más apreciada por los niños’.

La práctica de este juego en las islas ha mermado con los años y, en ocasiones puntuales, revive en rincones de los barrios y pueblos canarios durante actos y festejos que tienen como objetivo recordar y recuperar los juegos populares y tradicionales del archipiélago. Este hecho queda constatado por algunos artículos periodísticos que apuntan al desarrollo del juego en festividades celebradas en Moya, Gran Canaria (*La Provincia*, 14/06/2016), en Teror, Gran Canaria (*Canarias 7*, 02/09/2013) o en La Laguna, Tenerife (*La Opinión de Tenerife*, 19/11/2016). Hoy en día, al menos en Tenerife, los *boliches* se ponen de moda en los colegios, sobre todo para coleccionar e intercambiar modelos, incluso entre las niñas, por lo que al menos el uso del término que da nombre al objeto, *boliche*, está presente en el lenguaje popular de las nuevas generaciones compitiendo, eso sí, con su correlato *canica*.

4.6. PILLAPILLA, PILLADA, COGIDA, QUEDADA, TRINCADILLA

▪ **DBC: *pillada, cogida, quedada y trincadilla***

pillada: f. *LP*. Juego infantil en el que un niño debe perseguir a los otros hasta atrapar a uno; este hará a continuación de perseguidor, y así sucesivamente.

cogida: f. Juego infantil en el que un niño debe perseguir a los otros hasta atrapar a uno; este hará a continuación de perseguidor, y así sucesivamente. *A la salida del colegio, los niños se reunían en la plaza para jugar a la cogida.*

quedada: 1. f. *Occ*. Juego infantil en el que un niño debe perseguir a los otros hasta atrapar a uno; este hará a continuación de perseguidor, y así sucesivamente.

trincadilla: f. *Tf*. Juego infantil en el que un niño debe perseguir a los otros hasta atrapar a uno; este hará a continuación de perseguidor, y así sucesivamente.

▪ **DLE: *pillapilla, tula***

pillapilla: 1. m. Juego infantil en el que un niño trata de atrapar a otros.

tula: De *tú la [llevas]*, palabras que dice el perseguidor al que toca.

1. m o f. Juego infantil en el que un niño persigue a otros hasta llegar a tocar con la mano a uno, que, a su vez, perseguirá a los demás.

COMENTARIO:

Pillapilla es la voz que, según el *DLE*, usamos para referirnos al “juego infantil en el que un niño trata de atrapar a otros”. Asimismo, la Academia otorga otra denominación a este

juego, se trata de *tula*, la cual puede usarse en la forma masculina y en la femenina. Con ella descubrimos el origen de este último vocablo, procedente de un acortamiento de la expresión *tú la [llevas]* y que, tal y como se cita, se corresponde con las palabras que pronuncia el jugador que persigue, cuando toca a otro para que sea este último quien pase a correr tras los otros y continúe de esta forma el juego.

El *DBC* cataloga cuatro canarismos, con la distinción diatópica oportuna, para esta práctica lúdica en Canarias: *pillada*, *trincadilla*, *quedada* y *cogida*. *Pillada* es la forma de uso común para La Palma, *trincadilla* para Tenerife, *quedada* para el conjunto de las islas occidentales y *cogida* es general para el archipiélago. *Pillapilla*, al ser voz inventariada en el *DLE*, no la encontramos en esta fuente lexicográfica, si bien es cierto que las nuevas generaciones la prefieren en algunas zonas metropolitanas.

Corrales y Corbella no dan entrada en el *DHECan* a ninguna de las voces regionales mencionadas, por lo que no disponemos de información relativa a las primeras documentaciones escritas que permitan conocer con más exactitud su origen, evolución y vigencia en las islas. No obstante, recurrimos a otras fuentes bibliográficas que ayudan a testificar su uso.

En esta búsqueda, por lo que afecta a la palabra *pillapilla* tenemos que comentar que en la escritura aparecen otras representaciones ortográficas: *pilla pilla*, escrita en dos palabras mediante un espacio, o separadas mediante un guion *pilla-pilla*, pese a que la forma fijada por la ortografía es la que figura en el *DLE*. Consultada la web *Fundéu*, la cual está asesorada por la Real Academia Española, hallamos la siguiente pregunta y su correspondiente respuesta (<http://bit.ly/2rFRax5>):

El juego infantil *pilla-pilla* ¿debe escribirse con o sin guion? En el caso de usar el guion, ¿debe ir junto a las palabras o con espacios en blanco?

El juego infantil se escribe junto, en una sola palabra: *pillapilla*. Así figura en el *Diccionario académico* (como enmienda) y así lo establece la *Ortografía* del 2010.

Fuera de las islas, *pillapilla* se recoge en *El léxico disponible de Extremadura y comparación con el de Andalucía*, en el que los investigadores extremeños Prado y Camacho (2015: 54) lo incluyen en un listado de juegos y diversiones para Extremadura. Además lo localizamos en Lleida, en la obra *Mil juegos y deportes populares y tradicionales*, aunque en esta ocasión es citado como otra denominación para el juego conocido como “*la mancha*, entre otros términos como “*tú la llevas* o “*la peste*”, y que vendría a ser una variante del juego que

nos ocupa, en tanto que introduce la colocación de una mano en la parte del cuerpo tocada al ser pillado; así lo describen Lavega y Olaso (2003: 193):

Es un juego de persecución en el que el perseguidor intenta tocar al resto de participantes. Cuando uno es tocado, pasa a ser perseguidor, pero con la salvedad que debe tener una de sus manos en la parte de su cuerpo donde había sido tocado.

Hallamos registrada la voz *pillapilla* para Senés, un municipio de Almería, pero con una diferenciación que implica que, el que debe perseguir, y al que se refieren como “el que se la queda”, “[...] deberá contar hasta cierto número con los ojos cerrados mientras el resto se esconde y cuando dicha persona acabe de contar tendrá que buscar y pillar a alguien del resto de los jugadores y así sucesivamente.” (<http://bit.ly/2rFBgCC>). Con esta definición podríamos estar ante otra versión del juego, e incluso aludir a una práctica lúdica muy distinta, en tanto que la Real Academia Española determina para esta práctica el nombre de *escondite*⁶. A este registro le sumamos la aparición del término en el blog “Educa juegos” (<http://bit.ly/2ss5rLH>), y en las webs “Juegos para la infancia” (<http://bit.ly/2qU5cHi>) y “El huevo de chocolate” (<http://bit.ly/2rT5UcM>), tres referencias de origen incierto al no disponer de datos en las mismas que ilustren de su procedencia. En esta última página, se señala la voz *tula* como otra denominación del juego, tal y como lo recoge el *DLE*.

García Nozal (2011: 76) apela al juego con el nombre de *a pillar*, para el que enumera otras voces e indica el lugar donde se emplean algunas de ellas: *tula*; *tú la llevas*; *pilla pilla*; *la pica*; *la peste*; *la queda*, catalogada para Asturias; *tú la ligas* para Madrid; y *el tiente*, *la pilla* y *el pillao* para Murcia.

En Canarias, encontramos dos testimonios de la palabra *pillapilla*. El primero de ellos es un vídeo de Youtube que reproduce un entrenamiento del equipo de fútbol UD Las Palmas, grabado posiblemente por un aficionado, y que bajo el título “UD jugando al pilla-pilla lo ha subido a la red” (<http://bit.ly/2rFNCun>). En el artículo de prensa “Un chapuzón de aprendizaje”, publicado en *La Provincia-Diario de Las Palmas* (27/07/2015), acerca de las actividades que organiza el Club de Natación Metropole, se señala que, además de las actividades acuáticas, realizan otros juegos, algunos de ellos tradicionales y preferidos por los pequeños, como el *tuli*, una modalidad similar al *pillapilla*, pero con la variante de que los niños que son *pillados* se quedan paralizados, pudiendo ser liberados por los que siguen libres si consiguen pasar por debajo de sus piernas. Por su parte, Hernández et al. (2001) recoge esta modalidad con los

⁶ En el *DLE*, *escondite* es la voz que se registra, en su segunda acepción, para el “Juego infantil en el que unos jugadores se esconden y otro busca a los escondidos”. En el *DBC* se recoge como *escondida*.

términos *tuli* o *stop*; el primero cabría pensar que deriva de la expresión *tula*, originaria de *tú la* [*llevas*], y, el segundo, es el anglicismo *stop*⁷, que, por su significado, se le acuña a esta variedad de juego.

De los canarismos registrados para el juego en el *DBC* solo hemos podido localizar referencias de *trincadilla*, *pillada* y *cogida*, no de *quedada*. Respecto a *trincadilla*, encontramos registros de prensa como en el artículo “La trayectoria vital de una generación constitucional” (*La Gaceta de Canarias*, 06/12/2003), en el que Delgado asegura que:

[...] en el inicio de la etapa constitucional de España viajaba en coches sin cinturones de seguridad y sin *airbag*, montaba en bicicleta sin casco, salía a jugar a la calle a los boliches, el elástico, a la *trincadilla* y al escondite [...].

Otro ejemplo es el texto que relata la historia de dos vecinos del Puerto de la Cruz: “De niños jugábamos en el barranco a la *trincadilla* y hacíamos una comba con hojas de badana” (“Testigos directos del progreso”, en *Diario de Avisos*, 25/10/2011).

También lo vemos documentado en un artículo de Castro Núñez, profesor de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, titulado “La música tradicional en Icod de los Trigos. Tiempo de juegos, rezos y entretenimientos” y que redacta para la revista digital *Bienmesabe* (<http://bit.ly/2rFxHfE>).

Por lo que afecta a la unidad léxica *pillada*, asoma esta en un blog de Educación Física en Santa Cruz de Tenerife (<http://bit.ly/2qNpeUv>), aunque, dada la explicación que hace del juego, se trataría de una variante, pues este consiste en:

[...] dividiéndose en parejas, dejar a una persona, quien sería el que se la quedase, libre y sin ataduras. A continuación, este debería correr para intentar “pillar” a una pareja, cuando se consiguiese el objetivo, las dos personas que componían la pareja deberán correr para unirse a otra, quien tardase más en hacerlo estaba eliminado.

Para testiguar el uso de la voz *cogida* nos remitimos al trabajo de Hernández Álvarez et al. (2001) y a un foro en la red (<http://bit.ly/2ryGDBA>), en el que un usuario afirma que “Bastantes juegos infantiles tienen diversos nombres dentro de la propia España. Como ejemplo te podría nombrar el **pillilla pillilla** que en Canarias es el **cogido** o la **cogida** [...]”; de este último comentario cabe señalar que el término *cogido* no lo hallamos inventariado en el *DBC*, ni hemos localizado referencias en otras fuentes.

⁷ En el *DLE*, *stop* es la voz que se registra, en su tercera acepción, para indicar “alto (|| detención en la marcha o en cualquier otra actividad)”.

En Hernández Álvarez et al. (2001) se da cuenta de otras modalidades del juego, semejantes a la *cogida* con variantes significativas. Se trata de: la *trinca*, que tal y como vemos es un acortamiento del vocablo *trincadilla* y que pudo haberse tomado para nombrar esta modalidad; la *estatua* o el *stop* y, el ya mencionado anteriormente, *tuli*. Según esta fuente, la *trinca* es la voz asignada para el juego de la *cogida*, con la diferenciación de que los jugadores que son capturados se van acumulando hasta que no quede ninguno, mientras que *estatua o stop* sería la modalidad que, tal y como lo describen Hernández Álvarez et al. (2001: 329), consiste en que:

Dos grupos de igual número de jugadores. Un grupo persigue al otro. Cuando alguien del grupo es tocado por un oponente, permanece inmóvil. Sólo puede seguir jugando cuando es tocado por algún miembro del mismo equipo. El juego termina cuando un grupo es capaz de dejar a todos los componentes del otro como estaturas (inmóviles). Variantes: Para liberar a un compañero se puede pasar por debajo (estando el compañero de pie con las piernas abiertas), por encima (estando sentado o ligeramente inclinado -piola-), tocando a algún miembro del equipo oponente cuando pase cerca de él.

En esta descripción comprobamos que la primera de las variantes que se señalan corresponde con el ya comentado juego de *tuli* o *stop* por estos mismos autores, en el que un compañero libera a otro pasando entre sus piernas. Las otras implican liberar a los jugadores que han sido cogidos, bien pasando por encima de ellos si se encuentran en la posición *piola*, o, simplemente, tocándolos al pasar cerca de ellos.

En síntesis, y aludiendo a la diversidad de voces registradas, debemos señalar que *pillapilla* es la voz general que encontramos documentada en diferentes medios y lugares del territorio español, incluyendo a Canarias. Sin embargo, asistimos al uso de otros términos empleados por los canarios para referirnos al mismo (*trincadilla*, *cogida*, *pillada* y *quedada*), entre las que, según las fuentes consultadas, serían *trincadilla* y *cogida* las más comunes. Asimismo, en las islas se practican variantes del juego que responden por nombres como la *trinca*, *estatua* (también conocido como *stop*) y *tuli*.

Por último, cabe destacar que el uso de *pillapilla*, tanto por su voz como por su puesta en práctica, es una de las actividades lúdicas tradicionales más habituales entre los niños y las niñas. Así lo constata mi experiencia al observar, casi a diario, el desarrollo de este juego en mis prácticas, así como algunas de sus modalidades durante determinadas sesiones de Educación Física. Del mismo modo, lo compruebo en el día a día en mi entorno inmediato, pues los más pequeños que acuden a la plaza, al parque, juegan a este, e incluso en las calles de mi barrio, espacios que, al ser abiertos y amplios, resultan idóneos para su práctica. Estamos

ante uno de los juegos más populares que esperamos que siga formando parte de nuestro legado cultural, además de que permitirá que sigan siendo necesarias nuestras maneras de llamarlo.

4. CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN PERSONAL

Después del análisis de los seis juegos tradicionales seleccionados y de sus correspondientes designaciones, paso a detallar una serie de conclusiones en este apartado:

a) Atendiendo a cómo se genera el vocabulario en Canarias para cubrir las necesidades designativas, cabe señalar que muchas de las voces “[...] o son palabras del español general con acepciones particulares, o son desarrollos derivativos o por composición de tales elementos” (Ortega y González, 2002), así como creaciones léxicas por medio de procedimientos metonímicos o metafóricos. Este hecho se manifiesta para algunos de los términos referidos a los juegos infantiles y populares analizados, como *piola* y quizá *boliche*, derivados de los vocablos *pídola* y *bolinche*, respectivamente, en cuya evolución sufren cambios en su estructura fonética. *Boliche*, a su vez, responde a una designación por procedimiento metonímico, al igual que *tejo*, *pañuelo* y *pañuelito*, haciendo uso de un significante ya conocido para nombrar el juego. Asimismo, con el estudio efectuado descubrimos terminología creada por idéntico procedimiento metafórico, como *engodado* y *chinchas*, voces ligadas al juego del boliche.

b) Considerando que nuestra variedad lingüística se caracteriza, además, por tomar prestadas voces de otros idiomas, se dispone en el corpus estudiado de la voz *brilé*, derivada del *brûlé* francés, pero de la que no podemos decir que sea solo de uso canario al hallarla registrada para otras zonas. Cabe decir que de *brilé* sí que es propia la evolución fónica a *birilé*, de la que hallamos registros exclusivamente para la isla de Gran Canaria. Por su parte, el sustantivo *brilé* es la base sobre la que se forma en Canarias el verbo *brilar*, cuyo uso parece ser compartido con zonas gallegas.

c) Nuestro análisis revela que las voces recogidas como canarismos son compartidas con otras modalidades. Así, encontramos ocurrencias de las voces *piola*, *teje*, *alerta*, *pañuelo* y *boliche* en otras comunidades de España. No ocurre lo mismo con *trincadilla*, *pillada* y *cogida*, las cuales, además de hallarlas en el *DBC*, las localizamos únicamente en textos canarios. Algo similar ocurre con los términos usados y considerados regionales en nuestro lenguaje popular; es el caso de *tejo* y *pillapilla* que, tras el análisis, podemos corroborar que son tomadas del español general.

Tal y como señala Ortega (1996), nuestra modalidad se inscribe en el llamado español atlántico o meridional, circunstancia que hace que algunas de las voces sean compartidas con otras variedades, principalmente con Andalucía y América. En el caso de los juegos analizados, podrían plantearse como posibles andalucismos *piola* y *teje*, así como el posible cubanismo *teje*. A ello se suma que *boliche*, según el *DHECan*, muestra coincidencia con empleos documentados para Andalucía y México.

d) Entre las diferentes islas del archipiélago, se aprecian diferencias diatópicas. Sirva de ejemplo la preferencia de *teje* en Gran Canaria frente a *tejo* en Tenerife, o *pillada* en La Palma frente a *trincadilla* o *trinca* en Tenerife.

e) La última conclusión guarda relación con el desarrollo de los juegos tradicionales, limitado, hoy en día, en la mayoría de los casos, al ámbito educativo. De hecho, estoy convencida de que las instituciones educativas deben ser las encargadas de fomentar la práctica de estos juegos para que no desaparezcan, en especial cuando su uso compite con palabras del español general. Al menos, esto es lo que ocurre con *trincadilla*, *pillada*, *cogida* o *quedada*, voces que, en algunos lugares del territorio insular, rivalizan hoy en día con *pillapilla*, o, en el caso de *boliche*, con *canica*.

f) Además, encontramos otras modalidades de juego derivadas de la práctica original, las cuales incorporan variantes significativas en lo que respecta a normas, inclusión de técnicas y nuevos instrumentos de juego, respondiendo de esta forma a las necesidades de las nuevas generaciones, pero que acrecientan el riesgo de su pérdida; cabe recordar, en este sentido, las modalidades *alerta doble*, *trinca*, *estatua*, *stop* y *tuli*.

A continuación, y para irme dirigiendo a la recta final, paso a exponer lo que ha supuesto para mí la realización de este TFG. Desde un primer momento tuve claro que se presentaba como una oportunidad para demostrar mis competencias y habilidades, las cuales son necesarias para afrontar el futuro profesional con garantías de éxito. De ahí que asumí con responsabilidad y esfuerzo este reto, más aún cuando el campo de actuación iba a ser el de la investigación, pues durante mi formación académica no tuve la posibilidad de desarrollar trabajos individuales de este tipo.

Opté por elegir un tema que fuera de mi interés para así implicarme y motivarme en su elaboración, siendo el idóneo los juegos infantiles tradicionales en Canarias, elección que me ha permitido conectarlo con mi trayectoria vital: con mi infancia, con mi entorno familiar y con las prácticas realizadas durante el Prácticum del Grado. A partir de ahí comenzó un trabajo

riguroso que dio como resultado no solo esta modesta aportación a la investigación, sino también un enriquecimiento a nivel personal y profesional, por los aprendizajes que he podido adquirir y que se reflejan en las competencias y habilidades que expongo a continuación:

- Conocimiento de los rasgos que caracterizan al español de Canarias, los cuales me ayudan a comprender mejor la configuración de nuestro léxico particular.
- Mejora en la elaboración de trabajos académicos, prestando atención a la redacción, a la estructuración del contenido, la organización de la información, etc.
- Mejora de las habilidades de búsqueda de información en diversas fuentes (bases de datos, diccionarios, referencias bibliográficas, etc.).
- Desarrollo de habilidades para la correcta selección y gestión de la información obtenida, así como para trasladarla a un discurso escrito, previa reflexión, que, a su vez, fuera coherente y congruente con lo que pretendía con la realización de esta modalidad de Trabajo.
- Desarrollo de la capacidad de reflexión, análisis y síntesis.
- Desarrollo de habilidades de superación, pues hubo momentos de frustración durante el proceso en los que sentía que no avanzaba al no disponer del tiempo que, a mi juicio, debía dedicarle.
- Aprendizaje y gusto por el trabajo bien hecho, valorando el esfuerzo y la dedicación, pues pude experimentar cómo las revisiones, correcciones, replanteamientos y reorganizaciones a las que fue sometido el contenido, optimizaron el resultado final.

Con respecto a las funciones de mi tutora, debo señalar que su figura fue clave en el proceso de elaboración de este Trabajo de Fin de Grado: ejerció de guía en todo momento, clarificando cuantas dudas me surgían, ayudando a encauzar mis reflexiones, implicándose con la aportación de información relevante para el estudio y contribuyendo con sus correcciones a una mejor estructuración y redacción del discurso escrito.

Por lo que respecta a la aplicabilidad del trabajo realizado, considero que puede ser útil, tanto para aquellas personas que quieran acercarse al conocimiento de esta parte de nuestra modalidad lingüística, como para mi futura labor docente, ya que podría tener cabida en el planteamiento de nuevas propuestas didácticas sobre el español de Canarias y su léxico o para la puesta en práctica de los juegos analizados a través de proyectos colaborativos entre distintas áreas. No cabe duda de que la educación debe ser fuente transmisora del acervo cultural de la sociedad, acervo en el que se incluyen los juegos tradicionales, más aún cuando asistimos a

cambios en las preferencias de los juegos, a la vez que las voces del español estándar para llamar a los juegos infantiles tienden a desplazar a las que nos diferencian como hablantes canarios.

5. BIBLIOGRAFÍA

Diccionarios:

Academia Canaria de la Lengua (2010). *Diccionario Básico de Canarismos* (DBC). Consultado en <http://bit.ly/2pF79Z3>

Corrales, C. y Corbella, D. (2001): *Diccionario Histórico del español de Canarias*, La Laguna: Instituto de Estudios Canarios (2013, 2.^a edición ampliada). Consultado en <http://bit.ly/2szgwuc>

Garrido, M. (2008). *Diccionario de palabras de andar por casa (Huelva y provincia)*. Huelva: Servicio de publicaciones de la Universidad de Huelva. Consultado en <http://bit.ly/2rPBk2T>

Moliner, M. (1966-1967). *Diccionario de uso del español* (DUE). Madrid: Gredos.

Seco, M., Ramos, G. y Andrés, O. (1999). *Diccionario del Español Actual* (DEA). Madrid: Aguilar.

Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (2014). *Diccionario de la Lengua Española* (DLE). 23.^a Edición. Madrid: Real Academia Española / Espasa. Consultado en <http://bit.ly/1LpnbLn>

Referencias bibliográficas:

Buchanan, A. y Peskowitz, M. (2007). *El libro peligrosos para las chicas*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.

Bustos, M. A. et al. (2010). *Juegos populares: una propuesta práctica para la escuela*. Madrid: Pila Teleña.

Contreras, O. R. (2006). *Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas*. Secretaría General Técnica.

Costa, J. (2009). *El calentamiento general y específico en Educación Física: ejercicios prácticos*. Madrid: Cultiva Comunicaciones S.L.

García, J. M. (2011). *Juegos de nuestra infancia*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva S.L.

Hernández, A., Fernández J. M. y Noda, T. (2001). *Juegos infantiles de ayer, de hoy y de siempre*. Tenerife: Benchomo.

- Hernández, J., Navarro, V., Castro, U. y Jiménez, F. (2007). *Catálogo de los deportes y juegos motores tradicionales canarios de adultos: estudio praxiológico, institucional y documental*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Lavega, P. y Olaso, S. (2003). *Mil juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Paidotribo.
- Lorenzo, A., Ortega, G., Acosta, M.^a T. y Rodríguez, M. (1998). *El español en Canarias. Desarrollo del currículo. Educación Secundaria Obligatoria*. Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias.
- Luque, P. A. (2015). *El Mirador*. Sevilla: Punto Rojo Libros, S.L.
- Maffiotte, J. (1993). *Glosario de canarismos: voces, frases y acepciones usuales de las Islas Canarias*. Tenerife: Instituto de Estudios Canarios.
- Mazón, V., Sánchez, M. J., Santamarta, J. y Uriel, J. R. (2005). *Programación de la Educación Física en Primaria, volumen 5*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Ortega, G. (1996). *La Enseñanza de la Lengua Española en Canarias*. La Laguna: Instituto de Estudios Canarios.
- Ortega, G. y González, M.^a I. (2002). *La competencia léxica de los hablantes canarios*. Tenerife: Cuadernos de Dialectología de la Academia Canaria de la Lengua.
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Pampín, A. M. (2009). *Ejemplificaciones prácticas enfocadas a Educación Física*. Consultado en <http://bit.ly/2szMuqy>
- Prado, J. y Camacho, M. V. (2015). *El léxico disponible de Extremadura y comparación con el de Andalucía*. Huelva: Servicio de publicaciones de la Universidad de Huelva.
- Rodríguez, A. (1989). *Juegos y canciones tradicionales*. Tenerife: Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Yáñez, J. (2014). *Prensa y neologismos: la naturaleza adaptativa y creativa del léxico*. Tesis doctoral publicada en UNED. Consultada en <http://bit.ly/2sz6oBW>