

Etnografía de Bermeo

HIGIENE, DISTRACCIONES Y JUEGOS INFANTILES

(Investigaciones Etniker)

ANTON ERKOREKA

*Zugaz nenduan laguntasuna
zugandik zenbat ikasi.
Ez nuan uste horren gaztetan
behar zendula igezi.
Hala ez dakit konturatzeko
nik etenendun merezi
Honela biok banatu gaitu
ta elkar ezin ikusi.
Agur ba Ama zugaz pentsaten
mundu honetan naiz bizi.*

(URRUSTI)

PRESENTACION

Siguiendo el plan trazado por Don J. M. de Barandiarán, bajo cuya dirección se realiza esta encuesta, en este número del ANUARIO se publica la tercera aportación de material correspondiente a la localidad vizcaína de Bermeo.

Recordemos que el grupo doméstico I se publicó en el tomo XXV (1973-74), pp. 151-276, y que el apartado del grupo doméstico II referido al ciclo vital (ritos de pasaje) salió en el XVII (1977-78), pp. 169-251.

En los tres artículos se ha respetado la numeración señalada en el cuestionario *Etniker*, que sirve de guía a este tipo de trabajos y que fue publicado íntegramente en la revista Cuadernos de etnología y etnografía de Navarra VII (1975), pp. 277-325.

Sobre la transcripción fonética de las palabras y textos locales he seguido las pautas señaladas por José Mari Etxebarria en la presentación del grupo doméstico I de Amorebieta en el ANUARIO XXVI (1975-76), pp. 9-153.

Las fichas o material que se incluyen en el grupo doméstico II, a saber, ritos de pasajes, ya publicado, higiene y juegos que va en este tomo y medicina popular que irá próximamente, fueron recogidos y elaborados en 1976. No han sido publicados desde entonces por problemas de espacio y otros relacionados con el ANUARIO.

La principal fuente de la que proceden los datos que aquí se exponen son los informantes locales, cuya relación va algo más abajo. Además, he consultado algunas obras cuyas fichas bibliográficas se recogerán al final, en el apartado dedicado a notas.

La relación de informantes debe iniciarse por mis padres. No sólo por los datos aportados por ellos, sino también por haberme servido de intermediarios con otras personas consultadas. Quiero recordar especialmente a mi madre, Romana Barrena, cuyas siglas (R. B.) aparecen de continuo en este trabajo; su fallecimiento hace poco me dejó sin mi mejor y más querida fuente de información acerca de las creencias y modos de vida de una época, no muy lejana en el tiempo, pero que ya desapareció barrida por la sociedad actual.

— Siguiendo con los informantes, J. U. y M. G., joven matrimonio que han facilitado una amplia información sobre «juegos de niños» y aspectos de la vida actual.

— Juana Erkoreka (casco Urbano, 1908-75): «Medicina popular» y otros datos.

— Dionisia Larrauri (1898): la última *erresadorie*, sobre «la muerte».

— Juana Alboniga-Chindurza (Almike, 1911): «sepulturiek» y otras materias.

— Isaac Alboniga-Chindurza (Almike, 1904): antiguo sacritán de Alboniga, sobre «ciclo vital».

— Anton Olagoitia (Arene, 1917, casco urbano, 1975): último sacritán de la parroquia de Santa María, sobre «la muerte» y otros.

— Juli Gandiaga (1900): sobre «medicina popular».

— Eusebi Zallo (1897): sobre «medicina popular».

— Julia Monasterio (Nafarrola, 1904): sobre el nacimiento y la boda.

— Simón Luzarraga (Arene, 1896), Lorentzo Zabala (San Miguel, 1910), Josefina Gochi (1914), Ligoría Bengoetxea (1888-1977), María Dolores Atucha (1925), Norberta Monasterio (Nafarrola, 1908), Klaudio Landanekue (Mañu, 1900), Gregorio Iturri (1888), Sabina Bikandí (1935), etc...

A todos ellos muchas gracias; así como a Joseba Bastarretxea por los esquemas y sugerencias; a José Luis Atxogí por los pentagramas y comentarios musicales; a Maite Uriarte y Gurutze Arregi por mecanografiar el trabajo; a Ander Manterola, Jesús Urkidi y naturalmente a D. J. M. Barandiarán, director de este proyecto Etniker.

Bermeo, 1976-81

ANTON ERKOREKA

REPOSO Y ASEO

II.15.—Reposo diurno

II.15.1.—Por lo que a las aldeas se refiere, su horario de trabajo ha venido marcado, desde siempre, por el sol:

Se inicia a las primeras horas del día y no se interrumpe hasta media mañana, concretamente hasta las doce del mediodía (en la actualidad algo más tarde), hora en la que se realiza la principal comida de la jornada.

A continuación, principalmente durante el verano, con el fin de combatir el intenso calor de las horas centrales del día (*beróunek kendú árite*) duermen una o dos horas de siesta (*siestié*). A veces en el casco urbano, o cuando hay mucho trabajo, sólo se duerme unos minutos, a los que algunos denominan *lokuku*, que podríamos traducir por «echar una cabezada».

Terminada la siesta se reanuda el trabajo que en el caserío termina al atardecer, hora en la que se vuelve a casa para atender los animales antes de la cena.

Tras ésta, hace unos años las mujeres se de-

dicaban a las labores y los hombres comentaban la jornada o aprovechaban el tiempo para ejecutar algunos trabajos ligeros como, p.e., desgranar el maíz.

II.15.2.—Refiriéndonos al casco urbano, los trabajadores de las fábricas siguen los horarios marcados por las mismas.

El comercio hasta los años 50-60 trabajaba prácticamente la jornada completa y durante todos los días de la semana excepto los domingos. Las tiendas dedicadas a comestibles, solían abrir incluso los domingos y festivos a la mañana, respetando únicamente dos días muy señalados en todo el año, en los que la prohibición de trabajar era muy estricta: el día de la Natividad (*Natibitxén*) y el Viernes Santo (*Bari-kogúren egunién*).

En la actualidad el comercio cierra los domingos y gran parte de él, desde la década de los sesenta, incluso los sábados a la tarde.

II.15.3.—En las antiguas *txalúpek* y *trañerúek*, se realizaban dos comidas, una, *armosué*, de nueve a diez de la mañana, y otra, *marmitxé*, hacia las cinco de la tarde. Estos horarios no eran fijos y estaban en función de la pesca.

En la actualidad, los marineros siguen un ritmo similar al de tierra.

II.16.—Reposo nocturno

II.16.1.—Las horas de reposo nocturno varían de unas profesiones a otras. Por lo general, habría que decir que desde la generalización de la televisión, a finales de los sesenta, es ésta la que marca a la mayoría la hora de acostarse. La hora de levantarse varía según el trabajo que realiza cada uno y según la época del año.

Determinadas labores, como la pesca de la anchoa, se realizan durante la noche, lo que obliga a los marineros a reajustar sus ritmos de trabajo-reposo durante los meses que dura la marea.

II.17.—Limpieza corporal

II.17.1.—A principios de siglo las condiciones sanitarias de la población eran muy deficientes: como mucho, en algunas casas disponían de un water (*kumuné*). No se conocían las bañeras ni mucho menos las duchas, siendo este el orden en que se generalizaron, bien pasada la última guerra.

Por estas fechas no se tenía conciencia de la necesidad de lavar el cuerpo en su totalidad. Después del trabajo o antes de las fiestas se

lavaban las piernas, brazos, cuello y cara. Incluso eran muy pocas las mujeres que se lavaban el pelo asiduamente.

A veces se frotaban el tronco con alcohol, y sólo de tarde en tarde se bañaban totalmente utilizando para ello un balde de gran volumen.

II.17.2.—Debido a estas condiciones, los piojos (*sorrijek*) con sus liendres (*báspijek*), las pulgas (*ardijek*), (*gisípulek*), etc., eran parásitos habituales y muy extendidos en la población.

Para eliminar estos parásitos (piojos y liendres sobre todo) del pelo, antes de las fiestas se untaban el pelo con aceite y a continuación pasaban el peine para arrastrarlos.

Incluso entre los críos, cuando tenían tiempo libre, se dedicaban a despiojarse mutuamente el pelo aplastándose los liendres y piojos entre las uñas.

II.17.3.—En la actualidad, y desde los años cincuenta, las condiciones sanitarias han mejorado ostensiblemente. Así, de 5.267 viviendas censadas en la localidad en 1970, 5.232 poseen agua corriente.*

Todas las casas disponen, por lo menos, de un cuarto de baño completo compuesto de taza, lavabo, bañera con ducha y bidet.

La limpieza corporal es, actualmente, una costumbre que se adquiere desde pequeño, de forma que, en general, se lavan totalmente el cuerpo por lo menos una vez a la semana.

II.17.4.—Como «cosméticos» anteriores a la guerra señalamos la nata de leche (*esnė natiė*) utilizada por las jóvenes para tratarse algunas afecciones del cutis. Asimismo, algunas jóvenes se aplicaban agua de achicoria (*txikórijje*) en tobillos y piernas con el fin de adquirir una coloración más oscura considerada más atractiva que el color blanco que normalmente tenían. Este teñido era tan flojo que bastaba el agua de la lluvia para diluirlo.

II.17.5.—A partir de los años 50-60 se extiende entre las mujeres jóvenes y adultas de la población la utilización de toda una gama de productos de aplicación externa con los que se intenta embellecer el cuerpo, a los que hemos denominado cosméticos. Entre los aplicados en la propia casa tenemos: para la cara, cremas, polvos, lápiz de labios, rimel, etc... En el cabello, champús, lacas, etc... En el cuerpo desodoran-

tes, perfumes, barnices de uñas, productos de playa, etc...

Algunas maniobras como la depilación (a base de cera, pinzas, etc.), arreglo del pelo y demás se efectúan en locales exprofeso, denominados «peluquerías de señoras», repartidos con profusión por toda la localidad y muy visitados por las mujeres.

Otros productos utilizados sin distinción de sexo y edad son el jabón, champú para limpiar el cabello, cepillo y pasta de dientes, etc...

II.18.—Fiestas familiares...

II.18.1.—En las fiestas del pueblo o de los barrios rurales, solían acudir un elevado número de invitados, por lo general parientes, que eran invitados a comer en casa. Sólo los familiares más allegados se quedaban a dormir.

Esta es una costumbre, que más mitigada que hace unos años, sigue en vigor, principalmente en los caseríos.

II.18.2.—No sólo en fiestas sino también en algunos otros días del resto del año era corriente visitar a familiares, más o menos cercanos, residentes en otros pueblos, y permanecer varios días en sus caseríos. El trato era muy cordial, como uno más de la familia. Estas visitas generalmente se devolvían.

A partir de la guerra esta costumbre se ha hecho cada vez más rara. En la actualidad no se acostumbra, o no gusta, este tipo de permanencias, a no ser que se trate de familiares muy íntimos o casos de necesidad.

II.18.3.—Otras fiestas, como Navidades, reúnen alrededor de la mesa a todos los miembros de la familia. También, si bien cada vez menos, el día de Todos los Santos. Asimismo, los funerales y las bodas reúnen a familiares y conocidos que de otra manera no hubieran tenido ocasión de saludarse.

II.18.4.—Eran muy frecuentes las peregrinaciones a ermitas y santuarios de las proximidades realizadas por varios miembros de la familia en determinados días, o bien, aprovechando un período de escaso trabajo.

Se hacían excursiones familiares a pie, hasta San Juan de Gaztelugatx, San Andrés en Pederuales, San Antonio en Busturia, Parisi, Akorda, etcétera. Para llegar a San Antonio de Urkiola, que antes de la guerra se consideraba como muy lejana, se tomaba el tren hasta Durango y desde allí se subía a pie.

En la actualidad, son más raras este tipo de

II.17.3.—Estudios socio-económicos comarcales Guernica-Bermeo. Gráficas Grijelmo. Bilbao, 1972. 665 pp. (24 x 16,5 cm.), p. 174.

excursiones familiares, aunque se siguen realizando por las madres con amigas y los críos. O, a veces, ambos cónyuges con algún hijo pequeño.

II.18.5.—El capítulo dedicado a «Paseos» del manuscrito Iradi * (año 1844) dice así: «Dispuesto de propósito para este objeto se halla uno en la Atalaya con árboles frondosos, asientos de piedra, mesetas y vistas al mar las más dilatadas de esta costa cuyos aires puros hacen la delicia de los que fatigados con los calores del verano se amparan á la frescura que causan estos y la sombra de los árboles. Además existen que sirven de paseo en el invierno el camino de Artigas para cuando azoten los vientos, ó el de San Juan para días de calma y sol, así como el del camino de Munguía con sus hileras de chopos; y el de Mundaca que va orillando el mar, y es una continuada Atalaya de las que hay pocas en su género por la variedad de vistas ya marítimas como terrestres».

En la actualidad, el paseo arbolado más importante es el del Parque (*Lamérie / El Parque*), situado al lado del puerto mayor. Se sitúa sobre el relleno que a finales del siglo pasado se realizó de la marisma allí existente.

Este parque es el principal centro de reunión de la población y el centro de su vida social. Los bajos de las casas que lo bordean albergan la mayor concentración de bares y tabernas del pueblo.

Con el buen tiempo el Rompeolas, la zona de la Estación del tren y sobre todo la parte de muelles denominada La Campsa (*Kámsie / La Camsa*), reciben un elevado número de paseantes.

La Atalaya (*Tálie*), el segundo espacio arbolado del núcleo, ha perdido su antigua importancia, aunque sigue siendo visitada por ancianos y niños principalmente.

Los caminos de Artigas, San Juan y Alboniga también son frecuentados por los paseantes. Mucho menos el camino de Mungía y el de Mundaka por el elevado número de coches que por ellos circulan.

Este auge automovilístico ha hecho que, por

II.18.5.—IRADI, JUAN ANGEL DE: **Bermeo antiguo y moderno descrito y pintado en lo más notable por...** Manuscrito, año 1844. 72 hojas escritas por ambos lados + 3 hojas de notas + 1 de portada + 1 de advertencia. (32 x 22,5 cm.).

El manuscrito, redactado por un notario que vivió en Bermeo en la primera mitad del siglo XIX, lo he podido consultar en el palacio de Txirapozu en Busturia, p. 66, b.

ejemplo, en la actualidad la mayoría de la gente que se desplaza a la ermita de San Juan de Gaztelugatx lo haga en coche. Algunos incluso hasta la base del peñón, al haberse construido en los primeros años de la década de los setenta, una pista de tierra batida que termina en el mismo puente.

Durante los años sesenta y setenta, y por diversas razones, han estado muy en boga entre los jóvenes las salidas al monte. Estos paseos en días festivos tiene lugar por lo general entre el otoño y la primavera. Sus recorridos son por los caminos que van a los caseríos o por las pistas forestales.

JUEGOS DE ADULTOS

II.20.—¿Se organizan luchas?

II.20.1.—En fiestas patronales posteriores a la guerra se han programado peleas, que solían tener lugar en el frontón.

Así, por los años cuarenta-cincuenta algunos bermeanos organizaban veladas de boxeo en las que combatían vecinos de la localidad.

Posteriormente y en los años sesenta-setenta se han organizado veladas de lucha libre y boxeo con participantes de fuera.

En este capítulo hay que señalar asimismo que un joven inmigrante, vecino de Bermeo, resultó campeón del estado de boxeo, en su modalidad, a principios de la década de los setenta.

II.23.1.—Juego de bolos

El juego de bolos tuvo una amplia aceptación hasta principios de este siglo, en que fue sustituido por la pelota, y más tarde por el fútbol. En la actualidad estos dos últimos deportes, principalmente el fútbol, son los de más concurrencia.

En un artículo publicado por José Ugalde (*) nos dice: «El juego popular de aquellos tiempos venía siendo el de bolos, y la juventud se encerraba en el bola-toki, que existió en el paraje de su nombre, contiguo a la calle *Artxa*. Por aquellos tiempos antiguos, lindero a la puerta o portal de Guerra» (hoy calle de Cosme Ibarlucea).

Por tanto, a partir de la construcción del frontón, en 1913, fue creciendo la afición local...

II.23.1.—UGALDE, JOSE: **¡Silencio, estrenamos frontón!** (apuntes del primitivo). Bermeo fiestas, 1974.

En los años anteriores a la guerra existían *bola-tokijjek*, lugares para jugar a bolos, en el caserío *Almike nagosi* (barrio Alboniga) contra el muro del edificio; en *Tribisko errotá* (barrio Artigas) y, seguramente, en una taberna o merendero que se encontraba a la salida de Bermeo hacia Bilbao.

En la actualidad (1975), el único que existe en el municipio se encuentra en el caserío *Tribisko errotá* que, además de molino, cumple las funciones de merendero o txakolí.

Según el señor de la casa (L. Z. 1910) de quien tomo la información que viene a continuación, hasta hace quince años el *bola toki* se encontraba al otro lado del riachuelo que dicen *Montomoroko errekie* o *Infernu erreka* (está en la línea divisoria entre Bermeo y Busturia). Debido al alquiler, lo trasladaron a su actual emplazamiento debajo de la huerta que denominan *Olasárreko solué*, colindante con el mencionado *Montomoroko errekie*, pero por el mismo lado donde se encuentra el molino.

Al terreno de juego le denominan *Bolatokijje* y es un rectángulo alargado de 13,5 m. de largo y 1,5 m. de ancho, en cuya parte delantera (*áurrien*, *áurreko partién*) existe un semicírculo bordeado con maderos, dentro del cual giran las bolas haciéndolas retornar hacia el lugar de procedencia (ver esquema y foto II.23.1).

En la parte de atrás (*átxien*) hay tres tablonés (*ólak*), de unos tres metros de largo, incrustados en el suelo, siguiendo la dirección del campo; el tablón de la mitad es más corto que los otros dos y, según mi informante, antes no existía, habiendo en su lugar tierra, como en el resto del campo. El jugador para lanzar la bola se debe colocar detrás de estos tablonés.

Para jugar se utilizan tres birlas o bolos grandes (*irú nagosijjek*) y una pequeña a la que llaman *bostekué* («de cinco»). Las tres grandes se colocan, según se ve en el esquema II.23.1, cerca del semicírculo anterior. La pequeña se puede poner delante de cualquiera de las dos birlas más próximas al jugador o detrás de la birla derecha. La colocación de esta última es opcional y se debe situar casi contra el borde de madera que enmarca la cabecera.

Sobre la puntuación de las birlas (*txirluek*), la pequeña, *bostekué*, vale, como su nombre indica, cinco tantos (*tántuek*); las dos grandes más próximas al jugador ocho cada una de ellas y la más lejana nueve. Pero si se derriban las tres grandes se cuentan en total catorce tantos; si se tiran menos se computa su valor. De esta forma, el valor máximo que se puede conseguir

son catorce de las grandes y cinco de la pequeña, lo que hace un total de diecinueve tantos.

El jugador se coloca, como se ha dicho, detrás de los tres tablonés incrustados en el suelo. Con la bola mayor (*bóla andijé*) o la pequeña (*bóla txikijé*), según su gusto o fuerza, debe intentar derribar el mayor número de bolos posible. Siempre con la obligación de lanzar la bola a la parte en que ha colocado el bolo pequeño (*bostekué*), de forma que la bola toque el tablón de su lado antes de iniciar su trayecto hacia los bolos. En caso de que la bola no toque el tablón de su lado se grita *Txórra!* (¡falta!), anulándose la tirada.

Solían jugar cuatro hombres, dos contra dos, hasta pasar de trescientos tantos. Si había muchas personas esperando jugar podían ampliar el número de jugadores hasta seis.

Por cada partido se apostaba un cuartillo (*kuartillo bat*) o medio azumbre (*asumberdi*) de txakoli. Posteriormente se impuso la costumbre de jugar vino o sidra. Como participaran todos los presentes se sacaba una jarra (*pitxur beté*) por juego que era consumida entre todos y abonada por los perdedores.

Antes los tantos se contabilizaban de memoria.

Hoy en día, los jóvenes juegan sin atenerse a las normas que hemos señalado. Utilizan sólo los tres bolos grandes y cualquiera de las dos bolas. Juegan lo mismo chicos que chicas, o ambos al mismo tiempo. Para puntuar van anotando el número de bolos que derriban con una piedra sobre la pared, marcando cada cinco tantos con cuatro rayas paralelas y una quinta de lo alto de la primera a la base de la última. También se acostumbra apostar una botella de sidra o la merienda.

II.23.2.—Pelota

Según el referido José Ugalde: «No cabe duda que para nuestra villa, constituiría todo un acontecimiento, en aquellos tiempos, la construcción del frontón en los rellenos de la marisma de Kale-barri, linderos al paraje de Fraile-leku, denominación, la de Kale-barri, genérica, que encerraba todo el conjunto de tierra, ganado al mar, desde el paraje citado de Fraile-leku, abarcando todo el parque actual hasta el camino.

Hasta entonces, 1913, Bermeo no había tenido frontón. Se jugaba en la esplanada del Portal de San Francisco, tomando como frontis la iglesia del lugar.»

Este nuevo frontón disponía de graderíos cu-



Foto — II.23.1 — Bola toki de Tribisko errota. Año 1975



Foto — II.27.5 — Soka-muturra. Aprox. año 1962. (F. Luis)

biertos hasta la guerra, aunque durante los últimos años permaneció al descubierto. En los partidos los tantos se apuntaban de la misma manera como hemos indicado al final del apartado anterior, pintando las rayas en la pared en grupos de cinco.

En 1974 se reformó y cubrió totalmente el frontón iniciando una nueva etapa más comercial que la anterior. Los días festivos se juegan partidos con participación de las mejores figuras del país, en las dos únicas modalidades que se practican, mano y pala.

En el frontis existía una piedra grabada con el siguiente texto: «*Fronton Artza 1913'an egika*». Tras la reforma se le añadió: «*1974an barriztu*», y se trasladó esta losa a la parte posterior del frontón, dando cara a la plazoleta situada frente a la iglesia de Santa Eufemia.

En el barrio de Alboniga, a principios de siglo, se jugaba en el pórtico de la iglesia, contra el muro del cementerio. La afición era tal que incluso el párroco, después de la misa mayor, o durante la semana, solía jugar con los hombres del barrio.

No sólo participaban hombres o jóvenes, también algunas chicas tenían sus propios partidos o incluso se daban partidos mixtos entre jóvenes de ambos sexos.

La modalidad de juego practicada siempre era a mano.

Alguno de los últimos párrocos, para favorecer el juego de pelota, cambió de sitio, al otro lado del pórtico, la mesa de piedra que había en este lugar y que servía para depositar el ataúd en los funerales (ver II.251.2). Estas facilidades no han tenido continuación los últimos años.

Entre los chicos, aún hoy en día, se acostumbra jugar a pelota (*pelota jjuqué*) en el pórtico de Santa María, en el de Santa Eufemia, contra la iglesia de San Francisco y en otros muros a propósito. En las tres iglesias se pueden leer sendos letreros con textos similares a éste de Santa Eufemia que dice: «*Se prohíbe jugar a pelota, multa 25 ptas.*».

El material utilizado: algunos hacían las pelotas (*pelótak*) con lana que se envolvía sobre un trozo de papel *. Estas pelotas, de unos cuatro centímetros de diámetro, se recubrían con esparadrapo, o bien se cosían con lana.

II.23.2.—Las pelotas con núcleo de papel botan poco. En otros pueblos de Vizcaya, y seguramente en Bermeo, aunque yo no lo he recogido, se pone un núcleo de goma, **potroa**, o de **gomas**. En Arratia también hacen, o hacían, este núcleo con intestino de ganado: **tripakí**.

También se compraban, y se compran, pelotas de goma.

II.24.—Juegos y apuestas

II.24.1.—Hace unos años se celebraban peleas de gallos (*óllarran pellikadak*) y de carneros (*aritxuen pellikadak*) en los barrios rurales con animales de la zona y cruzando voluminosas apuestas.

II.24.2.—Las pruebas de bueyes (*idi próbak*) —arrastrando piedras— se conocían sobre todo en los barrios, siendo famosas las que se celebraban en los de San Miguel y Alboniga durante sus fiestas.

En los años sesenta también hemos conocido *idi probak* en el propio casco urbano durante sus fiestas patronales.

En la actualidad existe un buen probadero al aire libre en la campa de Alboniga. Recientemente se ha construido otro junto a la iglesia del Carmen, en el barrio Mañu. En el proyecto inicial de este último, que iba a construirse en régimen de trabajo comunal, se pensó aprovechar la piedra de la zona de Harri bolak.

Como último dato referente a las *idi probak* señalamos que una pareja bermeana, la de Pedernales, ha cosechado numerosos éxitos en los últimos años.

II.24.3.—En las fiestas del núcleo de población, antes de la guerra, se hacía un tipo de carrera entre los *txos* (chicos o grumetes) de los barcos de la siguiente manera:

Cada *txo* se introducía en un barril o *tiña* que se dejaba flotar en el agua. Se le cubría la cabeza con un saco y «singlando» (*singlén*) con un remo, debía conducir el barril intentando llegar hasta un punto previamente fijado.

Este tipo de carreras ha evolucionado y en alguna de las fiestas de los últimos años se han realizado carreras similares pero con botes en vez de barriles.

II.24.4.—Durante las fiestas patronales de los últimos años, y repasando sus programas, podemos ver los siguientes concursos:

— Regatas de trainerillas que, en la segunda mitad de los setenta, con la formación de equipos bermeanos, han alcanzado una gran popularidad.

— Partidos de fútbol entre equipos que podían estar formados por maquinistas-patronos, gordos-flacos, casados-solteros, incluso últimamente entre equipos femeninos.

— Carrera ciclista con un premio, ya clásico, que se concede estas fiestas.

— Natación.

— Carreras de foxterriers (perros ratoneros) de los que llevaban los barcos hasta los años sesenta. Estas carreras de natación, que se llevaban a cabo en la pasada década, transcurrían de la siguiente manera: por delante iba el txo del barco, al que pertenecía el perro, en un bote y por detrás el perro nadando. Ganaba, naturalmente, el perro que antes cruzara la línea de meta.

— Carreras de burros.

— Prueba de burros (*asto próbak*) y de bueyes (*idi próbak*).

— *Soka tira* entre aldeanos y marineros o entre diversos equipos.

— La cucaña para los más jóvenes.

— «Caza del pato», soltando desde una motora y al que los chavales debían dar caza a nado.

— También entre los chavales carreras de sacos, de patines, de aros, etc...

— Concursos de marmitako, sukalki, etc... enfocados sobre todo a los hombres.

— Desfile de cuadrillas de jóvenes disfrazados y de carrozas con premios en metálico para los mejores.

— Etcétera...

II.25.—Juegos de manos

II.25.1.—Los únicos juegos de manos que he oído o visto son los practicados con una baraja.

II.25.2.—Como juegos de palabras existen multitud y con todos los sentidos posibles. A modo de ejemplo:

— *Bat eta bat*

— *Bi*

— *Súeneko amák titi bi*

Otro del mismo corte y que, como el anterior, perdería su pleno sentido traducido al castellano:

— *Bost eta sei*

— *Amáike*

— *Súeneko amari pópatik áinke*

II.26.—Juegos de cartas

II.26.1.—Está generalizada la llamada «baraja española» (de cuarenta naipes) que es conocida, por lo menos, desde principios de siglo.

Ultimamente, y de una manera esporádica, he podido constatar la utilización de la baraja francesa para jugar al pocker.

II.26.2.—Ya veremos en II.30.6 algunos juegos de niños.

Entre los adultos y como juegos caseros en los que interviene una buena parte de la familia hay que señalar la brisca (*briskie*), el siete y medio (*saspítxerdi*), al treinta y uno (*ogetamaike*) y otros.

II.26.3.—Entre los hombres, se acostumbra bajar, tras la comida, a una taberna o bar determinado donde se toman «el café, la copa y el puro» (*káfie, kópie ta púrie*). Mientras los consumen juegan por parejas (dos contra dos) al mus y al tute. Los perdedores pagan su consumición y la de los contrarios.

Otros juegos de cartas que se practican generalmente por hombres son el chinchón, la escoba, el subastado e incluso un juego con elevadas apuestas llamado el comunismo.

Se empieza a acudir al bar, a jugar a cartas (*karta ijokuén*), hacia los 17-18 años, manteniendo esta costumbre un cierto número de adultos. Igualmente, la mayoría de los jubilados, emplean una gran parte de su tiempo en esta actividad.

II.26.4.—Los domingos y festivos a la tarde, antes de la guerra, las mujeres se reunían a jugar a la brisca.

Las de varios caseríos cercanos se reunían en casa de una de ellas.

En el núcleo lo hacía en las portaladas o en la calle; así había puntos muy concurridos como la calle de los Remedios, la que ahora es la Gran Vía, *Bastárre, Adubijjé*, etc...

Jugaban dinero en pequeñas cantidades, ocultándolo bajo el mantel, y era tal la afición que mientras hubiera luz seguían jugando. Estas partidas eran un buen pretexto para las tertulias y reuniones de las mujeres y los niños.

II.27.—¿Qué clase de diversiones populares son usuales y en qué épocas se practican? ¿Qué instrumentos musicales se emplean?

II.27.1.—Iradi *, en su manuscrito sobre Bermeo (año 1844) bajo el título «Regocijos populares» nos dice: «Todos los días de fiesta se reúne en la plaza mucha parte de la población y especialmente los jóvenes y desde media tarde

II.27.1.—IRADI..., p. 70, b.

se recrean bailando al compás de una música compuesta de un silbo llamado por los romanos Vascatibia que un hombre le ejecuta con la mano izquierda acompañando un tamboril que le tiene pendiente del brazo izquierdo, a cuyos dos instrumentos hace el bajo un tambor acompañante que toca otro hombre. En los días más solemnes del año se hacen fogatas en dicha plaza, de la oración adelante, a cuya luz sigue la misma diversión. También algunas veces hay corridas de novillos del país, y carreras de lanchas en competencia. Con esta pública, franca y sencilla diversión que se hace constantemente en los días festivos se evita el que la juventud se dedique a los vicios del juego, meriendas y otros en que desgraciadamente se ocupa la de los pueblos donde se ha quitado aquella por un celo mal entendido».

II.27.2.—Según Zabala eta Otzamiz-Tremoya *:
«El 1899, los días 8, 9, 10 y 16 hubo *espatadantza*, fuegos artificiales y música militar del regimiento de Cuenca, gastándose 2.445,20 ptas. Y en lo sucesivo aumentan los números del programa y los gastos: banda de música, de la villa y de fuera; tamborileros; dulzaineros; *itzusoñus*; pasacalle; dianas; conciertos y concursos musicales y de *aurreskularis* y *santsolaris*; coros; alardes de *espatadantza* e hilanderas; romería, de día y de noche, en la campa de Albóniga y en la población; misas solemnes; samaritanas, pucheros; sartén húngara; sopa boba; carreras pedestres y de bicicletas; cross country; juegos de pellejos y pasteles; partidos de pelota; cucañas marítimas; regatas; concursos de natación; mástil ensebado; patos; y fuegos artificiales, con presupuestos de 12.000 y más pesetas».

II.27.3.—Sobre las diversiones actuales ya hablaremos en el capítulo dedicado a las fiestas (VIII-39 a VIII-64), aunque no varían demasiado de tiempos pasados.

II.27.4.—Antes de la guerra la dulzaina (*dulsáñie*) era un instrumento muy conocido y usado; en la actualidad prácticamente ha desaparecido.

Lo mismo ha ocurrido con la gaita.

El txistu y tamboril también eran muy usuales, así como el acordeón (*fárrie*, *akordeoié*) y el «tambour basque» o pandereta (*fandérue*), tocándose estos dos últimos al unísono.

La banda de música que existió en la localidad ha desaparecido a partir de los años sesenta.

Estos últimos años hay que señalar el auge del txistu, sobre todo entre los niños, de los que existe una asociación «*Erriko lagunak*» que acude a todo tipo de manifestaciones folklóricas vascas. Asimismo, todos los domingos y festivos, un grupo de estos niños recorre las calles del pueblo, a modo de diana, interpretando diversas melodías.

La práctica de la guitarra también cuenta con algunos adeptos entre los jóvenes; otros instrumentos musicales, como el acordeón, piano, etc., están cayendo en desuso.

En este apartado hay que señalar que a finales de los sesenta y principios de los setenta existió un «conjunto» musical moderno, a base de guitarras eléctricas, batería, etc..., que interpretaba música rock. Actuaban en fiestas, bodas e incluso en algunas salas de baile.

Estos últimos años la música popular entre los jóvenes ha sido la música rock comercializada por medio de discos y más recientemente de cassettes. También la música moderna vasca, nacida en la segunda mitad de los sesenta, cuenta con un gran número de adeptos que acuden a los festivales y compran sus discos.

II.27.5.—Las corridas de toros han sido una diversión popular desde tiempos remotos. Así el capítulo 4 de las ordenanzas de la «Cofradía de mareantes de San Pedro» que se redactó el año 1353 *, según los usos y costumbres que se hallaban en uso «*de tanto tiempo atrás, que memoria de hombres no havia y ademas de quinientos años antes*», nos dice:

«Que no se corran Toros sin licencia por los del cavildo sino el día de Señor Sn. Pedro.

Otro si hemos de costumbre inmemorial ordenanzas que personas algunas del dicho cavildo no sean osados de correr Toros ni nobillos sino el día de San Pedro y si otro día los hovieran de correr sea con la licencia de los Mayoriales é Guardas de la dicha cofradía sopena de cinco mil maravedis para las necesidades del dicho Cabildo y que así en el Ayuntamiento de la Bispera de San Pedro y el día de San Martín se hayan de Juntar todos los Cofrades en las Casas donde les fueren señaladas por las Guardas del dicho Cavildo so pena de cada dos mil marabedis para alimentar los pobres del dicho Cabildo.»

Desde esta fecha existen multitud de refe-

II.27.2.—ZABALA ETA OTZAMIZ-TREMOYA: **Historia de Bermeo**. Imprenta Gaubeca, tomo 1.º, 1928 y tomo 2.º, 1930. 494 y 636 pp. (21 x 16,5 cm.), t. II, p. 450. El capítulo de «diversiones» del que hemos tomado esta nota como muestra va de la p. 445 a la 454 de este tomo.

II.27.5.—**Ordenanzas de la cofradía de pescadores «San Pedro» de Bermeo. 1353 / VI centenario de su aprobación y confirmación, 1953**. Imprenta Gaubeca, Bermeo, 1953, 51 pp. (24 x 16 cm.), p. 16.

rencias a las corridas celebradas en Bermeo durante las fiestas mayores.

Las últimas inclusiones de los toros en las fiestas patronales corresponden a los años 1961, 1962 y 1963 en que tuvieron lugar las últimas *Soka-muturra* (novillo ensogado).

Estas *soka muturra* celebradas los días 10 IX-61, 8 y 9-IX-62 y 8, 9 y 10-IX-63 transcurrieron así: A las siete de la mañana la banda de txistularis recorrió las calles ejecutando la melodía «*Sesenak dira*». A las 7,30 un novillo, «procedente de los Pirineos» según el programa de fiestas, amarrado con una larga cuerda, se dejó libre por determinadas calles del pueblo, a las que acudieron los que quisieron correr delante del mismo. Tras este recorrido el novillo era retirado (foto II.27.5).

II.28.—Baile y música populares

II.28.1.—El Capítulo dedicado a «Musica popular» del manuscrito de Iradi *, dice así:

«La musica popular que de antiguo tiempo se conserva en este pueblo consiste en una cancion dedicada á su patron San Juan Bautista, en otra á la Magdalena de Izaro y en otra á San Pedro, patron de la Cofradía de pescadores, cuyos aires son bastante originales, con sencillez, buen gusto y espresion verdadera de la musica marina ó de barquerola á que es aplicada.»

II.28.2.—Zabala eta Otxamiz-Tremoya en su historia de Bermeo * tras relatar las vicisitudes de la espatadantza en el país a lo largo del tiempo, concluye:

«En Bermeo actualmente, como en memoria o remedo del acompañamiento que a la comunidad prestaba la cuadrilla de bailarines, los tamborileros constituyen el frente de la comitiva en las solemnidades que el ayuntamiento asiste en cuerpo a los actos de las iglesias, al ir se paran en el ingreso de la parroquia y al volver en el del consistorio...

Ultimamente la espatadantza ha sido desterrada de la casa del Señor, decayendo enteramente desde entonces. Por lo menos en Bermeo y en la totalidad de Vizcaya viene a ser algo como exótico que quiere aclimatarse ahora para solaz de los espectadores romeros, y en los pueblos chiquitos no se presencia ninguna vez. Ya en localidad alguna de Vizcaya subsiste ese abuso eclesiástico. Ha ido desusándose a medida que han sentado plaza los espectáculos profanos. Figura, muy raras veces, cual número cu-

rioso del programa de las fiestas cívicas; viniendo ese apoyo de la autoridad a ser como mano protectora, como áncora que se le tiende para salvarla del naufragio del olvido que le persigue. Reminiscencias suyas quedan en el canto de la Magdalena de Bermeo, que breves páginas atrás hemos indicado que su 2.ª parte es movida, ágil, de ejecución de cabriolas, bailable, 1 *zortziko* de cuerpo entero; en tanto que los primeros compases son de plegaria, monótonos, pausados.»

Nos aporta a continuación algunos datos sobre el auresku, añadiendo:

«Es baile antiquísimo y nadie se deslucía por participar en él. Lo más enjundioso del pueblo lo danzaba, y en las ocasiones de gala, ceremoniosamente el llamado «auresku de honor». El 23 de agosto de 1857 honró Bermeo a Olózaga en la persona de su hija Elisa, y entre las diversiones que hubo la tarde de aquel día en la plaza, la más descollante resultó el *auresku*. A él fueron invitadas, según estilo, y tomaron parte, en primer lugar las señoritas Elisa y Josefa de Olózaga, hija y prima de Salustiano, y enseguida la señora de Collantes y las señoritas Sabina y Carolina de Uhagón, y luego la señora del exdiputado Arqueta y otras. Continuó después el baile de las señoras en el consistorio, y el de escabel gordo, a la luz de las fogatas, en la plaza».

Según mis informantes, el auresku (*arroskué*) era un baile corriente los días festivos hasta la guerra (foto I.88.12). Transcurría de la siguiente manera: salen los hombres, bailan, eligen una joven, le lanzan la boina a los pies o se la ponen y a continuación le bailan.

También se practicaba el *sabaletakué*.

Estos bailes se ejecutaban al son de dulzaina o del txistu y tamboril.

II.28.3.—El autor que venimos citando termina su capítulo dedicado a bailes hablando de los de su época, o sea de los años veinte *:

«Hoy estos saraos antiguos, con todas sus pecaminosidades pasadas, nos parecen patriarcales juntos a los modernos que de nuestro suelo van poco menos que desterrando a aquellos. Ya el lector nos adivina que nos referimos al baile llamado agarrao, al baile del abrazo ceñido y movimientos quedos y lúbricos; y adivina que nos referimos especialmente a los valsos, habaneras, charlestons, fox-trots, jazz-bans y tangos argentinos...

Tres solían ser y continúan siendo los días de ajeteo en cada romería vasca. En Bermeo

II.28.1.—IRADI..., p. 61, b.

II.28.2.—ZABALA..., t. II, p. 455.

II.28.3.—ZABALA..., t. II, p. 458.

sólo es uno en los días de San Roque y Santa Eufemia. Y en Bermeo, el pasado siglo, en el salón de la casa consistorial y en la de Ercilla dábanse bailes públicos de noche. El 1867 los dieron los músicos en la sala capitular los tres días de carnaval, de suscripción para alivio de las familias de los ahogados el 8 de febrero anterior».

II.28.4.—En el parque, los domingos y festivos a la tarde, hasta los años cincuenta-sesenta, la banda municipal ejecutaba cada media hora diversas melodías.

En todas las fiestas, por lo menos antes de la guerra, había acordeonistas acompañados de pandereta, en los bordes del parque o en los lugares donde se reunía la gente (campa de Alboniga, San Miguel, etc...). En el parque solían tocar cuando no interpretaba la banda. La gente que se paraba a oírles o a bailar a su vera les dejaba algo de dinero.

Desde los años sesenta es una orquestina, la orquesta Ortiz, la que ejecuta canciones de moda, de la modalidad de «*agarrao*» como decía Zabala en el apartado anterior. Terminan su actuación con *aurreskus* y *sabaletakuek* (jotas). Estas dos modalidades de baile del país siguen estando vigentes en todas las fiestas, tanto públicas como privadas.

A finales de la década de los sesenta se inauguró en Bermeo una sala de fiestas, que tomó el nombre de *Psicodelic*. Esta, junto con las que por estas fechas proliferaron en los pueblos cercanos, hicieron que los bailes en la plaza pública fueran decayendo hasta llegar a la situación actual en que apenas tienen audiencia.

Los bailes en la vía pública, tienen lugar en verano en el parque y en invierno en la plaza de arriba, bajo los soportales del ayuntamiento.

II.29.—Juegos de mujeres

II.29.1.—Como ya se ha visto en II.26.4, el juego de la brisca se ha considerado como propio de mujeres. Esto no quiere decir que no practicasen otros juegos. Por ejem., el mus, considerado en la actualidad como exclusivo de los hombres, era hasta hace unos años conocido y muy practicado por las ancianas.

JUEGOS INFANTILES

Presentación

Este capítulo hace referencia a los juegos practicados por los niños del casco urbano de

Bermeo a principios de la década de los sesenta. En su mayor parte siguen vigentes hoy en día, a pesar de haberse generalizado la televisión desde finales de esa década, con el consiguiente cambio de costumbres que ello ha significado tanto en la población infantil como entre los adultos.

A lo largo de este capítulo hacemos referencia a algunos juegos que se practicaban en el barrio de Alboniga en los años veinte y que no han variado, en lo sustancial, a tenor de los que han llegado hasta nuestros días. De todas formas, hay que señalar que las noticias sobre los juegos actuales son más difidedignas que las de aquellas fechas, debido al largo espacio de tiempo transcurrido y al olvido de muchos detalles.

II.30.—Juegos de carreras, saltos, lanzamientos, etcétera...

II.30.1.—Por los años veinte también tenían lugar carreras entre los niños, tanto en marcha normal como a la pata coja (*kójoka*). Referido a Alboniga:

«*Ister eskerragas ero eskoiegas seiñek ariñau erri batetik bestera allega*» (Hacíamos carreras tanto con el pie izquierdo como con el derecho, a ver quién llegaba antes de un «erri» * a otro).

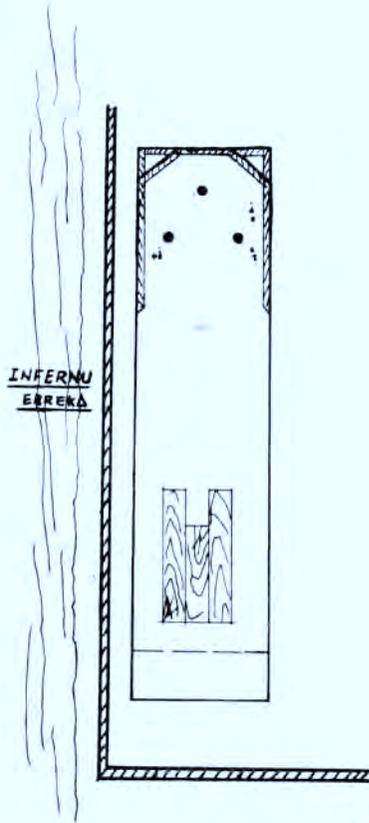
También de estas fechas, y posteriores, son las *Karrérek kankárrukas*: Se atravesaba una cuerda a lo largo de una lata de tomate vacía que luego se aplastaba. Cada crío disponía de un par de estas latas de forma que pisaba cada una de ellas con un pie y con las manos recogida, o mejor, sostenía los cuatro cabos.

Así utilizando las latas, a modo de zancos, hacían carreras con la condición de no pisar el suelo, o sea, llevando siempre los pies sobre las latas.

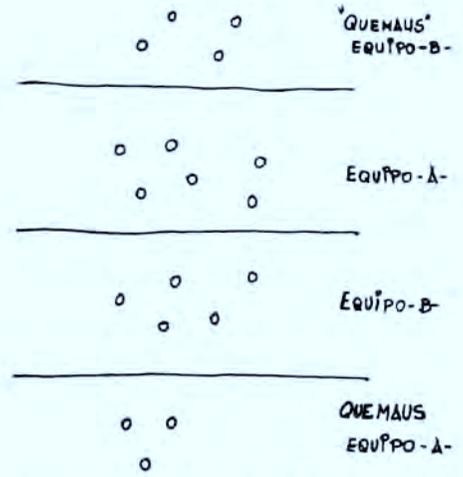
A veces, para que hicieran ruido, se introducían piedrillas en el interior de las latas antes de aplastarlas.

Estos juegos eran practicados tanto por niñas como por niños (R. B.).

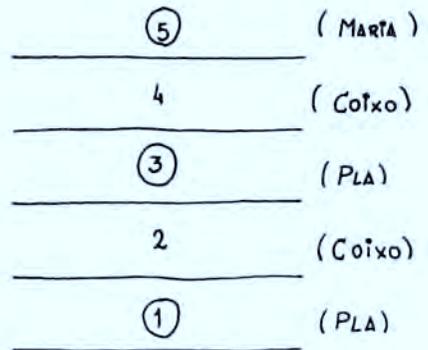
II.30.1.—En Bermeo **errijié** significa **pueblo**, además entre los pescadores **tierra firme**. El «herri» al que vamos a hacer continua referencia —que transcribimos como «erri» para respetar la fonética local— en los juegos de niños tienen un significado similar al último expuesto; o sea, es un punto o territorio que delimitan los propios jugadores donde están a salvo del equipo contrario, del propio juego o marca simplemente el centro del espacio en que se desarrolla. Es como su nombre indica la «tierra firme» donde se pueden refugiar durante el juego.



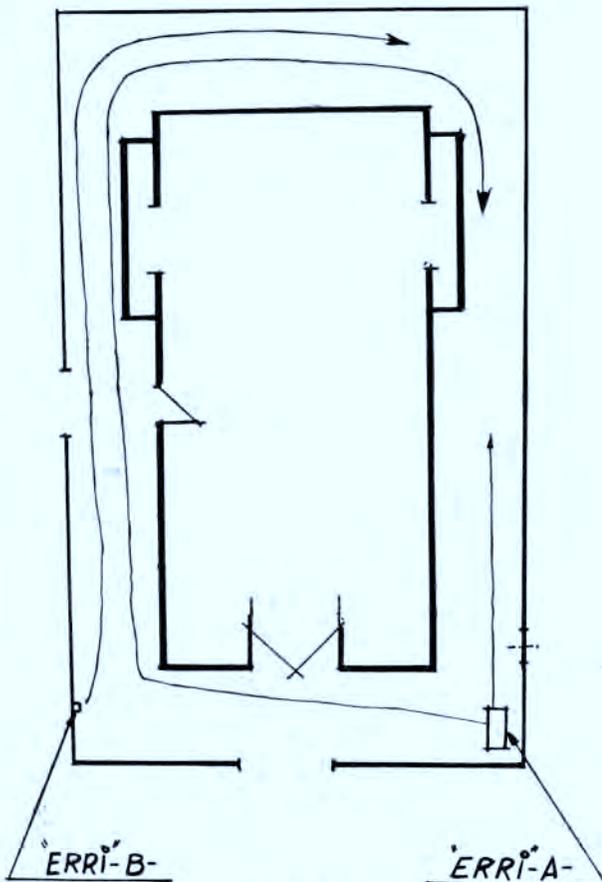
Esquema — II.23.1 — Tribischo Errotatxo bolatokijje



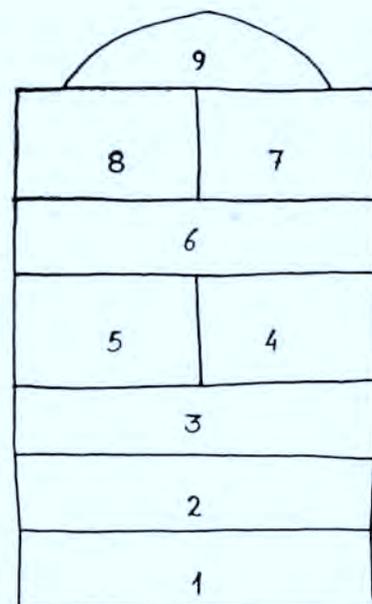
Esquema — II.30.11 — Kanpo kemau



Esquema — II.37.1.2 — Trompaka



Esquema — II.30.4 — Marroka



Esquema — II.37.1.1 — Trompaka

En nuestros tiempos se siguen efectuando carreras de todos los tipos, señalando la línea de partida y la meta.

II.30.2.—En lugares abiertos, o si llueve en «los portales», se puede jugar a lo siguiente:

Un niño se coloca doblado (*makurtute*) metiendo la cabeza contra el vientre, los otros van saltando por encima y a medida que lo pasan se van colocando en la misma postura un poco más allá, de forma que cuando han pasado todos por encima del primero, éste a su vez saltará por encima de todos los demás, siguiendo así la cadena. Sólo de niños.

II.30.3.—*Pañueloka* (al pañuelo):

Se forman dos equipos iguales, y a cada uno de sus miembros se le asigna un número. En un lugar abierto como una calle, la Campsa, etc... se coloca un niño, que debe ser neutral, con un brazo extendido y sosteniendo un pañuelo. Los de los dos equipos se colocan a uno y otro lado de éste, a una distancia igual.

El niño del pañuelo grita un número, entonces el miembro de cada banda que tiene ese número se dirige hacia el centro con intención de apoderarse del pañuelo y llevarlo hasta su equipo, o bien, si lo coge el de la banda contraria intentar atraparlo antes de que llegue al sitio señalado para su equipo.

El que pierda de los dos, es eliminado del juego, de esta forma el juego finaliza cuando uno de los bandos «aniquile» totalmente al otro.

II.30.4.—*Mārroka*: juego de niños o niñas.

En Alboniga, antes de la guerra, se jugaba en el pórtico de la parroquia (*elispíen*), que por aquel tiempo circundaba totalmente la iglesia.

Para formar los equipos se colocaban dos niños, uno frente a otro y avanzaban de forma que la punta de un pie siempre tocara el talón del otro pie. Ganaba el último que conseguía poner el pie entre el suyo y el del otro. El ganador elegía a uno de los presentes, el perdedor a otro, a continuación el ganador y de esta forma se repartían todos los presentes en dos bandas. Su número, en este juego, era de cuatro o cinco por término medio. A este método de elección de equipo (*lagúnek eléjiteko*), que aún hoy en día se practica para la mayoría de los juegos, se le decía *kadérak étxa*.

Uno de los equipos elegía por *errije* la mesa de piedra situada junto al muro del cementerio y el otro un poste frente a la mesa, en el mismo lado del pórtico, de modo que ambos bandos estuvieran frente a frente (ver esquema II.30.4).

El juego consiste en «tocar» a los del equipo contrario teniendo en cuenta que siempre tiene derecho a coger a uno de otro equipo el último que ha salido, y por lo tanto tocado, su *erri*.

Cuando uno tocaba a otro del equipo contrario gritaba *márro* y ese miembro quedaba eliminado. El juego terminaba cuando un equipo acababa con los del otro o «conquistaba», tocándolo con la mano, el *erri* del equipo contrario.

Las carreras principales tenían lugar alrededor de la iglesia tal como se señala en el esquema. Así un miembro de un equipo podía acercarse hasta cerca del *erri* contrario, y en el momento que gritaba *Márro!* debía salir corriendo intentando darle la vuelta a la iglesia. En su persecución salía, tras tocar su *erri* un niño del equipo contrario que tenía derecho, por eso, a coger al primer niño; pero si, a su vez, del primer equipo salía otro jugador por el lado contrario del pórtico tenía derecho a coger al jugador del otro equipo.

De esta forma podía suceder que casi todos los niños salían a atrapar a los del equipo contrario siendo el último en abandonar el *erri* el que podía coger a los demás.

Naturalmente nunca se dejaba desguarnecido el propio *erri*, quedándose en todo momento en él un niño para impedir su «conquista» por el equipo contrario. Exceptuando ese niño todos los demás podían, si lo juzgaban necesario, salir a por los del equipo contrario.

Si encontraban ocupado el pórtico de la iglesia, solían jugar en la campa (*selaijén*) utilizando dos árboles como *erri* (R. B.).

II.30.5.—*Erri-érrike*: Es un juego que se practicaba a principios de siglo en Alboniga.

Se colocaban cuatro niños en cuatro árboles cercanos, tocando su tronco. Un quinto se situaba en la mitad, a igual distancia de todos los árboles.

Los cuatro niños de los árboles debían intercambiarse de árboles entre ellos, sin ningún orden preestablecido, pero intentando que el que está en la mitad no le ocupe su árbol cuando él se dirija hacia otro árbol, ya que en ese caso le toca a él quedarse en el centro. Este era un juego, sobre todo, de niñas (R. B.).

En Bermeo he oído hablar de un juego que se le llama *kantoi-kantoi* (cuatro esquinas) que no he podido recoger con fidelidad cómo se juega, pero que supongo coincidiría con el descrito anteriormente, sustituyendo los árboles por cantones de las casas.

II.30.6.—*Goitxik ala betik*:

Para su práctica se precisa un obstáculo, banco, barandilla, etc...

Los jugadores se sitúan sobre este obstáculo a horcajadas o simplemente montados en él. Uno de ellos, el que inicia, se queda fuera, cerca de uno de los extremos.

El grupo le pregunta:

—*Goitxik ala betik?* (¿Por arriba o por abajo?)

El que está solo les responde por dónde les quiere coger, *goitxik* o bien *betik*. Aunque en algunos casos les da a elegir:

—*Séuek gusún lékotik* (por donde queráis vosotros).

A continuación intenta coger a alguno, con la condición de que el que está solo únicamente puede pasar de una parte a otra dando la vuelta al obstáculo, mientras que los del grupo pueden pasar por encima o debajo, según lo decidido al principio del mismo.

Suele ser un juego de chicos.

II.30.7.—*Ostu-óstuke*: Juego mixto que por los años veinte se practicaba en Alboniga de la siguiente manera:

Uno de los jugadores se coloca sobre un punto determinado al que se le dice *érrri* o *errijjé*. Con la cara tapada, para que no vea nada, cuenta fuerte y rápidamente hasta 20. Al mismo tiempo el resto de los niños se esconde en las proximidades.

Cuando ha acabado de contar, grita el último número: *Ogei!* y desde ese momento puede abrir los ojos e intentar localizar visualmente a los compañeros de juego.

En cuanto ve a alguien grita *Bapiru Fulanito* y ambos se lanzan corriendo hacia el *erri* a tocarlo, ya que si lo toca «fulanito» se libra y en cambio si lo toca primero el que había estado en el *erri* se libra y en el próximo juego le corresponderá contar al otro (R. B.).

En Bermeo, en los años sesenta, y aún en la actualidad, a este juego se le llamaba *Bapiruke*, nombre que también era usado a principios de este siglo.

En los años sesenta el juego se desarrollaba así en el casco urbano:

Uno se tapaba la cara apoyándola entre los brazos cruzados y una superficie dura: pared, banco, etc... que es el *errijjé*.

En esta posición cuenta hasta cincuenta o cien, según circunstancias. El resto de los niños aprovecha este espacio de tiempo para esconderse por las proximidades; cuando el que cuen-

ta fuerte llega al final grita: *Ba-pi-rú!!* abre los ojos e intenta localizar a los demás, sin alejarse demasiado del *erri*.

Cuando el que ha contado localiza a alguno, grita, por ej., «*Jon bapiru!*», y va corriendo hasta el *erri* a tocarlo con la mano. Si lo toca antes de que llegue Jon, es éste el que debe ocupar el *erri* en el siguiente juego. En cambio, si Jon o cualquier otro jugador llega al *erri* antes del que ha contado, quedan libres.

En cuanto había un perdedor, se gritaba a todos los participantes: *Urten lékotik* (salid de vuestros sitios) y se volvían a reunir junto al *erri* para saber quién había perdido y para recomenzar el juego.

Este es un juego lo mismo de chicos solos que de niños y niñas.

II.30.8.—*Bale-báleka*: Juego tanto de niños como de niñas. Hago referencia a tal como se jugaba a principios de siglo en Alboniga.

A uno le toca estar en un punto determinado al que llaman *erri*. Este «Tiene que dormir» (*egin lo errijjén*), mientras los demás se alejan algo de allí.

El que está en el *erri* debe intentar tocar a cualquiera de los niños/as que juegan, pero sin alejarse demasiado del mismo porque cualquiera que se acerque al *erri* y lo toque con la mano, queda libre.

Cuando el que está en el *erri* toca a otro, este es el que tendrá que «dormir» (*egin lo*) en el próximo juego (R. B.).

II.30.9.—*Un dos tres, karabá-ba-ba*: Es un juego de niñas:

Se coloca una niña contra la pared dándole la cara. Las demás se alinean por detrás a una determinada distancia. La que está cara a la pared no se puede mover de su sitio; pero cuando dice la frase «*Un, dos, tres, karabá-ba-ba*», las demás, que van avanzando hacia ella, deben quedarse quietas.

La que está sola, tras gritar esa frase, se vuelve mirando a las del grupo y si sorprende a alguna moviéndose le hace volver al punto de partida. De esta forma la que está sola, que no ve a las demás, puede controlarlas intentando que no se le acerquen. El juego termina cuando las niñas del grupo consiguen llegar hasta la pared en que se encuentra la que está sola. La que más lejos queda es la que pierde y la que dirige el siguiente juego.

II.30.10.—*Arre-Arreka*: En los años veinte, en Alboniga, se jugaba así: Uno de los participan-

tes doblado hacia delante, se agarra a un árbol, poste, etc... A su vez un segundo mete su cabeza entre las piernas del primero agarrándose a él. A continuación, los demás niños van saltando sobre los dos primeros «a caballo». Pierden los dos primeros en caer, que serán los que se colocarán en la siguiente ronda (R. B.).

En los años sesenta, y en el núcleo urbano a este juego se le llamaba *Andaka* (a burros). Solía ser de niños y niñas juntos cuando eran muy pequeños, después sólo de chicos.

El juego era parecido: uno se pone contra una pared (por ejm., en *Los portales cuando llovia*) y el otro agarrado a él. Los de la cuadrilla van saltando encima de ellos, intentando los primeros llegar lo más adelante posible para que haya sitio para todos. Los que se caen del montón que se va formando son los que se colocan debajo en el siguiente juego.

Actualmente sigue en vigor.

II.30.11.—*Kampokemaú*. Se forman dos equipos, generalmente de chicos.

Se hacen tres rayas en el suelo y, a uno y otro lado de la central, se colocan los dos equipos.

Uno de los componentes de cualquiera de los equipos inicia el juego: con un balón intenta pegar a cualquiera del equipo contrario; pero la pelota después de golpearle debe caer al suelo, o sea, debe tocar tierra. Si el que ha sido golpeado con la pelota la coge entre las manos, o sea no la deja tocar el suelo, tiene derecho a lanzarla contra cualquiera del primer equipo.

Cuando la pelota golpeaba a uno y caía al suelo, a este niño se le decía «*kemaú*» y pasaba a la retaguardia del equipo contrario, pudiendo colaborar desde aquí a «quemar» a los contrincantes (ver esquema II.30.11).

Gana aquel equipo que consiga «quemar» a todos los contrarios.

II.30.12.—*Putxitxi bertón* (generalmente de niños).

Se lanza una pelota hacia arriba, diciendo el que la lanza el nombre de uno de los presentes. Antes de que la pelota toque el suelo, éste debe recogerla gritando en el momento que la tenga entre sus manos: «*Putxitxi bertón*».

Todos los niños que estaban más o menos agrupados, y que en el momento en que se ha lanzado la pelota al aire y se ha oído el nombre de uno de ellos, los demás han salido corriendo alejándose de la pelota, pero al oír *Putxitxi bertón* se quedan quietos. Entonces, el que ha dicho

esa frase y que tiene la pelota en sus manos golpea con la pelota a uno cualquiera de los que más cerca tenga.

El que ha recibido el golpe, es el encargado de lanzar la pelota al aire en el próximo juego.

II.30.13.—*Kárneka*. Es un juego de niñas, preferentemente de invierno, y que se encuentra ampliamente difundido. En castellano recibe el nombre de «*a la comba*».

Existen muchas modalidades con muchos tipos de canciones. En general el juego se desarrolla así:

Participan grupos irregulares de niñas, de tres en adelante. Dos de ellas sostienen una cuerda, más o menos larga, por cada uno de sus extremos. Aflojan la cuerda hasta que su arco toque, o casi toque el suelo, y la hacen girar las más de las veces subiéndola y bajándola según el ritmo determinado por la canción que entonan. Otra de las niñas salta dentro de la cuerda al mismo ritmo de la canción, intentando no tropezar con la misma.

Si la niña que está saltando tropieza con la cuerda, hace falta y pasa a sustituir a una de las dos niñas que sostienen los cabos de la cuerda.

En algunas modalidades del juego si se acaba la canción que están interpretando y no ha habido falta, la que está saltando empieza a cantar otra, a cuyo ritmo habrá de seguir el juego, ya que cada canción tiene un ritmo distinto.

— En Alboniga, a principios de siglo, era un juego muy corriente; de él se conocían muchas modalidades con varios tipos de canciones. Mi informante (R. B.) sólo recuerda éstas:

Una modalidad, a la que llamaban *Enelándar-kar*, que consistía en balancear la cuerda cerca del suelo, sin hacerla girar. Una de las canciones de esta modalidad de las «de abajo» (*Bekué*) era (ver partitura n.º 1):

Ene lándar
las cosas que meditan
disimula,
que soy una bonita
aunque no soy
lo disimulo bien,
sal que te doy!
que te doy un puntapié!

Cuando se acababa la canción salía la que estaba saltando y entraba rápidamente la siguiente sin haber detenido el movimiento de la cuerda.

Una segunda modalidad de las que se practicaban en Alboniga era de las «de arriba» (*goi-kué*), esto es, haciendo girar totalmente la cuerda y saltando en su interior. Una de las canciones que se cantaban era:

El cocherito leré
me dijo anoche leré
que me mareo leré
con gran salero leré.

Mi informante me añade aquí las siguientes estrofas, que según creo, no corresponden a esta canción ni a este juego, pero las transcribo a continuación (partitura n.º 2):

Aquel caracol
que va con el sol
arriba la rama
y abajo la flor.

La tercera modalidad que he recogido de las practicadas en Alboniga a principios de siglo, tiene un ritmo muy vivo. La niña entraba rápidamente, se cantaba (partitura n.º 3) (*A-la-la bi-bi-bi to-to-to*), y ella salía como había entrado, siendo rápidamente sustituida por la siguiente.

— Hacia los años sesenta estaban todavía en uso entre las niñas muchas canciones y variantes. Una de las canciones más usadas, en castellano, como todas (partitura n.º 6):

Lejía del conejo
es la mejor lejía
se vende en todas partes
donde hay cooperativa.

Otra es la canción «Dónde vas Alfonso XII» con su propia música:

Dónde vas Alfonso XII
dónde vas triste de ti
voy en busca de Mercedes
que ayer tarde no la vi.

.....

Una canción muy típica (partitura n.º 13):

A Loyola subir
a Loyola bajar,
el aldeano subir
el aldeano bajar.
En nombre de María
que tiene cinco letras
con la M, con la A, con la R
con la I, con la A
Ma-rí-a.

Otras canciones que se utilizan (partitura n.º 9):

Los chinitos de la China
cuando no tienen qué hacer
echan piedras a lo alto
y dicen que va llover.
Allá-a-lo lejos
había un viejo
que repetía:
Naranjas de la Chinana, Chinana, Chinana
naranjas de la Chinana te voy a regalar.

(Partitura n.º 10):

Pasando por un caminito
cansado de andar
a la sombra de un árbol
me puse a descansar.
Estando descansando,
por allí pasó
una chica muy guapa
que me enamoró.
Rubia de cabello,
blanca de color,
estrecha de cintura,
así la quiero yo.

(Partitura n.º 11):

A las olas extranjeras
pasa un barco por alta mar
con el ruido de las olas
no podía balancear.
Balancia a ti
balancia allá,
los tres cerditos
y el lobo feroz.

.....

Alfonsito, rey de España
se ha casado con Mercedes.
una, dola, tela, catola, quila, quilete,
estaba la reina
en su gabinete,
vino el rey,
apagó el candil,
candil, candelero
cuenta las veinte,
que las veinte son:
uno, dos, tres, cuatro, etc...

(Partitura n.º 19):

A ver mamá,
con cuantos añitos
me voy a casar,
con uno, dos, tres, etc...

.....

Seis a la pera,
 una, dos, tres, cuatro, cinco, seis a la pera,
 una, dos, tres, cuatro, cinco a la pera,
 una, dos, tres, cuatro a la pera,
 una, dos, tres a la pera,
 una, dos a la pera,
 a la pera.

(Partitura n.º 17):

Al entrar en el sanatorio Gorliz
 al subir, al subir las escaleras,
 hay un le, hay un letrado que dice:
 aquí se, aquí se corta el pelo.
 Cuando a mí, cuando a mí me lo cortaron
 yo tenía, yo tenía mucho miedo
 y a los tres, y a los tres días siguientes,
 me salió, me salió la permanente.
 Y aquí se, y aquí se corta el pelo.

(Partitura n.º 15):

Yo tengo unas tijeras
 que se abren y se cierran.
 Yo toco al cielo,
 yo toco a la tierra,
 yo me arrodillo
 y salgo fuera.

(Partitura n.º 16):

Una, dos y una tres,
 a mi abuela la leche se le fue.
 Una y dos y una tres,
 ba, bi eta iru,
 lau, bost eta sei.

.....

Al pasar la barca
 me dijo el barquero:
 las niñas bonitas
 no pagan dinero.
 Yo no soy bonita,
 ni lo quiero ser,
 arriba la barca
 una, dos y tres,
 cuatro, cinco y seis.

.....

Al pimiento colorado,
 azul y verde,
 la señorita (un nombre propio)
 casar se quiere,
 y no quiere que sepamos
 cuál es su novio:
 el señorito (otro nombre propio),
 que es un pimpollo.

(Partitura n.º 18):

El otro día en el instituto
 pasaba un chico de corazón,
 a ver si quiero ser su esposa,
 a ver si quiero ser su amor.
 Y yo le dije, sinvergüenza,
 es una falta de educación.
 El pobre chico avergonzado,
 cogió los libros y se marchó.

Existen algunas variantes de este juego:

Una de ellas se denomina «*Espillue eitxen*» (haciendo el espejo): En este caso, según la canción, varía el ritmo que sigue la cuerda. A veces, una niña que está fuera de la cuerda, salta siguiendo el ritmo, como si estuviera dentro, de forma que la niña que está saltando sólo tiene que seguir los movimientos de ésta en caso de no conocer el ritmo de la canción.

Una segunda variante (partitura n.º 7), la podemos denominar: *Bat, bi, eta iru, motrollón!* Se utiliza una cuerda muy larga y al decir esa frase todas las niñas se deben meter dentro de la cuerda a saltar.

Hay una canción que, aunque no esté relacionada con esta variante, la transcribimos (partitura n.º 12):

Al mo, al mo
 al motrollón!,
 que salga la luna
 que salga el sol,
 los tres cerditos
 y el lobo feroz
 el padre gallinero
 que está en el corral.

Una tercera variante es con la canción del «cocherito leré» (partitura n.º 8):

Se empieza a cantar:

El cochecito leré, leré, leré... y por cada *leré* que se dice va pasando una niña; cuando vuelve a pasar la primera niña, se continúa la canción:

Me dijo anoche leré, leré, leré... vuelven a pasar todas hasta la primera...

A ver si quiero leré, leré, leré... (igual)
montar en coche leré, leré, leré...
y yo le dije leré, leré, leré...
con gran salero leré, leré, leré...
no quiero coche leré, leré, leré...
que me mareo leré, leré, leré...

Una cuarta variante consiste en que mientras se está saltando, se dice «*una, dos y tres, al viento*» entonces las que manejan la cuerda la levantan todo lo que pueden, debiendo pasar todas las demás niñas por debajo. Cuando han pasado todas se sigue jugando.

Una última variante, para entrar o salir alguna niña, se canta (partitura n.º 14):

que entre, que entre
la hija del rey,
que se llama (aquí el nombre de la niña).
Que salga, que salga
la hija del rey,
que se llama (su nombre).

II.31.—¿Cuáles son los juegos propios de los niños y cuáles de las niñas?

II.31.1.—En la descripción de los juegos se señala si son practicados por niños, niñas o por ambos.

II.32.—¿Cuáles son los juegos propios de cada estación?

II.32.1.—Como es natural, en verano se practican juegos al aire libre, mientras que en el invierno sólo se practican los caseros o los que se pueden practicar en un lugar cubierto como «los portales» (*portalié*), pórticos de las iglesias, bajos del ayuntamiento, etc...

II.33.—Juegos con hilos o bramantes

II.33.1.—Hacia los años veinte, según alguno de mis informantes, las niñas se reunían «en corro» y practicaban con lana o hilo haciendo diversas combinaciones y formas (de animales por ejemplo), entre las manos.

II.34.—Juegos o representaciones mímicas

II.34.1.—*Ambó ató*: Es un juego sólo de niñas.

Una niña se pone contra una pared y el resto contra otra pared de enfrente, en una calle, por ejemplo.

La que está sola empieza a cantar (partitura n.º 5):

—«*Una niña como la rosa*».

Se adelanta un poco de la pared y vuelve a la misma, sin dar la espalda a las demás, cantando:

—*Ambo ato, matarile-rile-rile*
Ambo ato matarile-rile-ron.

Las del grupo se adelantan y se vuelven a la pared cantando:

—¿*Dónde están las llaves? matarile-rile-rile*
¿*dónde están las llaves? matarile-rile-ron.*

La que está sola, igual que antes:

—*En el fondo del mar, matarile-rile-rile*
en el fondo del mar, matarile-rile-ron.

El grupo, igual:

—¿*Quién irá en busca? matarile-rile-rile*
¿*quién irá en busca? matarile-rile-ron.*

La que está sola:

—*La señorita* (un nombre de las de enfrente),
matarile-rile-rile
La señorita (el nombre), *matarile-rile-ron.*

El grupo:

—¿*Qué nombre le pondrá usted? matarile-rile-rile*
¿*Qué nombre le pondrá usted? matarile-rile-ron.*

La que está sola:

—*Le pondré* (por ejm.) *kaka moltzo, matarile-rile-rile*
le pondré kaka moltzo matarile-rile-ron.

El grupo:

—*Ese nombre no nos gusta matarile-rile-rile*
ese nombre no nos gusta matarile-rile-ron.

Va poniendo muchos nombres que son rechazados por el grupo hasta que por fin propone uno del gusto de todas:

—*Le pondré* (por ejm.) *niño Jesús, matarile-rile-rile*
le pondré niño Jesús matarile-rile-ron.

El grupo:

—*Ese nombre si nos gusta matarile-rile-rile*
ese nombre si nos gusta matarile-rile-ron.

La que está sola:

—*Entrégueme usted la hija matarile-rile-rile*
entrégueme usted la hija matarile-rile-ron.

El grupo:

—*Aquí le entrego la hija matarile-rile-rile*
aquí le entrego la hija matarile-rile-ron.

Entonces, se adelantan tres del grupo de niñas, una que hace de «hija» y dos acompañantes hasta delante de la que está sola. Se arroja la «hija» ante la que está sola y después ambas bailan en corro.

El juego se repite ahora con dos en un lado y el resto del grupo en el otro.

La letra que se canta puede variar en los nombres propios, etc... de forma que no siempre se repite lo mismo.

II.35.—Juegos de columpios

II.35.1.—Al columpio se le llama *Jjibo-jjibue*.

Los columpios se hacen aprovechando alguna rama de árbol adecuada para estos fines. Así en la *Talaya*, al menos en los años sesenta, había una rama que era muy utilizada por los críos.

El columpio consiste en una cuerda que por sus dos extremos se ata a una rama quedando en forma de asa largada; en la concavidad que se forma y para sentarse encima se ponen los jerseys a modo de banco.

Cada uno le da movimiento a su propio columpio o bien es impulsado por los compañeros, pero siempre siguiendo un ritmo más o menos rápido.

II.35.2.—También se hacen balancines junto a las carpinterías, astilleros, etc... aprovechando las tablas o troncos que se acumulan en estos lugares. Para ello apoyan una tabla sobre un eje y subiéndose a los dos extremos la hacen subir y bajar alternativamente como los balancines.

II.35.3.—Desde principios de los años setenta, a un lado del parque han colocado un «jardín infantil» con columpios, balancines, toboganes, etcétera... para los niños más pequeños (ver esquema II.201.4).

II.37.—¿A qué juegan con piedras?

II.37.1.—*Trómpaka*. Juego de niñas. Antes de la guerra en Alboniga se jugaba así:

Se marcaba el suelo, que generalmente era de piedra (por ejm., el pórtico de la iglesia), con una piedra caliza (*karigas*). En el caso (más raro), de jugar sobre tierra, se marcaba con un palo.

El campo de juego era rectangular y se componía de espacios o parcelas enteras y dobles o dos medidas, así como de una parcela final a modo de semicírculo en un extremo del rectángulo. Se empezaba del lado contrario a este semicírculo (ver esquema II.37.1.1).

La niña colocaba una piedrecita plana con la que jugaban y a la que llamaban «*Arrijé*», en el primer espacio; a continuación saltaba apoyando sólo un pie en los campos enteros y los dos pies en los dobles; al llegar al último debía darse la vuelta de un salto y volver otra vez al punto de partida.

Se decía «*Koixo*» cuando lo que se pisaba era un campo completo y «*Pla*» cuando se apoyaban los dos pies, uno en cada uno del campo doble. Así, en el caso del campo del esquema y cuando la piedra estuviera en el primer espacio, se saltaría por encima de éste sin tocarlo y según se irían pisando los distintos campos, se diría fuerte para que lo oyeran todas las niñas «*Koixo-Koixo-Pla, Koixo-Pla*». En el último se daría la vuelta y se volvería hacia atrás.

Después de cada una de las vueltas, la piedra se avanzaba un recuadro, de forma que estando la piedra en todos los recuadros, la niña deba haber recorrido el campo sin tocar en ningún momento el recuadro en el que se encuentra la piedra ni la línea de división de los distintos recuadros.

Cuando la piedra llegaba al último campo (en este caso el 9), la niña desde los campos 7 y 8, en los que estaría apoyada, debía coger con la mano la piedra dando por finalizada esta primera parte del juego.

Después de esta primera fase venía una segunda en la que se repetía algo parecido. Por fin, llegaba la tercera fase que consistía en que, empezando por el primer espacio, con la niña a pata coja, y detrás de la piedra, debía lanzarla al segundo espacio. Luego saltar a su vez a este espacio lo más cerca posible de la piedra. Desde aquí, sin poderse mover de su sitio más que para lanzar la piedra, lanzarla al siguiente y así recorrer todo el campo. En caso de perder el equilibrio, no conseguir lanzar la piedra o lanzarla mal, de forma que no entre en el espacio siguiente o se quede tocando raya, la niña que estaba jugando perdía, siendo sustituida por otra.

Mi informante, R. B., nacida en 1913, no recuerda bien el desarrollo del juego.

Actualmente a este juego llaman *Trómpaka* o bien *Koixoplá* (*Truquemé* en castellano). Se juega de la siguiente manera:

Intervienen varias niñas con una piedra plana, la jugadora arrastra la piedra hasta el primer espacio sin tocar la raya de separación de éste (esquema II.37.1.2).

Una vez ha dejado la piedra en el primer espacio, salta al segundo, tercero, cuarto y quinto, retrocediendo después hasta el primero, de donde empuja la piedra con el pie fuera del campo. Los saltos en los espacios que no tienen círculo (2 y 4) los hará con un solo pie, en el resto (1, 3 y 5) debe hacerlo apoyando los dos pies.

Después lanzará la piedra con el pie hasta el segundo espacio. Una vez en él saltará al primer espacio, y de aquí sin tocar el segundo, don-

de esta la piedra, saltará al tercero, cuarto y quinto. Volviendo después hasta el segundo de donde empuja la piedra al primero y de aquí afuera.

Así sucesivamente con el tercero, cuarto y quinto. Y más tarde al revés: cuarto, tercero, segundo y primero.

Terminada toda la serie va «a Koixos» (a saltos con un pie) llevando con ese pie la piedra desde el primero hasta el quinto donde hace «Pla» o sea toca el suelo con los dos pies. De aquí vuelve de la misma forma hasta el principio. Esta ida-vuelta «a Koixos» se hace tres veces seguidas.

Tras esta serie de tres, se pasa a otra serie que ahora son de «Plas»; se actúa igual; pero con la diferencia de que en los cuatro primeros espacios se hace «pla» y en el quinto se hace «Koixo». Igualmente se repite tres veces.

A continuación vienen los «veos». Se pasa andando, sin piedra, de espacio a espacio, sin pisar las rayas y mirando hacia arriba. Se pasa tres veces del uno al cinco y viceversa, diciendo en cada paso «veo».

La primera de las niñas que consigue hacer todas esas series completas, se queda con un espacio cualquiera para ella, en ese espacio pone una señal. Esta niña comienza otra vez como al principio y cuando llega a la fase del juego que hemos llamado «A koixos» y tiene recorridos de esta forma una vez y media los cinco espacios (ir, volver e ir), escribe su nombre en ese espacio pasando a su propiedad (si es que ninguna otra llega a esa altura de juego antes que ella, habiendo elegido el mismo espacio). De ahora en adelante nadie más que ella podrá pisar ese espacio, lo que aumenta la dificultad del juego, sobre todo cuando las compañeras vayan en cuadros contiguos, ya que deberán saltar por encima de dos espacios.

Se hace falta en el juego cuando se lanza la piedra fuera de su espacio, se toca la raya, se mueve, o sencillamente se equivoca entre el «Koixo» y el «Pla». Cuando una hace falta, empieza a jugar la siguiente, debiendo reanudarlo, cuando le toque otra vez, por el principio.

Este juego dura hasta que se aburren las presentes.

Existen varios tipos de campos distintos al que publicamos como ejemplo.

II.37.2.—A principios de siglo en el pórtico de la iglesia de Alboniga, que estaba enlosado, las niñas practicaban un juego que consistía en colocar una piedrecita en el suelo y saltando sobre

un pie debían ir lanzándola de losa en losa, pero sin que se quedara sobre la línea de unión de las losas, ya que en estos casos se consideraba falta (R. B.).

II.37.3.—Uno de los juegos que practicaban a principios de siglo los chavales de Alboniga, cuando caminaban por el monte, detrás del burro, etc... consistía en lanzar una piedra delante de sí y a continuación lanzarle otra intentando golpearla. A este juego se le decía *Arri-árrike*.

II.37.4.—Un juego de niños ha sido, y sigue siendo, el lanzar cantos rodados planos sobre la superficie del mar con el menor ángulo posible para intentar que caminen sobre el mismo, por rebote, dando saltos.

A veces se hacen competiciones, entre niños y aun mayores, para ver quién consigue el mayor número de botes.

II.38.—Juego de trompos

Se le llama *Trómpoka* (a trompos).

Se usan trompos de madera, con el eje metálico, que se compran en las cantinas del parque. Para ponerlo en movimiento se rodea de una cuerda que le impulsa un movimiento de giro sobre sí, al mismo tiempo que le desplaza en el espacio.

Se marca un círculo en el suelo y se lanzan los trompos contra el mismo intentando sacar del círculo los trompos de los otros.

II.39.—Juegos que imitan las actividades de los adultos

II.39.1.—A bodas: juego de niños y niñas pequeños.

Un niño y una niña se disfrazan de novio y novia, otros hacen de padrinos, cura, etc... poniéndose cada cual un detalle que le identifique como el personaje que está imitando.

Todos estos personajes representan una ceremonia de boda muy meticulosa con toda clase de detalles.

Después de «casados» la niña se acuesta y hace como si durmiera. «Al día siguiente» se despierta con una muñeca o su lado que representa el hijo que ha tenido.

Este juego se practica en lugares poco visibles para los adultos, en determinados parajes a las afueras del pueblo, portaladas, etc...

II.39.2.—*Amámaka*. Juego de niñas.

Se reúnen varias niñas con cacharritos de co-

cina de juguete, muñecas, etc... y se dedican, manejando hierbas, agua, tierra, etc... a preparar comidas y a hacer las labores de la casa imitando la actuación de las mujeres.

En este juego cada una de las niñas representa un papel, por ejm., una es la madre, otras son hijas, vecinas, etc... No debiendo faltar nunca una que haga de tendera ya que a ella hay que comprarle las cosas.

II.39.3.—*A médicos*. Juego mixto de niños y niñas pequeños.

También se representan papeles: uno de médico, alguna de enfermera, otros de pacientes, etc...

Imitan lo que hacen los médicos, por ejm., auscultar, poner el termómetro, inyecciones, etc.

II.39.4.—*A circos*. Juego de niñas.

Se hace en las portaladas, cobrando a veces algo a las asistentes, a modo de entrada, por ejm., en los años sesenta se cobraba una peseta.

Las organizadoras se visten con disfraces, ropas viejas, etc... y hacen representaciones de payasos, trapeceistas, subiendo de pie sobre la barandilla, etc...

II.39.5.—*Altos-áltoska* es un juego de niños.

Preferiblemente tiene que haber un número par de participantes.

Para formar los dos equipos, «el de los ministros» y «el de los ladrones», se forma un corro y uno de los niños empieza a recitar señalando a cada uno de los presentes: *A, E, I, O, U, ele, ministro, ele, ladrón*. De esta forma aquel a quien le nombre ministro o ladrón, pasa a formar parte de estos bandos. Este método para formar equipos también se usa en otros juegos.

Los ladrones se esconden, y cuando están perfectamente camuflados, uno de ellos grita, o mejor, recita fuerte (partitura n.º 20):

«*Tatari bat, tatari bi, tatariiru!!!*»

Desde ese momento un equipo debe eliminar totalmente al otro. Para ello, cuando uno ve a otro del equipo contrario, señalándole con la mano derecha, el índice estirado, el pulgar dirigido hacia él y el resto de dedos flexionados, a modo de pistola, le grita: «*Alto fulano*» (su nombre). A éste le consideran como «preso» de su bando.

El juego termina cuando uno de los bandos ha hecho «prisioneros» a todos los del contrario.

II.39.6.—Dentro del capítulo de juegos hogareños, hay que señalar los «juegos reunidos». Se trata de una caja que contienen distintos ti-

pos de juegos como «lotería», «parchís», «cartas», etc...

Sobre las cartas, en la actualidad están de moda las barajas infantiles, con familias representando cada una de las cartas a distintos personajes de los popularizados a través de dibujos animados, películas, TV, etc...

Hace unos años los niños jugaban con barajas de adultos (la llamada baraja española). Los juegos más usuales eran (y son, porque todavía se practican) algunos de los adultos como la brisca (*briskie*), al siete y medio (*Saspitxerdiré*), al treinta y uno (*Ogetamaikera*), etc... También había juegos de cartas específicamente infantiles como *saspikútara* (al siete), y otro muy conocido al que se decía *Surrekútara*. Su desarrollo, repartir todas las cartas, el que comienza tira una carta de un palo determinado que todos deben continuar, deshaciéndose así de sus cartas; el que no puede tirar, pasa; de esta manera pierde el que se quede con cartas en la mano. Como castigo, cada uno de los demás jugadores le pega en la nariz con las propias cartas del perdedor, tantos golpes como cartas se le han quedado en la mano.

II.39.7.—Todos los juegos de competición de los adultos se empiezan a practicar en la infancia, por ejm., fútbol (*Fútbola*), pelota (*pelota jokué*), etc...

II.40.—Fórmulas infantiles

II.40.1.—Ya he descrito un buen número de palabras, frases y canciones que utilizaban y utilizan los niños en sus juegos. Aparte de ellas, en este apartado, se pueden añadir algunos otros datos sueltos.

II.40.2.—Cuando uno está afirmando algo y quiera resaltar que es verdad, a modo de juramento, se suele decir: «*Komai Diós*» (como hay Dios). Al mismo tiempo hace una cruz con dos dedos de distintas manos (pulgares o índices), llevándosela a los labios.

Esta costumbre, típica de la localidad, es frecuente en chicos y aún a veces se oye en mayores.

II.40.3.—Cuando un crío se enfada con otro, para romper las relaciones le dice «*Urrún da fitx*» (literalmente se puede traducir como «lejos y se acabó», traducida libremente se puede comparar a la expresión castellana «Cruz y raya»).

Tras estas palabras, escupe en el suelo y aplasta la saliva con la planta del pie.

A veces, el otro niño le responde «*Betikó ta*

betikó», que se puede traducir «por siempre y para siempre».

Después de esta fórmula, casi ritual, los niños se dan la vuelta y cada uno se va por su lado.

II.40.4.—Hacia los años veinte, en Alboniga, cuando dos niñas se enfadaban, o habiendo roto las relaciones, se cruzaban, cualquiera de ellas le podía cantar a la otra, a modo de burla, lo siguiente: «*Suéneko etxien lústre labaná. Txirris-tadie emónda, fulanita lástana*» (se puede traducir: «En vuestra casa tenéis un lustre muy resbaladizo, menudo patinazo, pobrecita [el nombre de la otra niña]).

La otra niña le solía responder, cantando alguna otra burla de este tipo con la misma tonadilla.

II.40.5.—Para resaltar que una cosa es mentira se dice «*Gusurré ta adurré!*». Por ejm., si le dicen a alguien una cosa que no es verdad y que le molesta, puede saltar: *Gusurré ta adurré!, orí es-ta egijje...*

Es una expresión que se oye entre mujeres adultas.

II.40.6.—«Siendo pequeñas, cuando nos hacíamos un rasguño o herida sin importancia y la madre nos veía manipulando mucho sobre ella con trapos, papeles, etc... como si de una cura se tratase, solía decir: *Ser dakosú or ba? LAU SIRIJJEN PUPUE TA LAU MARIJJEN TRAPUE.* (R. B.).

II.41.—Juegos de adivinanzas

II.41.1.—*Kon-kon-ká*: Es un juego que se practica generalmente dentro de casa.

El que pregunta se refiere a las cosas que hay en el lugar donde se encuentran, por ejm., en la cocina.

El que pregunta dice: *Kon-kon-kon... A!* (por ejm.), o sea, decir una cosa de la habitación que empieza con la A.

—*Atié!* Responde uno.

—*Es!*, el que pregunta.

.....

—*Amentalá!* Dice alguno de los presentes.

—*Bai!*, el que pregunta.

El que ha acertado es quien hace la siguiente pregunta.

En caso de que nadie consiga acertar la palabra le deben decir «*popitas*» al que la ha formulado. En este caso el que formuló la pregunta

les da a conocer la respuesta y hace una nueva pregunta.

II.42.—Juguetes que emplean los niños

II.42.1.—A principios de siglo había muy pocos juguetes comerciales. Se conocían unas muñecas de un material muy ordinario y con vestidos sumamente rudimentarios, que constituían, casi un objeto de lujo. También había soldados de plomo, juegos de bolos, etc...

Desde la década de los sesenta y paralelo a la euforia económica de los últimos años la comercialización del juguete ha alcanzado unas cotas insospechadas. Existe una amplia gama de juguetes, como muñecas de todo tipo y con toda clase de funciones (hablar, moverse, tirar mocos, orinarse, etc...), vehículos a pilas o sin ellas de todas clases, juguetes educativos, construcciones, trenes eléctricos, scalectric, bicicletas, muñecos representando animales y otros personajes, etc...

No nos vamos a detener en la descripción de ellos. Sólo nos referiremos a ciertos juegos, más corrientes o rudimentarios si se quiere, que utilizan algún objeto para su realización.

II.42.2.—*Tábaka*. Juego de niñas. En Alboniga sobre los años veinte se jugaba así:

Para el juego se utiliza un hueso, el astrágalo al que vulgarmente llaman «*tábie*» (la taba), de cordero o carnero, siendo mayor el de este último.

Este hueso apoyado en el suelo puede presentar cuatro posiciones que de la más fácil a la más difícil de situar decían respectivamente: «*primérie*», «*segúndie*», «*tercérie*» y «*kuártie*». Respectivamente eran la *primerie* la cara mayor con una depresión central, *segundie* la cara contraria (o sea con la cara plana), *tercerie* el lado menor con su superficie agujereada y *kuartie* el lado menor contrario.

Para este juego también hacía falta una bolita de cristal o canica (*kanikie*) que antes se conseguía del tapón de la botella de gaseosa o bien se compraba.

El juego se desarrollaba más o menos así: la niña que jugaba lanzaba al aire seis tabas que caían sobre la superficie plana de juego en distintas posiciones. A continuación la niña debía lanzar la canica al aire y, mientras estuviere arriba, intentar colocar una o más tabas en la posición «*primerie*» y recoger, al mismo tiempo, una de las tabas que ya estuviera en *primerie*. La canica se lanza seis veces al aire hasta recoger todas las tabas en *primerie*, siendo con-

dición indispensable que la canica nunca caiga al suelo.

Después de colocar las tabas en «*primerie*» y recogerlas se vuelven a tirar para colocarlas y recogerlas en «*segundie*», «*tercerie*» y «*kuartie*» siguiendo las mismas pautas.

Una vez acabada la *kuartie* venía la parte del juego que decían «*párie*», o sea lanzar y recoger cada una de las veces dos tabas en posición de *primerie* y *segundie*, respectivamente, debiendo al mismo tiempo intentar preparar las otras tabas en esas posiciones de forma que las pueda recoger en la siguiente tirada. Tras levantar en tres tiradas los tres pares de tabas la niña ganaba un juego.

Se solía jugar a un determinado número de juegos, por ejemplo, diez. La que primero llegaba a este número recibía un premio de las otras jugadoras consistente en algún cromó, botón o similar, según lo decidido previamente.

En este juego también existía el «*errije*», así si jugaban sobre una mesa y una taba caía al suelo, es decir, fuera del «*erri*», esta tirada no era válida y se repetía tras volver la taba a la mesa. — (R. B.)

Este juego, *Tábaka*, o alguno parecido, según un informante, recibía antes el nombre de «*Bost árrike*».

En los años sesenta se jugaba así «a tabas» (*Tábaka*):

Se utilizaban cinco tabas y una canica. Se lanza la canica al aire a la vez que se sueltan las tabas que previamente se tenían en las manos. Se recoge la canica sin que toque el suelo y se vuelve a lanzarla al aire, intentando, mientras está en el aire, poner una o más tabas sobre una de sus caras. Así hasta lograr poner todas ellas cada una de las veces sobre sus cuatro mismas caras.

De esta manera se va haciendo «A *primeritas*», «a *segunditas*», «a *terceritas*» y «a *cuartitas*». Una vez se ha llegado «a *cuartitas*» se empiezan a recoger del suelo, siempre con la canica en el aire.

En los últimos años, parece que este juego se ha perdido, tanto por los cambios de costumbres como por la dificultad en conseguir las tabas.

Según cita de Barandiarán* referida a una localidad vecina: «En Meñaka el buxtarri (bost arri, juego de niñas igual al de las tabas) recibe

el nombre de txintxarrrika y las piedrecitas que se emplean en él se llaman txintxarrixa. Las suelen traer de las rocas de San Juan de Gaztelugatx (Bermeo)».

II.42.3.—*Piskásurke*: *Piskásurrek* son los huesos de los melocotones. Este es un juego de pequeños; antes mixto, después sólo de niños.

Aprovechando una oquedad del suelo o bien fabricándola, se debe lanzar el *piskasurre* de cada niño desde una cierta distancia del agujero, bien dentro o algo alejado de él, de forma que el chico que conseguía meter su *piskasur* en el agujero tenía derecho, desde él, a lanzarlo contra los de los demás, siendo para él todos los que tocaba.

II.42.4.—*Txápaka* (a chapas). Juego de niños con chapas de las botellas de bebidas refrescantes. Se jugaba de modo parecido al juego anterior.

II.42.5.—*Krómoka*. A principios de siglo en Alboniga las niñas ya jugaban con cromos (*Klómukas*).

Por estas fechas también se colocaban los cromos sobre una superficie plana, y la jugadora con la palma de la mano encima, la movía para que hiciera efecto de ventosa, intentando así voltear los cromos. Si esto se conseguía, los cromos pasaban a ser de la jugadora. Las niñas tenían los cromos en cajitas de metal, disponiendo de cromos de distintos tamaños y pesos de forma que los pudieran utilizar según las circunstancias; por ejem., si no le tocaba a ella ponía un cromó muy vasto y pesado para que fuera más difícil voltearlo; en caso contrario, ponía los más ligeros (R. B.)

Este juego ha llegado hasta nuestro tiempo sin muchas variaciones: cada una de las niñas que juega, coloca un cromó boca abajo sobre la superficie plana en la que se juega. Aquella a quien toca jugar, puesta la palma de la mano en cavo, intenta voltear los cromos, que pasan a su propiedad si lo consigue.

Otra modalidad actual de este juego se practica en un declive, por ejem., una escalera, acera, etc... Se coloca en el borde superior un cromó al que se empuja con un dedo para que caiga al nivel inferior. Aquella que consigue que su cromó toque a otro se queda con todos los que se han tirado hasta ese momento.

II.42.6.—A principios de siglo en el núcleo de población, un regalo muy apreciado por los niños eran unas cajitas redondas que contenían dulce de membrillo. Les llamaban *Birimbolak*.

II.42.2.—BARANDIARAN, J. M.: **Obras completas**. La gran enciclopedia vasca. Bilbao, 1972 en adelante, t. II,

La caja de estos dulces se aprovechaba a modo de rueda, añadiéndole un eje de cuyo extremo se conducía la rueda. A este juguete también se le decía *Birimbola*.

Por estas fechas también, las mismas *birimbolak*, se aprovechaban, entre los chicos, para construir «*Goitxibéрак*» que por aquel entonces se hacían de cuatro ruedas, y eran algo mayores que las que se fabrican actualmente. (D. E.)

En la actualidad se siguen construyendo «*Karrikoitxiberak*», a las que en catellano llaman «*Carricoichiberas*». En ellas utilizan rodamientos («*juegos de bolas*») a modo de ruedas. Estos rodamientos se consiguen en los talleres o en motores viejos.

Las actuales *Karrikoitxiberak* son triangulares, en forma de triángulo isósceles, con un juego de bolas en cada ángulo unidos por un entramado de madera. La parte delantera, en ángulo imperfecto, es movable de forma que actuando sobre su eje se puede dirigir la *karrikoitxibera*.

Se usa, dejándole correr cuesta abajo, conducido generalmente por un solo niño. En terreno llano puede además ser empujado por algún otro niño.

II.42.7.—La vejiga (*pusikie*) de animales como las vacas, que se conseguía en el matadero, una vez hinchada, servía para juegos de persecución y de ataque entre los niños.

Estas *pusicas*, como también se les dice hablando castellano, son usadas también por los gigantes y cabezudos, cuando hacen su aparición en fiestas, para perseguir y golpear a los niños.

II.42.8.—Un aro de metal, por ejem., de un barril, o de madera, se hace rodar y se conduce con un alambre que tiene la punta doblada o simplemente con un palo.

II.42.9.—Existen muchos juegos individuales, sin mayor trascendencia, que se ponen de moda durante una temporada y luego desaparecen de la circulación, por ejem., el diablo, el yoyo- etc...

II.43.—¿Qué instrumentos musicales y de hacer ruido fabrican y usan los niños?

II.43.1.—Cuando se cultivaba trigo, los niños hacían una especie de silbato con la porción más distal de la planta, una vez madura:

Cortaban la caña a unos 15 cm. del nacimiento de la espiga. Le arrancaban la porción final de la espiga y, eliminándole los granos con sus cubiertas más proximales, dejaban al des-

cubierto la matriz sobre la que se asientan los granos. Utilizando esta matriz, a modo de punzón hacían una incisión a lo largo de la caña, desde el lugar en que la separaron del resto de la planta hasta el nacimiento de la espiga.

La caña, de unos 15 cm. de largo, así abierta por un solo lado, se humedece con saliva pasándola entre los labios. Una vez mojada, se sopla fuertemente en su luz introduciéndola en la boca. De esta forma se produce un fuerte pitido. (R. B.)

II.43.2.—Otro silbo vegetal que fabricaban los niños y que aún se conoce, se hace con una hoja larga y fina de una especie de hierba muy corriente que aparece en los prados. Esta hoja se coloca entre los dos pulgares, teniendo los dedos contraídos y los puños frente a frente. Se sopla contra la hoja situada entre los pulgares acercándola lo más posible a la boca. Produce un pitido semejante al anterior.

II.43.3.—Los niños fabrican también unas especies de flautas con ciertos canutos vegetales naturales como las ramificaciones de las calabazas.

II.43.4.—Al hueso de los melocotones se le dice en euskara *Piskásurre*.

Hasta hace pocos años se le hacía un agujero en la cubierta leñosa y soplando a través del mismo sonaba como un silbato.

A este pito se le llamaba «*Piskásurren txistu*».

II.43.5.—En el comercio se pueden conseguir pitos y otros pequeños artefactos con los que pueden silbar o hacer ruido.

Asimismo, se pueden comprar tambores, trompetas y otros objetos musicales de juguete que utilizan los niños con gran estrépito.

II.43.6.—El Miércoles Santo (*Eguéstenguren egunién*) a la tarde, las cuadrillas de niños de Alboniga acudían al pórtico de la iglesia. Allí, a través de un agujero existente en la puerta principal, seguían las vísperas (*bésperak*) que desde el coro cantaban los curas.

Frente al altar el sacritán iba apagando cada cierto tiempo, una a una, las velas allí colocadas. Cuando quedaban pocas encendidas, los niños entraban a la iglesia y, con el fin de que «Judas no pudiera escapar por ningún sitio», cerraban todas las puertas y rendijas. Incluso el agujerito de la puerta principal por donde habían espiado.

Cada niño iba armado con un palo, martillo

o un mazo (*másue*) de madera hecho especialmente con este fin, al que decían *Júdas iltxekue* (para matar a Judas). Como armas posteriores a las citadas se generalizaron las carracas (*karrákak*), *Júdas gortúteko* (para dejarle sordo a Judas).

Con alguno de estos objetos en la mano, rodeaban los escalones que subían al altar y cuando el sacristán apagaba la última vela, los críos empezaban a golpear los escalones que subían al altar, o a girar las carracas, haciendo un ruido fenomenal. La finalidad de todo este estruendo era matar a Judas (*Júdas iltxeko*).

Este desahogo duraba varios minutos, terminando cuando los sacerdotes bajaban del coro y estaban a punto de entrar en la sacristía; momento éste en el que les mandaban detener todos los golpes y ruidos:

—*Buéno, básta, básta, Júdas il-ije ta...* (bueno, basta, basta, Judas ya ha muerto...).

El día de Jueves Santo (*Egungüren egunién*), antes de la función religiosa, se hacía algo semejante participando también los adultos:

Los curas cantaban las vísperas y el sacristán iba apagando las velas. Cuando apagaba la última vela, los críos alrededor de los escalones que suben al altar, los hombres en sus bancos y las mujeres en sus sillas, empezaban a dar golpes y a hacer ruido. Los críos de igual manera que la víspera; los adultos, sobre todo las mujeres, golpeando con las sillas el suelo, dando patadas al piso e incluso con el zapato en la mano dando golpes a destajo.

Cuando los oficiantes bajaban del coro, donde habían cantado, y llegaban al altar, mandaban poner fin a los golpes para iniciar el acto litúrgico. Esta costumbre ha llegado, por lo menos, hasta los años cuarenta-cincuenta.

II.44.—Otros juegos infantiles

Además de los ya relatados, existe un gran número de juegos, diversiones y actividades infantiles que es imposible enumerar en su totalidad. En este apartado, a modo de cajón de sastre, vamos a recoger los que no hemos podido incluir en otros.

II.44.1.—A veces se reúnen los niños en portaldas o lugares recogidos para contar relatos de miedo, de difuntos, de drácula, etc... De forma que al anochecer, cuando se retiran a casa van temblando a causa de las cosas que han oído, costándoles incluso conciliar el sueño.

Asimismo, es muy frecuente a cierta edad (10-12 años) tratar el problema de «cómo vienen

los niños al mundo» exponiéndose las teorías más peregrinas debido a la poca información, que al menos hace unos años, teníamos a este respecto. Estos temas sólo se tratan en lugares apartados como las peñas o los bloques del rompeolas, donde no puedan ser escuchados por los mayores.

II.44.2.—Se hacen carreras de caracoles en las losas mojadas cercanas a las fuentes, alineándolos y, una vez iniciada la marcha, intentando dirigirlos, cosa que casi nunca se consigue.

En las peñas, carreras con cangrejos (*Karramárruek*) que resultan más difíciles que las de los caracoles, porque se escabullen rápidamente.

II.44.3.—A veces los niños mayorcitos suelen hacer pólvora, cañones, vaciando un tubo grueso, etc... Asimismo jugar con petardos y otros explosivos.

II.44.4.—También entre chicos hacer cuevas o casetas en el campo, prefiriendo lugares próximos al pueblo. Las casetas se hacen con troncos, maderas, redes, ramas, cartones, etc...

II.44.5.—Entre los niños también es costumbre ir al monte por palos, a robar manzanas, a coger nidos, con escopetas de aire comprimido (*Tximbérek*, en castellano Chimberas) a matar pájaros o a «hacer puntería» sobre un blanco.

También se va por grillos (*grilloka*), a coger ranas, bermejuelas (*Kaskálluek*, en castellano cascállos), etc...

Se juega igualmente en las peñas cercanas al pueblo o sobre los botes del puerto.

Hay días, como la víspera de San Juan, en que se hacen hogueras. El hacer fuegos es una práctica que los chavales también llevan a cabo en otras ocasiones, sin ser un día señalado como el de San Juan.

II.44.6.—Otra práctica es coleccionar sellos, monedas, cromos para hacer álbumes, etc... En todos los casos se practica la costumbre de intercambiarse los ejemplares repetidos con los de otros niños.

II.44.7.—En verano, julio-agosto, van al farol rojo, al verde o al espigón a pescar panchos (*txilluek*, en castellano se les dice *chillos*). También a las rocas por magurios o monodonta y lapas.

II.44.8.—En verano van a la playa a bañarse y en invierno al monte, sobre todo los jóvenes.

II.44.9.—Juegos de competición como parti-

dos de fútbol entre distintas cuadrillas y entre los componentes de la misma cuadrilla.

Partidos de pelota en los pórticos de Sta. María, de Sta. Eufemia, contra el muro de los frailes, en el frontón, en la Iglesia de Alboniga, etcétera. La pelota, por lo menos en los años sesenta, la hacían los propios muchachos o la compraban, y compran, en el comercio.

Carreras de bicis entre niños o niñas.

Patines entre niñas.

II.44.10.—Juegos de cartas entre los mayores. Cuando se cumplen 17-18 años empiezan a ir a los bares, practicando generalmente el Mus y el Tute.

II.44.11.—Hace unos años, frente a la fábrica de Garavilla, donde actualmente se encuentran los Talleres Sollube, había una cuesta o pendiente llamada *Bustiñek*; en su ladera (de arcilla) jugaban los niños deslizándose desde arriba.

II.44.12.—He oído un juego, de los antiguos, que creo se llamaba *sago-ságoka*, pero no he podido recoger cómo se practicaba. Otro se hacía con tacones de zapatos femeninos.

II.44.13.—Desde mediados y finales de los sesenta, se ha generalizado la televisión en casi todos los hogares. Esta distracción ha sustituido a muchos de los juegos infantiles y ha hecho evolucionar otros muchos por imitación de todo aquello que aparece en la pequeña pantalla.

II.45.—¿Qué asociaciones forman los niños en sus juegos y diversiones?

II.45.1.—En las primeras edades los niños forman grupos, sin distinción de sexos, sin gran cohesión entre sus componentes.

Hacia los 7-9 años los chicos empiezan a formar sus propias cuadrillas y las niñas las suyas. Generalmente estas cuadrillas se componen de niños del mismo barrio o de las proximidades, existiendo muy pocas relaciones entre las cuadrillas de distintos sexos, que se limitan a contactos periódicos muy superficiales e incluso, a veces, en una relación poco amistosa.

II.45.2.—Entre las cuadrillas de niños, al menos en los años sesenta, eran muy frecuentes las batallas campales o «guerras» (*gèrraka*). Se desarrollaban entre cuadrillas o grupos rivales, generalmente de distintas zonas del casco urbano, y tenían lugar en descampados de las afueras o en edificios en obras. Estas «guerras», a pedradas, con palos e incluso «cuerpo a cuerpo» terminaban cuando los componentes de una de

las cuadrillas se rendían y se retiraban del campo de batalla.

Este tipo de enfrentamientos, a veces con resultados sangrientos, no eran muy frecuentes. En cambio, sí eran frecuentes los partidos de fútbol y otras competiciones entre distintas cuadrillas de la misma edad, existiendo una gran rivalidad que, con el paso de los años, se va limando, llegando las cuadrillas, incluso las de adultos (20-25 años), a unirse entre ellas.

II.45.3.—Las relaciones entre cuadrillas de chicos y chicas de 9 a los 13-14 años, como ya se ha dicho, son muy esporádicas, llegando incluso, antes más que ahora, a una clara enemistad.

Hacia los 13-15 años las relaciones entre unos y otras adquieren un nuevo carácter. Los chicos empiezan a acercarse a las chicas, al principio con muchas precauciones y de una manera un tanto brusca. Estas relaciones poco a poco van adquiriendo un carácter más serio, hasta el punto de que a estas edades se producen los primeros «flechazos» y la constitución de parejas con un gran contenido emocional, pero sin nada práctico en lo que a relaciones íntimas se refiere.

Hacia los 16-17 años, además de la relación callejera, bares, salas de fiesta, antes los bailes del parque, etc... empiezan las reuniones o bailes en lonjas, casas particulares, etc... Son los «guateques» que tuvieron un gran auge en la mitad de los sesenta y principios de los setenta. A partir de estas edades se forman parejas más estables y serias debido al contenido sexual que empieza a adquirir su relación y que cada vez será más importante para mantener unida la pareja.

APENDICE:

PARTITURAS Y COMENTARIOS MUSICALES DE LAS TONADILLAS PUBLICADAS

A continuación recojo la transcripción musical de la mayoría de las cancioncillas descritas a lo largo de este trabajo.

Como ya he señalado, tanto las partituras como los comentarios musicales de las mismas corren a cargo de José Luis Atxotegi a quien agradezco su colaboración en este «grupo doméstico II».

En cada una de estas 21 melodías se indica la ficha de referencia donde se describe el juego o la acción en la que se interpreta.

Una de las canciones «Bautizo cagau» se repite en los números 4 y 21, correspondiendo la interpretación de la primera a una señora de 65 años que en el cassette describe el bautizo e interpreta, rápidamente y fuera de su contexto, la tonadilla tal y como se cantaba en su juventud. La n.º 21 es más real, porque recoge la actuación de un grupo de jóvenes cantándola tal como se hacía en los años sesenta.

1. EN EL ANDAR (ficha II.30.13):

Género y uso: canción infantil para el juego de la cuerda.

Estructura formal melódica. A/B/A Conclusión.

Estructura formal rítmica: binaria.

Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: evidentemente es canción de importación al país. Por razones de su estructura tanto melódica como rítmica se presta a los juegos infantiles.

2. AQUEL CARACOL (ficha II.30.13):

Género y uso: idem.

E. F. M.: A/A/A/A/

E. F. R.: binaria.

Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: tanto su estructura formal como rítmica son lo más simple. Concretamente la célula base y única es tritónica y posee un intervalo de una tercera mayor. Es una especie de célula recitativa aplicable a cualquier descripción en versos octosílabos o sus correspondientes penta o hexasílabos por razón de los acentos prosódicos y melódicos.

3. ALALABIBIBITOTOTO (ficha II.30.13):

Gén. y uso: idem.

E. F. F.: A.

E. F. R.: binaria.

Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: es una célula bitónica. Puramente funcional para el juego. Por razón de su simplicidad puede decirse que se acerca a las estructuras elementales de la expresión musical.

4. BAUTIZO CAGAO (II. 184.1):

G. y U.: Porfía o crítica social.

E. F. M.: A/A/A'/A'/

E. F. R.: binaria.

Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: aunque no aparecen más que tres notas, posiblemente se trate de una escala «pentatónica» considerada muy primitiva. En realidad la «melodía» (?) no es más que la resultante «lógica» de un texto con sus acentuaciones exigidas para ser dichas en grupo. Sirve para otro tipo de críticas sociales.

5. AMBO ATO (II.34.1):

G. y U.: juegos infantiles.

E. F. M.: A/A'/A/A'/B/B/

E. F. R.: binaria.

Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: Posible originaria del área francófona: «dans un bateau». Yo la he oído ciertamente en Francia. Los elementos A y B no tienen por qué combinarse necesariamente. Puede que provengan de canciones distintas, pero reunidas por afinidad melódica.

6. LEJIA EL CONEJO (II.30.13):

G. y U.: Juego de la cuerda.

E. F. M.: A/A/B/B/ con cadencias diferentes.

Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: la canción es puramente rítmica y en función del juego de la cuerda. Curioso el hecho de un slogan publicitario haya conseguido aprovecharse de una melodía tan simple y funcional, y que se ha mantenido durante bastantes años por el sistema de transmisión oral. Existen otras melodías en las cuales el mismo anuncio se ha perpetuado.

7. BAT BI HIRU LAU (II.30.13):

G. y U.: Juegos de selectividad.

Anotaciones: no es propiamente una melodía, pero sí es un «hecho de música». Toda expresión anunciada en público, y concretamente en los juegos infantiles, se musicaliza.

8. AL COCHERITO LERE (II.30.13):

G. y U.: Juego de la cuerda.

E. F. M.: A a b/A' c b.

E. F. R.: binaria.

Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: el ritmo va en función del juego, y varía según la voluntad de quien «da» la cuerda.

9. LOS CHINITOS DE LA CHINA (II.30.13):

G. y U. Cuerda.

E. F. M.: A ab/ A' c b'/ B a a a/ C/C'/

E. F. R.: binaria.

Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: el elemento B es un módulo recitativo que se introduce para funciones semejantes.

10. PASANDO POR UN CAMINITO (II.30.13):

G. y U.: Cuerda.

E. F. M.: A/B/A/B/

Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: la construcción de la melodía, siendo «moderna» (?) encierra una simplicidad propia del género infantil.

11. A LAS OLAS EXTRANJERAS (II.30.13):

G. y U.: Cuerda.
E. F. M.: A ab/A ab/B/B'/
Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: por el tema marino tiene una afinidad en ritmo con las habaneras.

12. AL MO AL MO AL MOTROLLON (II.30.13):

G. y U.: Cuerda.
E. F. M.: Es un recitativo grupal musicalizado.

13. A LOYOLA SUBIR (II.30.13):

G. y U.: cuerda.
E. F. M.: A a b / A a b / C recitativo.
Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: Los macroelementos A están condicionados por las palabras «clave» SUBIR y BAJAR, lo cual aparece reflejado incluso melódicamente y también en el empleo que se hace de la cuerda durante el juego.

14. QUE ENTRE QUE ENTRE (II.30.13):

G. y U.: cuerda.
E. F. M.: casi recitativo, tritónica.
E. F. R.: binaria.
Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: al usar los distintos nombres del grupo, este juego permite personalizar a los componentes del mismo. La melodía se adapta según los hombres. Para ello se reducen a tríos o a semicorcheas según necesidad.

15. YO TENGO UNAS TIJERAS (II.30.13):

Recitado con ritmo binario.

16. UNA DOS Y TRES (II.30.13):

G. y U.: cuerda.
E. F. M.: tetratónica en cuanto a la escala.
Estructura: A/A/A/A'//
E. F. R.: binaria.
Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: a anotar la adaptación del texto y melodía.

17. AL ENTRAR EN EL SANATORIO GORLIZ (II.30.13):

G. y U.: cuerda.
E. F. M.: A/A'/B/C/
E. F. R.: binaria.
Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: melodía muy usada para contar historias en versos dodecasílabos.

18. EL OTRO DIA EN EL INSTITUTO (II.30.13):

G. y U.: cuerda y narración de historias populares, amorosas...
E. F. M.: A a b/ A a b.
Voz sin acompañamiento.

Anotaciones: melodía bastante antigua. Posiblemente de escala pentatónica. Su estructura simple y sonora le hace útil para contar historias bajo un módulo fácilmente adaptable.

19. A VER MAMA (II.30.13):

Módulo recitativo en ritmo binario, dependiendo de la acentuación fonética de las palabras.

20. TATARI BAT (II.39.5):

G. y U.: grito de convocatoria e inicio de un juego. Propio de chicos.
E. F. M.: Arpegial.
E. F. R.: binaria.

Anotaciones: suena a convocatoria de corneta de caza o también del ejército. Tienen una estructura semejante.

21. BAUTIZO CAGAO (ver lo dicho en el número 4).**COMENTARIO GENERAL****CANCIONES PARA EL JUEGO DE KARNEKA (II.30.13)**

Se perciben unas constantes: estructuras elementales, de A, o de A y Be, y raramente de A, B y C. En este caso aparece más bien como un elemento añadido o cosido el elemento C.

El ritmo de las canciones y juegos infantiles es el Binario. Se cantan a sola voz sin acompañamiento. Son funcionales con respecto del juego. Sirven para ir contando historias o experiencias de la vida ordinaria. Los intervalos entre la nota más baja y la más alta son generalmente reducidos, adaptados a la voz cómoda del niño, variando entre dos y seis tonos como máximo, nunca superan una escala heptatónica entera.

El problema del origen de estas canciones varía según se traten de fórmulas de crítica social, o gritos de convocatoria, etc... (es decir las más simples), o se traten de canciones más compuestas que suenan a relativamente modernas influidas por la música del XVIII-XIX.

1/

En el an-dar

2/

A-quel ca-ra-cel

3/

A-la-la bi-bi-bi to-to-to

4/

Bu-ti-to ca-gao

5/

A-ta-Bo a-to

dandog-tan-tes lli-ver can-ti-4-4-4

6/

6/

le-pi-a es co-mo-fo

7/

Bat-ti-i-nu-lan el uo-tron

8/

Al ca-cho-ni-to le-vo

Y yo le di-je de-n

9/

los chin-i-tos de la china AP.

híelo de-tes ha-bia un vic-i-o que re-per-ti-a Na-va-jis de la climansa

10/

Pa-ten do por un cam-i-to con sa-dade andar - - - Es.

tanto dancan - bando por allí pa-sí - - -

11/

A les lo-tes a tran-je-ros por un barco por el-to mar con el

venido de las olas no po-dia ba-lan-ce-ar, Ba-lan-ce-a-

qui ba-lan-ce-a-llá los tres cor-dí-tos y el lo lo fe-ros

12/

AP más el más el más to-llá que sal-pa la ~~forma~~

13/

A lo-yo-la su bir A lo-yo-la bajar el al-dea no su-ber el al-dea no su-ber El

na-ubre de me-ni-a que tiene con-to le-tras con la E-ME con la A con la ERAS con la I con la

A Ha-ai - A.

ADDENDA ET CORRIGENDA AL GRUPO DOMESTICO I

El grupo doméstico I, publicado en el anuario XXV (1973-74), pp. 151-276, fue, diríamos un banco de pruebas para este autor. En ese trabajo, con el que me inicié en el campo de la etnografía se deslizaron bastantes errores en nombres, fichas e incluso en contenido, que deben imputarse únicamente a mi inexperiencia. En lo posible quiero subsanarlos a continuación completando, igualmente, algunos datos que se publicaron parcialmente.

Al margen de estos parches, mi deseo sería el poder sacar a la luz algún día, en un solo volumen, la encuesta etniker completa, previa reordenación y redistribución de los datos. De esta manera dispondríamos de un material que puede permitir posteriores ensayos de elaboración y que nos daría una visión más completa de los diversos aspectos de la vida popular en esta localidad vizcaína.

En estas correcciones vamos a hacer referencia, en todo momento, al número que se le asignó a cada ficha en su momento:

Nota I.1.1.—Debe decir: Bermeo de los Moxos.

I.2.3.7.—Entre Mungia y Larrauri (**Elordiko aldatza**).

I.3.5.—Sollube txikerra (680 m.), Sollube (662 m.), Altxurreko atxa.

I.3.5.4.—**Altxurreko atxa**. El cruce de caminos era entre el que iba de Bermeo a Larrauri (**kaltza sarra**) con el que iba de Arrieta a San Juan.

I.3.8.1.1.—Este dato es falso. En realidad hubo una temporada en la década de los 50 ó 60 en que se dijo aparecía una gran serpiente (**sugoi aundi bet**) en el mar, cerca del lugar denominado **Talape**. A raíz de esto las mujeres y niños que frecuentaban esta enseada durante el verano dejaron de acudir durante cierto tiempo.

I.3.8.2.—Poso illuna o **Poso illuné**.

I.3.8.6.—Estos pozos eran tipo charca.

I.3.12.1 y I.3.12.2.—Debe decir **Josepatako landara**.

I.3.13.—Topónimos de la costa: 2, Burgo o Burgu; 10-11, Baño lekue; 13, Talapie, Talape, Talaspe o Talaipe; 20, **Mastijek**, su zona más baja, **Mastipiek**; 21, Gibelpie o Gibelpe; 22, Trankilleko atxa, Trankilleko baisie, Peñadoro o Peña de oro; 25, Arbaitz o Arrabatze; 26, Lur gorri está debajo de las escuelas de Arene; 28, Kargadero o Kargaderoko puntie; 29, Matxakú debe ser un sinónimo de Matxixtako; 30, Potor-arri esta frente a Nazaretoko puntie; 32, Debe decir Sillarri. Según los aldeanos de la zona, el nombre se debe a que de este lugar se extraía piedra de sillería. Más al norte y hasta el cabo, la costa recibe el nombre de Planxadiek; 37, Senaijje significa bahía.

I.3.13.38.2.—En la actualidad se le dice Olbisarrak.

I.3.15.—(A continuación). Aunque en algún texto aparece como Arriederra.

I.3.18.—Calas: faltan Apo, Uriluek, Sigai (Sigarre), Basor-kadak, Santamoro, Arritxu, etc...

I.4.6.—No se sí en el Tompon o en Talape.

I.5.1.7.—Patátak, letxúgek, koniflorá, berzas (dice asorijjue, pero debe decir asié), indijjabak o injjabak, bañek, porrúek, tomátiak, pipérrak, sanórijjek, nábuak, mallú-kijjek, perejillé. Hay que añadir las acelgas (asélgak o asálgak).

I.5.1.8.—Misperuek, limóiek, membrillue, masparrie...

I.5.1.10.—Pinares: Piñúdijjek. Había grandes plantaciones de eucaliptus; pero en una gran helada, en los años cincuenta, se secaron la mayoría.

I.5.1.12.—Tinta salgijjek o sagatxa (sauce).

I.5.2.1.—Dice saltamatxiñek, debe decir saltamatxiñuek; cocos o gorgojo; escarabajos; zapatero; mantis; otros a los que llaman eragoiek o erugoiek y de los que se dicen que «tienen veneno».

I.5.2.1.1.—Dice «etxi seuri neure bustijje», debe decir «etxi seuri bustijje».

I.5.2.2.—Entre los parásitos animales la garrapata (**kapparra**).. En 1975 hubo un brote de pediculosis.

I.5.2.4.—Lagartija (**surangille**), siraunek son unas serpientes de pequeño tamaño.

I.5.2.8.—Otsuek?

I.5.2.9.—Posiblemente en la actualidad no quede ninguno.

I.5.2.10.—Katomisarrak: ¿garduñas o ginetas? Azkue lo traduce por ardilla.

I.5.2.11.—Debe decir **erroijjek**. Milano (mirue).

I.5.2.13.—Hay un pájaro nocturno al que denominan **orijjo-salie**.

I.5.2.16.—Kaballue o saldijjé.

I.5.2.19.—De Dakar también se trajeron loros.

I.5.3.1.—Verdin (**bedartzie**), Cangrejos (**karramarruek** / Carramarros).

I.5.3.4.—Sobre nombres de peces en la revista Fontes Linguae Vasconum de 1980 se publica un artículo de Andoni Anasagasti que recoge y clasifica sistemáticamente todos los conocidos en Bermeo. De todas formas a la relación que publicamos en el grupo doméstico I, añadimos los siguientes: Allueta, atalue (pez luna), barbariñé o barbañé, durdoíé o sardo, lirijjue (bacaladilla, lirio), lantzoié (lanzon, aguja), masopak, musoie, dice olarra en lugar de ollarra, otxobastue (ochobabasto, babosa), papardue, saridite o angilie, serrutxue, txarrue, txilipitxerue, txillue, txin-txiñe...

I.5.4.5.—San Josen aurretik edo San Josen atxetik San Jose lorak.

Erriko aísie dauenien sastar gustijjek batxin dies leko baten.

Si a la tarde se ven nubes rojas hacia el este, erriko aísie, edo eurijje ganien.

I.6.3.6.—Hay familias gitanas con residencia permanente en la localidad.

I.8.2.—Catálogo de casas por barrios. El texto que aparece en la página 184 y el de la 185 están traspuestos. De los nombres que van a continuación algunos simplemente son variantes de los ya publicados; cuando el nombre no coincide o aparece en otro número se trata de errores que corregimos ahora:

I.8.2.2.—Barrio Artigas (Artike): 2, Mataderue; 3, también se le dice Itzueneko etxie; 6, debe decir Autobusen garajie (el garaje de los autobuses); 8, también se

- le dice Tomasen etxie y Kamiñerun etxie; 21, Dice Akarreta por Arreta; 23, También Iribijjena; 26, junto a Kafranka está Akárreta o Akarrota; 33, debe decir Montomoró; 43, debe decir Altxorrá.
- I.8.2.3.—Barrio Alboniga: 2, Orrotzanekue; 6, Kalenekue; 8, Batxifondanekue.
- I.8.2.4.—Barrio San Andrés, llamado también Nardiz: 1, debe decir Nárdisen etxié; 4, Urdi o Urdijja; 5, Bidetxe; 9, Natxikerre.
- I.8.2.5.—Barrio San Miguel: 1,2, Iru Kurtzieta; 7,8,9, Ermetxo aurrekoa, erdikoa, goikoa; 11, Bieskoa; 12, Aseretxo; 13, Imiñaga; 15, losune o losuene; 16, Etxebiskar o Etxibiskar.
- I.8.2.6.—Barrio Agarre, Agirre o Agerre: 4, Potaune o Saitua; 8, Arritane; 9, Pelluene o Pallune; 11, Igartua; 12, Artone; 13, Ormaetxe, Ormetxe u Ormitxe.
- I.8.2.7.—Barrio Arene: 3, Bistalegre; 4, Itxasalde; 5, Patxotene; 6, Asatorretxu; 8, Asatorre; 10, Algorta (está abandonado); 14, Bista ederra; 16, Itxurriondo o Intxaurrondo; 18, Aramburu; 19, Arane; 24, Juliane, llamado también Bidetxe; 30, Galdiz. Tras la reforma, en su dintel han colocado el nombre de Iturrieta; 31, Talaijjepe; 32, Barsillone; 35, Grándene o Goikoetxe; 36, Erdikoetxe; 37, Bekoetxe.
- I.8.2.8.—Barrio Mañu (cast. Mañuas), recibe también el nombre de Karmen. A veces en el pueblo se refieren a él como mendijjé y a sus habitantes como menkuek.
- Esquema I.16.4.1.—Siglo XIX (Calle Cuesta).
- Esquema I.16.4.2.—**Fondá sarrá**, reformado a principios del siglo (Bilbo bidie).
- Esquema I.16.5.1.—Hacia 1950 (calle Gran Via).
- Esquema I.16.5.2.—Hacia 1970 (zona de Atalde).
- I.21.2.—Parrillie.
- I.22.1.—En los caserios.
- I.22.2.—Maldá ekartuen sauien.
- I.23.1.—Tximinijje.
- I.24.4.—Antes el pan se hacía cada semana.
- I.24.5.3.—La pala podía ser también de madera (**olesko palié**).
- I.25.8.—Metxéruek.
- I.25.9.—Debe decir txirlórak.
- I.30.3.—Eutzé o autzé.
- I.31.2.—La vispera de San Juan.
Otro canto de este día:
San Juan ate portaletaña,
sapatu arratxaldian,
amalau atso trompeta jboten,
matrallo baten gañian.
Urra, urra, urra San Juanetan,
jjantzan egingo du iparaixetan.
Uh, uh, uh, uh, San Juanera guas gu,
uh, uh, uh, uh, San Juanetik gatos gu.
- I.34.3.—Que para tí el Santo Bautismo.
- I.35.1.—Talli etxakeran.
También cuando se acaba un barco en el astillero se ponen dos ramas de laurel, una o proa y otra a popa, con las que se bota.
- I.35.13.—Añadir erramué, pataná, kerisa errama bat.
- I.38.2.—Debe decir lapikókue.
- I.40.2.—Debe decir butánosko kosñie.
- I.51.2.—Debe decir beseué.
- I.51.3.—Debe decir, Sanesteban suk espentxidú...
- I.57.1.—Al final dice harina, debe decir pasta.
- I.59.1.—Cabezas de maíz: burútxek.
- I.61.5.9.2.—Dice pancreas: arie. Debe decir bazo: arié.
- I.62.1.—Lopié o Jaungoikue.
- I.88.1.—Drillesko jjakie o tripesko jjakie?
- I.106.1.—Debe decir osaba e iseko, términos introducidos en los últimos años. Koñatókijje es todo junto.
- I.112.4.—En un caserío.
Foto I.3.9.1.—Año 1974.
Fotos I.3.10.—Harri bolak.
Foto I.3.14.—Debe decir Ogoño.
Foto I.25.14.—Debe decir: Foto I.35.14, San Juan kargillie.
Foto I.13.1.2.—Debe decir: Foto I.131.2.
En el apéndice eliminar I.49.1 de «otros informantes».
Al final del apéndice debe decir Tirapu.

Bermeo, 1976
ANTON ERKOREKA

NOTA.—Con la publicación de estos datos doy por terminada la encuesta en Bermeo ya que el material correspondiente a medicina popular, al que hacía mención en la presentación, elaborado y analizado desde una perspectiva estrictamente médica, se publicará por otra vía.

El resto de datos que he ido recopilando en la localidad se recogerá, en su momento, si es posible, en un libro que incluya también, previa elaboración y eliminación del sistema de fichas, estos tres trabajos publicados en el anuario y el de etnomedicina.

También recordar que los componentes del grupo

uetena de Bermeo, han publicado varios estudios que desarrollan prácticamente todos los aspectos de la vida pesquera de la localidad en la revista «Bermeo» n.º 1, año 1981. Los títulos son: «Evolución del puerto» (pp. 143-152), «La construcción naval en Bermeo» (153-201), «Arraintza ohiturak eta arraintzaren biologiagaz bere zer ikusia» (235-249), «Arraintzaleen bitzta ontzi barruan» (251-262) y «Bermeoko arrantzaleen ohiturak, sineskerak eta sineskeriak» (263-349). Todos ellos, junto a otros publicados en otras revistas y los que todavía no han visto la luz podrían constituir un excelente libro monográfico sobre la pesca y la navegación en la localidad.