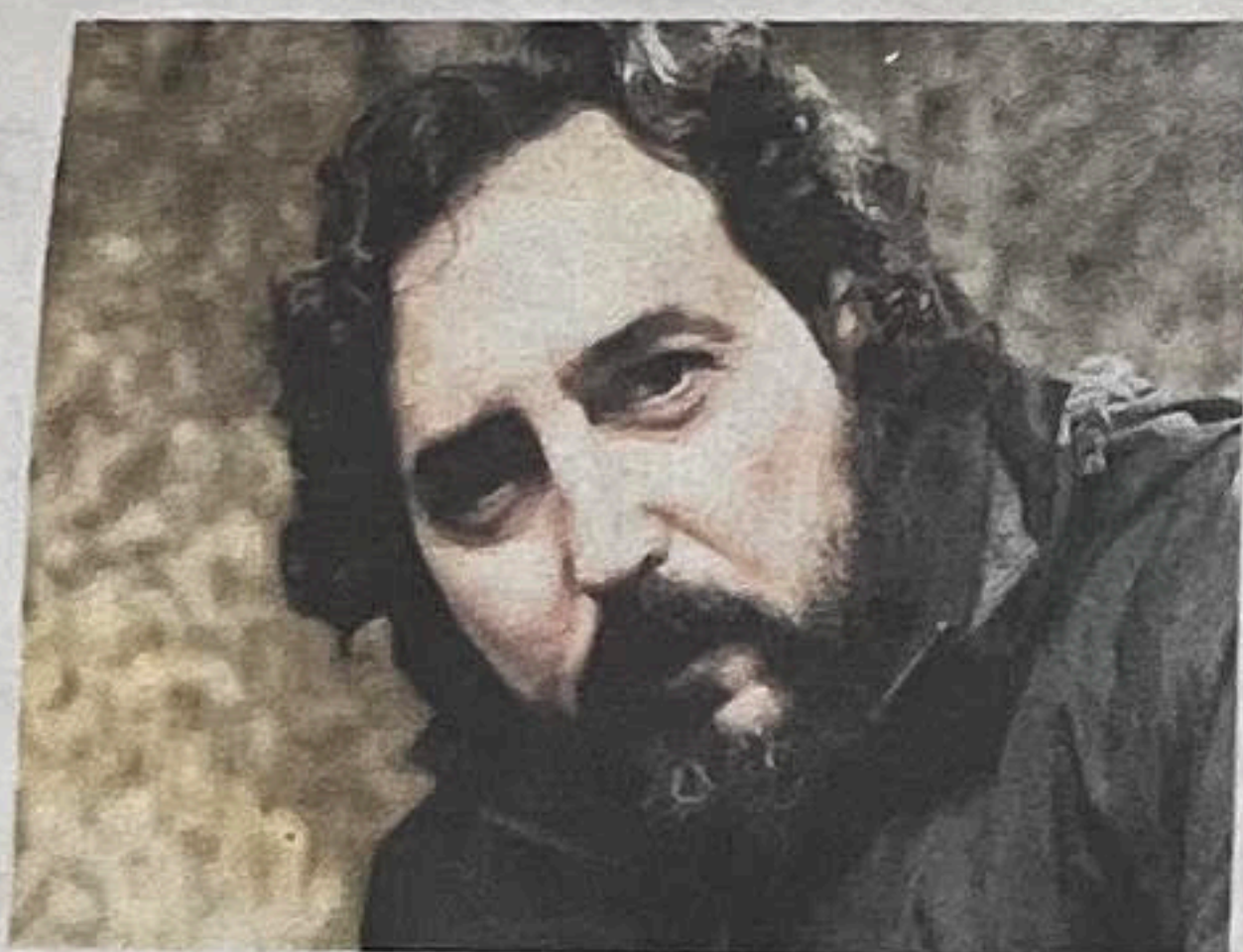




Un participante no XVIII Campionato de tirapedras da Galiza central decorrido en Melide o 18 de agosto.

—Análise

Falemos de cousas serias, falemos de xogos



Rafael Quintía
Antropólogo

A Real Academia Galega define o xogo como "cada unha das actividades que se realizan co único fin de entreterse e divertirse, e que se caracterizan por estar organizadas conforme unhas regras determinadas e, ás veces, por precisar duns obxectos concretos". Pero o xogo, sobre todo o xogo popular, é moito máis ca iso. Durante moitas décadas, incluso séculos, o xogo considerouse algo secundario na cultura, un simple entretemento sen moito valor máis aló do lúdico. Nada máis afastado da realidade e da auténtica función social e cultu-

ral do xogo popular. Poderíamos afirmar que o xogo é a universidade popular da vida.

O xogo ten un importante papel na endoculturación e na socialización, tanto primaria como secundaria, da infancia e da mocidade. Non só é diversión ou actividade física, senón que tamén serve como ferramenta de transmisión cultural. A través da lingua, dos contos, dos retrou-
sos, das adiviñas ou da música que, moitas veces, lles é propia, os cativos achéganse a diferentes ámbitos da cultura propia e do seu imaxinario colectivo. Son ferramentas para explorar o mundo, tanto natural como o cultural. Para aprender as partes do corpo, como o xogo dos dedos ou o de "este queixo, queixolán..."; para avanzar no dominio da lingua propia a través dos trabalinguas; para iniciarse na música coas cantigas e a elaboración de sinxelos instrumentos vexetais convertidos en xoguetes, por exemplo. O xogo axuda a desenvolver as capacidades motoras, a puntería, a habilida-

— Moitos xogos populares, hoxe en día reducidos á diversión dos cativos, foron na súa orixe importantes ritos colectivos vencellados ao mundo do sagrado

de ou a psicomotricidade. Velaí a mariola, os birlos, a chave ou a billarda, pero tamén o tres pés, a pita cega ou a cucaña, onde o equilibrio e a coordinación son esenciais. Témoslos centrados no exercicio físico, como os de forza, e outros no intelecto, que fomentan as calidades cognitivas, como o alquerque ou os xogos de enredo. Hai xogos dialogados, dramatizados, de contos, de mentiras, de refráns; xogos de pelota, de correr, de roda, de agocharse. Xogos para descubrir a natureza, as plantas e os animais... e xogos para descubrirnos a nós mesmos, o noso corpo, as nosas calidades e habilidades e tamén as nosas limitacións e os nosos medos.

Ritos colectivos

Non todos os xogos son iguais. Por desgraza, nos últimos tempos o xogo tende a ser máis pasivo, individual e solitario, pero o xogo popular é colectivo, participativo e colaborativo. Tece redes, socializa, encultura, ensina a traballar en equipo, a compartir, a gañar e a perder xestionando a frustración. Dota de ferramentas válidas para a vida en sociedade sendo, en moitas ocasións, local de ensaio desas mesmas destrezas que logo nos serán necesarias no devir da nosa existencia.

Pero ademais, moitos xogos populares, hoxe en día reducidos á diversión dos cativos, foron na súa orixe importantes ritos colectivos vencellados ao mundo do sagrado: a caza do paxaro rei, os maios e outras moitas tradicións infantís ou xuvenís foron no seu día cerimonia relixiosa. Dicía Vicente Risco que cando hai un cambio de relixión, os ritos da relixión antiga seguen usándose como ritos máxicos, como costumes ou como divertimento. Algo de todo iso aconteceu na nosa terra a raíz da chegada do cristianismo e suplantación das vellas relixións. Incluso algúns xogos semellan evocar aos vellos mitos ígneos, como acontece co xogo do "Busca lume".

Os xogos populares tamén estaban suxeitos a un calendario ritual. Non se xogaba todo o ano a todos os xogos. Calquera persoa da miña quinta para abaixo sabe que o tempo dos trompos ou buxaínas era en novembro —"Polo San Martiño, trompos ao camiño"—; que había un tempo para o xogo das bolas e outro para as chapas. No inverno xogábase ao "Puño, puñete", cando chegaba o tempo das cereixas ao Pinchiña. Na primavera é momento de facer xoguetes coa casca dos castiñeiros e co outono as monecas de millo. Por suposto, a climatoloxía tamén condiciona os tempos dos xogos.

Na Galiza contamos con magníficos investigadores e profesionais neste ámbito e con asociacións culturais que levan anos traballando pola valorización e conservación dos xogos populares, como a Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional. Saliéntable é tamén o papel do Observatorio do Patrimonio Lúdico Galego. Ademais, temos maravillosos museos, como Museo Galego do Xoguete de Allariz, o Museo Galego da Infancia, Xogo e Xoguetes da Fundación Raquel Chaves en Lalín ou o Museo Etnolúdico de Galicia (Melga) fundado e dirixido polo entrañable Ricardo Pérez y Verdes.

O xogo popular forma parte do noso patrimonio inmaterial e a cultura galega é unha das máis ricas en xogos populares. Así que si, niso tamén somos unha potencia mundial e é responsabilidade do pobo e das institucións velar pola súa salvagarda, porque co patrimonio cultural non se xoga.