



Os brinquedos e enredos tradicionais: a transformación lúdica da natureza

Abeluría, abellocá, borleta, croque, dedaleira, dixital, estalote, estraloque, milicroque, militroque, sanxoán, seoane... *Digitalis purpurea*

Antón Cortizas

Brinquearía, Rede Galega do Xogo Tradicional

Enredar, brincar, argallar, fedellar, fuchicar... varios sinónimos fanse comúns quer á idea de xogar, quer á función de facer ou construír obxectos que teñen unha finalidade lúdica. En moitos casos a finalidade destes obxectos ou brinquedos non é apenas a de serviren como elementos de xogo, senón que a súa propia

construción –e mesmo a procura dos materiais necesarios para a mesma– son de por si unha brincadeira moi recomendábel.

Todo xogo precisa dun elemento, pois aínda que o xogo careza de materiais palpábeis, este precisa sempre dun medio a partir do cal ou mercé a el o xogo pode se desenvolver. Cando un xogo carece de materiais físicos inanimados para o seu desenvolvemento –como o *tulé* ou *agachadas*, por poñer un exemplo-, sempre son precisos outros elementos imprescindíbeis: os compañeiros de xogo, ou o propio corpo, ou a escuraleza, ou... Estes

son os “xoguetes” sen os cales non se pode brincar ao sempre misterioso xogo das *agachadas*. Así xogar ao *tulé* supón enredar cos amigos, e cun “obxecto” tan inmaterial como é a escuraleza.

Cando un meniño de berce observa e enreda cos seus dedos estaos a tratar como un brinquedo. Este uso do propio corpo con finalidade lúdica, como xoguete, repetírase ao longo da infancia e mesmo doutras idades da vida, pois, por exemplo, bater as palmas para acompañarnos en momentos de esmorga e cantadas de sobremesa, ou chascar os dedos, non é outra cousa máis que

xogar, entregámonos ao pracer lúdico.

Os seres humanos, por fortuna no noso medio, non conxugamos o verbo traballar até a idade adulta, porén os cativos son os máis activos aprendices do mundo; para eles xogar é adestrarse, aprender, recoñecer, fantasiar, imitar, inventar, completar e completarse, socializarse, cumprir normas e regulamentos, aceptar aos outros e sentirse aceptado... e todo isto coidando que se está a xogar e non a traballar... Por iso, xogar é, fundamentalmente, descubrir o mundo que nos rodea, sen pretender máis que iso, que non é pouco; e tamén pasar o tempo non esperando máis que o tempo pase sen decatámonos de que pasou, e sen termos máis froito que o de xogar que á fin e ao cabo non é máis que provocar que o noso organismo nos libere as endorfinas necesarias que nos farán sentirnos ben.

E sempre –ou case sempre- o xogo, e polo tanto o brinquedo, xorden como acto de imitación do mundo adulto, que á fin e ao cabo é o espello onde as crianzas se miran día tras día e hora tras hora. A imitación é, xa que logo, a esencia da aprendizaxe.

En moitas ocasións o coñecemento ou imitación do mundo circundante supón, por parte da especie humana, a súa transformación. E cando esta transformación apenas ten unha finalidade lúdica –que xa dixemos que non é pouco- é cando nace o brinquedo. Esta transformación pódese levar a cabo con diferente intensidade e intervención das habelencias persoais que cada un ten. Pero en todo caso, e para que a aprendizaxe sexa –ao noso entender- eficaz, cómpre que a transformación sexa conscientemente buscada, ou canto menos sexa produto do ensaio e do erro.

Baseándonos, por tanto no tipo de transformación do mundo natural, vexamos unha sorte de clasificación dos brinquedos tradicionais.

Transformación funcional

É o caso dos brinquedos que non presentan ningún tipo de manipulación e o seu uso lúdico lévase a cabo tal e como se nos presenta a brincadeira no seu medio natural, pero destinándoo a un fin para o que a Natureza, madia leva, non o deseñou. Poñamos por exemplo, as flores da semprenoiva, pervinca ou cangroia (*Vinca difformis*), as biloritas (*Bellis perennis*) ou os brincos da raíña (*Fucsia sp.*) –que xa ten o nome derivado do seu uso lúdico- flores todas tres que, sen manipulación ningunha, se utilizan para colocar no furado das orellas a modo de brincos, suxeitos polo pedúnculo.

Outras veces collemos algo que a Natureza dispuxo, mais agora empregándoa coa súa mesma función natural; neste caso, o que nós facemos é apropiámonos desa propia facultade para gozar con ela e servírnos de entretemento efémero, mais eficaz. Poderíamos citar, por exemplo, as sementes aladas do pradairo (*Acer pseudoplatanus*), que presentan unha sorte de asa que o vento levará no colo ata onde cadre, servindo así de dispersión territorial da especie. Nós afalazamos esta adaptación natural, collemos a semente, ceibámola cara a arriba e divertímonos véndoa caer virando deliciosamente, coma se as aspas dun autoxiro fosen.

Esta mesma función téñena tamén as flores da *pervinca*, xa citadas, que presentan cinco lóbulos lixeiramente revirados, dispostos coma as aspas dun muíño, o que lle permiten, tamén, caer viran-



Birlos de Xove



Xogar á panda no CEIP "Pastor Barral" de Melide

do coma se fosen un funil alado, aínda que neste caso, a súa funcionalidade lúdica non responde á funcionalidade de propagación da especie.

E aínda poderíamos citar, entre outras moitas, as sementes chamadas panadeiros, que son as lanuxes de numerosas plantas, das que unha das máis coñecidas son as do mexacán; unha vez sopradas as lanuxes, voan levando a vista das crianzas tras delas aló onde o vento as quere perder. Tamén existe a brincadeira cos panadeiros de multitude de plantas que esporadicamente aparecen á vista dos meniños, traídas e levadas polo vento, que os perseguen ás carreiras e aos brincos, tentando pillalos na cunca das mans, para inmediatamente ceibalos e continuar a persecución ata que esta se fai imposible.



A chave de Santiago preparada para o xogo en Mugardos (2005)

Transformación imitativa

Hai obxectos ou elementos que vemos na natureza que nos recordan outros obxectos de uso coñecido. Tal é o caso, por exemplo, da herba dos candís (*Arisarum vulgare*) que pertence á familia das aráceas, á que pertence tamén a herba do xaro, e que ten unha flor que recorda un candil, xa que a espata sobresae do tubo da corola coma se fose unha mecha. As cativas usábano no xogo das casiñas, no que lle asignaban a función imaxinaria de fontes de iluminación.

Outro brinquedo que podemos incluír neste apartado sería o coñecidísimo *tirataques*, *trabuco* ou *escopetín*. Consiste en afa-lazar o tutelo oco do bieiteiro ou sabugueiro, que nos recorda ao cano dunha espingarda, e utilizalo como unha sorte de arma de ar comprimido, sen precisarmos maiores argalladas.

Con todo, o *tirataques* esixe xa unha elaboración máis extensa. Por unha parte baleiramos un anaco de póla de bieiteiro para termos o tutelo. Por outro lado, procuramos un garabullo que se poida introducir no cano sen

maiores dificultades; este será a baqueta. Por último, cumprirá procurar no arredor natural algo que imite e faga a función das balas. Aquí a Natureza ofrécenos bogas ou lorbagas de loureiro, de abrótegas, de milicrocas, balocas (froitos do acivro), pellas de verza, tona de laranxa, pataca ou nabo, ou mesmo flores de pampillo, que serán a munición coa que poderemos librar batallas incruentas e mesmo floridas.

Transformación creadora

Existen tamén elementos que a Natureza nos ofrece aos que somos quen de descubrirlles algunha función lúdica e convertelos –directamente– en obxectos de xogo, previa a súa transformación e manipulación máis ou menos fonda.

Neste grupo podemos contar con infinidade de brinquedos, construídos a maior parte deles con ferramentas mínimas (normalmente unha navalla) ou mesmo sen ferramenta ningunha.

Unha folla de ferraña ou alcacén, ou doutra herba semellante, pode converterse nun potente

asubío, se partimos un anaco e o colocamos estirado entre a cunca que forman os dous polgares xuntos. Apóíase todo contra os beizos e sóprase.

O casqueiro dos piñeiros utilízase, labrado coa navalla, para a fabricación de varios brinquedos moi xeitosos: chalanas, ovellas, vacas... De casqueiro –ou dun anaco de madeira– tamén se pode construír, apenas cun labrado sinxelo, unha *zoadeira* que atada a unha corda dun metro, ou algo máis, de lonxitude, facemos virar con forza e ritmo no ar, producíndose un ruído ronco. Este brinquedo foi anteriormente obxecto de culto, e aínda hoxe é utilizado en lugares tan afastados como a Nova Zelandia, onde os maorís lle dan o nome de *churunga*. Estas *zoadeiras*, *fungonas*, *roncollos*, *cernidoiras*, *ruxideiras*, *furrungadeiras*, *ronchas*... que son os diversos nomes, entre outros, que ten na nosa lingua, teñen un parente moito máis simple, que posibelmente fose a orixe delas: unha simple vara de vimbio xostregada no ar produce un son sibilante que serviu, serve e servirá de entretemento fugaz entre a rapazada.

Transformación tecnolóxica

Un paso adiante na transformación da Natureza lúdica é o uso, máis ou menos complexo, de elementos naturais para a construción de brinquedos que están provistos de certo grao de tecnoloxía. Alén diso, para a súa construción utilízanse en moitos casos produtos e materiais manufacturados, polo que o seu emprego lúdico supón unha reutilización de materiais, e polo tanto unha sorte de reciclaxe.

Poñemos por caso, a construción do *rin-ran* ou *muíño de no-*

ces, ou do *tastarabás*, e grande parte dos brinquedos que conforman o arsenal infantil: *espingardas*, *arcos...*, xoguetes para producir movemento ou sons, brinquedos para o transporte, como carrilanas ou patíns etc.

O *muíño* de nozes é un brinquedo moi enxeñoso e abondo coñecido ao longo do noso país, que xa figura no cadro *Xogos de nenos*, de Bruegel o Vello. Presenta variantes diversas, pero en esencia consiste nunha noz que vira sobre outra, unidas ambas por un eixo que as atravesa nun plano horizontal. A noz inferior está baleirada e ten un furado lateral polo que pasa un cordel. Este cordel vai atado ao eixo vertical, no que se enrola. Leva tamén un tarabeliño no cabo para impedir que este se meta dentro da noz. A noz superior, que é a que vira, conserva o miolo, para que teña maior inercia. Agarrando a noz inferior e tirando do cordel, a noz superior, xunto co seu eixo, virará velozmente, producindo un son polo roce contra a noz inferior, que ademais é amplificado por este. Polo propio xiro o cordel enrolarase de novo no eixo, aínda que en sentido contrario; afincando outra vez del para desenrolalo a noz superior virará de novo, e así seguido.

A este grupo tamén pertencen a *buxaina* ou o *chifre de bieiteiro*, entre outros enredos de elaboración enxeñosa.

Transformación incorpórea ou fantástica

Quizabes poida parecer estraño a inclusión como brinquedos de algo que non existe; mais entendendo como brinquedo aquilo –obxecto ou non– que en usándoo nos proporciona momentos lúdicos, e moi lúdicos mesmamente, comprenderase



Estoupando estalotes

que poucos xoguetes hai mellores que os reis magos e os seus camelos, por poñer por caso.

Son, xa que logo, enredos para xogarmos apenas coa imaxinación, enredar coas formas inatinxíbeis, con seres inexistentes na realidade pero de existencia "real" na fantasía.

Non sei se haberá alguén que non teña pasado minutos infantís deliciosos mirando os cúmulos de cotón que percorren o ceo, á procura de figuras diversas, animais ou persoas, ou mesmo que argallase no seu maxín algunha carreira entre dúas nubes.

Pedro Chosco é outro dos xoguetes que almacenamos na nosa

hucha dos brinquedos, esa que do que podemos botar man sen tan sequera abril. *Pedro Chosco* é alén diso, unha sorte de boneco que vive connosco, que nos produce nada máis e nada menos que o sono, e que funciona sen lle dar corda nin pilas.

En fin, deixémonos de tarambainas, saíamos portas afora, estiremos os brazos de mans abertas e collamos todo aquilo que a Natureza pon ao noso dispor para o noso goce e para as nosas brincadeiras; e fagámolo docemente, sen a danar, para que todos os que nos sucedan poidan seguir tendo brinquedos gratuítos elaborados polos seus propios desexos lúdicos.



As carrilanas a través dos ollos dos nenos e nenas do CEIP "Pastor Barral" de Melide