

FICHA DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN SOBRE JUEGO POPULAR DE MONTEJÍCAR

Nombre del alumno:

Lucía Domingo Bayona.

Nombre del juego:

La Herradura

Historia (procedencia):

Se jugaba en tiempos pasados tanto en las caballerizas, como en las herrerías y las fraguas. Mientras el herrero le ponía la herradura a los caballos, sus dueños se entretenían jugando con las herraduras y la barra de hierro clavada en el suelo junto a la fragua. Hoy en día apenas se practica, quedando limitada su presencia en pequeñas poblaciones y algunas fiestas populares. Este juego se practicaba en las fiestas de San Isidro Labrador por pastores, ganaderos, agricultores y gente del pueblo.

Espacio (¿en qué calle, plaza... de Montejícar se jugaba?):

Se jugaba en cualquier suelo que estuviera llano, sin obstáculos, donde se pudiera clavar la varilla.

Material (¿qué se necesita para jugar?, ¿de dónde se conseguía?):

- Barra: Una barra redondeada de unos 75cm de largo y entre 2'5-3'5cm de ancho.
- Herradura: pieza metálica que se coloca en las pezuñas de los caballos para protegerlas cuando andan.
- Terreno de juego: Un campo llano, sin obstáculos, con unos 15m de largo y 3 de ancho.
- Zona de juego: Se lanza desde un cuadrado de 75cm de lado. A unos 12m estará la barra rodeada de un círculo de 75cm de diámetro.



Cuándo se jugaba (estación del año):

Se jugaba durante todo el año.

Canción (¿se cantaba alguna Canción?):

Este juego no tiene canción.

Número de participantes (sexo, edad,...):

Normalmente era un juego de hombres, jugaban desde un jugador en adelante.

Reglas (¿qué estaba permitido hacer y que no?):

Puede ser individual (generalmente con 10 herraduras) o por equipos distribuyendo el número de lanzamientos por equipo.

El lanzamiento se ha de efectuar con una sola mano, sin pisar ni sobrepasar la zona de lanzamiento, considerándose nulo si esto ocurre.

Para iniciar el juego, un componente de cada equipo efectúa un lanzamiento, y aquel que logre situar la herradura más cerca de la barra, abrirá el turno de lanzamiento, puntuándose del siguiente modo:

- Por cada herradura que impacte en la barra directamente sin contacto previo con el suelo, 1 punto.
- Por cada herradura que logremos introducir en la barra, 5 puntos.
- Aquellas herraduras que se encuentran en el círculo, pueden ser ayudadas o perjudicadas por otros lanzamientos.
- Al finalizar el turno de tiradas, las herraduras que se encuentren en la zona del círculo, puntúan 2 o 1 punto, en función de si están a 25 o 50cm de la barra.

Duración (¿cuándo terminaba el juego?, ¿quién ganaba?):

El juego no tiene una terminación determinada, se acaba cuando se cansan y gana el que tiene más puntos.

Desarrollo (descripción del juego):

Consiste en lanzar la herradura cogiéndola sobre la palma de la mano, mirando la abertura hacia la varilla clavada en el suelo, o también se puede sujetar, mirando la abertura de la herradura hacia atrás de la mano y lanzándola dando vueltas a sí misma, para meterla dentro de la varilla o aproximarse lo máximo posible.

Variantes (el juego tiene otro nombre, se puede jugar de otra manera...):

El juego también se puede llamar: La Piña o El Clavo. En vez de jugar con herraduras, las podemos sustituir por aros. Y si fuesen clavos, sustituimos la varilla por un hoyo y la herradura por clavos.

Anécdotas (testimonios, con quién jugaba, que recuerdos le trae este juego...):

Un día que estaban jugando, juntaron todos los clavos, uno de los hombres fue a cogerlos y como había barro, cuándo puso el pie, se escurrió y se sentó encima.