

FICHA DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN SOBRE JUEGO POPULAR DE MONTEJÍCAR

Nombre del alumno:

Laura Justicia Castillo

Nombre del juego:

La comba

Historia (procedencia):

El origen del salto de comba es incierto, aunque hay algunas teorías que lo sitúan entre los artesanos de la cuerda del antiguo Egipto, quienes se divertían saltando por encima de las cuerdas trenzadas. Esta práctica fue emulada por los niños como diversión y más tarde, fueron los marineros quienes se encargaron de dar a conocerla en sus diversos viajes. De la época medieval, diversas pinturas muestran a niños saltando a la comba tal como lo hacen en la actualidad. El salto a la comba es un juego popular que tradicionalmente ha sido practicado casi exclusivamente por niñas.



Este carácter tradicional y exclusivo está adquiriendo en algunos países una visión más abierta y universal, considerándose en la actualidad como una actividad aeróbica dirigida a niños y niñas, con significativos beneficios para la salud y para el desarrollo armónico de aquellos que lo practican. El salto de cuerda es ahora un deporte que se practica alrededor del mundo, tanto competitivamente como por diversión.

Consiste en saltar por encima de una cuerda que se hace pasar por debajo de los pies y sobre la cabeza del que salta.

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

En la plaza del pueblo y en las calles.

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

Se necesitaba solamente una cuerda.
Antes hacían las cuerdas con pita mayormente y con esparto.

Cuándo se jugaba (estación del año):

Según el tiempo que hiciese, sobretodo en primavera y verano.

Canción (¿se cantaba alguna Canción?):

Si, por ejemplo:

El cocherito leré
Me dijo anoche, leré
Que si quería, leré
Montar en coche, leré...

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

Podían jugar desde un participante a varios, abundaba mas entre las niñas pero también jugaban los niños.

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

La única regla existente en este juego es:

“Si algún jugador/a falla o pisa la cuerda, cambiará su puesto con uno de los jugadores/as que dan a la cuerda, normalmente con el que más tiempo lleve ligándose, y se vuelve a empezar desde el principio de la canción.”

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

Ganaba el que mas tiempo durase saltando. Y terminaba cuando se cansaban de saltar.

Desarrollo (descripción del juego):

En el juego individual, el jugador agarra la cuerda por los extremos y la da vueltas para saltarla él sólo.

En el juego por parejas, es igual que en el juego individual, sólo que se invita a saltar a un compañero para que entre y salten a la vez hasta que uno falle.

En el juego en grupo, dos jugadores agarran la cuerda, uno por cada extremo, para dar vueltas a la misma de forma coordinada. Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar sin perder turno, una vez que empieza a saltar el primero. Si uno no salta cuando le toca, o tropieza con la cuerda, se para el juego y éste pasa a “ligársela”, o lo que es lo mismo: a “dar a la comba”. Mientras que uno salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente.

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

Al juego se le conoce también por “saltar la cuerda”, “la soga” ... Y sus variantes dependen del tipo de juego y canción:

- Balanceo: se mueve la comba de izquierda a derecha sin llegar a completar el giro. Ejemplo, “Al pasar la barca”.
- Comba elevada: se juega haciendo un giro por encima de la cabeza del que salta, obligando a éste a que se agache para poder así esquivar la cuerda y seguir saltando. Ejemplo, “El cocherito leré”.
- Comba por parejas: se invita a otro a saltar, frente a frente. Ejemplo: “Te invito, ¿a qué?”.
- Seguir comba: interviene un grupo que entra y sale de la comba en perfecto orden, sin perder el ritmo de la canción. Ejemplos: “Que entre el pelotón número 1”, “Una dola”,...
- Dobles: consiste en conseguir en un solo salto que la cuerda pase dos veces por debajo de nuestros pies.

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

En la entrevista Francisca Torres nos cuenta que se divertían mucho jugando a la comba, jugaban entre amigas y vecinas de la calle y le trae muy bonitos recuerdos.

OJO: Poner detrás de este folio la canción o canciones que se cantaban mientras se jugaba.

Balanceos:

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.

Comba elevada:

El cocherito leré
Me dijo anoche, leré
Que si quería, leré
Montar en coche, leré
Y yo le dije, leré
Con gran salero, leré
No quiero coche, leré
Que me mareo, leré.

Comba por parejas:

- Papá, mamá
Pepito me quiere pegar.
- ¿Por qué?
- Por na.
- Por algo será.
- Por una cosa que no vale na.
- Por un pimiento,
por un tomate,
por una oncita
de chocolate.

Seguir comba:

Una dola,
Tela catola,
Quila quilete,
Estaba la reina
En su gabinete,
Vino Gil,
Apagó el candil,
Candil candilón
Cuenta las veinte,
Que las veinte son

Policía y ladrón:Una, dos, tres, cuatro, cinco,... veinte.

Dobles:

Al pasar por Toledo,
me corte un dedo, me hice sangre (doble)
y una gachí morena
me dio un pañuelo para limpiarme (doble)
y después del pañuelo,
me dio una cinta para mi pelo (doble)
y después de la cinta,
me dio recuerdos para mi abuelo (doble).