

ÍNDICE

Introducción	11
---------------------------	-----------

CAPÍTULO I

Los niños con los niños	25
Los sorteos	25
La pistola de pinzas	27
El tacón	30
El gua	33
Las chapas	39
El peón	42
Pídola	46
El correcales	50
El marro	51
Tú la llevas	53
El arco de varillas de paraguas	54
El patín	55
Duelos a caballo	56
La toña	58
Lo que hace la madre, hacen los hijos	58
El canuto	60
El tiragomas	63

Los dardos.....	64
La taba	67
El rey de la montaña.....	69
El chito.....	71

CAPÍTULO II

Las niñas con las niñas	73
Los bonis.....	74
Las comiditas.....	76
El corro	77
Una, dos y tres: te pillé.....	85
La pita	85
La comba.....	86
Verbena	88
El diábolito.....	89

CAPÍTULO III

Juntos pero no revueltos.....	91
El escondite.....	91
El escondite inglés.....	95
Tres navíos	96
Rescate libre	97
El clavo	99
Las prendas	101
Los botones	102
Papiroflexia	103
Las cuatro esquinas	107
La pirindola.....	107
La pulga	109
En busca del tesoro	109
Las cáscaras de nuez.....	110

El pañuelo	112
El eliminador.....	114
Pies quietos	115
Las cunitas	116
El aro.....	118
La gallina ciega	119
El veo, veo.....	119
La horca	120
Los médicos	121
Epílogo	123

INTRODUCCIÓN

A muchos jóvenes de hoy y sobre todo a los niños, les puede resultar difícil concebir un entorno, no muy lejano en el tiempo, en el que no existía la TV; con escasos juguetes, sin instalaciones deportivas, centros recreativos, piscinas, etc.; un mundo, en definitiva, donde para poder ejercer de niños y disfrutar del exiguo tiempo libre del que se disponía no quedaba más remedio que ejercitar la imaginación; me estoy refiriendo al ambiente de Madrid en la década de los años cincuenta.

Algunas circunstancias ayudaban a la hora de practicar e incluso inventar juegos al aire libre y diseñar juguetes. Por las calles de mi antiguo barrio madrileño circulaban pocos coches y a velocidades que hoy en día se considerarían muy moderadas. Recuerdo que se podía jugar a la pelota (aunque estaba prohibido como casi todo) en la mismísima calzada y cuando alguno de los jugadores avistaba un vehículo gritaba ¡¡coche!!, se recogía el «balón» y se paraba el juego hasta que pasaba el peligro; debo añadir que el concepto de «balón» era un

tanto amplio, ya que se definía como tal cualquier objeto más o menos esférico de composición no muy bien definida y que se pudiera golpear con el pie y la cabeza sin que ocasionara lesiones de consideración. En el peor de los casos y si conseguías hacerte con unos cuantos trozos de madera, los podías emplear como sustitutos de la pelota y realizar estupendos partidos de lado a lado de la calle utilizando como porterías las aberturas de dos alcantarillas opuestas; lógicamente era necesario disponer de un buen número de «balones» ya que, cuando se conseguía un tanto, el trozo de madera resultaba irrecuperable.

La mayor parte de las aceras no estaban enlosadas y presentaban impudicamente su superficie de tierra; en escasos lugares existía césped, pero estaba terminantemente prohibido pisarlo; muchas manzanas de casas eran simples solares abiertos en los que se podían encontrar infinidad de objetos que la imaginación infantil transformaba en juguetes más o menos inseguros. En algunos de estos solares se alzaban ruinas y escombros como consecuencia de la aún reciente guerra civil e incluso en algunos lugares, solamente conocidos por los muy «iniciados», era posible encontrar balas, cartucheras y algún que otro oxidado artilugio bélico de peligrosísimo manejo.

No existía territorio que quedara fuera del intenso afán exploratorio de la niñez; cuanto más riesgo

presentara más interesante y tentadora resultaba la aventura; de esta forma, y siempre que se podía, se realizaban expediciones por las alcantarillas, con sus curiosos letreros coincidentes con las calles bajo las que discurrían; en el extremo opuesto, e inclusive más arriesgado, estaban las azoteas que en algunas ocasiones añadían el aliciente de contemplar el cuarto de máquinas del ascensor donde los viejos motores eléctricos nos fascinaban con su impresionante ruido y su olor a grasa y misterio; resultaba particularmente emocionante la exploración de casas en ruinas o abandonadas...

Por supuesto, nuestros padres desconocían los peligrosos límites que alcanzaban nuestras correrías. Ellos pensaban que nuestro terreno de juegos se circunscribía a la acera inmediatamente cercana al portal de nuestra casa; si en algún momento descubrían o simplemente sospechaban que realizábamos este tipo de actividades de «alto riesgo», las consecuencias más leves eran semanas enteras sin salir de casa con la única posibilidad de pasar el tiempo escuchando algún serial de radio tipo *Diego Valor, el piloto del espacio* o releendo los cómics de la época, tales como *Aventuras del FBI*, *El guerrero del antifaz*, el *TBO*, *Hazañas Bélicas* (donde los alemanes solían ser los buenos), *Pulgarcito*, el *Capitán Trueno*, etcétera.

Estamos evocando la década de los 50, aquellos lejanos y mágicos años en los que, junto con los

de mi generación, descubrimos cosas tan importantes como la amistad, el concepto de libertad, la sexualidad; pero también la represión y el miedo, todo ello condicionado a la circunstancia de que nací en 1942, en plena II Guerra Mundial (41 días después de la creación de la ONU y cuando las fuerzas del Eje, como se decía en aquellos tiempos, comenzaban a sufrir fuertes derrotas). Precisamente uno de mis primeros recuerdos callejeros es el de un oficial nazi (mi madre me informó de ello) saliendo del portal contiguo al que yo vivía, en la entonces calle de Lista, en pleno barrio de Salamanca. Cito este momento histórico con la única finalidad de ubicar la situación política y social en la que se desarrollaron mis juegos de infancia.

Debemos, así mismo, tener presente que el barrio de Salamanca era de los denominados de la clase media, es decir, las familias que vivían en él disfrutaban de un cierto poder adquisitivo que en otros sectores de Madrid, por desgracia, era impensable. Esta circunstancia condicionaba naturalmente los tipos de juegos y entretenimientos. Así mismo, es muy posible que en otras zonas los juegos referidos adoptaran distintos nombres e incluso variaran en su planteamiento; pero, como es lógico, los únicos que puedo recordar más o menos vivamente son los que yo practiqué en mi barrio.

Mi campo de actividades estaba limitado en aquel tiempo por la calle de Padilla al norte, la calle

de D. Ramón de la Cruz al sur, General Mola (actual calle de Príncipe de Vergara) al oeste y la calle de Conde de Peñalver al este. Estas «fronteras», que incluían algunas calles intermedias como la de los Hermanos Miralles y la del General Pardiñas, tenían su justificación; los «colegas» que vivían en D. Ramón de la Cruz y aún más los de Padilla nos la tenían jurada a los que vivíamos en Lista ya que nuestra calle era más importante, espaciosa y con mucho terreno libre para los juegos; los de otras zonas se lo pensaban dos veces antes de venir a jugar a Lista, pero en represalia si asomábamos la nariz por su territorio podíamos resultar «dreados» (drea: batalla campal a pedradas) y no digamos si resultabas capturado; cuando esto ocurría podías ser sometido a la práctica más espantosa y humillante de todas las conocidas: te la «salaban». La operación, afortunadamente poco frecuente, respondía a la propuesta de algún mal nacido que en el ardor de la captura gritaba ¡¡vamos a salársela!!; te sujetaban entre todos, te desabrochaban los botones de la bragueta, descubrían tus intimidades y, tras groseros y peyorativos comentarios en relación a su tamaño, forma y color, te la embadurnaban con barro, escupitajos y en alguna terrible ocasión hasta con excrementos de perro.

Los límites este y oeste respondían a calles también importantes, anchas pero con más tráfico del que podía resultar cómodo; por la de Conde de

Peñalver circulaban incluso tranvías, dato importantísimo a la hora de fabricar con su ayuda algún útil o herramienta aplicable a diversos juegos.

Dentro de mi zona de influencia existía un lugar privilegiado: la plaza de Salamanca, situada entre las confluencias de la calle de Lista y del General Mola; era una especie de isla verde con sus bancos, espacios plantados de césped, que naturalmente no se podían pisar, grandes árboles y una estatua en el centro rodeada de escalerillas. En estos tiempos se puede contemplar la misma estatua del marqués de Salamanca pero desplazada lateralmente, ya que la calle del General Mola (hoy Príncipe de Vergara) pasa por el centro de la antigua plaza. Es conveniente insistir en el espacio físico que nos rodeaba ya que, de alguna forma, condicionaba los tipos de juegos a desarrollar; de hecho algunos de los que aparecen en este libro son consecuencia de mis períodos de vacaciones que disfrutaba casi siempre en la zona de la montaña de Santander, concretamente en Reinosa y que, debido a las diferentes costumbres y a la existencia de espacios naturales y abiertos, diferían singularmente de los practicados en la ciudad.

No se incluyen en este libro los muy conocidos juegos que se practicaban en casa en compañía de los hermanos y compañeros incluso de otras edades, o con los propios padres; me refiero a entretenimientos como el parchís, la oca, el palé, el

ajedrez, la escalera, etc.; aquellos que más tarde fueron recopilados en los famosos Juegos Reunidos. Este tipo de actividad se practicaba solamente cuando las condiciones meteorológicas lo impedían o bien para hacer más llevaderos los días que, siempre por injustas razones, debías quedarte en casa castigado. Los que veremos a continuación se realizaban preferentemente al aire libre, en calles, plazas, solares, etc, y generalmente en compañía de los amigos de máxima confianza que, en mi caso, eran dos hermanos de una querida familia venezolana afincada en la vecindad.

Para el buen desarrollo de algunos de los juegos descritos se necesitaba disponer de algún artilugio, cacharro, invento, chisme o cosa, en la mayoría de las ocasiones no muy bien definida, pero para muchas otras diversiones solamente se precisaba el conocimiento de las reglas, imaginación, algo de valor y ganas de jugar.

Muchos de estos juegos eran de tipo competitivo e incluso implicaban una cierta remuneración. La unidad de cambio o moneda universalmente aceptada eran los cromos, cualquier tipo de cromo, cuanto más sobado y extraño mejor. En aquellos tiempos era muy común realizar colecciones de cromos; recuerdo las de *Las minas del rey Salomón*, *Los tres mosqueteros*, *La guerra de Corea* (ya empezaban a hacerles la pelota a los norteamericanos), las aún más antiguas colecciones de

Nestlé, etc.; las editoriales hacían, astutamente, tiradas muy pequeñas de algunos ejemplares de una misma colección, lo que daba lugar a los «cromos difíciles» que naturalmente eran buscados febrilmente y alcanzaban cotizaciones asombrosas en los mercados de cambio. Uno de los más conocidos en todo Madrid era la papelería de Don César, en el n.º 30 de la calle Hermanos Miralles; debemos recordar que en aquella época se cambiaba de todo: cromos, novelas, tebeos, etc.; esta mecánica hacía que cuando conseguías terminar una colección, te encontraras en posesión de un gran lote de cromos «repes» que, naturalmente, utilizabas para todo tipo de transacciones; incluso en cierta ocasión conseguí que un «gilí» me cambiara una pistola de verdad marca Mannlicher 1901, que su padre debía conservar como pieza de museo, por un abultado lote de repes. Los gritos de mi madre cuando me sorprendió con semejante «juguete» fueron memorables; rápidamente localizó al dueño del artefacto y me chafó la operación.

La utilización de cromos como moneda de cambio podía dar lugar a una vergonzosa y reprobable actividad denominada «mota de cromos» o simplemente «mota». Esta palabra era un simple eufemismo para designar una operación que clara y llanamente consistía en un robo con premeditación y abuso de confianza. Se practicaba formando equipo con un secuaz y con la pasividad culpable



Un buen lote de cromos repes.

del resto de los mirones que sabían perfectamente lo que se estaba preparando. Los despojados eran casi siempre y exclusivamente recién llegados al barrio, pardillos y novatos de solemnidad; lo curioso es que los «atracadores» sabían que al día siguiente coincidirían con la víctima y esta haría la vista gorda considerando la acción como un pago o novatada que, de alguna forma, les capacitaba para integrarse en el grupo.

El desarrollo del negocio era sencillo; una vez localizado un pardillo bien provisto de cromos, un grupo de cinco o seis chavales se acercaban a él y entablaban una amistosa conversación dirigida fundamentalmente al cambio de los mismos. Uno de los dos sinvergüenzas le decía que le fuera pasando los cromos para ver si los tenía repes y él a

su vez se los iba entregando al compinche quien distraídamente, los acumulaba en su mano a la vista de todo el mundo; cuando consideraba que ya tenía un buen lote y sin mediar más componendas salía de «najas» con el botín mientras el resto de los asistentes chillaban hipócritamente: ¡¡mota, mota!!, como escandalizados y pesarosos. El primer *chorizo* se disculpaba farisaicamente compungido por haber entregado sin querer el preciado material a una persona poco digna de confianza y se largaba cuanto antes para obtener su parte del alijo; incluso alguno de los mirones intentaba posteriormente un despreciable chantaje con el argumento: «Parte quiero si no me chivo». A la sorpresa de la operación se unía la rapidez en la carrera del casi siempre bien entrenado timador, lo que daba como resultado la imposible recuperación de lo robado.

Pero los cromos también servían, en sí mismos, como medio de juego, en el denominado «monta»; los participantes, por riguroso turno, los colocaban contra una pared y los dejaban caer al suelo; si el cromo que tú soltabas montaba sobre alguno de los que ya había te los llevabas todos. Los expertos en el asunto solían doblarlos de forma especial para conseguir una determinada trayectoria y caer donde ellos deseaban, pero dominar este arte requería años de especialización y práctica. Existían algunas variantes de este juego; una de ellas con-

sistía en que el ganar o perder solamente dependía de la posición en que cayera el cromo o bien la distancia a la que quedara de la pared. No era un juego demasiado divertido pero podía servir, si eras hábil o tenías suerte, para hacerte con un buen lote de cromos o, en el peor de los casos, para quedarte totalmente «pelado».

En muchos de los juegos existía una clara y feroz diferenciación entre los practicados por los niños y los reservados para las niñas; por ejemplo, no estaba bien visto que una niña jugara a «dola» o al «palmo y dao» y por supuesto a ningún chico se le ocurría ponerse a jugar con muñecas; no obstante, resultaba conveniente conocer, por lo menos someramente, las reglas y condiciones de los juegos de niñas ya que de esta forma se disponía de un astuto medio para un cierto acercamiento al sexo opuesto. Existían, por supuesto, juegos mixtos donde participaban por igual niños y niñas y que desde mi punto de vista resultaban ser los más divertidos.

De todas formas, nuestra educación era absolutamente machista y a pesar de que existían, como ya he dicho, algunos pocos entretenimientos mixtos, resultaba muy raro que a una niña se la dejara participar en los juegos propios de los niños a no ser que existieran razones inconfesables para ello. Nuestra floreciente sexualidad, duramente reprimida por los esquemas religiosos de la

época, intentaba abrirse camino de forma natural pero partiendo de una absoluta ignorancia sobre el tema. Lo que sí estaba clarísimo es que las niñas comenzaban a producir en casi todos nosotros una atracción difícil de controlar y al mismo tiempo también difícil de practicar; el conseguir algún favor afectivo de cualquier niña era considerado, más que como un pecado, como un milagro.

Paradójicamente, si pasabas demasiado tiempo en compañía de niñas y tomabas parte en sus juegos, tu actitud podía ser calificada de «mariconada», pero no en el sentido de homosexualidad que hoy se le da al concepto, sino como expresión de «cobardica», «faldero», «gilí» y «blandengue»; pero si por el contrario pasabas olímpicamente del sexo opuesto también podías ser calificado de lo mismo. La solución consistía en mantener una posición intermedia y tomar parte activa en los denominados juegos mixtos, dejando bien claro que cualquier aproximación al entorno de juegos puramente femeninos obedecía a la astuta y viril intención de ligar.

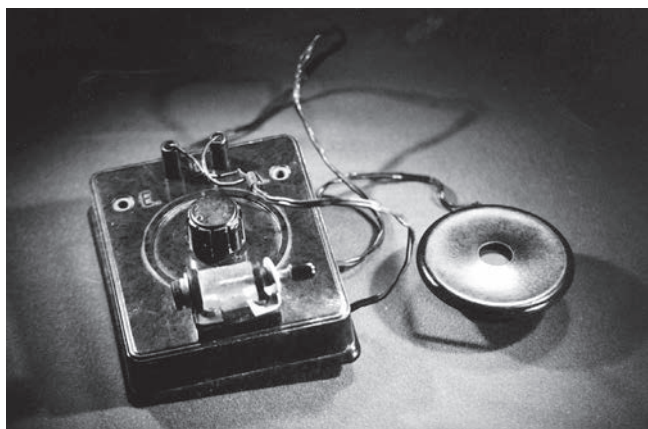
La expresión «mariconada», «mariconería» o «pijada», aparte de los conceptos mencionados anteriormente, se aplicaba así mismo para definir la acción de alguien no iniciado en algún tema, es decir, el comportamiento de un *pardillo* o persona poco curtida y con escasa experiencia en la materia. Por ejemplo, era una mariconada llamar

«pídola» al conocido juego de saltar unos sobre otros; el nombre utilizado por los expertos era el de «dola». Las correctas terminologías utilizadas se aprendían rápidamente y cualquier novato se ponía al día en muy poco tiempo tras haber padecido las crueles burlas de los ya iniciados.

La mayoría de los juegos se practicaban preferentemente en ciertas épocas o estaciones, es decir, estaban condicionados de forma natural por la bonanza o inclemencia del tiempo. En verano se jugaba más al gua, a las chapas o al canuto, mientras que en invierno se ponían de moda los juegos en los que había que correr y hacer un cierto ejercicio como el rescate, dola, el correcales, etc.

Por supuesto los hijos de familias con mejor poder adquisitivo podían disfrutar, generalmente en el interior de sus casas, de juguetes más sofisticados, tales como mecanos, construcciones de madera, fuertes con vaqueros e indios, trenes eléctricos e incluso alguna bicicleta, pero esto no era lo normal.

También la incipiente electrónica contribuía al entretenimiento y yo mismo, siguiendo unas esotéricas instrucciones, llegué a construirme una radio de galena que, al no consumir electricidad y utilizar auriculares, podía oír por la noche una vez acostado, sin llamar la atención y evitando así que mi madre me montara el número.



La electrónica de la época: radio de galena.

Con el paso de los años, el incremento del parque automovilístico, la proliferación de salas de billar francés, un ligero aumento en nuestros ingresos y la aparición de los futbolines (aquellos añorados y maravillosos futbolines con mangos de goma, jugadores de madera en posición 1-2-5-3, bola de corcho y suelo de cristal, en los que se podían realizar jugadas asombrosas), los tipos de juegos fueron cambiando pasando final y definitivamente a la historia con el final de la pubertad.