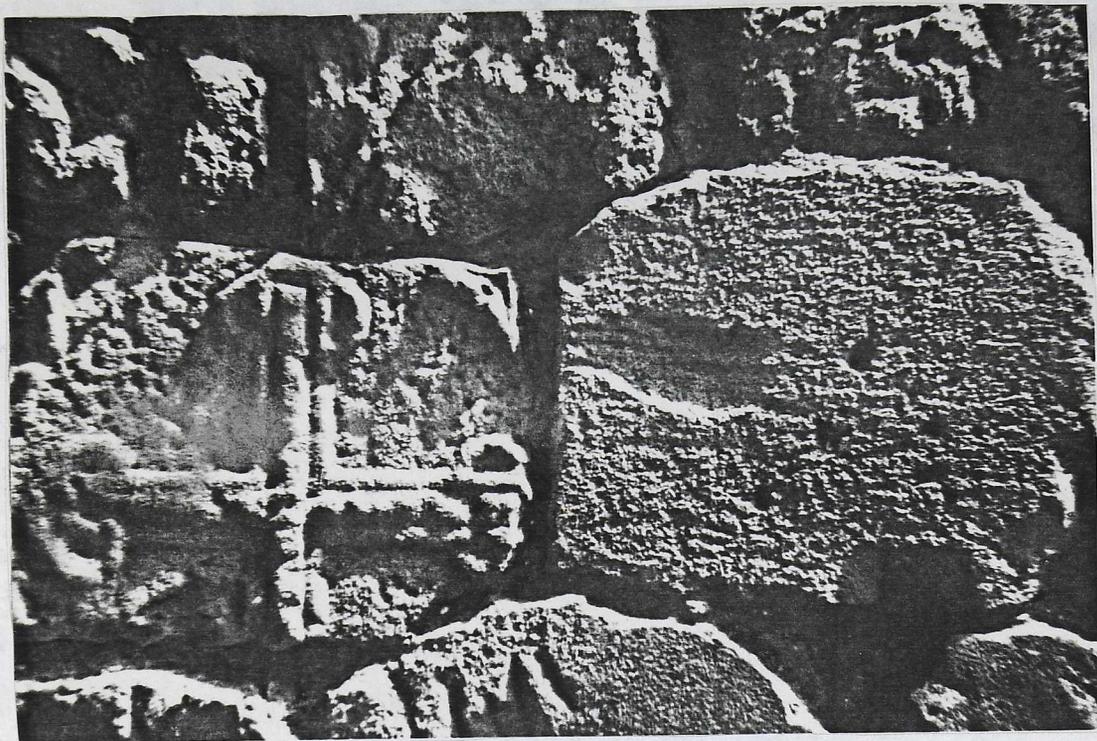


CAPITULO XIV

CURIOSIDADES HISTORICAS

- Estela Discoidea.
- Tarjeta de Abastecimiento.
- Calle Fuenterrabia en Zaragoza.
- Cédula personal.
- El Barquillero.
- Chalupas.
- Macetas en la Calle del Obispo,
- Cierre de la entrada principal de la Alameda.
- Recordando : Primera Comunión.
- Recordando : Paseo Butrón.
- Recordando : Mendelu.
- Recordando : Puertos desaparecidos.
- Toros en Fuenterrabia hace 75 años.
- 28 dias sin llover en Abril de 1982.
- La Ikurrina en el Ayuntamiento.
- En 1986 fiesta en Reyes y laborable Jueves Santo.
- Juegos infantiles.
- Prohibición de correr por las calles novillos y toros ensogados.
- Una visita con Florentino Portu al viejo Hospital.



#### ESTELA DISCOIDEA EN HONDARRIBIA

Juan San Martín

Hace un par de años mi esposa me llevó al entorno meridional de la parroquia de Hondarribia (Fuenterrabia), a mostrarme una estela discoidea que ella había identificado en uno de los muros que aún hace muy pocos años se construyó para el ordenamiento de lugar de expansión y recreo y hoy se le denomina Jardín de la Casa Cural, sito junto a la iglesia en la parte alta de la Calle del Obispo. Tradicionalmente se conoce por ELIZ-ATZIA.

Se trata de una estela discoidal mutilada, que como he podido averiguar procedía del material de piedra reunido en el mismo lugar para construir el citado ordenamiento. Es de piedra arenisca como el resto de los elementos que componen el aludido muro. Por las trazas, fué mutilada aposta en sus extremos superior, inferior y lado derecho de la casa al descubierto, para adaptar al ajuste del aparejo del muro. Por las proporciones que mantiene en su conjunto se presupone por cálculo un disco que abarcaba los 48 centímetros de diámetro. No tiene cuello y no ha quedado rastro alguno del vástago para plantar en tierra.

En su cara al descubierto se aprecia una cruz en bajorrelieve con los extremos casi trifoliados y levemente lanceolados. Puede decirse que es un decorado de estilo gótico tardío. Aunque resulte un poco aventurado, habría que considerar situable en la segunda mitad del siglo XV o primeros del XVI. En la periferia, a modo de orla, lleva ornamentación de diente de sierra.

En el lugar donde se enclava, lado Sur de la parroquia, conocido por ELIZ-ATZIA, consta que hubo cementerio adosado al templo. Sus referencias nos aporta Florentino Portu en la obra - "FUENTERRABIA. NOTAS HISTÓRICAS Y CURIOSIDADES HASTA 1969" (- (obra editada en 1975). Véase la página 146, donde cita un documento del año 1557 y se lee "Zimenterio que llaman del "Obispo", y en la página 219, cita a su vez, recogida de un documento de 1596, "EL ZIMENTERIO DE ABAJO". El mismo autor, en la aludida obra, página 332 aporta otros datos generales sobre enterramien-

tos en el mismo lugar.

No son abundantes las estelas discoidales en la cuenca del Bidasoa. Luis de Urantz, en las páginas 415-416 de la obra "LO QUE EN RIO VIO" (San Sebastian), 1955) contribuyó con noticias de las mismas, localizadas en Behobia, Biriatu y Vera, más Socorri fuera de la cuenca. Aunque omitiera dichas citas de Luis Urantz, la catalogación de estelas discoidales de Navarra, hasta 1979, se la debemos a Francisco Javier Zubiaur Carreño por "La investigación de la estela discoidea de Navarra. Historiografía y bibliografía (1774-1979" publicado en las páginas 165-193 del volumen "PAGINAS DE HISTORIA DEL PAIS VASCO" en Homenaje a Don José Miguel de Barandiarán (Pamplona 1980) y de su bibliografía se deduce que Julio Caro Baroja ya había detectado con anterioridad varias estelas discoideas en Vera, que las dio a conocer en el trabajo "Monumentos religiosos de Lesaka", en el "ANUARIO DE EUSKO-FOLKLORE", tomo 12, año 1932. Estelas discoideas, algunas fragmentadas, utilizadas en la construcción del muro de contención de la planicie existente junto a la parroquia de Vera (véase en las páginas 30 y 31), De las que volvería tratar en "LA VIDA RURAL EN VERA DEL BIDASOA". Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Instituto Antonio de Nebrija. Madrid, 1944. página 21 y figuras 25 y 26.

En fechas más próximas, Jaime Rodríguez Salis dio noticia a Gonzalo Menso de Zuñiga sobre dos estelas descubiertas en Irún, en mayo de 1972 en uno de los muros de la casa Lekanea. Uno de ellas con fecha de 1995. Sus características se dieron a conocer en una nota titulada "Estelas de Irún" en el "Boletín de la Real Sociedad Vascongada de los Amigos del País, año XXVIII, 1972, páginas 596-599.

La última catalogación de este tipo de estelas en Guipúzcoa se la debemos a Antxon Aguirre Sorondo. "Estelas discoidales de Guipúzcoa" "ANUARIO DE EUSKO-FOLKLORE, tomo 31. 1982-83 páginas 153-171. A la que habría que incorporar ésta de Hondarribia.

A la hora de valorar las estelas discoidales en relación a la función y época de las mismas, aún para éstas áreas vasconas de Guipúzcoa, mantengo los mismos criterios propuestos en las páginas 132 y 135 en la obra "LANDUZ" (San Sebastian, 1983).

=====

Por la transcripción  
FLORENTINO PORTU

La Estela Discoidea a que se refiere la reseña precedente de la que es autor Don Juan San Martín, publicada en el BIDASOAKO YKASKUNTZEN ALDIZKARIA, Boletín de Estudios del Bidasoa, número 2, Diciembre 1985, se encuentra situada en el mismo lugar que el Sr. San Martín señala.

Diciembre de 1986  
F. Portu



COMISARIA GENERAL DE ABASTECIMIENTOS Y TRANSPORTES

TARJETA DE ABASTECIMIENTO

**DATOS DEL TITULAR**

FLORENTINO PORTU IRI BARRÉN  
 (Nombre) (Primer apellido) (Segundo apellido)

Sexo: V Nacimiento: día 25 mes Mayo año 1 898 Años cumplidos 46  
 Estado civil: V Profesión: empleado

Lugar de nacimiento: Municipio de Fuenterrabia  
 Provincia de Guipuzcoa

Nombre del padre: Juan Id. de la madre: Prudencia

Para los extranjeros: nacionalidad

Domicilio: calle o plaza de Obispo Fuenterrabia núm. 1 de enero de 1945

Serie SS Número 21795

municipio de Fuenterrabia Guipuzcoa a 1 de Diciembre de 1948  
 ES COPIA  
 Firma del interesado (1) (Provincia) (Sello) El Delegado de Abastecimientos,

Conservese cuidadosamente este documento y los cupones que tiene por ser todo ello indispensable para obtener y usar colecciones de cupones de racionamiento.

(1) Por los menores de 14 años o incapacitados firmará la persona a cuyo cuidado se encuentren. Sin la firma del titular o su representante o huella dactilar, el no sabe firmar, etc. (VER EL BORSO)

DOCUMENTO N.º 15170291 20/ N.º 955166

**VARIACIONES**

Fijó su residencia en (municipio) (provincia)  
 a de de 19 (Sello) El Jefe del Negociado,

Fijó su residencia en (municipio) (provincia)  
 a de de 19 (Sello) El Jefe del Negociado,

Fijó su residencia en (municipio) (provincia)  
 a de de 19 (Sello) El Jefe del Negociado,

Fijó su residencia en (municipio) (provincia)  
 a de de 19 (Sello) El Jefe del Negociado,

Fijó su residencia en (municipio) (provincia)  
 a de de 19 (Sello) El Jefe del Negociado,

**REGISTRO DE CUPONES**

Serie	Número	Carg.	Serie	Número	Carg.
1			9		
2			10		
3			11		
4			12		

En estas columnas se reseñará la sede, número y categoría de los cupones que en cada momento tenga el titular de la tarjeta.

CALLE A FUENTERRABIA EN ZARAGOZA  
=====

De don ERNESTO SANCHEZ Y GARCIA, diplomado en Nobiliaria y perteneciente a la Asociación Española de Escritores de Turismo, recibimos la siguiente nota:

"Es grato para mi, tan amante de las cosas de Ondarribi, comunicar a todos los guipuzcoanos que la ciudad de Fuenterrabia tiene en Zaragoza una calle dedicada desde Junio de este año a sugerencia del que suscribe el Ayuntamiento de Zaragoza. =

Transcribo a continuación el texto-motivo que el Ayuntamiento zaragozano consideró oportuno satisfacer para justicia: "Por ser una ciudad destacada, no sólo por su situación geográfica y privilegiada, sino por la heroicidad que soportó sufriendo y atacando, hermanada con la nuestra, el sitio de los franceses en el año 1638, ya que un tercio zaragozano se desplazó a sus contornos para auxiliar, animar y defender los mismos ideales, ante un enemigo común en aquellas épocas históricas con gran derroche de valor y espiritualidad."

A ello hay que añadir el santo Cristo de Fuenterrabia que hay en Zaragoza donado en aquella ocasión por Don Domingo de Eguia, gobernador de la Plaza, al noble aragonés de ascendencia vasca, Pablo Francés de Urrutigoity.

Quiero señalar finalmente lo grato que resulta para un aragonés al pasar por la calle de San Nicolas de Fuenterrabia, ver en un patio señorial los grabados de Agustina de Aragón, el tío Jorge y otros de los Sitios de Zaragoza de 1808. Asimismo, la Virgen del Pilar existente en la parroquia."

La Voz de España de 24 de Septiembre de 1977."

FLORENTINO PORTU

DIPUTACION DE GUIPUZCOA



CEDULA PERSONAL

Año 1942

Compañía Arrendataria de Tabacos Fuenterrabía	 AÑO 1942	APELLIDOS <i>Portu Tribarrenu</i>
	Expendedur <i>M</i> Fuenterrabía	NOMBRE <i>Florentino</i>
DIPUTACION DE GUIPUZCOA	NATURALEZA <i>Fuenterrabía</i>	NATURALEZA <i>Fuenterrabía</i>
CEDULA PERSONAL Nº 155331	PROVINCIA <i>Guipuz</i>	PROVINCIA <i>Guipuz</i>
TARIFA 3. <sup>a</sup> Por alquileres Clase 13. <sup>a</sup> (Rebajado el 40 %) Ptas. 0,90	EDAD <i>14</i> ESTADO <i>Casado</i>	EDAD <i>14</i> ESTADO <i>Casado</i>
Firma del interesado, <i>Florentino Portu</i>	PROFESION <i>Empleado</i>	PROFESION <i>Empleado</i>
	DOMICILIO <i>Osopo</i>	DOMICILIO <i>Osopo</i>
	NUMERO ..... PISO ..... reside habitualmente en ésta.	NUMERO ..... PISO ..... reside habitualmente en ésta.
	En <i>Fuenterrabía</i> a <i>1º</i> de <i>Julio</i>	En <i>Fuenterrabía</i> a <i>1º</i> de <i>Julio</i>
	de 1942	EL JEFE <i>Luigi Breccia</i>
		

EL BARQUILLERO

=====

Antaño los barquilleros para vender su mercancía portaban, puesto al hombro, un aparato rueda, caja de zick, en cuyo interior llevaban los barquillos, y deambulando por las calles de las poblaciones, anunciaban la venta por medio de voz potente diciendo "EL BARQUILLERO".

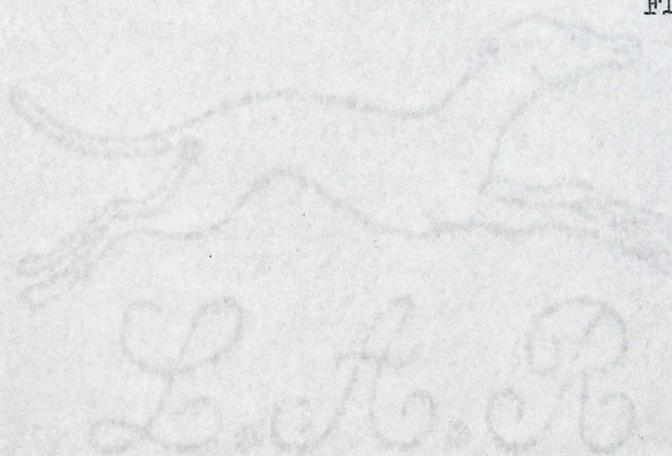
Uno de ellos de origen Aleman, obligado por las circunstancias de la guerra Europea del año 1914, vino desde Francia a esta Ciudad buscando refugio y habitaba en un piso de una de las casas de la Plaza de Armas.

Este barquillero tenia una singular forma de vender los barquillos, resonando el pregón publicitario acompañado del repiqueo de unas tablillas fuertes de unos 25 cms. de largo, que a sus dos lados tenia colocados hierros ovalados y haciendo movimiento con la mano de derecha a izquierda, producian los hierros al pegar a la tablilla fuertes golpes y mucho ruido, llamando la atención de los viadantes la venta del género, a la vez que con mucha voz cantaba.

A LA VANILLE POUR LES FILLES  
A LA CAUNELLE POUR LES GRANDES DEMOISELLES  
AU CITRON POUR LES GARZONS,  
LA FARI DON DIN  
LA FARI DON DON  
QU'ILS SONT BONS, SONT BONS, SON BONS  
LA FARIDONDIN  
LA FARIDONDON

Este barquillero por su forma de anunciar la mercancía se puso a la cabeza de los demás vendedores, que procedian generalmente de Irún y se hizo muy famoso, debido al canto y forma de pregón con el repiquetero de las tablillas.

FLORENTINO PORTU



CURIOSIDADES "CHALUPAS"

La primera "Chalupa" de pesca que se le puso la cubierta, era propiedad de Hermogenes Berrotarán (Pompas) y fué en el año 1904 colocada en el astillero de Senen Aseguinolaza, situada en la Calle Machin de Arzu.

Y luego procedieron los demás armadores a la colocación de cubierta a sus embarcaciones.

El primer barco con máquina de carbón entró en Fuenterrabia, el año 1905 y era propiedad de Don Melchor Sagarzazu.

En los astilleros de Senen Aseguinolaza, fueron construidos los vapores, "Mariatxo-ederza" y "Ama Guadalupekoa" propiedad de la Casa Sorondo, "Javieltxonekua" y otros varios .

Las primeras lanchas llamadas "Chalupas" y que se dedicaban a la pesca de la sardina con redes y con la carnada arrabacrias de becalao, en la Bahía de la Concha de Fuenterrabia, hacia comienzos del siglo, año 1900, eran:

- La chalupa llamada "La Miseria"
- La chalupa llamada "Josepachonekua", patroneado por Juanito de Echeberria.
- "La chalupa llamada "Trenkadura", patroneada por Luis Aguirre
- La chalupa llamada "Urrescua", patroneada por Angel Alza.
- La chalupa llamada "Llalli", patroneada por Antonio Sorondo
- La chalupa llamada "Minchina", patroneada por Rufino Berrotarán.

Las primeras lanchas grandes llamadas "Chalupa Aundiyas" sin cubiertas y que se dedicaban a la pesca del besugo con anzuelo llamado Tresas con muchos anzuelos, a llamada "Gaba-Arrantzta", pesca de noche, pues pasaban tres días y dos noches generalmente, en pleno invierno, en alta mar. Al mismo tiempo se dedicaban tambien a la pesca de Congrios grandes.

Existian en aquél entonces las "Chalupas" llamada de "Pompas" patroneado por Hermogenes Berrotarán.

La llamada Nicolas "Txikienekua" patroneada por Norberto Aguirre.

La llamada "Miguel José Nekua" patrocinaada por José Juan Perez.

La chalupa "Jose León -Mutil sarra", patroneada por Trifon Lecuona.

La chalupa llamada "Minchina", patroneada por José Miguel Iridoy,

La chalupa "Txerribeltzenekua" patroneada por José Zubillaga.

====

MACETAS EN LA CALLE DEL OBISPO

Unas vecinas de la Calle del Obispo, con plausible buen gusto y anuencia de la Alcaldia, tienen colocadas en cada peldaño de las escaleras de bajada desde la Plaza de los Vicarios a la Calle del Obispo, macetas de flores, geranios, hiedras, etc. dando su conjunto una nota de simpatia y de alegria a este rincon.

!Muy bonito! Es la expresi3n de los muchos que transitan por dicho lugar.

Mas tambien tiene sus escollos.

!Que pena! Desaprensivas, que nunca faltan, se llevan macetas. No, por favor, no se lleven m1s, respetad las cosas, que ning3n daño ocasionan estas macetas, sino que adornan y dan vida al lugar, adem1s habr1 costado lo suyo cuid1ndolas todo el a1o.

Estoy seguro que hasta las plantas se avengüenzan al encontrarse en sitio distinto a ellas destinado, y nada digamos de las que se han llevado, pues, al contemplar las mismas, tienen que reconsiderar no debieran de estar en su balc3n o ventana, sino en las escaleras de la Calle del Obispo.

Y se me sugiere una idea. Seria loable que todas las familias tom1ramos iniciativas para que los rincones inmediatos a nuestras casas estuvieran adornados con macetas de geranios, hiedras y otras plantas de flores.

Mucho se puede hacer y hag1moslo por nuestra Ondarrabia.

Florentino Portu

FUENTERRABIA

MACETAS DE FLORES

Dias pasados publicaba en el Diario Vasco, una pequeña crónica titulada "Macetas en la Calle del Obispo", y hacia una sugerencia de que seria loable que todas las familias tomáramos iniciativas para que los rincones inmediatos a nuestras casas estuvieran adornados con macetas de geranios, hiedras y otras plantas de flores.

Ahora quiero reseñar con satisfacción, que el recorrer hoy las antiguas calles del burgo de la población, es un encanto. Ha desaparecido aquella imágen lúgubre y caracter de tristeza que tenian las mismas. Los rincones de las casas limpias, llenas de macetas de flores dan vistosidad y alegría a nuestras gloriosas calles, y llaman la atención de propios y extraños.

Calle de Ubilla; Juan de Laborda; Paseo de Leiva; Urianako-murrúa; Escaleras de la Calle del Obispo, etc. Muy bonitos rincones que merecen los mayores plácemes sus promotores.

Es de desear cundan efectos positivos estas iniciativas en las familias y que las txokuas de las casas estén txukun-txukunak.

Quizás estén un poco olvidados los rincones del "Arco de Santa Maria; "Margolariaren-txokoa" "Echenagusia" y "Plaza de los Vicarios"

Seguro és, que sin tardar, estos bellos rincones serán tambien debidamente atendidos.

FLORENTINO PORTU

EN RELACION AL CIERRE DE LA ENTRADA PRINCIPAL A LA ALAMEDA  
=====

"FLORENTINO PORTU IRIBARREN, mayor de edad, natural y vecino de esta Ciudad de Hondarribia, jubilado de la Administración Local, con documento Nacional de Identidad número 15.170.291, a V.S. como mejor proceda y con los respetos debidos expone: =

Hacia el año 1747, según nos narra la historia, en una corta porción de terreno desigual parte de la presa de un Molino antiguo a poca distancia de la Puerta principal de Santa Maria, el Municipio plantó algunas hileras de arboles fresnos con la idea de hacer de este paraje bajo, despejado y delicioso un paseo, lo mismo para el verano que para el invierno que fuera útil principalmente para la gente entrada en años. =

Igualado el terreno el año 1754, construyó la pared de cierre, colocando en 1881 algunos bancos de piedra para el debido descanso formando con el yermo la hermosa Alameda que hoy Hondarribia dispone. =

Es de suponer que en aquél entonces se construyera la escalera de acceso principal a la Alameda. Escaleras bien realizadas de piedra sillar que a pesar del tiempo transcurrido se hallan en el día en buen estado. =

En virtud de los trabajos de arreglo de la acera existente en el lugar indicado, ha sido cerrada esta entrada principal a la Alameda y quitados algunos peldaños de la escalera. =

La misma como los escalones de acceso, por su antigüedad forma de construcción, situación y utilidad, están llenas de historia y considera el recurrente grave la determinación adoptada de suprimirlas.=

En cuando a las otras dos entradas de escaleras, son de construcción reciente y no tienen relación alguna dentro de la historia, aparte de que su ejecución no deja mucho de desear.=

Por lo expuesto y ante el temor de que se considere como hecho consumado el cierre indicado, creo un deber como vecino de la Ciudad recurrir a V.S. con el ruego de que por la Comisión correspondiente reconsidere la determinación adoptada y estudie la forma de solución para que vuelva a abrirse nuevamente la Principal entrada a la Alameda, la que siempre hemos conocido de su existencia= =

Conservemos lo poco que nos queda del legado dejado por nuestros antepasados y Hondarribia y su historia agradecerá sin duda alguna.=

Hondarribia Otsailla'ren amairu'an, 1984. = FLORENTINO PORTU = Sr. Alcalde Presidente del Excmo. Ayuntamiento de esta Ciudad de Hondarribia.=

ONDARRIBIKO UDALA - Hondarrbia-Gipuzkoa = Ref. Urb./402 - Irteera Erregistroa = nº 379 -zª - Registro de salida.=

"En contestación a su atenta del 13 de los ctts, en la que muestra su preocupación por el cierre de la escalera de acceso principal a la Alameda, y de conformidad con el dictamen emitido por la Comisión informativa de Urbanismo, tengo a bien expresarle mi más sincero agradecimiento por su colaboración y significarle que razones técnicas y económicas han sido la causa del indicado cerramiento, no obstante en un futuro próximo se tratará de encontrar una solución digna al tema suscitado. =

Hondarribia, 17 de febrero de 1.984. = El Alcalde, Alfonso Oronoz.

Un sello que dice - HONDARRIBIA

Sr. Don Florentino Portu Iribarren. ="HONDARRIBIA."

=====

"Hoy 29 de Febrero de 1984, han cerrado con pared pretil, la referida entrada principal a la Alameda. =  
CONSUMATUM EST. =

=====

Florentino Portu

HONDARRIBIA

RECORDANDO - Publicado en el Diario Vasco del día 27 de  
Marzo de 1984.

Si tuviera que contestar a la pregunta de cual ha sido para mi el día más feliz de mi vida, diría sin titubeos, que entre los muchos que he tenido, sobresale el de mi Primera Comunión, ! que ilusión de que llegara este día !

Era el 25 de Marzo de 1909. Jueves. Precisamente hoy hacen 75 años. Iba a cumplir en Mayo 11 años. Vivía con mis padres, dos hermanos, y la Amona, en el primer piso de la casa número 16 de la Calle Mayor.

En aquel entonces, en 25 de Marzo era fiesta de guardar, grande la solemnidad. La Anunciación de la Virgen Santísima y Encarnación del Verbo. " Martxu\*ko Ama Birgina\*ren eguna ".

Me van a permitir los lectores que como recuerdo haga una pequeña exposición del acto solemne celebrado aquel día en la Iglesia Parroquial con motivo de la Primera Comunión.

Yo de traje azul marino, chaleco blanco, chaqueta, zapatos de charol, camisa pajarita con corbata, guantes blancos, en el brazo izquierdo la Cinta blanca primorosamente bordada y el pañuelo de seda en el bolsillo superior de la chaqueta. En la mano derecha la vela y en la izquierda el libro de misa de nacar que todavía lo conservo.

Los chicos y chicas comulgantes, nos encontramos todos en la Sacristía de la Iglesia de siete a siete y media de la mañana, horario solar, todos con trajes nuevos y lucidos. Las chicas de blanco a excepción de algunas que tenían el vestido azul y velo blanco.

El abanderado era Eugenio Lizarazu. Yo hacia el número 1 de la fila derecha teniendo por compañero a Manuel Echeгойen.

Comenzó el acto con la salida de todos de la Sacristía en dos filas paralelas, pasando por el lateral al Centro de la Iglesia, cantando al son del Organo ejecutado por el organista Don Angel Telleria, "Ya descende el Señor desde el Cielo".

Cerraba la misa la Cruz alzada, dos ciriales, y el Sr. Parroco Don Auspicio Otaegui, revestido de Capa pluvial.

Al llegar al Centro de la Iglesia, nos colocamos en fila, la cual llegaba hasta la parte baja del Coro, y mientras el Sacerdote oficiante se preparaba para comenzar la Misa, cantamos la canción, "Esta inquietud divina", y en el transcurso de la misma. el director que lo era el Sacerdote Don Silvestre Mufiagorri, iba pronunciando palabras alusivas al acto que se celebraba.

Y vino el momento culminante de la Comunión. El Párroco con el Copon en sus manos, bajó las gradas del Altar Mayor, anterior al actual, las que daban carácter de magnificencia al Presbiterio y que se hallaba profusamente adornado con plantas y flores, lleno de luz encendidas las siete hermosas arañas instaladas frente al Altar, y colocadas así bien, las dos soberbias alfombras regalo de Doña Brigica y Don Melchor Errazquin.

Primeramente comulgó el abanderado, continuando todos los demás de dos en fila, arrodillados en reclinatorios y preciosos almuhadones. Durante la Comunión se cantó el Ogi Zerutik.

Terminado este emotivo y principal acto, nos encendieron las velas, sólo a los chicos, y en procesión por el lateral izquierdo fuimos al Batisterio cantando "Cuan alegre y feliz me contemplo" formando un hermoso semicírculo. Aquí fueron encendidas las velas a las chicas.

En el centro del batisterio primorosamente adornado con plantas y flores por la religiosas Hijas de la Cruz, se hallaba colocada la efigie del niño Jesús de Praga y ante él renovamos las promesas del Bautismo.

Terminada la ceremonia regresamos a la sacristia cantando "Bedeinka Bedeinka sasú nere anima- Bedeinka sasú Jaungoikoa".

En la Sacristia fuimos obsequiados comulgantes y familiares con galletas y vino dulce. Y luego a casa con los padres y a hacer la visitas protocolarias a las amistades. Hacia las doce, a comer, donde aún en la casa más pobre de los comulgantes, en día tan señalado, no faltaba la gallina y el arroz con leche.

*P. Lorenza Parra*



9. FUENTERRABIA — Paseo Butrón

L. Nolán fot. - Barcelona



3. FUENTERRABIA — Paseo Butrón

L. Nolán fot. - Barcelona



FUENTERRABIA

RECORDANDO

Escrito al amigo KEPA-KAIZAR:

Una hermosa mañana de este mes de Octubre agradable por cierto en todos los sentidos, me invitaba a acercarme a la orilla del mar, a ella encaminé mis pasos, al igual que casi todas las mañanas.

Llegué a Kai-zar y al mirar el lugar, recordé como hace mucho el agua bañaba la rampa que bajaba cerca de las Escuelas de niñas de la Marina; los barcos que allí mismo descargaban su pesca a la llegada a la pequeña Casa-Venta para la subasta; la Caseta-aduana de los Carabineros emplazada en medio de la plazoleta; el embarque y desembarque de los veraneantes y otros que pasaban a Francia en la temporada estival .....

Seguí mi paseo por el P. Butron y al llegar al principio del Espigón, vino a mi mente, que <sup>en</sup> este mismo lugar se asentaba el Hotel Peñon Cantábrico, regentado por Don Manuel Bas. Hotel de muchos recuerdos al que las olas del mar bañaban y en el que rompían con fuerza en las mareas vivas, espectáculo que era contemplado por los veraneantes y demás ocupantes del mismo; la rampa de bajada desde el Hotel a la Playa; los bañistas que se cubrían hasta la cabeza para tomar sus baños; el barquillero ....

Prosiguiendo mi camino llegué hasta el paraje de Arroka-punta, lugar hoy del comienzo del Paseo de Ramón Iribarren, y antes ocupado por las aguas que bañaba todo el alcantilado, lamiéndolo y produciendo derrumbamientos:

Continué mi paseo y paro ante "Punta Socorro" donde hoy están las escaleras que dan acceso a la carretera del Faro de Higuer, recordando que cuando bajaba la marea quedaba en este lugar una hermo-

sa playa en la que se encontraba como una isla, la conocida y simpática roca MINATERA, hoy sepultada por las arenas de la playa, preguntándome ¿No se podía haber hecho algo para que esa roca no hubiera sido tapada?

Y llego al Puerto de Refugio. En sus cercanias existia una roca llamada "Gurutze-aundi", que nó he podido localizar.

Después del recorrido realizado parte andando y parte en mis recuerdos, y de regreso he sacado en consecuencia de que los nombres de estos parajes ván quedándose en el olvido, llegando incluso a pensar que las jóvenes generaciones no tienen conocimiento de los mismos.

Amigo Kepa-Kaizar, conociendo tu preparación, dinamismo e intuición, me dirijo a tí, preguntándote qué és lo que se podría hacer, siempre claro está, teniendo en cuenta ser de la competencia municipal, para que resurjan los primitivos nombres de estos y otros parajes de nuestra querida Ondarribia y no queden anotados solamente en los escritos de los archivos.

Besarka aundi batekin

PORTU'TAR FLORENTINO

RECORDANDO:

En el poblado de Mendelu existia una caseta-fielato de Sise-ros, que hace unos años desapareció con motivo de obras de saneamiento que se llevaron a efecto en aquél lugar.

En la pared de cierre introducida en la misma habia una piedra mojón divisorio Irun-Hondarribia, Dicho mojón estaba colocado a pocos centímetros de la Caseta y tenia en su encimera una raja indicativa de la muga de las dos Ciudades hermanas.

Al derribar y tirar la pared de cierre, la pikotxa se encargó sin duda alguna de quitar la piedra-divisoria, sin que luego nadie se ocupara de colocarla nuevamente en lugar adecuado.

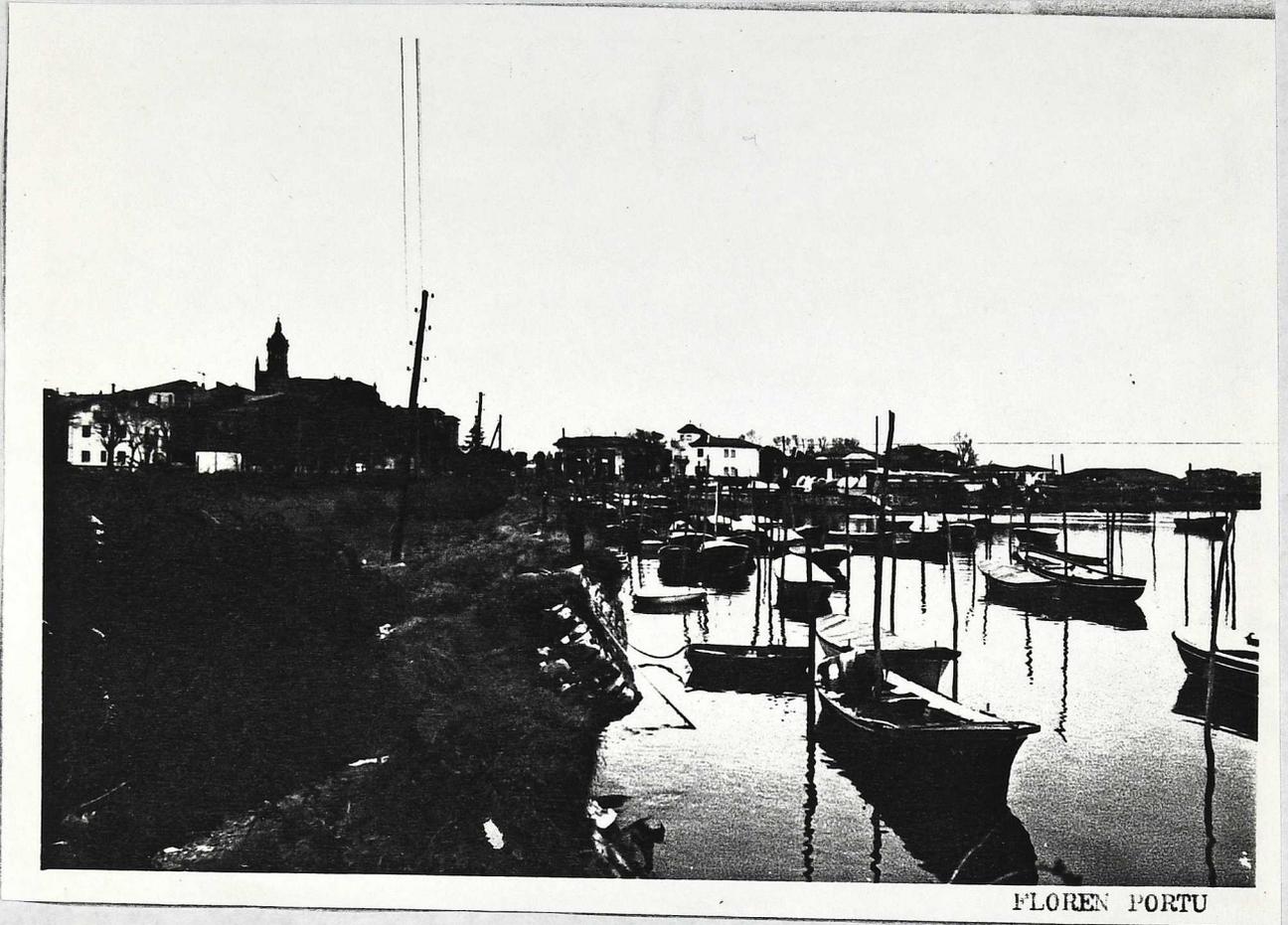
En mi concepto, de hallarse <sup>d</sup>guarada la piedra, bien estaria volviera nuevamente a cumplir la misión que se le tenia encomendada y que durante muchisimos años lo realizó a la perfección.

La piedra no tendria valor material, mas era un símbolo dentro de la historia.

A veces no damos importancia a estas desapariciones para luego en el transcurso del tiempo las recordamos comentando con nostalgia EXISTIO, HUBO .....

FLORENTINO PORTU

(Publicado en el Diario Vasco del dia 3 de Abril de 1984)



FLOREN PORTU

Abril 1984

RECORDANDO:

Sin duda alguna habrán existido en casi todos los pueblos, lugares que aún no hará muchos años se consideraban como imprescindibles para el servicio a que se hallaban destinados y que hoy han desaparecido debido al progreso y desarrollo urbanístico. Hondarribia no és una excepción.

Por las antedichas causas han ido desapareciendo puertos que existían en la Zona Rural para carga y descarga de materiales de construcción, de abonos para las tierras de labranza, hierbas etc. que eran transportados por medio de Gabarras.

Me refiero a los puertos que existían en las orillas de los Rios Bidasoa y su afluente el Jaizubia y regatas de ambos.

Dentro de las riberas o cerrados de San Isidro, San Pablo, San Josep, San Joaquin y Salinas, se encontraban "Mediambordako-portua" - "Saldiferrako-portua" - "Zubietako-portua" - "Zarauzzeneko-portua" - "Zubiaundiko-portua" + "Zubitxikiko-portua" - "Bekoerrotako-portua" - "Maidaeneako-portua" - "Bekobordako-portua" - "Albisturreneko-portua" - San Isidroko-portua" - "Diputaziyoko-portua" - (hoy paraje de Ibaiondo).

Aparte de la Zona a que hago referencia, existían los de "Mendeluko-portua" - "Amuteko-portua" - San Isidoroko-portua" - Muelleko eta Alamedako-portua" - Santa Engraciako-portua" - "Tudeleneko-portua" - Txiplauko-portua" - En el de San Isidoro estaba emplazado el Cuartel de Carabineros .

De estos puertos algunos eran considerados de suma importancia, como el de Mediambordako-portua" - "Urdanibiako-portua" - "San Isidroko - portua" - "Mendeluko-portua" - "Diputaziyoko-portua" - "Muelleko-eta Alamedako- portua" - "Txiplauko-portua".

Apenas quedan ya de estos puertos, y los que puedan existir poco servicio prestan en el destino a que tenían asignado.

Para terminar, un recuerdo al paseo que desde el Puerto de Mendelu, caminando por la ribera entre el Rio Bidasoa y el cerrado de Escapatxulo (hoy edificios industriales) se llegaba al Puente de Amute que continuando por los lezones de los cerrados de San Rafael y de San Isidro (hoy Aeropuerto) bordeando el Rio Bidasoa se llegaba al Puerto de la Alameda y de Santa Engracia.

Verdaderamente era delicioso este paseo, de ensueño su panorámica. Desde 'el se contemplaba la hermosura del Rio Bidasoa con el Guarda costas Francés "JAVELOT", las bonitas barquillas, las gabarras muchas de ellas sujetas a unos palos de regular altura, las lanchas "Baricas" con redes preparadas para la pesca del salmón, el Cañonero Español "MAC-MAHON", el Puente Internacional, Hendaya, Irún, San Marcial, la silueta del Casco de nuestra Ciudad con la airosa torre de la Iglesia Parroquial de Nuestra Señora de la Asunción y del Manzano,...

Este escrito deseo sirva de recuerdo y constancia para mejor conocimiento de nuestra querida Hondarribia.

FLORENTINO PORTU

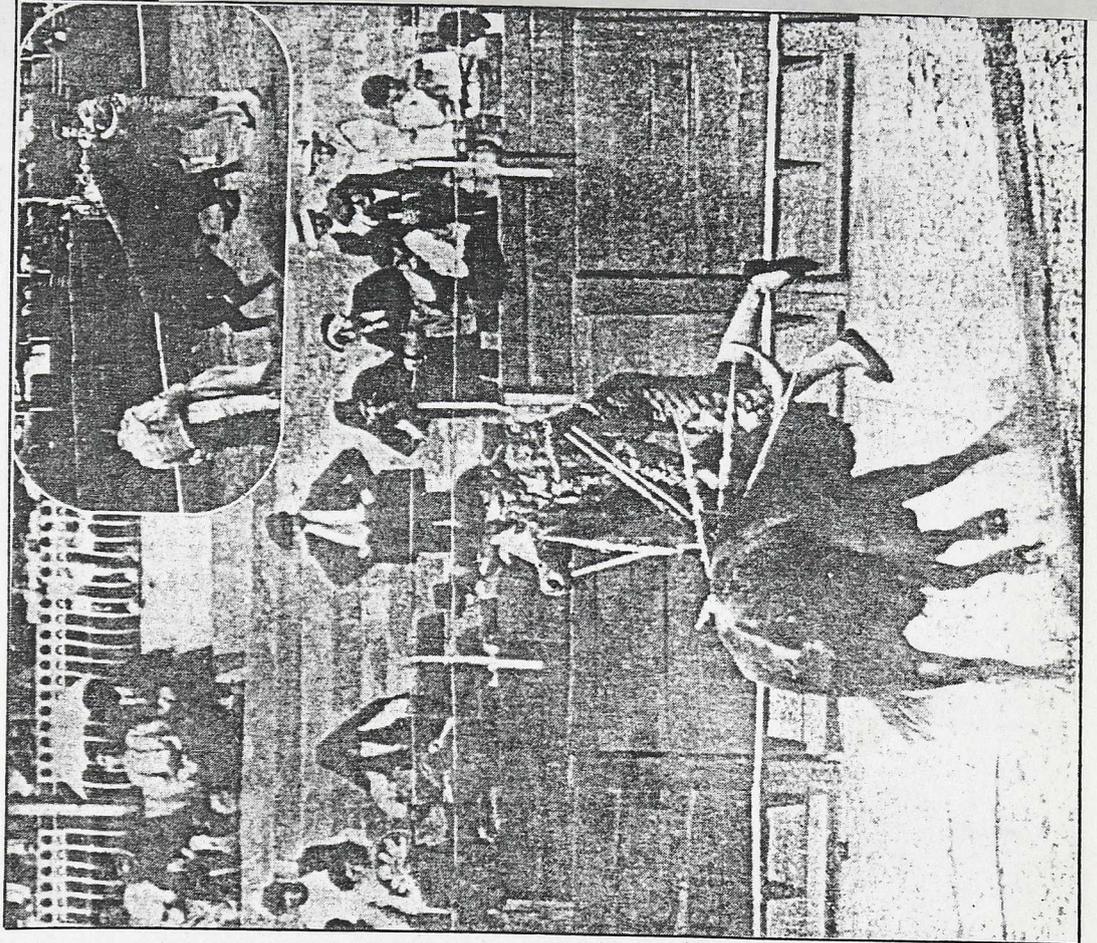


**OPORRALDIAK / 84**  
**VACACIONES**

# ULTIMA

# DVerano

## 75 AÑOS ATRAS



**Toros en Fuenterrabía.** Novillada en Fuenterrabía el 23 de julio de 1911. Ganado de Vicente Bertoler, para los diestros Adolfo Guerra y Zacarías Lecumberri. Este estuvo muy valiente, resultando cogido cuatro veces. Su segundo enemigo le destrozó el pantalón, dejando al descubierto aquella parte del cuerpo donde la espalda pierde su honesto nombre. Los periódicos escribían sobre el temerario torero: «A ninguno hemos visto entrar a herir con la imponderable temeridad con que él arranca a meter el brazo». En la foto de Urcabe, de «Novedades», el diestro entra a matar y es volteado por el toro.

28 DIAS SIN LLOVER EN ABRIL DE 1982

Justamente hace poco dábamos noticia de cómo este mes de Abril nos dejó, era el más seco desde el año 1974. El último día que llovió, y no en cantidades demasiado grandes, es decir, 2,3mm fué el día 6 de Abril de 1982, con lo que, casi casi, con un poco de suerte podíamos haber dicho que todo un mes nos mantuvimos sin que lloviese en Hondarribia, que no dirán Vds. que no es batir un record. Y anteriormente habia llovido tambien, el dia uno, en alguna mayor cantidad 10,40 mm. pero desde hace 52 años, es decir, el año 1930, no habiamos tenido un mes de Abril tan seco. a no contar esa del año 47, que a pesar se registran menos humedad en su conjunto, aun y todo este mes de Abril de este año la batió en menos de dias de precipitaciones.

Asi es que hemos estado 28 dias, sin lluvia y esto bien merece que quede escrito.

Ayer 4 de Mayo de 1982, llovió al anochecer un poco.

FLORENTINO PORTU

LA IKURRIÑA EN EL BALCON DEL AYUNTAMIENTO

19 de Enero de 1977

El día 19 de Enero será un día histórico para nuestra ciudad.

Era sobre las 8,15 de la tarde cuando fué izada solemnemente en el balcón principal de la Casa Consistorial, la Ikurriña bicrucifera de San Andrés, la bandera vasca, por la alcalde doña Mercedes Iridoy. En tan emotiva ceremonia, doña Mercedes se encontraba con la casi totalidad de los concejales y funcionarios del Ayuntamiento. El aspecto que ofrecía la calle Mayor era de los de gala. La Ikurriña fué izada a la derecha de la bandera nacional. A la izquierda se hallaba el pabellón de la Ciudad.

El momento fué de una enorme emoción. Doña Mercedes Iridoy, dirigiéndose a la multitud (dirigién) expresó en Euskera estas palabras. "Ha llegado el momento de izar el tan deseado Ikurriña". (En este momento) "Gora Euzkadi". En ese momento comenzó el volteo de las campanas de la parroquia y los millares de personas gritaban y aclamaban con locura, hasta ensordecen.

El grupo de danzaris de la ikastola bailó el aurreku de honor y la banda de txistularis interpretó el "Agur Jaunak". Después se cantó el Euzko Gudariark". Las ovaciones y los goras a Euskadi se repetían una y otra vez. En el centro del balcón, unos jóvenes colocaron una pancarta que decía que además de congratularse por la autorización de la ikurriñase pedía la total amnistia.

El gentío donde se sumaron muchos iruneses, siguieron cantando canciones en euskera para disolverse más tarde pacíficamente. Ayer, festividad de San Sebastian y con motivo de este acontecimiento no hubo clases en algunos colegios.

(Diario Vasco, 21 Enero de 1977)

EN FUENTERRABIA- HA SIDO IZADA LA IKURRIÑA EN LA COFRADIA DE PESCADORES=

El domingo, a las 10 horas, momentos antes de celebrarse la Asamblea General que tenían prevista los arrantzales de Ondarribi, se procedió al acto de izar la Ikurriña en el balcón central del nuevo edificio de la Lonja, de Pescados.

El Abad Mayor, o presidente de la Cofradia de Mareantes de San Pedro don José Miguel Elduayen, que se encontraba acompañado por la Junta y por el secretario don Javier Sagarzazu, hizo la bandera en medio del entusiasmo del público quedando colocada a la izquierda de la nacional y a la derecha al pabellón de los arrantzales.

Tambien en el campo municipal de Ondartza y con motivo de disputarse el partido de futbol entre el Fuenterrabia y el Urola de Zumarraga fué izada la Ikurriña entre los aplausos de la multitud, ARDAIZ - Diario Vasco 25 Enero 1977.

FLORENTINO BORTU

LABORAL

Fiesta en Reyes y Laborable el Jueves Santo 1986

El calendario laboral de 1986 contará con catorce días festivos en la Comunidad Vasca, según publicó ayer el Boletín Oficial del País Vasco, 7 de Octubre de 1985. En contra de lo que anunció en principio el Gobierno Vasco, el día de Reyes seguirá siendo festivo, mientras que se suprime la festividad de Jueves Santo.

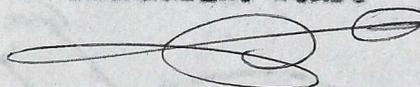
De acuerdo con el calendario aprobado por el Departamento de Trabajo, Sanidad y Seguridad Social del Ejecutivo autónomo, serán inhábiles a efectos laborables para los tres territorios históricos los siguientes días:

- 1 de Enero: AÑO NUEVO
- 6 de Enero: REYES MAGOS
- 19 de Marzo: SAN JOSE
- 28 de Marzo: VIERNES SANTO
- 31 de Marzo: Lunes DE PASCUA
- 1 de Mayo: FIESTA DEL TRABAJO
- 29 de Mayo: CORPUS CHRISTI.
- 25 de Julio: SANTIAGO
- 15 de Agosto: LA ASUNCION
- 1 de Noviembre: TODOS LOS SANTOS.
- 8 de Diciembre: LA INMACULADA
- 25 de Diciembre: NAVIDAD

Asimismo, se consideran también inhábiles para el trabajo hasta dos días con el carácter de fiestas locales, que se establecerán por los delegados territoriales, pudiendo ser comunes o no en los diversos términos municipales de cada territorio histórico. En lo que respecta a Guipúzcoa será día festivo el 31 de JULIO, FIESTA DE SAN IGNACIO, quedando otro día no laborable para la festividad patronal de cada municipio.

Con relación al presente año, se suprime la fiesta de Jueves Santo, que pasa a ser día laborable, y la de la Virgen del Pilar, que en 1986 coincide con domingo.

FLORENTINO PORTU



### JUEGOS INFANTILES

He considerado interesante recopilar en este libro los principales juegos que practicaban los niños de Fuenterrabia.

Muchos de estos juegos infantiles, son poco o nada conocidos de los niños de hoy.

(Transcripción de publicaciones de D. Jose Luis Rodriguez, D<sup>a</sup> Rosa Hierro, D. Jose Srana y D. Alejandro Urigoitia)

JUEGOS INFANTILES

CROMOS

Colócanse las dos jugadoras junto a una table puesta en posición vertical. Por una de sus caras empieza la primera a dejar caer el cromo. Si se juega a "caras" y cae con la pintura hacia arriba el cromo es para la otra jugadora. Si es al "palmo" o al "toque", el juego sigue hasta que uno de los cromos toque al caer a otro que esté en el suelo; cuando le toque, todos los cromos serán para la que tiró este último.

También se juega a cromos colocando dos cada jugadora con la cara hacia abajo y con la palma de la mano se hace presión sobre ellos y se levantan de repente; si cae alguno con la cara hacia arriba, es triunfo. (Viteria)

CUADROS

Hecha la división en el suelo de siete cuadros en línea recta y numerados con los siete primeros números, comienza uno de los cuatro o cinco niños poniendo la piedra en el primer cuadro, después con un pié al aire, andando "a la pata coja", pega con la punta del otro pié para que vaya al segundo cuadro, luego de éste al tercero, así uno a uno hasta el séptimo; al llegar á éste, de un solo golpe lanza la piedra hasta el tro extremo. Entonces puede descansar. Para no perder en esta primera parte es preciso que la piedra ni pase de una vez más de un cuadro, ni se quede en el mismo, ni tampoco que se detenga sobre raya, y, por fin, que al volverla de un solo golpe, no toque en las rayas laterales. Si no ha perdido comienza la segunda parte igual casi que la primera, pues sólo se diferencia en que debe pasar dos cuadros cada vez. Si ha perdido por alguno de los motivos dichos, cede a otro la piedra y aguarda su turno para continuar en la parte del juego que perdió. En la tercera parte hay que pasar tres cuadros cada vez, en la cuarta cuatro, etc. En que antes acabe la séptima parte gana el juego (Antezana)

CUATRO ESQUINAS

En este juego, de los cinco niños que toman parte en él, se colocan cuatro en cuatro esquinas, y el quinto en medio.

Consiste el juego en cambiar de esquinas uno cualquiera con otro sin que el que está en el centro llegue antes que alguno de ellos al puesto que éste iba a ocupar. Si logra esto el del centro, el que se dirigía a aquella esquina se queda en el centro para continuar el juego con el oficio que tenía aquél, hasta que logre meterse en alguna esquina.

CUTA

Se pone en el suelo un pequeño taco de madera y sobre él pone cada uno una moneda. Puestos en orden los jugadores, tira el primero cuatro chapas; para ganar alguna moneda tiene que quedar la chapa más cerca de la perra o perras que éstas de la cuta. Aunque la cuta esté caída, continúan tirando los demás con el fin de dejar la chapa en las condiciones dichas, hasta ganar todas las monedas.

CUERDA O SOGA

Este es uno de los juegos más comunes entre niñas. Nadie hay que no sepa en qué consiste este juego, por lo cual describiré brevemente.

Lo esencial consiste en que dos niñas cogen por los extremos una cuerda o sogá y comienzan a darle vueltas de manera que la parte media de la cuerda describa una circunferencia como de metro y medio de radio, tocando el suelo en cada vuelta. Entre tanto, otra niña estando dentro del dicho círculo salta al pasar la cuerda por el suelo,

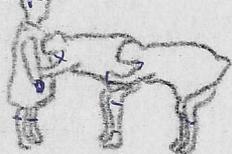
En lo accidental tiene muchas variantes, pues unas veces entran una tras otra por la derecha de una de las que están dando, saltan dos o tres veces y salen para ponerse a la derecha de la otra niña. Otras veces una sola es la que salta mientras que las demás cantan llevando el compás,

Las letras y tonadas que se utilizan son muchas. Es muy conocida la que dice: Al pasar por el arroyo de Santa Clara !ay, ay!

Es digno de mención en este juego el hecho de que, a veces, mientras saltan las jugadoras, se van acelerando las vueltas de la sogá hasta términos inverosímiles. ~~Este se llama "dar tocino" en algunos sitios "chirizo" en Alava y "café en Bilbao (Bilbao~~

CHORRO, MORRO..

En este juego el grupo de jugadores se divide en tres secciones, dos de las cuales, iguales en número, constituyen el grupo de los que pagan y de los libres; la tercera sección lo forma el jefe de la jugada.



El jefe se coloca de pie. En su pecho apoya la cabeza el primero de los que pagan (designado por la suerte), en su trasero el segundo, en el de éste el tercero, etc.

Los jugadores libres van saltando sobre los que están debajo, procurando que el primero sea ágil para que deje sitio a los demás, pues en el caso de caer uno de los libres o por el mero hecho de tocar el suelo, todos los libres cambian de papeles con los que pagaban. Una vez que todos ~~montados~~ quedan montados, el que saltó el primero pregunta: ¿Chorro, morro, pico, tallo o qué?. Cada uno de estos nombres representa uno de los dedos de la mano, empezando por el pulgar, y el que pregunta, cuando termina de preguntar, tiene levantado uno de los dedos. El último jugador que se encuentra debajo responde, v.gr., morro, y si este es el dedo que el que preguntó tiene levantado, quedan libres los que pagaron, y si no, prosiguen debajo.

NOTAS. - a) Los jugadores que se encuentran debajo cambian de orden en la fila según la resistencia de cada uno con el peso del libre que le corresponda encima. b) En caso de romperse la fila de los que pagan y tocar por esto el suelo algunos de los libres, no se imputa la falta a ninguno de ellos y por lo tanto no se impone castigo. (Forua, Vizcaya)

DIABOLO

Provista la jugadora de dos varillas de madera unidas por un hilo largo, y pasado el hilo por la garganta del diábolo, la jugadora imprime a las varillas un movimiento alternativo de sube y baja por efecto del cual el diábolo se mantiene girando sobre el hilo.

La jugadora cuando lo cree conveniente separa con fuerza las varillas impeliendo el diábolo al espacio. El mérito del juego es volver a cogerlo en marcha y seguir dándole movimiento como antes. Se pierde, cuando se cae el diábolo al suelo (Bilbao)

ESQUILON

El campo para este juego ha de ser bastante blando. Entran cuatro jugadores que se dividen en dos grupos. Los dos de un grupo se ponen en el suelo de la siguiente manera. Uno de ellos se pone con las rodillas y las manos apoyadas en el suelo y el otro se coloca de la misma manera con la diferencia de que se pone en dirección contraria y junto al otro de suerte que donde estén las rodillas de uno estén las manos del otro, y viceversa, formando una especie de cama. Entonces uno de los dos del otro grupo se echa horizontalmente y mirando hacia arriba sobre los dos que están en el suelo. Cuando está en esta forma, su compañero le agarra por las piernas y las pone a los lados de su cabeza a la vez que el echado agarra al segundo (a su compañero) por las piernas, que las puso junto a su cabeza. Después de esto, el que está de pie levanta al que está echado, el cual queda con los pies arriba y la cabeza abajo: da media vuelta y se deja caer de espaldas sobre los que están en el suelo, pasando de esta manera sobre ellos al otro lado, quedando en sentido inverso al en que estaban antes; es decir, el que antes estaba en posición natural, ahora está con los pies arriba, y el que antes tenía los pies arriba, ahora descansa con ellos en tierra y sostiene a su compañero con la cabeza entre sus piernas.

Esto se va repitiendo cuantas veces puedan, y si por algún motivo le deja caer un jugador al otro, pierden el juego, y los que antes estaban en el suelo ceden el puesto a sus compañeros para continuar ellos jugando como hasta entonces lo habían hecho los otros dos. (Lukiano, Alava)

GALLINA CIEGA

En este juego pueden entrar todos los niños que quieran: el campo ha de ser bastante reducido. Estando todos preparados con boinas o con pañuelos, le tapan a uno los ojos con una venda. Al punto comienza éste a coger al que pueda, y mientras no agarre a nadie, los demás le pegan en las espaldas con los pañuelos o boinas, pero cesan en el mismo instante que coja a uno. Este tiene que quedar quieto mientras aquél lo examina palpándole la cara con las manos. Entonces dice el nombre del chico que a él le parece; si acierta, el cogido cambia de oficio con el que le cogió, pero si no, sigue con los ojos tapados hasta que coja a otro y acierte su nombre (Goronda, Alava)

GATO Y RATON

Se ponen los jugadores en corro agarrados de la mano y formando arcos entre los jugadores. Dos niños, de antemano escogidos, han de correr entre los demás puestos en corro, haciendo uno las veces de ratón y otro las de gato.

El ratón empieza a correr dando vueltas, ya entrando, ya saliendo del círculo por entre los jugadores: el gato tiene que ir por detrás por las mismas vueltas por donde va el ratón. Si el gato no va por donde ha ido el ratón ha perdido; mas si consigue coger al ratón, pierde éste, cambiándose por uno de los jugadores que forman el círculo. En el primero caso el gato es el que cambia de puesto con uno de los demás jugadores. (Guereña, Alava)

GUARDIAS Y LADRONES

Colocados los jugadores acodados contra la pared, el jefe de cuadrilla se coloca a sus espaldas y a distancia conveniente con los ojos vendados y una pelota en la mano; en esta disposición, da unas cuantas vueltas sobre los talones y arroja la pelota sobre los que se encuentran contra la pared; al que acierta, lo separa a un lado (el dispuesto para los que tengan la suerte de ser guardias o ladrones) y así, sigue sucesivamente, valiéndose alternativamente el tiro de la pelota para la elección de guardias o ladrones.

Hecha la distribución de bandos, los ladrones se alejan del cuartel (que generalmente suele ser el portal de una casa) y a la voz de !VALE!, los guardias se lanzan en su busca. Los ladrones que caen prisioneros son puestos a recaudo en el cuartel, en el que tiene que encontrarse un guardia de centinela, en cuya ausencia, si un ladrón se acercara y tocara a los presos, quedarían éstos en libertad. Así continúan hasta capturar al último de ellos, tras de lo cual los que antes hicieron de ladrones, cambian de papel (Bilbao)

HACER LO QUE HACE EL PRIMERO

Se tira al punto, y según el orden de distancias que se haya obtenido se forma la fila. Empieza el primero a correr y a hacer lo que le viene en gana, todo lo cual quedan obligados a hacer los demás jugadores bajo la pena de una prenda. Las prendas se pagan con frecuencia, pues, por ejemplo, en el caso de que el primero toque una aldaba, los últimos desisten de ello, pues es de suponer que para cuando llegan ellos sale a la puerta la sirvienta dispuesta a reparar tir sendos soplamocos, (Bilbao)

HINQUE

HINQUE CON PALO.- En campo de suelo blanco, se juntan cuatro o seis jugadores cada uno con un palo terminado en punta. Comienza uno de ellos y tira el palo para hincarlo en tierra; después otro tira el suyo para derribar al primero e hincar el suyo; luego tira el tercero cuarto, etc., para tirar al suelo el que crean más débil y a la vez hincar el suyo. Si no lo consigue nadie, va arrancando cada uno su palo conforme le toca tirar de nuevo. El que logre derribar una pica, la coge con la mano y la tira lejos; los demás la tiran como el primero, pero desde donde la dejó el anterior, y vienen al lugar donde se juega para hincar su palo tantas veces cuantas haya señalado el primero.

Si el castigado llega y mete su palo en tierra antes de que alguien lo haya metido el número de veces señalado, se repite la operación con él: de lo contrario se continúa jugando como se indica al principio. (Infierno, Alava)

HINQUE COM NAVAJA

Se reúnen unos cinco jugadores, y disponen suelo bastante blanco. Coge la navaja el primero y tiene que hincarla sucesivamente de las siguientes maneras; en cuanto no la hincue, le sucede en el juego el segundo, a éste el tercero, etc.

- 1ª - Con la navaja en el dorso de la mano levanta los dedos con fuerza para tirarla e hincarla (Se repite tres veces).
- 2ª - Con la navaja en la palma de la mano. (Tres veces)
- 3ª - Sobre el puño ~~izquierdo~~ (~~Tres veces~~) derecho (Tres veces)

- 4ª - Sobre el puño izquierdo. (Tres veces)  
 5ª - Coge la navaja por la punta con la mano derecha y con la izquierda agarra la oreja derecha. La mano derecha pasa entre la cabeza y el brazo izquierdo (Tres veces)  
 6ª - Lo mismo, pero con la mano izquierda. (Tres veces)  
 7ª - Toma la navaja de la punta, y desde la rodilla la tira hacia adelante. (Tres veces)  
 8ª - Coge la navaja por la punta y apoyándola en la punta del pie, la tira a tierra. (Dos veces)  
 9ª - Lo mismo que en la 7ª, pero la apoya en la frente y la tira al suelo. (Una vez)  
 10ª - Lo mismo que en la 7ª, pero la tira hacia atrás por encima de la cabeza (Una vez)  
 11ª - Repetición de la 9ª (Una vez)

El jugador que ande más atrasado cuando uno de ellos acabe el juego, tiene que sacar con los dientes un palo hincado en el suelo por los demás jugadores, dándole cada uno dos o tres golpes, según lo concertado de antemano. Este palo suele medir cuatro centímetros, y es introducido totalmente en tierra. (Lukiano, Alava)

#### MARRO

En este juego los niños se dividen en dos bandas iguales y se colocan en sus torres o posiciones respectivas que son dos, una para cada banda.

Sale un corredor de una torre a medio del campo, y enseguida sale otro de la otra a perseguirle y cogerle; después sale otro de la primera a defender a su compañero, y enseguida otro de la segunda torre a defender al suyo, y así van saliendo al campo siguiendo siempre esta regla: "Un niño al salir de su torre tiene poder sobre todos los contrarios que en aquel momento estuvieran en el campo, de suerte que si toca a cualquiera de ellos tiene que ir prisionero a la torre de aquél" Cualquier jugador libre puede libertar a sus compañeros presos en la torre enemiga sin más que tocar a uno de ellos, pues estos estarán unidos entre sí; marcharán al punto a su torre para no ser cogidos de nuevo.

El juego está ganado cuando caen prisioneros todos los de un bando o si solo quedan uno o dos y éstos se entregan. (Vitoria)

#### ALPARGATA

Se sientan todos los jugadores en el suelo, a excepción de uno, formando un círculo completo con las rodillas algo elevadas, a fin de que pueda pasar fácilmente la alpargata. En medio del círculo pasea un jugador, el cual está encargado de buscar la alpargata que va corriendo por debajo de las piernas de todos, disimulándolo, como es natural, al tomarla de uno y darla a otro. Si el que tiene la alpargata ve que puede pegar por detrás al que está en medio, puede hacerlo libremente con tal de que entregue al momento la alpargata a otro cualquiera, para que aquél no la encuentre. Pero si, por casualidad se la coge a un jugador cualquiera, éste se coloca en el centro y ocupa su lugar el que antes estaba en medio del círculo. (Lukiano)

AMBO-ATO

De entre el corro de jugadoras se escojen dos, y puestas las demás en banda, en medio del campo, agarradas de la mano, aguardan quietas mientras las otras dos puestas en frente a unos diez pasos avanzan ~~en las~~ hacia las demás marcando el paso con el canto. Tanto el grupo de dos como el que forman todas las demás, avanzan en las primeras partes de los versículos y retroceden en las segundas.

Cantan así:

Dos - Ambo ato,  
matarile, rile, rile;  
ambo ato  
matarile, rile, ron

Coro - ¿Qué quiere usted?  
matarile, rile, rile;  
¿qué quiere usted?  
matarile, rile, ron.

Dos - Quiero un paje,  
matarile, rile, rile;  
quiero un paje,  
matarile, rile, ron.

Coro - Escoja usted  
matarile, rile, rile;  
escoja usted,  
matarile, rile, ron.

Dos - Escojemos a.. (la niña que quieran)  
matarile, rile, rile;  
escojemos a ..  
matarile, rile, ron.

Coro- ¿Que le vá dar usted?  
matarile, rile, rile;  
¿Que le vá dar usted?  
matarile, rile, ron.

Dos - Una caja de chocolates  
matarile, rile, rile;  
una caja de chocolates  
matarile, rile ron.

Coro - Ella dice que (si o nó)  
matarile, rile, rile;  
Ella dice que (sí o nó)  
matarile, rile, ron.

Dos - Tráigala usted  
matarile, rile, rile  
Tráigala usted  
matarile, rile, ron.

Coro - Tómela usted  
matarile, rile, rile;  
tómela usted,  
matarile, rile, ron.

Las del coro entregan a las dos el jugador o jugadora elegi-

do, y los tres, dando vueltas en corro, cantan:

Celebremos todas juntas  
con galletas y biscochos  
celebremos todas juntas  
con galletas y biscochos.

Luego, agarradas las tres, comienzan de nuevo el juego cantando AMBO-ato, y se repite en la misma forma cuantas veces haga falta para concluir con todas las jugadoras del corro.

#### ARCO

Este juego se llama también Azúcar y chocolate. De entre todos los jugadores se escogen los dos más altos, mientras todos los demás se ponen en fila uno tra otro. Puestos aquéllos unidos por las manos formando arco, comienzan a pasar por debajo los demás jugadores al mismo tiempo que cantan:

Pasen ya, pasen ya,  
por el pipilitero real;  
la de alente corre mucho  
y la de atrás se quedará

Cuando han pasado ya todos menos uno, los dos jugadores bajan las manos, cogiendo al último en medio de ellos. Entonces uno de ellos le pregunta

¿Qué quieres, azúcar o chocolate?

Los dos que están agarrados quedan convenidos de antes en que el que dice azúcar vaya con uno y el que diga chocolate vaya con otro. El interrogado responde en voz baja CHOCOLATE (O AZUCAR) y se agarra por detrás al que tenga este nombre. Después vuelven a pasar como antes repitiendo la misma pregunta al que quedó el último, el cual va detrás del AZUCAR O CHOCOLATE, según lo que diga. Cuando han acabado todos, agarran por la cintura los CHOCOLATES y por otra parte todos los AZUCAR y unidos por los que formaban el arco, comienzan a tirar cada banda por su parte. El que más pueda, aquél es el que ganado el juego. (~~Lukiano~~)

#### BOINAS

No hacen falta para jugar a las boinas más que una pelota y varias boinas. En este juego pueden entrar a jugar cinco o seis niños. En primer lugar ponen los niños sus boinas en el suelo, teniendo cada cual cuidado de no equivocarse cuando le llegue la ocasión de coger la pelota si entra en su boina. Van tirando sucesivamente uno por uno tres veces con una pelota, a meterla a las boinas. Cuando la pelota entre en la boina de cualquier jugador, como éste la pelota y grita en seguida: !ALTO! con el objeto de que todos los jugadores que habian corrido a ocultarse se paren y queden quietos en cualquier posición o sitio que se encuentren; entonces poniéndose al lado de su boina tira al jugador que tenga más cerca y que mejor le pueda pegar. Si el que tiene la pelota está mirando a otra parte o por cualquier causa se distrae, los jugadores que se hallan en mala posición se ponen en seguro; pero esto tiene el inconveniente de que, si en el mismo momento les ve el que tiene la pelota, han perdido y por lo tanto les echan (si son varios) una piedrecita a la boina. El que tiene la pelota en la mano, tira a otro cualquiera, echando en seguida

a correr. Si al que tiraron la pelota le han acertado, coge él la pelota y grita: !ALTO! y tira la pelota a otro cualquiera; si le pega, éste tiene que hacer la misma operación que el anterior; mas si el que tira la pelota no pega a nadie, vuelven los jugadores donde las boinas, y se le echa una piedrecita a la del que tiró y no dió a nadie. Así continúan jugando ~~que~~ hasta que a uno ~~de~~ le hayan echado tres piedrecitas por cualquiera de las razones ya dichas. Al jugador que esto le haya sucedido le castigan colocándole mirando a una pared y cada jugador le tira con la pelota una vez a distancia de unos diez o doce pies proximamente. (Yurre, Alava)

### BURRO SEGUIDO

Dispuesta una numerosa fila de jugadores van saltando sucesivamente sobre las espaldas de aquel a quien en suerte tocó colocarse agachado, con la particularidad de que el primero que salta, se coloca en la misma posición que aquél sobre quien saltó; el segundo, despues de saltar sobre el que quedó primero debajo y sobre el que primero saltó, se coloca lo mismo que estos dos y así sucesivamente.

El jugador sobre quien se salta ha de tener las piernas rectas verticalmente y la parte superior del cuerpo horizontal, siempre con la cabeza mirando a la izquierda del que salta, que ha de saltar con las piernas anchas (Bilbao)

A TIRARSE - Una variante del BURRO es el juego de A TIRARSE. Para ponerlo en práctica se echa a suerte, y aquel a quien toca se pone debajo. Dispuesta la fila de los jugadores libres, empiezan éstos a saltar sobre el BURRO; éste, al terminar de saltar la fila, se adelanta un pie cruzado a partir de una raya desde donde tienen que tirarse a pasar por encima de él y sin tocarle sino es con las manos; el que no pueda saltar en llegando a cierto límite, aquél paga (Bilbao)

LA PRIMERA SIN TOCAR - Tambien este juego parece variante del BURRO.

Consiste en que los jugadores, al saltar sobre aquél a quien tocó en suerte ponerse debajo, ejecutan lo que indica la letra que han de recitar al saltar.

La letra es como sigue

La primera,  
sin tocar.

(El jugador salta sin tocar con las piernas al de debajo)

La segunda  
en carreta

)El jugador le da un golpe en la parte posterior)

La tercera  
arrodillarse en tierra

(Después de saltar cae con una rodilla en tierra)

La cuarta,  
saltar y poner mi basta

(Le coloca la boina sobre la espalda. El peligro mayor es para los últimos, que pueden tirar facilmente alguna boina al poner la suya. El que la tire, se pone debajo)

La quinta,  
salto y cojo mi cinta

)Cogen cada uno su boina, empezando por el último que la puso)

La sexta  
zámpate ésta.  
(Como en la segunda)

A las siete  
el machete  
(Otro golpe)

A las ocho  
pan y bizcocho

A las nueve  
saca la bota y bebe  
(Se imita la acción)

A las diez  
San Andres

A las once  
llama al conde.  
(Golpecito en la espalda, con la mano

A las doce,  
le respondes.

Con este salto se termina el juego. Generalmente antes de llegar a él se suele perder, y el que ha pagado es sustituido por quien perdió (~~Bilbao~~)

#### INGLES

Se traza en el suelo una raya AB de metro y medio de larga y de una distancia conveniente van tirando todos los jugadores una moneda. El que dejó la moneda más próxima a la raya y dentro del campo (pues si cae a la izquierda de AA o a la derecha de BB, queda el último), coge todas las monedas en pila y con la cruz hacia arriba y cara hacia abajo, y las echas al aire cuidando que no den la vuelta antes de caer a tierra.

Todas las perras que aparezcan con la cara hacia arriba, son para él.

El segundo coge las demás perras y hace la misma operación. Asi sucesivamente, hasta que no quede ninguna (~~Lukiano, Alava~~)

#### LANCHA

Reunidos los jugadores en el campo, comienza un niño a correr tras de los demás con objeto de pillarlos; pero con una mano libre y la otra inmóvil. En tocando a uno cualquiera se para y se agarran los dos de la mano, y, así unidos, van a coger a un tercero, el cual se une a los dos y de nuevo se disponen a pillar a otro. Cuando lo alcancen, se dividen en dos parejas, el 1º con el 2º y el 3º con el 4º. Asi continúan cogiendo a todos los demás libres. El primero que fué cogido es el que da comienzo al siguiente juego, como ya se ha dicho.

~~JOSE LUIS RODRIGUEZ~~

AFOTOS

La etimología de la palabra afotos (ya poco usual en los niños) habrá que buscarla en la abreviatura pluralizada del vocablo castellano "fotografía". Jugar a "fotos" se decía en un principio, y a "afotos" por corrupción, después.

Servían para este juego las fotografías o "series" de las cajas de cerillas, y se jugaba con ellas de tres formas, distintas: a la MONTADITA (véase "juego de cromos"), A CARAICRUZ (véase dicho juego) y AL PUNTO, que consiste en que dos o más jugadores lanzan la "afoto" desde la misma distancia contra un muro o pared, siendo el ganador el que más próxima deje su cartulina del citado muro o pared, siendo el ganador el que más próxima deje su cartulina del citado muro. Cuando la "afoto" queda apoyada en la pared, ~~siendo el ganador el que más próxima~~ se llama "FUTRE" y si no se ha estipulado otra cosa de antemano hay que repetir la jugada. Este juego se llama hoy "juego de santos" y como casi han desaparecido las "series" se juega con las tapas de las cajas de cerillas, a cada una de las cuales se le ha dado un valor convencional.

A LA LIMON

Dos niñas van delante y las demás cogidas de su cintura. Las primeras cantan los versos marcados con el número 1º y las otras contestan con el número 2º, mientras desfilan haciendo puente la cabeza de una columna a la otra hilera.

1º A la limón, a la limón  
que se ha roto la fuente

2º A la limón, a la limón  
mandarla componer

1º A la limón, a la limón  
no tenemos dinero

2º A la limón, a la limón  
nosotras lo tenemos

1º A la limón, a la limón  
¿de qué es ese dinero?

2º A la limón, a la limón  
de cáscaras de huevo

1º A la limón, a la limón  
pasen los caballeros

2º A la limón, a la limón  
nosotros pasaremos

ANTON-PIRULERO

Lo juegan regularmente las niñas, de la siguiente forma:

El ama (la madre) reparte a cada una de las jugadoras un oficio cualquiera: sastra, bordadora, panadera, etc.. y canta:

Antón Antón  
Antón Pirulero  
cada cual atiende a su juego  
y el que no atendiese  
pagaría la prenda que fuese

Al decir esto imita mímicamente un oficio de los repartidos. La niña a quien se ha otorgado este oficio debe seguir los gestos del ama. Si así no lo hace, pierde una prenda. A la tercer distracción queda fuera de juego, o es castigada, según se haya convenido de antemano.

#### ARO

Juego conocidísimo en todo el país. Consiste en un aro de tonel o en uno fino fabricado especialmente para el juego, al que se hace correr jugándolo con un palillo.

#### ARRANCA CEBOLLETAS

Un niño, el "arranca cebolletas", provisto de un palo en forma de cachava persigue a los demás jugadores, tratando de cogerles las pier-nas con la cachava. Se juega muy poco.

#### BOINITAS

Apoyadas en un muro colocan sus boinas todos los jugadores, menos uno, "el ama", que tira una pelota hacia ellas. El jugador en cuya boina penetra la pelota, coge ésta y la lanza contra otro cual-quiera de los jugadores, Si le toca, se coloca de "ama".

#### BOTONES

Se puede jugar de dos maneras: AL PUNTO, como en el juego de afotos, y A BOQUERA, que consiste en pegar el botón contra la pared, ganando el que hace "palmo" al botón contrario. Los botones tienen distinto valor, según su clase: los de paisano son la unidad, los de marinero valen dos y medio, los de infantería 5 y 10 según su tamaño. Si están aplastados dobles.

#### CABRA MOCHA

Uno de los jugadores persigue a los otros - que intentan burlar sus acometidas - embistiéndoles con la cabeza. Cuando toca a alguno en el cuerpo (en los brazos no vale) el tocado "se queda de cabra mocha".

#### CANGREJOS

Los jugadores, colocados "tripa arriba" apoyados en los pies y las manos, andan hacia atrás. El que está "debajo" pretende alcanzar-les.

#### CARABÁ

El nombre de este juego viene, indudablemente, de la frase euské-rica ¿gara ba? - ¿estamos ya?

Un niño espera armado de un "cachipote", que es un zurriago for-mado con el pañuelo, al que se le ha hecho un nudo en la punta. Cuan-do el ama dice "Carabá" y los jugadores contestan: "+Si!", el niño del zurriago les persigue a "cachipotazos".

#### CARAICRUZ

Cara y cruz. Con una moneda, baturro, "afoto", etc. tirada al aire por un jugador. El contrario "pide" cara o "cruz"; si acierta gana; si no, pierde.

CARRAMARROS

Todos los jugadores enlazan las manos por detrás de sus rodillas, y en esta postura, muy violenta por cierto, el que "está debajo" ha de coger con la boca a cualquiera de los que son "libres". El nombre de este juego viene de la palabra euskérica KARAMAÑO = "cangrejo de mar".

COLORINES

La madre, o una niña en su lugar, aparece de pie arrimada a la pared con las demás niñas, a las que previamente ha designado con el nombre de un color. (blanco, rosa, azul etc.) El ángel (otra niña) se presenta

Madre.- Quién está  
Angel - Al ángel con su cruz  
Madre - ¿Qué quiere?  
Angel - Vengo a buscar un color  
Madre - ¿Qué color?

El ángel dice uno, y si lo acierta, se lleva la niña que lo tenía. Luego llega el demonio (una tercera niña, y la madre repite:

Madre - ¿Quién está?  
Demonio - El demonio con su tenedor  
Madre ¿Qué quiere?  
Demonio - Vengo a buscar un color  
Madre - ¿Qué color?

El demonio lo dice, y lo mismo que el ángel se lleva una de las niñas si acierta su color.

El juego que se repite tantas veces como se quiera, es muy divertido, y las niñas - a hurtadillas de sus compañeras, pues está prohibido hacer trampas, - hacen prodigios de mímica para que la niña de su predilección (de las dos que encarnan el ángel y el demonio), las acierte el nombre del color.

CORDEL

Un niño se mete dentro del círculo formado por un cordel, del que agarran los demás jugadores, e intenta coger a uno de ellos. Los demás tiran para impedirlo. Está prohibido huir soltando el cordel.

CORRO

Se cogen todas las niñas de las manos, formando una circunferencia, y entonan esta canción, de la que repiten los cuartos versos:

- ¿Donde vas, Alfonso doce,  
dónde vas, triste de ti?  
- Voy en busca de mi esposa  
que ayer tarde no la vi.  
- Ya Mercedes está muerta,  
muerta está que yo la ví;  
cuatro duques la llevaban  
por las calles de Madrid.  
Ya murió la flor de Mayo  
ya murió la flor de Abril,  
ya murió la blanca rosa,  
rosa de todo Madrid.

SAN SERENIS - Es otra canción. Se cogen todas las niñas de las manos, haciendo corro, y cantan:

San Serenin del monte  
San Serenin cortés  
yo como buen cristiano  
yo me arrodillaré

Se arrodillan sin soltarse de las manos, y cantan arrodilladas:

San Serenin del monte  
San Serenin cortés,  
yo como buen cristiano,  
yo me sentaré

Se sientan y cantan del mismo modo:

San Serenin del monte,  
San Serenin cortés,  
yo como buen cristiano,  
yo me levantaré

Se levantan todas sin soltarse de las manos, y continúa el juego, repitiendo los mismos cantares y ademanes.

CUERDA

Dos niñas cogen por los extremos una cuerda y el resto de las jugadoras saltan. Cuando son luchas las que saltan juegan a una, a dos, a tres, etc. Cuando juegan pocas, a canciones. Una de éstas dice así:

Yendo por un caminito  
cansado de andar,  
a la sombra de un árbol,  
me puse a descansar.

Estando descansando,  
por allí pasó  
una niña muy guapa  
que me enamoró

Rubia de cabello,  
blanca de color,

que la quiero yo.

CHUPAHUESOS

El que se pone debajo pone su mano encima de la espalda y otro jugador le pellizca en la palma.

¿Quién te ha picado? - le pregunta el ama

La polea - responde él

Tráele de la orejita a quien sea - replica el ama

Y el que está debajo trae de la oreja a uno de los niños. Si fué el que le pellizcó, éste se pone debajo; si no acertó, queda él mismo hasta que, repitiendo el juego, lo acierte.

~~GUARDIAS Y LADRONES~~  
~~Lapuñas eta mikelotiak~~

LAPUÑAS ETA MIKELETES  
GUARDIAS Y LADRONES

Los niños se dividen en dos bandos, cada uno de los cuales tiene un capitán. Cuando el capitán de los lapuñas (ladrones) cae en poder de los mikeletes, los bandos cambian de nombre, y cuando uno de los perseguidores coge a uno de los perseguidos, éste pasa a ser mikelete y el otro lapuñá.

PASACERAS

Un niño que "está debajo" se coloca en medio de la calle, y los otros procuran pasar de una acera a la otra evitando ser cogidos. Cuando los niños pasan de una a otra acera, andando sobre un solo pie, este juego se llama de pasaceras a la pata coja.

SALTO DEL OSO  
PATAKAINKA

Dentro de un círculo de regulares dimensiones, tres a cuatro metros de diámetro, tres niños (o más) los que están debajo, forman un grupo unidos por los hombros.

Otros tres, los libres, saltan sobre éstos colocándose encima y así, si hay más niños. Los que saltan si tocan el suelo con los pies, pierden. Entonces cambian

SAN JUAN DE MATUTE

Un niño se pone "de ama". Otro "debajo". Este esconde la cabeza entre las piernas del primero, y los demás le dan palmadas en la espalda, a la vez que van repitiendo estas palabras que el ama dice primero:

A San Juan de Matute  
 ensució en el monte  
 tres arrobas y más,  
 amargar, amargar, y no dar.

Un poco sin reir (si alguien se rie se pone debajo)  
 otro poquito sin hablar (si habla pierde)  
 un poquito mirando al cielo  
 que se me ha muerto mi abuelo,  
 otro mirando a la tierra  
 que me me ha muerto mi abuela  
 Chitas, Chitas, a esconder (todos corren a esconderse)  
 que la madre va a coger.  
 Una, dos y tres  
 que va, que va, que fué...

El que esté debajo busca a los demás. Cuando ve a alguno dice "el nombre del niño" y si le coge, queda él libre.

TABAS

Se juega con seis huesos iguales de las patas traseras de los carneros. Como estos constan de cuatro caras sobre las que pueden tenerse, a una de ellas se le llama primera, a otra segunda y así sucesivamente a las demás. Se tira al aire con una mano una canica, y en ese mismo tiempo tiene que cogerse la taba con la misma mano, sin que ninguna de ellas se caiga. Así las seis, hasta que se han hecho las veinticuatro, que son de las que está compuesto el juego. La que hace antes, ha ganado.

TOREROS

Consiste en imitar las suertes de la fiesta taurina. Uno de los niños hace de toro.

TRES PILARES

Lo juegan seis niños, tres que están de burros y otros tres que montan sobre ellos, separadas las parejas y formando un triángulo. Los que están encima se echan unos a otros una pelota que debe cogerse en el aire, pues si se les cae, cualquiera de los que están "debajo" la coge y la lanza contra uno de los que están libres, y si le toca, los que estaban de "burros" se colocan encima y viceversa.

TROMPA

Juego popularísimo en el País Vasco. Se puede jugar A CAMINAR Y AL CORRO. En el primero, dos jugadores hacen correr uno hacia la izquierda y otro hacia la derecha, alternativamente, una chapa o moneda. En el segundo, pueden tomar parte varios jugadores, cada uno de los cuales pone su moneda en el centro de un círculo. Después de hacer minar la trompa y cogerla con la mano procura cada uno sacar del corro el mayor número de monedas, arrojando la trompa sobre ellas.

"Ander serita" se dice de la trompa que baila sin hacer ruido. Andar "tar-tar" es lo contrario de "serita". Dar "corpada" es pegar a la moneda con la punta y "Corpadón" con el grueso de la trompa.

UCHALABETE

El nombre del juego de Uchalabete tiene su origen en la lengua vasca: uts ala bete quiere decir: ¿vacío o lleno?

El ~~sea~~ juego consiste en enseñar las dos manos cerradas para que el contrincante averigüe en cuál de ellas se ha escondido un objeto pequeño.

BAT EGIN DA KANPO  
A FUERAS

En el juego de pelota que ordinariamente se llama "a fueras" se juega en grupo, y el que pierde el tanto tiene que dejar de jugar hasta que se dé nuevo comienzo al juego; o lo que es lo mismo, hasta que uno por uno pierden todos los jugadores menos uno.

En dueño de la pelota debe errar dos veces para salir. El tanto segundo que posee se llama el de la pelota.

El que ha vencido a todos los demás, debe también errar dos veces para salir. Por consiguiente si uno permanece durante varios juegos enteros sin salir, van creciendo sus fondos de reserva de tantos, y, por lo mismo, es cada vez más difícil su salida.

TROMPA

Cuando los dos jugadores contentientes se hallan dispuestos a echar a bailar sus respectivos trompos, dice un tercero: Bat, bi.. i iru, y al oír iru, los jugadores lanzan sus trompos.

El dueño del trompo que ha permanecido m'as tiempo de pie, se apodera del trompo de su adversario.

Este juego se llama "los mismos", porque el valor que se apues-

ta son los mismos trompos.

Se denomina Azkenengo lua "El 'ultimo sueño" al estado del trompo cuando está como adormecido, anunciando su próximo fin.

### TXANPAN

Txampan - Colocándose en una raya horizontal los jugadores, arrojan sus respectivas monedas hacia una pared, que es la meta.

Toma luego todas las monedas el que ha hecho mejor punto respecto de la pared, y las arroja al aire. Las monedas que caigan en cara (en la parte de moneda que ostenta una faz humana) son suyas.

Las demás, las coge el que seguía en punto al primero. Y efectúa cuanto ha hecho éste; y de este modo se sigue hasta que no queden monedas.

### ALKARTIROKA ARROJAR LA PELOTA

El número de jugadores es indeterminado. Su dueño arroja la pelota al aire; entre tanto los jugadores más decididos y valientes esperan al descenso de la pelota para adueñarse de ella, y los más pusilánimes y cobardes se esparcen y apartan a puntos más o menos distantes. El que ha logrado apoderarse de la pelota la arroja sobre uno cualquiera de sus compañeros; aquel a su vez hace otro tanto.

Como se ve, es un juego sencillísimo, que no encierra más filosofía de la que se necesita para apoderarse de la pelota, para arrojarla hábilmente y para esquivar el golpe o pelotazo del compañero.

### KALIKA KALIKA

Curioso el juego de ~~KALIKA~~ (~~conocido por kalika~~) en esta Ciudad). KALIKA que se practicaba mucho en Fuenterrabia. Se juega dando a la pelota con un palo, que tiene que ser curvo en su extremidad. Los chicos parten de uno de los bandos dando con el palo a la pelota, con intención de hacerla pasar al límite del campo contrario, o sea del otro bando.

Los límites estarán señalados con una raya.

Al impulso del golpe la pelota salta, a veces, de una raya a otra, y los muchachos corren unos en defensa y otros en el ataque, ~~lo que asienta produciéndose~~ dando a menudo golpes en las piernas de los jugadores al ir estos en busca de la pelota.

~~En tiempos, hubo discusiones, de si este juego podría haber sido el origen del golf inglés.~~ En Fuenterrabia, se jugaba y jugábamos mucho a KALIKA, en el fronton de pelota y en la Plaza de Armas

Hubo en tiempos discusiones de si este juego ~~selemose~~ podría haber sido el origen del golf inglés.

### CUBRIR LA CARA CON LA BOINA

En este juego, la boina es elemental. El que resulta del sorteo ser "pare" se cala la boina, cubriéndose la cara hasta cerca de la boca, de manera que quedará cegado por la misma. Tiene que perseguir a los otros hasta coger a alguno, en tanto éstos le golpean con sus boinas.

TXISTA

Se verifica por medio de un alfiler u horquilla. Se extienden cerezas sobre la boina o en el suelo, y se dispara el punzante sobre las cerezas. Aquellas en quien prendia, pertenece al que pinchó.

EL BULE

El bule es juego de escondite. Se empieza por hacer sorteo para designar al que habia de ser "pare", cantando

Don don, candel  
Bariola, barriola pluts  
Sagarra, manzana - Ikatsa, carbon  
Muger, andria  
Hombre, gison,

Quedaba el "pare" en el sitio donde se habia celebrado el sorteo, y los otros se alejan a esconderse. Una vez que estan en su escondite o cerca de él, uno de ellos llama "bule". Sale el "pare" a burcarlos y si coge a alguno de ellos antes de que haya regresado y tocado con la mano en el punto de partida, aquél le releva, siendo "pare"

Tambien, se puede, en este juego de escondite, al llamar "bule" no hacer falta dar caza, bastando alcanzarle a ver y decir su nombre en el momento en que se le véa.

## JUEGOS INFANTILES

## LAS CANICAS

A ganar canicas

Cuando <sup>en</sup> un grupo de muchachos uno de ellos propone que se juegue a canicas, del grupo salen atropelladamente las voces: bertan txulo, (en el hoyo) último, pernultimo, quedando fijado así el orden en que los muchachos han de realizar sus tiradas.

Luego se hace el hoyo en la tierra: suele tener de 5 a 10 centímetros de profundidad y de 10 a 15 de diámetro, en la boca. Muchas veces el txulo se sustituye por una circunferencia de 10 a 15 centímetros de diámetro.

A continuación, cada jugador va colocando su canica en tierra, en el lugar que más estratégico le parezca para las futuras incidencias del juego. Primero coloca la suya el que dijo Urén-urén, (primero-primero) luego el segundo y el último que dijo azken (último) El de éste es el puesto preferido porque al colocar su canica puede tener en cuenta la colocación relativa de las anteriores.

Colocadas las canicas, el jugador que dijo bertan txulo (en el hoyo) inicia ~~la~~ el juego. Se coloca en cuclillas junto al hoyo; con el dedo pulgar de la mano izquierda toca el borde del hoyo o la circunferencia que en tierra se trazó, y con el anular o corazón toca a su vez la muñeca derecha; con los dedos pulgar e índice de esta mano ha de lanzar la canica.e

Al tirar la canica debe procurar pegar a alguna de las otras, a la que él quiera. Si no lo consigue, pierde turno, y quien dijo el segundo, sigue el juego en la misma forma. Pero si la canica chocó con otra, sigue tirando a las demás canicas hasta ~~haber~~ fallar el tiro o conseguir dar tres golpes a cada una de las canicas de sus compañeros.

En esas tiradas posteriores a la primera ha de colocar las manos en la misma forma que en la primera, solo que en lugar de tocar con el pulgar izquierdo el borde del hoyo debe tocar el lugar en donde está su canica cuando la recoge para tirarla.

Y así continua el juego, sustituyendo un nuevo jugador a cada uno de los que hace utsa (fallo). Claro es que quien falla golpe, luego vuelve a jugar, cuando de nuevo le llega el turno; los nuevos golpes que dé a la canicas se van sumando a las que dió en turno anteriores, hasta que haya dado los tres golpes a cada una de las canicas de todos sus compañeros.

En este caso, el jugador, para ganar juego, ha de meter su canica en el hoyo. Al efecto, la tira en la forma de costumbre desde el punto en que quedó cuando dió el tercer golpe a la última canica. Si la mete al primer intento, gana juego y se retira, dejando que jueguen los demás compañeros hasta que, por igual eliminación salgan todos menos uno. Pero si no mete la canica al primer intento, sigue repitiendo los intentos cada vez que le llega su turno de juego. Y en el curso de éste, es posible que suceda que otro jugador se le adelante y termine el juego antes que él.

Dw todos modos, quien dé los tres golpes a cada canica y luego meta la suya en el hoyo se elimina del juego. El último que quede ha de pagar una canica - o las convenidas - a cada uno de los demás.

BIALTZEN - A DESPACHAR

En esta modalidad de bialtzen, jugar a despachar, a alejar" -

se inicia el juego y se continua en la misma forma que antes hasta que alguno de los jugadores dé los tres golpes a cada una de las demás canicas, y luego meta la suya en el hoyo o en la circunferencia.

En este caso, en lugar de quedar fuera de juego, se convierte en guardian del hoyo y se dedica a impedir que otras canicas entren en él. Al efecto, en su turno, tira contra las canicas que se van acercando al hoyo y puede darlas cuantos golpes quiera hasta fallar uno o considerar que ya las ha alejado suficientemente. Si al llegar alguno de sus turnos no juzgase conveniente tirar contra ninguna canica, dice bertan (en su sitio)

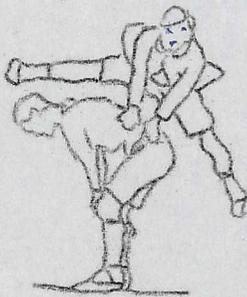
A pesar de este centinela, los demás jugadores acaban por meter las canicas en el hoyo. Cuando esto sucede, el segundo que la metió tiene preferencia sobre el primero para efectuar los golpes que alejen a las canicas que aún siguen el juego: el segundo da primero los golpes, y después los da el primero. El tercero tiene preferencia sobre el segundo, etc.

En esta modalidad no se ganan ni pierden canicas. Solo se ventila el honorcillo de ser quien practique los bialtzen, de ser quien impida a los demás meter sus canicas en el hoyo.

#### CREVE

Otro juego que se practica mucho, es el conocido por "creve" que consiste en formar en el suelo, a rayas, un triangulo, y en el mismo se colocan una, dos o más canicas, cada jugador, las convenidas.

A una distancia de dos o tres metros, tiran los chicos sus canicas, y la del que más cercana al triaungulo haya quedado, es el primero en tirar su canica a pegar a las ~~que están dentro de~~ colocadas dentro del triaungulo, y cada canica que saque, será para el tirador, pero si la canica de este queda dentro del triángulo, ~~se dice~~ es "creve" y pierde el juego, continuando el segundo y así sustituye un jugador a otro.



PROHIBICION DE CORRER POR LAS CALLES NOVILLOS Y TOROS ENSOGADOS, ASI DE DIA COMO DE NOCHE.

Don Carlos, por la gracia de Dios, Rey de Castilla, de León de Aragón, de las dos Sicilias, de Jerusalem, de Navarra, de Granada, de Toledo, de Valencia, de Galicia, de Mallorca, de Menorca de Sevilla, de Cerdeña, de Córdoba, de Corcega, de Murcia, de Jaén, Señor de Vizcaya y de Molina etc. A todos los Corregidores, Asistente, Gobernadores, Alcaldes Mayores y Ordinarios, y demás Jueces, Justicias, Ministros y personas de todas las ciudades, villas y lugares de estos nuestros Reinos, asi de Realengo como de Señorío, Abadengo y Ordenes.

Sabed: Que considerando las malas consecuencias que ha traído y traerá siempre el abuso, que es frecuente en muchos pueblos del Reino, de correr novillos y toros que llaman de cuerda, por las calles, asi de dia como de noche, y con presencia de las noticias que se han dado á nuestra Real Persona de las desgracias recientemente ocurridas en algunas de estas diversiones: Deseando cortar este pernicioso abuso productivo de muertes, heridos y otros excesos á que de su continuación y tolerancia están expuestos los vasallos, tuvimos á bien encargar al nuestro Consejo tomase las providencias convenientes para contener semejantes daños.

Y con vista de lo que en el asunto se ha pedido y expuesto por nuestros Fiscales, acordó en Decreto de veinte y uno de este mes expedir esta nuestra carta. Por la cual prohibimos, por punto general, el abuso de correr novillos y toros que llaman de cuerda por las calles asi de dia como de noche.

Y en su consecuencia mandamos á Vos los citados Corregidores y Justicias, celeis y cuideis en vuestros respectivos distritos y jurisdicciones del puntual cumplimiento de esta Providencia, sin permitir que por pretexto alguno se hagan tales corridas, procediendo contra los contraventores con arreglo á derecho. Que asi es nuestra voluntad, y que al traslado impreso de esta nuestra carta, firmado de don Pedro Escolano de Arrieta, nuestro Secretario Escribano de Cámara más antiguo de Gobierno del nuestro Consejo, se le dé la misma fé y crédito que á su original. Dado en Madrid á 30 de Agosto de mil setecientos y noventa. El Conde de Campomanes; don Francisco Masia; don Manuel Fernandez de Vallejo; don Juan Matias de Azcárate; don Juan Mariño. Yo don Pedro Escolano de Arrieta, Secretario del Rey Nuestro Señor, y su Escribano de Cámara, lo hice escribir por su mandato con acuerdo de los de su Consejo. Registrado, don Leonardo Marqués. Por el Canciller Mayor, don Leonardo Marqués."

=====

DE PASEO POR FUENTERRABIA

Los peregrinos hallaban en él asilo por unas horas  
UNA VISITA CON FLORENTINO PORTU AL VIEJO HOSPITAL

En las primeras horas de estas mañanas veraniegas ondarribitarras casi no se ve a nadie por las calles del Casco viejo. Muchos vecinos madrugan para irse a trabajar más o menos lejos de su residencia. Las calles, alrededor de las nueve, aparecen semivacias. Solo discurren por ellas, lentamente, algunas personas. Unos cuantos comerciantes están en las puertas de sus modestos establecimientos. Los pájaros cantan alegremente desde las ramas de los árboles donde los hay. Algunos vecinos descienden por la calle Norte y penetran en el viejo Hospital, hoy únicamente Asilo. Es la última casa que remata la acera, tan estrecha, que casi parece una cinta. El edificio, por fuera, es oscuro; lo contrario de los que le preceden en la cuesta, que son colores más alegres. La calle, a esta hora matinal reciben agradecidas la luz del sol.

Nuestro amigo Florentino Portu, al que ya conocen los lectores por sus actividades literarias, fue durante medio siglo secretario de la Junta de Beneficencia. La caudalosa bondad de este hombre se desparrama por donde hace falta. Es la persona más apropiada para acompañarnos en una visita al hospital.

-ESTAMOS EN OBRAS- nos dice la Superiora de las Hijas de la Caridad. EL CENTRO ESTABA RESULTANDO YA MUY PEQUEÑO.

Con ella, son cuatro las monjas que trabajan aquí. Muy pocas. Hace algún tiempo eran siete. El año pasado fallecieron dos muy apreciadas y conocidas: Sor Antonia y Sor Gracia. La superiora se llama Sor Maria Cruz Hermoso de Mendoza, es todavía una mujer joven. de porte sencillo y ojos bondadosos. natural de Armiñanzas, situado cerca de Los Arcos (Navarra) permaneció durante trece años en un centro similar de Verga y cinco en otro de Basurto. Fue aquí donde se hizo enfermera. Los conocimientos de ATS le vienen muy bien para atender a los ancianos que tiene encomendados y a otras personas que se acercan a la Casa en ciertos casos de urgencia.

-ESTO AHORA SOLO ES ASILO; SE ACOGEN TREINTA Y DOS ANCIANOS, CON PREDOMINIO DE MUJERES. CASI TODOS SON DE HONDARRIBIA.

Hace algún tiempo vino de inspección un funcionario de la Diputación Foral y después de la visita dijo que había que introducir mejoras en el centro.

-Y EN ESTO ESTAMOS. SE VA A CONSTRUIR UN ASCENSOR, PARA QUE LOS ANCIANOS PUEDAN SUBIR AL SEGUNDO PISO COMODAMENTE.

Algunos de ellos, ahora, cuando suben las escaleras, tienen que sentarse en el rellano para tomar resuello.

Casi todas las dependencias del asilo, a pesar de su antigüedad son bastantes luminosas. Las viejas paredes son de un gran es-

pesor. Las habitaciones de las monjas son pequeñas e interiores; van a ser renovadas.

### EL VIEJO HOSPITAL

Este centro es el heredero del viejo hospital que había en la ciudad allá por el año 1586, cuando Hondarribi por su situación estratégica era conocida ya en toda Europa. Este hospital estaba cerca del mar. Desapareció - no se sabe con certeza en cuál - durante uno de los sitios que sufrió la ciudad.

- Este hospital - nos dice Portu - ESTABA DESTINADO PRINCIPALMENTE AL SERVICIO DE LOS POBRES, DE LOS PEREGRINOS Y A LOS COMPONENTES DE LA GUARNICION MILITAR.

Esta Casa de Misericordia, data del año 1769, para crearla, el capitán de navio D. Juan Bautista Erazun, dispuso un legado de 7272 ducados de plata, que impuso al dos por ciento en 1764. (1764) Los otros fundadores fueron don Juan Antonio de Zuloaga, conde de Torre-Alta y don Miguel Antonio de Casadevante.

-HASTA EL AÑO 1803, ESTUVO CONFIADA LA CASA A UNA MUJER DEL PUEBLO, QUE DIRIGIA EL REGIMEN INTERIOR, Y ESPECIALMENTE DE LA ASISTENCIA A LOS POBRES. EL AYUNTAMIENTO VIGILABA LA ADMINISTRACION.

Las Hijas de la Caridad llegaron a la Casa en Julio de 1866. El hecho se recuerda en una placa conmemorativa adosada a la fachada.

El pueblo ~~hondarribi~~ se preocupa de la casa como de algo que le es entrañable. Aparte de la protección de centros oficiales, nunca falta la ayuda del vecindario. Todos los días llegan donaciones de pescado procedente del puerto. Hoy mismo vemos a dos ancianos que entran con una pequeña espuerta con unos cuantos peces grandes. La superiora les dice:

-BUENO; AHORA A DESAYUNAR, MAJOS.

Las Juntas de Beneficencia se constituyeron por un decreto de Isabel II. Por lo que respecta a Hondarribia, la primera de ellas estuvo presidida por el alcalde de la época don Leandro Souza de Guevara. En 1871 se agruparon varios pueblos próximos con el fin de que sus pobres tuviesen alojamiento en esta casa. Eran cinco: Fuenterrabia, Oyarzun, Renteria, Lezo y Pasajes. Cada pueblo tenía la obligación de entregar trimestralmente al administrador del Hospital de San Gabriel, como se llama todavía, tres reales de vellón por día. Pero algunas de esas localidades se demoraban en el pago y las reclamaciones del administrador eran continuas.

-LAS PRIMERAS HIJAS DE LA CARIDAD QUE LLEGARON EN 1866 FUERON TRES: LA SUPERIORA SE LLAMABA SOR MARIA TELLECHE: LAS OTRAS, SOR JUANA AEBHAGA Y SOR JUANA GOROSTEGUI.

Portu, durante los cincuenta años que fue secretario de la

Junta, además de los trabajos que le deparaba el cargo, se dedicó a recoger en dos densos volúmenes toda la historia hospitalaria y benéfica de Hondarribi. A ellos tendrán que recurrir. En las portadas de estos volúmenes, figura la inscripción: "Historia el Hospital-Beneficencia de San Gabriel".

El comedor es amplio, brillante de limpieza, las mesas redondas, están holgadamente separadas unas de otras. Cuenta con un aparato de televisión en color y otro de radio. La cocina está muy cerca; hay mucho trajo en ella. En cada una de las dependencias que nos va enseñando sor Maria Cruz, hay un cuadro representando paisajes bidasotarras. Si a los ancianos les gusta la pintura pueden disfrutar aquí moderadamente de ella. El ambiente del asilo, en general, es más bien alegre y luminoso. El más anciano de los asilados es una señora de Tolosa que tiene 92 años "y se encuentra muy bien", según dice la superiora. Los ancianos que pueden hacerlo, realizan trabajos ligeros que les sirve de ejercicio con el que evitan un posible anquilosamiento.

A la entrada de la capilla hay un gran piano.  
¿Toca alguien en él?

-A veces vienen algunas chicas a practicar.

En la capilla se celebra una misa todos los días. Acuden a ella, además de los asilados algunos vecinos.

La superiora nos enseña también la huerta; es larga y en declive. En ella se cultivan tomates y hortalizas para el consumo de la casa pero ahora hay en ella una gran grúa y material para las obras de ampliación que se realizan. En el proyecto entra la construcción de un nuevo piso.

**-LOS ANCIANOS TIENEN LIBERTAD PARA SALIR A PASEAR POR LA CIUDAD.**

Algunos de ellos descienden por una calle próxima, con escaleras y bordes de árboles. Desde allí se pueden contemplar el estuario del Bidasoa. Vemos a varios de ellos apoyados en la pared y con la mirada lejana y pensativa. Cuando salimos nos va comentando Portu que conoció a centenares de personas que tuvieron que buscar asilo en la Casa de Beneficencia. En aquellos tiempos muchos hombres se consideraban viejos al cumplir 65 años. Cuando otros carecían de seguridad social, y cuando se sentían inútiles en sus casas, daban unos pasos hacia el asilo; las jubilaciones o no existían o eran muy exiguas; en estos casos, había que seguir el mismo camino... Portu, hombre de corazón sensible, iba anotando en cuadernos y folios todo lo que veía, y a veces, se desesperaba cuando no se podía encontrar una solución adecuada a los problemas humanos que pasaban delante de sus ojos y cerca siempre de su corazón.

J.L. SEISDEDOS

(Publicada en el Diario Vasco del miércoles, 28 de Julio de 1982.)



El viejo hospital ondarribitarra data del año 1769. (Foto Verde).



La superiora de la casa de Beneficencia con un grupo de asilados. (Foto Verde).