

RECUERDA

Nuestros Juegos y deportes Autóctonos y Tradicionales reflejan la predisposición del aborigen de las Islas Canarias antes de la colonización y del isleño después, para la actividad física como medio de defensa o lucha, entretenimiento, exhibición o demostración de habilidades.

Así lo reflejan numerosos estudios históricos como bien se puede apreciar en la siguiente cita de Viera y Clavijo:

“Nuestros antiguos isleños, por genio o por educación, eran extremadamente inclinados a los juegos y regocijos públicos. Estos juegos tenían mucho de heroicos, pues consistían en músicas, luchas, saltos, carreras, tirar piedras, levantar pesos, trepar y ejecutar otras acciones de ligereza y valor.”

La Consejería de Deportes del Cabildo de Fuerteventura, consciente de la importancia de rescatar, conservar y difundir estas prácticas tradicionales canarias, promueve el Programa; **“NO OLVIDES LO NUESTRO”** con campañas escolares y de verano, muestras, talleres, exhibiciones, exposiciones fotográficas, paneles informativos, etc., apoyando y subvencionando a las entidades representativas (federaciones, clubs, asociaciones, etc.), además de organizar y colaborar en actos que difundan nuestros juegos y deportes autóctonos y tradicionales.



CONSEJERÍA DE DEPORTES

C/ Dr. Fleming, nº 1,
35600 Puerto del Rosario
Fuerteventura

Tlf: 928 53 11 54 / 619 40 60 13
Fax: 928 53 11 90
Web: <http://www.cabildofuer.es>
E-mail: deportes@cabildofuer.es



Lucha Canaria



Palo Canario



Salto del pastor



Billardo



Levantamiento y
Pulseo de la piedra



El Calabazo



Pina



Bola Canaria



Tángana o Tágara



Tiro y Esquive
de piedras



Levantamiento del arado



Pelotamano

NO OLVIDES LO NUESTRO

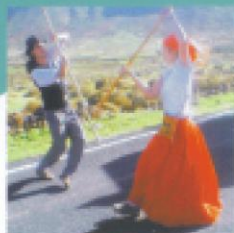
Programa de Juegos y Deportes
Autóctonos y Tradicionales



CONSEJERÍA DE DEPORTES

LUCHA CANARIA

Actividad de oposición entre dos luchadores, quienes intentan, a partir de un agarre establecido, el desequilibrio del contrario, para que apoye en el suelo alguna parte de su cuerpo que no sea la planta de los pies.



PALO CANARIO

Práctica ancestral aborigen lúdico-deportiva de manejo de palos con habilidad (esgrima), a modo de enfrentamiento (juego) entre dos contrarios (jugadores), que buscan marcar un golpe con su palo sin llegar a



golpear el cuerpo del otro jugador. Según las características de los palos (tamaño y grosor) se habla de palo chico (macana), palo medio (vara) y palo grande (lata).

SALTO DEL PASTOR

Actividad originada por los pastores de las Islas consistente en salvar los accidentes y desniveles del terreno con la ayuda de una vara larga de madera, generalmente rematada en su extremo inferior con una punta metálica (regatón), que recibe distintos nombres según la isla (lata, lanza, astia, asta, garrote).



BOLA CANARIA

Juego de lanzamiento de precisión que consiste en lanzar un determinado número de bolas en dirección a otra bolita más pequeña (miche o boliche) con la intención de dejar lo más cerca posible de ésta el mayor número de bolas del mismo equipo, antes que una del equipo contrario.



LEVANTAMIENTO DEL ARADO

Prueba de fuerza en la que, con la ayuda de los brazos, se eleva un arado, situando el agarre en el extremo opuesto a la "reja", desde el suelo hasta la vertical, donde se mantiene en equilibrio, para después descenderlo de forma controlada hasta la horizontal donde se realizará con él un giro de 360° antes de depositarlo en el suelo.



LEVANTAMIENTO Y PULSEO DE LA PIEDRA

El levantador busca los posibles agarres existentes en una piedra de peso elevado y en estado natural y, a partir de ahí, intenta elevarla lo más arriba posible, pudiendo hacer paradas en las rodillas, en el pecho, en el hombro. El pulseo se caracteriza por no poder entrar en contacto la piedra con el cuerpo.



EL CALABAZO

El calabazo o riego al calabazo es una práctica laboral que ha evolucionado hacia juego o deporte y que tiene su origen en la actividad agrícola de elevar el agua desde un canal o acequia a un nivel superior, empleando para ello un instrumento denominado calabazo.



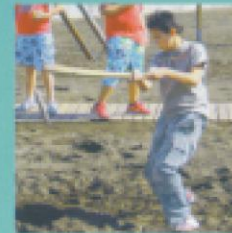
PELOTAMANO

El juego consiste en intentar devolver una pelota maciza de cuero, pequeño tamaño y escaso bote, que es lanzada por el equipo contrario, antes de que bote dos veces en el suelo, golpeándola con la mano o, en su caso, en pararla con la mano o el pie para que no siga su curso.



BILLARDA

Juego que se caracteriza por la presencia de un pequeño palito o taco de unos 15 cm. ("billarda"), y de un palo o paleta con la que se golpeará en el aire la "billarda" que lanza uno de los jugadores, para alejarla lo máximo posible.



PINA

Juego de cooperación-oposición consistente, en líneas generales, en el enfrentamiento entre dos equipos de un número variable de jugadores, provisto cada uno de ellos de un palo o bastón invertido con el que golpearán una bola o trozo de madera, con la intención de que ésta sobrepase la línea de fondo del equipo contrario.

TÁNGANA O TÁNGARA

Sobre una piedra de forma piramidal (tángara), se pone una apuesta (monedas) y desde una distancia acordada por los jugadores (4 ó 5 mts.), lanza cada jugador una piedra plana (laja) con el objetivo de derribar la tángara para ganar las apuestas que queden más cerca de su laja que de la tángara o de otra laja lanzada anteriormente por otro jugador.



TIRO Y ESQUIVE DE PIEDRAS

El lanzamiento de piedras se basa en tener mejor puntería o en alcanzar la mayor distancia o altura con la piedra lanzada, utilizando la técnica de tiro que usaban los pastores canarios tradicionalmente. En el esquite se deben sortear las piedras (los aborígenes canarios utilizaban bolitas de barro para entrenarse) que nos lanzan sin desplazar los pies del suelo.

