

UNA TRADICIÓN QUE TRASPASA FRONTERAS.

Los Juegos Tradicionales de la Calle llevan 27 años haciendo parte de los habitantes de Caldas y desde hace tanto de los demás municipios y ciudades que como Taraza y Risaralda se han ido vinculando a este gran evento.

La decisión de tener la participación de deportistas municipales y nacionales fue por iniciativa de el creador de estos juegos, Humberto Gómez aproximadamente hace 20 años, gracias a esto los Juegos tradicionales de la Calle han tenido gran reconocimiento a nivel nacional con la participación de diferentes campeones, como los de Trompo que participaron en Agosto en el Torneo Nacional de Trompo en Sogamoso.

Estos juegos nacieron hace 27 años con el objetivo de desarrollar en la comunidad participante cualidades como el compañerismo, la responsabilidad, la honradez, la exigencia consigo mismo entre otros, los cuales se han mantenido y fortalecido a través de los años.

Los Juegos Recreativos de la Calle ofrecen la positiva ventaja de estar a la disposición de todos, sin límite de edad, sexo, color, credo y política. Además, permiten una acción benéfica para el desarrollo integral de la persona. La gran participación de grandes y chicos en estos juegos, es muestra fehaciente a lo anterior; este año estuvieron con nosotros 800 participantes.

UN JUEGO QUE CONTAGIA

La alegría que trae consigo los juegos tradicionales de la calle, contagió sin excepción alguna a todos los habitantes de caldas, toda una fiesta que se vive año tras año, esta vez se realizaron los días 3,4,5 y 6 de junio.



Monseñor José Soleime Arbelaez en la inauguración de los Juegos de la Calle



La policía en el goce del desfile con los niños del CICCE.

JUEGOS DE ANTAÑO.

La comunidad de este municipio se ha caracterizado por su espíritu a la práctica de actividades lúdicas, pues desde antes de llegar familias foráneas sus nativos practicaban juegos de gran habilidad y destreza, hoy desplazadas por actividades lúdicas traídas por foráneos de la Cultura asiática y europea.

De gran tradición fue la pesca que hasta principios de la década del sesenta, era todo un fervor en sus habitantes y que se hacía en el Río Medellín, en este abundaba la sabaleta y el capitán.

Hace parte de la memoria cultural, los juegos de azar, los toros y las riñas de gallos que se hicieron desde el siglo pasado hasta 1994, destacándose la gallera "Río Bamba", de propiedad de Senén Pérez y Eliseo Barreneche, que no siendo galleros alquilaban el local para la práctica de esta actividad. Uno de los galleros más famosos fue el Sr. Ernesto Ángel Uribe, alias el "Novismo", lo mismo que el Sr. Daniel Saldarriaga, entre otros. Las corridas de toros tuvieron su auge entre 1930 y 1935, estas se realizaban en el marco de la plaza.

DEPORTE FORÁNEO

El Deporte foráneo se empieza a manifestar de manera doméstica desde 1920, especialmente el fútbol que años más tarde el Dr. Jorge Gutiérrez Jaramillo, promovió y organizó varios equipos a nivel local se considera como el mecenas de este deporte.

Una de las primeras canchas de que se tenga noticia estuvo ubicada en los potreros de Don Gabriel Posada, un poco más arriba de la actual Unidad Deportiva del municipio, años después, un grupo de deportistas organizaron un terreno en la desembocadura de la quebrada la Miel, de nombre " Tres aguas ", llamada así; por desembocar allí las quebradas la Miel y la Valeria al río Aburrá, hoy río Medellín.

Con la ubicación de la base militar San Mateo, surgieron varios equipos de mucho renombre entre los que figuraron: equipo San Mateo, Atlético Locería, Norma, Británico, lo mismo que algunos jugadores que sobresalieron por su técnica como: Fabio Duque, Gustavo Ochoa, alias " Tabalua ", Octavio Vélez, Ernesto Sánchez, alias " Lañaja "y Guillermo Uribe, este último arquero de gran recordatoria por su calidad.

El baloncesto tuvo su inicio a principios de la década del treinta, la primera cancha que se construyó, fue en la escuela Modelo de Niños en 1932, hoy Joaquín Aristizabal, esta cancha fue construida por el educador Ignacio, músico (Violinista).

Otros festejos celebrados con gran jolgorio, fue el reinado del deporte en 1942, cuyas candidatas y reinas fueron: Doña Luz Monsalve, Luz Ochoa y Sra Gerardina Uribe. El producto de lo recaudado en estos reinados era para obras de beneficencia como el hospital y el asilo, la reina era llevada en carroza y coronada el sitio del revenidero, hoy Unidad Deportiva.

El fervor por la práctica del fútbol lo ha ubicado entre los municipios más sobresalientes a nivel del departamento pues en los años de: 1970, 1971 y 1993, ha obtenido el título de campeón intermunicipal, amén de otras posiciones en diferentes disciplinas.

JUEGOS QUE SIGUEN HACIENDO HISTORIA.

La actividad empezó con sólo tres modalidades: trompo, carros de rodillos y patinetas. Con el transcurso de los años se sumaron los zancos, el balero, la vuelta a Caldas en tapita, la golosa, las canicas, la vara de premios, el yo-yo, el ciempies, el catapiz y, este año, la ronda.

Cien Pies, Rondas, Canicas, Catapis, Trompo, Vara de Premio, Carro de Rodillos, Golosa,

Municipios participantes.

Cañas Gordas, Fredonia, Bolombolo, Taraza, Oriente Antioqueño con la representación del grupo Nuestra Opción, la Vida.

La Calle también tiene requisitos.

Zancos

las acciones lúdicas con este juguete son las competencias en terrenos pendientes o irregulares, fútbol en zancos y la batalla de gigantes. Las reglas varían según los intereses de los participantes, por ejemplo la pérdida del equilibrio, carga al adversario entre otras.

El fútbol en zancos se desarrolla de la siguiente manera:

1. se conforman dos equipos, cada uno entre 5 y 7 personas, con las mismas funciones del fútbol: arquero, defensas, medio – campistas y delanteros.
2. el terreno debe ser plano y de dimensión similar a la cancha de fútbol de salón.
3. el tiempo de juego es de 40 minutos repartidos en dos tiempos de 20 minutos cada uno por diez de descanso.
4. la pelota debe ser pesada y de textura sólida (puede ser de trapo)
5. cada equipo deberá estar uniformado.
6. habrá un juez o un árbitro.

7. se tendrán en cuenta las siguientes reglas: no hacer perder el equilibrio al adversario, solo se puede golpear la pelota con el zanco, el arquero sólo impedirá la entrada de la pelota a su portería con los zancos, los saques se harán con los zancos y otras acordadas por los participantes.

La batalla de gigantes se desarrolla así:

1. se organizan dos equipos, con determinado número de jugadores, de acuerdo con la dimensión del terreno.
2. cada uno de los equipos dispondrá de una zona de seguridad en la cual ninguno de los integrantes de los equipos podrá ser tocado por sus adversarios.
3. el coordinador iniciará el juego con una señal y los jugadores empezarán a desplazarse por el terreno dispuesto.
4. el objetivo es hacer perder el equilibrio a los jugadores del equipo contrario, los cuales quedarán eliminados. Ganará el equipo que más haya eliminado adversarios.
5. en el juego se tendrán en cuenta algunas reglas: solo se permite empujar con los hombros, en la zona de seguridad respectiva los jugadores se podrán bajar de los zancos, entre otras acordadas por los participantes

Cuerda.

Su función es saltar con ella en diferentes maneras, empleando cantos o enunciando nombres de personas o cosas, por ejemplo: se salta pasando la cuerda dos veces por debajo de las piernas o alternando pie derecho e izquierdo, saltando adelante y atrás o a la derecha o izquierda.

También se realizan competencias con desplazamientos o en posición estática. Los nombres de los juegos más conocidos son la culebra, el arroyuelo, pique, la 31, 51, y la 101, el columpio entre otras. Las reglas son según el interés de los participantes pero la regla general o básica es no pisarla durante su accionar.

La Golosa.

Participan en el juego hasta seis personas por golosa, se acostumbra a jugar en duplas en tríos o cuartetos.

Las reglas más comunes son: no pisar ninguna raya, el guijarro o piedrita lanzado debe de caer al cuadro respectivo, no perder el equilibrio entre otras propuestas por cada participante. El incumplimiento de alguna regla le hace perder el turno y debe esperar una nueva oportunidad. El objetivo del juego es llegar de primero a la meta propuesta.

Trompo.

El objetivo del juego es hacer bailar al trompo, y a través de su acción ejecutar destrezas o habilidades con él haciéndolo bailar en la palma de la mano, deslizándolo por la pita o cordel, son muchas las piruetas que se pueden realizar, solo se necesita el ingenio del jugador. Las reglas las ponen los participantes, pero la más común es "la enguaralada".

Rondas

Presentan diferentes esquemas o coreografías. Unas se realizan alternando el canto y el movimiento con desplazamientos continuos, y en otras, se expresa el canto y el movimiento. No tiene reglas específicas dado al carácter dinámico en que se desarrolla.

La acción de rondar supone una organización de las personas participantes en alguna clase de formación: círculos, filas, hileras entre otras, según la ronda que vayan a ejecutar. Depende básicamente del buen gusto estético y la creatividad de los participantes.

La Vara de Premios.

Se realiza por categorías, Infantiles desde los 8 años hasta los 12, Juvenil desde los 13 hasta los 17 años, libre de los 18 años en adelante.

Cada participante tiene derecho a realizar 3 intentos de un minuto cada uno y un descanso de 30 segundos por intento.

El concursante puede llevar la vestimenta que desee menos calzado. La vara solo se puede limpiar con la misma vestimenta que lleve puesta. No debe llevar ningún objeto en las manos, cada que un competidor termine el intento, la vara será nuevamente engrasada.

Para efectos de puntaje se tendrá en cuenta el mejor intento de los 3 realizados. El puntaje será de 1 a 20 puntos, es decir por cada metro subido obtendrá un punto y proporcionalmente si es en centímetros. Cada competidor deberá llevar un número en la espalda y el respectivo distintivo de su delegación.

La vara en sus dos primeros metros no tendrá grasa, con el fin de que los participantes puedan tomar impulso.

(

Detrás de la diversión está la organización.

Coordinador general: Humberto Gómez

Coordinador técnico: Licenciado Tiberio Amaya.

Casa de la Cultura Municipal.

Instituto de Deportes de Caldas.

Alcaldía Municipal.

