

EL TEJU

Este es un juego en el que participaban sobre todo niños, cuando se hacía con las apuestas de los santos. También jugaban niñas en partidas más informales.

Existen otros juegos en distintas zonas de España de características similares con muy ligeras variaciones en las dimensiones de los elementos del juego o en la organización o apuestas del mismo:

- El Caliche, con gran tradición en Murcia, Cartagena y la zona norte de Teruel.
- Canut, en Valencia, Alicante y Castellón.
- Tangano, en la zona norte de Andalucía.
- Tuta, Tarusa o Tanga, con gran difusión en toda la meseta Castellana y algunos puntos de Extremadura. Este juego está en proceso de reglamentación en la Comunidad de Castilla y León y, por ejemplo, existe la Delegación Burgalesa de Tuta desde 1.981, con una normativa perfectamente establecida.

Elementos del juego:

Teju:

Es una piedra plana y redondeada de unos 8 cm. de diámetro. En algunos casos podía ser un trozo de teja o incluso en ocasiones un pedazo de tabla.

Santos:

Se colocan encima de la piedra. Cada uno constituye la apuesta que juega cada participante. Eran por lo general los cartones recortados de las estampas o dibujos que venían en las cajas de cerillas.

Piedra:

Sobre ella se colocan los santos que apuesta cada jugador. Debe ser una piedra de forma aproximadamente cúbica de entre 5 y 10 cm. de lado. Sobre ella se coloca una piedra pequeña con el único objeto de sujetar los santos y sin otra participación en el juego.

Campo de juego:



Es necesario un lugar bastante amplio y preferentemente llano, horizontal y sin obstáculos que puedan desviar la trayectoria del TEJU.

La distancia de lanzamiento es variable y establecida previamente por los jugadores, en cualquier caso puede oscilar en los 5 y 15 m.

En algunos casos y dependiendo de la modalidad que se jugase, podía establecerse un círculo alrededor de la piedra de los santos de 2 a 3 m. de diámetro.

Dinámica del juego:

En primer lugar debe de establecerse la apuesta de los jugadores participantes que colocarán igual número de santos sobre la piedra, sujetados por otra piedra de menor tamaño. A continuación se define el orden de tirada mediante sorteo.

El jugador al que corresponda tirar, lanzará su teju desde la distancia marcada tratando de derribar los santos colocados sobre la piedra, tras el lanzamiento los que queden más cerca de su teju que de la piedra pasarán a su posesión. La medición cuando existan dudas sobre si los santos se encuentran más cerca del teju o de la piedra, se hace midiendo la distancia en dedos.

Los santos que queden más cerca de la piedra, se colocan de nuevo sobre ella, lanzando a continuación el jugador siguiente.

Cuando los jugadores hayan ganado todos los santos, se hace una nueva apuesta lanzando en primer lugar el jugar el jugador a quien le tocara continuando el orden del sorteo inicial.

En la modalidad en que se dibuja un círculo alrededor de la piedra de los santos, solo podrán ganarse los santos si el teju queda dentro del círculo y se ganaran también los que queden mas cerca del teju que de la piedra.

En ocasiones los santos de las cajas de cerillas, que eran las apuestas mas frecuentes, podían ser sustituidos por otros objetos, que de cualquier modo tenían un enorme valor para los jugadores como ser alfileres o más raramente monedas.

Enrique Molleda 