



JUGANDO CON LAS PLANTAS

ETNOBOTÁNICA INFANTIL LÚDICA

Daniel Climent Giner, Carlos Martín Cantarino y Emilio Laguna Lumbreras

Desde mediados del siglo pasado asistimos a una especie de vaciado progresivo en la memoria colectiva de lo que llamamos etnobotánica infantil: las relaciones con las plantas propias de la infancia y la adolescencia y que no se vuelven a tener cuando llegamos a adultos. Y cuando conseguimos rescatar de los reservorios más profundos de la memoria las ancestrales relaciones que tuvimos con las plantas nos damos cuenta de que la etnobotánica infantil prácticamente se ha perdido. Una etnobotánica polifacética que iba de alimentos a juegos, de instrumentos cinegéticos a musicales, de rituales de tránsito entre etapas vitales a la confección manual de ornamentos.

(Climent, Martín y Laguna, 2013)

Estas palabras, que encabezaban el artículo dedicado a la etnobotánica infantil comestible que publicamos en el número 80 de la revista *MÈTODE*, también sirven para enmarcar un nuevo viaje en busca y recopilación de otros aspectos de la etnobotánica infantil dignos de ser recordados e interpretados.

■ DE LA ETNOBOTÁNICA A LA ETNOBOTÁNICA INFANTIL

En general, los estudios dirigidos a conocer los patrones culturales de relación humanos-plantas y que englobamos bajo el nombre de etnobotánica han focalizado la atención en los oficios y necesidades de los adultos. Estos conocimientos han entrado en un proceso de pérdida acelerada atribuible a causas diversas: muerte y declive de la memoria de los últimos depositarios de la información, disminución del número de personas en contacto cotidiano con el campo y la naturaleza, urbanización acelerada, sustitución de útiles botánicos por artefactos industriales y maquinaria agrícola, predominio de los fármacos estandarizados sobre la fitoterapia tradicional...

En esta pérdida también han influido conflictos que podríamos llamar epistemológicos, como los relacionados con las antinomias urbano/rural y científico/popular, antinomias tanto de valores como de lenguaje, oficios y

cosmovisiones. Más que físico, el distanciamiento ha sido referencial, ya que los que permanecen «en el campo» han perdido la etnobotánica como parte del imaginario colectivo generador de conocimiento.

Pero si ha habido un aspecto en que la pérdida de conocimiento etnobotánico se ha hecho evidente de forma todavía más drástica, es el que está ligado al mundo infantil y la adolescencia, etapas vitales que de manera acelerada han quedado apartadas del contacto directo y cotidiano con la naturaleza y el mundo rural, que no solo es desconocido, sino que incluso inspira ahora temores antes impensables. De hecho, desde la década de los sesenta del pasado siglo asistimos a una especie de vacío memorístico cada vez más amplio de lo que llamamos «etnobotánica infantil».

Se puede hablar de una etnobotánica infantil más o menos prolongada a la adolescencia, una etnobotánica transmitida de padres a hijos muy pequeños y posteriormente de carácter horizontal entre iguales cronológicos, sin corsés demasiado rígidos por lo que res-

pecta a la clase social y muy decantada hacia los aspectos lúdicos, como señalaba Jorge Luis Borges al referirse a esta etapa vital:

Todo es juego para los niños: juego y descubrimiento gozoso. Prueban y ensayan todas las variedades del mundo: los desniveles, los colores, los árboles, los objetos fabricados y naturales, los animales, la tierra, el fuego, el aire y el agua. Juegan tanto que juegan a jugar: juegan a emprender juegos que se van en puros preparativos y que nunca se cumplen, porque una nueva felicidad los distrae.

(Borges, *Textos publicados en la revista Multicolor*, 1933-1934)

■ COSAS DE NIÑOS

Entre los componentes de aquel magma lúdico señalado por el escritor bonaerense destacan aquellos en que los objetos mediadores son las plantas.

Los movimientos espontáneos de algunos frutos son dignos de admiración para grandes y pequeños. Es el caso del fruto conocido popularmente por relojes, alfilerillos, agujas de pastor, etc. producido por varias especies del género *Erodium*.

Los autores no somos niños, obviamente, y tan solo podremos referirnos a esta etnobotánica infantil desde la perspectiva de unos adultos que recuerdan cuando lo eran, o que transcriben lo que les cuentan los entrevistados, también adultos, porque prácticamente ya no tenemos opción a investigar en directo aquellos niños que fuimos y que ahora ya no tienen su equivalente contemporáneo. Tampoco disponemos de muchos referentes literarios, pictóricos, musicales, fotográficos, cinematográficos o escénicos.

Este artículo no plantea ningún retorno a un pasado fantasiosamente idílico, sino recopilar usos y costumbres relacionados con las plantas a unas determinadas edades. Haremos referencia a la etnobotánica infantil lúdica, a la forma de jugar, de disfrutar, de los más pequeños con las plantas. Formas de jugar y de disfrutar que podemos diferenciar, a la manera de los griegos clásicos, entre *paidia* (παιδιάς) y *paideia* (παιδεία, “formación”, “educación”). Ambas palabras provienen de *país* (παῖς), es decir, “infante” o “niño”, “zagal”, “guacho”, “chico”, “mocoso”, “criatura”... tanto de un sexo como del otro.

La *paidia* es una «cosa de niños», un juego entretenido y fácil que empieza y acaba en él mismo, sin más pretensiones que la observación, la admiración, la prueba aleatoria. Ahora bien, un niño es –también– un proyecto de adulto, un adulto en potencia. Y algunos juegos contienen elementos formativos precursores de la futura integración laboral, social y afectiva. En este artículo nos centraremos en la *paidia*, la etapa previa a aquella en la que las actividades lúdicas empiezan a prefigurar el mundo de los adultos.

Así, y a pesar de que resulta difícil establecer fronteras entre los usos infantiles de las plantas («todo es juego para los niños», como dice Borges) no renunciamos a intentar (des)agruparlos. A efectos de organizar mejor la información, emplearemos la siguiente tipología: 1) la comestible; 2) la propiamente infantil (*paidia*) de los niños más pequeños o de padres y abuelos con los niños, y en la que el aspecto lúdico se combina con el desarrollo psicomotor, observacional y admirativo; y 3) la de tránsito al mundo adulto, en la que el componente de juego se combina con aprendizajes, rituales y valores de carácter social (*paideia*): manufactura y construcción, ornamentación, caza, lucha, ritmo y música, etcétera.

■ LA OBSERVACIÓN Y ADMIRACIÓN DE PROPIEDADES DE LAS PLANTAS

Muchas de las actividades de etnobotánica lúdica infantil están propiciadas por los padres, pero otras pueden ser descubiertas, admiradas y compartidas por los niños a partir de la simple observación, como aquellas que liberan violentamente las semillas a la menor fricción que recibe el fruto maduro. A esta liberación



The National Gallery



The National Gallery

Jan Provoost. *The Virgin and Child in a Landscape* (“La virgen y el niño en un paisaje”), principios del siglo XVI. Óleo sobre madera, 49,5 x 60,2 cm. Esta obra es uno de los escasos referentes pictóricos de un niño jugando con un objeto, una especie de molinillo giratorio hecho de madera.



explosiva¹ tan atractiva para los niños se refiere el benisero Joan Josep Cardona Ivars en el libro *Taula de Corpus* (Riurau Editors, 2004), donde leemos el siguiente fragmento en el capítulo «La planta de la moda», al hablar de la sustitución de *Impatiens balsamina* por la más reciente *Impatiens walleriana*:

En el más abrigado rincón del riurau, a salvo de las inmoderadas ventadas de las imprevisibles entradas del levante, crece la planta de la moda. Las floristas –ignoro el origen de la modernidad semántica– la llaman planta de la alegría. La actual, la que ellas tienen en existencia, da una flor ancha, y además con una vibración de colores que deja apagadas las nuestras, tan modestas y caseras y de toda la vida [...] Las simientes de aquellas antiguas fructificaban dentro de una cajita minúscula, y no había distracción infantil más amena en días de tormenta pasados en el riurau que tocarlas con la punta del dedo y ver cómo restallaban lanzando disparada una perdigonada inocente de simientes casi imperceptibles.

Otros movimientos espontáneos de algunos frutos son dignos de admiración, tanto de los más pequeños como de cualquier edad. Es el caso del fruto conocido popularmente por *rellotget* (“relojito”), *filosa* (“rueca”), *filamaria*, *cargola* (“caracola”)..., producido por varias especies del género *Erodium* (principalmente *E. cicutarium*, pero también *E. ciconium*, *E. malacoides* o *E. chium*). Nombres populares como estos aluden, como se ve, a instrumentos o componentes giratorios, como muy bien describía Pius Font Quer en 1936 en el volumen de botánica de la *Historia natural* del Instituto Gallach:

Los *Erodium* se diferencian de los anteriores [*Geranium*, *Pelargonium*] por tener sólo cinco estambres fértiles y por sus carpelos que se separan completamente en la madurez y permanecen cerrados, guardando en su interior la única semilla que posee cada uno. La arista con que terminan los carpelos está guarnecida de barbas que facilitan la dispersión de los frutos por el aire y, al desecarse,² se arrolla

¹ La liberación explosiva de frutos o de semillas recibe, técnicamente hablando, nombres como *balocoria*, *boleoautocoria*, *espermobolia*, *espermobolacoria*... También la presentan varias especies de géneros como *Spartium* (retama) y *Cardamine*, en los que, igual que en *Impatiens*, los frutos se abren en dos valvas. Si las fibras de las capas superpuestas se orientan ortogonalmente entre ellas, al predominar la dilatación o la contracción en una de ellas se pueden producir movimientos de curvatura o en espiral, como sería el caso del enrollamiento violento de las valvas de *Impatiens* (y de *Cardamine*).

² Probablemente querría decir *humedecerse* en lugar de *desecarse*; de hecho, es la humectación de la médula la que provoca el estiramiento y el ensortijamiento de la simiente con arista, del mericarpo, lo que es congruente con el hecho de que en tiempo húmedo es más fácil que la arista se ancle en el suelo, como leemos en el *Tratado de botánica* de Strasburger: «Al humedecerse, las aristas vuelven a estirarse y, en el caso de que su extremo libre tropiece con algún obstáculo, tienden a clavar el mericarpo en el suelo.»

inferiormente en tirabuzón, tanto más cuanto mayor es la sequedad del ambiente, y tanto menos cuanto mayor es la humedad. Llevados los frutos por el aire, las aristas les sirven de paracaídas y caen dando vueltas y se clavan por su base aguzada, o, si ello no ocurre así, se desprenden y amontonan al pie de la planta. Empujados por el movimiento de torsión de las aristas al desecarse, los frutos penetran en el suelo, y de esta manera la siembra queda asegurada. No es raro ver alrededor de un *Erodium* varias aristas a flor de tierra, los frutos, ya enterrados, dar vueltas lentamente fijas por un extremo: ello ha dado origen al nombre de relojes con que se designan por el pueblo algunas especies de este género y muy principalmente el *Erodium cicutarium*, uno de los más frecuentes en España.

Pues bien, animados por esta propiedad de los frutos los niños pinchaban en los jerséis los mericarpos (semillas con arista) de los *Erodium* y veían cómo en pocos minutos iban girando y se enrollaban formando una especie de helicoides.

«ALGUNOS JUEGOS
CONTIENEN ELEMENTOS
FORMATIVOS PRECURSORES
DE LA FUTURA INTEGRACIÓN
LABORAL, SOCIAL
Y AFECTIVA»

■ LA 'PAIDIA' BOTÁNICA
GUIADA POR LOS PADRES

Conectar el sistema nervioso con los aparatos motores requiere un aprendizaje recurrente, gratificante, múltiple, acumulativo. Y los juegos suelen ser la mejor forma de hacer eficaz este aprendizaje; juegos para los que hoy en día tenemos múltiples instrumentos y contextos que, antes, en muchos casos, tenían un marcado carácter etnobotánico. Porque durante siglos y siglos muchos de estos juegos estaban ligados a las plantas del entorno. Algunos de los juegos etnobotánicos estimuladores de la psicomotricidad eran relativamente simples; en otros casos se dotaban de cierta complejidad al introducir elementos de carácter social (reglas, pautas marcadas externamente, valores).

Por ello, en lugar de optar por una clasificación tipológica, preferimos una presentación comentada de algunos de los juegos etnobotánicos que contienen elementos estimuladores de la psicomotricidad *sensu lato*. Juegos que, en muchos casos, no son ejecutados directamente por los niños, sino por los padres o los abuelos que los enseñaban para estimular todo eso que ahora somos capaces, más o menos, de teorizar.

■ 'HORDEUM MURINUM', EL POLIJUGUETE

Hordeum murinum subsp. *leporinum* es una gramínea silvestre emparentada con el cereal *Hordeum vulgare* (cebada) y que recibe nombres como *margall* (borde), *arestes*, *ordi de rata*, *fletxes*, *civa(d)eta borda* o *serretxo*.

Las espigas de esta hierba se han empleado en diferentes juegos, el más sencillo consiste en lanzarlas como dardos sobre los jerséis de lana de los amigos, donde se engancha con facilidad gracias a las aristas, tan rígidas como abundantes.³ Hay que ir con cuidado con este juego y no dirigir los dardos a la cara, ya que si una de las espigas penetra en la boca, empieza a desplazarse hacia la garganta y puede producir situaciones de riesgo porque cada movimiento reflejo de la lengua incrementa el peligro de ahogamiento.

La rigidez de las aristas también hace que la espiga se desplace si se sitúa entre dos superficies que tienen movimientos relativos de sentido diferente. Así, si se pone una espiga entre los bordes en contacto de ambas manos abiertas y con las palmas hacia arriba (posición supina), pequeños movimientos en sentido longitudinal alternadamente opuestos la hacen avanzar; también, situada entre la muñeca y la manga de camisa, si la punta de la espiga apunta hacia el codo cualquier ligero temblor de la mano o del antebrazo hace que la espiga se mueva en ascenso por el interior del espacio limitado por la manga.

Otro de los juegos con *Hordeum murinum*, popular en La Vall d'Albaida, consistía en lo siguiente: se partía una de las espigas en dos fragmentos ejerciendo tensión por los extremos y se reconstituía la situación inicial por inserción del ápice del fragmento superior en la concavidad generada en el inferior. Hecho eso, se ponía la espiga entre los dedos anular y corazón de una mano con la palma mirando hacia abajo. Sobre el dorso de esta mano se daba un golpe seco con la otra, al mismo tiempo que el niño decía: «Senyoret, senyoret (o «üelet, üelet»), quan es va a missa es lleva el barret» (o bien, «quan vages a missa lleva't el barret»),⁴ y el impacto de la otra mano sobre la que sostenía la espiga hacía saltar el fragmento superior, provocando la admiración de los niños.

■ CUANDO EL AIRE O EL VIENTO AYUDAN

La resistencia del aire a la caída de cuerpos y, en el tema que nos ocupa, de los frutos de determinados vegetales, ha sido un motivo de juego infantil. Es el caso de los llamados *helicópteros*, las sámaras o frutos alados de *Acer negundo*, objeto de auténticos concursos de vuelo entre los niños de L'Horta de València para ver quién los lanzaba más alto o más lejos para que después cayesen con movimientos helicoidales.

³ Un juego similar se puede hacer con las glumas de las *cagula*, *caüla*, *babaus*, *gall-i-gallina*, *nóvios*..., de diferentes especies silvestres del género *Avena* (*A. sterilis*, *A. fatua*, *A. barbata*). Al apretar entre sí los dedos pulgar e índice, siguiendo el tallo de la hierba, se arrastran las protecciones papiráceas de las flores, las glumas, que quedan todas juntas entre los dedos que las han arrancado; ahora es el momento de lanzarlas sobre el jersey de los amigos, y tantas como se quedan enganchadas en la ropa indican el número de pretendientes que el futuro le deparará.

⁴ «Señorito, señorito (o «abuelito, abuelito»), cuando se va a misa se quita el sombrero» (o bien, «cuando vayas a misa, quítate el sombrero»).



Emili Laguna



Daniel Climent

Las espigas de *Hordeum murinum* subsp. *leporinum* se han empleado para diferentes juegos, el más sencillo de los cuales consiste en lanzarlas como dardos sobre los jerséis de lana de los amigos, donde se enganchan con facilidad gracias a las aristas, tan erguidas como abundantes.



Blepix / JC Shou

Entre los juegos infantiles basados en los soplidos sobre elementos vegetales destacan los que utilizan vilanos o *angelets* (“angelitos”), prolongaciones con pelos que tienen los frutos de determinadas plantas, sobre todo de la familia de las compuestas. El juego consiste en soplar sobre el vilano y hacerlo ascender lo más alto posible mientras se pide un deseo.

Por otra parte el viento, el aire en movimiento, ha sido otro factor coadyuvante en los juegos infantiles; sobre todo el viento generado por los soplidos de los participantes, una práctica que –hay que recordar– es muy útil para estimular los músculos buccinadores de la cara, importantes en acciones como soplar, silbar, succionar, tocar instrumentos de viento...

Entre los juegos infantiles basados en los soplidos sobre elementos vegetales destacan los que utilizan vilanos o *angelets* (“angelitos”), prolongaciones con pelos que tienen los frutos de determinadas plantas, sobre todo de la familia de las compuestas. El juego consiste en soplar sobre el vilano y hacerlo ascender lo más alto posible mientras se pide un deseo. Y no solo la impulsión eólica de origen bucal entretenía a los niños, sino que también hacía las delicias de todo el mundo el desplazamiento más o menos masivo de los madrugadores vilanos primaverales, como se ve en una película tan entrañable como es *Amarcord* (“Me acuerdo”) de Federico Fellini, que empieza y acaba con vilanos impulsados por el viento mientras todo el mundo se emociona, corre detrás de ellos o los captura mientras exclama «*I vilani! I vilani!*»

Otro juego utiliza las flores de *Convolvulus althaeoides* (la *corriola* o *corretjola*, “campanilla”, de la familia de las convolvuláceas) de la siguiente forma: se pone la



Daniel Climent

Hay un juego que utiliza las flores de *Convolvulus althaeoides* de la siguiente forma: se pone la base de la corola entre los labios, suavemente se chupa el néctar y después se sopla con fuerza para competir a ver a qué distancia o altura puede llegar, o el tiempo que tarda en caer como si fuera un paracaídas.

base de la corola entre los labios, suavemente se chupa el néctar y después se sopla con ímpetu para competir a ver la distancia o altura a la que puede llegar, o el tiempo que tarda en caer como si fuera un paracaídas. Pequeñas modificaciones como masticar ligeramente la base de la corola o evitar una insalivación excesiva pueden ser determinantes para el éxito en la competición.

■ DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA

Conseguir movimientos de precisión y de coordinación entre diferentes partes del cuerpo es un reto psicofísico para el cual es necesario el adiestramiento de las conexiones neuromotoras, y en particular las que relacionan los órganos sensoriales con los músculos. Una de las formas en que se manifiesta el correcto desarrollo de la psicomotricidad fina es la precisión en tareas como el encaje de piezas pequeñas o el uso de la pinza digital. Algunos juegos infantiles con plantas tenían esta finalidad aunque no fuera explicitada. Veamos algunos ejemplos.

Antirrhinum es un género de plantas de la familia plantagináceas del que se pueden encontrar especies cultivadas (como *A. majus*) y silvestres (como *A. controversum*, *A. litigiosum*, etc.). El nombre del género hace alusión a la forma del fruto maduro, una cápsula con aspecto de nariz como se explica etimológicamente: *rhinos*, “nariz”. Pero no ha sido el fruto la parte de la planta que se ha empleado para jugar, sino la corola. Formada por dos piezas, el labio inferior puede separarse por tensión al estirar con suavidad el borde. Cuando cesa la tensión, vuelve como un resorte a la posición inicial, lo cual explica muchos de los fitónimos: *conillets* (“conejos”), *dragonets* (“dra-

goncitos”), *boqueta de llop* (“boquita de lobo”), *gossets* (“perritos”)... y en alguna ocasión haciendo como si mordieran. Otro nombre, muy curioso y propio de Albaida, huye del zoomorfismo y opta por denominar la flor con la expresión sustantivada de *quicotefam* (“Quico tiene hambre”), en alusión a esta abertura similar a una boca ávida de comer que se forma a causa de la separación vertical de las dos piezas cuando se aprieta lateralmente la corola sobre la comisura de los «labios», mientras se decía, mostrándola a los niños, «*Quico té fam*».

Los equisetos o colas de caballo (como *Equisetum arvense* o *Equisetum telmateia*) se han empleado también para estimular la psicomotricidad fina en la versión de encaje de piezas: los entrenudos de los *Equisetum* tienen una cierta fragilidad longitudinal, que permite romperlos fácilmente por tensión y, como tienen cerdas rígidas en la base del entrenudo, la parte arrancada puede volverse a colocar en la posición de partida y permite simular que no ha habido ruptura. Por esta razón, los niños de Sant Joan d’Alacant y Mutxamel (L’Alacantí, País Valenciano) llamaban a estas hierbas «*canya que se romp i s’apanya*» (“caña que se rompe y se apaña”).

También representa un reto combinar la psicomotricidad fina con la percepción del equilibrio en la construcción, como es el caso del juego conocido en L’Alcoià como *castellet*, que consiste en elevar torres con almendras, nueces u otros frutos secos, como explica Francesc Gisbert en el libro *A què juguem?* (“¿A qué jugamos?”) (Edicions del Bullent, 2012).

Lanzar pequeñas piezas para hacerlas girar como trompas o peonzas permite adiestrar la pinza digital no solo entre los dedos pulgar e índice, sino también entre el pulgar y el resto. Algunas piezas vegetales se han usado con esta finalidad, como es el caso de los cálices endurecidos unidos a los frutos del eucalipto (*E. globulus* o *E. camaldulensis*), que se pueden emplear directamente o bien se les puede acoplar un palillo y hacer una especie de peonza o *reballaoret*; de hecho, en algunas localidades como La Vila Joiosa o Guardamar, estos frutos se conocen con nombres como *reballaores* o *reballaorets* e incluso el árbol ha acabado por recibir el nombre en función del juego: *arbre de les reballaores*.

También era un encaje de dos piezas la trompa vegetal conocida en las comarcas septentrionales valencianas como *macarulla*. Las *macarulles* son peonzas hechas con las agallas esféricas o *gal·les* del roble valenciano, roble de hoja pequeña o *gal·ler* (*Quercus faginea*), unas agallas producidas por el árbol cuando una avispa minúscula del género *Cynips* deposita los huevos en los brotes tiernos. Al producirse la maduración del insecto, este practica un agujero en la agalla por donde sale al exterior, y es este agujero lo que permite la inserción de una ramilla recta o de un palillo y formar un trompo de base esférica con el que jugar.



El nombre del género de plantas *Antirrhinum* hace referencia a la forma del fruto maduro, una cápsula con aspecto de nariz. Otro nombre, muy curioso y propio de Albaida, huye del zoomorfismo y opta por denominar la flor con la expresión sustantivada de *quicotefam*, en alusión a esta abertura similar a una boca anhelando comer que se forma a causa de la separación vertical de las dos piezas cuando se aprieta lateralmente la corola sobre la comisura de los «labios».



Las *macarulles* son peonzas hechas con las agallas esféricas o *gal·les* del roble valenciano, roble de hoja pequeña o *gal·ler* (*Quercus faginea*), unas agallas producidas por el árbol cuando una avispa minúscula del género *Cynips* deposita los huevos en los brotes tiernos.



Sergio Diasa

Lanzar pequeñas piezas para hacerlas girar como trompos o peonzas permite adiestrar la pinza digital no solo entre los dedos pulgar e índice, sino también entre el pulgar y el resto. Algunas piezas vegetales se han empleado con esta finalidad, como es el caso de los cálices endurecidos unidos a los frutos de eucalipto.

■ PARA COMBINAR CON EL EQUILIBRIO

Cuando se anuncia el crepúsculo vespertino, las flores de *Mirabilis jalapa* (“dondiego de noche”) empiezan a abrirse y así se mantendrán hasta acercarse al mediodía siguiente. Es en este lapso cuando se puede practicar un juego etnobotánico que combina el equilibrio con la precisión, y que consiste en el proceso que describimos a continuación.

Cada participante pega en la frente —en la suya o la de otra persona— una flor por la parte ancha de la corola, que queda adherida gracias al vacío creado al presionarla, y allí se queda, como un cuerno. Una vez fijada se le quita el cáliz con cuidado arrastrando el pistilo y los estambres, lo que crea un orificio por donde entra el aire. La presión del aire se equilibra y poco a poco la flor se despega. Obviamente, se pueden hacer concursos para ver quién llega a mantener más tiempo la flor sobre la frente.

■ LA ATRACCIÓN SÓNICA

Producir chasquidos con plantas, hacer crepitar otras o generar pequeñas chispas han sido actividades que han causado la admiración de los críos. Así, la ráfaga de efímeras centella producidas al apretar la piel de un cítrico desde un lado de la punta de una llama abría de sorpresa los ojos de los más pequeños.

También les llamaban la atención los chasquidos, como de traca, que se producían al arrojar al fuego del hogar ramas de *cepell* o brezo (*Erica multiflora*, por ejemplo), también conocido por ese motivo como *pet* (“pedo”), *petorrí*, *petorrera* y otros nombres similares.

Si se forma un pseudocilindro entre el pulgar y los dedos índice, corazón y anular, y se coloca sobre la embocadura circular un pétalo lo bastante grande y li-

geramente combado para dentro, se puede reventar y producir un chasquido —a menudo con desprendimiento de un trozo del pétalo— por la presión del aire que se genera al dar una palmada seca con la otra mano, como explicaba el doctor Josep Estalella en *Ciencia recreativa* (Fundación Séneca, 1918).

También sirven para hacerlos explotar contra la mano o cualquier superficie llana los cálices hinchados de las flores de los conejillos o collejas (*Silene vulgaris*). E incluso podemos añadir nuevas plantas a funciones similares dadas las posibilidades que nos ofrece la abundantísima variedad que día tras día se incorpora y orna nuestros parques y jardines. Sería el caso, por ejemplo, de los capullos florales, esféricos, de varias especies del género *Fuchsia*, que incluso niños de un año y medio pueden coger con la mano y hacerlos resallar contra la propia cabeza, la de quien juega con ellos, o sobre cualquier objeto plano.

■ EPÍLOGO

Hoy en día existe una oferta extraordinaria de juegos y juguetes con los que, ni de lejos, pretende competir la etnobotánica infantil lúdica. El objetivo de este artículo es otro: mostrar que las plantas, y el mundo natural en general, pueden formar parte del calidoscopio lúdico de los juegos infantiles; unos juegos que tanta importancia tienen para el desarrollo emotivo y psicomotor.

Además, confiamos en haber incrementado la paño-plia de recursos para disfrutar con los hijos, nietos o alumnos cuando «salgamos al campo»; aún en el caso de que este sea algo tan próximo como un huerto escolar, un jardín o un solar abandonado cubierto de vegetación.

Y tal vez si volvemos a jugar y disfrutar con las plantas como si fuéramos niños descubriremos que aún somos capaces de admirar y valorar la enorme y compleja biodiversidad vegetal que nos acompaña allá donde vayamos. ☺

DEDICATORIA

Dado el tema del artículo, encontramos procedente dedicarlo a nuestros hijos Daniel, Jaume, Carles, Pau y Mar, y a los nietos Daniel y Marc, con los que todavía hemos jugado —o intentaremos hacerlo— «con las plantas».

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer la generosa colaboración en este trabajo de numerosos amigos, que han compartido con nosotros sus recuerdos.

Daniel Climent Giner. Catedrático de Secundaria de Ciencias de la Naturaleza. IES Badia del Bayer (Alicante).

Carlos Martín Cantarino. Profesor titular de Ecología en la Universidad de Alicante.

Emilio Laguna Lumbreras. Jefe de sección del Servicio de Vida Silvestre de la Conselleria d’Agricultura, Medi Ambient, Canvi Climàtic i Desenvolupament Rural de la Generalitat Valenciana.