



JUEGOS DE BOLITAS

POR

MAXIMIANO FLORES

(Trabajo presentado a la Sociedad de Folklore Chileno en las sesiones del 4 de Setiembre i del 6 de Noviembre de 1910)

§ 1.

De acuerdo con los propósitos que guían a nuestra institución, me he limitado al elaborar este trabajo, a consignar únicamente aquellos juegos que he practicado yo mismo, o de los cuales yo he sido testigo ocular.

Los juegos de niños que describo se jugaban en la ciudad de Los Anjeles, provincia de Biobío, entre los años 1890 i 1893. Doi además dos muestras del juego de la pallalla: la primera, tal como se practicaba en Santiago i en Los Anjeles en la época mencionada; i la segunda, tal como lo juegan actualmente algunas personas de Santiago.

Mucho he oído hablar de la existencia de otros juegos en diversas rejiones de Chile, tales como el *choclon*, *la trinca*, *los ejércitos*, *la batalla*, *la troya de pozo*, etc.; pero prefiero no describirlos, pues no me encuentro en situación de hacer de ellos una reseña satisfactoria.

Debo expresar mis mas sinceros agradecimientos a la señora Ercilia Mateluna de Páez i a la señorita Edelmira Sepúlveda Montebran, quienes ademas de darme valiosas informaciones sobre la pallalla, contribuyeron con suma habilidad a presentar objetivamente el juego ante la Sociedad de Folklore Chileno en la sesion del 6 de Noviembre de 1910.

§2. Lista alfabética de algunas espresiones usadas en el juego de las bolitas

Amallarse.—Una persona *se amalla* cuando deja de jugar despues de haber ganado, apesar del deseo de seguir jugando manifestado por sus contendores.

Bolos.—Nombre que se da a las bolitas en Los Angeles. Las bolitas que se usan para estos juegos son pequeñas esferas de piedra, i miden comunmente de 0,009 a 0,020 m. de diámetro. Las hai tambien de mármol, i en no pocos casos he visto que nuestros pequeños campesinos las fabrican de greda o juegan con avellanas.

Cabe (ver *hacha*).

Cabe i cuarta.—Nombre de un juego que se describe mas adelante, i que los niños desfigurán amenudo esclamando: «*juguemos al caricuarta*».

Cada uno para su raya.—En la troya entre cuatro personas se dice que cada una tira para su raya, cuando no se juega entre compañeros.

Con trahmia.—La persona que esclama con viveza esta espresion en el momento de lanzar la bolita tiene derecho a limpiar el terreno que separa la bolita propia de la del adversario, siempre que éste no haya gritado ántes, «*sin trahmia*».

Chilindrina.—Bolita mui pequeña.

Chorte (véase *hacha*).

Chundir.—Se dice que un niño *ha chundido* cuando ha perdido todas las bolitas con que jugaba.

¡Déjemela, compañerito!—Así esclama un jugador, B p. ej., a su compañero B, en el juego de la troya, cuando desea que éste, por toda jugada, coloque su bolita cerca de la de B, renunciando a algun ataque al enemigo. Con esto B puede llegar libremente hasta las posiciones contrarias cuando le toque su turno. (Ver la descripción del juego mismo).

¡Echémohlo al medio!—Esclama así uno de tres jugadores a cualquiera de los otros dos, para pedirle que se comprometa a hostilizar al tercero. Esto se lleva a afecto combinando jugadas que sólo favorezcan a los completados.

Hacha, hachazo, hachita, cabe, chorte.—Golpe que da una bolita a otra.

Macuco.—Bolita de mayor dimension que la ordinaria.

Matar.—Dar un golpe o «hachita» una bolita a otra. El verbo se usa en construccion personal: *no quise matarte.*

Palomo.—Bolita de mármol.

Par(a) uno i otro.—Con esta espresion se obliga al que tiene un montoncito (ver la descripcion de este juego) a tirar tambien cuando el montoncito deje de pertenecerle. Es una manera de impedir que el ganador *se amalle.*

Pen(a)d(ito) me tira.—Con estas palabras se obliga a un jugador a lanzar su bolita desde el mismo sitio en que se encuentra. Da oríjen a posiciones mui incómodas si se toma en consideracion que muchas veces las bolitas ruedan hasta los ángulos formados por las paredes. Cp. LÖNZ, Dic. etim. páj. 828.

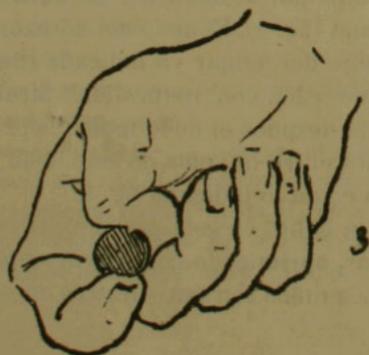
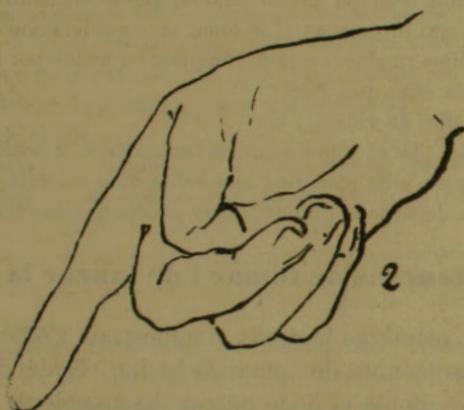
Polca.—Bolita de vidrio.

Tiro, tiritó. Es el nombre que da cada niño a su bolita predilecta. Jeneralmente se elije para tiro una bolita bien redonda, de buen tamaño, sin ser demasiado grande, i mas pesada que las demas.

§ 3.—Maneras de tomar i de lanzar la bolita

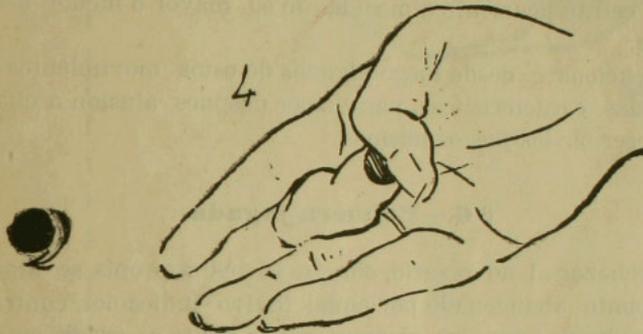
Las tres primeras láminas demuestran gráficamente la manera mas comun de tomar la bolita. Teniendo la mano estendida se dobla el dedo pulgar hasta colocar su falanje extrema perpendicular al dedo del corazon i adherida a la palma de la mano (fig. 1). El dedo del corazon abraza en seguida a la falanje del pulgar ya indicada (fig. 2). Los dedos anular i meñique caen con naturalidad atraidos por el del medio. Se dobla despues el dedo indice, oprimiendo suavemente una bolita entre la yema de este dedo i la falanje del pulgar doblada como lo indica la fig. 3.

Para lanzar la bolita en esta posicion, se le da un papiro-te con el pulgar, oprimiendo con mayor intensidad el dedo del corazon. Los niños son tan diestros en esta manera de



arrojar la bolita, que son rarísimos los que no aciertan en blanco a distancias inferiores de un metro. Se puede disparar con i sin apoyo. A distancias pequeñas sirve de apoyo el suelo mismo; pero para distancias de dos o mas metros se apoya por lo jeneral en la mano izquierda.

§ 4. Otra manera de lanzar la bolita es la que podríamos llamar «golpe de retroceso», i que denominábamos cuando chicos, «*tirar a la talquina*». (1). Con la mano estendida,



(fig. 4) se doblan los dedos pulgar i del corazon, oprimiendo el «tiro» entre la falanje estrema del pulgar—lado interno—cerca de la coyuntura, i la uña del dedo del corazon, cerca de su nacimiento; se da un fuerte papirote con el dedo del corazon, i la bolita parte acompañada de un movimiento de rotacion en el sentido indicado por la flecha en la figura, al rededor de un eje imaginario horizontal i perpendicular a la trayectoria recorrida por la bolita. Debido a ese movimiento rotativo, la bolita retrocede despues de anulado el impulso con que fué disparada, i si la distancia a que se le arroja es grande, la bolita queda plantada mui cerca del punto en donde cae. A grandes distancias hai necesidad de hacer un movimiento brusco del antebrazo hácia adelante al

(1) Cp. LENZ, *Dic. Etim*, pág. 102. En Santiago he oido: «*tirar una churra, un churrazo.*»

tiempo de dar impulso a la bolita. Si la distancia es pequeña se acompaña casi siempre un movimiento del brazo entero hácia atrás.

§ 5.—Jugadas características

El choque de la bolita propia con la del adversario, da origen a variadísimas posiciones i movimientos—comparables muchos a los del juego del billar—que el niño aprovecha estratégicamente a medida de su mayor o menor destreza.

Mencionaré desde luego algunos de estos movimientos o jugadas características, para hacer despues alusion a ellas al describir los juegos mismos.

§ 6.—Primera jugada

Rechazar al adversario, sin que la bolita propia se aleje del punto abandonado por aquel. (Salvo indicacion contraria, se ha de entender siempre que la bolita se arroja en la forma comun indicada por la figura 3). Suponemos ademas que las bolitas que juegan son del mismo peso i tamaño, pues cuando varian estos, los resultados varian tambien.

Se despide la bolita con fuerza, golpeando al adversario en su parte media, «medio a medio», lo que da el resultado que se deseaba.

§ 7.—Segunda jugada

Dada la posición i distancia indicadas por la figura 5, hacer que t , tocando a e , rueda hasta un punto x , sin que e cambie de posición.

El jugador dispara en forma tal, que hiere a e en la parte superior—«en la coronita» (fig. 6).

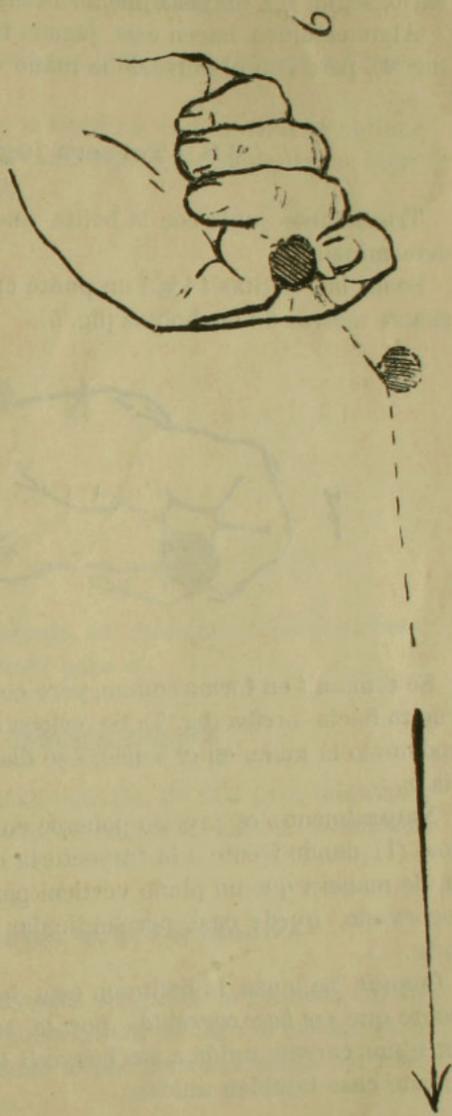
La altura sobre el nivel del suelo, a que queda t en el momento de partir, hace que t caiga oblicuamente sobre e , lo que la obliga a rodar hasta el punto x .

5



4 m/s

X



6

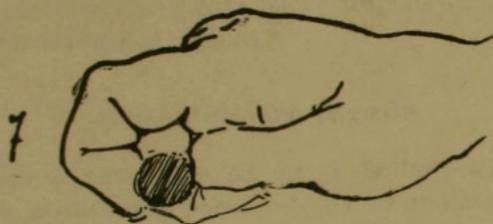
El jugador debe calcular con mucho tino el impulso necesario, según sea mayor o menor la distancia por recorrer.

Algunos niños hacen esta jugada tirando «a la talquina» (fig. 4), pero con el dorso de la mano vuelto hacia arriba.

§ 8.—Tercera jugada

Trasladarse junto con la bolita enemiga hasta un punto determinado.

Sean las bolitas t i e , i un punto cualquiera, x , situado a cuatro metros de las bolitas (fig. 5).



Se toma a t en forma común, pero con el dorso de la mano vuelto hacia arriba (fig. 7). Se coloca a t en contacto con e , apoyando la mano en el suelo, i se dispara en dirección hacia x .

Naturalmente, es preciso ponerse en clucillas («potincado») (1), dando frente a la trayectoria que recorrerá la bolita, de manera que un plano vertical paralelo al dedo índice-encorvado, quede casi perpendicular a la misma trayectoria.

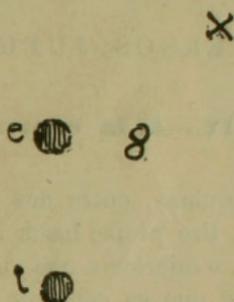
Cuando se lanza la bolita en esta forma se dice vulgarmente que «se hace carretita» por la semejanza que existe entre una carreta unida a sus bueyes i las bolitas que viajan en este caso también unidas.

(1) Cp. LENZ. *Dic. Etim.*, pág. 636.

§ 9.—Cuarta jugada

Dada la posición indicada por la figura 8 acercar a *t* hasta *x*, tocando a *e*.

Se hiere a *e* un poco a la derecha, con lo cual se obtiene el efecto deseado. Si *x* se encuentra a la izquierda, se hiere a *e* también a la izquierda.



Cuando se hace esta jugada, se dice que se «saca cortada, cortadita, cortina, cortinita» para *x*.

§ 10.—Quinta jugada

Retroceder alejando al adversario. Se tira «a la talquina», es decir, dando un golpe de retroceso en la forma indicada por la fig. 4.

§ 11.—Ventajas convencionales

Por regla jeneral se dispara apoyando la primera coyuntura del dedo meñique—aquella mas cercana al metacarpo—en el punto mismo en donde se encuentra la bolita por efectos de jugadas anteriores.

Pero también se la puede lanzar permaneciendo de pié i haciendo descansar la mano derecha sobre la izquierda.

Existen además algunas ventajas convencionales que se dan a los niños inexpertos. Estas son: tirar «*con brazo*», i tirar «*con cuarta*». La persona que goza de estas ventajas, estira el brazo en toda su estension—o mide una cuarta en el suelo—segun el caso—i arroja la bolita en la direccion que desea.

Por convenio mutuo al iniciar el juego, pueden ser eliminadas cualesquiera de las ventajas anteriores.

DIVERSOS JUEGOS

§ 12.—A la cuarta

Se juega «a la talquina», entre dos personas, i el juego consiste en lanzar el tiro propio hasta colocarlo a una distancia de una cuarta, o inferior a una cuarta, del «tiro» del adversario. Cada vez que se consigue esto, el adversario debe pagar un tributo de una, dos o mas bolitas—segun convenio anterior al juego—a la persona que ha hecho la cuarta. La cuarta se mide desde el extremo del dedo auricular hasta el extremo del pulgar, colocando la mano estendida, dorso hácia arriba, sobre el suelo mismo en el sitio ocupado por las bolitas. Se comprende que ganan con mayor frecuencia aquellos individuos cuya cuarta es mas grande.

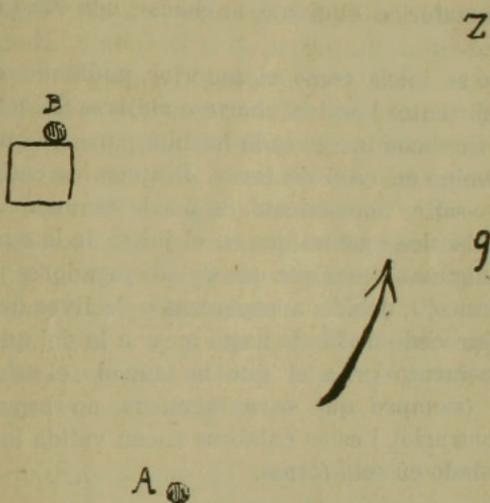
Para mayor comodidad denomino con letras a los distintos jugadores. Se colocan los niños *A* i *B* de pié, en una misma linea, *codo con codo*, i juegan alternativamente.

A empieza, tratando de lanzar su bolita a una distancia no inferior a cuatro metros. La destreza en este juego consiste en dejar el tiro plantado en el mismo sitio en que tocó el suelo. *B* juega en seguida, pudiendo optar entre tratar de hacer la cuarta que se le presenta, si se cree capaz de ello, o esquivar al adversario dejando su bolita cerca del punto de partida (*quedándose*), o lanzándola en cualquiera direccion. Si *B* logra hacer la cuarta, *A* paga lo convenido.

De lo contrario *A* juega a su turno con las mismas libertades que su antagonista.

Aunque comunmente se elije un terreno libre de asperezas para el juego de la cuarta, sucede no pocas veces que alguna de las bolitas rueda hasta detenerse detras de algun poste u otro obstáculo.

Al notar esto, el jugador para quien el poste es obstáculo, grita con presteza: ¡*con vista!* o ¡*con vistita!*, i esta sola voz le da derecho para lanzar la bolita desde cualquier



punto, siempre que conserve la distancia a que se encuentra de su antagonista. Supongamos que la bolita de *B* rueda hasta colocarse detras del poste *X*. (fig. 9) *A* grita entonces «¡*con vistita!*», i tomando su bolita, camina describiendo un arco de círculo hasta lanzarla desde el punto *Z*, u otro cualquiera equidistante de *B*. Pero si *B* ha podido gritar ¡*sin vista!* antes que *A* pronuncie palabra alguna, éste no podría moverse del puesto que ocupa.

Una variante de este juego es «hacer el jeme», expresion que se comprende por sí misma.

§ 13.—Chorte o cabe

ESPRESIONES. *Jugar al chorte, al cabe, a l'hachita*, (pegar, dar, hacer, mandarle a uno, una hachita, un cabe, un chorte; en Santiago: un *tongo*.)

Consiste en hacer chocar la bolita propia con la enemiga lanzando la propia ad-libitum. Cada hachita cuesta al que la recibe una o mas bolitas que debe pagar a su contendor. De aquí viene la espresion: *de a par al hacha*, que se usa cuando el tributo de una hachita es un par de bolitas. En sentido metafórico equivale a «hacer una via i dos mandados».

El juego se inicia como el anterior, pudiendo cada contendor elejir entre hacer el chorte o alejarse del adversario. Conviene tirar con fuerza cada hachita para no quedar cerca del enemigo en caso de errar. Despues de cada hachita es preciso «salir» nuevamente. Se puede tambien «tirar con vista» de idéntica manera que en el juego de la cuarta.

Sucede algunas veces que uno de los jugadores pega mas allá del blanco, i, debido a asperezas o declives del terreno la bolita retrocede rodando hasta tocar a la del adversario. En este momento grita el que ha lanzado el «tiro»: *¡con revueltita!* (siempre que su antagonista no haya gritado ántes lo contrario), i estas palabras hacen valida la hachita que se ha dado en esta forma.

§ 14.—Cabe i cuarta

Se juega como en los casos anteriores con solo la diferencia que existe entre las alternativas a que da derecho cada jugada: 1) hacer una cuarta, 2) hacer un chorte, i 3) esquivar al adversario.

§ 15.—La troya

Este juego simboliza una lucha que se libra al rededor de una fortaleza central, la troya, representada por 2, 3 o 4

bolitas, segun el número de combatientes, unidas entre sí por líneas o circunferencias dibujadas en el terreno mismo (fig. 10). La distancia entre cada bolita varia entre uno i dos decímetros.

Al principiarse, cada jugador debe poner una bolita en la troya, la cual se dispone en el centro de un terreno de varios metros cuadrados de superficie en la forma indicada por la (fig. 11). $x-x$ es una línea situada a 4 o mas metros de la troya. Los jugadores, en número de dos en este caso, empiezan lanzando a la talquina sus respectivos «tiros» desde esta línea, i con direccion a la troya.

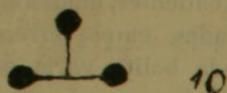
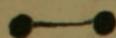
El que logra colocarse mas cerca de ella saca de una hachita una de las bolitas, o, si le parece, ataca desde luego a su adversario. Desde este momento el único afán de los jugadores es darse mutuas hachitas para gozar así de las desventajas que cada una de ellas origina al adversario. La persona cuyo tiro ha sido tocado por el del enemigo debe pagar a este un tributo—segun convenio al empezar el juego—i debe además volver a tirar su bolita desde el punto de partida en la línea $x-x$. Se puede tambien hacer esta jugada desde un punto cualquiera situado a igual distancia de la troya que la línea $x-x$, p. ej. z, y . *El jugador que da en bola tiene siempre derecho a hacer la jugada próxima, salvo el caso en que el adversario tenga que ir a tirar desde $x, z, o y$.*

Las alternativas a que da derecho cada jugada pueden ser las siguientes: 1) «Quedarse» en el punto que mejor convenga; 2) Tirar una hachita al enemigo; i 3) Sacarse cualquiera de las bolitas de la troya.

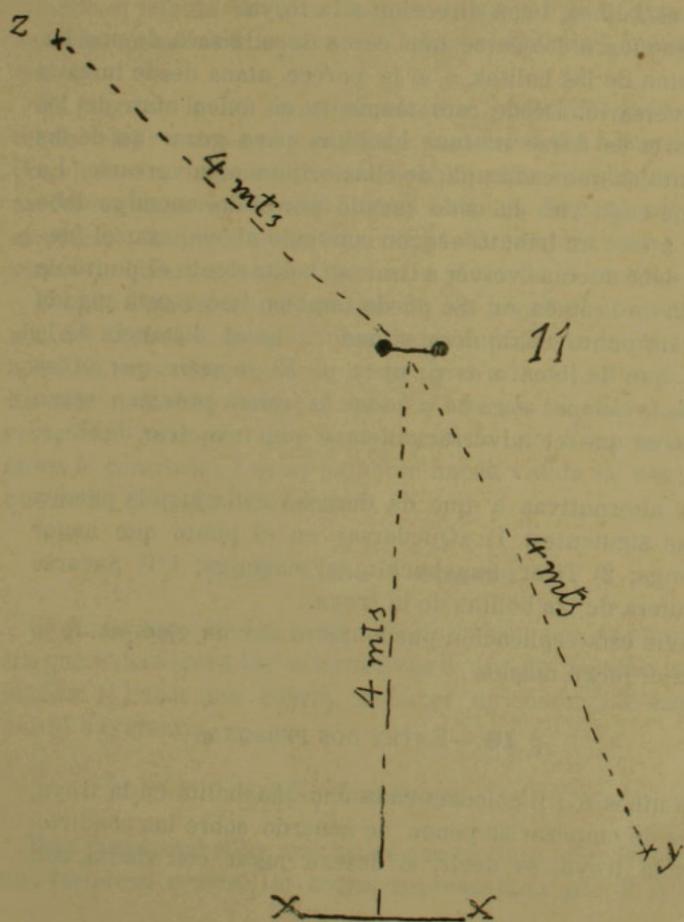
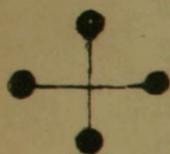
Prévia esta esplicacion puedo ahora dar un ejemplo de lo que es el juego mismo.

§ 16.—ENTRE DOS PERSONAS

Los niños A i B colocan cada uno una bolita en la troya, i ántes de empezar se ponen de acuerdo sobre las condiciones de la troya, es decir, si desean jugar con visita, con



10



revueltita, de a par al hacha, etc. Se trasladan en seguida a la línea xx , i teniendo los piés sobre ella arrojan sus respectivos «tiros». Esta jugada inicial puede dar origen a varias circunstancias. De ámbos antagonistas, el que queda mas cerca de la troya tiene derecho a continuar. Si el primero que tira logra sacar una bolita de la troya, el segundo debe poner otra bolita, i el juego empieza nuevamente. Si el segundo tirador toca al adversario, éste debe pagar el tributo convenido i volver a tirar desde x , z , o y . El niño cuya bolita *quema*—se dice así cuando la bolita se detiene sobre la raya misma de la troya,—debe volver a tirar desde x , y o z sin pagar tributo alguno.

El juego termina cuando uno de los contendores, se decide a sacar de una hachita la última bolita de la troya. Si lo consigue lanza el golpe final a su enemigo, quien a su vez contesta con otro.

§ 17.—TROYA ENTRE TRES O ENTRE CUATRO PERSONAS.

La jugada inicial fija el orden de precedencia: Tira primero la persona cuya bolita ha quedado mas cerca de la troya i le siguen los restantes por orden de distancia. Por lo demas esta troya es igual a la anterior.

§ 18.—TROYA ENTRE COMPAÑEROS.

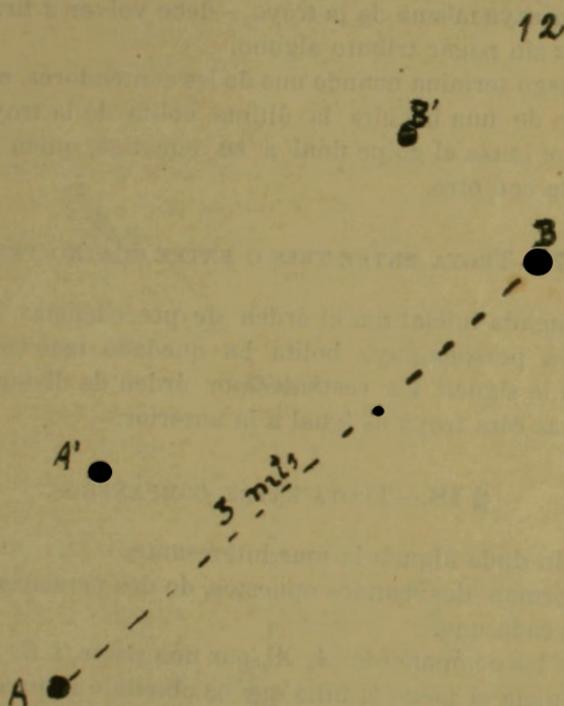
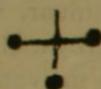
Es sin duda alguna la mas interesante.

Se forman dos bandos opuestos, de dos personas (compañeros), cada uno.

Sean los compañeros A , A' , por una parte, i B , B' por la otra. Inicia el juego el niño que ha obtenido la precedencia, debiendo seguirle uno del bando opuesto; el tercer lugar le corresponde al compañero del primero, i el cuarto al del segundo jugador.

Sucede a menudo durante el juego, que B' por ejemplo, por toda jugada, tira su bolita a la talquina, tratando de colocarla cerca de su compañero B , dándole así oportunidad

de «sacar cortinita» hasta las posiciones del adversario i hacer allí zafarrancho. Naturalmente, no paga tributo, ni tiene la obligacion de tirar desde $x.x$ la persona cuyo tiro ha sido



tocado por el del compañero. Esto solo reza para con los enemigos.

Hai una jugada que es convenio tácito entre los contendores. A desea trasladarse hasta las posiciones ocupadas por B, B' , (fig 12).

Si arroja su tiro a la distancia que se encuentra, puede errar el golpe i quedar en posición desventajosa. En este caso *A* lanza a la talquina mui suavemente su bolita tratando de tocar a *A'*. Si lo consigue puede *A* colocarse en la posición que mejor le plazca i sacar la cortinita deseada valiéndose del tirito de su compañero. Jeneralmente esto se hace en forma tal, que la bolita de *A'* rueda hasta colocarse en una posición favorable para las jugadas ulteriores. En el caso presente convendría hacer rodar a *A'* hasta cerca de la troya.

Por lo demas, en lo que concierne a la iniciación, a la defensa i al final, este juego es idéntico a los anteriores.

Terminado el juego, los compañeros se reparten las ganancias, o se distribuyen la pérdida.

§ 19.—Los tres hoyitos

Para 2, 3 o mas jugadores. Se juega tambien entre compañeros.

Con el ausilio de una astilla o de algun instrumento cortante cualquiera, se hacen tres hoyitos en línea recta, separados cada uno por una distancia que fluctúa entre uno i 3 metros (fig. 13).

Consiste el juego en recorrer tres veces la hilera de hoyitos, embocando «enzocando» el tiro sucesivamente en cada uno de ellos. Demos a los hoyitos los números 1, 2 i 3. Se empieza lanzando la bolita desde el núm. 3 tratando de caer dentro del hoyito núm. 1, pasando por alto el 2. Se continúa observando el siguiente orden:

1, 2, 3, 2, 1, 2, 3.

El órden de procedencia para las jugadas queda establecido al principiar: tira primero aquella persona cuya bolita ha embocado en el hoyo, debiendo seguirle los demas por órden de distancia. *Conserva la jugada el niño que ha hecho una hachita o que ha embocado en algun hoyito.*

Cada jugada puede hacerse de las siguientes maneras:

- 1) Hacer carretita, sacar cortinita o pegar en la coronita
- 2) Enzocar.
- 3) Esquivar al enemigo.

En el medio del juego pueden ocurrir curiosos incidentes:

Supongamos a los jugadores *A*, *B* i *C* i los hoyitos 1, 2 i 3. En un momento dado corresponde jugar a *C*, advirtiéndose que los distintos jugadores llevan embocados los siguientes hoyitos:

A, ha embocado en 1, 2, 3, 2; le corresponde embocar en el 1 de regreso.

B, ha embocado en 1, 2, 3; le corresponde embocar en el 2 de regreso.

C, ha embocado en el 1, le corresponde embocar en el 2 de ida.

El tiritito de *B* rueda hasta ^{cerca del} embocar en el hoyito 1, i allí *C*, a quien corresponde jugar, tiene oportunidad de hacer una carretita. La hace, pero con tan mala suerte que el tiro de *B* cae dentro del hoyito núm. 2. Como *B* debía de embocar precisamente en el 2, esta circunstancia le vale como si hubiera jugado i le da derecho para seguir jugando. *C* pierde, pues, su jugada i es ahora víctima involuntaria de *B*.

Si alguna de las bolitas cae en un hoyo en el cual no le correspondía embocar, queda «presa» hasta que otro de los jugadores viene a libertarla.

§ 20.—La fortaleza

Se hacen tres hoyitos en el suelo, rodeado cada uno de las siguientes figuras geométricas: triángulo equilátero, circunferencia i cuadrado, que se dibujan con cualquier instrumento terminado en punta. Estas figuras sirven de murallas a las fortalezas (fig. 15).

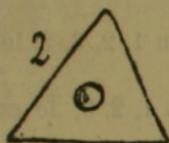
Consiste el juego en adueñarse de todas las fortalezas. Se es dueño de una fortaleza cuando se ha logrado embocar en el hoyito de ella la bolita propia. El mero hecho de caer

dentro de los muros de una fortaleza, da derecho al dueño de ella a hacer la jugada próxima.

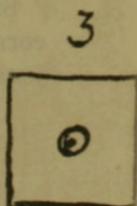
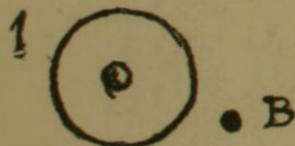
El orden de precedencia se establece en idéntica forma que en el juego anterior.

Las siguientes circunstancias son peculiares a este juego (fig. 16).

A es dueño de las fortalezas 1 y 2. B lo es de la tercera.



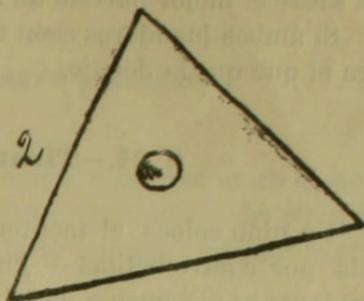
16



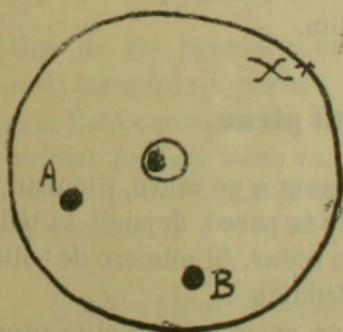
Corresponde jugar a A. Tira su bolita a la talquina tratando de caer *dentro de los muros* de la fortaleza 1. Si lo consigue, puede continuar jugando, apoyando la mano en el punto del muro que mejor le convenga. Da un fuerte hachazo a B i alejándolo, saca cortadita hasta la fortaleza 3; emboca en ese hoyo i gana el juego. Pero si por impericia su bolita cae

fuera del hoyito 3, *B* trataría entónces de caer dentro de sus muros i sacaría el mejor partido de la bolita de *A*.

Si en un momento dado *A* encuentra la bolita de *B* dentro de los muros de una fortaleza de que *A* es dueño, éste



17



toma la bolita de *B* con la mano, la coloca en cualquiera parte dentro de los muros, i saca cortadita, hace carretita o pega coronita. En casos parecidos ámbos jugadores tienen derecho a tomar la bolita con la mano.

Puede ocurrir el caso siguiente: (fig. 17).

Corresponde jugar a *A*. Toma a *B*, lo coloca en el punto *x*, i hace carretita hasta la fortaleza 2; pero lo hace con tan mala suerte que la bolita *B* cae dentro del hoyo. Esto solo hace a *B* poseedor de esta fortaleza, le da derecho a tirar i a sacar el mejor partido de la bolita de *A*.

Si ámbos jugadores caen dentro del hoyito, es dueño i tira el que queda debajo.

§ 21.—Tirar al montoncito

Un niño coloca el montoncito—pequeña pirámide formada por cuatro bolitas—junto a una pared, i uno o mas tiradores se disponen a derribarlo desde una distancia convenida.

Los tiradores lanzan las bolitas tomándolas entre los dedos pulgar, índice i del medio. El dueño del montoncito recoge para sí todos los proyectiles que yerran el blanco, i no abandona su puesto junto a la pared hasta que una bolita bien dirigida derriba el monton. Este pasa a ser entónces propiedad del que lo derribó, i el dueño anterior va a ocupar un puesto entre los tiradores.

Es mui comun reemplazar el montoncito por una polca, un palomo o aun una simple bolita.

§ 22.—Al picar

Dos o mas niños se colocan junto a un muro, i lanzan alternativamente una bolita contra la pared, dejando la bolita en el sitio donde pare despues de rodar. El número de bolitas disparadas en esta forma es indefinido.

El tirador que consigue hacer chocar una bolita propia con alguna de las ya jugadas, las recoge todas para sí. Si en el trascurso del juego uno de los contendientes no dispone de una nueva bolita para «picar», puede recoger cualquiera de las que están en el suelo i «picar» con ella. Su contendor entónces se abstiene de jugar con nuevas bolitas,

i continúa también «picando» con algunas de las ya jugadas.

Comunmente en este juego se golpea el muro diagonalmente de arriba hacia abajo, a una altura que oscila entre 10 i 30 centímetros del suelo.

§ 23.—Cabe i cuarta picando

Para dos jugadores.

Uno de los niños arroja su bolita contra el muro diagonalmente desde abajo hacia arriba a una altura de 80 centímetros o de 1 metro, tratando de hacerla rebotar hasta uno o mas metros de la pared.

Su contendor juega en la misma forma, pero trata de hacer chocar su bolita con la del primer jugador, o de hacerle una cuarta. Si nada de esto consigue, el primer jugador recoge su bolita i tira nuevamente.

Las jugadas se continúan en esta forma hasta que alguien ha logrado hacer cabe o cuarta, en cuyo caso, el que pierde paga lo convenido i empieza el juego otra vez.

§ 24.—Pares o nones

Uno de los jugadores toma un puñado de bolitas en la mano i pregunta «¿páres o nones?» a la persona con quien juega. Esta contesta, i si acierta gana todas las bolitas que el primer jugador tiene en la mano; pero si yerra, debe pagar un número igual de bolitas o alguna cosa convenida previamente.

§ 25.—¿Por cuánto corre este caballito?

Para dos o mas personas.

Uno de los jugadores toma en la mano cierto número de bolitas i pregunta «¿Por cuánto corre este caballito? (carrilito, torito?)» Uno de los presentes contesta un número cualquiera. El que preguntó entonces abre la mano i si el nú

mero de bolitas es igual al que se acaba de decir, debe entregarlas todas al que adivinó, o pagar lo convenido.

En caso de errar, la persona que contesta paga el número estipulado a quien hizo la pregunta.

§ 26.—Telar, bayeta . . .

Uno de dos jugadores muestra ámbas manos empuñadas, ocultando en una—sin dar a entender en cuál—una bolita, i entabla con su contendor el siguiente diálogo:

A. Telar.

B. Bayeta.

A. ¿En cuál?

B. En ésta. (Mostrando la mano que segun él esconde la bolita).

El primer jugador abre la mano, i si realmente en ella estaba la bolita, B la toma para sí. Pero si ella estaba en la mano contraria, B debe pagar una bolita. En Santiago la persona que escondia la bolita decia las siguientes palabras: «Sesta, bayesta, don Juan de la Cuesta, me manda mi madre que en cuál mano de éstas».

§ 27.—La pallalla

Se denomina así a un juego de habilidad—practicado de preferencia por las niñas—cuyo movimiento fundamental consiste en arrojar una bolita al aire, tomar otra de la superficie plana en que se juega, i recibir la arrojada, interceptándola al caer o despues de rebotar. En el espacio de tiempo que media entre lanzar i recibir la bolita—un segundo mas o ménos, segun la altura a que alcanza la bola en el aire—se ejecutan diversos movimiento o figuras que corresponden con mayor o menor precision al nombre de cada una de las jugadas (1).

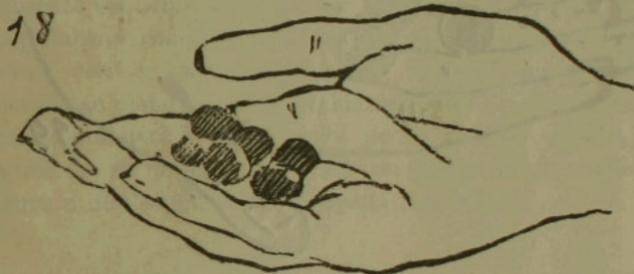
He visto dos maneras de jugarla.

1. El nombre *pallalla*—en Catamarca i tambien en Bolivia *pallana*,—se deriva del verbo quechua *pallay*, recojer del suelo. El juego

§ 28.

Parece que esta primera manera de jugar a la palla es la mas antigua, pues es casi desconocida en Santiago de la jeneracion infantil de hoi, i en cambio, personas cuya niñez se remonta a 20 o mas años me aseguran que es la única que ha estado en boga en aquellos tiempos. Se jugaba entónces con las piernas cruzadas sobre el suelo o sobre alguna alfombra, con 5, 7 i hasta con 15 bolita.

Describiré primero la jugada principal, i presentaré en seguida un esquema de las distintas figuras, para terminar despues con la descripcion de todas ellas.



La jugada fundamental se descompone como sigue:

Vuelta de mano.—(Tiempo, un segundo) (2). Sean siete las bolitas que se colocan en el hueco de la mano (fig. 18). Se las arroja suavemente hácia arriba i se vuelve con rapidez la palma de la mano hácia abajo, presentando el dorso para recibir las bolitas al caer (fig. 19).

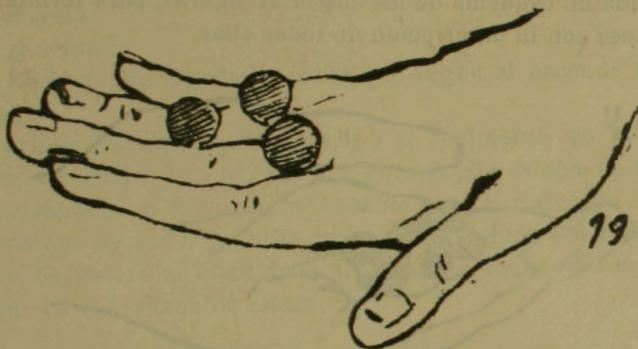
Si se «echa mano pela(d)a,» es decir, si en vez de recibir

es de consiguiente en alguna forma primitiva de orijen indio. No sabemos si existe algo parecido en España. C. LENZ. *Dicc. Etim.* página 552.

2. Las observaciones sobre el tiempo no son de rigor en el juego. Solo las indico para dar una idea a los no entendidos.

las bolitas en el dorso de la mano, caen todas en la superficie en que se juega, se pierde la jugada. Para que ésta sea válida, es preciso que por lo ménos una bolita haya quedado en el dorso de la mano.

Distribuir.—(Tiempo, a voluntad). Es cómodo recibir el mayor número posible de bolitas, porque entónces se procede a distribuirlas todas ménos una, sobre el plano en que se juega. Es esta una ventaja, si se considera que en los movimientos siguientes solo es permitido recojer una bolita, sin tocar a las demas.



Preparar.—(Tiempo, un segundo o ménos). Toca ahora preparar la bolita que ha quedado en el dorso de la mano. Se da a ésta un impulso hácia arriba, recibiendo luego la bolita al caer en el hueco de la mano.

Lanzar tomar i recibir.—(Tiempo, un segundo mas o ménos). Se arroja hácia arriba la bolita así preparada; se toma con viveza una de las que quedaron distribuidas abajo, i se recibe la que cae, juntando a ámbas en el hueco de la mano.

Salvo aquellos casos en que se diga espresamente lo contrario, las bolitas no deben chocar, ni la mano debe golpear bruscamente en el plano en que se juega. Tampoco debe tocarse mas de una sola bolita a la vez.

Pasa mano.—(Tiempo, ménos de un segundo). Consiste este movimiento en pasar a la mano izquierda una de las dos bolitas que ahora se encuentran en la mano derecha. La bolita restante se conserva para lanzarla en seguida, tomar otra, i continuar así sucesivamente hasta haber recogido todas las bolitas.

La jugadora entónces pasa a la mano derecha todas las bolitas que se encuentran en la izquierda i empieza una nueva jugada.

Esta serie de movimientos se verifica en cada una de las 20 o mas jugadas de que consta la pallalla, agregándose cada vez una figura distinta que puede ocurrir al lanzar, al tomar, o al recibir cualquiera de las bolitas.

Para evitar repeticiones en esta descripción, me valgo del siguiente esquema formado por las iniciales de cada una de las palabras: *vuelta* (de mano), *distribuir*, *preparar*, *lanzar*, *tomar*, *recibir*, *pasamano*, lo cual indicará que estos movimientos se ejecutan como queda descrito. En donde sea necesario colocaré la letra inicial de la palabra *figura*, para significar el momento preciso en que se ha de verificar la figura a que se alude en la jugada respectiva.

§ 29.—ESQUEMA

1	Pallalla	v d p	l t r pm	l t r pm	etc. hasta re-
2	Tatata	v d p	l t f r pm	l t f r pm	» cojer todas
3	Escobillon	v d p	l t f r pm	l t f r pm	» las bolitas
4	Escoba	v d p	l t f r pm	l t f r pm	»
5	Golpe (d)e pecho . . .	v d p	l t f r pm	l t f r pm	»
6	Besito	v d p	l t f r pm	l t f r pm	»
7	Gallito	vf df	tf ifr pm	vftf.lfr pm	»
8	Caza mosca	v d p	l t rf pm	l t rf pm	»
9	Gallito caza-mosca . .	vf df	tflfrf pm	vftflfrf pm	»
10	(Mano) zunca	vfd p	l t r pm	l t r pm	»
11	Puntero	vfd p	l t r pm	l t r pm	»
12	Plumilla o dos dedos.	vfd p	l t r pm	l t r pm	»
13	Tres dedos	vfd p	l t r pm	l t r pm	»
14	Carreton	vfd p	l t r pm	l t r pm	»
15	Matasapo	v d p	l t r fpm	l t r fpm	»
16	Emboque	v d p	l t r fpm	l t r fpm	»
17	Paloma	v d p	l t f r pm	l t f r pm	»
18	Tijeras	v d p	l t f r pm	l t f r pm	»
19	Casita o sandía	v d p	l f r l t r p m	l f r l t r p m	»
20	Casa de altos	v d p	l f t r p m	l f t r p m	»
21	Pasapunte	v d p	l f r	l f r	»
22	Puente quebrado	v d p	l f r	l f r	»
23	Batebandera	v d p	l t f r pm	l t f r pm	»
24	Recojida de a dos . . .	v d p	l t f r pm	l t f r pm	»
25	Recojida de a tres . . .	v d p	l t f r pm	l t f r pm	»
26	Pica pica	v d p	l t f r pm	l t f r pm	»
27	Pasamano	v d p	l t p m r	l t p m r	»
28	Choclon	v d p	l t r f pm	l t r f pm	»
29	Ojo de buei	v d p	l t f r f	l t f r f	»
30	Bote	v d p	l t r f pm	l t r f pm	»
31	Doble bote	v d p2	l 2 t r r f p m	l 2 t r r f p m	»

Todas las figuras anteriores pueden hacerse tambien segun convenio «con bote,» es decir recojiendo la bolita que cae, despues de rebotar; o con la mano izquierda.

A estas figuras debo agregar algunas mas recojidas en la provincia de Biobío:

32	Calladito.....	v d p	l t r pm	l t r pm	etc. sin ruido.
33	Chillon.....	v d p	l t r pm	l t r pm	>
34	Culebrita.....	v d p	l tfr pm	l tfr pm	>
35	Col(a d)e pato.....	v d p	l tfr pm	l tfr pm	>
36	Golpe (de) rofilla..	v d p	l tfr pm	l tfr pm	>
37	Casa baja.....	v d p	l ftr pm	l ftr pm	>
38	Jeme.....	v d p	l ftr pm	l ftr pm	>
39	Cuarta.....	v d p	l ftr pm	l ftr pm	>
40	Pat(a d)e pavo.....	v d p	l ftr pm	l ftr pm	>
41	Pat(a d)e leon.....	v d p	l ftr pm	l ftr pm	>
42	Media luna.....	v d p	l ftr pm	l ftr pm	>
43	Tabla.....	vfd p	l t r pm	l t r pm	>
44	Hoyito.....	v d	tflf	vtflf	>
45	Cabrito.....	vdfd	tflfrf	tflfrf	>
46	Recojida.....	v d p	l t rf	l t rf	>
47	Lluvia.....	v d p	l t r	l2tr2	>
48	Ratoncito.....	v d p	l tfr pm	l tfr pm	>

Las figuras siguientes son tambien conocidas en la provincia de Biobío: Zunca, Escoba (con el nombre de «Barredera»), Puntero, Emboque, Cazamosca, Besito, Gallito, Gallito-cazamosca, Matasapo, Casa de altos, Doblebote, Plumilla (con el nombre de «Tablon»).

Muchas personas del Sur de Chile ignoran el nombre de *pallalla*, i conocen este juego como el *juego de las piedrecitas*.

El órden de precedencia en el juego de la pallalla se determina comunmente «haciendo vuelta de mano». Obtiene el primer lugar la persona que ha recibido mayor número de bolitas en el dorso de la mano, i el último aquella que ha «hecho mano pelá(da)», o recibido el menor número de bolitas.

La jugada es nula si no se recibe a tiempo la bolita que cae, o si se yerra el objeto de la figura. En caso de jugada nula, se continúa el juego la próxima vez en el punto en donde quedó.

§ 30.—Detalle de las jugadas

1. *Pallalla*.—vdp ltrpm ltrpm ltrpm, hasta recoger todas las bolitas.

Nada hai que agregar a la descripción dada en páginas anteriores.

2. *Tatata*.—vdp ltrpm ltrpm ltrpm, hasta terminar. Como su fórmula lo indica, esta figura ocurre inmediatamente después de tomar la bolita de la superficie plana sobre la cual se juega. Consta de tres golpecitos rápidos i sucesivos que se dan con las yemas de los dedos en el sitio mismo en que estaba la bolita.

3. *Escobillon*.—vdp ltrpm ltrpm, hasta terminar. Al tomar la bolita de abajo se hace un pequeño movimiento en zig-zag, apoyando en la superficie plana los extremos de los dedos índice, cordial i anular. Debe tratarse de imitar también el roce de un escobillon.

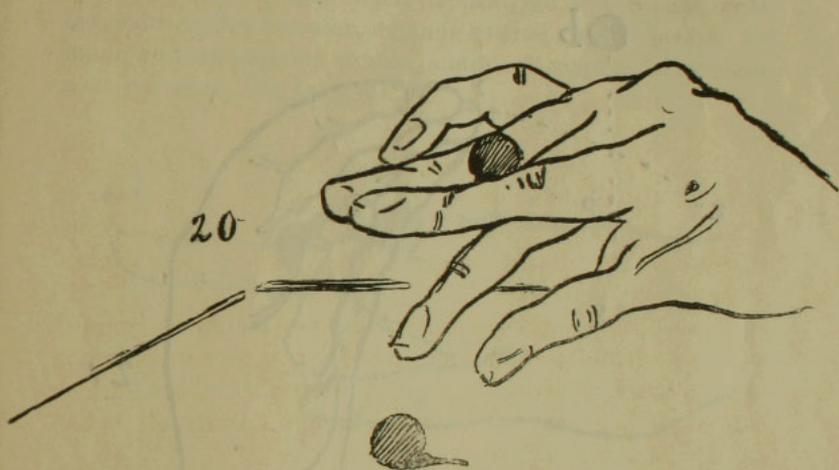
4. *Escoba*.—Después de tomar la bolita se imita el ruido i el movimiento de una escoba que barre, describiendo una línea recta o ligeramente curva al terminar con los mismos dedos i en la misma forma que en la figura anterior. Fórmula: vdp ltrpm ltrpm ltrpm, etc.

5. *Golpe (de) pecho*.—vdp ltrpm ltrpm, etc. Tomar la bolita, i darse con ella un golpe en el pecho, antes de recibir la que cae.

6. *Besito*.—vdp ltrpm ltrpm, etc. Es preciso tomar vivamente la bolita, acercarla a la boca i darle un beso antes de recibir la que cae.

Gallito.—vdftrpm, vtrpm, etc. Se lanzan las bolitas hácia arriba, i al presentarles el dorso para recibirlas, se dobla el dedo del medio hasta que su extremo toque con la yema del pulgar, i se juntan por encima los extremos de los dedos índice i anular. Se recibe entonces las bolitas que caigan entre los dedos anular, índice i dorso del

dedo cordial doblado como lo indica la figura 20. Se procede luego a distribuir todas las bolitas ménos una por la superficie plana en que se juega, i se baja suavemente la mano siempre en forma de gallito hasta tomar una bolita de abajo entre los estremos del pulgar i del medio. En esta posicion se arroja hácia arriba la bolita que se encuentra en el dorso de la mano, i se vuelve luego ésta para recibirla al caer i hacer pasamano como en la jugada principal.



Queda ahora una bolita en la mano derecha, que se pasa al dorso haciendo vuelta de mano i poniendo los dedos nuevamente en forma de gallito.

Se toma una segunda bolita i se procede con ella como para la primera.

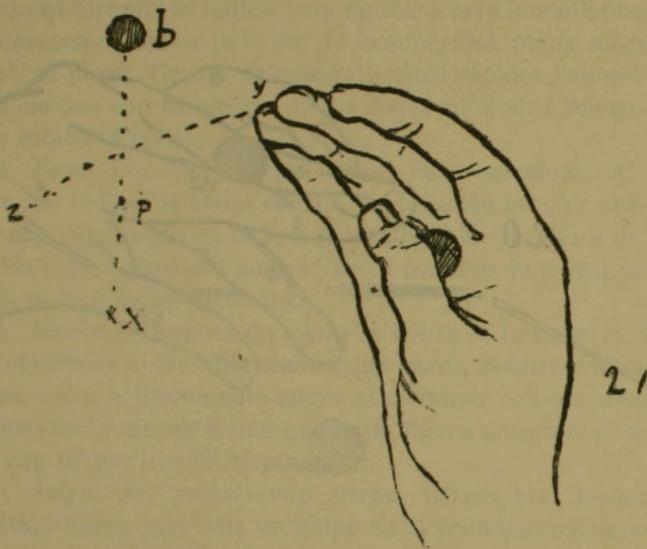
La misma serie de movimientos se ejecuta hasta haber terminado las bolitas. Dedo meñique ad libitum.

8. *Cazamosca*.—vdp ltrfpm ltrfpm, etc. Se recibe (caza) la bolita que viene cayendo, haciendo el ademan de cazar una mosca. Es decir, se espera que la bolita *b* llegue, cayen-

do, hasta el punto *p*. En este momento la mano describe rápidamente la trayectoria *y z*, para tomar la bolita *b* en un punto cualquiera *x*. (Véase fig. 21).

9. *Gallito cazamosca*.—*vfdl tflfrfpm vftflfrpm vftflfrfpm*, etc. Se juega como el gallito haciendo cazamosca cada vez que cae una bolita.

10. *La zunca* (*).—Se juega como la pallalla, teniendo cuidado, al hacer vuelta de mano, de presentar el dorso encor-



vando las segundas i terceras falanjes de los dedos índice, cordial, anular i meñique. Solo ocurre al hacer vuelta de mano; los ademanes de lanzar, tomar i de recibir son idénticos a los de la primera jugada. Hé aquí la fórmula: *vfdp ltrpm ltrpm ltrpm*, etc.

(*) Zunco, sunco se llama en Chile la persona a quien falta un brazo, uno o varios dedos, o falanjes de dedos. Cp. LENZ, Dicc. Etim. páj. 383. Los dedos encorvados desde arriba parecen «suncos»

11. *Puntero*.—Como la anterior, cuidando, al presentar el dorso en la vuelta de mano, de doblar solo las falanjes de los dedos cordial, anular i meñique, i dejando sin doblar el indice en forma de puntero.

12. *Plumilla o dos dedos*.—vfdp ltrpm ltrpm, etc. Como la anterior, sin doblar los dedos indice i cordial.

13. *Tres dedos*.—vfdp ltrpm ltrpm ltrpm, etc. Como las anteriores, encorvando el meñique. Es algo difícil.

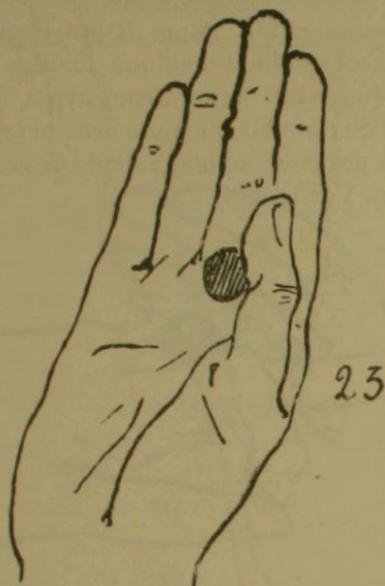
14. *Carreton*.—vfdp ltrpm ltrpm ltrpm, etc. Se encorvan los dedos indice i anular, dejando estirado el del medio. La mano en esta posicion simula, aunque de manera imperfecta, a un carreton. Ver la figura 22.



15. *Matasapo*.—vdp ltrfpm ltrfpm ltrfpm, etc. Se persigue la bolita al caer como en el Cazamosca, pero tomándola dando un golpe brusco sobre el plano en que se juega, i sin dar tiempo a que rebote la bolita. El sapo en este caso sería la bolita que al caer habria rebotado a no verse impedida por el golpe que le sigue.

16. *Emboque*.—vdp ltrfpm ltrfpm ltrfpm, etc. Al tomar cada bolita de la superficie en que se juega debe oprimirse-la entre las falanjes del dedo del corazon, teniendo la mano empuñada. Con los dedos indice i pulgar se forma una abertura circular i se presenta la mano en esa forma a la bolita que cae. Esta debe pasar por la abertura i chocar con la otra bolita que se encuentra en el interior de la mano.

17. *Paloma*.—vdp ltfrpm ltfrpm ltfrpm, etc. Para tomar la bolita, la mano estendida descende suavemente imitando a una paloma que se posara sobre la bolita. Los dedos de-



ben bajar todos unidos, i la bolita debe tomarse entre el pulgar i el dedo del medio, con el indice un poco levantado. La figura 23 indica la manera de tomar la bolita.

18. *Tijeras*.—vdp ltfrpm ltfrpm ltfrpm, etc. La mano descende, dorso hácia abajo, con los dedos anular i meñique encorvados, como lo indica la figura 24. La bolita se toma entre los dedos indice i cordial, imitando con ellos el movimiento de un par de tijeras al cortar.

19. *Casita o sandia*.—vdp lfrlfrpm lfrlfrpm, etc. Mientras la bolita que se lanza está arriba, la mano baja con los es-

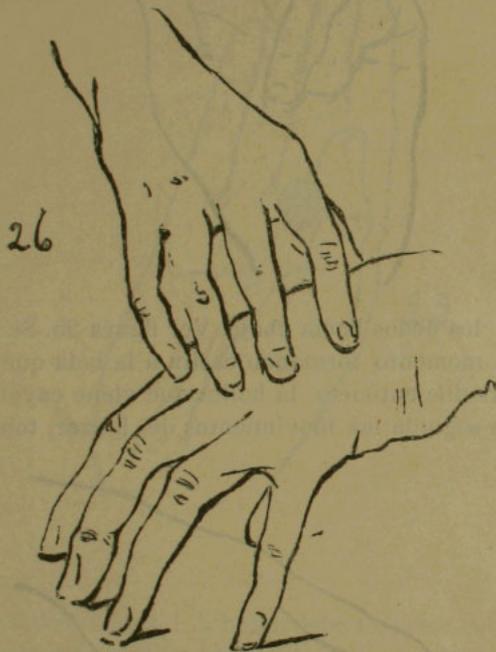


tremos de los dedos hácia abajo. Ver figura 25. Se la retiene así un momento formando casita a la bola que se va a tomar. Se recibe entónces la bolita que viene cayendo, i se ejecutan en seguida los movimientos de lanzar, tomar i re-



cibir como para la pallalla. Se procede en la misma forma para cada bolita.

20. *Casa de altos*.—vdp lfrpm, etc. La mano izquierda se apoya a un lado de la bolita que se piensa tomar, en la misma forma que la jugada anterior. En el momento de lanzar, la mano derecha baja con rapidez, forma casa de altos sobre la mano izquierda (fig. 26), i toma la bolita de la superficie.



Todo esto naturalmente, ántes de recibir la bolita que viene cayendo.

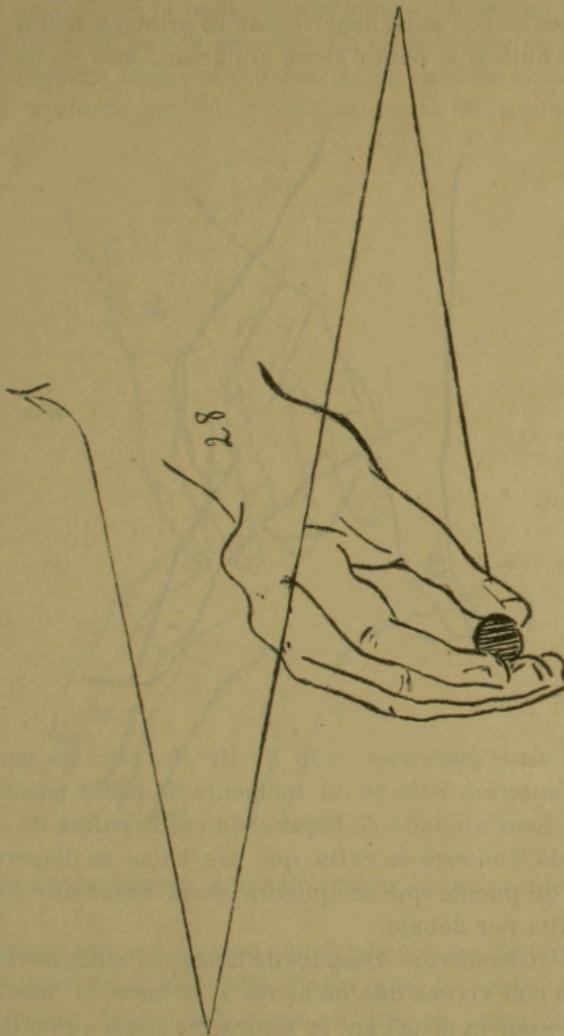
21. *Pasopuente*.—La mano izquierda con los dedos estendidos—pulgar separado—baja hasta que los extremos del índice i pulgar toquen el plano en que se juega (fig. 27). Por el arco de puente así formado deben pasar las bolitas una a una; para esto se arroja una bola hácia arriba, se empuja una de abajo con el extremo del dedo cordial, tratando

de hacerla pasar por debajo del puente, i se recibe en seguida la que cae. La bola que se lanza es siempre la misma durante toda la jugada, i el puente no debe moverse del sitio en que se colocó para hacer pasar la primera bolita. La jugada es nula si la bolita yerra el puente. vdp lfr lfr lfr, etc.



22. *Puente quebrado*:—vdp lfr lfr lfr, etc. Es mui parecido al anterior. Solo en el momento de hacer pasar las bolitas se tiene cuidado de bajar cada vez la palma de la mano izquierda; con esto se evita que las bolas se dispersen i se simula un puente que se quiebra en el momento de pasar una bolita por debajo.

22. *Batebandera*.—Despues de lanzar la bolita hácia arriba se toma con viveza una de abajo i se hace el movimiento indicado por la flecha en la figura 28, como quien bate una bandera. Al terminar este movimiento, la palma de la mano debe volverse hácia arriba, para recibir luego la bolita lanzada como de costumbre. vdp lfrpm lfrpm, etc.



24. *Recojida de a dos*.—Al distribuir las bolitas se cuida de dejarlas reunidas de a dos, i en seguida al recojerlas se toman de a dos a la vez. vdp ltrfpm, etc.

25. *Recojida de a tres*.—Como en el caso anterior, distribuyendo i recojendo de a tres. vdp ltrfpm, etc.

26. *Pica pica*.—Se recojen dos bolitas, cuidando de hacerlo en dos rápidos movimientos, «picando». vdp ltrfpm, ltrfpm.

27. *Pasamano*.—vdp ltpmr ltpmr, etc. Se tira una bolita; se recoje luego otra que se pasa a la mano izquierda, presentando en seguida la mano vacia a la bolita que cae.

28. *Choclon*.—vdp ltrf ltrf, etc. Ambas manos concurren a recibir la bolita que cae. Se separan en seguida, conservando la izquierda la bolita recibida. Obsérvese que la mano izquierda se presenta cada vez que se recibe una bolita, con una bolita mas que la vez anterior.

29. *Ojo de buei*.—vdp ltrf ltrf, etc. Dificil de ejecutar. Al recojer se toma la bolita entre los extremos de los dedos cordial i pulgar. Queda así una abertura circular por la cual debe pasar la bolita que cae. Esta es luego retirada del plano en que se juega por la mano izquierda.

30. *Bote*.—vdp ltrfpm ltrfpm, etc. En el momento de recibir la bolita se la deja que caiga sencillamente i se la recoje despues de rebotar.

31. *Doblebote*.—Se tiran dos bolitas a la vez. Se recoje una al caer, i la otra despues de rebotar. vdpf ltrrfpm ltrrfpm, etc.

32. *Calladito*.—vdp ltrpm ltrpm, etc. Idéntica a la pallalla, con la condicion espresa de no hacer ruido.

33. *Chillon*.—vdp ltrpm ltrpm, etc. Pallalla con la condicion espresa de hacer chocar la bolita, cada vez que por cualquier motivo se reunen en el hueco de la mano. La jugada es nula si la condicion no se cumple.

34. *Culebrita*.—vdp ltrfpm ltrfpm, etc. En el momento de tomar la bolita, se describe un movimiento en zig zag con el

extremo del índice en forma de puntero, rozando la superficie en que se juega.

35. *Col(a d)e pato.* - vdp lfrpm lfrpm, etc. Mui parecido al escobillon, haciendo el movimiento en zig-zag en el aire, e imitando la cola de un pato que se mueve.

36. *Golpe (de) rodilla.*—vdp lfrpm lfrpm, etc. No necesita esplicacion. El golpe en la rodilla ocurre despues de tomar la bolita i ántes de recibir la que cae. Esto es fácil pues el juego se practica comunmente estando la persona sentada en el suelo sobre alguna alfombra, i con las piernas cruzadas.

37. *Casa baja.*—vdp lfrpm lfrpm, etc. Inmediatamente despues de lanzar la bolita, la mano descende como para la jugada 19, permanece un instante sobre la bola i la recoge luego para recibir la que viene cayendo, sin necesidad de lanzar una segunda vez.

38. *Jeme.* 39. *Cuarta.*—vdp lfrpm lfrpm, etc. Se mide un jeme o una cuarta, segun el caso, sobre la bolita ántes de tomarla.

40. *Pat(a d)e pavo.*—vdp lfrpm lfrpm, etc. La mano derecha se detiene un momento sobre la bola ántes de tomarla, colocando los dedos pulgar, índice i cordial estendidos i separados, miéntras los demas se conservan encorvados. En el momento mismo de tomar la bola se recojen simultáneamente los tres dedos.

41. *Pat(a d)e leon.*—vdp lfrpm lfrpm, etc. La mano estendida con los dedos completamente separados simula la pata de un leon sobre la bolita ántes de tomarla. Los dedos se recojen todos simultáneamente.

42. *Media luna.*—vdp lfrpm lfrpm, etc. La mano debe posarse con los dedos juntos sobre su lado interno i lijeramente encorvada en forma de media luna. La bolita se toma con las falanjes del dedo meñique.

43. *Tabla.*—vfdp ltrpm ltrpm, etc. Al presentar el dorso de la vuelta de mano, se doblan los dedos índice i pulgar. Los movimientos siguientes se ejecutan como para la pallalla.

44. *Hoyito*.—vd tflf, vtflf vtflf, etc. La mano baja suavemente—sin botar la bola que se encuentra en el dorso—hasta tomar entre el pulgar i el cordial, como para el gallito, una de las bolitas de abajo. Se forma así una abertura por la cual debe pasar la bola que está en el dorso, despues de haberla arrojado hácia arriba gracias a un leve impulso.

45. *Cabríto*.—vfdf tflrf tflrf, etc. Se hacen todos los movimientos del gallito hasta el momento de lanzar hácia arriba. Al arrojar la bola debe cuidarse que la que estaba en el dorso caiga sencillamente por el lado del dedo meñique. Al mismo tiempo se suelta la que está entre los dedos cordial i pulgar, i se la recibe en el dorso de la mano siempre en forma de gallito. Se continua así hasta recojerlas todas.

46. *Recojida*.—vdp ltrf ltrf, etc. La bolita al caer es recibida por la mano izquierda.

47. *Lluvia*.—vdp ltr l2tr2 l3tr3 l4tr4, etc. Jugada de hermoso efecto. Se empieza como la pallalla, sin ejecutar pasamano. En cambio la segunda vez se lanzan dos bolitas hácia arriba i se recoje la siguiente; despues se arrojan tres hácia arriba, etc., hasta recojerlas todas sin haber pasado ninguna a la mano izquierda.

48. *Ratoncito*.—vdp ltrfpm ltrfpm, etc. Se toma la bolita i con ella se da un golpecito a la que se piensa tomar en seguida, ménos la última que se recoje sin dar golpe alguno.

§ 31

La segunda manera de jugar la pallalla es conocida, en cuanto yo sepa, solo de la jeneracion actual santiaguina, lo que me induce a creer que es de creacion mas reciente. No existe en la provincia de Biobío.

Se juega con cinco bolitas.

Cada jugada consiste en colocar las bolitas en la palma de la mano, lanzarlas unidas hácia arriba, i recibirlas todas, si es posible, en el dorso de la mano. Se repite este movimiento hasta cinco veces por jugada. Si al efectuarlo cae o ruedan una o mas bolitas hasta el plano en que se juega, es

preciso recojerlas haciendo la figura prescrita para esa jugada. Es de advertir que la figura se ejecuta únicamente para con aquellas bolitas que han caído al hacer vuelta de mano. Forman escepcion las jugadas 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 39, 40, 41 i 42 a las cuales dedico descripcion especial aparte.

§ 32.—ESQUEMA

		Bolita que caiga
1	Pallalla.....	5 v
2	Choclos.....	5 v especiales ltrpm
3	Humas sencillas o cuchara	5 v »
4	Humas dobles o cucharon	5 v »
5	Bizcocho o zapallo.....	5 v lf
6	Ataud o cuadrado.....	5 v lf
7	Emboque.....	5 v lf
8	Ojo de buei	5 v tlf
9	Cartucho....	5 v lf
10	Tenca... ..	5 v —ltrpm
11	Tatatá.....	5 v —ltrpm
12	Tapaojo.....	5 v —ltrpm
13	Golpe (d)e pecho.....	5 v —ltrpm
14	Golpe (d)e ro(d)illa.....	5 v —ltrpm
15	Besito.....	5 v —ltrpm
16	Tijeras.....	5 v —ltrpm
17	Cazamosca.....	5 v —ltrpm
18	Escobilla.....	5 v —ltrpm
19	Gallito	5 v —ltrpm
20	Tira oreja.....	5 v —ltrpm
21	Pasapuenta	5 v —ltflf
22	Sandía.....	5 v —ltrpm
23	Melon	5 v —ltrpm
24	Puntero.....	5 vfltrpm
25	Pluma.....	5 vfltrpm
26	Tres dedos....	5 vfltrpm
27	Cuatro dedos.....	5 vfltrpm
28	Zunca.....	5 vfltrpm
29	Carreton....	5 vfltrpm
30	Nones.. ..	5 vd cuidadoltrpm
31	Pares.....	5 vd cuidadoltrpm
32	Viejos.....	5 vd cuidadolt(3)rpm

33	Viejas	5 vd cuidado	lt(4)rpm
34	Ascensor	5 v	ltrfpm
35	Cruz de a una	5 vdf arreglar	lt(1)rpm
36	Cruz de a dos	5 vdf arreglar	lt(2)rpm
37	Cruz de a tres	5 vdf arreglar	lt(3)rpm
38	Cruz de a cuatro	5 vdf arreglar	lt(4)rpm
39	Pasapunte en el aire	5 v arreglar	tfr
40	Los años	arreglar	lfr
41	Araña	5 v	lfr
42	Colmena	5 vd	lfr juntar lfr

§ 33. - Detalle.

2. *Pallalla*. - 5 v . . ltrpm ltrpm, etc. Se lanzan las bolas unidas haciendo vuelta de mano. Si ninguna cae, se vuelven a la palma de la mano, i se lanzan una segunda vez hasta completar cinco veces. Pero aquellas que caigan deben ser recojidas haciendo «pallalla»: supongamos que la segunda vez hayan caido tres bolitas; las dos que quedaron en el dorso pasan a la palma haciendo el movimiento de vuelta de mano invertido. Una de estas bolitas pasa a la mano izquierda, i con la otra se efectuan los ademanes de lanzar, tomar i recibir, como para la pallalla comun, i se repiten los movimientos hasta haber recojido las tres bolitas. Terminado lo cual, se pasa a hacer la cuarta vuelta de mano, hasta concluir.

2. *Choclos*. - 5 vueltas dobles especiales. Se toman las 5 bolitas en ámbas manos unidas por el lado interno, manteniendo en contacto los dedos meñiques en toda su estension. En esta forma se lanzan hácia arriba las bolitas, que deben caer sobre el dorso de las manos, unidas esta vez por su lado esterno, con los dedos índices en contacto en toda su estension. Vuelven las bolitas nuevamente al hueco formado por ámbas manos i se repite el movimiento cinco veces. La jugada es nula si cae alguna bolita.

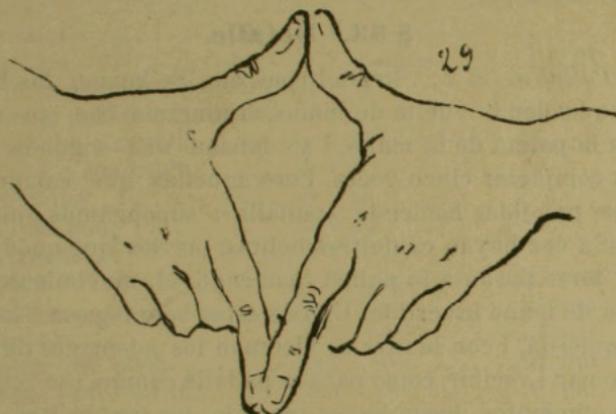
3. *Humas sencillas o cuchara*. *) - Se hacen cinco vueltas como para la jugada anterior, volviendo el dorso de una sola

*) *Humas* - *humitas*, pastel de maiz envuelto en las hojas del choco. Cp. LENZ, Dicc. Etim. páj. 354.

mano, la derecha p. ej. En este caso la cuchara queda simulada por la mano izquierda ligeramente ahuecada.

4. *Humas dobles o cucharon*.—Cinco vueltas como en las figuras anteriores, alternando las manos: la primera vez presenta el dorso la derecha, la segunda la izquierda, la tercera la derecha, etc.

5. *Bizcocho o zapallo*.—Cinco vueltas. Cada vez se hace vuelta de mano con la derecha, i cuando las bolitas se encuentran en el dorso, se acerca la mano izquierda hasta ha-



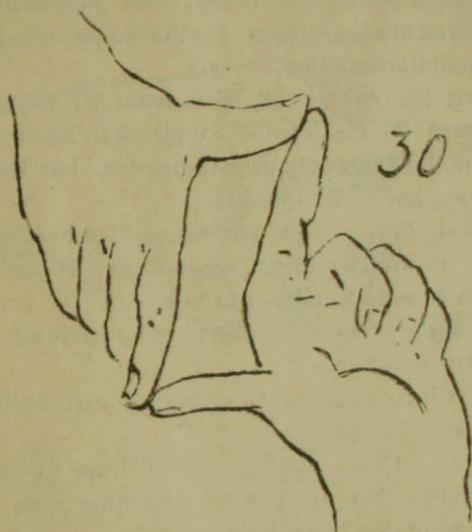
cer el zapallo o bizcocho representado por la figura 29. Se arrojan nuevamente las bolitas hácia arriba, cuidando que pasen todas al caer por entre los dedos índices i pulgares unidos. Las bolitas que caen de esta manera se recojen del plano en que se juega, sin hacer figura alguna. Para que sea válida la jugada basta con que una sola bolita haya quedado en el dorso al hacer la vuelta de mano.

6. *Ataud*.—Cinco vueltas como en el caso anterior, presentando las manos como lo indica la fig. 30. La mano derecha con el dorso hácia arriba i la izquierda con el mismo hácia abajo.

7. *Emboque*.—Cinco vueltas. Las bolitas que han quedado cada vez en el dorso, se hacen pasar despues de lanzarlas

hacia arriba, por un círculo formado por los dedos índice i pulgar unidos por sus extremos.

7. *Ojo de buel*.—Cinco vueltas. Cuando las bolitas se encuentran en el dorso, se baja la mano hasta tomar una del plano en que se juega entre las yemas de los dedos índice i pulgar. Por entre estos dedos deben pasar las del dorso al caer.



9. *Cartucho*.—Cinco vueltas, arrojando cada vez las bolitas del dorso de la mano para recibirlas en un cartucho formado por la mano empuñada. La abertura está formada por los dedos índice i pulgar unidos por sus extremos.

10. *Tenca* *).—Cinco vueltas. Cada bolita que cae debe recogerse haciendo «tenca», es decir, produciendo con la boca un chasquido «claquement» como cuando se llama a una gallina, o cuando canta una tenca, en el momento de lanzar hacia arriba una bolita.

11. *Tatatá*. 12. *Tapaojo*. 13. *Golp(e d)e pecho*. 14. *Golpe de rodilla*. 15. *Besito*. 16. *Tijeras*. 17. *Cazamosca*. 18. *Escobi-*

*) *Tenca* o *trenca*, un pájaro cantor mui comun, *Mimus thenca*. Cp. LENZ, Dicc. Etim. páj. 716.

llon. 19. *Gallito*. 20. *Tiraoreja*. 21. *Pasapunte*. 22. *Sandia*.—Cada una de estas jugadas se empieza haciendo cinco vueltas de mano, i solo se ejecutan las figuras o movimientos indicados, con aquellas bolitas que han caido.

23. *Melon*.—Cinco vueltas. Cada vez que se trata de tomar una de las bolitas que han caido se lanza hácia arriba una bolita i se baja la mano apoyando los extremos de los dedos índice i pulgar estendidos, en el plano en que se juega, por encima de la bolita, i se recoje ésta juntando rápidamente los dedos aludidos. Esta jugada se parece mucho al Jeme de la pallalla anjelina.

24. *Puntero*. 25. *Pluma*. 26. *Tres dedos*. 27. *Cuatro dedos*. 28. *Mano Zunca*. 29. *Carreton*.—Se ejecutan haciendo cinco vueltas de mano con las figuras indicadas. Las bolitas que caen se recojen haciendo «pallalla».

30. *Nones*. 31. *Pares*. Cinco vueltas, cuidando al distribuir, de completar un número impar de bolitas—o par segun el caso—las que se toman todas a la vez.

32. *Viejos*. Cinco vuelta, cuidando de distribuir tres i de recojer las tres a la vez.

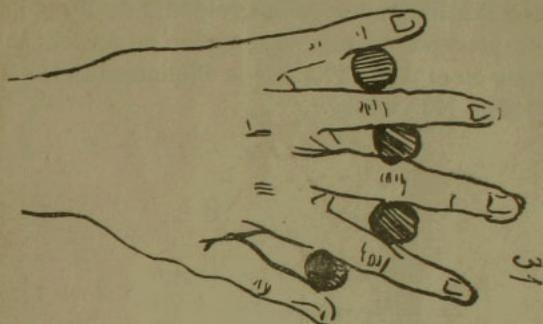
33. *Viejas*. Cinco vueltas. Distribuir cuatro bolitas i recojer las cuatro a la vez.

34. *Ascensor*.—Cinco vueltas. Las bolitas que caen son recojidas haciendo los mismos movimientos que para la jugada 46. *Recojida* de la pallalla anjelina.

35, 36, 37, 38. *Cruz de a una, de a dos, de a tres i de a cuatro*.—Se distribuyen las bolas en forma de cruz. Si por haber rodado alguna bolita, esto no se consigue al distribuir, puede la jugadora proceder a hacerlo de la manera siguiente: Lanza una bolita, i miéntras ésta permanece en el aire, empuja haciendo rodar alguna de las bolitas de la superficie en la direccion que mas convenga para formar la cruz. Se pueden hacer varias tentativas de esta manera hasta formarla. Hecho lo cual se recojen las bolitas una a una, de dos en dos, o tres, o cuatro a la vez, segun la especie de figura que se juegue.

39. *Pasapunte en el aire*.—Sin hacer vuelta alguna se to-

man cuatro bolitas que se colocan entre los dedos de la mano izquierda, como lo indica la figura 31. Teniendo la palma de la mano izquierda hacia abajo, se arroja con la derecha la bola restante, i antes de recibirla se hace caer empujando con la yema del cordial derecho alguna de las bolitas que están en la mano izquierda. Se repite el movimiento hasta haber dejado caer las cuatro bolitas.



40. *Los años.* — Sin hacer vuelta de mano se coloca la mano izquierda ahuecada hacia abajo, tocando con los extremos de los dedos separados, la superficie en que se juega. Sobre la misma superficie, i en el espacio comprendido entre cada dedo, se coloca una bolita. Estas se hacen pasar una a una lanzando hacia arriba cada vez la bolita que se tiene en la mano derecha.

41. *La araña.* — Colóquese la mano izquierda en la misma forma que en el caso anterior. Hágase vuelta de mano i distribución en forma parecida, cuidando que cada bolita quede a un centímetro mas o ménos de la mano izquierda i frente a cada abertura. Se arroja la bola de la mano derecha i se hacen pasar las bolitas de la superficie una a una.

42. *La colmena.* — Como la anterior; pero cuando las bolitas han pasado por entre los dedos, es preciso juntarlas como se indicó para la jugada 35.

Cuando están todas reunidas se las recoje todas a la vez lanzando la bolita de la mano derecha.

Advertencia final

En los libros que he podido examinar sobre juegos infantiles, publicados en Chile i en América no he encontrado alusion alguna al juego de las bolitas.

El P. Santo Hernández de la Compañía de Jesus ha hecho con fines preceptivos, una descripcion de juegos parecidos en España, en el tomo XXIX de la Biblioteca Perla (Madrid, Calleja) pájs. 177 i sigtes.