

O R E S T E P L A T H

**Aproximación Histórica - Folklórica
de los Juegos en Chile**

RITOS, MITOS Y TRADICIONES

EDITORIAL NASCIMENTO

ORESTE PLATH
Inscripción Nº 65031

Tirada: 1.000 ejemplares.
Impreso en los talleres de
la Editorial Nascimento S. A.
— Arturo Prat 1428 —
Santiago de Chile, 1986.

Nº 4139

CANCION DE CORRO

El Puente de Avignon.
Arroz con leche.
La viudita del Conde Laurel.
La Pájara Pinta.
San Severino.
La Santa Catalina.

Canción de Corro

Alternan niños de ambos sexos, dentro de ciertos límites de edad, suelen ser las muchachas animadoras principales. Para este danzar y cantar se escogen las horas que van de las cinco de la tarde y las ocho a nueve de la noche, jugándose en patios, plazas y parques.

Cogidas las niñas de las manos, el corro gira rítmicamente al son de la canción francesa. "El Puente de Avignon y de estas otras de filiación preferentemente hispánicas, tanto en letras como en melodías, el "Arroz con leche", "La Viudita del Conde Laurel", "La Pájara Pinta", "San Sereni".

Condición de este juego en que alternativamente toman parte el fondo coral y una solista es su formación circular con ritmo de danza.

Los artistas rupestres de la Edad de Piedra, dejaron testimonio de mujeres bailando en corro alrededor de un joven desnudo. Las canciones de corro, en los pueblos eslavos, datan desde antes de Cristo. En su clima, el sol es la vida y se le espera ansiosamente. Con su llegada despierta la tierra, que así puede dar pan y vida. El círculo del corro es el sol y un homenaje a él.

Los corros en tiempos de Platón, no tenían el significado exclusivo de juego infantil que tienen hoy. En el coloquio VII de su *República* comentó y ponderó la eficacia de los juegos como preparadores de la vida ciudadana. Al referirse a los corros dijo que los quería para su República y que en ellos tomaran parte chicos, medianos y grandes; que el primero lo deseaba dedicado a las Musas y cantando por los jóvenes que el segundo se dedicara a Apolo y fuera cantado por los Peanes; y que el tercero se dedicara a Dionisios y fuera cantado por hombres de treinta a sesenta años y que por fin deseaba que hasta las mujeres y los siervos también tomaran parte en ellos.

Tanto en la Antigüedad Clásica como en la Edad Media, se jugaron los corros, numerosos autores se preocuparon del juego. En el Medioevo San Isidoro diferenció los corros religiosos de los profanos o de niños.

La redondez del corro y su giro hacen imaginar la esfera celeste los que en él toman parte, los astros, mientras que el niño o niña situado en el centro, representan respectivamente, el sol y la luna.

Rodrigo Caro (1573-1647) dice que el simbolismo antiguo del juego era así: las tres primeras vueltas del corro, de izquierda a derecha, significaban el movimiento de los astros, o sea su revolución en dirección de Oriente a Poniente, y las tres vueltas contrarias, el movimiento de otros astros en esa dirección; las vueltas redondas, la perfección de la esfera; el niño en el centro, representaba el sol y si había una niña, ésta representaba la luna. Sacar del corro a uno de los niños era dar a entender los cursos vacilantes de los planetas y todo el corro significaba las estrellas del firmamento, en armónico concierto. El canto era el himno elevado a los dioses.

Rodrigo Caro, que el lector encontrará citado numerosas veces en este texto por su obra "Los Días Geniales o Lúdricos", fue sacerdote, abogado, poeta, historiador y arqueólogo español.

Como poeta perteneció a la escuela sevillana; suya es la "Canción a las Ruinas de Itálica".

La arqueología le debe la "Relación de las Inscripciones y Antigüedades de Utrera" (1582) y las "Antigüedades de Sevilla" (1634).

Por los años 1625 debió estar escribiendo "Los Días Geniales o Lúdricos", obra que permaneció manuscrita hasta el año 1883 que se publicó por la Sociedad de Bibliófilos Andaluces de Sevilla en una edición muy limitada.

Es un verdadero documento sobre el folklore hispano y su abolengo clásico. Trata de inquirir el origen de los juegos de niños más populares de la Península, a través de poetas de la antigüedad greco-latina, copia de "La Ilíada" la

importancia de los casos: "Gran multitud mirando está ese corro". "Todo corro es danza y canciones".

La poeta Gabriela Mistral (1889-1957) primer Premio Nobel de Literatura femenino de América (1945), escribió numerosas canciones de corro, con el nombre de "rondas", conocida es "¿En dónde tejemos la ronda?", María Luisa Sepúlveda Maira (1898-1959), atraída por las rimas infantiles, como muchos músicos chilenos, cogió este tema y realizó para canto y piano "Dos rondas" de Gabriela Mistral.

Han tomado la canción de rueda como motivo de sus composiciones, entre otros músicos, Próspero Bisquert (1881-1959), Aníbal Aracena Infanta (1881-1951), Pedro Humberto Allende (1885-1959), Adolfo Allende (1892-1966), Armando Carvajal Quirós (1893-1972), Ramón Campbell Batista (1911).

El ceramista Luis Guzmán (1914) ha presentado juegos de corro en piezas de cerámica; y entre los numerosos pintores nacionales que han buscado temas de carácter lúdico, por la belleza, la estética, la serenidad armoniosa está Fernando Morales Jordán (1920) que tomó un corro en Madrid, en el Paseo de San Antonio de la Florida.

En América se le denomina "Corro, "rueda", en Chile "ronda", en Francia "ronde", en español dicha acepción no se aplica, sino como "ronda policial". En el país, es patrulla, piquete, vigilar, velar, mantener el orden.

Bibliografía.

"Los Días Geniales o Lúdricos". Rodrigo Caro.

"Juegos de Noches Buenas a lo Divino". Alonso de Ledesma.

"Varios Juegos Infantiles del Siglo XVI". Francisco Rodríguez Marín.

"Floresta de la Antigua Lirica Popular Española". Julio Cejador y Frauca.

"La Creación Musical en Chile (1900-1951)". Vicente Salas Viu.

"La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

El Puente de Avignon

Al caer la tarde, las niñas inician esta canción de corro:

Sobre el puente de Avignon
todos juegan, todos juegan
sobre el puente de Avignon
todos juegan, y yo también
hacen así, así las lavanderas;
hacen así, así me gusta a mí.

En la versión Argentina el puente cambia de nombre:

En el puente de Avellón
todos bailan, todos bailan,
sobre el puente de Avellón,
todos bailan yo también
haciendo así, así bailan más
así me gusta a mí.

En el Uruguay es puente de Aviñón y dicen:

Sobre el puente de Aviñón
todos cantan todos bailan

sobre el puente de Aviñón
todos bailan y yo también
hacen así,
hacen las lavanderas (planchadoras, etc.)
hacen así
así me gusta a mí.

Y, siempre, en cualquier país, hacen el movimiento de lavar las lavanderas, de planchar las planchadoras, de marchar los militares y finalmente

Sobre el puente de Avignon
todos bailan y yo también,
hacen así (se abrazan)
así me gusta a mí.

Se imitan las funciones de cada sexo.

Origen. Canción francesa de autor desconocido que data del siglo XIV, que trae su nombre de la ciudad de Avignon.

Denominación. *Argentina.* "El puente de Avellón". "A la rueda de Avellón"; *Cuba.* "El puente de Avignon"; *Chile,* "El puente de Avignon"; *Uruguay,* "Sobre el puente de Aviñón".

Dispersión. Argentina, Cuba, Chile, México, Uruguay.

Comentario. Esta "chanson de ronde" francesa: "Sur le pont d'Avignon" ha sido divulgada y popularizada en América a través de los colegios franceses.

Bibliografía.

“Música Folklórica Infantil Chilena”. Juan Pérez Ortega.

“El Cancionero Infantil de Hispanoamérica”. Ana Margarita Aguilera.

“Los Juegos en el Folklore de Catamarca”. Carlos Villafuerte.

“Rondas y Juegos Infantiles”. Clemente Creppe.

“Cancionero Popular de Santiago del Estero”. Orestes Di Lullo.

“Cancionero Popular Uruguayo”. Ildefonso Pereda Valdés.

Arroz con leche

Las niñas se toman de las manos, forman un círculo y giran cantando.

Algunas de las versiones que corren en Chile:

Arroz con leche
me quiero casar
con una niñita
de Portugal.

Con ésta sí,
con ésta no,
con ésta sí
que me caso yo.

En este final “me caso yo”, se abrazan con la compañera. Otras veces es:

Arroz con leche,
me quiero casar,
con una niñita
de Portugal,
que sepa cōer
que sepa bordar
que sepa las tablas
de multiplicar.
Con ésta, sí, con ésta, nó.
Con ésta, sí que me caso yo.

Entre las modalidades de la época actual, figuran estas que dicen relación con los cantantes de figuración y los cadetes de la Escuela Naval, que ofrece el profesor Juan Pérez Ortega, en su obra "Música Folk'órica Infantil Chilena", cuyos textos son los que siguen:

Arroz con leche
me quiero casar
con Salvatore Adamo
y Hervé Vilard.
Con Yaco, sí;
con Sandro, nó:
con Rafael de España
me caso yo.

Arroz con leche
me quiero casar
con un joven cadete
de la Naval.

Que sepa nadar
que sepa bogar,
que sepa hacer saludos
al capitán,
con éste sí,
con éste no;
con este comandante
me caso yo.

En los juegos infantiles guatemaltecos se encuentra la novedad que en el "Arroz con leche", es el niño el que desea casarse:

—Papá, mamá, me quiero casar.
con una muchacha que sepa bailar.

—Cásate, cástate, que yo te daré.
zapatos y media color del café.

—Arroz con leche, me quiero casar.
Si me caso con la negrita,
se me enoja la blanquita.

En el "Cancionero Popular de Santiago del Estero" de Orestes Di Lullo (1898), acreditado como uno de los estudiosos informado y responsable en la difícil tarea demopsicológica, registra esta versión:

Arroz con leche,
me quiero casar,

con una señorita
de San Nicolás,
que sepa coser,
que sepa bordar,
que sepa abrir la puerta
para ir a jugar.

Ildefonso Pereda Valdés (1899), poeta dueño de una extensa bibliografía folklórica uruguaya como “El Negro Rioplatense y Otros Ensayos”, “Medicina Popular y Folklore Mágico del Uruguay”, en el “Cancionero Popular Uruguayo” recogió ésta:

Arroz con leche
Me quiero casar
Con una niñita
Del barrio oriental
Que sepa coser
Que sepa bordar
Que sepa hacer medias
Para un general.

La parte literaria y musical del Arroz con leche, difieren en numerosos países, a la vez este cantar corre en infinitas versiones fusionado con “La Viudita”.

Arroz con leche
se quiere casar
con una viudita de la capital;
que sepa coser,

que sepa bordar,
que ponga la aguja
en su lugar.
Yo soy la viudita
la hija del Rey,
me quiero casar
y no encuentro con quién.
Contigo, sí,
contigo, no,
contigo, mi vida,
me casaré yo.

República Dominicana:

Arroz con leche
se quiere casar
con una viudita
de la capital,
que sepa coser,
que sepa bordar
que ponga la aguja
en su mismo lugar.
Tin, tan,
sopita de pan
si no me dan
café con pan
le saco la leva
al sacristán.

Venezuela; la versión empieza:

Arroz con leche;
me quiero casar
con una mocita
de la capital,
que sepa coser
que sepa bordar
que ponga la mesa
en su santo lugar.

—Yo soy la viudita,
la hija del rey,
me quiero casar
y no encuentro con quien.

—Pues siendo tan bella
y no hallas con quien,
eñige a tu gusto
que aquí tienes cien.

Siempre en Venezuela, es:

Arroz con coco,
me quiero casar,
con una viudita
de la capital,
que sepa coser,
que sepa bordar,
que ponga la mesa
en su santo lugar.

—Contigo, sí,
contigo, no,

contigo, mi vida,
me casaré yo.

El cambio de leche por coco se produjo hace algunos años en Venezuela, alteración por alusión al tropical fruto.

Origen. Español.

Rima que refleja la elección de novia o la aceptación de esposo, con que las niñas hacen sus corros. La inspiración gira en torno de la boda. Vasto es el repertorio de los textos que cantan los niños españoles y americanos que tratan de amor.

Denominación. Argentina, "Arroz con leche"; Cuba, "Arroz con coco"; Chile, "Arroz con leche"; Guatemala, "Arroz con leche"; Paraguay, "Arroz con leche".

Dispersión. Argentina, Cuba, Chile, Guatemala, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, San Salvador, Uruguay, Venezuela.

Comentario. El casamiento se efectúa en Argentina, Santiago del Estero con una "Señorita de San Nicolás" y en Cuyo, con una "linda niña de este lugar"; Chile, con una "niñita de Portugal", con una "niñita del porte lugar", del "porte igual", con "Rafael de España", con un "joven cadete de la Naval", o con "este comandante"; Cuba, con una "viudita del valle del rey"; Paraguay con una "niñita de lindo color"; Puerto Rico con una "viudita de la capital"; República Do-

minicana, con una “viudita de la capita”; Uruguay, con una “niñita del barrio oriental”; Venezuela, con una “mocita de la capital” o con una “viuda de la capital”.

España, Extremadura, con una “mocita de este lugar” y en Asturias, es la “viudita que manda en la ley y se quiere casar”.

Bibliografía

“Cantos Populares Españoles”. Francisco Rodríguez Marín.

“Juegos Infantiles de Extremadura”. Sergio Hernández de Soto.

“Selección de Poemas para los Niños”. Humberto Díaz Casanueva.

“Cancionero Popular de Santiago del Estero”. Orestes Di Lullo.

“Cancionero Popular Uruguayo”. Ildefonso Pereda Valdés.

“La Poesía Popu'ar en Puerto Rico”. María Cadilla de Martínez.

“Música Folklórica Infantil Chilena”. Juan Pérez Ortega.

La Viuda del Conde Laurel

Se cogen las niñas de la mano y dan vueltas alrededor de una que ha quedado sola en el centro:

—Doncella del prado
que al campo salís,
a coger las flores
de mayo y abril.

Se detiene y canta la que está en el centro:

—Yo soy la viudita
del Conde Laurel,
que quiero casarme
y no hallo con quien.

El corro da vuelta y canta:

—Pues siendo tan bella
no encuentras con quien
escoge a tu gusto
de aquí tienes cien.

La del centro se arrodilla delante de una de las niñas
y canta:

—Yo escojo a fulana
por ser la primera,
por ser la más bella
que hay en el jardín.

La nombrada pasa a ocupar el centro, sola, y el juego comienza de nuevo.

Así, es en Chile la letra y semejante es en el Perú. He aquí una versión de Efraín Morote Besct (1921), el cual más de una vez en su trabajo "Algunas de Nuestras Rimas Infantiles", del Cuzco, las afirma con las que corren en Chile, comparándolas con las que están registradas en "Folklore Chileno. Aspectos Populares Infantiles" de mi autoría.

Doncella del Prado

Doncella del prado
que al campo saliste
a recoger flores
de mayo y abril.

—Yo soy la niñita
del Conde Laurel
que quiero jugar
y no hallo con quien.

Pues, siendo tan bella
no hallas con quién
escoge a tu gusto
que aquí hay más de cien.

Yo escojo a esta niña
por ser la más belia
(por ser la primera)
por ser la más linda
(por ser la más bella)
de todo el jardín.

Y así la cantan en Cuba:

La Viudita

Aurora de mayo
al campo salí,
en busca de flores.

Yo soy la viudita
del Valle del Rey,
me quiero casar
y no encuentro con quién.

En la Argentina es así:

Yo soy la viudita

Yo soy la viudita
del Conde Laurel
quisiera casarme
y no encuentro con quién;

—Pues siendo tan bella,
¿no encuentras con quién?

Escoge a tu gusto
que aquí tengo cien.

—Escoge a Rosario
por ser la más bella.
Es blanca azucena
que llena el jardín.

Otra variante Argentina:

Yo soy la viudita

Yo soy la viudita
del barrio del Rey,

me quiero casar
y no encuentro con quién.
Con ésta sí,
con ésta no,
con esta señorita
me caso yo.

En España, Fernando Llorca, en su obra "Lo que cantan los niños", incluye varias versiones de "La Viudita", a saber:

—Soy la viudita,
lo manda la ley,
quiero casarme
y no encuentro con quién.

No es contigo, ni contigo,
ni contigo, ni contigo,
sólo contigo me casaré.

En los Cantares Asturianos, ésta:

Doncellas del prado,
al prado venir
a coger las flores
de mayo y abril.

—Yo soy la viudita
que mando en la ley,
quiero casarme
y no tengo con quién

—Pues siendo tan bella

¿y no tienes con quién?
Aquí estamos todas
puedes escoger.

—Escojo a Rosaura
por ser la más bella,
la blanca azucena
de todo el jardín.

Origen. Una versión española de “La Viudita” se inicia con versos muy parecidos a los de un autor clásico del siglo XVII: el poeta José Iglesias de la Casa:

Doncellas del campo
que al valle salís
a coger las flores
de mayo y abril.
Yo soy la viudita
del Conde Laurel,
que quiero casarme
y no encuentro con quién, etc.

Entre los poetas líricos del siglo XIX, Leopoldo Augusto de Cueto (1815-1901), recogió esta letrilla, que es como sigue: “Zagalas del valle —que al prado venís— a tejer guirnaldas de rosas y jazmín—”.

Leopoldo Augusto de Cueto, Marqués de Valmar, diplomático, crítico y poeta español. Entre sus obras en prosa sobresale un “Bosquejo histórico crítico de la poesía castellana en el siglo XVIII” uno de los trabajos más interesantes

acerca de este período de la literatura española, como poeta lírico destacó por su elegancia y corrección.

Denominación. Argentina, "Yo soy la viudita"; Cuba, "La Viudita"; Chile, "La Viudita", "La Viudita del Conde Laurel", "El Conde Laurel", "El Verde Laurel", "El Conde Manuel", "La Viudita y el Conde de Cabra"; Perú, "Doncella del prado".

España, "La Viudita", "Doncella del prado", "La Viudita y el Conde de Cabra".

Dispersión. Argentina, Brasil, Cuba, Chile, México, Perú, Puerto Rico, El Salvador, Santo Domingo, Uruguay, Venezuela.

España, Francia, Italia, Inglaterra.

Comentario. La poesía consiste en declarar el deseo de ser amada y cambiar de estado, lo que la centra en una canción de corro de amor. En las versiones que se presentan está La Viudita del Conde Laurel, La Niñita del Conde Laurel, La Viudita del Valle del Rey, La Viudita del Barrio del Rey, La Viudita que manda en la ley.

Otras veces la viudita no se quiere casar con el Conde de Cabra, como acontece en España y en Chile.

La viudita, la viudita,
la viudita se quiere casar,
con el Conde, conde de Cabra
Conde de Cabra se lo dará.

Yo no quiero al Conde de Cabra,
Conde de Cabra, ¡triste de mí!
Yo no quiero al Conde de Cabra,
Conde de Cabra, sino a ti.

Según Fernando Llorca, considera la canción "Arroz con leche" como una variante de "La Viudita" y Venezuela ofrece esta variación:

Arroz con leche;
me quiero casar
con una mocita
de la capital,
que sepa coser
que sepa bordar,
que ponga la mesa —
en su santo lugar.
—Yo soy la viudita,
la hija del Rey,
me quiero casar
y no encuentro con quién.
Pues siendo tan bella
y no hallas con quién,
elige a tu gusto
que allí tienes cien.

Se han recogido fórmulas bajo distintas transformaciones, lo que recalca la expresión en el juego, como esta parodia que los niños cantan en México:

Yo soy la viudita de Santa Isabel,
me quiero casar y no hallo con quién.

El mozo del cura me manda un papel
y yo le contesto con otro muy fiel.

Mi madre lo supo. ¡Qué palos me dio!
¡Malhaya sea el hombre que me enamoró!

Pasé por su casa y estaba llorando,
con un pañuelito se estaba secando.

Me gusta la leche, me gusta el café;
pero más me gustan los ojos de usted.

Me gusta el dinero, me gusta el tabaco;
pero más me gustan los ojos del gato.

Bibliografía.

"Cantos Populares Español'es". Francisco Rodríguez Marín.

"Juegos Infantiles de Extremadura". Sergio Hernández de Soto.

"Esfoyaza de Cantares Asturianos". Aurelio de Llanos Rosa de Ampudia.

"Lo Que Cantan los Niños". Fernando Llorca.

"Poesías". José Iglesias de la Casa.

"Contribución al Folklore de Carahue". Ramón A. Laval.

"Selección de Poesías Para los Niños". Humberto Díaz Casanueva.

"Folklore Chileno. Aspectos Populares Infantiles". Oreste Plath.

- "Folklore de Valdivia". Abdón Andrade Coloma.
"Música Folklórica Infantil Chilena". Juan Pérez Ortega.
"Cancionero Popular de Salta". Juan Alfonso Carrizo.
"Cancionero Popular de Santiago del Estero". Orestes Di Lullo.
"Cancionero Popular Cuyano". Juan Draghi Lucero.
"Algunas de Nuestras Rimas Infantiles". Efraín Morote Best.
"La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.
"Omnibús de Poesía Mexicana". Gabriel Zaid.
"Reflexiones sobre la canción de corro en Venezuela". R. Olivarez Figueroa.

• La Pájara Pinta

Se canta con el siguiente juego. Los niños forman una rueda, en cuyo centro está la "Pájara Pinta".

Todos ellos entonan:

Estaba la pájara pinta
a la sombra del verde limón
con el pico, picaba la rama,
con la cola movía la flor.
¡Ay! sí ¡ay! no.
¿Cuándo vendrá mi amor?

Cuando han cantado esta parte, la "Pájara Pinta", elige a uno de los jugadores, y repiten:

Me arrodillo a los pies de mi amante,
me levanto fiel y constante,

dame una mano, dame la otra,
dame un besito de tu linda boca.

Siempre cantando y bailando

Estaba la pájara pinta
sentadita en el verde limón,
con el pico picaba la rama,
con el pico picaba la flor.

—¡y mi amor!
—Dame la mano,
dame la otra,
dame un besito
sobre la boca.

Daremos la vuelta entera,
daremos la media vuelta,
haciendo un pasito atrás,
haciendo una reverencia.
Pero no, pero no, pero no,
pero no, que me da vergüenza,
pero sí, pero sí, pero sí,
pero sí, que te quiero a ti.

En la Argentina, en la ciudad de Santiago del Estero,
la entonan de la siguiente manera:

Estaba la Pájara Pinta
A la sombra de un verde limón,
Con las alas cortaba las ramas,
con el pico cortaba la flor.
Madre, ¿Dónde estará mi amor?

Los niños cubanos la cantan así:

Estaba la pájara pinta
a la sombra de un verde limón;
con el pico recoge la rama,
con la rama recoge la flor.

¡Ay, Dios!

Me arrodillo a los pies de mi amante,
me levanto muy fiel y constante,
dame esa mano, dame esa otra,
dame un besito que sea de tu boca,
esta es la media vuelta,
esta es la vuelta entera;
darás un pasito adelante,
darás un pasito atrás;
pero sí, pero sí,
que me da vergüenza.

Los niños en México corean:

Estaba la pájara pinta
sentadita en el verde limón,
con el pico recoge la hoja,
con las alas recoge la flor.
¡Ay, sí! ¿Cuándo la veré yo?
¡Ay, sí! ¿Cuándo la veré yo?
Me arrodil'o a los pies de mi amante
fiel y constante,
dame una mano,
dame la otra,

dame un besito
que sea de tu boca.

En Puerto Rico para jugarlo se colocan dos niñas en el centro de una rueda y después que el corro ha cantado los primeros cuatro versos, ellas cantan a su vez el resto de la canción, ejecutando lo que dicen sus versos.

Estando la pájara pinta
sentadita en ei verde limón,
con el pico recoge la hoja,
con la hoja recoge la flor.

¡Ay, mi amor, ay mi amor!
Me arrodillo a los pies de mi amante,
firme y constante,
—Dame un abrazo
—Dame tú otro
—La que quiero será la mejor.

En Argentina, Cuba, Venezuela y Uruguay se cambia “La Pájara Pinta” por una paloma blanca, pero el predominio de lo amatorio, la preocupación amorosa no se pierde.

Versión argentina:

Estaba la palomita blanca
sentadita en un verde limón
Ay, ay, ay,
cuando le vea yo

dame la mano
dame la mano
te doy un besito sobre la boca.
pero, pero, no, porque tengo vergüenza.
pero, sí, pero sí, porque te quiero a ti.
Me arrodillo constante, constante,
dale un pasito atrás.

Esta variante fue recogida por Isabel Aretz (1909) en Tucumán, musicóloga argentina que ha viajado por América, asentada en Venezuela, realiza investigaciones de etnomusicología y folklore.

Otra versión argentina entregada por Ismael Moya (1900) amplía el número de variantes que ha alcanzado en América esta cancioncilla española.

Estaba la paloma blanca
a la sombra de un verde limón,
con el pico tocaba la rama
con el pico cortaba la flor
Ay, ay, ay ¿cuándo lo veré yo?
Ay, ay, ay ¿cuándo lo veré yo?
darás un pasito atrás,
harás la reverencia,
dame la mano,
dame la otra,
Dame un besito
sobre mi boca.
Pero no, pero no, pero no,
porque me da vergüenza,

pero sí, pero sí, pero sí,
porque te quiero a ti.

En el Uruguay esta canción de rueda al mismo tiempo que se canta se realiza lo que dice la letra.

Hay una niña en el centro.

Estando la paloma blanca
Sentada sobre un verde limón
Con el pico cortaba la rama
Y con la rama cortaba la flor
Ay, ay, ay, cuándo veré a mi amor.

Y la niña del medio se arrodilla adelante de otra y canta:

Me arrodillo a los pies de mi amante
me levanto constante, constante
Dame la mano
Dame la otra
Dame un besito sobre tu boca
Daré la media vuelta
Daré la vuelta entera
Daré un pasito atrás
Haciendo la reverencia
Pero no, pero no, pero no,
Porque te quiero a ti.

En España se ofrecen numerosas variantes.

Origen. Canción infantil española, probablemente del sig'o XVI.

En la primera década del siglo XVII la menciona Alonso de Ledesma (1562-1623), entregando dos versos que debieron ser los de la versión más antigua.

“¿Dónde pica la Pájara Pinta?
¿Dónde pica?”

Alonso de Ledesma fue un poeta español, segoviano ilustre formado por los jesuitas, autor de “Conceptos Espirituales y Morales” (1600-1603-1612), “Romancero y Monstruo Imaginado” (1615) y de “Juegos de Noches Buenas a lo Divino” (1611).

Denominación. Argentina, “Estaba la Páiara Pinta”, “Paloma Blanca”; Cuba, “Estaba la Pájara Pinta”, “Paloma Blanca”; Chile, “La Pájara Pinta”; Ecuador, “La Pájara Pinta”; México, “La Páiara Pinta”; Panamá, “La Pájara Pinta”; Puerto Rico, “La Pájara Pinta”; Uruguay, “Paloma Blanca”; Venezuela, “Estaba la Pájara Pinta”, “La Palomita”.

Dispersión. Argentina, Bolivia, Colombia, Cuba, Chile, Ecuador, México, Panamá, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Santo Domingo, Uruguay, Venezuela.

Comentario. Al cotejar versiones de estos países se observan diferencias en el texto. Hay cambios en la forma y en la denominación, pero manteniéndose el eje de la inspiración, que es la preocupación lúdica amorosa.

Bibliografía.

- “Juegos de Noches Buenas a lo Divino”. Alonso de Ledesma.
“Cantares Populares Españoles”. Francisco Rodríguez Marín.
“Cancionero Infantil Universal”. Bonifacio Gil.
“Folklore Musical Infantil”. María Luisa Sepúlveda.
“Temática y Técnicas Romancescas en la Poesía Infantil Chilena”. Inés Dolz Henry.
“Música Tradicional”. Isabel Aretz.
“Romancero”. Ismael Moya.
“Cancionero Popular de Santiago del Estero”. Orestes Di Lullo.
“El Cancionero Infantil de Hispanoamérica”. Ana Margarita Aguilera.
“Diccionario del Folklore Ecuatoriano”. Paulo de Carvalho Neto.
“Omnibús de Poesía Mexicana”. Gabriel Zaid.

San Severino

Se toman varias niñas de la mano, en rueda, y dan vueltas cantando:

San Severino
la buena, buena vida.
San Severino,
la buena, buena vida.

Se sueltan y giran, imitando que lavan, planchan o tejen según el verso:

Así, así, así,
así la lavandera.

Siguen revolviendo, y al decir "así" del último verso, dan una palmada y una vuelta rápida sobre sí mismas, y se toman de nuevo de las manos.

Así, así, así,
así me gusta a mí.

Comienzan de nuevo:

San Severino, etc. hasta terminar, sin otra diferencia que cada vez cambian el oficio, en lugar de lavandera, planchadora, costurera, tejedora.

Otra variante:

San Severino del bosque,
San Severín Cortés,
yo, como buen cristiano,

Se sueltan y se arrodillan:

me arrodillaré.

Comienzan nuevamente repitiendo la estrofa, cambiando solamente la última palabra y la acción que a ella se refiere, me "persignaré", me "hincaré", me "acostaré", me "levantaré", me "sentaré".

En Puerto Rico es así:

San Serení del monte,
¡Qué monte!

San Serení artero
¡Qué artero!
Yo como soy cristiano
yo me sentaré.
San Serení del monte,
¡Qué monte!
San Serení artero,
yo como soy cristiano,
yo me acostaré.

Variante:

San Serení
de la buena, buena vida;
hacen así
así los tabaqueros
¡así, así!
San Serení
de la buena, buena vida,
hacen así
así las planchadoras
¡así, así, así!

Las niñas puertorriqueñas, forman una rueda, asidas las unas de las otras cantan la canción que termina siempre con el estribillo "¡así, así!" Al decir esto se desligan acompañando sus gestos y movimientos a lo que dice el cantar.

Y las variantes continúan en España, Sergio Hernández de Soto recogió ésta:

San Serafín dei monte
San Serafín cortés

Yo como buen cristiano
yo me arrodillaré.

Rodríguez Marín, (1855-1943) trae esta fórmula:

San Serení,
de la güena, güena bi,
hacen los zapateros
así, así, así.

Por estos años, 1981, en España es así y es también San Serenín.

San Serenín

San Serenín, de la buena vida,
hacen así, hacen los zapateros,
así me gusta a mí.

San Serenín, de la buena vida,
hacen así, hacen los panaderos,
así me gusta a mí.

San Serenín, de la buena vida,
hacen así, hacen los carpinteros,
así me gusta a mí.

San Serenín, de la buena vida,
hacen así, hacen las lavanderas,
así me gusta a mí.

San Serenín, de la buena vida, hacen así, hacen las plancha-
[doras,
así me gusta a mí.

Con esta canción se juega al clásico “Juego de los ofi-
cios”.

Los niños y niñas se sientan en el suelo formando un
corro; cada uno elige un oficio, el cual deben representar
imitando los gestos de dicho oficio.

Cada cual debe cantar la canción con la letra que le
corresponde, es decir, si uno eligió ser zapatero dirá “hacen
así, los zapateros...”, y acompañará la canción imitando
que está cosiendo zapatos.

Cada niño hará lo propio, con lo cual se armará una
especie de algarabía en la canción, que dará lugar a con-
fusiones.

El que se equivoque en los gestos o en la letra, pagará
una prenda.

Las prendas hay que marcarlas de antemano.

Origen. Posiblemente español del siglo XVI.

Alonso de Ledesma (1562-1623), en “Juegos de Noches
Buenas a lo Divino” (1611) en que juegos, refranes, canta-
res populares se aplican a temas piadosos, recuerda:

¿Conóceis a la Pero-Gil
la que tiene la boca así
y el ojo?

En el “Baile Curioso de Pedro Brea” (1616) se hace alu-
sión al “Pinzaravin”. Y lo registra Francisco Rodríguez Ma-
rín, en “Varios Juegos Infantiles del siglo XVI”.

Denominación. Argentina, "San Serenín", "San Serenín del mundo", "Piripín serafín", "Pirpín, saravín"; Chile, "San Severino", "San Serenín", "San Seraní del monte", "San Serenín y San Roque", "San Serení de la buena vida"; Puerto Rico, "San Serení del monte"; Uruguay, "San Severín del monte".

España, "San Serení del monte", "San Serenín", "San Serafín del monte", "Pin, pinzoropín", "pin, pin zorro macotín", "Pin, pin soromacotín".

Existen versiones en Italia y Francia.

Dispersión. Argentina, Colombia, Cuba, Chile, Brasil, México, Puerto Rico, República Dominicana, Santo Domingo, Uruguay.

Comentarios. En su nombre hay cambios o semejanzas. En algunas partes es San Saravín, San Serení, San Severino, San Serafín. Y del monte, del Mundo y de la Buena Vida.

Bibliografía.

"Juegos de Noches Buenas a lo Divino". Alonso de Ledesma.

"Cantos Populares Españoles". Francisco Rodríguez Marín.

"Varios Juegos Infantiles del Siglo XVI". Francisco Rodríguez Marín.

"Juegos Infantiles de Extremadura". Sergio Hernández de Soto.

"Poemas, Canciones y Juegos Infantiles".

"Contribución al Folklore de Carahue". Ramón A. Laval.

"Selección de Poemas Para Niños". Humberto Díaz Casanueva.

"Folklore Musical Infantil". María Luisa Sepúlveda.

"Folklore Chileno, Aspectos Populares Infantiles". Oreste Plath.

“Cantares Tradicionales de Tucumán”. Juan Alfonso Carrizo.

“Cancionero Popular Uruguayo”. Ildefonso Pereda Valdés.

“La Poesía Popular en Puerto Rico”. María Cadilla de Martínez.

La Santa Catalina

Varias niñas sujetas de las manos, forman un corro y dan vueltas alrededor de una que permanece arrodillada, y es Catalina, Catalina se mantiene en el centro arrodillada hasta que elige una de las del círculo, mediante esta fórmula:

Cojo ésta por linda y hermosa,
que es una rosa
acabadita de nacer.

Entonces la elegida pasa a desempeñar el papel de Catalina.

Canta el corro:

La Santa Catalina,
para bon, bon, bon,
era hija de un rey,
haya, haya, haya.
Un día en la plegaria,
para bon, bon, bon,
su padre la encontró,
haya, haya, haya.
Su padre era pagano,
para bon, bon, bon,

su madre no lo era,
haya, haya, haya,
Yo mato a Catalina,
para bon, bon, bon,
porque no me obedece,
haya, haya, haya.
Traedme un cuchillo,
para bon, bon, bon,
mi hacha y mi puñal,
haya, haya, haya,
Traen al rey sus armas,
para bon, bon, bon,
y mata a Catalina,
haya, haya, haya.
Los ángeles bajaron,
para bon, bon, bon,
cantándole la gloria,
haya, haya, haya.

Este romance es conocido con los nombres de "La Santa Catalina" o "El Martirio de Santa Catalina".

Versión aunque no completa entregada por Julio Vicuña Cifuentes (1865-1936) creador de poesía y recolector e investigador de romances y mitos.

El Martirio de Santa Catalina

La Santa Catalina
era hija de un rey:
su madre era cristiana,
su padre no lo es.

Un día en la plegaria
su padre la pilló:
—¿Qué haces Catalina?
—Adoro a Dios, mi padre,
lo que no lo hacéis vos.
—Que me traigan mi hacha,
mi cuchil'o mejor,
mataré a Catalina
que desobedeció.
Los ángeles bajaron
y al cielo la llevaron.

Los niños uruguayos así lo cantan:

En Galicia hay una niña
que Catalina se llama;
todos los días de fiesta
su padre la castigaba
porque no quería hacer
lo que su madre mandaba.
Su padre era un hombre malo
su madre, una renegada,
Mandan hacer una rueda
de cuchillos y navajas,
La rueda ya estaba hecha;
bajó un ángel del cielo
con su corona y su palma.
—Levántate Catalina, le dice;
que Dios del cielo, te llama.

Versión cubana:

En Galicia hay una niña

Por la baranda del cielo,
se pasea una zagala,
vestida de azul y blanco,
que Catalina se llama.
Su padre era un perro moro,
su madre una renegada.
Todos los días del mundo,
el padre la castigaba.
Mandó hacer una rueda
de cuchillos y navajas
para pasarse por ella
y morir crucificada.
Y bajó un ángel del cielo
con su corona y su palma,
y le dice: Catalina,
toma esta corona y palma
y vente conmigo al cielo
que Jesucristo te llama.

Felipe Pedrell (1841-1922) el compositor, musicólogo y crítico español dice en su "Cancionero Musical Popular Español", "En Cádiz hay una niña" que Catalina se llama.

Origen. Algunos autores creen que este romance de Santa Catalina sea de origen francés llevado a España por los colegios de las Ursulinas. Vicuña Cifuentes opina que el

tema de este romance procede de una canción francesa del siglo XVII. *Le Martyre de Sainte Catherine*; pero según Narciso Alonso Cortés, el romance se conocía en Castilla desde principios del siglo XVI.

Denominación. "La Santa Catalina", "El martirio de Santa Catalina", "En Galicia hay una niña", "En Cádiz hay una niña".

Dispersión. Argentina, Cuba, Chile, México, Perú, Puerto Rico, Santo Domingo, Uruguay, Venezuela.

Comentario. Este corro pertenece al ciclo hagiográfico del romance trágico-religioso. Las variantes son numerosas y giran en relación con su padre que era un rey moro, su madre una renegada y que a la niña la cuidaba una doncella cristiana, que oculta de los infieles la doctrina le enseñaba. Cuando su padre supo quiso hacerla renegada y como ella no aceptara, él decidió castigarla y mandó a hacer una rueda de cuchillos y navajas y en medio de la rueda fue sacrificada, pero vinieron del cielo unos ángeles para llevarla y sentarla en la gloria junto a la Virgen sagrada.

Muchos pintores célebres se inspiraron en este tema, entre otros, el Veronés (1528-1588).

Bibliografía.

"Romances Populares de Castilla". Narciso Alonso Cortés.

"Cantos Populares Españoles". Francisco Rodríguez Marín.

"Cancionero Musical Popular Español". Felipe Pedrell.

“Contribución al Folklore de Carahue”. Ramón A. Laval.

“Romances Populares y Vulgares”. Julio Vicuña Cifuentes.

“La Poesía Popular en Puerto Rico”. María Cadilla de Martínez.

“El Cancionero Infantil de Hispanoamérica”. Ana Margarita Aguilera.

“La Música en Cuba”, Alejo Carpentier.

“Ensayos de Literatura Cubana”. José María Chacón.

ROMANCES

*Muerte del Señor don Gato
Mambrú se fue a la Guerra
Alicia va en el Coche
El Hilo de Oro
¿Dónde vas, el Caballero?
Tengo una Muñeca*

Muerte del Señor don Gato

Estaba el señor don gato
sentadito en su tejado,
y le llegaron las nuevas
que había de ser casado.
Llegó la señora gata
con vestido muy planchado,
con medicitas de seda
y zapatos rebajados.
El gato, por darle un beso,
se cayó tejado abajo,

se rompió media cabeza
y se descompuso un brazo.
A deshora de la noche
está don gato muy malo,
queriendo hacer testamento
de lo mucho que ha robado:
una vara de longaniza
una cuarta de charqui asado.
Y los ratones, de gusto,
se visten de colorado,
diciendo: "¡Gracias a Dios
que murió este condenado,
que nos hacía correr
con el rabito parado!"

Otra versión de las que se dicen en Chile:

Estaba el señor don gato
con medicitas de punto
sentadito en su tejado,
y zapatitos calados.

Estaba el señor don gato
sentado en su garabato,
y le ha venido la nueva
que debía ser casado,
con una gata romana
de los ojos colorados.

Se rompió media cabeza
y un brazo desconcertado

llamaron muchos doctores
médicos y cirujanos.

Lo llevaron a enterrar
al pobrecito don gato
y lo cargaron en hombros
cuatro gatos colorados.

Sobre la cajita iban
siete ratones bailando
y con gozo van diciendo
ya murió este condenado.

Por el año 1920 circulaba en el país este cantar que se
debe a la memoria de doña Ana Arenas Carvajal.

Estaba el señor don gato
sentadito en su tejado
tejiendo sus medicitas
y sus zapatos bordados.
Pasó la señora gata
con sus ojos almendrados
y el gato por darle un beso
cayó del tejado abajo.
Se rompe media costilla
y se descoyunta un brazo,
llamaron a los doctores
y a todos los cirujanos,
dejando en su testamento
que lo hagan tocino asado.

Los gatos se ponen de luto
las gatas capotes largos
y los ratones contentos
se visten de colorado,
pin, pin tírame la pata,
pin, pin, tírame la coia
don Juan de la Cacerola.

Este romance es conocido en la Argentina con ligeras variantes de uno a otro lugar del país. La versión catamarqueña es una de las más graciosas y dice así:

Estaba el señor don gato
sentado en silla de oro,
usando medias de seda
zapatillas de mil pecados,
chaquetilla de sargento
y muy bien abotonada:
sombrero de cuatro pelos
parecía un escribano.

Le vino la risa al gato
se cayó de silla abajo,
se quebró siete costillas
y la punta de la cola ...
hicieron llamar al médico
juntamente al escribano,
hicieron el testamento
de todo lo que había robado:
siete libras de tocino,

y otras tantas de pescado,
un tarrito de manteca
para los días de fiesta,
y un tarrito de porotos
para los días de alboroto.

En Colombia, Benigno A. Gutiérrez (1899-1957) en su obra "De todo el Maíz" estudió sobre su cultivo, más un arrume de tonadas típicas campesinas, relatos populares y costumbres antioqueñas, da esta versión que repiten los niños del campo:

Estando el señor don gato
en silla de oro sentao,
a eso le viene la carta
que si quería ser casao
con la muringa morisca
hija del gato pintao.
Por dale un beso a la ringa
se cayó del entejao,
se quebró todos sus Güesos
y quedó despaturrao.
Se puso a hacer testamento
de lo que se había robao:
cien varas de longaniza,
muchos quesitos curaos
doctores y cirujanos
lo vinieron a curar,
y no lo pudo
ni el señor doctor gusano.

En México:

Estaba el señor don gato sentadito en el tejado,
cuando apareció una gata con sus ojos relumbrando.
Por darle un beso a la gata, cayó del tejado abajo,
tiene rotas las costillas y un brazo desconchiflado.

Mandaron traer al juez y también al escribano
para hacer el testamento de lo que se había robado:
cien varas de longaniza y un olmo muy bien guisado.
A las doce de la noche, don gato ya había expirado.

En Venezuela:

Estaba el señor don gato
en su turete sentado,
cuando le llegó la nueva
que había de ser casado
con una gatita negra
y de labios colorados.
Pegó un salto de alegría,
de la cocina al tejado,
se ha roto siete costillas
un brazo y todo un costado.
Ya lo llevan a enterrar
tres gatos desorejados,
Y los gaticos lloraban:
"Curruñau, curruñau".

En España corren numerosas versiones de este romance.

Origen. Los orígenes no han podido ser determinados todavía. El distinguido folclorólogo portugués Adolfo Coelho cree que "la muerte del señor don gato" sea una parodia de romances portugueses y españoles.

Coelho piensa que es originado en los romances portugueses de "Doña Infanta y en el español del Cid que comienza:

Sentado está el señor rey
en su silla de respaldo
de su gente mal regida
desavenencia juzgando.

Julio Vicuña Cifuentes (1865-1936), aceptó esta hipótesis. A este notable investigador, la biblioteca de escritores chilenos, le publicó el año 1912 su obra "Romances Populares y Vulgares", recopilaciones de los cantares del pueblo. En esta tarea colaboraron con él don Ramón Menéndez Pidal, y algunos de sus alumnos del Instituto Pedagógico.

Alejo Carpentier y Valmont (1904-1980), literato y músico cubano, profesor de Historia del Arte y Ciencias Musicales. Fundador de la corriente llamada realismo mágico, opinó que este romance es de origen francés de mediados del siglo XVIII, que pasó a España juntamente con "Mambrú".

La profesora Ana Margarita Aguilera Ripoll en su trabajo de recopilación, ordenación y comparación de 10 cantos infantiles extranjeros que giran en torno a sus versiones cubanas dice: "Romance francés de mediados del siglo XVIII que pasa a España".

Denominación. Argentina, "Mi señor don gato"; Bolivia, "Don gato"; Brasil, "La gathina parda"; Colombia, "Rueda del gato"; Cuba, "Don gato"; Chile, "Muerte del señor don gato", "Estaba el señor don gato", "El señor don gato"; Ecuador, "Señor don gato"; México, "Don gato"; Perú, "El gato ron, ron"; Venezuela, "Rueda del gato".

España, "El señor don gato", Galicia, "O gato namorado".

Dispersión. Argentina, Bolivia, Brasil, Costa Rica, Colombia, Cuba, Chile, Ecuador, Guatemala, México, Nicaragua, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Santo Domingo, San Salvador, Uruguay, Venezuela.

Comentario. Ramón Menéndez Pidal lo registra en los "Romances de América". Se conocen versiones andaluzas, gallegas y asturianas.

En estos países se cantaba en los colegios de monjas españolas.

En la Argentina una versión de este romance dicen, habría originado el baile "El Gato".

El musicólogo argentino Carlos Vega (1898-1966) de extensa labor de colecta de melodías y danzas populares, análisis y divulgación en conferencias y en una extensa producción bibliográfica, documenta la difusión de esta danza en los albores del siglo pasado, de Buenos Aires al Paraguay y de Cuyo a Jujuy. El Gato se llama en Buenos Aires, además "Mismis" y "Perdiz" y en Venezuela, otra versión de don gato coincide con el "Areito".

Bibliografía.

- "Notas e Parallelos Fo'klóricos". Adolfo Coelho.
- "Cosa Cumplida ... Sólo en la Otra Vida". Fernán Caballero.
- "Romances de América". Ramón Menéndez Pidal.
- "Cancionero Musical de la Lírca Asturiana", Eduardo M. Torner.
- "Contribución al Folklore de Carahue". Ramón A. Laval.
- "Romances Populares y Vu'gares". Julio Vicuña Cifuentes.
- "Folklore Musical Infantil". María Luisa Sepúlveda.
- "Danzas y Canciones Argentinas". Carlos Vega.
- "De Todo el Maíz". Benigno A. Gutiérrez.
- "La Música en Cuba". Alejo Carpentier.
- "Omnibús de Poesía Mexicana", Gabriel Zaid.
- "El Cancionero Infantil de Hispanoamérica". Ana Margarita Aguilera.
- "Diccionario del Folklore Ecuatoriano". Paulo de Carvalho Neto.
- "Folklore Venezolano. Otras Canciones de Rueda". R. Olivares Figueroa,

Mambrú se fue a la guerra

Canción popular francesa, su protagonista es John Churchill, duque de Marlborough, que nació en Musbury en 1650 y falleció en Granbourn en 1722.

De Marlborough, por corrupción, se deriva su célebre apodo de Mambrú.

Del romance francés dedicado al conde de Marlborough, se conocen en América diferentes versiones, don Julio Vicuña

Cifuentes (1865-1936), notable investigador chileno presentó hace años (1912) tres versiones en su valiosa obra "Romances Populares y Vulgares", de las cuales se entrega la más difundida en el país:

Mambrú se fue a la guerra,
no sé cuándo vendrá,
si será por la Pascua
o por la Trinidad.
La Trinidad se pasa,
Mambrú no vuelve más;
La reina, que lo espera,
muy impaciente está,
A la torre más alta
se sube a divisar,
y mientras que miraba,
un paje vio llegar,
de banda negra y lacre,
señal de funeral.
—Las noticias que traigo—
no las quisiera dar:
de que Mambrú es muerto
y yo lo fui a enterrar.
Una cosa me dijo
poco antes de expirar:
que a orillas de su tumba
plantase un olivar,
y de las aceitunas
hiciese una ensalada.
La reina se desmaya

y se pone a llorar;
luego, entre cuatro pajes
le llevan a enterrar.

Lucila Dufourcq, en 1943, en los Anales de la Facultad de Filosofía y Educación, Sección de Filología, de la Universidad de Chile, publica una monografía sobre el "Folklore de Lebu", en la que dedica páginas juntamente con los romances o "corridos" a algunos juegos de niñas y de él se presenta esta contribución lebulense:

Membrún

En Francia nació un niño
de padres nacionales,
por no tener padrino
Membrún se llamará.
Membrún se fue a la guerra,
Membrún no vuelve más,
no vuelve por la patria
ni por la Trinidad.
La reina se desmaya
y se pone a llorar,
entre cuatro oficiales
le llevan a enterrar.

Elisa Figueroa, en "Apuntes Folklóricos de Malleco", publicados en los Anales de la Universidad de Chile, en el tercer trimestre de 1950, ofrece esta canción de rueda que los niños cantan en las escuelas y en las calles en la forma que sigue:

Membrún se fue a la guerra,
Dominus, dominus, deum.
Membrún se fue a la guerra,
no sé cuándo vendrá,
si será para la Pascua,
Dominus, dominus, deum,
o por la Trinidad.
La Trinidad se pasa,
Membrún no vuelve más.
Membrún se había muerto,
lo llevan a enterrar.
Encima de la tumba
tres pajaritos, tan
cantando pío, pío,
cantando pío, pan.

Rebeca Román Guerrero, en "Folklore de la Antigua Provincia de Colchagua", publicado en 1929, capta el juego y recoge la canción de corro de esta manera.

Se toman las niñas de las manos, en rueda, y dan vueltas alrededor de una que ha quedado en el centro del corro.

Membrún se fue a la guerra
no sé cuándo vendrá,
si bien será para Pascua
o para Trinidad.
La Trinidad se pasa,
Membrún no vuelve más;
la reina se desmaya
y se pone a llorar.

Al decir los dos últimos versos, la niña que está en el centro se cae al suelo y hace como que llora. De la rueda salen cuatro niñas, la toman de los brazos y de los pies, mientras el corro canta:

Con cuatro oficiales
la llevan a enterrar,
en un cajón de oro
las tapas de cristal.

Los oficiales salen con la reina desmayada afuera de la rueda y las demás siguen tras ellos.

En la Argentina Orestes Di Lullo (1898), en su "Cancionero Popular de Santiago del Estero", entrega esta versión:

Mambrú se fue a la guerra

Mambrú se fue a la guerra,
¡Ay, qué dolor, que dolor, que pena!
Mambrú se fue a la guerra,
no sé cuándo vendrá,
Ja, ja, ja... ja, ja, ja,
No sé cuándo vendrá.
¿Vendrá para la Pascua?
¡Ay que dolor, que dolor, que pena!
¿O para Trinidad?
La Trinidad se pasa
y Mambrú no ha vuelto aún,
Ja, ja, ja... ja, ja, ja,
Y Mambrú no ha vuelto aún.

Mambrú se ha muerto en guerra,
¡Ay que dolor, que dolor, que pena!
Mambrú se ha muerto en guerra
y lo llevan a enterrar,
Ja, ja, ja... ja, ja, ja,
Lo llevan a enterrar.

Gabriel Zaid en "Omnibus de Poesía Mexicana" ofrece esta versión:

Mambrú se fue a la guerra, do re mi,
Mambrú se fue a la guerra, no sé cuándo vendrá,
do re mi, fa sol la, no sé cuándo vendrá.

Sube a la torre niña, do re mi,
sube a la torre niña, a ver si viene ya,
do re mi, fa sol la, a ver si viene ya.

Ahí viene un pajarito, do re mi,
ahí viene un pajarito, ¿qué noticias traerá?
do re mi, fa sol la, ¿qué noticias traerá?

La noticia que traigo, do re mi,
la noticia que traigo: Mambrú ha muerto ya,
do re mi, fa sol la, Mambrú ha muerto ya.

En caja 'e terciopelo, do re mi,
en caja 'e terciopelo lo llevan a enterrar,
do re mi, fa sol, la, lo llevan a enterrar.

Arriba de la caja, do re mi,
arriba de la caja dos pajaritos van,
do re mi, fa sol la, dos pajaritos van.

Los pajaritos cantan, do re mi,
los pajaritos cantan el pío, pío, pan,
do re mi, fa sol la, el pío, pío, pan.

María Cadilla de Martínez (1886-1951) en su obra "La Poesía Popular en Puerto Rico" recogió cuatro variantes y entre estas figura la siguiente:

Mambrú se fue a la guerra,
¡viva el amor!
no sé cuándo vendrá,
¡viva la rosa en el rosal!
Mambrú murió,
¡viva el amor!
La caja era de oro,
¡viva el amor!
la tapa de cristal,
¡viva la rosa en su rosal!
Allá viene un paje,
¡viva el amor!
¿qué noticias traerá?
¡viva la rosa en su rosal!
¿No sabes las noticias que traerá?
¡viva el amor!
Si vendrá para Pascua
o para Navidad.

¡viva la rosa en su rosal!
Las noticias que trae,
¡muerto el amor!
que Mambrú viene ya.
¡muerta la rosa en el rosal!
Mambrú murió en la guerra,
lo llevan a enterrar.
Llora la rosa en el rosal.

En España Alberto Sevilla, en su "Cancionero Popular Murciano", trae esta versión:

En Francia nació un niño,
¡Qué dolor! ¡qué dolor! ¡qué dolor! ¡qué pena!
en Francia nació un niño,
de padre natural!
¡Do-re-mi!... ¡Do-re-fa!...
¡De padre natural!
Por no tener padrino
Mambrú se ha de llamar,
a los veintitres años...
¡Capitán General!
Mambrú se fue a la guerra,
no sé cuándo vendrá...
¡Si vendrá por la Pascua
o por la Trinidad!
La Trinidad se pasa...
¡Mambrú ya no vendrá!
He subido a la torre
por ver si viene ya...

Por allá viene un paje...
¿Qué novedad traerá?
La novedad que traigo
¡Da gana de llorar!
¡Que ya Mambrú se ha muerto
y lo van a enterrar!
¡Caja de terciopelo
y tumba de cristal!
¡Y encima de la caja
un pajarito va,
cantando el pío, pío...
El pío, pío, pa!...

Este popular romance corre en Chile como en el resto de estos países en distintas versiones, en parte traducción, en parte parodias como las que siguen:

Chile:

Mambrú se fue a la guerra
montado en una perra
que entero se lo comió
Cuando este feneció.
La perra engordó,
Mambrú se angelizó
Y el cuento terminó.

Argentina:

Mambrú se fue a la guerra
montado en una perra
la perra se cayó,
Mambrú se reventó.

La picaresca alterna con las variantes en el nombre, la letra y la melodía.

Origen. John Churchill, cuando era un joven de veintitantos años combatió por cuenta de Carlos II de Inglaterra a favor de Luis XIV de Francia. A los treinta contrajo matrimonio con Sara Jennings, amiga íntima de la princesa Ana Estuardo, hija de Jacobo II, a quien hasta entonces había servido lealmente y a quien desde aquel momento, traicionó, no obstante haberle nombrado teniente general de sus ejércitos. Después fue partidario y enemigo, sucesivamente, de Guillermo III y de la reina Ana, cuyo marido, el príncipe Jorge de Dinamarca, manejó, erigiéndose en árbitro de la Corte, generalísimo, almirante, primer ministro, duque y señor feudal. Se hacía llamar "héroe de Inglaterra y salvador de la independencia europea".

Marlborough cayó en desgracia cuando menos lo creía. Fue acusado de desleal, destituido de sus empleos y condenado a restituir el tesoro de doscientas sesenta mil libras esterlinas. A pesar de ello, cuando murió, en 1722, dejó una fortuna. Tenía setenta y dos años y había desempeñado las más altas magistraturas, gozando de los máximos honores y dominado en la Corte.

¿Cómo entró en la canción popular?

Mientras combatió a favor de Luis XIV, fue Marlborough el ídolo de Francia.

Allí recibió el grado de teniente coronel, y el título de barón. Pero cuando luchó en contra de Luis XIV y obtuvo importantes victorias. Francia entera se volvió contra él en un sentimiento de condenación unánime. Y fue entonces

cuando un soldado, que improvisaba canciones y las ejecutaba al compás de su tambor, inventó ese romance que ha dado la vuelta a toda Europa y que, desde hace más de dos siglos, vienen cantando los niños en sus juegos.

Esta es una versión, pero en "Romances Populares y Vulgares" de Julio Vicuña Cifuentes se reproduce tomada de la obra "Le Romancier Populaire de la France", George Doncieux, la que se inserta.

"Del famoso John Churchill, duque de Marlborough, se preocupaban poco en Francia y en otras partes, cuando su nombre tuvo en París una resurrección tan brillante como inesperada. Una canción operó este milagro, y he aquí de qué manera. La reina María Antonieta dio a luz el primer Delfín el 22 de octubre de 1791. Algunos meses antes, habiendo tenido noticias del embarazo de la reina, una campesina llamada Poitrine concibió el proyecto de ser la nodriza del niño real. Firme en su idea, llegó a Versalles con su marido, interesó a los médicos en su favor, halló manera de ser presentada al rey, y, en fin, se manejó de suerte que obtuvo la preferencia. Instalada desde entonces en las habitaciones del castillo, llegó un día en que la señora Poitrine se puso a tararear una canción de rueda que se cantaba en su país: era la de Marlborough. La reina la oyó por casualidad y enamorada del aire popular sencillo y tierno, quiso cantarlo también, y toda la corte la siguió".

Denominación. Argentina, "Mambrú se fue a la guerra", "Marín se fue a la guerra"; Bolivia, "Mambrú se fue a la guerra", "Malbrú"; Chile, "Mambrú se fue a la guerra",

“Membrún”; Ecuador, “Mambrú”; México, “Mauro se va a llamar”; Perú, “Mambrú”; Puerto Rico, “Mambrú”.

España, “Mambrú”, “Mambrú no fue a la guerra”.

Francia. “Marlbrough”.

Dispersión. Argentina, Bolivia, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, México, Perú, Puerto Rico.

Comentario. El padre Alfonso M. Escudero (1899-1970) O.S.A., que enseñó Literatura castellana, Historia medioeval y moderna, Literatura hispanoamericana, ya en la Escuela de Pedagogía de la Universidad Católica de Chile, como en el Liceo San Agustín, del cual fue su rector, en su obra “Romancero Español”, recoge esta nota de Menéndez Pelayo:

“Se encuentra éste tema en los cantos de la Grecia Moderna, en baladas alemanas e inglesas, en las canciones francesas *Germaine* o *Germine* y *Le Retour de Mari*, de las cuales se conocen muchas versiones, en *La Esposa del Cruzado*, canción bretona, y en una canción italiana, “La Prova” que se halla, más o menos, íntegra, en el Piamonte, en Génova, en Lombardía, en Venecia, en la Marca de Ancona, en Ferrara, y en otras partes... En rigor, el asunto humano, y su expresión más poética y más antigua está ya en la “Odisea”; pero es tal la semejanza que tienen estas canciones en algunos pormenores especialmente en lo que toca a “Las Señas del Marido”, que hacen pensar en la transmisión directa de un tema original, nacido no se sabe dónde”.

Escritores y músicos le dan preocupación, figura esta canción en romanzas y comedias.

Mambrú fue cantado en todas partes, glosado, parodia-

do. Se le puso en los almanaques, en las zarzuelas, en los abanicos y en fin no hubo cosa, en que no fuese a la Marlborough y por lo tanto no podía dejar de figurar en los cancioneros infantiles.

Bibliografía.

"Cancionero Popular Murciano". Alberto Sevilla.

"Esfoyaza de Cantares Asturianos". Aurelio del Llano Roza de Ampudia.

"Romances Populares y Vulgares", Julio Vicuña Cifuentes.

"Romancero Español". Alfonso Escudero.

"Apuntes Folklóricos de Malleco". Elisa Figueroa.

"Folklore Infantil de la Antigua Provincia de Colchagua". Rebeca Román Guerrero.

"Folklore de Lebu". Lucila Dufourcq.

"El Cancionero Infantil de Hispanoamérica". Ana Margarita Aguilera.

"Cancionero Popular de Santiago del Estero". Orestes Di Lullo.

"Antología del Folklore Ecuatoriano". Paulo de Carvalho Neto.

"Omnibus de Poesía Mexicana". Gabriel Zaid.

"La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

Alicia va en el Coche

Lo juegan niñas en corro o tomadas de a dos con las manos cruzadas. Así se desplazan:

Alicia va en el coche, carolín (bis)

a ver a su papá, carolín cacao leo lao.

(bis)

Que lindo pelo lleva, carolín (bis)

quién se lo peinará, carolín cacao leo lao (bis)

Se lo peina su tía, carolín (bis)

con peine de cristal, carolín cacao leo lao (bis)

Este romance en Chile es conocido con el nombre de "Alicia va en el coche" y "Carolina cacao, leo lao".

En la Argentina es "En coche va la niña".

En coche va una niña, carabín

En coche va una niña, carabín

Hija de un Capitán, carabirurín, carabirurín.

Hija de un Capitán, carabirurín, carabirurín.

En Cuba es "La Hija del Capitán".

—Por un jardín hermoso, clorín,

cuatro niñas van, clorín clorán

la niña que va al medio, clorín,

hija de un Capitán, clorín clorán,

¡Que lindo pelo lleva! clorín

¿Quién se lo peinará? clorín clorán

—Se lo peine su tía, clorín

con peine de cristal clorín, clorán

En España se llama "Que hermoso pelo tienes" y "El Carabí".

Que Hermoso Pelo Tienes

En coche va una niña, carabí
En coche va una niña, carabí
Hija de un capitán, carabiurí, carabiurá.

Que hermoso pelo tienes, carabí
Que hermoso pelo tienes, carabí
Quién te lo peinará, carabiurí, carabiurá.

Con peñecito de oro, carabí
Con peñecito de oro, carabí
Y orquillas de cristal, carabiurí, carabiurá.

La niña está enfermita, carabí
La niña está enfermita, carabí
Quizás se sanará, carabiurí, carabiurá

La niña ya está buena, carabí
La niña ya está buena, carabí
Con ganas de jugar, carabiurí, carabiurá.

Y al pie de su ventana, carabí
Y al pie de su ventana, carabí
Tres pajaritos van, carabiurí, carabiurá.

Cantando el pío-pío, carabí
Cantando el pío-pío, carabí
Cantando el pío-pa, carabiurí, carabiurá.

El Carabí

—Atocha va una niña carabí (bis)
hija de un capitán carabí, hurí, hurá
Elisa, Elisa de Mambrú
¡Qué hermoso pelo lleva!
¿Quién se lo peinará?
—Se lo peina su tía
con mucha suavidad,
con peinecito de oro
y horquilla de cristal.—
Elisa ya se ha muerto,
la llevan a enterrar;
la caja era de oro,
la tapa de cristal.
Encima de la tumba
un pajarito va
cantando el pío, pío.

Origen. Romance español.

Denominación. Argentina, “En coche va la niña”, “Caraby-rury”; Cuba, “Atocha va la niña huri, hurí, hurán”, “La hija del capitán”; Chile, “Alicia va en el coche”, “Carolín cacao, leo lao”.

España, “El caraby”, “Que hermoso pelo tienes”.

Dispersión. Argentina, Bolivia, Brasil, Cuba, Chile, Ecuador, México.

Comentario. Se le encuentra en América con cambios en su nombre y en su letra.

Es notoria la fundición o entrevero de varias letras en las que se entrecruzan “La Muerte del Señor don Gato”, “La Hija del Capitán” y la de “Mambrú se fue a la Guerra”.

Bibliografía.

“Cantos Populares Españoles”. Francisco Rodríguez Marín.

“Juegos Infantiles de Extremadura”. Sergio Hernández de Soto.

“Poemas, Canciones y Juegos Infantiles”.

“Romances Populares y Vulgares”. Julio Vicuña Cifuentes.

“Folklore de Carahue”. Ramón A. Laval.

“Folklore Musical Infantil”. María Luisa Sepúlveda.

“Cancionero Popular de Tucumán”. Juan Alfonso Carrizo.

“El Cancionero Infantil de Hispanoamérica”. Ana Margarita Aguilera.

El Hilo de Oro

De Francia vengo, señora,
y en el camino encontré
a un caballero y me dijo
que lindas hijas tenéis.

—Que las tenga o no las tenga
yo las sabré mantener
con un pan que Dios me ha dado
y un jarro de agua también.

—Yo me voy muy enojado
a los palacios del rey
a contárselo a la reina
y al hijo del rey también.

—Vuelve, vuelve pastorcillo
no seas tan descortés,
la mejor hija que tenga
la mejor te la daré.

—Téngala Ud. bien guardada
—Bien guardada la tendré,
sentadita en una silla
trabajando para el rey.

Azotitos con correa,
azotitos le daré.
mojaditos en vinagre
para que le sienten bien.

Esta versión es una de las cuatro que presenta Julio Vicuña Cifuentes (1865-1936) en su obra "Romances Populares y Vulgares", la que es cantada en forma de diálogo, entre la madre y el pastor, la madre con sus hijas alrededor. El pastor elige a una de las hijas.

Otras veces, comienza en Chile, así este romance:

Hilo de oro, hilo de plata,
vamos jugando al ajedrez,
que me ha dicho una señora
que lindas hijas tenéis.

Se le encuentra como canción de corro, naturalmente con variantes en su letra y en la música.

Una versión de Costa Rica, dice:

Hilo Verde

—Hilo, hilo, hilo verde
que hilándolo lo hilé;
en el camino me han dicho
lindas hijas tiene usted.

—Téngalas o no las tenga,
yo las sabré mantener;
que del pan que yo comiere
comerán ellas también.

—Muy enojado me voy
a los palacios del rey;
que las hijas del Rey Moro
no me las dan por mujer.

—Vuelva, vuelva, caballero,
no sea usted tan descortés,
que de tres hijas que tengo
la mejor será pa usted.

—Esta escojo por esposa,
por bonita y por mujer,
que parece una rosita
acabada de nacer.

—Lo que le pido, señor,
que me la trate muy bien,
sentadita en silla de oro

bordando pañales para el rey,
con la correa en la mano
por si fuere menester.

En Cuba es:

Hilito de oro

Hilito, hilito de oro,
yo jugando al ajedrez,
me encontré una gran señora:
¡Qué lindas hijas tenéis!
—Téngalas o no las tenga,
yo las sabré mantener,
con el pan que yo comiese,
comerán ellas también,
con el vino que bebiere
beberán ellas también.
—Yo me voy muy enojado
de los palacios del rey,
que las hijas del rey moro
no me las dan por muier.
—Vuelva, vuelva, caballero,
no sea usted tan descortés,
de las hijas del rey moro
coja usted la que queréis.
Cojo esta por linda y hermosa,
que me parece una rosa
acabada de coger.

Los niños mexicanos juegan con esta versión:

Hilitos de oro

—Hilitos de oro, que se me vienen cayendo,
que dice el rey y la reina
que cuántas hijas tenéis.

—Que tenga las que tuviera, que nada le importa al rey.

—Ya me voy muy disgustado a darle la queja al rey

—Vuelva, vuelva caballero no sea tan descortés
que de las hijas que tengo escoja la más mujer.

—No las quiero por bonita, ni tampoco por mujer,
sólo quiero una rosita acabada de nacer.

La obra "Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú", de Emilia Romero, lo presenta de esta manera:

Las niñas están sentadas, en torno a una que hace de mamá. Una viene de fuera a solicitar, primero una esposa y luego damas de honor para la corte y para el servicio de su Majestad. Termina el juego cuando todas las niñas abandonan sus sitios primitivos.

—Hebritas de oro
que lindas hijas tenéis.

—Que las tenga o no las tenga
qué le importa a su Merced.

—Pues me voy muy enojado
a quejarme ante el Rey.

—Venga, venga caballero
no sea tan descortés

que de estas hijas que tengo
escoged la mejor.

—Esta llevo y esta traigo
para que sea esposa del Rey

—Esta llevo y esta traigo
para que sea dama de honor del Rey.

—Esta llevo y esta traigo
para que sea costurera del Rey.

—Esta llevo y esta traigo
para que sea cocinera del Rey.

—Esta llevo y esta traigo, etc.

Se van añadiendo oficios desde los más altos hasta los
más bajos, hasta que salen todas las niñas.

Y en Venezuela es así:

Hilito, hilito de oro

—Hilito, hilito de oro,
hiiadito a lo francés,
por el camino me han dicho:
que bellas hijas tenéis.

—Téngalas o no las tenga,
no las dejo de tener,

que del pan que yo comiera,
comerán ellas también;
del calzado que yo calce,
calzarán ellas también;
del vestido que yo vista
vestirán ellas también.

—Vuelva, vuelva caballero,
no sea usted tan descortés,
de las hijas que yo tengo
escoged la que queréis.

—Esta escojo y ésta llevo
por legítima mujer,
que parece un botón de oro
acabado de nacer.

—Lo que le encargo, señor,
que no me la maltratéis,
sentadita en su turito,
bordándole el paño al rey.

Origen. Romance español que en el siglo XVI era muy popular con el nombre de “Hebrita de oro traigo” y estaba en la boca de los niños. De Antonio Paz y Melia (1842-1927) español que ilustró y editó numerosos textos para la literatura, entre ellos “Sales del Ingenio Nacional”, se ha aprovechado “Memorias de un Pleito”, otra de sus obras de principio del siglo XVI, en las que se insertan estos versos

“Hebrita de oro traigo
quebrándoseme viene”.

y el juego terminaba, según lo describe Rodríguez Marín, paseando en “Sillita de manos” a la niña escogida para esposa del Rey.

Y Emilia Romero corrobora: “Este juego infantil, al cual ha sido adaptado un viejo romance español titulado “El caballero que busca esposa”, viene desde muy antiguo, pues ya desde el siglo XVI en “Memorial de un Pleito” aparece citado”.

En el siglo XVII se ocuparon de mencionarlo dramaturgos, figura en el entremés “Daca mi mujer” del “Fénix de los Ingenios” o el “Monstruo de la Naturaleza”, como apellidó Cervantes a Lope de Vega (1562-1635) por su extraordinaria fecundidad.

Sacristán Suegro, dame a mi mujer.
Padre ¿Suegro? Daca la mohoca,
Sacristán Pues me niegas la suegrez,
enojado me voy, enojado
a los palacios del rey;
y a fe de buen sacristán,
que en Moscovia o en Argel,
Hecho brujo, hecho hechicero,
juntico a ti me has de ver,
con tanta boca diciendo:
“¡Suegro dáme a mi mujer”.

Lope de Vega no solamente lo tiene en “Daca mi mujer”, sino también en los “Locos de Valencia”; Miguel de Cervan-

tes Saavedra (1547-1616), en "El Príncipe de los Ingenios", en "La Guarda Cuidadosa"; y el discípulo de Lope de Vega, el fraile mercedario Tirso de Molina (alrededor de 1584-1648), en "Los Cigarrales de Toledo".

Denominación. Argentina, "Hilo de oro", "Hilo de oro y plata", "Las hijas del rey moro"; Colombia, "Hebrita de oro"; Cuba, "Hilito de oro"; Chile, "Vamos jugando al hilo de oro", "Vengo hilando hilito de oro", "El hilo de oro", "Al hilito de oro"; México, "Hilitos de oro"; Perú, "Alelito, alelito de oro", "Hebritas de oro", "Hilo de oro hilo de plata", "El Ajedrez"; Puerto Rico, "Hilo verde"; Uruguay, "Hilo de oro"; Venezuela, "Hilito de oro".

Italia. "Il giuoco dell'Ambasciatore.

Dispersión. Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Salvador, Uruguay, Venezuela.

España.

Comentario. En España se inicia a veces de esta manera:

A la cinta, cinta de oro,
cinta de oro de un marqués.

Rodríguez Marín observa que algunas versiones españolas comienzan con este verso:

De Francia vengo, señores,
de por hilo portugués.

.....

Antes del siglo XVI venían a España amoladores franceses vendiendo hilo portugués.

Y según el mismo autor el susodicho hilo portugués era famoso en los siglos XVI y XVII.

Bibliografía.

"Memorial de un Pleito". Antonio Paz y Melia.

"Daca mi Mujer". Lope de Vega.

"Varios Juegos Infantiles del siglo XVI". Francisco Rodríguez Marín.

"Juegos Infantiles de Extremadura". Sergio Hernández de Soto.

"Romances Populares y Vulgares". Julio Vicuña Cifuentes.

"Folklore Musical Infantil". María Luisa Sepúlveda Maira.

"Folklore Chileno. Aspectos Populares Infantiles". Oreste P'ath.

"El Romancero Chileno". Raquel Barros-Manuel Dannemann.

"Música Fo'klórica Infantil Chilena". Juan Pérez Ortega.

"La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

"Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.

"El Cancionero Infantil de Hispanoamérica". Ana Margarita Aguilera.

"Ensayo de Literatura Cubana". José María y Calvo.

Folklore Venezolano. Otras Canciones de Rueda". R. Olivares Figueroa.

"Omnibus de Poesía Mexicana". Gabriel Zaid.

¿Dónde vas, el caballero?

El príncipe don Pedro, hijo del Rey de Portugal don Alfonso, enamoróse, al quedarse viudo, de doña Inés de Cas-

tro, dama de ilustre familia castellana, con quien se casó en secreto. Don Pedro se ve obligado por su padre a casarse con la infanta doña Blanca de Navarra. Esta orden produce la desesperación de los dos amantes esposos, que ven perdida su felicidad para siempre y la de sus dos hijos Alonso y Dionis. Don Pedro intenta en vano convencer a su padre y a su prometida de la imposibilidad de aquel casamiento, pues no puede amar a su mujer alguna por adorar a su esposa doña Inés. El rey no se deja conmover por las súplicas de su hijo, y doña Blanca, al verse despreciada jura tomar cruel venganza de su rival, no descansando hasta conseguir la sentencia de muerte de la desventurada esposa de don Pedro. Apenas es ejecutada doña Inés cuando muere repentinamente el rey Alfonso, y la infanta huye a Navarra renunciando a sus ambiciosos proyectos de casamiento. Don Pedro I de Portugal proclama esposa suya a doña Inés, sienta su cadáver en el trono, le corona y hace que toda la corte le rinda vasallaje.

La venganza de don Pedro fue terrible y suntuosos los funerales que mandó hacer a su idolatrada esposa.

Doña Inés de Castro había nacido a principios del siglo XIV y muere el 7 de enero de 1355.

La infeliz historia de doña Inés de Castro, cuenta con una larga tradición literaria.

La encabeza "Estancias por la muerte de doña Inés de Castro", del poeta García Resende (1470-1536). El portugués Antonio Ferreira (1528-1569), poeta y autor dramático, considerado el *Horacio portugués*, compuso en 1550, su tragedia muy sentida y elegante de doña Inés de Castro, obra traducida a los principales idiomas; Camoës (1524-1580) el gran

poeta portugués dedicó a la figura, dentro de sus *Lusiadas*, no menos sentidas octavas; Jerónimo Bermúdez (1530-1589) tradujo del portugués la tragedia de Antonio Ferreira "Inés de Castro" y se inspiró en ella para dedicarle sus tragedias de corte clásico "Nise Lastimosa y Nise Laureada", que publicó en 1577; Gabriel Lobo Lassi de la Vega (1559-1615), poeta y escritor español autor de obras teatrales, le consagró dos romances diez años después; y el poeta portugués Juan Suárez de Alarcón enalteció a la desventurada amante, en 1606, mediante su composición "La Infanta Coronada".

Aparece después la "Tragedia Famosa de doña Inés de Castro Reina de Portugal" 1613, de Mexías de la Cerda, autor dramático español; y el drama de Luis Vélez de Guevara (1574-1644), que había escrito "Reinar después de Morir", sin duda la producción dramática más notable que describe la vida de doña Inés de Castro, aunque el texto no aparece publicado hasta el año 1652 en Lisboa, después de su muerte.

La obra teatral, las obras, ya sea la de Mexías de la Cerda o la de Vélez de Guevara, se dan por el siglo XVIII en la Argentina y en el Perú, cuyos romances se extienden por América.

Y es el romance de Luis Vélez de Guevara, incorporado en su comedia "Reinar Después de Morir", el que se va a repetir por estos países con ligeros cambios de palabras.

¿Dónde vas, el caballero?
¿Dónde vas, triste de ti?
Que ya tu querida esposa
Muerta es, que yo la vi.
Las señas que ella tenía

Bien te las sabré decir:
Los ojos son dos estrellas,
Mejillas, nieve y carmín,
Los dientes, menudo aljófara,
Los labios, clavel de abril,
La garganta, de alabastro,
El pecho, blanco marfil,
La mortaja que la visten
Es de un cendal muy sutil.
Las andas son de oro fino
Con reliquias de neblí,
La guirnalda es de azucenas,
De azahar y toronjil,
Y el paño con que le cubren
Es de tela carmesí.
Los grandes pusieron lutos
Todos por amor de ti,
Y de la gente menuda
Pasan de sesenta mil.
¡Malograda de la moza,
Que tanto el amor le cuesta!

¿Dónde vas Alfonso XII?

Pasan los años y con motivo de la muerte de la primera esposa de Alfonso XII, Rey de España, doña María Inés de las Mercedes Orleans, ocurrida el 27 de junio de 1878, cuando apenas habían transcurrido seis meses de casada, el pueblo español se impresionó hondamente con su desaparecimiento porque merecía reinar, merecía vivir.

Con el deceso de la reina y frente al dolor de Alfonso XII el pueblo se expresa en el romance y nace ¿Dónde vas Alfonso XII?

Julio Vicuña Cifuentes en sus "Romances Populares y Vulgares" recogidos de la tradición oral chilena, editado en 1912, transcribe el siguiente, tomado de la "Colección de Viejos Romances" de Ramón Menéndez Pidal.

—¿Dónde vas, rey Alfonsito?

¿Dónde vas, triste de ti?

—Voy en busca de Mercedes,
que ayer tarde no la vi.

—Merceditas ya se ha muerto,
muerta está, que yo la vi,
cuatro condes la llevaban
por las calles de Madrid.

Al Escorial la llevaban

y la enterraron allí,

en una caja forrada

de cristal y de marfil.

El paño que la cubría

era azul y carmesí,

con borlones de oro y plata

y claveles más de mil.

¡Ya murió la flor de mayo!

¡Ya murió la flor de abril!

¡ya murió la que reinaba

en la Corte de Madrid!

Dice Benito Pérez Galdós (1843-1920), autor dramático

y de novelas históricas, casi enseguida, después de su muerte surgió el romance.

Entonces se cantaba de este modo:

—¿Dónde vas, Alfonso XII,
dónde vas, triste de ti?

—Voy en busca de Mercedes
que ayer tarde no la vi;

—Si Mercedes ya se ha muerto;
muerta está, que yo la vi;

cuatro duques la llevaban
por las calles de Madrid.

Su carita era de Virgen,
sus manitas de marfil

y el velo que la cubría
era un rico carmesí.

Los zapatos que llevaba
eran de rico charol,

regalados por Alfonso
el día que se casó.

El manto que la cubría
era un rico terciopelo

y en letras de oro decía:

—Ha muerto cara de cielo!

Este romance con ligeras diferencias, según informes, se difundió tímidamente en algunos colegios de Chile por allá por el año 1915, como canción de corro, lo cantaban en el desarrollo del juego y a veces lo dramatizaban.

El investigador e historiador Eugenio Pereira Salas (1904-

1969), autor de "Juegos y Alegrías Coloniales en Chile", en un trabajo sobre Cantos Infantiles, lo registra "generalizado en las provincias de Chile".

Especialistas en el romancero no lo encuentran con gran vigencia.

Raquel Barros y Manuel Dannemann, investigadores y profesores con una amplia labor científica folklórica y musical, en "El Romancero Chileno", presentan esta versión, recogida en un lugar de Chiloé, Curaco de Vélez.

¿Dónde vas, Alfonso Doce?

—¿Dónde vas, rey Alfonsito
dónde vas, triste de mí?

—Voy en busca de Mercedes
que ayer tarde no la vi.

—Merceditas ya se ha muerto,
muerta está, que yo la vi,
cien doncellas van llorando,
caballeros más de mil.

El paño que la cubría
era azul y carmesí (sic)
con botones de oro y plata
y claveles más de mil.

Al Escoria (sic) la llevaron
y la enterraron allí,
en una caja forrada
de cristal y de marfil

Juan Pérez Ortega en "Música Folklórica Infantil Chi-

lena" registra dos versiones, una recogida en Santiago y la otra en San Fernando, Colchagua.

La de Santiago es como sigue:

Dónde vas, Alfonso Doce

Dónde va, Alfonso Doce,
dónde vas tú por ahí.
Voy en busca de Mercedes
que ayer tarde no la vi.
Merceditas ya se ha muerto
y la llevan a enterrar;
cuatro duques la llevaban
por las calles de Madrid.
Los faroles del palacio
ya no quieren alumbrar,
porque Mercedes ha muerto
ya la llevan a enterrar.
El paño que la cubría
era de un azul carmesí,
con zapatos de oro y plata,
y claveles más de mil.
Se acabó la flor de mayo,
se acabó la flor de abril;
ya se acaba, ya se acaba
todo el mundo para mí.

Y siguen las versiones en América.
En Puerto Rico:

¿Dónde vas, Alfonso XII?

¿Dónde vas, Alfonso XII; dónde vas, triste de ti?

—Voy en busca de Mercedes que anoche no la vi.

—Mercedita, Mercedita, muerta está que yo la vi;

cuatro condes la llevaban por las calles de Madrid.

Los zapatos que llevaba eran de rico charol;

que se los regaló Alfonso tres días antes de morir.

Al subir las escaleras, Alfonso se desmayó;

los soldados le gritaban: —¡Alfonso, tener valor!

Los faroles del palacio ya no quieren alumbrar;

porque Mercedes se ha muerto, luto le quieren guardar.

En el medio del palacio hay un poste de cristal,

con un letrero que dice: ¡Ya se murió su magestad!

En el Uruguay:

—¿Dónde vas, tú, caballero
dónde vas, triste de ti?

—Voy en busca de mi esposa
que hace tiempo no la vi.

Pues tu esposa está muerta

es muy cierto, yo la vi,

el cajón era de oro

y la tapa de marfil,

la mortaja que llevaba

era de hojas de jazmín

los zapatitos de plata

y la cara un querubín

la guirnalda de azucenas

de azahar y toronjil,
Y el paño con que la cubren
es de tela carmesí.
Los grandes pusieron lutos
todos por amor de ti,
y de la gente menuda
pasan de sesenta mil.

Juan Draghi Lucero (1897) apasionado del folklore cuyano, desde su niñez, en que “perdido en los campos” oía las tristes canciones de los jarilleros, peones de sierra y cabreros, hasta los maduros días de “Cancionero Popular Cuyano”, “Las Mil y una Noche Argentinas” y “El Loro Adivino” dice que esta versión entregada en 1935 era muy conocida en Cuyo por los escolares campesinos:

Dónde vas Alfonso Doce

—Dónde vas Alfonso Doce
dónde vas, triste, ay de ti..
—Voy en busca de Mercedes
que ayer tarde no la vi.

Ya Mercedes está muerta
muerta está, que yo la vi,
cuatro duques la llevaban
por las calles de Madrid.

Su carita era la Virgen,
sus manitas de marfil.

El mantón que la cubría
era un rico carmesí.

Las botitas que llevaba
eran de un rico charol,
regaladas por Alfonso
el día que se casó.

Al subir las escaleras
Alfonso se desmayó.
Al sentir los cañonazos
Alfonso salió al balcón.

Ya murió la flor de mayo
ya murió la flor de abril,
ya murió la que buscaban
en las cortes de Madrid.

Adiós Mercedes del alma:
prenda de mi corazón.
Adiós Mercedes del alma:
prenda de mi corazón.

En el fondo del palacio
una sombra vi venir...
Cuando yo más me alejaba
ella se acercaba a mí.

—No te retires, Alfonso,
no te retires así,

que soy tu esposa Mercedes
que me vengo a despedir.

Cásate Alfonsito Doce
Cásate y no andes así,
y la hija que tú tengas
la nombrarás como a mí.

Para cuando la llames,
te acuerdes de quien murió.
Para cuando la llames
te acuerdes de quien murió.

Los faroles del palacio
ya no quieren alumbrar,
porque Mercedes ha muerto
y luto quieren llevar.

Origen. Marcelino Menéndez y Pelayo (1856-1912) polígrafo español famoso por sus estudios acerca del Romancero y el teatro de Lope de Vega, cree ver en ¿Dónde vas, Alfonso XII? una refundición del romance medieval español "La Aparición". Y corrobora esta afirmación el investigador uruguayo Ildefonso Pereda Valdés. A su vez el tema se hallaría en un viejo romance lírico "El Palmero".

"La Aparición" es así:

En la Ermita de San Jorge una sombra oscura vi:
el caballo se paraba, —ella se acercaba a mí.
—¿A dónde va el soldadito— a estas horas por aquí?

—Voy a ver a la mi esposa, que ha tiempo non la vi.
—La tu esposa ya se ha muerto— su figura vesla aquí!
Si ella fuera la mi esposa, —ella me abrazara a mí.
—¿Brazos con que te abraza, —la desgraciada de mí.
Ya me los comió la tierra: —la figura vesla aquí!
—Si vos fuerais la mi esposa, —non me mirarías ansí.
—Ojos con que te miraba, —la desgraciada de mí,
Ya me los comió la tierra: —su figura vesla aquí!
—Yo venderé mis caballos, —y diré misas por ti.
—Non vendas los tus caballos, —nin digas misas por mí,
que por tus malos amores —agora peno por ti.
la mujer con quien casares, —non se llama Beatriz;
cuantas más veces la llames, —tantas me llames a mí.
¡Si llegas a tener, —tenlas siempre junto a mí.
non te las engañe nadie —como me engañaste a mí!

“El Palmero” es como sigue:

Yo me pariera de Burgos
para ir a Valladolid;
me encontré con un palmero
que me habló y me dijo así:
—¿Dónde vas el caballero?
¿dónde vas triste de ti?
Muerta es tu linda amiga,
muerta es que yo la vi;
las andas en que la llevan
de luto las vi cubrir;
los responsos que la rezan
yo los ayudé a decir.

Duques y Condes la llevan,
todos por amor a ti.

Al llegar al camposanto
una sombra blanca vi:
cuanto más se retiraba
más se acercaba ella a mí.

—No te espantes, caballero,
¿por qué me huyes así?,
yo soy la tu enamorada
que me vengo a despedir.

—Si eres mi enamorada,
¿cómo no me abrazas?, di.

—Brazos con que te abrazaba.

Denominación. Argentina, “¿Dónde vas Alfonso XII?”, “¿Dónde vas buen caballero?”; Chile, “¿Dónde vas, Alfonso XII?”, “¿Dónde vas rey Alfonsito?”; Perú, “La esposa difunta”, “La Aparición”; Puerto Rico, “¿Dónde vas Alfonso XII?”; Uruguay, “¿Dónde vas Alfonso XII?”

Dispersión. Argentina, Cuba, Chile, Ecuador, México, Nicaragua, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay, Venezuela.

Comentario. La leyenda se apoderó de la figura de la desventurada doña Inés de Castro, esposa de don Pedro I de Portugal. El teatro, la literatura y la pintura crearon en torno de ella una variada producción de notable importancia.

Aparte de las obras citadas, se han seguido preocupando escritores del siglo XIX.

En la pintura el pintor español Martínez Cubells Ruiz (1874-1947), el primer restaurador del Museo del Prado, con grandes recompensas honoríficas, alcanzó primera Medalla en la Exposición de 1887 con su cuadro, "Doña Inés de Castro o Reinar Después de Morir".

En el año 1355 el asesinato de Inés de Castro, esposa del rey I de Portugal genera el romance "¿Dónde vas, el caballero?"

En el año 1878 con seis meses de matrimonio, tras breve enfermedad fallece doña María de las Mercedes de Orleans, esposa del rey Alfonso XII.

En España se dice el romance "¿Dónde vas, Alfonso XII?"

El primero fue en parte aplicado al suceso contemporáneo de España o se estaría frente a una adaptación o readaptación.

Ambos romances reflejan el dolor, la desesperación de los reyes por sus reinas. Los temas guardan coincidencias y estrechas analogías.

Bibliografía.

"Reinar Después de Morir". Luis Vélez de Guevara.

"Romancero Español". Luis Santullano.

"Antología de Poetas Líricos Castellanos". Marcelino Menéndez Pelayo.

"Cancionero Popular Murciano". Alberto Sevilla.

"Biblioteca de autores españoles, desde la formación del lenguaje hasta nuestros días". Ramón de Mesonero Romano.

"Doña Ignez de Castro en el Teatro Castellano". A. Praiz.

- Ignez de Castro, H.T Heineremann
"Romances Populares y Vulgares". Julio Vicuña Cifuentes.
"Algunos Cantos Infantiles de Chile". Eugenio Pereira Salas.
"El Romancero Chileno". Raquel Barros y Manuel Dannemann.
"Música Folklórica Infantil Chilena". Juan Pérez Ortega.
"Cancionero Popular Cuyano". Juan Draghi Lucero.
"Romancero". Ismael Moya.
"Cancionero Popular de Santiago del Estero". Orestes Di Lullo.
"Cancionero Popular Uruguayo". Ildefonso Pereda Valdés.
"El Romance Tradicional en el Perú". Emilia Romero.
"Ensayos de Literatura Cubana". José María Chacón.
"La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

Tengo una muñeca

Tengo una muñeca
vestida de tul
gorro colorado,
delantal azul.
Yo la llevé a misa
se me constipó;
la llevé al doctor,
me la recetó
una cucharada
de aceite e'castor;
yo la eché a la cama
se me le murió.

La investigadora chilena Inés Dölz Blackburn (1935).

en su "Temática y Técnicas Romancescas en la Poesía Infantil Chilena" ofrece esta versión:

Tengo una muñeca,
vestida de azul,
con zapatos rojos
y vestido andaluz.
La llevé a paseo
y se me "costipó",
y hoy la tengo enferma
con un gran dolor.
Y a la medianoche,
la pobre murió.
Virgen de los cielos,
la he perdido yo.
Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y seis son doce,
y cuatro dieciséis.
Y estas son las cuentas
que he sacado yo.

La profesora Inés Dölz Blackburn (1935), con residencia en los Estados Unidos, ocupa el cargo de profesor asistente de Lengua Española en el Departamento de Lenguas Modernas de la Universidad de Colorado. Ha realizado estudios sobre la poesía y el romance popular chilenos. Uno de ellos son "Los Romances Tradicionales Chilenos. Temática y Técnica".

Juan Pérez Ortega, profesor que señaló seriedad en la labor de investigación y preparación técnico-musical, en su

volumen "Música Folklórica Infantil Chilena", registra tres versiones de las cuales se reproduce la que sigue:

Tengo una muñeca
de vestido azul;
zapatitos blancos
y un velo de tul.

La media calada
de estilo andaluz,
y el traje cortado
con su canesú.

La llevé a paseo
y se "costipó";
hoy la tengo en cama
con un gran dolor.

Mandé por el médico
y recomendó
cuatro lagrimitas
de mi corazón.

Con esos remedios
ya se mejoró
mañana saldremos
de nuevo las dos.

Dos y dos son cuatro
cuatro y dos son seis,

seis y dos son ocho
y ocho dieciséis.

Y ocho veinticuatro
y ocho treinta y dos
y así son las cuentas
que he sacado yo.

Versión Argentina de La Rioja:

Tengo una muñeca

Tengo una muñeca
vestidito azul
zapatitos blancos,
Medias de algodón,
La saqué a paseo,
se me la enfermó.
La puse en la cama,
Se me la agravó.
Cuando vino el médico,
Me la recetó
Unas pildoritas
Para el corazón,
A los pocos días
Se me la murió.
Vino la madrina,
Le trajo el cajón.
Y trajo el padrino
Un negro crespón.

Vino el carro fúnebre
Y me la llevó.
Dos y dos son cuatro,
Cuatro y dos son seis,
Seis y dos son ocho
Y ocho dieciséis,
Anima bendita,
Me arrodillo en vos!
Pobre mi muñeca
que se murió.

Las niñas cubanas cantan así:

Tengo una muñeca
vestida de azul
con zapatos blancos
y velo de tul,
las medias caladas
estilo andaluz
y el traje escotado
con su canesú
La llevé a paseo
y se me enfermó
cuando llegó a casa
ella se curó,
ella se curó.

De la "Poesía Popular en Puerto Rico" de María Cadilla
de Martínez:

Yo tenía una muñeca
vestida de azul,
con camisa blanca
y su canesú.
La llevé a paseo,
se me costipó
¡Virgen de los cielos!
—Qué me hago yo?
La metí en la cama,
me puse a llorar
y mi madre vino,
me hizo callar.
A la media noche
ella se murió.
¡Virgen de los cielos!
La he perdido yo.
Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho dieciséis,
y ocho veinticuatro,
y ocho treinta y dos,
¡Animas benditas
me arrodillo yo!

Esta muñequita en España, Andalucía, después de resfriarse, la acuestan en la cama con mucho dolor y le dan jarabe con un tenedor.

Tengo una muñeca
vestida de azul,

con camisa nueva
y con canesú;
la saqué a paseo
se me resfrió
y la tengo en cama
con mucho dolor.
Esta mañanita
me dijo el doctor
que le dé jarabe
con un tenedor.
2 y 2 son 4
4 y 2 son 6,
6 y 2 son 8,
y 8, 24
y 8, 32
ánimas benditas,
me arrodillo yo.

Del "Cancionero Popular Murciano" de Alberto Sevilla:

Todas las muñecas
Bajan a jugar;
La mía no baja,
Que está resfriá
Mire usted, la tengo,
Vestida de azul,
Cuerpo descotado
Con su canesú.
En el cuello lleva
Una Santa Cruz

Me la ha regalado
Mi abuelo Jesús.
La saqué a paseo
Me se resfrió,
Le dio un accidente
Y se me murió.

Por las transcripciones que se hacen de esta canción, se aprecian las diferencias en el final. En Chile dicen las niñas que la muñeca se mejora pero recae y se muere; en la Argentina, la muñeca se enferma y al ponerla en la cama se muere, otras veces se duerme; en Colombia, la muñeca se constipa; en Cuba, las niñas la curan; en Puerto Rico, se muere; en España, Andalucía, se resfría, la acuestan en la cama y le dan jarabe con un tenedor; en Murcia, se muere.

Origen. Canción de origen hispano.

Denominación. Argentina, "Tengo una muñeca"; Chile, "Tengo una muñeca"; Puerto Rico, "La canción de la muñeca".

Dispersión. Argentina, Colombia, Cuba, Chile, México, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, San Salvador, Uruguay, Venezuela.

Comentario. Esta canción de representación simbólica, respira ternura y se adueña del corazón de las niñas. Es una posesión de melodía, ritmo y amor.

Bibliografía.

"Cantos Populares Españoles". Francisco Rodríguez Marín.

"Esfoyaza de Cantares Asturianos". Aurelio de Llano Roza de Ampudia.

"Cancionero Popular Murciano". Alberto Sevilla.

"Contribución al Folklore de Carahue". Ramón A. Laval.

"Selección de Poemas para los Niños". Humberto Díaz Casanueva.

"Folklore Chileno. Aspectos Populares Infantiles". Oreste Plath.

"Temática y Técnicas Romancescas en la Poesía Infantil Chilena". Inés Dolz Blackburn.

"Música Folklórica Infantil Chilena". Juan Pérez Ortega.

"Cancionero Popular de Jujuy. Juan Alfonso Carrizo.

"La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

CANCIONES

Cu,Cu, Cantaba la Rana
Mandundirun
Aserrín Aserrán
Manseque
Alé Limón, Alé limón
Luna, Lunita.

Cú, cú, Cantaba la Rana

Cú-Cú,
Cantaba la rana,
Cú-cú
debajo del agua,
Cú-cú
pasó un caballero,
Cú-cú
de capa y espada,

Cú-cú
pasó una señora,
Cú-cú
con falda de cola,
Cú-cú
pasó una criada,
Cú-cú
llevando ensalada,
Cú-cú
pasó un marinero,
Cú-cú
vendiendo romero,
Cú-cú
le pedí un ramito:
no me lo quiso dar,
y, entonces, de rabia,
me eché a revolcar.

Este cantar lo dicen los niños chilenos en cucullas y dando saltos, imitan las ranas.

Efraín Morote Best (1921) en un Apartado de la Revista Universitaria del Cuzco, publicado en junio de 1949, Nº 96, titulado "Algunas de Nuestras Rimas Infantiles", reproduce lo que va a continuación:

Cucú, cantaba la rana
Cucú, debajo del agua
Cucú, pasó un caballero
Cucú, con capa y sombrero
Cucú, pasó un marinero

Cucú, llevando romero
Cucú, pasó una señora
Cucú, llevando ensalada
Cucú, le pidió una ramita
Cucú, no se la quiso dar
Cucú, se puso a revolcar.

En la "Antología Folklórica Argentina" para las Escuelas Primarias se encuentra así:

Cucú, cucú,
cantaba la rana,
cucú, cucú,
debajo del agua.
Cucú, cucú,
pasó un marinero
cucú, cucú,
llevando romero.
Cucú, cucú,
pasó una criada,
cucú, cucú,
llevando ensalada.
Cucú, cucú,
pasó un caballero,
cucú, cucú,
con capa y sombrero.
Cucú, cucú,
pasó una señora,
cucú, cucú,
llevando unas moras.

Cucú, cucú,
le pedí un poquito,
cucú, cucú,
no me quiso dar,
cucú, cucú,
me puse a llorar.

En Puerto Rico, es:

Cucú, cantaba la rana,
Cucú, debajo del agua,
Cucú, yo le tuve miedo,
Cucú, pasó un caballero,
Cucú, me miró un rato,
Cucú, que me coge el gato,
Cucú, que se vaya usted.

En España, según la versión, tomada de "Cantos Populares Españoles", de Rodríguez Marín, es así:

Cucú, cantaba la rana,
Cucú, debajo del agua,
Cucú, pasó un caballero,
Cucú, vendiendo romero,
Cucú, le pedí un ramito,
Cucú, no me lo quiso dar
Cucú, se echó a reborcá;
Cucú, se jayó un reá;
Cucú, mercó un pan,
Cucú, le salió mojoso,

Cucú, se lo echó al perro goloso
que estaba n'er corrá.

Origen. Canto español.

Denominación. "Cucú, cantaba la rana" y a veces es "Cua, cua, cantaba la rana". Otras es "Cocó"; también "Ja, ja, ja, ja" y "Cucurucu".

Dispersión. Argentina, Colombia, Cuba, Chile, Ecuador, México, Nicaragua, Panamá, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay, Venezuela. España.

Comentario. Juego de cantar y saltar que figura en el repertorio folklórico infantil de América.

Bibliografía.

"Cantos Populares Españoles". Francisco Rodríguez Marín.

"Cancionero Popular Murciano". Alberto Sevilla.

"Juegos Infantiles de Extremadura". Hernández de Soto.

"Música Folklórica Infantil Chilena". Juan Pérez Ortega.

"Antología Folklórica Argentina. Para las Escuelas Primarias".
Consejo Nacional de Educación.

"Algunas de Nuestras Rimas Infantiles". Efraín Morote Best.

"La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

Mandundirun

Se coloca una fila de niñas y niños, tomados de las manos y, al frente, un niño o una niña.

Avanza el niño que está solo y retrocede hasta volver a su lugar, cantando dos veces lo que sigue:

—Buenos Días, su señoría
mandundirum dirundá,

Continúa en la siguiente forma:

—Yo quería una de sus hijas
mandundirum dirumdá.

—A cuál de ellas quiere usted.
mandundirum dirundá,

—A mí me gusta la María
mandundirum dirundá

Y qué oficio le pondremos
mandundirum dirundá

—Le pondremos chupa huesos
mandundirum dirundá

—Ese oficio no le gusta
mandundirum dirundá

—Le pondremos botón de oro
mandundirum dirundá

—Ese oficio sí le gusta
mandundirum dirundá.

El que está solo, toma la mano a la niñita que lo nombró y la coloca a su lado; inmediatamente se forman en círculo y dan una vuelta saltando con uno y otro pie, alternativamente, y cantando

—Celebremos la fiesta de todos
mandundirum dirundá (bis)

Comienzan de nuevo, y cada vez pasa un niño de la fila del frente hasta quedar uno solo, donde estaba la fila y una fila donde principió el juego con uno solo.

Otras veces lo juegan de la siguiente manera: Dos grupos de niños, uno grande y otro pequeño. Este último inicia el juego y el otro le va contestando.

—Buenos días, su señoría. Mandandirun
dirun dan (bis)

—Qué quería, su señoría? Mandandirun
dirun dan (bis)

—Yo quería una de sus hijas. Mandandirun
dirun dan (bis)

—¿A cuál de ellas quiere usted? Mandandirun
dirun dan (bis)

—A mi me gusta la María. Mandandirun
dirun dan (bis)

—¿Y qué oficio le pondremos? Mandandirun
dirun dan (bis)

—Le pondremos raspaollas. Mandandirun
dirun dan (bis)

—Ese oficio no le agrada. Mandandirun
dirun dan (bis)

—Le pondremos chupa huesos. Mandandirun
dirun dan (bis)

—Ese oficio no le agrada. Mandandirun
dirun dan (bis)

—Le pondremos estrella de oro. Mandandirun
dirun dan (bis)

—Ese oficio sí le agrada. Mandandirun
dirun dan (bis)

—Démela pues, señorita. Mandandirun
dirun dan (bis)

—Tómela pues, caballero. Mandandirun
dirun dan (bis)

Al finalizar, el juego, los niños forman un corro y cantan:

Celebremos la fiesta de todos,
que la reina se casó,
con un rey gallardo y fino,
finos y buenos eran los dos.

En el Ecuador, este final lo cantan así:

Celebremos la fiesta todos
Matantiruiirulá

.....
Arbolito de naranja
peinecito de marfil
de la niña más bonita
del colegio de Guayaquil

Versión argentina, registrada en el “Cancionero Popular de Santiago del Estero”.

Yo tenía un Castillo

—Yo tenía un castillo,
Matarile, rile;

Yo tenía un castillo,
Matarile, rile, ro.
¿Dónde está la llave?
Matarile, rile;
¿Dónde está la llave?
Matarile, rile, ro.
—En el fondo de la mar,
Matarile, rile;
En el fondo de la mar,
Matarile, rile, ro.
—¿Quién la ha ido a buscar?
Matarile, rile;
¿Quién la ha ido a buscar?
Matarile, rile, ro.
—Fulano de tal,
Matarile, rile;
Fulano de tal.
Matarile, rile, ro.
—¿Qué le vas a regalar?
Matarile, rile;
¿Qué le vas a regalar?
Matarile, rile, ro.
—El piano de la reina,
Matarile, rile;
El piano de la reina,
Matarile, rile, ro.
—Eso sí me agrada,
Matarile, rile;
Eso sí me agrada,
Matarile, rile, ro.

—Muchas gracias a la niña,
Matarile, rile;
Muchas gracias a la señora
Matariie, rile, ro.

En Cuba se han recogido varias versiones del “Matriie, rile, ron” o “Matandile” la que se ofrece es de la obra “Juegos Organizados” de Graciela Soto de Fernández.

A mambrosia do
matan dile, dile, dile,
¿Qué quería usted?
matan dile, dile, do,
Yo quería un paje
matan dile, dile, dile,
¿Qué paje quería usted?
matan dile, dile, dile,
¿Qué paie quería usted?
matan dile, dile, do
Yo quería a Luisita (por ejemplo)
matan dile, dile, dile,
Yo quería a Luisita
matan dile, dile, do
¿Qué oficio le va a poner?
matan dile, dile, dile,
¿Qué oficio le va a poner?
matan dile, dile, do
La pondremos de florista
matan dile, dile, dile,
la pondremos de florista

matan dile, dile, do
Ese oficio no le agrada
matan dile, dile, dile,
ese oficio no le agrada
matan dile, dile, do.

Bonifacio Gil García en su "Cancionero Infantil Universal" con doscientas cuarenta y siete composiciones de ciento doce países da esta versión de Guatemala:

Matatero, tero, la

Se colocan las niñas en un fila. Enfrente se sitúa una niña que comienza a cantar, entablándose el siguiente diálogo:

Niña. Buenos días, mi señoría.

Fila. ¿Qué quería mi señoría?

Niña. Yo quería una de sus hijas

Fila. ¿Cuál de todas quería usted?

Niña. Yo quería a fulana (como se liame la aludida)

Fila. ¿Qué oficio le pondremos?

Niña. Le pondremos cocinera.

Fila. Este oficio no le agrada

Niña. Le pondremos lavandera

Fila. Este oficio no le agrada

Niña. Le pondremos de princesa.

(Al estribillo le sustituye esta rima)

Fila. (Pues aquí la tiene usted a las órdenes de usted).

Unese a la niña primitiva la elegida. Hablan secretamente para ponerse de acuerdo a cuál elegir al comenzar de nuevo el canto. Sucesivamente se va engrosando el grupo de niñas electoras. Cuando de la fila queda una niña ésta se queda sola, enfrente de la nueva fila, comenzando seguidamente el juego. Tanto la nena que entabla el diálogo como las de la fila, van avanzando y retrocediendo rítmicamente cuando intervienen en el canto.

En el Perú, Miguel Angel Ugarte, al cual se le debe un diccionario de "Arequipeñismos" y el libro "Dichos y Entretenimientos de los Niños", ofrece esta versión:

Matatiru

—Buenos días mi señorita,
Matatiru, liru, la.

—¿Qué quería su señoría?
Matatiru, liru, la.

—Yo quería una de sus hijas,
Matatiru, liru, la.

—¿Cuál de ellas la quería?
Matatiru, liru, la.

—Yo quería a esta niñita
Matatiru, liru, la.

—¿Y qué oficio le daría?
Matatiru, liru, la.

—La pondría de cocinera,
Matatiru, liru, la.

—Ese oficio no me agrada
Matatiru, liru, la.

- La pondría
 Matatiru, liru, la.
 —La pondría de princesita
 Matatiru, liru la.
 —Ese oficio sí me agrada
 Matatiru, liru la.

Versión puertorriqueña:

El Matarile

- Ambos a dos, matarile, rile, rile,
 ambos a dos, matarile, rile, rón.
 —¿Qué quiere usted, matarile, rile, rile?
 ¿qué quiere usted, matarile, rile, rón?
 —Yo quiero un paje, matarile, rile, rile
 Escójale usted, matarile, rile rón.
 Yo escojo a (Fulano), matarile, rile, rile,
 yo escojo a (Fulano), matarile, rile, rón.
 —¿Qué nombre le pondremos, matarile rile, rile?
 qué nombre le pondremos, matarile, rile, rón.
 —Le pondremos profesora, matarile, rile, rile,
 le pondremos profesora, matarile, rile, rón.
 —Ella dice que sí (o no), matarile, rile, rile,
 eila dice que sí le gusta, matarile, rile, rón.
 —Celebremos todos juntos, matarile, rile, rile,
 celebremos todos juntos, matarile, rile, rón.

España, Aurelio de Llano Roza de Ampudia, en su "Es-
 foyaza de Cantares Asturianos", ofrece esta versión:

- Ambo, acto,
matarilerelerile,
ambo acto,
matarilereleriló.
—¿qué quiere usted?
—¿Dónde están las llaves?
—En el fondo del mar,
—¿Quién irá por ellas?
—Pues irá María.
—¿Qué le regala usted?
—El manto de la Virgen.
—Ella dice que sí.
—Tráigalo usted.
—Ahí va la niña.
—Muchas gracias.
—No hay de qué.

En América corren versiones con variantes en la letra y la música.

Origen. Canción de origen francés, introducida en España a principios del siglo XIX.

Según la investigadora Rita Kurzmán, “Matarile” es una canción francesa llamada “Bailarán así”, con distintas variantes en hispanoamérica. Ana Margarita Aguilera clasifica a “Matarile, ríle, rón” como canción francesa y lo reafirma María Cadilla de Martínez.

Denominación. Argentina, “Matarile, ríle, ron”, “Matantirio, liriolá”, “Buenos días”, “Los oficios”, “Yo tenía un cas-

tillo"; *Brasil*, "Tiro, lá", "Tero lero"; *Cuba*, "Matarile, rilerón", "Matandile"; *Chile*, "Matarile, rileron", "Matarile", "Buenos días su señoría"; *Ecuador*, "Matantirulirula"; *Guatemala*, "Matatero, tero, la"; *México*, "Ma-ta, rileron"; *Perú*, "Matatiru", "Matantiru, tiru, lan"; *Puerto Rico*, "Matarile, rileron", "Ambos a dos".

Dispersión. Argentina, Brasil, Cuba, Chile, Ecuador, Guatemala, México, Nicaragua, Panamá, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay, Venezuela.

Comentario. Su divulgación en España se debe a los colegios franceses, según Francisco Rodríguez Marín.

Bibliografía.

"Varios Juegos Infantiles del Siglo XVI". Francisco Rodríguez Marín.

"Esfoyaza de Cantares Asturianos". Aurelio de Llano Roza de Ampudia.

"Cancionero Infantil Universal". Bonifacio Gil.

"Canciones Infantiles Europeas". Rita Kurzmann.

"Contribución al Folklore de Carahue". Ramón A. Laval.

"Selección de Poemas para los Niños". Humberto Díaz Casanueva.

"El Cancionero Infantil de Hispanoamérica". Ana Margarita Aguirre.

"La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

"Cancionero Popular de Santiago del Estero". Orestes Di Lullo.

"Diccionario del Folklore Ecuatoriano". Paulo de Carvalho Neto.

"Juegos Organizados". Graciela Soto de Fernández.

“Juegos, Canciones, Dichos y Entretenimientos de los Niños”.
Miguel Angel Ugarte.

La Tradición Popular y su Aplicación a la Escuela Guatemalteca”.
Ofelia Columba Déleon Meléndez.

Aserrín, aserrán

Se sienta sobre las rodillas de un adulto a un niño pequeño con la cara frente a sí, sosteniéndolo con las dos manos se lo mece con movimientos rítmicos hacia adelante y atrás y se entona:

Aserrín, aserrán
los niñitos de San Juan
piden queso, piden pan;
los de Roque, alfandoque;
los de Rique, alfeñique:
triqui-triqui, triqui, tran...

Al finalizar estos se le hace cosquillas al niño.

Según Julio Aramburu (1898-1974) en la Argentina, hacían dormir al pequeñuelo con esta canción:

Aserrín, aserrán
los niñitos de San Juan
Piden pan, no les dan,
piden queso, les dan “güeso”
y les cortan el pescuezo.

En México, los mecen y les hacen cosquillas, repitiendo:

Aserrín, aserrán
los maderos de San Juan
piden pan y no les dan,
piden queso y les dan hueso
¡para que se rasquen el pescuezo!

En el Perú, el escritor y poeta Ricardo Palma (1833-1919), cuya obra principal son las "Tradiciones Peruanas", leyendas, cuadros de costumbres y amenos comentarios anecdóticos de diversos períodos de la historia, anota esta otra:

Aserrín, aserrán
los maderos de San Juan;
los del rey asierran bien,
los de la reina también;
los de duque
truque, truque,
los de dique
trique, trique.

En Puerto Rico, María Cadilla de Martínez (1886-1951), escritora, maestra e investigadora del folklore, entrega la que sigue:

Aserrín, aserrán
las campanas de San Juan;
las de Juan, piden pan;
las de Pedro, piden queso;
las de Enrique alfeñique
Trique, trique, triquetrán.

En Santo Domingo es:

Aserrín, aserrán,
los maderos de San Juan.
Piden queso, piden pan.
Los de Roque
alfandoque,
los de Rique
alfeñique.
Triqui, triqui
triqui, trá.

El poeta y escritor español Antonio Machado Álvarez (1875-1939), cree ver cierto parentesco con el juego "Rocotín, rocotán", aunque Emilia Romero cuya obra se cita frecuentemente en el curso de estos estudios, no lo acredita, porque el primero sirve para arrullar y el segundo para adivinar. Francisco Rodríguez Marín (1855-1943), repite, por vía de información, la opinión de Machado.

El "Rocotín, rocotán" es en el Ecuador un juego de corro con canción, que consiste en que un niño se pone a gatas y adivina cuántos dedos extendidos tiene sobre su espalda otro de los que juegan y la canción es:

Rocotín, rocotán,
de la vera, vera, van.
Del palacio a la cocina
¿Cuántos dedos hay encima?

Origen. En el "Memorial de un Pleito", documento del siglo XVI. Que diera a conocer Antonio Paz y Meliá (1842-

1927), en la tercera parte de sus "Sales del Ingenio Nacional", menciona el "Recotín recotán" entre los juegos más antiguos.

En el siglo XVII. Se llamó este juego "Decodín, decodón".

Rodríguez Marín hace saber que "Recotín recotán" ha recibido, a través de los siglos, varios nombres y entre ellos, el de "Trico, trico, trico, trás" que coincide con el estribillo del "Aserrín aserrán" en algunas de sus versiones.

Denominación. Argentina, Santiago del Estero, "Allillén, allilán", "Aserrín aserrán"; Colombia, "Los maderos de San Juan", "Rocotín"; Chile, "Aserrín aserrán"; Ecuador, "Rocotín"; México, "Los maderos de San Juan"; Perú, "Los maderos de San Juan"; Puerto Rico, "Los maderos de San Juan"; Santo Domingo, "Los maderos de San Juan"; Uruguay, "Los maderos de San Juan".

España, "Recotín, recotán", "Sacoquín, sacocán", "De codín e de codán".

Dispersión. Argentina, Bolivia, Colombia, Cuba, Chile, Ecuador, México, Perú, Puerto Rico, Santo Domingo, Uruguay, Venezuela.

Comentario. Los niños españoles, como los chilenos repiten:

Aserrín, aserrán
los maderos de San Juan
piden queso, piden pan.

Y aquí emplean una letrilla para iniciar a contar un cuento, que reza:

San Juan,
recibe lo que te dan:
Será poco, será mucho
Echale a tu costal
y se terminó el cuento
Pasó por un zapato roto
Para que doña ...
Cuenta otro.

En la Argentina, los niños al sentir el tañido de bronce de las campanas, repiten acompasadamente:

Aserrín, aserrán
las campanas de San Juan,
unas vienen y otras van,
las que no tienen badajo
van abajo, abajo, abajo.

Y la noche del 23 al 24 de junio, los niños saltan y gritan en torno a la hoguera con el comienzo de este romance:

No hay noche más celebrada
que la noche de San Juan,
hay luces y luminarias
que alumbran la Cristiandad.

Y empujándose unos a otros hacia el fuego lo esquivan para no quemarse, cantando rimas como estas:

San Juan de la cuea cuea
que venga el tonto que no le duea.

En Chile, los niños celebran en algunas ciudades, en la calle o en la vereda esta noche, prendiendo papeles y en el campo, las fogatas de San Juan son alimentadas con ramas cuyos tallos crepitan o con cuanto combustible se halle a mano.

Es noche de preguntas por medio de cédulas, huevos, porotos, habas, plomo derretido, papeles entintados. Es noche con poder para averiguar todas las cosas.

Es creencia que se ven tres flores: la del ajo, del agua y de la higuera; tres flores que aparecen y desaparecen dando la suerte al que las aguarda al filo de la medianoche.

En Ticnamar, región de Tarapacá, para la víspera de San Juan están las hogueras. El fuego circula en mano de la gente armada con penachos de paja encendida, con los que se asustan unos a otros. Antes de empezar la misa del día del Santo, se suelta el agua por el medio de la calle principal, a fin de que los vecinos repitan con este mismo elemento la escena del fuego y se mojan.

En Colombia el poeta José Asunción Silva (1865-1896) glosó el popular y antiguo "Aserrín, aserrán"; y en el Uruguay, el poeta y dip'omático Carlos María de Vallejo (1890), con larga residencia en España imprime "Los Maderos de San Juan" glosario de canciones infantiles folklóricas armonizadas por Leonid Zamyko, con ilustraciones artísticas de Méndez Magariños y todo dedicado a su hija Ruth, que perdió una tarde.

El tema de la Noche de San Juan y sus fogatas fue tomado por el pintor francés Charles Cottet (1863-1924), cuya pintura se encuentra en los museos de Europa, en Roma se halla su obra *Feux de la sain-Jean*.

En la antigüedad todos los festejos públicos tenían un carácter igneo, y las iluminaciones y hogueras solían coincidir con la celebración de algún misterio o alguna solemnidad.

En Grecia en las fiestas dedicadas a Baco se encendía una gran hoguera.

Entre los romanos en la fiesta de Ceres se quemaban gran cantidad de antorchas.

El cristianismo conserva las prácticas de las hogueras y entre ellas, la de la Noche de San Juan.

Esta celebración milenaria de origen mítico, coincide con el solsticio de primavera, de adoración al sol, ha pasado a ser fiesta religiosa, en que España entera rinde culto al nacimiento del Precursor.

Quedan reminiscencias del modo de celebrar la fiesta y creencias. Las principales son el fuego y el agua; el primero simboliza el sol abrasador, que cae sobre los campos dorando las mieses, mientras el agua volviendo a refrescarlos, preparándolos para el nuevo brote.

En España la práctica ignea de atravesar fogatas, brasadas a pie descalzo, acontece en San Pedro Manrique; y el aspecto hídrico consiste en bañarse en el río en la madrugada de San Juan, porque ella purifica.

Es noche con poder para averiguar sobre la felicidad y la adversidad por medio de una serie de fórmulas, las que en su mayoría están enraizadas en hispanoamérica.

Bibliografía.

“Varios Juegos Infantiles del Siglo XVI”. Francisco Rodríguez Marín.

- "Sales del Ingenio Nacional". Antoniò Paz Meliá.
- "Enciclopedia del 1880". Artículo. Antonio Machado Alvarez.
- "La Fiesta del Fuego". Nieves de Hoyos Sancho.
- "Manual de Folklore". Luis de Hoyos Saínz y Nieves de Hoyos Sancho.
- "Selección de Poemas para los Niños". Humberto Díaz Casanueva.
- "El Fo'klore de los Niños". Julio Aramburu.
- "Diccionario Folklórico Argentino". Félix Coluccio.
- "Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.
- "Algunas de Nuestras Rimas Infantiles". Efraín Morote Best.
- "Juegos Tradicionales de Puerto Rico". María Cadiña de Martínez.
- "La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadil'a de Martínez.
- "Poesías". José Asunción Silva.
- "Los Maderos de San Juan". Carlos María de Vallejo.
- "Diccionario del Fo'klore Ecuatoriano". Paulo de Carvalho Neto.
- "Omnibús de Poesía Mexicana". Gabriel Zaid.

Manseque

Baile infantil chi'eno o más bien pasos que se dan ya en pareja o en forma individual. Los versos que se recitan se efectúan en forma acompasada mientras se salta rítmicamente para entrar en calor, sobre todo cuando hace frío.

Por lo general las niñas se colocan frente a frente tomadas de las manos y saltan dejando un pie adelante y el otro atrás alternativamente.

Cuando se hace unipersonal se efectúan otros pasos sin dejar de tener las manos en la cintura.

Así se inicia:

Manseque
manseque, manseque
la culeque
la gallina, la gallina, la gallina
y el capón
se dirigen, sé dirigen, se dirigen
al salón.

La señora Carmen Latorre de Mesa Seco informó que lo jugó con esta letra. Luego compilando versiones se le encuentra a este canto con estrofas adicionales, se le han anexado otras rimas infantiles al final.

La investigadora Inés Dölz Henry, en un breve trabajo sobre "Temática y Técnicas Romancescas en la Poesía Infantil Chilena", da esta versión, aprendida por ella cuando niña:

Manseque, manseque,
manseque, la culeque,
la gallina, la gallina,
la gallina y el capón.
El anillo que me diste,
fue de vidrio, fue de vidrio,
fue de vidrio y se quebró.

El poeta Humberto Díaz Casanueva (1907), Premio Nacional de Literatura 1971, en su libro, al que tantas veces se

ha recurrido "Selección de Poemas para los Niños", presenta estas versiones:

Manseque, manseque
de la culeque,
la gallina, la gallina
y el capón.
El anillo, el anillo
que me diste
fue de vidrio, fue de vidrio
y se quebró,
el amor, el amor
que me tuviste
fue poquito, fue poquito
y se acabó.

Otra versión de la misma obra:

Manseque, manseque, la culeque...
El gallo, el gallo y el capón
se dirigen, se dirigen al salón,
zapatito, zapatito de charol;
botellita, botellita de licor;
hay de menta, hay de menta y hay de rosas
para las niñas, para las niñas buenamozas.
El anillo, el anillo que me diste
fue de vidrio y se quebró.
y el amor, y el amor que me tuviste
fue poquito, fue poquito y se acabó.

Juan Pérez Ortega, en su obra "Música Folklórica Infantil Chilena", de importancia en la enseñanza, recoge

tres versiones, de las cuales se entregan dos por enfrentar alguna variedad a las fórmulas anteriores.

Desde luego, el nombre que se le da a la primera es "Mansequi".

Mansequi, mansequi;
la gallina está culequi...
Zapatito, zapatito,
zapatito de cristal.
Adelante, adelante,
adelante mi comandante.
Al lado, al lado,
el viejo está pelado
Al frente, al frente,
ordena mi teniente.

Manseque, manseque.
manseque la culeque.
La gallina, la gallina
puso un huevo en la cocina.
Zapatito, zapatito,
zapatito de charol.
La botella, la botella,
la botella de licor.

Origen. En Chile hace más de cien años se canta este juego que pertenece a los de representación zoológica.

Denominación. Chile, "Mansequi", "Manseque".

Comentario. "Manseque" seguramente por ser la primera palabra de los versos que se recitan al ejecutar los movi-

mientos de pie para entrar en acción Manseque es palabra de formación caprichosa. La otra palabra, "Culeque" que se repite quiere decir clueca. Clueca dicese de la gallina y otras aves cuando se echan sobre los huevos para empollarlos. "Culequear", es cloquear. "Estar con la culequera", es andar como gallina clueca, inquieto y sin saber qué hacer.

Bibliografía.

"Selección de Poemas para los Niños". Humberto Díaz Casanueva.

"Folklore Chileno. Aspectos Populares. Infantiles". Oreste Plath. Música Folklórica Infantil Chilena". Juan Pérez Ortega.

"Temáticas y Técnicas Romancescas en la Poesía Infantil Chilena". Inés Dölz Blackburn.

Alé limón, alé limón

Juego de muchachos en que divididos en dos bandos y asidos de las manos se colocan frente a frente y avanzan y retroceden a la vez cantando alternativamente unos versos que empiezan con el estribillo

Alé limón, alé limón

Hay versiones españolas y americanas, como variantes en su nombre.

En España es:

Al alimón

Al alimón, al alimón
que se ha roto la fuente

Al alimón, al alimón
mandarla a componer.

Y así sigue en Puerto Rico:

A la limón

—A la limón, a la limón,
que se rompió la fuente.

—A la limón, a la limón,
mandarla a componer.

—A la limón, a la limón,
¿De qué se hace el dinero?

—A la limón, a la limón,
de cascarón de huevo.

—A la limón, a la limón,
nosotros no tenemos.

—A la limón, a la limón,
nosotros sí tenemos.

Origen. Alonso de Ledesma la registra en “Juegos de Noches Buenas” con el nombre de “Al Alimón” y con esta letra:

Ora lirón, lirón
caídas son las puentes
mandadías adobar.

Denominación. Cuba, “Al animo”, “Al Alimón”; Chile, “Alé limón, alé limón”, “Al alimo”; México, “Pasen, pasen caballeros”; Puerto Rico, “A la limón”.

España, "Al Alimón", alalimón, alalimón" (De al limón).

Dispersión. Argentina, Cuba, Bolivia, Chile, El Salvador, México, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay.

Comentario. Corriente en el siglo XVI con el nombre de "Al alimón". Citado con variaciones por Julio Cejador y Frauca en su "Floresta de la Antigua Lirica Popular Española".

Bibliografía.

"Juegos de Noches Buenas a lo Divino", Alonso de Ledesma.

"Floresta de la Antigua Lirica Popular Española". Julio Cejador y Frauca.

"Cantos Populares Españoles". Francisco Rodríguez Marín.

"Canciones Infantiles Europeas". Rita Kurzmann.

"Cancionero Popular de Tucumán", Juan Alfonso Carrizo.

"Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.

"La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

"El Cancionero Infantil de Hispanoamérica". Ana Margarita Aguirre.

Luna Lunita

En Chile las madres enseñan a los niños cuando se ve por primera vez, la luna nueva estos versos, mostrando una moneda o el monedero.

Luna, lunita
dame salud
y platita.

Luna, luna
dame fortuna.

Mamita luna
dame salud
y fortuna.

Lunita nueva
dame moneda.

Lunita, dame
la fortunita.

Y los mayores, con una ligera variante, esta otra:

Lunita nueva
tres cosas te pido:
salvación, dinero
y un buen marido.

En el Perú es:

Luna, lunera
cascabelera
llena de soles
mi faltriquera.

Luna, lunera
cascabelera
mete la mano
en la faltriguera
saca el ochavo
saca el ochavo
para pajuela.

Esta invocación muestra variantes en cuanto al verso ya en España como en América.

Los niños chilenos repiten estas adivinanzas que hacen relación a la luna:

Silleta sobre silleta,
sobre silleta un balcón,
sobre el balcón una niña,
y sobre la niña una flor.

A una vaca blanca,
no le para cerco ni tranca.

(Adivinanzas de Chiloé)

Origen. Invocación antiquísima relacionada con el culto lunar.

Rodrigo Caro (1573-1642) explica el significado de esta acción como poniendo bajo la protección de la luna nueva la bolsa, ya que antiguamente se consideraba hostil a los ladrones esta faz de la luna. Es invocar su protección contra los ladrones, para que la guarde (la bolsa) de sus uñas.

Rodrigo Caro, el autor de "Los Días Geniales o Lúdricos", libro que inquiera el origen de los juegos de niños, más populares de la Península, a través de los poetas de la antigüedad greco-latina, copia de "La Ilíada" la importancia de los casos.

Denominación. Argentina, "Luna, lunera"; Chile, "Luna, lunita", "Luna, luna", "Mamita luna"; Perú, "Luna, lunera".

Dispersión. Se registra en Argentina, Chile, México, Perú, Uruguay, Venezuela.

Comentario. Entre las invocaciones que hacen algunos de estos pueblos a la luna, está ésta para que les haga desaparecer las verrugas:

Luna, luna
llévate las verrugas

Este petitorio se debe hacer durante la luna menguante, todos los días, hasta que deja de ser visible.

Se dice que la existencia de cada persona está ligada a la de una estrella, que nace y muere con ella, y que con las alternativas de su brillo señala los cambios de salud y de fortuna, prósperos o adversos, de la persona a quien está unida. Se habla de "Mala Estrella" o "Buena Estrella".

Bibliografía.

"Los Días Geniales o Lúdricos". Rodrigo Caro.

"Cantos Populares Españoles". Francisco Rodríguez Marín.

"Lo que Cantan los Niños". Fernando Llorca.

"Mitos y Supersticiones". Julio Vicuña Cifuentes.

"Folklore Médico Chileno". Oreste Plath.

"Cancionero Popular de Santiago del Estero". Orestes Di Lullo.

"Estudio del Folklore de San Carlos". Lucila Muñoz.

"Cancionero Popular de Tucumán". Juan Alfonso Carrizo.

"Folklore de los Niños". Julio Aramburu.

"México Imponderable". Rafael Heliodoro Valle.

JUGUETES

El Sonajero
La Muñeca
Pelota de goma
Aro
Columpio
Saltar la cuerda

El Sonajero

Cuando la criatura ha dejado de mamar y succionar su pulgar, o el chupete, cuando descubre la posibilidad de balancear los objetos suspendidos del techo de su cuna, coge el "Sonajero" compuesto de cascabeles, bolas huecas de metal del tamaño de una avellana o de una nuez, es el primer juguete que agita.

Entre estos están los que son esencialmente "colgantes", es decir, aquellos que van pendiendo de cadenas o cintas en el cuello o la cintura. Y son destinados a que éste los empuñe, los maneje, los agite con sus manos.

El "Sonajero" aplaca el llanto con sus cascabeles.

Se considera que el ruido de los cascabeles y el brillo de los colores aviva los sentidos del infante y le distrae en sus ratos de mal humor. Otro empleo es el ayudar a la dentición, ya que algunos tienen mangos de goma, para que en proceso de la irrupción de los dientes, tenga a mano algo duro que morder.

Origen. Muy antiguo. Se conocía algunos siglos anteriores a Cristo. Fue común en Grecia, cuya procedencia se le adjudica. De práctica mágica, perteneció a la categoría de preservación de los males al niño. Su función era ahuyentar a los malos espíritus. Defendía del "mal de ojo". La distinción sustancial era la defensa o protección de la criatura.

Denominación. "Sonajero", "Sonajas", "Sonajuelas", "Cascabel", "Listro".

Dispersión. Internacional.

Comentario. Tras un objeto tan baladí en apariencia, gravita todo un mundo de cuestiones importantes en la vida del hombre.

En los tiempos prehistóricos existieron cascabeles no solamente de bronce sino de oro.

El cascabel es un elemento de la cultura tradicional.

El "Sonajero" está concebido, para cumplir con varios fines, a no dudarlo desempeña un papel mágico.

La forma del "Sonajero" y algunas sustancias o cuerpos que pueden quedar comprendidos en él, son considerados

como preservadores contra poderes ocultos de carácter maligno.

Según una creencia muy general, los cascabeles metálicos que se atan a los vestidos de los sacerdotes budistas constituyen la protección más eficaz contra toda clase de espíritus malévolos.

Bibliografía.

“Catálogo de la Colección de Sonajeros del Museo del Pueblo Español”. Caro Baroja.

“Símbolos en la Mitología y Esculturas Antiguas”. Mario Schneider.

“Psicología de los Juegos Infantiles”. David Kraiselburd.

“Folklore Médico Chileno” (Antropología y Salud). Oreste Plath.

La Muñeca

Figura hecha de loza, porcelana, madera, hueso, terracota, cera, arcilla, cuero, trapo, pieles de animales, espigas de maíz, cartón, yeso, baquelita, carey, goma, celulósido, plástico que sirve de juguete y entretenimiento.

Las primitivas eran de madera, metal o marfil. Durante la Edad Media existieron muñecas de trapo rellenas con aserrín.

Las articuladas alcanzaron su auge en los siglos XIV y XV, llegando en los siglos XVI y XVII a producirse con perfección, particularmente en Alemania. En los tiempos

modernos Francia, siempre gran mercado de muñecas, ha confeccionado ejemplares de perfección extraordinaria.

La muñeca es un juguete que atrae a las niñas por su juego de mímica imitativa y la ejercitación de tendencias familiares y especialmente de instinto materno, el que se presenta sublimado en la fase lúdica. Ama a su muñeca, la cuida, la dirige y la educa.

Ofrece el juego de imitaciones reales como arrullarla, mecerla, acostarla en su cama, mudarla de ropa, darle el biberón, bañarla, plancharle los vestidos, invitar y recibir visitas, ofrecer comidas, bautizarla y sacarla en su coche de paseo.

En los campos la niña humilde juega con cariño con su muñeca hecha de una mazorca tierna envuelta en trozos de ropa vieja.

Y en los campos como en la ciudad la muñeca está en el juego de las adivinanzas chilenas:

Una señorita muy aseñorada
se sienta a la mesa
y no come nada.

Origen. El origen de la muñeca es antiquísimo, pues se tienen referencias de ella en Egipto, en la XVIII dinastía, así como en Asia Menor, Roma, Grecia, y se han encontrado en sepulturas romanas, como ocurrió en Tarragona; también han aparecido muñecas en Africa, Alaska y entre los musulmanes.

El mágico mundo de la muñeca de carácter ritual vin-

culado con la brujería, pertenece a la etnografía y a las ciencias conexas.

Desde la más remota antigüedad, estas creaciones fueron una proyección del espíritu humano con otros significados, a menudo símbolos que alcanzaron jerarquía de reflejo de civilizaciones, tradicionales, culturales y costumbres.

Los magos empleaban la muñeca para representar los espíritus, las muñecas imitaciones en miniatura de la forma humana, constituyeron durante siglos las figuras de las divinidades. Su talla reducida permitía transportarlas fácilmente cada vez que el clan cambiaba de ubicación. Hay que recordar a este efecto a los hebreos, que en la época de sus migraciones conducían el Arca de la Alianza, reducida a las proporciones de una pequeña embarcación. Desde lo alto del puente Sublicius, en cierta época del año, las vestales de Roma arrojaban al Tíber algunas muñecas de esa naturaleza con el propósito de aplacar al dios de las aguas.

Modificado el culto, las minúsculas figuras propiciatorias dejaron de utilizarse con fines religiosos.

Estas siluetas también eran talismanes y símbolos. Desde la primera mañana del mundo, se atribuyó a las muñecas poderes, en especial el de la fertilidad.

Las muñecas africanas fueron usadas con un objetivo de fecundidad humana. De este modo, cuando la madre, y a veces la abuela, de la niña de escasa edad le ofrecía una figura de este tipo, por un fenómeno de osmosis psicológica le estaba confiando la imagen de su futura descendencia.

La esterilidad, considerada como una tara, debía pues ser conjurada desde la más tierna infancia, gracias a las muñecas. Esa función ritual se combinaba, en muchos casos, con

su empleo en la brujería. Asignándoles influencias benéficas o maleficios, los brujos sabían sacar el mejor partido de las figuritas.

Denominación. “Muñeca”.

Dispersión. Internacional.

Comentario. Rodrigo Caro, en sus “Días Geniales o Lúdricos”, da esta información: “Los muñecos, tan popularizados entre los niños de todos los pueblos, procedían de una mitología infantil en la cual había dos dioses llamados “Interduca” y “Manuduca” y que de estos se deriva el vocablo castellano, muñeca. Y agrega que en las calendas de mayo celebráanse saturnales a estos diminutos dioses representados por unas figuritas que genéricamente recibían el nombre de “Oscillas” y “Seguillas”. Una de las creencias más arraigadas en América es la que dice relación con la muñeca clave-teada. Se habla de “Mono claveteado”. Basta con clavar una aguja en el corazón de una muñeca de trapo hecha a semejanza de la persona que se desea hacerle “mal” para atentar contra la vida de este ser humano que la representa.

Se han descubierto muñecas en México y Perú. Las niñas del incanato jugaban con muñecas de piedra o de palo.

Las minúsculas figuras propiciatorias descendieron a la categoría de objetos útiles y hasta se les asignó una función educadora y a la vez comercial.

Se sabe que la muñeca automática, mecánica habla, camina, nada, come, canta, llora, baila y conversa en distintos idiomas.

Viste con los más variados trajes, como en los tiempos que sirvió a la moda. Enrique IV envió a María de Médicis varios vestidos a la usanza francesa. Durante el siglo XVIII, los grandes modistos remitían a sus clientes, muñecas vestidas con los últimos modelos.

Las muñecas-maniqués recorrían Europa muy bien vestidas incluyendo sombreros, joyas, zapatos.

Pieter Brueghel (1530-1600) en su pintura "Juegos Infantiles" traza un cuadro sinóptico de las entretenciones y juguetes y ahí se ve a la muñeca.

El pintor chileno Enrique López (1905-1976) dejó entre sus obras "Niña con muñeca".

Bibliografía.

"Días Geniales o Lúdricos". Rodrigo Caro.

"Psicología de los Juegos Infantiles". David Kraisselburd.

"Los Niños y la Poesía en América". Ernesto Morales.

Pelota de goma

La pelota de mano se encuentra entre los juguetes y juegos más difundidos entre las niñas y niños menores. Diversión que consiste en arrojar una pelota de goma con la mano, contra el suelo o haciéndola rebotar en una pared. Tomar en la mano una esfera y sentir instintivamente el impulso de lanzarla al suelo para hacerla rebotar es un goce, una distracción.

La marcha del tiempo tiene señalada numerosos juegos

con la esfera, ya sea lanzada, arrastrada o impulsada, algunos se numeran cuando se presenta en los juegos deportivos esferísticos.

Aquí se trata la pelota mediante la coagulación del látex de caucho cuya introducción de la goma en Europa, revolucionó la técnica de la fabricación de la pelota debido a la vulcanización.

Con esta pelota de los niños juegan en el patio de la casa, en la vereda de la calle, animando su recreación con destreza y alborozo.

No dan tregua a la inquietud de juego hasta que no la hacen actuar como lo haría un malabarista.

Otras veces la lanzan contra la muralla para jugar "a los diez botes"; que es una diversión y un ejercicio.

Y comienzan:

- 10 mano abierta
- 9 palmas juntas
- 8 puños juntos
- 7 una mano empuñada
- 6 por detrás
- 5 aplaudir y botar
- 4 palma abierta de abajo hacia arriba
- 3 de espaldas a la muralla
- 2 con la parte baja del puño
- 1 dándose una vuelta completa.

Cuando se aquietta, retrotrae el juego de las adivinanzas que hacen referencia a la pelota como éstas:

Soy pelada y al nombrarme
todos me tocan el pelo,
y entre la tierra y el suelo
los hombres suelen pasearme.

Soy redonda y soy tan fiel
que el niño a quien pertenezco
mientras más fuerte me pega
más pronto a sus manos vuelvo.

Mira, cabrito, si piensas bien,
mi cuerpecito es lo más perfecto,
no tengo pies y salto,
y corro que es un portento.

Origen. La pelota conocida en todos los pueblos y bajo todas las latitudes, fue un objeto destinado al culto. Al remontar en el aire o al rozar la tierra se le atribuye el poder de estos dos elementos, una parte de las fuerzas divinas contenidas en ellos.

La pelota de mano seguramente es la que entre los griegos, en una época en que todavía no había perdido su carácter sagrado, fuera utilizada también por las mujeres. Por la "Odisea" se sabe cómo la joven, Hanca Nausica, princesa y ama de casa dirigía el juego llamado "Moltea" y acompañaba con cantos sus movimientos cadenciosos.

La relación establecida entre las mujeres y la pelota indujo a los poetas a otorgar a la esfera, antigua una representación del globo solar, la característica de símbolo de la juventud.

Todo induce a creer que este juego constituía una de las pruebas correspondientes a las ceremonias iniciales de las sociedades secretas femeninas.

Denominación. Costa Rica, "Bola"; Chile, "Pelota".

Dispersión. Universal.

Comentario. En los frescos egipcios aparecen niños coetáneos de los faraones entreteniéndose en lanzarla contra el muro.

La redondez de la pelota permite al párvulo que juegue sin ningún peligro.

Federico Froebel, l'ama a la pelota "el monitor de la creatura" porque mantiene al niño en un constante movimiento.

Bibliografía.

"La Odisea". Canto VII. Herodoto.

"Psicología de los Juegos Infantiles". David Kraiselburd.

Aro

Juguete consistente en un arco de madera fino, que hacen dar vuelta mediante la impulsión de un palillo. El juego está en mantenerlo en equilibrio y hacerlo rodar. Es juego de habilidad y destreza.

Algunos eran de grandes dimensiones lo que permitía que el niño lo traspasara mientras giraban.

El primer cuarto de este siglo se jugaba al aro y era moda que las niñas con vestidos con adornos de blondas y los niños con trajes de marineros se fotografiaran o fueran llevados a cuadros pintados al óleo.

Los niños de las barriadas juegan llevando el cerco de latón que se emplea para sujetar las tablas o duelas de las barricadas, rodando con la mano o con intervención de un alambre convenientemente torcido en un extremo; y no faltan los que juegan con una llanta de automóvil.

No dejan de decirse locuciones y frases en relación con el aro, como "Entrar por el aro" o "Pasar por el aro", que es realizar obligado por la fuerza o maña, lo que no quería.

Origen. Homero, Virgilio y Ovidio se refieren al aro. Los niños en Roma y Grecia antigua usaban aros de metal.

El aro fue en su origen un objeto sagrado. El círculo limita una zona mágica para alejar el espíritu del mal o para conservar el poderío de la magia.

El aro, es como toda figura redonda y cerrada, un símbolo de la continuidad y de la totalidad o del tiempo en eterno retorno. Por eso el anillo ha servido como emblema del matrimonio como la pulsera, por igual razón.

Denominación. Argentina, "Arco"; Chile, "Aro".

Dispersión. Internacional.

Comentario. Francisco Rabelais (1495-1550) lo describe en "Gargantúa y Pantagruel", como entre los juegos que Gargantúa realiza en su infancia.

Peter Brueghel (1530-1600) lo registra en su pintura de "Juegos Infantiles"; Pierre Auguste Renoir (1814-1919) tiene entre sus cuadros uno que representa a una niña con aro; y Giorgio de Chirico (1888-1978), el pintor surrealista en su obra "Melancolía y Misterio de una Calle", figura una niña impulsando un aro.

Una trilogía de pintores chilenos con autoridad toma el tema: Ernesto Molina (1856-1904) tiene muy bien cogida una época de este juego en su tela "La niña del aro"; Demetrio Reveco (1863-1922) pintor realista fijó en una de sus telas al óleo una niña con aro, que él tituló "Niña con Juguete" y sigue Alfredo Helsby (1862-1933) el que pintó el "Paseo Atkinson", en el que figura una niña que corre tras el aro (Museo Municipal de Valparaíso).

Bibliografía.

"Gargantúa y Pantagruel". Francisco Rabé'ais.

El Columpio

Cuerda fuerte que se ata por sus dos extremos a un punto elevado, a fin de que en la concavidad o seno formado en el medio se pueda sentar, y asiéndose con ambas manos a los dos ramales pueda mecerse alguien, por impulso propio o ajeno.

En la época actual el columpio, es un juego necesario y no hay un solo jardín o plaza de juegos infantiles que no tenga una división: columpios tipo silla cerrada para los

párvulos, en la que quedan muy bien resguardados; y otra para niños mayores.

En la Argentina, según Eduardo M. Torner (1888-1955), en "El Folklore en la Escuela", antes de comenzar el juego se concierta entre las niñas que han de tomar parte el número de vaivenes que antecederán al canto: diez, quince, veinte, etc. La niña que empuja lo va contando y luego entona la canción hasta llegar al diálogo que establece con la que se está meciendo. El canto y el diálogo han de ir acordados rítmicamente con los movimientos del columpio:

Eche usted la despedida
por la noche y por el día.
Los galanes a la puerta,
la mesa no está compuesta.
El pucherito a la lumbre,
que retumbe, qué retumbe.
Tanto como retumbó,
el puchero se quebró.
Ya vienen las monjas
cargadas de toronjas.
Ya vienen los frailes,
cargados de costales.
Vienen las madamas
cargadas de manzanas
y los caballeros
con membrillos peros.

(Hablado).

—¿Dónde estás?

—¿Qué comiste?

—Pajarilla.
—¿Te supo bien?
—Como la miel.
—¿Te supo mal?
—Como la sal.
—Bájate, bájate
que me quiero columpiar.

Las niñas van meciéndose sucesivamente en el orden que les haya tocado en suerte. La segunda mece a la primera; la tercera a la segunda, etc.

Anoche a la una
cuando me desperté,
desperté asustada
de lo que soñé.
Soñé que a mi lado
había un herrero
que le relucían
anillos en el dedo.
Abreme la puerta
y cierra el postigo;
dame tu pañuelo,
que vengo herido.
Si vienes herido,
vete al hospital;
allí hay cirujanos
que te curarán.

(Hablado).

A una,
a dos,

a tres,
a cuatro.
Deja el columpio;
saltito y abajo.

Origen. Griegos y romanos practicaban este juego. De Grecia pasó a Italia.

El columpio está unido a los ritos religiosos, era una ceremonia mediante la cual liberábase almas del purgatorio, lo mismo que al crecimiento de las mieses.

Los brahmanes, cuanto más alto subiesen al columpiarse, más alto crecería el arroz, pues la ceremonia se describe como un festival de la recolección.

El columpio era practicado por los letones de Rusia con la intención declarada de influir en el crecimiento de las mieses. Entre la Pascua de Resurrección y el día de San Juan, se dice que todos los rústicos letones dedican sus horas de ocio a columpiarse diligentemente; cuanto más se elevan por los aires, más alto crecerá el lino en dicha estación.

Denominación. Chile, "Columpio".

Dispersión. Se juega en todos los países americanos.

Comentario. En la Argentina, en las regiones de Salta y Jujuy el día 1º de noviembre con el objeto de "sacar almas del purgatorio" se realiza esta ceremonia fúnebre-religiosa. Un grupo de personas se reúne a la sombra de un coposo árbol, en el que instalan un columpio que sirve para "buscar las almas"; ya que en él se monta un joven que al ba-

lancearse obtiene hojas de la parte más alta del árbol, simbolizando cada hojita el rescate de un alma.

En Bolivia, en los pueblos de Cochabamba, en la conmemoración del mes de noviembre, los indios, realizan en obsequio de las almas, con ánimo de despedirlas, a fin de que se retiren satisfechas a la mansión eterna, grupo arman columpios, asegurados a las ramas de árboles altos y firmes, al que suben las mujeres por turno, con preferencia las jóvenes, a mecerse veloces y a gran elevación.

El poeta Julio Barrenechea (1910-1979) vio con su sensibilidad que los cordeles del columpio tocan el azul final.

Columpios

Columpios con niños al atardecer
Al cielo lo aleja y acerca el vaivén.

Rama del columpio nerviosa y jovial.
Los niños se cimbran de modo frutal.

Los cordeles tocan el azul final.
Los niños regresan de la inmensidad.

Hay un aire tenso, cerros sin andar,
árboles parados, agua sin variar.

Los niños le prestan su fuerza infantil
y todo el paisaje se pone a vivir.

Aire, cerros, árboles, agua sin variar,
merced al columpio se dan a bailar.

Todo lo que inmóvil parecía estar
dentro de mí juega como un malabar.

Y yo sin moverme me dejo mecer
en este columpio del atardecer.

El columpio en la pintura ha sido celebrado por Francisco José Goya Luciente (1746-1828) y por los pintores franceses Jean Honorato Fragonard (1723-1806), Gustave Moreau (1826-1898) y Pierre Auguste Renoir (1841-1919).

El pintor francés Raimond Q. Monvoisin (1790-1870) que captó la psicología nacional, dejó entre sus obras "El Columpio" que es propiedad del Museo Nacional de Bellas Artes, el chileno Francisco Javier Mandiola (1820-1900) discípulo de Manvoisin y Cicarelli, tiene entre sus obras "El Columpio".

Bibliografía.

"La Rama Dorada". Sir James George Frazer.

"Costumbres del Universo". Joyce T. Athol.

"El Folklore en la Escuela". Eduardo M. Torner.

"Diccionario Folklórico Argentino". Félix Coluccio.

Saltar la cuerda

Juego que se lleva a cabo con una soga más o menos larga, que la agitan dos niñas, una en cada extremo de ella, las niñas que sujetan los correspondientes extremos le dan

vueltas y más vueltas, mientras otra u otras saltan por encima.

Las jugadoras entran en el juego por un extremo, se sitúan en el centro de la cuerda y saltan de manera que ésta les pase por debajo de los pies y por encima de la cabeza, para después salir del juego por el extremo contrario al que entraron. Y así se salta una y otra vez, por turnos de una en una, ya que habiendo saltado la última de la fila de jugadoras, vuelve a entrar en juego la primera. Cuando alguna falla, cambia su sitio con una de las que dan movimiento a la comba.

Tiene varias maneras de jugarse y siempre las niñas los movimientos o saltos los acompañan con algunas letrillas, las que muchas veces se han generado en los patios de los colegios.

Se conocen varias formas de saltar, las que tienen sus nombres, entre ellas "la culebrita" o "cunita" que se mueve el cordel haciéndolo ondular a ras del suelo y las niñas saltando por encima; el "Chocolate, bate, bate", en que participan varias usando una cuerda larga, la que se bate muy ligero.

Y repiten:

Bate, bate, chocolate
con harina y con tomate.

Bate, bate, chocolate
la bandera de combate.

La comparación viene de la preparación del chocolate a la española batiéndolo muy fuerte para que dé espuma.

Las formas de entrar, saltar y salir tienen importancia. Los movimientos, las agachadas, son acompañadas con cantos con indicaciones como éstos:

Chascona

Chascona date
una vuelta.
Chascona salta
en un pie.
Chascona toca
el suelo
Chascona sálete.

Al saltar la barca

Al pasar la barca
me dijo un barquero
que niña tan linda
no tiene dinero.
un, dos, tres,
Pedro, Juan y José
lima, limita, limón
rosa, clavel y botón
sálete niña que vas a perder
un, dos, tres.

Versiones entregadas por doña Teresa Gangas. Santiago.

La niña Loreto Camilo, de 10 años, informante, salta al cordel largo con estas dos versiones:

Juanito

Juanito bándolero,
se metio en un sombrero,
el sombrero era de paja,
se metió en una caja,
la caja era de cartón,
se metió en un cajón,
el cajón era de pino,
se metió en un pepino,
el pepino maduró,
y Juanito se salvó.

Manzanita del Perú

- Manzanita del Perú,
cuántos años tienes tú;
todavía no lo sé,
pero pronto lo sabré.

De aquí en adelante se cuenta hasta que la niña se equivocó al saltar. Ej. 1, 2, 3, etc.

Y siguen otros:

Arroyo claro

Arroyo, claro,
fuente serena,
quién lavó el pañuelo
saber quisiera.

Me lo han lavado
una serrana
que el Río Claro
que corre el agua.

La niña que salta se agacha. Las dos que dan vueltas suben el cordel:

El corderito, lelé

El corderito, lelé
me dijo un día, lelé
que si quería, ielé
andar en coche, lelé
y yo le dije: lelé
con gran alero, lelé
—No quiero en coche, lelé
que me mareo, lelé.

De esta versión española “El cocherito leré”, es la variante chilena.

El cocherito, leré
me dijo anoche, leré,
que si quería, leré;
“pasiarme” en coche, leré,
yo le dije: leré,
con gran salero, leré,
—No quiero en coche, leré,
que me mareo, leré.

La algarabía no tiene fin:

que una,
que dos,
que tres,
que dale la vuelta
del revés.

Da media vuelta la niña sin dejar de saltar mientras las otras dos voltean la sogá repiten el final de la canción:

Que una,
que dos,
que tres,
que salte, niña
que vas a perder.

Existe la cuerda individual, que es de tres metros, rematada en sus extremos con unos mangos de madera, que constituye un típico juguete, con el que pueden hacer juegos de las más diversas combinaciones.

Origen. El saltar la cuerda, al cordel era una práctica de agilidad que recomendaba Hipócrates.

Denominación. Argentina, "Comba", "Cuerda"; Chile, "Saltar la cuerda"; Puerto Rico, "Cuica"; Santo Domingo, "Cuica"; Venezuela, "Mescate", España. "Comba", "Gallo".

Dispersión. Se juega en toda América.

Comentario. El juego de saltar la cuerda requiere movimiento y musicalidad. Se salta a compás de la canción. Sus características se adaptan mejor al temperamento femenino. Se practica también por varones la cuerda corta, especialmente por deportistas, individualmente, los que alcanzan cifras de asombro.

La práctica de este juego reclama habilidad, vista y sobre todo mucha ligereza.

“Niña Saltando a la comba” es un famoso cuadro de Joaquín Sorolla y Bastida (1863-1923), artista español que se caracterizó por su luminosidad y brillante colorido. El artista dio a sus pinturas la sensación visual de la naturaleza con exactitud e intensidad expresiva.

La pintora y poeta chilena, Emma Jauch (1915), es autora de una tela: “El cordel”.

Bibliografía.

“Juegos Para Todos”. Carmiña Verdejo.

“Poemas, Canciones y Juegos Infantiles”.

“Anotaciones Folklóricas de Constitución”. Elena de Wagener.

“El Folklore en la Escuela”. Eduardo M. Torner.

“Diccionario Folklórico Argentino”. Félix A. Coluccio.

JUEGOS DE NIÑAS

Catita-Ja
Chincol
Palomitas
La Gallina Ciega
La Pallalla
Cunitas
Rayuela

¿Catita-Ja?

Las jugadoras se toman de las manos, en círculos. Dos dirigen el juego: se llaman San Miguel y el Demonio. Se recitan los siguientes versos:

- ¿Catita-ja?
- ¿que manda-ja?
- ¿Cuántos panes en el horno?
- veintiún quemao.
- ¿Quién los quemó?

—El perro judío
—Prende fuego que allá voy

O:

—Echale fuego que allá voy.

O también:

—¡Quemémoslo!

En seguida el demonio conduce la fila haciéndola pasar por debajo de los brazos de San Miguel y de la niña que está a su lado. A esta niña, le hacen que dé media vuelta, sin soltarse, quedando con los brazos cruzados y la espalda vuelta. Esto significa que ha quedado "casado". Por eso al tiempo de pasar le dicen todas a la niña, suponiendo que se llame Catalina:

Adiós, Catalina del alma,
que te casaste
y no me convidaste.

Catita, (sin ja), es un ave trepadora (*Psittacus erythro-*
fons), y en la onomástica, diminutivo de Catalina, que indica cariño, Cata, desprecio).

Este juego se realiza en Chiloé con el nombre de "La Cadena de Amor" y también lo llaman "Rompecastilío".

Para "La Cadena de Amor", los jugadores se toman de las manos formando una cadena. Uno que permanece fuera del círculo se dirige a algunos de los eslabones:

- Palomita Jao.
- ¿Qué manda Jao?
- ¿Cuántos panes hay en el horno?
- Veintiún quemados.
- ¿quién los quemó?
- El perro judío
- Tríncame.º entonces.
- Allá me voy yo.

Enseguida se arroja sobre la cadena con el objeto de romperla.

En la Argentina Juan Alfonso Carrizo (1895-1957) recolector de cantares tradicionales argentinos, lo llama "Don Juan de las Casas Blancas" y su letra es: "Don Juan de las Casas Blancas. Mande mi señora. ¿Cuántos panes hay en el horno? Veinticinco y un quemado. ¿Quién lo ha quemado? La Perrita. Hormiguerela por pícara.

Y siempre en la Argentina, Julio Aramburu (1898-1974), especializado en folklore argentino, ofrece esta versión: "Don Juan de las Casas Blancas ¿Qué manda su señoría? ¿Cuántos panes hay en el horno? Veinticinco y un quemado ¿Quién lo ha quemado? El perrito del hortelano ¿Qué hay en el huerto? Un perro muerto ¿Con qué está tapado? Con un paño deshilado. ¿Quién los deshilo? La vieja deshiladora. ¡Quémenla, quémenla por traidora".

En el Uruguay se forma una fila de niños y uno pregunta:

- ¿Don Juan de las Casas Blancas?
- que manda su señoría

- ¿Cuántos panes hay en el horno?
- Veinticinco y uno quemado.
- ¿Quién lo quemó?
- Este pícaro ladrón.
- ¿Qué castigo le daremos?

Todos juntos dicen:

—El castigo del ladrón.

Y todos corren.

En el Perú, Cuzco, es “San Juan de las Cadenillas”.

- “San Juan de las Cadenillas
- que la fuente se quebró
- que la mande componer
- ¿Con qué dinero?
- Con cascaritas de huevo
- ¿Cuántos panes se quemaron
- en el horno?
- Cien
- ¿Quién los quemó?
- Aquella perrita bullanguera
- Mátenla por ladrona.

En Colombia, el juego se conoce por los nombres de “Los panes” y “Compadre y Comadre” y las niñas se cogen de las manos y forman una fila.

A los extremos están las que dirigen. Una dice: compadre; otra dice: comadre.

- 1 ¿Cuántos panes hay en el horno?
- 2 Veinticinco y un quemado
- 1 ¿Quién lo quemó?
- 2 El perrito traidor.

Todas (dando vueltas alrededor de la niña que sigue a la que dirige, hasta que queda con los brazos cruzados y mirando al lado contrario).

Todas cantando:

Quémalo, quémalo
 por traidor
 quémalo, quémalo
 por traidor
 que lo vuelvan
 que lo vuelvan
 que lo vuelvan
 chicharrón.

Siguen cantando y dando vueltas hasta terminar con todas las niñas que toman parte.

La versión de "Compadre, comadre" es:

- ¡Compadre!
- Comadre
- ¿Cuántos panecillos hay en el horno?
- ¡Veinticinco y un quemao!
- Este pícaro judío,
 este pícaro ladrón.

—Que se quememe, que se quememe,
que se vuelva chicharrón.

En Puerto Rico se llama “Comadres y Compadres” y se juega de dos maneras: Una cogiéndose dos niñas o dos niños de las manos para dar vueltas rápidas hasta que se cansan. Otra, haciendo una rueda, en la cual se haya un niño afuera y otro adentro. Entre los dos entablan el siguiente diálogo que es seguido de un coro cantado por todos los niños que forman la rueda:

—Pun, pun, pun,
—Qué manda mi amo,
—¿Cuántos panecillos hay en el horno?
—Veinticinco y el quemado.
—¿quién lo quemó?
—Periquito el saiteador.

Y sigue un coro y termina con penitencia.

Origen. Juego antiquísimo llamado “Juan de las Cadenas”.

En el siglo XVI era muy popular en España y Alonso de Ledesma (1562-1623) da el siguiente diálogo:

—¡Ah, fray Juan de las Cadenetas!
—Qué mandáis señor.
—¿Cuántos panes hay en el arca?
—Veinte y un quemados.
—¿Quién los quemó?

—Ese ladrón que está cabeza a vos

—Pues pase las penas que nunca pasó.

Según Rodrigo Caro (1573-1647), originado en una especie de danza a “saltación pérrica” derivado a su vez de las batallas de los antiguos guerreros. Asegura que Lucrecio menciona algo parecido en “De Rerun Natura”.

Denominación. Argentina, “Don Juan de las Casas Blancas”; Colombia, “Los panes”, “Compadre, comadre”; Chile, “Catita-Ja”, “Rompecastillo”, “La cadena de amor”; Perú, “San Juan de las Cadenillas”, “San Juan de las Cadenetas”; Puerto Rico, “Comadres, Compadres”; México, “Veinticinco y uno quemado”; República Dominicana, “Veinticinco y uno quemado”; Uruguay, “Don Juan de las Casas Blancas”.

España, Sergio Hernández de Soto, presenta cinco variantes que corresponden a distintas regiones donde toman a la vez diferentes nombres, entre ellos, “La sogá”, “La cadena”.

Italia, “La catena”, “Il fornaio”.

Dispersión. Argentina, Brasil, Colombia, Cuba, Chile, México, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay.

Comentario. “Juan de las Cadenas” viene citado en “Memorial de un Pleito”, y Lope de Vega en “Dineros son calidad” alude al mismo juego.

Bibliografía.

“Los Días Geniales o Lúdricos”. Rodrigo Caro.

“Memorial de un Pleito”. Antonio Paz y Melia.

- “Juegos de Noches Buenas”.a lo Divino”. Alonso de Ledesma.
 “Dinero son Calidad”. Lope de Vega.
 “Cantos Populares Españoles”. Francisco Rodríguez Marín.
 “Juegos Infantiles de Extremadura”. Sergio Hernández de Soto.
 “Chiloé y los Chilotes”. Francisco J. Cavada.
 “Selección de Poemas para los Niños”. Humberto Díaz Casanueva.

“Antología de Cantares Tradicionales del Tucumán”. Juan Alfonso Carrizo.

- “El Folklore de los Niños”. Julio Aramburu.
 “Arrume Folklórico. De todo el Maíz”. Benigno A. Gutiérrez.
 “La Poesía Popular en Puerto Rico”. María Cadilla de Martínez.
 “Cancionero Popular Uruguayo”. Ildefonso Pereda Valdés.
 “Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú”. Emilia Romero.

Chincol

Dos niñas se ponen en cuclillas frente a frente y dicen este diálogo:

Comadre rana
 ¿Qué quiere comadre?
 Un vasito de agua
 ¿Para quién?
 Para su compadre
 ¿Cuándo llegó?
 Anoche
 ¿Qué le trajo?
 Un corte de vestido

¿De qué color?
Verde limón
¿Qué le dijo?
Que bailáramos el chincol.

Saltando en cuclillas:

Chincol, chincol
zapato de charol;
pícale, chincol,
zapato de charol...

y continúan saltando en cuclillas hasta que se cansan o las reemplazan otras dos niñas. Los versitos del baile son cantados a dúo o en coro, el diálogo corresponde a los dos corifeos.

Otras veces se juega así: Se colocan dos filas de niñas, una enfrente de otra, todas en cuclillas; una de las filas hace de comadre y la de la otra fila de compadre.

Y empiezan a dar saltitos, acercándose las filas repitiendo todas a manera de canto hasta cansarse:

Chincolito
tras de peña
que me estás
haciendo seña.

“Chincol”, hace alusión a la avecilla (*Zonotrichia capensis chilensis*), que es inquieta y vivaz.

En la Argentina, Santiago del Estero, es “Comadre, comadre” y se repiten estos versos:

—Comadre, comadre.
 —¿Qué quiere comadre?
 —Présteme un cedazo.
 —¿Para qué comadre?
 —Para cernir un poco de harina.
 —¿Quién ha llegado?
 —Mi rico marido.
 —¿Y qué le ha traído?
 —Cinturón y vestido.
 Color limón,
 para bailar
 el “quiquiricón”.

En el Perú, es “El sapito” o “Comadre rana” y se dice:

—Comadre la rana
 —Compadre sapito
 —¿Qué me ha traído?
 —Un vestido
 color de limón
 para bailar
 la chingolita lolito.

Otra versión peruana, Arequipa:

Compadre sapo
 —Comadre rana
 —Compadre qué le ha traído Ud. a su mujer?
 Un traje verde de limón
 —¿para qué?

- Para bailar
- ¿Y cómo se baila?
- ¡A la chingolita, a la chingolita!

En Puerto Rico se canta así:

- Comadre rana, ¿vino su marido?
- Sí señora.
- ¿Qué le trajo?
- Un vestido.
- ¿De qué color?
- De verde limón.
- ¿Vamos a misa?
- No tengo camisa.
- ¿Vamos al sermón?
- No tengo mantón
- Sopita li-pon, sopita li-pon.

En el Uruguay se llama “Quiquiricón” y se juega entre dos o varios niños, colocándose un bando frente al otro y en cuclillas. Los que llegan primero a la línea del contrario se declaran vencedores.

- Señora ¿quién le ha venido?
- Mi marido.
- ¿qué le ha traído?
- Un cinturón.
- ¿de qué color?
- Verde limón.
- Pues a la sopa tipón,

bailaremos el quiquiricón
—Quiquiricón, quiquiricón.

Origen. En España, en el siglo XVI se practicaba este juego con el nombre de “Comadre rana”, según Antonio Paz y Mella, en “Memorial de un Pleito” y Francisco Rodríguez Marín lo describe en “Varios Juegos Infantiles del Siglo XVI”.

Denominación. Argentina, “Comadre, comadre”; Chile, “Chincol”, “El chincolito”, “La rana”, “El sapo y la rana”; Perú, “El sapito”, “Comadre rana”; Puerto Rico, “Comadre rana”; Uruguay, “Quiquiricón”.

España, “Comadre rana”.

Dispersión. Argentina, Chile, Perú, Puerto Rico, Uruguay.

Comentario. El chincol es un pajarillo que camina a saltitos y para el pueblo chileno simboliza lo pequeño y movedizo y se encuentra figurando por muchos motivos en la avifauna folklórica. Dicen que su canto es: *i-tio tio tin* o *mi tío Agustín*, su interpretación sería: *abís visto mi tío tin* o *mi tío Agustín*.

En el habla popular hay varias locuciones, como “Disparar de chincol a jote”. “Tiene menos sebo que pata de chincol” y “Chincoleo” es caminar a saltitos.

En la Argentina lo llaman Chingolo.

Bibliografía.

"Memorial de un Pleito". Antonio Paz y Nelia.

"Varios Juegos Infantiles del Siglo XVI". Francisco Rodríguez Marín.

"Cantos Populares Españoles". Francisco Rodríguez Marín.

"Juegos Infantiles de Extremadura". Sergio Hernández de Soto.
"Juegos y Deportes". Daniel Aeta Astorga.

"Diccionario Etimológico". Rodolfo Lenz.

"Lenguaje de los Pájaros Chilenos". Oreste Plath.

"Folklore Infantil de la Antigua Provincia de Colchagua". Rebeca Román Guerrero.

"Folklore de la Provincia de BioBío". Ester Rivadeneira.

"Cancionero Popular de Santiago del Estero". Orestes Di Lullo.

"Poesía Folklórica Infantil del Uruguay". Zahara Zaffaroni Béc-
ker.

"Juegos Infantiles Tradicionales del Perú". Emilia Romero.

"La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

Palomitas

Juego de niñas que consiste en poner las palmas de las manos encima de las de otra, y golpeárselas éstas con las suyas. Si esta yerra el golpe tiene derecho a retirar sus manos y pasa a jugar otra, comienza de nuevo. Se juega entre dos, cuatro y seis niñas.

Se acompañan estas palmadas, que se dan rítmicamente o acompasadamente, con las más variadas letrillas.

He aquí cuatro versiones entregadas por la informante Loreto Camilo (10 años).

Juanito me pegó

Se juega entre dos niñas, golpeando sus manos palma contra palma, cada vez más rápido. Al equivocarse, comienzan de nuevo el siguiente canto:

Mamá, Papá,
Juanito me pegó.
Por qué será,
¿por un pepino?
¿por dos tomates?
¿por una barra
de chocolates?

Barnabás

Se juega entre dos niñas que golpean sus manos, palmas contra palmas, una encima de la otra; luego frente a frente; después cruzan sus brazos y golpean sus caderas; pasan sus manos entre las piernas, golpeándolas y cantando:

Barnabás es un vampiro de primera,
oh, oh, oh, de primeraaa,
chupa sangre RH negativo,
oh, oh, oh, negativooo.

Una vieja se cayó del 4º piso,
oh, oh, oh, cuarto pisooo,
por ver a Barnabás en calzoncillos,
oh, oh, oh, calzoncillos.

Al lado contigo

Se juega entre cuatro niñas, dos parejas, que golpean sus manos siguiendo este canto:

Al lado,
contigo,
con ella,
por arriba,
por abajo.

Se repiten los versos, cada vez más rápido; cuando una niña se equivoca, cambian de pareja.

De la O cuacua

Se juega entre varias niñas, las que hacen un círculo y van golpeando la mano izquierda de la niña que está a su lado derecho, palma contra palma, siguiendo este canto:

Este es el juego de la O Cua Cua,
es divertido, tío, tío, tá,
es divertido, bailó, bailó,
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Al cantar el número 10, a la niña que le golpeen su mano la retiran del juego. Así sucesivamente, hasta quedar una sola.

Otras versiones que conforman el variado repertorio de este juego.

En París había una plaza

En París había una plaza,
en la plaza había una esquina,
en la esquina había una casa,
en la casa había una pieza,
en la pieza había una cama,
en la cama había una dama,
en la dama había una flor,
en la flor había una abeja.
La abeja no estaba en la flor,
la flor no estaba en la dama,
la dama no estaba en la cama,
la cama no estaba en la pieza,
la pieza no estaba en la casa,
la casa no estaba en la esquina,
la esquina no estaba en la plaza,
la plaza no estaba en París.

Un dos tres
era una paloma
punto y coma

Se cayó del nido
punto seguido

Era un elefante
punto aparte

Era un animal
punto final

Cen-cen-cen
me-su
me-su
me subo a la mesa
tomo mamadera
quiebro la botella
mi mamá me pega
le recé a la Virgen
y me perdonó
Chiribiribin porom, pon, pon.

Cen-cen
me está
me está
me está gustando un lolo
que anda en bicicleta
pantalones anchos
blusa escocesa.

No lo dejaré
ni por el colegio
ni por el estudio
ni por el hogar
chiribiribin, porom, pon, pon.

Esta es la fuente del amor
estoy enamorada de Miguel Bosé
cuenta hasta tres y lo ganarás
una, dos, y tres
Miguel Bosé.

Hay variantes realizadas por las propias niñas con pícara intención. Algunas versiones hacen alusión a personajes de películas, Barnabás como la versión de Loreto Camilo o figuras artísticas del momento, como la entregada por la niñita Francisca Massone que se refiere al cantante español que ha recorrido América conquistando a la juventud con sus canciones y bailes.

Origen. En la antigua tumba egipcia de Ak-hor aparece tallado un juego de palmada ejecutado por dos niñas.

Denominación. Chile, "Palomitas", "Juego de palmadas"; Puerto Rico, "Pan caliente".

España, "La Palomita".

Dispersión. Difundido en América.

Comentario. Las niñas en este juego de habilidad, destreza, no sólo usan las palmas, sino que cruzan sus brazos, golpean sus caderas, pasan sus manos por entre las piernas. Se mueven y cantan. Para la composición de las letras, se valen de personajes del cine o de la canción que atrapan la atención de los públicos.

Bibliografía.

"Juegos Infantiles". Paul Brewster.

"Juegos para todos". Carmiña Verdejo.

La Gallina Ciega

De un corro de niñas toman a una y le vendan la vista con un pañuelo. Esta se encuclilla y hace como que busca algo en el suelo. La niña que dirige el juego pregunta:

—Gallinita ciega, ¿qué andáis buscando?
y la vendada contesta:

—Una agujita y un dedal.

—¿Dónde se te perdió?

En el arenal.

—Yo te la tengo y no te la quiero dar.

También se juega con esta letrilla:

—¿Qué buscas, gal'inita ciega?

—Una agujita y un dedal.

—¿Dónde se te perdió?

—En la puerta de San Juan.

—Yo te la tengo y no te la quiero entregar.

Otras veces es:

—Pequeña gallina ciega

¿qué estás buscando?

—Una aguia y un dedal

—Pues nosotros los tenemos
y no lo queremos dar.

La que hace de gallina ciega se levanta y trata de coger a tientas a algunas de sus compañeras que se acercan o se

alejan de ella. La niña sobre quien la "gallina" pone sus manos, será la "gallina" del próximo juego, se retira la venda de los ojos y se cambia por ella. Así continúa el juego.

También suele jugarse evitando el corro, sueltas. Una de las participantes se venda los ojos y trata de pillar a una de sus compañeras. Una vez que la tiene cogida, bien haya sido persiguiéndola de aquí para allá pero sin correr, bien haya sido acercándose y cogiéndola, intenta adivinar quién es sin más ayuda que su tacto. La pillada permanece quieta y muda, para no darle ninguna ventaja.

Si dice un nombre y no acierta, sigue siendo "gallina ciega". Si lo adivina, ocupa su sitio, y el juego continúa.

Galvarino Ampuero lo describe en su "Repertorio Folclórico de Chiloé" como un juego de adultos en el pasado y en especial en las labores campesinas. La "Gallinita ciega" era también un juego muy atrayente, muy brusco y de mucho movimiento. Los que participaban en él quedaban agotados de cansancio y con el cuerpo completamente magullado a causa de las fuertes palmadas y los estrellones que estaba expuesto a recibir contra la pared circular de las eras.

Consiste en sortear a la persona que debe hacer de gallina ciega, vendándole, enseguida la vista, con un pañuelo fuertemente ajustado al rostro. En este juego se forman siempre dos bandos, a cual más eufórico y violento, entre mujeres y hombres. Si la persona que hace de gallina ciega es un hombre, inmediatamente las mujeres se arremolinan en derredor castigándolo con fuertes palmadas en las posaderas. Si es una mujer, los hombres toman de inmediato la más efectiva y cruel venganza, castigando a la mujer en igual forma.

Aquí no se pierde el tiempo preguntando a la víctima: "Gallinita ciega ¿qué andas buscando?" lo que interesa es castigar fuertemente, sin compasión, a la víctima vendada, la que no sólo está expuesta a las fuertes palmadas de sus victimarios sino que, a veces, suele estrellarse violentamente contra el maderamen interior de las eras.

En medio del más fenomenal bullicio, la persona de los ojos vendados trata de atrapar a cualquiera de sus despiadados atacantes; pero, para la validez de la pesquisa que intenta realizar no basta con atraparlo, sino que debe retenerlo fuertemente y adivinar enseguida su nombre, antes de arrancarse la venda de los ojos".

Las niñas colombianas lo juegan así:

—Gallina ciega ¿qué andas buscando?

Una aguja y un dedal.

¿Para qué?

—Pa cosele las camisas al general.

—Dé tres vueltas en redondo
y sálgalas a buscar.

Versión peruana:

—Gallinita ciega

¿qué has perdido?

—Una aguja y un dedal

—¿En dónde?

—En el totoral

—¿Qué haciendo?

—Buscando alfalfita
para mis conejitos.

—¿Qué es lo que quieres?

Agua de la pila o
agua de la acequia?

—Agua de la pila

¿Qué prefieres
carne de burro o
carne de chancho?

—Carne de chancho

—Pues échatela a buscar.

Variante del mismo juego en Puerto Rico:

—Busca que te busca
por la puerta del canal;

a mí no me cogerás,

si das un paso atrás

si das un paso adelante

—Vuelta que te vuelta

por la puerta del corral.

En el Uruguay lo juegan con una variante en la forma y en la letrilla. Se hace un corro. Y una niña con los ojos vendados con un pañuelo queda en el medio. Y las participantes dando vueltas alrededor, cantan:

Gallinita ciega
si tú quieres ver
la niña que agarres
has de conocer.

Y entonces la niña que está en el medio debe tratar de tocar a otra y reconocerla. Si la identifica, esta otra niña pasa al medio de la ronda y si no, queda otra vez la misma niña.

En España, Extremadura, la fórmula que se repite es:

—¿Qué se te ha perdido?

—Una aguja y un dedal.

—Pues echa mano a buscar.

Origen. Entre los griegos este juego se llamaba “El Ciego” y entre los latinos “Miscenda”.

Alonso de Ledesma (1562-1623) lo menciona y da parte, bantante variada, con que se jugaba en España en el siglo XVI. He aquí el diálogo:

—¿Qué venden en la tienda?

—Espadas

—¿Qué venden en la plaza?

—Escaramojos

—Con ellos te saquen los ojos si vieres

—Amén.

Lope de Vega (1562-1635) que aprovechó los elementos que le proporcionaban el folklore e injertó en sus obras cantares de vendimias, serranas, canciones de cuna, de bodas, de bautizo, seguidillas, letras a lo divino, menciona a este juego en una de sus tragedias “Adonis y Venus”.

Rodrigo Caro (1573-1647) dice que “La gallina ciega” o “Muaca aena”, es un juego antiquísimo.

Esta entretención la realizaban los adultos, así se comprueba en pinturas y tapices, como el de "La gallina ciega" de Francisco José Goya y Luciente (1746-1828) que se encuentra en el Museo del Prado.

Denominación. Argentina, "Gallinita ciega", "Gallo ciego"; Bolivia, "Gallina ciega"; Brasil, "Cobra cega"; Colombia, "Gallina ciega"; Chile, "La gallina ciega", "Macumillan", entre los niños mapuches; Ecuador, "Gallinita ciega"; México, "Gallina ciega"; Perú, "La gallina ciega"; Puerto Rico, "Gallina ciega"; Uruguay, "Gallinita ciega", "Gallo ciego".

España, "Gallina ciega", "¿Adivina quién te dio?"

Francia, "La Poule avegle".

Inglaterra, "The game of blindman's buff".

Dispersión. Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Cuba, Chile, Ecuador, México, Perú, Puerto Rico, Uruguay.

Comentario. Noticia la investigadora peruana Emilia Romero que por estudios realizados en juegos ceremoniales en Sudamérica, por Rafael Karsten se encontraría éste entre las costumbres o ceremonias relativas al velatorio de los muertos. Se le ve como ritual entre los indios del napo y canelos, en el oriente peruano. Lo practican en forma idéntica a la nuestra pero para ellos es un juego ceremonial durante el velatorio de sus difuntos. El que hace de ciego representa al muerto.

Entre los jíbaros se juega algo distinto y a la inversa. A los jugadores se les inyecta agua de ají en los ojos, para que el ardor causado les obligue a cerrarlos y en ese estado deben

buscar a tientas a una anciana que trata de eludirlos. El primero que logra cogerla recibe de labios de la vieja la noticia de que será el primero en morir”.

Bibliografía.

“Cancionero Popular Murciano”. Alberto Sevilla.

“Días Geniales o Lúdricos”. Rodrigo Caro.

“Juegos Infantiles de Extremadura”. Sergio Hernández de Soto.

“Juegos de Noches Buenas a lo Divino”. Alonso de Ledesma.

“Contribución al Folklore de Carahue”. Ramón A. Laval.

“Repertorio Folklórico de Chiloé”. Galvarino Ampuero.

“Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú”. Emilia Romero.

“La Poesía Popular en Puerto Rico”, María Cadilla de Martínez.

“Cancionero Popular Uruguayo”. Ildefonso Pereda Valdés.

“Arrume Folklórico. De Todo el Maíz”. Benigno A. Gutiérrez.

La Pallalla

La “pallalla” se juega con cinco piezas, que pueden ser piedrecillas, más o menos uniformes, bolitas, granos de maíz, cuescos de fruta. Se toman con una mano lanzándolas hacia arriba y recogéndolas al vuelo con la palma de la mano hacia abajo sin que ninguna caiga. Se repite la operación dejando caer cuatro y con la que queda en el dorso de la mano, se la impulsa nuevamente hacia arriba para recoger las otras, sin perder la que cae.

Luego vienen las más diversas variaciones utilizando la otra mano, haciendo “el túnel”, “la maña”, “la tacita”.

La gracia consiste en que siempre una de las pallallas

anda en el aire. En síntesis, se juega con las dos manos y cinco piedrecitas que equivalen a los cinco dedos y cada jugada consiste en colocar las piedrecitas en la palma de la mano, lanzarlas unidas hacia arriba, y recibirlas todas, si es posible, en el dorso de la mano. Se repite este movimiento hasta cinco veces por jugada.

Se jugó con tabas, tirando cuatro o seis, que recogían una por una en tanto lanzaban una piedrecita al aire. Se tomaban primero de cualquier manera, pero, luego por un solo lado definido con anticipación. Si una caía mal, había que darla vuelta, mientras la piedrecita estaba en el aire. Como tenían cuatro caras se tiraban las tabas cuatro veces. Si caía la piedra antes de que lograra tomar la taba, perdía y le tocaba a otro niño.

El investigador Maximiano Flores (1891), en el estudio "Juegos de Bolitas" tiene algunas páginas dedicadas a la "Pallalla" y enumera cuarenta y dos formas o variantes que se practicaban a comienzos de este siglo: "Pallalla", "choclos", "humas sencillas" o "cucharas", "humas dobles" o "cucharón", "bizcocho" o "zapallo", "ataúd" o "cuadrado", "emboque", "ojo de buey", "cartucho", "tenca", "tatatá", "tapa-
ojo", "golpe de pecho", "golpe de rodilla", "besito", "tijeras", "cuzamos", "escobilla", "gallito", "tiraoreja", "pasafuente", "sandía", "melón", "puntero", "pluma", "tres dedos", "cuatro dedos", "zunca", "carretón", "nones", "pares", "viejos", "viejas", "ascensor", "cruz de a una", "cruz de a dos", "cruz de a tres", "cruz de a cuatro", "pasa fuente en el aire", "los años", "araña", "colmena".

En algunas regiones del país es juego de niñas y en otras, es de niños.

Origen. Era corriente en Grecia con el nombre de "Pentalita", en forma semejante a la actual. En Roma se le conocía por "Vuelta la teja".

Platón lo menciona en "Phedro". También en Roma, Julio Pólux, que nació por el año 135 y murió en 188 de nuestra era, gramático y sofista griego, lo describe en el "Onomasticón", única obra que ha llegado hasta estos días. Se publicó en Venecia en 1502, y se republicó en Amsterdam en 1706.

Rodrigo Caro (1573-1647), poeta, escritor, sacerdote, y abogado español hace una descripción idéntica a la que se juega hoy y que data de principios del siglo XVII.

La utilización de porotos ceremoniales, realizada con fines adivinatorios se efectuó por siglos y de la cual parece descende el juego de la pallalla.

Denominación. Argentina, "Pallana", "Ainenti y Deninti"; Bolivia, "Pallana"; Brasil, "Pinto galo" ((Nordeste brasileño); Cuba, "Chinastas", "Pasote"; Chile, "Juego de las piedrecitas", "La piedralta", "pilluca", "pallalla", "Pachacha", "Allimillin", entre las niñas mapuches); México, "Matatena"; Paraguay, "Tiquichuela"; Perú, "Payana", "Zapatero" "Chaiusita"; Puerto Rico, "Pasote"; Uruguay, "Payana".

España, "Socótalo", "Daca la china", "Cantillos", "Las chinas", "Pitas".

Inglaterra, "Handy Dondy".

El erudito alemán Dr. Rodolfo Lenz (1863-1948) a quien tanto deben el folklore y la lingüística americana en general y Chile en particular, proporciona algunos datos y noticias

sobre este juego en su "Diccionario Etimológico de las Voces Chilenas Derivadas de Lenguas Indígenas Americanas".

"Payana", sería voz quechua: "pallai", cosecha, y "pallani", recoger lo caído, denominación que le daban a este juego los quechuas y que le otorgan los pueblos de Argentina, Bolivia, Chile, Perú, Uruguay.

Dispersión. Americana.

Comentario. En el imperio incásico, los niños jugaban a la "payana". En el folklore infantil norteno argentino se jugaba con unos porotos el juego de los "Anchos" y con estos mismos a la payana. Estos porotos eran anchos, blancos, negros, rosillos con franjas curvas que formaban dibujos muy originales.

El pintor Peter Brueghel (1530-1600) presenta esta entretención en su cuadro "Juegos Infantiles".

Bibliografía.

Onomasticón". Julio Pólux.

"Días Geniales o Lúdricos". Rodrigo Caro.

"Diccionario Etimológico de las Voces Chilenas Derivadas de Lenguas Indígenas Americanas". Rodolfo Lenz.

"Juego de Bolitas". Maximiano Flores.

"Repertorio Folk'órico de Chiloé". Galvarino Ampuero.

"Juegos Infantiles en el Perú". Emilia Romero.

"Diccionario Folk'lórico Argentino". Félix Coluccio.

"Antología del Folklore Ecuatoriano". Paulo de Carvalho Neto.

Cunitas

Consiste en atar un hilo o fino cordel por los cabos y después esta circunferencia es pasada sobre el dorso de las manos dejando fuera el dedo pulgar, e iniciando las figuras con los dedos medios, en los dedos de ambas manos.

Con esta lazada se hacen diversas figuras que tienen nombres de la "Cuna", la "Camita", el "Espejo", la "Araña", las "Velas", el "Somniers", la "Escoba", la "Estrella", la "Taza", la "Reja".

Estas formas se traspasan de uno a otro jugador o jugadora.

Esta es una de las entretenciones más tradicionales de los niños chilenos.

Los niños de Isla de Pascua, lo mismo que los adultos, especialmente mujeres practican este juego "Kai-Kai", con gran habilidad, ayudándose con los dientes y los labios.

Llegan a realizar un centenar de figuras cuya importancia radica en que se acompañan con recitaciones o cantares que se conocen por "Patautau".

Cantos de las figuras:

Golondrina de mar

Golondrina de mar:
traes ramitas de camote;
en la penumbra,
con neblina suave.

Peinado terminado

Navega el bote,
de proa colorada;

es mío;
y tiene mascarón de proa.

Llevando las esteras

Fíjense ustedes.
en mi nombre;
lleva una estera larga;
tiene una fogata,
para asar golondrinas de mar
y con el calor
sale fuerte olor a los
pájaros quemados.

Palpando a tientas

Palpar, palpar a tientas;
ver si está caliente
la cintura
pero nada se encuentra.

Hay figuras sin texto, como existen representaciones que hacen referencia a deportes, alusiones a sitios geográficos, animales, personas, árboles.

Antropólogos y etnólogos han estudiado estas figuras y en Chile, lo ha hecho el músico y antropólogo Dr. Ramón Campbell (1911).

Origen. Este juego se realizaba en Grecia y en Roma donde se conocía por "Hamaca".

Denominación. Se le conoce por juego de hilos, figuras de cuerda, "Cunitas de gato", "Hamaca".

En la Argentina, como en muchos pueblos americanos se denomina "Hamaças". en las *Islas Marquesas* es "Pehe"; en la *Sociedad* "Fai"; en *Hawai*, "Hei" en *Nueva Zelanda*, "Whi", "Tara Kay-Hape", "Tonga raurepe"; *Islas Tonga* "Laukabe".

Dispersión. Se halla en Africa, India, Nueva Zelanda, Nueva Caledonia, Nueva Guinea, Costa de Oro, Australia, Isla Marquesas y Sociedad, Fidji, Yoruba, Guayana Inglesa, Palau, Sandwich.

Se juega en toda América.

Comentario. Se practica entre muchas tribus primitivas, las que son asombrosamente expertas y forman lazadas extraordinariamente complicadas ayudada con los labios, dedos de las manos y de los pies.

Entre los niños esquimales está prohibido jugar a las "Cunitas de gato" pues si lo hicieren podría suceder que, siendo ya adultos, se enredasen en la cuerda del arpón.

En este ejemplo el tabú es claramente una aplicación de la ley de semejanza; como los dedos de la criatura se enredan en la cuerda al jugar a las "cunitas", así se enredarían en la cuerda del arpón cuando, ya hombres, cazasen ballenas.

Los esquimales adultos de Iglulik se entretienen jugando a las "Cunitas de gato", con obieto de enredar al sol entre las cuerdas y prevenir así su desaparición. Se liga a lo astrológico o meteorológico.

Bibliografía.

"Strin Figures from Hawaii". Lyle A. Dickey.

"String Figures from Marquesas and Society Islands". Handy Willowdean Chatterton.

"Strin Figures from Fidji and Western Polynesia". James Hornell.

"La Rama Dorada". Sir James George Frazer.

"La Herencia Musical de Rapanuí". Ramón Campbell.

Rayuela

Juego de niñas, antes que de muchachos. Este consiste en ir sacando de ciertas divisiones horizontales y transversales dibujadas en el suelo, con una piedra redonda y plana, a la que se le da con un pie, llevando el otro en el aire y cuidando de no pisar en las rayas y de que no se detenga en ellas la piedra o el pedazo de baldosa común, que llaman "Luche" y "Tejo", denominaciones que le pueden haber venido por haberse jugado con una pelotilla de luche, algácea (*Ulva lactuca*) o con un trozo de teja, tejo, otros lo denominan "Peletre" o "Pella".

Los niños chilenos, en la actualidad, recurren a formas de su invención, especialmente en el campo, como las tapas metálicas de las botellas de bebidas gaseosas, a las tapas de las cajas de pasta de zapatos a las cuales rellenan con barro.

Este juego adquiere muchas veces el nombre en relación con los esquemas que se dibujan. Y entonces se habla de jugar a la "Mariola", "Alemana", a la "Chilena", al "Cara-

col", al "Nuevo Mundo", a la "Olla porotera", al "Avión", al "Cajón", a la "Peiota", a la "Casineta", al "Volantín", al "Cuadrado", al "Pan".

Origen. Era de antiguo conocido entre los griegos y egipcios. Los griegos lo llamaban "Delton" que es la cuarta letra de su alfabeto y "Ascolias"; los romanos "Juego del odre".

La investigadora Alice Bertha de Gomme, cree ver en el antiguo foro romano las líneas borrosas de los trazados de las antiguas rayuelas. Y dice Rodrigo Caro (1573-1647) que la aparición de este tipo de juego en Grecia, se debe a: "... que Icaro, padre de la ninfa Erigone, a quien por su gran justicia y equidad el dios Baco enseñó el uso de las vides para que él lo enseñase a los mortales, habiendo plantado, una hasta que estaba en flor, un desconocido cabrón se entró donde estaba y le comió frutos y hojas; Icaro lleno de justa saña, por el malogro de su cuidado y su vid mató al cabrón, e hincando el pellejo, del que le desnudó, pidió a sus compañeros que en venganza de su pecado todos saltasen sobre él con un solo pie, suspendido el otro, esto es a pie cojita. Fue tan alegre fiesta para ellos, ver caer unos y tenerse mal temblando, que esta risueña celebridad la transfirieron en fiestas y sacrificios del dios Baco. Giuseppe Pitré (1843-1916), que se dedicó al estudio de las antigüedades históricas y literarias e hizo interesantes investigaciones sobre el folklore siciliano, cree que tiene su origen en las prácticas astrológicas de los antiguos. Piensa que los doce casilleros con que a veces se dibuja representan los doce signos del zodiaco y la piedra redonda con que se juega figura el sol que cuando llega al crepúsculo, muere".

María Cadilla de Martínez estima que descende del juego que los romanos llamaban "Juego del Odro", pues se jugaba con otros odres llenos de aceite que se ponían sobre el suelo y los muchachos saltaban sobre ellos en un solo pie. Más tarde los odres fueron sustituidos por rayas trazadas sobre el suelo. Y ella dice que en Puerto Rico el juego se llama "La peregrina" que quiere decir "hacer un viaje raro", ya que los muchachos al ir de un cajón al otro, simbolizan una peregrinación.

La investigadora Alice Bertha de Gomme cree que el juego, más bien, representa el progreso del alma desde la tierra hasta el cielo a través de varios estados intermedios, ya que el nombre dado al casillero más alto es el de "Paraíso", "Gloria", o "Corona", mientras que los nombres de otros casilleros podrían corresponder a las ideas escatológicas prevalentes en los primeros días de la Cristiandad. Ha podido ocurrir —dice— que los cristianos adoptasen la idea general del antiguo juego pagano y que lo convirtieran en una alegoría del cielo con las creencias y los nombres cristianos, dividiéndolo en siete casilleros, como creían que el cielo estaba dividido.

Para el escritor uruguayo, Fernán Silva Valdés (1887) tradicionalista, cultivador del gauchismo, autor de "Poemas Nativos", "Poesías y Leyendas para los Niños" y con preocupación por este juego, el símbolo de "La rayuela" es la vida terrena del hombre hasta su entrada en el cielo. Y cree que puede haber sido inventado por un monje preceptor. Y este es el significado para el poeta gauchesco: Tres casilleros numerados del 1 al 3 luego otro igual con la D del "descanso" o "descansa", como reza en el juego español.

En seguida los 4 triángulos también numerados, que en tierras ibéricas se llamaban "Las Campanas", y a las cuales nosotros hemos modificado el nombre según veremos más adelante. Y luego el "infierno" tan temido, para concluir en el "cielo" tan deseado.

Las tres divisiones por donde se comienza el juego, arrojando el tejo en la primera sacándolo con el pie saltando "a la pata coja", representan la infancia, la juventud y la madurez del hombre; las tres etapas primeras de su vida. En seguida, cumplidas estas etapas, viene el "descanso"; es decir, la vejez inactiva y contemplativa. Luego de la vejez, tenemos ante nosotros esos triángulos que hemos llamado "campanas". Todo está muy claro como veis, "siempre encuentra campanas el que va al cielo". Porque esa es la finalidad de la vida, dentro del concepto cristiano: la llegada al cielo, la salvación del alma y el temor al infierno.

Ahora, al jugar dentro de las campanas, a las cuales se van arrojando el "tejo" también por orden numérico, el niño se abre de piernas, pisando el "2" y el "3"; da un salto, gira en el aire y cae describiendo media vuelta quedando parado nuevamente sobre los mismos números pero cambiando de pie, pues si antes de la vuelta pisaba con el derecho el "2" y con el izquierdo el "3", ahora ha quedado pisando con el derecho el "3" y el "2" con el izquierdo.

El niño luego de abrirse de miembros queda mirando todo el recorrido que acaba de hacer; es decir; el hombre, luego de acercarse a la muerte entre sones de campanas, abre su conciencia y su corazón y se coloca frente a toda su vida realizando el examen de sus actos; episodio que equivale a la "confesión". En este punto del juego cabe agregar

que el giro en el aire solía también hacerse en cruz, dando dos saltitos de un cuarto de vuelta cada uno; lo cual reafirma mi convicción de que el niño está simbolizando un aspecto religioso de la vida del hombre.

Y bien, ahora continuemos el juego y observemos que el jugador salta con el tejo el "infierno", arrojándolo al "cielo", llegado al cual ha terminado el partido. Vale decir, que el hombre, con el alma limpia de pecado, esquivo el infierno y llega a la mansión celestial, término de la vida del alma".

Denominación. Argentina, "Gambeta", "Luche", "Rayuela", "Tejo", "Tilín", "Tuncuna"; Bolivia, "Tuncuña"; Brasil, "Academia", "Cademia", "Amarelinha"; Colombia, "La golosa", "Coroza", "Rayuela"; Costa Rica, "Rayuela"; Cuba, "Arroz con pollo", "Quiriquiquí", "Quian pisao", "Tejo"; Chile, "Luche", "Lucho", "Tejo", "Mariola", "Coxcojilla", "Reina mora", "Infernáculo"; Ecuador, "Rayuela", "Ficha"; Guatemala, "Tejo"; Honduras, "Rayuela"; México, "Tejo pije"; Nicaragua, "Rayuela"; Panamá, "Corcojita"; Paraguay, "Descanso", "Rayuela"; Perú, "Mundo", "Rayuela"; Puerto Rico, "Peregrina", "Rayuela"; República Dominicana, "Peregrina", "Trucameló"; Salvador, "Peregrina"; Uruguay, "Rayuela", "Teja"; Venezuela, "Rayuela", "La grulla".

España. Tiene nombres diferentes según los lugares, así están: "Tejo", "Palet", "Rayuela", "Calajanso", "Teta", "Chinche", "Futi", "Cruceta", "Coroza", "Infernáculo", "Reina mora", "Coxcox", "Coxcojilla", "Pata coja", "Escanchuela",

“Truco”, “Pico”, “Pique”, “Calderón”, “Pitajuelo”, “Truque-mele”, “Trillo”, “Xarranca”, “Monet”, “Toldas”.

Italia, Sergio Hernández de Soto, da los siguientes nombres que corresponden a distintos lugares: la “Campana”, “Nnicchi lupalusu”, a “Franza”, “Il Trucciono”, “El campanon”, “Ei Mond”, a “Estrittula”, “Al Mont o Mond” a “Sciancarella”, la “Settimana”.

Portugal. “Jogo do homen”, “Jogo da mulher”, da “Macaca”, do “Diablo”, “Do homen morto”, “Da gargalo”, “Da cuadrado”, “Do truque”, “Pulgarcillo”.

Francia, “Marelle”.

Suecia, “Hoppa hage”.

Finlandia, “Hoppa morsgryta”.

Inglaterra, “Hop Scith”.

Estados Unidos, “Hop Scith”.

Albania, “Kambegithkuri”.

Alemania, “Munzenwurfspiel”.

Hungría, “Icka, iskola”.

Yugoslavia, “Samonoge-igre”.

Otras regiones: *Hawaii*, “Ki-no-a”; *Filipinas*, “Buan-buan or Piko”.

Dispersión. Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, Haití, México, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay Venezuela.

Difusión europea según Eduardo Menéndez, se extendería por los siguientes países: Albania, Alemania, Checoslovaquia, Escocia, España, Francia, Grecia, Holanda, Hungría, Inglaterra, Italia, Noruega, Portugal, Rusia, Suecia, Turquía, Yugoslavia.

Se halla en Abisinia, Australia, Borneo, Filipinas, Hawaii, India, Nueva Zelanda, país de los Kirgish, Persia, Tangañika.

Comentario. A Chile llegó este juego, según la tradición, traído por los misioneros jesuitas.

En la Argentina éste se introdujo en la época de la independencia. Y se puede comprobar que alcanza dimensiones rituales, lúdricas-astrológicas y lúdricas-religiosas.

Es un juego tradicional con degradaciones de ceremonias adultas.

Versiones sobre su origen corresponden a fiesta y sacrificio, a prácticas astrológicas, simbolización de una peregrinación, la ascensión del alma desde la tierra hacia el cielo, la vida terrestre del hombre hasta su entrada en el cielo.

El autor se hace un deber en declarar que debe el conocimiento más completo sobre la rayuela a Eduardo Menéndez, investigador argentino, autor de "Aproximaciones al Estudio de un Juego: "La Rayuela", análisis etnológico, en el que da un panorama preciso de la difusión del juego, propone una tipología y reseña las principales teorías respecto de su origen y relaciones, así como entrega algunas líneas de análisis.

Bibliografía.

"Los Días Geniales o Lúdricos". Rodrigo Caro.

"Juegos Infantiles de Extremadura". Sergio Hernández de Soto.

"Giuochi panfiu Meschi Sice Liani" (Del prólogo). Giuseppe Pitré.

"The Traditional Games of England, Scotland and Irene". Alice Bertha Gomme.

"Juegos Para Todos". Carmita Verdejo.

"Chiloé y los Chilotes". Francisco J. Cavada.

"Folklore Chileno". Oreste Plath.

"Repertorio Folklórico de Chiloé". Galvarino Ampuero.

"Juegos y Alegrías Coloniales en Chile". Eugenio Pereira Salas.

"Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.

"Aproximaciones al Estudio de un Juego: La Rayuela". Eduardo Menéndez.

"La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

"Observando el Juego de los Niños. El Símbolo de 'La Rayuela' ". Fernán Silva Valdés.

JUGUETES DE NIÑOS

Bolitas
Emboque
Peonza
Trompo
Zancos
Yo-Yo
Run-Run
Diábolo
Volantín
Cerbatana
Honda

Bolitas

No hay tal vez juego que entusiasme o seduzca más a los niños, hasta una edad determinada.

Este consiste en hacerlas correr y chocar entre sí, con las que se realizan variados juegos que tienen nombres.

Bolitas las hay de piedra, composición, cristal y las de-

signan con nombres. Las de vidrio, cristal, de culebretas o líneas de colores se denominan "bolos", "bolones", "polca", "estrellita", "ojito de gato".

"Tiro", "tirito", es el nombre que le da el niño a su bolita preferida; "chilindrina" es la bolita muy pequeña; "tiroco" y "macuco" es la bolita de mayor dimensión; "palomo" es la bolita de mármol; la "puntera" es la que hace "quemás".

Con las bolitas se realizan los juegos de la "hachita y cuarta", la "troya", al "hoyo", los "tres hoyitos", la "capital", la "capitula", el "pique", al "picar", la "picada", la "rumita", al "montón", al "leoncito", "al "choclón" y la "ratonera".

Descripción de tres juegos: la "Capitula", el "choclón" y la "Ratonera" la "Capitula" se juega en un terreno de suelo parejo y no muy duro que permita demarcar un cuadrado de dos metros por dos. Luego se hace un pequeño semicírculo cerrado cada esquina y entre dichos puntos, equidistantes, otra pequeña casilla cuadrada. Se tiene pues ocho áreas delimitadas y se debe hacer en cada una de ellas el correspondiente hoyo que aloje holgadamente una bolita. Termina la demarcación con un gran círculo central que se acerca regularmente a todas las otras casillas y que también tiene un hoyo al centro. Esta área viene siendo la "plaza principal" del juego y se adueña de ella el primero de los jugadores que aloje su bolita en el hoyo. El objetivo del juego es ganar sucesivamente todas las posiciones lo que se facilita siendo dueño del "poder central" (que facilita el acceso a todos los sectores). Para quitar una posición tomada por el contrincante es necesario dar directamente en el hoyo, mientras que el defensor sólo requiere caer dentro de su área para repeler al intruso.

El "Choclón" se juega abriendo en el suelo un hoyuelo del tamaño de un puño y tirando para meter en él 4, 8 ó 16 bolitas, suministrados por mitad entre los jugadores. Si el que tira acierta a echar pares adentro del hoyuelo gana y recoge en consecuencia todas las bolitas, de adentro y de afuera; en el caso contrario pierde.

En América el juego de bolitas "choción" se conoce con distintos nombres: Colombia, "chócolo"; Costa Rica, "chócola", "chicla", "cholla", "chocolón"; México, "chollito"; Perú, "choclón"; Salvador, "chocolón".

La "Ratonera", consiste en una caja de zapatos a la que se le hacen pequeños agujeros semejando cuevas de ratones, el que se realiza con el dueño de la ratonera y el contrincante.

Es interesante la forma de disparar las bolitas, entre las varias que hay, está poniéndola sobre el índice e impulsándola con el pulgar, o dejándola en el suelo y haciendo que el lateral del pulgar dispare el golpe.

Expresiones corrientes en el juego son: "amallarse", se amalla cuando deja de jugar, después de haber ganado; "Cada uno tira para su raya", cuando no se juega entre compañeros"; "Chundir" o "chundido", se está muy chundido, cuando se han perdido todas las bolitas que se tenía para jugarlas; "Hacha", "hachazo", hachita", "cabe", "chorte", es golpe que da una bolita a otra.

Para "malear" la puntería, como para traer mala suerte, los niños chilenos realizan toda suerte de morisquetas y dicen fórmulas.

Cuando un niño va a tirar la suya para pegarle a la del contrario, que está en el suelo, este dice la siguiente fórmula:

Marullo para el diablo

pasando varias veces la mano a alguna altura sobre su bolita, lo que es suficiente para impedir que le pegue con la otra.

Otra fórmula de impedimento es hacer "pilatos".

Por aquí pasó Pilatos
haciendo mil garabatos

Esta rimilla se dice para hacer perder el tino en cualquier juego de habilidad. Los niños de Guadalcanal, por allá por el año 1891; según Micrófilo repetían:

Por aquí pasó Pilatoh
jhasiendo mir garabatoh,
con la capita berde,
pierde, Barberde.

Variantes del juego de bolitas.

Un niño toma un puñado de bolitas en la mano y pregunta "Pares o Nones?" al otro con que juega. Este contesta, y si acietra 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.

Con las bolitas, en Chiloé, se efectúa un juego de adivinación, como el llamado "Por puño, por duro", que consiste en que el jugador tiene en la mano cerrada cierto número de bolitas y pregunta:

—¿Por puño?

Se le responde:

—Por duro

—¿Por cuántas?

—Por tres o cuatro.

El que adivina recibe todas las bolitas que hay en la mano del preguntador.

Las bolitas es un juego de temporada que hace las delicias del preguntador.

Origen. Las canicas de barro, loza, vidrio y ágata eran conocidas en la antigüedad. Valerio Serra Boldu (1875-1938), estudioso español, de destacada capacidad en su "Folklore Infantil", escribió: "Son infinitos los juegos que derivan de las bolitas".

Denominación. Argentina, "bolitas"; Costa Rica, "canicas"; Cuba, "bola"; Chile, "bolitas" "bochitas"; Ecuador, "bola"; México, "catota" (interior), "canicas"; Perú, "bola"; Puerto Rico, "bola"; Santo Domingo, "bola"; Uruguay, "bolita"; Venezuela, "metras".

España, "bolas", "pitos" (Zaragoza).

Dispersión. En América se practica en la mayoría de los países.

Comentario. En Chile no se encuentran antecedentes coloniales, por lo que se cree que se popularizaron en los años republicanos. En el siglo XIX ya se juega a la "hachita", la

“troya”, los “tres hoyitos”, la “capital” Maximiano Flores (1981) integrante de la Primera Sociedad de Folklore Chileno de Santiago de Chile, fundada por el año 1909, por el Dr. Rodolfo Lenz (1863-1948) presentó a la institución en sesión del 4 de septiembre y del 6 de noviembre de 1910, un trabajo sobre el “Juego de bolitas en Chile” en el que consignó lo que él había practicado o de los cuales fue testigo ocular.

En la bibliografía de esos años, de Chile y América no se encontraba alusión alguna al juego de las bolitas, pero informa, que en España, el P. Santo Hernández de la Compañía de Jesús había hecho con fines preceptivos, una descripción de juegos parecidos, en el tomo XXIX de la Biblioteca Perla (Madrid, Calleja).

La población infantil chilena requiere una gran cantidad de canicas de vidrio, en la Navidad de 1981, una sola firma importó de México treinta y dos toneladas de canicas, suficientes para repletar tres camiones de diez toneladas de capacidad cada uno. El escritor y xilógrafo chileno Carlos Hermosilla, es autor de un grabado “El niño de las bolitas”.

Bibliografía.

“Días Geniales o Lúdricos”. Rodrigo Caro.

“Folklore Infantil. Folklore y Costumbres de España”. Valerio Serra Boldu.

“Un Capítulo del Folklore Guadalcanalense” Micrófilo

“Diccionario Etimológico de las Voces Chilenas Derivadas de Lenguas Indígenas Americanas”. Dr. Rodolfo Lenz.

“Juego de Bolitas”. Maximiano Flores.

"Chiloé y los Chilotes". Francisco J. Cavada.

"Repertorio Folklórico de Chiloé". Galvarino Ampuero.

"El Juego de la 'Capitu'a'". Zalomon.

"Los Juegos en el Folklore de Catamarca". Carlos Villafuerte.

"Manual de Folklore Venezolano". Isabel Aréiz.

"Historia de la Literatura Infantil Chilena". Manuel Peña Muñoz.

Emboque

Juguete que consiste en una esfera de madera, por lo común madera de sauce, que ostenta un agujero en el centro, entre cuatro y cinco centímetros de largo, y sujeta por un cordón a un madero, palillo terminado aguzadamente.

La esfera con un movimiento del brazo es lanzada al aire y a su caída se debe ensartar en la punta del palillo, o sea, embocar, es un juego de encaje o ensarte.

Se realizan varias figuras diferentes y entretenidas.

Se juega a embocar de 15 a 20 veces o más, el que pierde un tiro, pasa la mano al siguiente jugador.

Se habla de "embocada simple", de "la doble" y del "dominio del revés". Este juego se aprende con práctica paciencia.

Algunas veces la esfera se cambia por una forma campanulada y siempre ambas están revestidas con bandas de colores alegres.

Los emboques se hacen a torno, los hay hechizos, a mano, de grandes carretillas de hilos, como de envases de hojalata, en los que vienen las conservas.

La época de este juego no se puede determinar, viene

por rachas u oleadas y algunas veces se encuentra predominando en ciertos pueblos sin alcanzar a llegar a otros vecinos.

Origen. Emparentado con el juego de bolitas, bolos y bochas, lo prueba ya que en la mayoría de los países conserva el derivado de bolos, "boliche".

Denominación. Argentina, "Balero", "Boliche"; Bolivia, "Choca"; Brasil, "Bilboque"; Colombia, "Boliche"; Costa Rica, "Boliche"; Cuba, "Hoyuelo"; Chile, "Emboque"; Ecuador, "Balero"; Paraguay, "Balero", "Bolero"; Perú, "Balero", "Boliche"; Puerto Rico, "Boliche"; Venezuela, "Boliche", "Coca".

España, "Boliche", "Bolitz" (Cataluña).

Portugal, "Bolicho".

Dispersión. Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, Paraguay, Perú, Puerto Rico, Venezuela.

Comentario. En España, "Boliche" es el figoncillo o negocio de "preguntas y respuestas" y en el dialecto germanesco "Boliche" significa "casa de juego, garito".

"Boliche" es en estos pueblos, el lugar donde se ejecutaba el juego de bolos. Como en estos recintos se vendían alimentos, por extensión pasó a denominarse "Boliche" el pequeño despacho de comestibles y bebidas. En Chile no se conoce este juguete con el nombre de "Boliche", seguramente, se le denominó "Emboque", por la acción de embocar, entrar por una parte estrecha.

Bibliografía.

“Problemas del Folklore Aragonés: Juegos Infantiles, Medicina Popular y Leyendas”. Antonio Beltrán.

“Folklore Tachireense, Venezuela”. L. F. Ramón y Rivera, Isabel Aretz.

“Folklore Chileno”. Oreste Plath.

“Diccionario de Americanismos”. Augusto Malaret.

“Folklore de las Américas”. Félix Coluccio.

“Diccionario del Folklore Ecuatoriano”. Paulo de Carvalho Neto.

Peonza

La “Peonza” es una pieza de madera a manera de trompito pequeño, que carece de púa, y que baila cuando se le hace girar rápidamente con dos dedos, accionándola de un manguito que tiene en la parte superior.

Pariente cercano de la “Peonza” es la “Perinola”, de pera, pequeño cono que se hace bailar de la misma manera que la “Peonza”, de una perilla que tiene en la parte superior.

Este juguete suele ser un prisma de cuatro caras, cada una de las cuales tiene una letra, que son: *s p d* y *t*. La *s* significa saca; la *p*, pon; la *d*, deja; y la *t*, todo.

Sirve para el juego del mismo nombre; de suerte que el que echa la “Perinola”, si al acabar de bailar le cae arriba la letra *s*, saca un tanto de los que están puestos; si le cae la letra *p*, pone otro tanto, y si le cae *d* ni gana ni pierde.

Hay otra variante de perinola en cuyas caras o cantos dice no pone, pone dos, saca todo.

Los jugadores, por turno, hacen bailar la perinola.

Los niños aprovechan los frutos de eucaliptus, o perculum, cuyos copitos los hacen bailar.

Origen. A la peonza recurrían los magos para hacerla bailar sobre sus oráculos.

En Grecia y en Roma era utilizada por los niños desde el período clásico.

Comentario. Más de un poeta al recordar su juventud, se ha complacido en citarla entre sus diversiones favoritas.

Denominación. Colombia, "China"; Chile, "Peonza".

Dispersión. Universal.

En el habla popular se dice: "Me fue como la perinola" es decir, mal; y "Esta niña es una perinola" por lo pequeña y vivaracha.

Bibliografía.

"El Origen Histórico de los Juegos Infantiles". Marie Hollebecque.

"Juegos Para Todos". Carmiña Verdejo.

Trompo

Juguete de madera dura, por lo general de naranjo, de forma cónica con una cabecita y terminado en una púa de

hierro, al cual se arrolla un cordel para arrojarlo y hacerlo bailar. En el momento que se desenvuelve todo el piolín, el trompo queda girando.

El cordel con que se envuelve el trompo para hacerlo bailar, tiene a través del país diferentes nombres, entre ellos: "lienza", "huaraca", "cachaillo", "soga" "soguilla", "cuerda".

Para cogerlo, se recoge a "lo copita", colocando la mano por debajo de su cuerpo; y "a lo navaja", dándole con el canto de la mano un golpe y recibéndolo en la palma.

Se habla de trompo suave "sedita", el que se queda dormido en la palma de la mano; y del "cucarro", el áspero, que hace un ruido especial por tener su púa distorsionada. Y siguen los "galleros", "troyeros", "paperos".

Entre los juegos está el "gallito", a los simples "papes", la "troya" círculo que se traza en el suelo para jugar; la "palomita" que consiste en empujar una moneda a golpes con la púa del trompo, y mientras este baile sacarla afuera de la meta señalada.

El "quiño", el "quiñar", consiste en herir con la púa del trompo con que se juega la cabeza de otro que está bailando o que está medio enterrado esto último se llama "quiñar" con "cama de la choca". Se divide el "quiño" en "bravo" y "manso". Pierde el que recibe cierto número de puazos "quiñazos" del ganancioso.

En *Chile* es "ñique", "cachada", "quiñazo", "quiño" del quechua "Kquiñini", horadar, agujerear; *Colombia*, "quin"; *Ecuador*, "cachada"; *Perú* "quiña", "quiñado", "quiñadura"; *Venezuela*, "quines".

España. "Cachar".

El trompo después de haber soportado tan dura prueba, queda con las costillas rotas.

Se conocen algunos trompos caracterizados por sus formas como el "Pahuacha", ancho; y el "Pinina", pequeño, cónico.

Los abuelos chilenos recuerdan a famosos elaboradores de trompos.

En los actuales tiempos están los de fabricación industrial de hojalata y que baila por presión al son de su propia música.

El trompo se encuentra entre los juegos temporales y siempre en las adivinanzas:

Para bailar me pongo la capa
porque sin capa no puedo bailar
para bailar me quito la capa
porque con capa no puedo bailar.

No tengo pies ni manos
bailar es mi destino,
en palma soy llevado
y entretengo a los niños.

No soy hombre ni muchacho
ni tampoco bebo vino
cuando me pongo a bailar
me dicen que estoy borracho.

Hay otro trompo muy diferente llamado "Cuspe" el que carece de púa, no es más que un pequeño cono de madera

que se hace bailar sobre la punta, es incapaz de perseverar en el baile.

“Cuspe” es también un trompo pequeño que se hace con el coquito de la palmera.

Frases en relación con el trompo abundan en el habla popular infantil, como éstas: “Agárrate trompo en l’uña”, úsase en trance difícil; “Ser trompo de niques”, ser el blanco de todos los tiros; y “Muchas sogas para un mismo trompo”, varios interesados para un mismo cargo, haber muchos pretendientes a una cosa. Y “Cuspe” es una voz quechua “chuspi”, que quiere decir perinola. Hoy es un americanismo.

En Chile es dicho corriente “Como cuspe” que se emplea para señalar al que se mueve con gran rapidez; “Salir cuspa”, es salir muy ligero; “Cuspar”, significa en los juegos de niños, correr a uno para pillarlo y pegarle.

Origen. Según antropólogos, el trompo parece que en un principio formó parte de un instrumento análogo al para uso actual, que se utilizaba para obtener fuego mediante el juego semirrotativo de un eje vertical, que frotaba en una madera horizontal.

Persio, dijo, que en su niñez, tuvo mayor afición al trompo que al estudio; es mencionado en los escritos de Catón el Mayor; alusión al mismo aparece también en Ovidio, Callimachus, y Virgilio habla de él en la Eneida.

Trompos hechos de barro fueron encontrados en el curso de unas excavaciones realizadas en Troya; otros han sido desenterrados en Pompeya.

Denominación. Brasil, "Piao"; Colombia, "Cuspe"; Chile, "Trompo".

España, "Peón" y en la zona oriental de la provincia de Huesca, se le llama "Galdufras" y los jugadores ponen en juego su destreza y realizan demostraciones públicas que constituyen un espectáculo.

Dispersión. Este juego lo practican los niños de América.

Comentario. En el Japón, adultos y niños juegan al trompo llevando este aspecto lúdrico a un verdadero arte. Después de lanzarlo se le recoge con la lienza y se le hace bailar en la palma de las manos, en paletas dobles de una a la otra, en la hoja de un sable hasta terminar bailando en la parte aguda.

El pintor y grabador, Pedro Lobos (1919-1968) incorporó a sus temas el trompo.

Poetas chilenos se han inspirado en este juguete, como Victoria Contreras Falcón (1908-1944), "Trompo dormido", canciones para ellos; María Cristina Menares (1914), "Danza del trompo multicolor", en su libro de poemas para los niños "Lunita Nueva"; Homero Arce (1901-1977), en "El árbol y otras hojas"; y Alejandro Ga'az (1905-1938), que escribió "Romance de la Infancia" o "Trompo de 7 Colores" que ha sido llevado al pentagrama musical y figura en varias antologías:

Trompo de siete colores
sobre el patio de la escuela
donde la tarde esparcía

sonrisas de madre selva,
cogollos de hierba-buena,
trompo de siete colores
mi corazón te recuerda.

Bailabas mirando al cielo,
clavada la púa en tierra.
Fingías, dormir, inmóvil,
y dabas y dabas vueltas...
Y florecida en ti mismo
danzaba la primavera,
porque tu cuerpo lucía
pintura de flores nuevas.

Pedazo de alma fragante
de los peumos de mi tierra,
me parecías un huaso
llevando manta chilena,
al son de tu propia música
—bordoneo de vihuela—
cuando te hallabas cucarro
sabías bailar la cueca.

¡Arcoiris, choapino,
maestro de la pirueta
elefante diminuto,
caballito de madera,
al huir de nuestras manos
que te ceñían la cuerda,
en la pista semejabas
un carrousel de banderas!

Trompo de siete colores,
mi corazón te recuerda
y en su automóvil de sueños
a contemplar regresa...
¡Y qué suavidades tiene
la ruta que el alma inventa
para volver a su infancia
que se quedó en una aldea!

El poeta Andrés Sabella (1912) en su "Chile, fértil provincia..." cuenta: "Yo tuve un hermoso trompo; un trompo que huía de mi diestra como un pájaro en cuyas alas hubieran volcado su locura todos los vientos.

Era grandote y bizarro. Lo vestían colores vivísimos y podía imitar, perfectamente, a un danzarín que bailase ciego por sus propios sueños..."

Bibliografía.

"Diccionario de Chilenismos". Zorobabel Rodríguez.

"Selección de Poemas para los Niños". Humberto Díaz Casanueva.

"Folklore Chileno". Oreste Plath.

"Juegos y Diversiones de los Chilenos". Oreste Plath.

"Repertorio Folklórico de Chi'oé". Galvarino Ampuero.

"Trompo Dormido". Victoria Contreras Falcón.

"Lunita Nueva". María Cristina Menares.

"El Arbol y Otras Hojas". Homero Arce.

"Florilegio" (Selección del Grupo Literario Nuble). Sergio Hernández.

"Trompo de Siete Colores". Alejandro Galaz.

"Chile, fértil provincia..." Andrés Sabella.

"Psicología de los Juegos Infantiles". David Kraiselburd.

Zancos

Consisten en dos maderos altos y dispuestos con sendas horquillas o pisaderas, en que se afirman y atan o no los pies. La sujeción del zanco a la pierna se efectúa mediante unas correas que ciñen a esta generalmente y por debajo de la rodilla. Otras veces no se sujeta al zanco a la pierna sino que el palo vertical se prolonga a suficiente altura para poder cogerlo con la mano.

Sirven para andar sin mojarse donde hay agua o terreno pantanoso, y también para juegos de habilidad o equilibrio.

Se compite a quien tiene los zancos más largos y en caminar más tiempo sin caerse.

Niños chilenos caminan con zancos de fabricación casera y los hacen de envases cilíndricos de hojalata, perforándolos y sujetándolos con alambres y cordeles, que cumplen la misión de los largueros.

Así también se les ve a los zanquistas en mascaradas, en fastasmones, en los circos y en las calles como hombres dedicados a la propaganda.

Origen. A los zancos se les encuentra en los rituales mágicos, shamanicos. Los zancos ocupan una parte importante en la danza del Africa occidental, los bailarines de la tribu de Guinea: Los Toma y los Tochkune bailan en zancos para poner en fuga a los malos espíritus.

Denominación. Argentina, *Santiago del Estero*, "Pantomimas" y son usados en días lluviosos para cruzar los charcos y fangales; Chile, "zancos", "Tretrekautun", los llaman los niños mapuches.

Dispersión. Internacional.

Comentario. En Chile, por el año 1566 se ve a zanquistas en una ceremonia religiosa, ceremonia con fisonomía indio-mestiza. Se llevó a cabo una procesión de Corpus, a cuya vanguardia, rodeado el palio, marchaba una cantidad de individuos disfrazados, abriendo paso al cortejo. Unos iban encima de grandes zancos, forrados en túnicas, haciendo toda suerte de cabriolas.

La aplicación práctica de los zancos se vio en algunos países, sobre todo en Francia, junto al golfo de Vizcaya, eran algo imprescindible. Esta gente cuya principal fuente de riqueza era la cría de ovejas, no podía andar sin la ayuda de los zancos. Esta región de las Landas, rica en pastos y con una gran extensión cubierta de agua. Sería casi imposible para los pastores vigilar el ganado teniendo que atravesar a pie las encharcadas tierras: los zancos les resolvían satisfactoriamente este problema. Iban provistos de estribos y correas y se sujetaban fuertemente los pies a fin de dejar las manos libres. Para mantener el equilibrio en el fangoso y desigual terreno, los pastores llevaban una larga pértiga con una bifurcación en el extremo superior.

Cuando querían descansar de su caminata o cuando precisaban permanecer quietos para vigilar el rebaño, el largo

palo les servía de asiento, transformando los zancos en un elevado trípode.

Una vez cómodamente sentados y dominando desde la altura el pantanoso terreno, no permitía a sus manos estar ociosas. Durante horas y horas tejían pacientemente, haciendo medias.

Los combates de zancos en Namur, fue uno de los espectáculos más curiosos que podían ofrecerse a la vista del extranjero que visitaba dicho país.

Los zancos tuvieron cierta celebridad y llegaron a ser objeto de deporte muy favorecido del público.

Se recuerda a los bailarines con zancos en los Campos Elíseos de París. El pintor Francisco José de Goya y Luciente (1746-1828) cogió una escena "Caminando en zancos", en un tapiz, que se encuentra en el Museo del Prado.

Bibliografía.

"Los Juegos y los Deportes". Volumen VII. Enciclopedia de las Recreaciones.

"Costumbres y Creencias Raras". A. Hyatt Verril.

"Santuario y Tradición de Andacollo". Oreste Plath.

"El Folklore de Santiago del Estero". Orestes Di Lullo.

Yo - Yo

Juguete, consistente en una especie de carrete de madera que baja y sube haciéndolo arrollar y desarrollar alternativamente en un hilo sujeto a la mano.

Este juguete aparece y desaparece. En Chile estuvo de moda la primera década de este siglo y luego perdió su vigencia para aparecer hace pocos años haciendo furor a tal punto que lo juegan mayores y menores y se celebran exhibiciones, concursos.

En estos encuentros los participantes reaizan figuras como la "Motoneta", el "Columpio", la "Tela de araña", el "Trapezio", la "Cuncuna", la "Montaña rusa", el "Perrito", la "Cueva del oso", la "Paila", "Vuelta al mundo".

Los actuales Yo-yo son de fabricación plástica y de una gran variedad de colores y con juego de luces en el interior.

Origen. Se dice que el "Yo-Yo" es posiblemente de origen griego. Figura en pinturas de la antigua Grecia. Y está comprobado que en Grecia existían "Yo-Yo" de barro cocido.

Denominación. Chile, "Yo-yo".

España, "Sube y baja".

Dispersión. De aparición simultánea en varios países.

Comentario. Tuvo su época de gran popularidad y aceptación en Francia hace más de un siglo, siendo también muy estimado en los países germánicos, en los años anteriores a 1850.

Bibliografía.

"Psicología de los Juegos Infantiles". David Kraiselburd.

Run-Run

Este juguete es una bramadora de construcción casera, es decir, preparado por los niños. Se hace con un botón mediano, pasando un hilo por dos hoyuelos, cuyo hilo se amarra en las puntas, dejando el botón al medio.

Se juega tomando el hilo, de unos cuarenta centímetros, por los extremos y envolviéndolo en forma de trenza, luego se estira con las dos manos hacia los lados con suavidad y ritmo. El hilo hace de elástico y al acercar y separar las manos, se escucha un delicado ruido. Su girar produce un zumbido que semeja "runrun runrun", por lo que su nombre sería una voz onomatopéyica.

Otras veces el botón es reemplazado por tapas metálicas de las botellas de bebidas y cuando se juega con éstas se hacen competencias con el objeto de cortar el bramante del Run-run contrincante. Al cortarse el hilo o bramante de éstas saltan constituyendo un peligro.

En Chiloé, es de madera y tiene la forma de una rueda dentada.

En estos tiempos los hay plásticos como una caja circular de lados de distintos colores y con luces.

Origen. Existió de hueso en el Medioevo. En Suiza los hacen de madera, de un botón o de hueso.

Denominación. Argentina, "Run Run"; Colombia, "Run Run"; Chile, "Run Run"; Ecuador, "Zun-Zun"; Guatemala, "Run Run", "Chajalele"; Puerto Rico, "Run Run"; Santo Domingo, "Run Run"; Venezuela, "Gurrufio", "Runcha".

Dispersión. Se registra su vigencia en Argentina, Colombia, Chile, Ecuador, Guatemala, Puerto Rico, Santo Domingo, Venezuela.

Comentario. Run Run es en Chile el nombre de una ave pequeña (*Hymnops perspicillata andina*) de plumaje totalmente negro, que vive en las partes bajas desde Coquimbo al Sur, se alimenta de insectos que caza al vuelo. Puede volar verticalmente hacia arriba y bajar de la misma forma, haciendo un ruido al cual debe su nombre.

En el habla se acostumbra decir, "hay un runrun" por rumor, habladurías.

El poeta Andrés Sabella (1912), novelista, ensayista, dibujante que ha presentado numerosa poesía infantil, escribió esta prosa poética: "Los niños hacen que el runrun vocifere o arrulle. Entre sus manos, la rodela cantadora es una personalidad. A veces impreca el runrun y, sin duda, su contrincante habrá de ser uno, sólo perceptible para su vista. Otras, melodiosamente, entonan una cancioncita como para adormir el aire..."

Cuando en conjunto hablan los runrunes, ¿no podríamos pensar que se está discutiendo el porvenir de los pájaros? ..."

Y el pintor chileno, Pedro Lobos (1919-1968) que puso su inspiración en temas humildes, tomó el "Run run" como motivo de una de sus pinturas.

Bibliografía

"Instruments de Musique dans la Tradition Populaire en Suisse".
Brigitte Geiser.

“La Tradición Popular y su Aplicación a la Escuela Guatemalteca. Ofelia Columba Deleón Meléndez.

“Chile, Fértil Provincia...” Andrés Sabella.

Diábolo

Juguete que consiste en una especie de carrete formado por dos conos unidos por su vértice, el cual se hace girar sobre una cuerda atada al extremo de dos palillos que se manejan con ambas manos, subiendo y bajando estos alternativamente. El lance principal del juego consiste en despedir el carrete lo más alto posible y recogerlo con la cuerda por la angostura, de modo que no se caiga y pueda volverse a subir y bajar por la cuerda para lanzarlo de nuevo.

Se jugó en Chile por los años 1906 a 1912 haciéndose muy popular, el que se prohibió especialmente en los colegios, por ser ejecutado por los niños en los recreos, los que “diabolaban” con frenesí, lo que constituía un peligro al caer este trompo bicéfalo sobre la cabeza de cualquier observador.

Origen. Los chinos jugaban al “Kouen-Guen” (Juego del Diablo) en la época de la Edad Media, por lo que sostienen que este juguete es de origen oriental.

Los chinos juegan al diábolo con piezas circulares de gran tamaño, circundadas por una ranura por donde se desliza la piola que va unida a las varillas. Hacen notables figuras, a la vez intercambian estos discos, constituyendo un juego de destreza que por sus movimientos se convierten en una danza.

Denominación. Diábolo del italiano, diablo, y este del latín diabolus.

Dispersión. Este juguete se difundió en todo el mundo, existiendo ciertamente furor por el mismo; pero con la particularidad que aparece y desaparece con intervalos más o menos largos.

Comentario. El diábolo introducido en Francia por intermedio de los misioneros, dándole el nombre, "el diablo entre dos varillas"; otros creen que fue traído por marinos que portaron algunos de muestra a principios del siglo XVII.

Este juego se generalizó en Inglaterra en el siglo XVIII.

En Francia las damas de la fronda fueron las primeras en divertirse con él. Durante muchos años no se habló más de este juguete, pero volvió a estar de moda en el primer Imperio en que obtuvo una gran boga, como lo testimonia la cantidad de grabados de aquella época.

Antonio Wateau (1684-1721) pintor de fiestas y entretenimientos tiene pintado "El Diábolo"; en 1908 el pintor Howasky realizó un interesante cuadro con este motivo.

Bibliografía

"Psicología de los Juegos Infantiles". David Kraiselburd.

Volantín

El volantín, llega a América a fines del siglo XVII, la introducción en Chile de este juego se atribuye a los mon-

jes benedictinos en el siglo XVIII. Desde entonces se hicieron populares. Durante la Colonia, don Ambrosio O'Higgins también practicaba este juego lo que ayudó a su difusión hasta lograr ser una entretención que apasionaba a grandes y chicos. Esto produjo con el tiempo disturbios y obligó a las autoridades a tomar medidas, así fue como el 2 de octubre de 1795 se lanzó un bando de buen gobierno en su contra, que fue ratificado al año siguiente por el gobernador don Luis Muñoz de Guzmán (1735-1808) considerado como uno de los grandes gobernadores que ha tenido Chile. Decía a la sazón: "Que ninguna persona de mayor o menor de edad se atreva a encumbrar un volantín grande ni chico dentro de la traza general de esta capital, so pena de seis días de prisión y las demás que el caso y circunstancias exigieran, sin que esta prohibición se extienda a las cañadas y orillas del río donde la espaciosidad permite el libre uso, sin el menor riesgo de esta diversión. Y para que el contenido llegue a todos y ninguno pueda alegar ignorancia mandamos publicar y fijar en los lugares acostumbrados este bando que es fecho en Santiago de Chile, a 5 de septiembre de 1796".

La entretención siguió practicándose de preferencia en algunos sitios llamados de "comisiones", canchas.

El juego producía apuestas de regulares cantidades y hasta reyertas para ocupar las aposentaduras en los sitios de encumbramientos, a los cuales asistían revueltos clérigos, palomillas y tímidas señoritas.

La temporada volantinerera tenía dos épocas: la inicial, abarcaba los meses de agosto y septiembre y era ocupada por el mundo infantil. En el mes de octubre, pasaba a los adultos, a los profesionales.

Famosa era la “bandera” con los colores nacionales y la estrella para el mes de septiembre; las “pequeras” que llevaban pintadas las cuatro puntas; los “ajedrezados”, por sus cuadros negros y blancos; los de “banda” por sus franjas de colores; los de “difuntos” que aparecían en las proximidades del mes de noviembre, presentando calayeras, que algunas veces eran blancas y negro el resto del volantín.

Los volantines tenían artífices, volantineros, fabricantes que eran a la vez encumbradores, que recuerdan los cronistas y memorialistas.

Por buenos volantineros fueron tenidos los padres franciscanos, y parece según juicios que se han vertido sobre el arte del volantín.

Monseñor Crescente Errázuriz Valdivieso, Arzobispo de Santiago, fue un gran volantinerero.

El volantín se confecciona con papel de seda de distintos colores, llamado “papel de volantín”.

El armado, los “maderos”, el arco se hacen de caña liviana, al que se le colocan unos “tirantes” de hilo, de donde sale el hilo mayor para encumbrarlo. En la parte posterior lleva una tira, la “cola” de papel o género que sirve de contrapeso, que debe tener un cálculo exacto para mantenerlo quieto o bien para ponerlo “culebreador”.

Existe el volantín propiamente tal, cuadrado que se remonta en dirección diagonal, el globo o “bola”, circular; el “barrilete”, o sea, que tiene más o menos la forma de un barril visto de costado; la “estrella” de cinco picos; el “chupete” que por tener muy delgados sus “maderos”, al recibir el viento, se encoge formando buches como si lo chuparan por detrás, también “chupete” es el volantín sin cola.

Y siguen el “jote”, “pavo”, “águila” volantines de grandes proporciones que imitan en el vuelo a las aves de este nombre.

Vicente Pérez Rosales (1807-1886) notable escritor, entre sus libros está “Recuerdos del Pasado”, donde habla de volantines que se hacían con cien pliegos de papel.

El hilo para los volantines depende del tamaño de ellos y puede ser hilo de ovillo, carretilla, pitilla, cáñamo de dos hebras y cordel fino de tres a seis hebras.

Corrientemente se usa hilo de carretilla, el que se compra por número, hilo del 10, del número 4, 8 y del 0.

El hilo se enrolla en carretillas, en la “cañuela”, “caña” que también se llama “cañita”, “canil’a” y “carretes”. Don Benjamín Vicuña Mackenna (1831-1886), escritor incansable, sus obras pasan de 80 y son esencialmente de historia y costumbres, habla de “Roldanas” para encumbrar los volantines, cuando se trataba de ejemplares gigantes que exigían el cambio del hilo más fuerte y simple que el de ovillo.

Si no corre viento cuando los niños van a encumbrar sus volantines, o deja de correr cuando los tienen elevados, usan de dos expedientes para que sople con fuerza. El primero consiste en silbar de un modo particular para llamarlo, y si no viene, repiten esta formulilla dos o tre veces:

San Lorenzo, San Lorenzo
si no vienes luego, comienzo.

La “recogida” es en el juego, el acto de tirar con presteza del hilo, ya sea para encumbrarlo en una dirección cualquiera.

Cuando el volantín se encuentra elevado envían “cartas” o “partes” que son los nombres que se le dan a un pedazo de papel con un agujero que se pasa por la carretilla haciéndolo deslizarse por el hilo, que tiranteando empieza a subir hacia el cuerpo del volantín, aspecto coincidente con algunos países, en la Argentina, La Rioja es “telegrama”, “chaskis”, con la voz quechua, enviado, mensajero; y en el Uruguay, “telegrama”.

Hay algo que entusiasma a los niños, son las llamadas “comisiones”, prueba de destreza entre los contendores que, en primera instancia deben tener un muy completo dominio del volantín.

Se emplea para las “comisiones” un hilo llamado “curado” cuyo procedimiento consiste en estirarlo por trozos, sin cortar la hebra, entre dos postes. Colocado así, se moja en agua de cola, de espesor de jarabe, e inmediatamente se le espolvorea vidrio molido muy fino, de preferencia de ampolleta eléctrica. Algunos “técnicos” aconsejan colocar de trecho en trecho, algunas astillitas de vidrio un poco más gruesas.

Se trata de un combate aéreo “echar comisión”, que consiste en cruzar el volantín del contrario y cortar el hilo del volantín por medio del roce, gana el juego el que “manda cortado”; pierde el que se “va cortado”.

El goce de los muchachos es perseguirlo y arrojarse sobre el volantín que cae al suelo.

Mientras se oyen los gritos:

¡Agárrenlo
se fue cortado

con una hebrita
de hilo curao!

En Cuba “irse cortado” es “irse de bolina” “¡a bolina!” es equivalente “¡a cogerlo!”, en Venezuela, “irse cortado”, es “irse a la jila”.

En Argentina y Bolivia “catitear” es enredar una cometa en el hilo de otra.

Están después los derivados del volantín hechos de cualquier papel, sin armazón que tiene la forma de un cucurucho con dos tirantes y cola que se denomina “ñecla”, “chonchón”, “chonchona”, “cambucha”, “cucurucha”, “cacarucha”, “caicocha”, “carcocha”.

Entre las adivinanzas que “echan” los niños chilenos, se encuentra esta:

Con hilo subo,
con hilo bajo,
si me lo cortan
me rajo.

Sobre el “barrilete” los niños argentinos tienen la que sigue:

Tengo cola y no soy ave
vuelo alto y no tengo alas.

En el Uruguay, el poeta Fernán Silva Valdés (1887), que ha llevado muchos juegos al verso, tiene entre ellos uno “A la Cometa”.

Ildefonso Pereda Valdés (1899), recogió en su “Can-

cionero Popular Uruguayo” una adivinanza que dice relación con la cometa:

Un ave que vuela,
alta, alta
sin tripa y sin panza.

Siempre, en el Uruguay es muy común este dicho: “Aflójale que colea”, tomado del juego de la cometa.

Origen. En la historia de la civilización occidental se da el nombre de Archytas de Tarento como el inventor del juego de la cometa. Archytas de Tarento, filósofo (de la escuela pitagórica), matemático, general y hombre de estado, vivió del 460 al 365 A. de J.C.

Archytas, amigo y maestro de Platón inventó una “paloma voladora”. Parece ser que esta paloma tenía un mecanismo que planeaba sobre sus alas desplegadas. La paloma de Archytas encontró bastantes imitadores.

El primer vuelo planeado posterior a la época romana, parecería ser del de Abou Guasin, el sabio de Andalucía. Este árabe se ocupaba de problemas de mecánica se fabricó alas de plumas de pájaros, con las cuales trató de bajar planeando, de una colina.

Boecio fabricó después pájaros cantores y voladores.

Algunos autores señalan su origen oriental y citan al general chino Han-Sin, que según esas fuentes fue el primero en utilizar el vuelo de la cometa para anunciar la llegada de refuerzos a una plaza sitiada, doscientos años antes de Cristo.

Originarios de China son los enormes cometas que miden de 10 a 15 metros de largo y pesan hasta media tonelada.

Las crónicas japonesas dicen que bajo el reinado del tercer Toyugava-Shogun (entre 1603-1651), el sabio juino Shosotsu montó un enorme cometa para volar hasta el palacio imperial de Yedo (Tokio). Desde lo alto avaluó las posibilidades de combate; después regresó al campo de los rebeldes.

Parece ser que el espectáculo del hombre montado sobre el cometa atemorizó en tal forma a Shogun y dictó una ley prohibiendo la construcción de "cometas" que pasaran de ciertas dimensiones.

Los cometas cumplieron funciones de correo entre los pueblos en guerra, sirvieron de andariveles para transportar hombres de un lugar a otro y a los constructores de puentes para pasar sogas de orilla a orilla de los anchos ríos.

En el siglo XV está el genio de Leonardo Da Vinci, que ensayó en innumerables formas el elevarse.

Denominación. Argentina, "Cometa", "Barrilete", "Pandorga", "Tarasca", "Yuto" (dícese del barrilete sin cola); Brasil, "Arraia" (nordeste brasileño); Costa Rica, "Papalote"; Colombia, "Palometa"; Cuba, "Cometón", "Paloma"; Chile, "Volantín"; Ecuador, "Cometa", "Barrilete"; Guatemala, Barrilete, "Cometa", "Papalote"; Honduras, "Paloma"; México, "Papalote"; Paraguay, "Pandorga"; Perú, "Cometa"; Puerto Rico, "Chiringa"; Uruguay, "Cometa"; Venezuela, "Papagallo", "Palometa", "Volador", "Cigarrón", cuando lleva una bocina de papel para que suene.

España, "Barrilete", "Birlocha", "Bitango", "Boia", "Ca-

puchina", "Cambucho", "Cometa", "Cometón", "Dragón", "Milocha", "Pájara", "Pajarica", "Pájaro", "Pandorga", "Papelote", "Sierpe".

Dispersión. Se juega en toda América.

Comentario. En los tiempos primitivos el humo era símbolo de la comunicación entre el hombre y Dios.

Al humo se le reconoció después fuerza motriz. Existen leyendas que hablan de seres humanos planeando en el espacio, elevados por el humo.

Una tribu de Asia Menor, descendiente de los primeros pueblos griegos, llevaba el nombre de "Capnobates", es decir, "aquellos que marchan sobre el humo", sabían efectivamente, según la leyenda, hacerse llevar hacia lo alto por medio del humo.

El primitivo pensó que él podía hacer soplar el viento o dejarlo quieto. Estos eran los hacedores de viento.

En Chiloé, Chile, hay un dominio mágico del viento y los brujos fueguinos tiran valvas a contraviento para calmarlo.

El "cometa" tratado en la actividad lúdica, es un elemento astral, para los griegos la palabra "Kóme" significaba cabellera y "Kometés", cabelludo. Por metáfora fue aplicado el calificativo de cometa al cuerpo celeste que se conoce con este nombre.

El "cometa" está unido a la conquista del cielo, ya sea desde Icaro que se puso alas pegadas con cera y al acercarse demasiado al sol, despegáronsele y cayó, pero se llega a estos tiempos y el hombre vence el espacio viajando en globo,

zepelín, aeroplano, avión que transporta 600 pasajeros, aviones que rompen la barrera del sonido, naves espaciales que llevan al hombre a caminar por la luna.

Y es un deporte el vuelo sin motor y los "hombres volantes", por medio de alas surcan los cielos en pos de sus metas.

El "Cometa", el "Volantín" está en los ritos mortuorios. En Venezuela, en Sacatepéquez, informa el investigador Roberto Díaz Castillo "El Día de los Difuntos —primero de noviembre— los pobladores de este municipio suelen visitar las recién pintadas tumbas de sus antepasados para orar y depositar allí ofrendas florales.

Durante toda la mañana y primeras horas de la tarde los varones adultos, los jóvenes y los niños acuden al cementerio situado sobre una colina que domina el hermoso paisaje circundante, llevando en sus brazos gigantescos barriletes (8 metros de circunferencia) de variados colores y formas que se hacen de papel de China y gruesas varas de caña. Antes de lanzarlos al viento, los niños se encargan de sostenerlos verticalmente apoyándolos sobre el piso, en espera que se les ordene soltarlos. Recibida la orden y suelto el barrilete, comienza éste a elevarse impulsado por los fuertes tirones que acompasadamente se dan al cordel que lo sostiene. Es aspiración de los buenos "voladores" de barriletes mantenerlos en el cielo el mayor tiempo a la máxima altura posible".

Y agrega: "No es posible determinar aún el sentido ni la antigüedad de esta tradición: la inferencia más simple induce a creer que se trata de un medio por el cual los deudos establecen comunicación con sus difuntos".

Esta entretención y juguete ha sido tomado por pintores chilenos que como Israel Roa (1909) que penetra el paisaje, la realidad con subrayada chilenidad; Nemesio Antúnez (1918), de gran modernidad, cuyo cuadro "El Volantín" lo ostenta el Museo de Bellas Artes de Santiago, el pintor y grabador Pedro Lobos (1919-1968), definición constante del alma chilena; José Rokha (1926), que pinta lo popular poéticamente, y lo cogió el escultor, ceramista, pintor, esmaltista Luis Guzmán que en todo su quehacer tiene presente a Chile, ha realizado en sus esmaltes niños "Encumbrando la ñecla"; a la vez han sido motivados por el tema algunos poetas como Roque Esteban Scarpa (1914), Premio Nacional de Literatura, 1980, "Volantín en el aire"; Andrés Sabella (1912), "Los Volantines"; María Cristina Menares (1914), "Volantín mariposa"; Marino Muñoz Lagos (1925), "Volantín del ayer"; Jorge Jobet (1931), "Volantín del niño"; Sergio Hernández (1931), "Alto volantín"; y Alejandro Galaz (1905-1938), "Romance del volantín morado" que se presenta:

Resumen de pavorreales,
aquel volantín morado,
entre flores y luceros
todavía está volando.
Sobre su rama de hilo
crecía desde mis manos
como los lirios oscuros
desde los dedos del campo.

Golondrina de amatista,
cruzaba los cielos anchos;

solía quedarse inmóvil
a la orilla del ocaso;
a la orilla de la noche
conversaba con los astros.
¿Qué secreto le dirían
que bajaba sollozando?

El ensayó la primera
trayectoria de mi canto:
alado por mis ensueños
supo ser el más lejano;
movido por mi alegría,
¿Qué jubiloso payaso,
dibujando carcajadas
en el circo del espacio?

Anclado en mares azules
está el volantín morado
(como interviene el recuerdo
sus maderos son de sándalo)
Ramillete de violetas,
perfuma todo el pasado,
carta escrita por un niño,
corazón que está volando.

Era el ángel de la infancia
aquel volantín morado! ...

Bibliografía

"Historia de Santiago". Benjamín Vicuña Mackenna.

"Recuerdos del Pasado". (1814-1860). Vicente Pérez Rosales.

- “Algo de lo que he visto”. Crescente Errázuriz.
- “Oraciones Populares”. Ramón A. Laval.
- “Tapices Viejos”. Javier Vial Solar.
- “El Loco Estero”. Alberto Blest Gana.
- “Recuerdo de Treinta Años”. (1810-1840). José Zapiola.
- “Juegos y Diversiones de los Chilenos”. Oreste Plath.
- “Folklore Chileno”. Oreste Plath.
- “Apuntes sobre el Volantín y su Apogeo”. Oreste Plath.
- “Juegos y Alegrías Coloniales en Chile”. Eugenio Pereira Salas.
- Los “Tacos” o Volantines Gigantes.
- “Chile, fértil provincia...” Andrés Sabella.
- “Ciencia de Aires”. Roque Esteban Scarpa.
- “Lunita Nueva”. Poemas para Niños. María Cristina Menares.
- “Entre Adioses y Nostalgias”. Marino Muñoz Lagos.
- “Trompo de Siete Colores”. Alejandro Galaz.
- “Registro”. Sergio Hernández.
- “Así Pasan los Años”. Libro I. Jorge Jobet.
- “Manual de Folklore Venezolano”. Isabel Aretz.
- “Artes y Artesanías Populares de Sacatepéquez. Roberto Díaz Castillo.
- “Cancionero Popular Uruguayo”. Ildefonso Pereda Valdés.

Cerbatana

Los niños a un trozo de cañería de unos 30 centímetros de largo le introducen un cucurucho de papel, que llaman “palomita”, el cual lleva en su extremo superior un alfiler y se sopla con fuerza el otro extremo del caño y sale disparado el cucurucho.

Otra cerbatana es cuando el jugador se introduce en la boca granos de maíz u otros objetos apropiados para despedirlos impetuosamente soplando con violencia el extremo de un canuto.

Las cápsulas vacías de los bolígrafos son aprovechadas para lanzar granos.

Y está el "Tiratacos" que consiste en un canuto de madera dentro del cual se meten con un palito dos tacos de papel o de estopa. Se empuja el de atrás y por medio del aire comprimido que se produce, se lanza el de delante, saliendo disparado.

Los tres juguetes son rudimentarios con los que suelen entretenerse mucho los niños, especialmente los que habitan en las barriadas populares. La finalidad de ellos es acertar en un blanco previsto de antemano.

Cuando el proyectil es de materia dura, como lleva fuerza, algunas veces provoca daño.

Origen. Antiguamente en Norteamérica era conocida por los indios iroqueses desde el Misisipí hasta los montes Apalaches y desde Florida hasta el actual estado de Nueva York.

La cerbatana se emplea por los Dyaks de Borneo como su arma favorita. Las cerbatanas son también conocidas por los siameses, birmanos, malayos, tribus de Filipinas y por los indios de América Central y del Sur.

Denominación. Chile, "Cerbatana".

España, "Tiratacos", "Tirabaia", "Taco".

Dispersión. Internacional.

Comentario. La cerbatana es el instrumento hecho de un carrizo, y que, como arma de caza, usan algunos indios de América para disparar sus dardos. La cerbatana es el instrumento de numerosas tribus indias centroamericanas y sudamericanas, desde el Atlántico al nacimiento del Amazonas y desde el mar Caribe al Gran Chaco, que la maneja hábilmente.

Bibliografía.

“Juegos Para Todos”. Carmiña Verdejo.

“Costumbres y Creencias Raras”. A. Hyatt Verril.

Honda

La “honda” lanza piedras se compone de dos tiras de cuero o de fajas angostas de lana unidas en sus extremos por una oreja de sueña, en que se carga o deposita la piedra. Se usa borneando la honda por sobre la cabeza y soltando uno de sus extremos sale la piedra arrojada con violencia.

Otro tipo de honda que usan los niños es una horquilla de rama con mango, es decir, un palo terminado en dos ganchos, en cuyos extremos se fijan dos gomas elásticas que se unen entre sí por una oreja de cuero, en la que se coloca el proyectil que son piedrecillas. Se dispara tomando el depósito hacia atrás de la horqueta y la piedra sale lanzada. Es un juguete para ensayar la puntería y es arma contra los pájaros.

En el habla popular y en el decir de los niños se encuen-

tra esta expresión "Es tirado con honda", cuando la persona es apta para cualquier quehacer.

Origen. En las ciencias eclesiásticas se cuenta el combate entre David y Goliat. Goliat gigante, a quien venció y quitó la vida el Rey David, en la guerra que el pueblo de Israel tuvo con los filisteos en tiempo de Saúl. Este gigante insultaba todos los días y desafiaba a los hebreos, con lo cual los tenía atemorizados. Nadie se atrevía a aceptar el combate con este filisteo gigantesco y con armas poderosas. Pero David, que a la sazón había ido al campamento hebreo, oyó las provocaciones del filisteo, y se resolvió combatir con él. Al efecto se armó de su honda, y lanzándole con ella una gruesa piedra, lo hirió en la frente y lo hizo caer en tierra.

Los hebreos, fenicios y demás pueblos orientales, lo mismo que los griegos, tuvieron sus honderos, sus lanza piedras, y en Roma desempeñaron verdadero papel de armas de combate.

Se conocieron tres clases de hondas de diferentes longitudes para lanzar piedras a mayor distancia, y las llevaban unas ceñidas a la cabeza, otra alrededor de la cintura y la tercera en la mano. Las fabricaban con nervios, pelo o cerda, lino y esparto.

Una de las armas más primitivas, con la que se arrojaban piedras como proyectiles contra el enemigo.

Las hondas de horqueta y mango de madera aparecen en el siglo X aumentando de este modo la fuerza de proyección.

En España consta de una horquilla de metal con mango, a cuyos brazos van sujetas dos gomas unidas por una

badana. En ésta se colocan piedrecitas u otros proyectiles pequeños para dispararlos, pudiendo hacer blanco en infinidad de sitios si el jugador o tirador tiene buena puntería.

Denominación. Argentina, "Catapulca"; Chile, "Lanza piedra", "Honda"; Puerto Rico, "Honda".

España, "El Tirador", "Tirachinas", "Tirachinos", "Tira-beque", "Tiragomas".

Dispersión. Universal.

Comentario. Entre los niños del norte y en especial del altiplano ariqueño tiene uso, especialmente por los llaneros, cuidadores de llamas, la honda de lana.

En los bailes folklórico-religiosos están "Los Honderos", baile precordillerano, herencia presumible de las antiguas danzas ceremoniales andinas.

Muestra la acción de los pastores aborígenes defendiendo el ganado con sus hondas y repeliendo los ataques enemigos de animales u hombres.

En las ciudades y en el campo se usa la de horqueta como arma de caza. En uno de los cuadros de Francisco José Goya y Luciente (1746-1828) "El Dos de Mayo" (1808) un niño dispara con honda de horqueta.

Bibliografía.

"Diccionario de Ciencias Eclesiásticas". Perujo y Angulo.

"Juegos Para Todos". Carmiña Verdejo.

"Fo'lklore Religioso Chileno". Oreste Plath.

JUEGOS DE NIÑOS

Corderito sal de mi Huerta
El Peuco
El Vendedor de Huevos
Tugar, Tugar, Salir a Buscar
El Paco Ladrón
Escondidas
El Piliarse
La Huaraca
Pipirigallo
La Campana
Coche Quebrado

Juegos de competencia

Salto al Compañero
Caballito de Bronce
Tirar la Cuerda
Parir la Chancha
Hacer Patitos
Palo Ensebado

Juegos de Adivinación

Cara o Sello
Pares o Nones
Morra.

Corderito sal de mi huerta

Los jugadores tomados de las manos, forman "puertas". Un niño corriendo el "corderito" llega de afuera, da una o más vueltas alrededor de las filas, entra de repente al círculo y se coloca al centro.

En el acto, los del corro, cierran las puertas, es decir, bajan los brazos y se entabla el siguiente diálogo:

- Corderito sal de mi huerta
- por Dios no tengo puerta
- Sal, por donde entraste
- Señor está lleno de trastos
- Sal por el portillo
- Señor, es que es muy chiquito
- Sal por la puerta grande
- Señor que es muy grande
- Sal por la ventana
- Señor, está llena de lana
- Rompe quinientas puertas.

El "corderito" se abalanza con mucha fuerza tratando de romper una puerta pero encuentra una gran resistencia, pues los jugadores están fuertemente tomados de las manos. Luego ensaya otra y otra ... hasta que por fin logra huir.

Los niños se lanzan a la carrera detrás del “corderito” fugado. El que lo atrapa, es el nuevo corderito y el juego empieza otra vez.

Existe otro juego llamado, la “ovejita”, muy semejante. Las niñas se cogen de las manos, formando un círculo; una de las más pequeñas se coloca en el centro y dice:

—Bee-beee ...

Las demás preguntan

—¿Qué quieres?

—Salir

—Sale por donde entraste.

La “ovejita” trata de romper el cerco, las cadenas que son las manos cruzadas de las niñas y por fin escapa.

En el Perú el corderito chileno es carnerito y así lo describe Emilia Romero: Se forma una rueda y en el centro de ella se coloca un jugador que es el “carnerito”. Se entabla el diálogo siguiente entre el “carnerito” y el que dirige el juego:

Carnerito, sal de mi huerta
Señor que no tengo puerta
Sal por la puerta grande
Señor que es demasiado grande
Sal por la chiquitita
Señor que es muy chiquita
Sal, pues, por donde entraste
Saldré por la puerta falsa.

Al decir la última línea, el "carnerito" trata por la fuerza de escaparse de la rueda, pero los que la forman se aprietan mucho unos con otros impidiendo que se escape. Si por fin logra encontrar un punto débil y se fuga, todos lo persiguen y tratan de cogerlo.

Mientras el "carnerito" busca salida, algunos jugadores levantan los brazos invitándolo a salir, pero en cuanto se acerca los bajan y aprietan de nuevo. Quien coge al "carnerito" ocupa su lugar.

Origen. En España, Francisco Rodríguez Marín (1855-1943) presenta el juego "El Toro" con la siguiente fórmula:

—"Que salga el toro
Con puntas de oro;
y si quiere salir
que rompa la puerta
y eche a juir".

Denominación. Argentina, "Ternerito, mée"; Chile, "Corderito sal de mi huerta", "El corderito", "La ovejita"; Perú, "El carnerito"; Puerto Rico, "Que sale el chivo".

España. "El toro".

Dispersión. Argentina, Chile, Perú, Puerto Rico.

Comentario. Emilia Romero, dice no haber encontrado este juego en España, pero sí en algunos países de América. En su libro "Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú", cuenta haberlo oído mencionar a personas muy mayores.

Carmiña Verdejo, autora de "Juegos para Todos", dice "El Corderito" juego muy sencillo, de origen sudamericano". No entregando mayores antecedentes. Y agrega: "popular principalmente en Chile".

Bibliografía.

"Varios Juegos Infantiles del Siglo XVI".. Francisco Rodríguez Marín.

"Juegos Para Todos". Carmiña Verdejo.

"Diccionario de Chilenismos y de otras Voces y Locuciones". Manuel Antonio Román.

"Juegos y Deportes". Daniel Aeta Astorga.

"Selección de Poemas para los Niños". Humberto Díaz Casanueva.

"Folklore de la Provincia de Bío Bío". Ester Rivadeneira.

"Folklore Infantil de la Antigua Provincia de Colchagua". Rebeca Román Guerrero.

"Cancionero Popular Cuyano". Juan Draghi Lucero.

"Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.

El Peuco

Se cogen los niños, abrazados unos tras otros, de la cintura. El primero es la gallina; los demás con los polluelos. Al frente hay otro niño, que es el peuco. Entre la gallina y éste se entabla el siguiente diálogo:

—Peuco, ¿de dónde vienes?

—Del pajonal

—¿a qué vienes?

—A llevarte los pollitos

—Llévatelos, acaso puedes.

Y se entabla una lucha porfiada entre la gallina, que defiende sus hijuelos, y el peuco, que quiere apoderarse de ellos. Si el peuco coge a uno de los pollos, pasa a ocupar el lugar de éste, y éste el del peuco; en seguida principia el juego de nuevo.

Entre las características de este juego está que el peuco hace como que “ronda” el campo para dejarse caer repentinamente sobre su presa. Y la gallina, con los “brazos abiertos” defiende con valor el ataque del peuco.

Entre otras variantes y nombres de este juego está el “Cututún peuco”.

El peuco se acerca solapadamente diciendo:

Cututún peuco
cututún peuco

La gallina, enojada, abre sus alas para defender a los polluelos y grita:

Car-car-car

Y los polluelos, muy asustados exclaman:

Pío, pío, pío

Al menor descuido de la gallina, el peuco le arrebatara los pollitos y les da fuertes picotazos para comérselos (pellizcos y coscachos).

El peuco, en otras ocasiones es gavián, se trata del mismo juego.

Un niño es la gallina y detrás, en hilera, tomados de la cintura, están todos los pollitos que ella tiene que defender del gavián. El gavián trata de robarle los pollitos, girando rápidamente a su alrededor. Pollito que roba, se lo lleva.

Eso sí que el gavián no puede tocar a la gallina y ésta se le va encima cuando éste trata de robarle los pollitos.

En el Ecuador, este juego se llama "Mama Anga". Y dice Carvalho Neto: "Mama es la gallina y "Anga" es el gavián".

Anga exclama:

—Cunan Japini (Vengo a comerlos)

La gallina responde:

—Mama japingui... (No los comerás).

Dialogan repetidas veces estas mismas frases, estando la gallina a la cabeza del grupo, como defensora, mientras éste se protege en cadena tras ella. A cierta altura, el gavián se precipita sobre los polluelos a cogerlos, recibiendo la tenaz arremetida de la gallina.

Origen. En España existe el juego "El Milano" y "Olive y sus hijas" que coincide en parte con "El peuco" y "El gavián".

Denominación. Chile, "El peuco"; Ecuador, "Mama anga"; Perú, "La gallina y el gavián", "El lobo y las ovejas".

España. "El Milano", "Olive y las ovejas".

Dispersión. Argentina, Chile, Ecuador, Perú.

Comentario. Felipe Gómez de Vidaurre (1739-1818) en su "Historia Geográfica, Natural y Civil del Reino de Chile" describe este juego entre los mapuches con el nombre de "Peu Kutun" o "Cututun peuco" de la siguiente manera: "Consistía en formar un círculo de ocho o diez personas, cogidas de la mano, en cuyo centro ponían un niño.

Los atacantes, en número similar, trataban de romper el círculo y apoderarse del chiquillo.

Para este fin acometían, con violencia en forma de asalto, uno, dos o más, ya por una, ya por diversas partes, unos fingien la retirada para ir después corriendo a caer con mayor ímpetu sobre la parte que les parece más débil.

En este juego se entroniza a personajes zoológicos en acción de arrebatar con violencia, por razón de sobrevivencia.

El peuco (Buiteo Unicintus): ave de rapiña, durante sus dos primeros años incursiona devastando gallinas, una vez iniciado, no renuncia a sus robos de pollos en los corrales y vuelve porfiadamente a ellos. Acomete a las aves ya por variar su comida, ya por mera gula; coge a los pájaros en pleno vuelo, caza perdices (*Notboprocta perdicaria perdicaria taguas*) (*Porphyrios melanops crassirostris*) pidenes (*Rallus sanguinolentus landbeck*); y en los potreros y cerros persigue ratas y conejos con gran provecho.

Bibliografía.

Felipe Gómez de Vidaurre "Historia, Geografía, Natural y Civil del Reino de Chile".

"Contribución al Folklore de Carahue". Ramón A. Laval.

"Juegos y Deportes". Daniel Aeta Astorga.

"Anotaciones Folklóricas de Constitución". Elena Wagener.

"Diccionario del Folklore Ecuatoriano, Paulo de Carvalho Neto.

"Juegos Tradicionales Infantiles en el Perú". Emilia Romero.

El Vendedor de Huevos

Se juega entre cinco, uno de los jugadores hace de vendedor y los cuatro restantes de comprador, se encuentran destacados en las esquinas de la pieza. Y el vendedor ofrece:

¿Compra huevos?

Y los compradores le responden:

"En la otra esquina"

Entretanto, los jugadores se cambian rápidamente de ubicación, corriendo el albur de que el vendedor se apodere del lugar que queda vacío. Si esto acontece, el jugador que ha sido desalojado de su esquina ocupa el sitio del vendedor.

Otra variante:

Se coloca un niño al centro y el resto hace un corro a su alrededor. Cada niño marca un pequeño círculo donde está parado. El que quedó al centro es el vendedor de huevos que va a vender su mercadería a los otros niños.

—¿Compra huevos?

—En la otra esquina.

Mientras el vendedor va a ofrecer a otro lado, los niños se cambian de lugar unos con otros.

El vendedor debe estar muy atento para colocarse en un círculo que está momentáneamente vacío y así otro niño pasa a ser el vendedor.

En el Perú, el juego se realiza con esta letrilla:

¿Qué hay en la plaza?

Calabaza

¿Qué hay en la esquina?

Cecina

Cada perro pá su esquina.

Diciendo esta última palabra se precipitan a sus esquinas. El que ha quedado sin sitio va de uno en uno preguntándoles:

—¿Hay huevos?

A lo que contestan invariablemente:

—A la otra esquina por ellos.

En Puerto Rico es ir por candela:

—¿Hay candela?

—En la otra Escuela.

—¿Hay cigarro?

—Busque más abajo

—¿Hay quinqué?

Vuelva usted después.

—¿Hay luz?

—Mire el tragaluz.

En España los niños lo conocen con varios nombres y lo juegan con diversas letras.

El proceder es el mismo. Se hace poniéndose cuatro o más en postes, rincones o sitios señalados, de suerte que los ocupen todos, quedando uno sin puesto: los que lo tienen, pasan promiscuamente, de unos a otros diciendo: "Arrepásate acá, compadre"; y el empeño del que está sin puesto es llegar antes del que va a tomarlo.

Y repiten en Extremadura:

—¿Hay casita casquilla?

Al otro lugar

—Que esta, está ocupá.

En Sevilla:

—¿Hay candela?

en la otra escuela.

—¿Hay candela?

—Por allí jumea.

—¿Hay cenizas?

—En la caballeriza

—¿Hay luz?

—En la Vera Cruz.

Origen. Alonso de Ledesma (1562-1623) menciona a principios del siglo XVII el juego "Coscorrón" que parece ser este mismo:

Coscorrón, coscorrón
¿está acá tu señor?
—Esotro lo sabe.

Y Rodríguez Marín (1855-1943) que en todas sus publicaciones mostró su erudición y especial cuidado en documentar sus asertos, cree que corresponde al que en “Memorial de un Pleito” de la misma época, se llama ¿Está acá tu madre?

¿Está acá tu madre?
—Esotro lo sabe.

Denominación. Argentina, “El huevito”; Cuba, “Pedir candela”; Chile, “El vendedor de huevos”, “Compra huevos”, “Las cuatro esquinas”; Perú, “Los huevos”, “Los huevitos”, “Las cuatro esquinas”, “Pedir candela”; Puerto Rico, “Pedir candela”; Uruguay, “Está acá tu madre”.

España, “Está acá tu madre”, “Las cuatro esquinas”, “Arrepásate acá, compadre”, “Quatro cantons”, “Los cuatro cantillos” “¿Hay candela, en la otra escuela?”, “Allá enfrente humea”, “Casita casquillas”, “Con, con, cada uno a su rincón”.

En *Alemania* se juega entre los árboles del parque o bosques usando la frase: “Schneider, leich du mir deine Schere”; en *Francia* se llama “le jeu des quatre coins”; en *Italia* “Forbicetti”.

Dispersión. Difundido en hispanoamérica.

Comentario. De apariencia ceremonial. Se jugaba en los tiempos antiguos y se sigue jugando mundialmente.

Bibliografía.

"Memorial de un Pleito". Antonio Paz y Melia.

"Juegos de Noches Buenas a lo Divino". Alonso de Ledesma.

Varios Juegos Infantiles del Siglo XVI". Francisco Rodríguez Marín.

"Cuentos Chilenos de Nunca Acabar". Ramón A. Laval.

"Diccionario de Chilenismos. Y de Otras Voces y acciones Viciosas". Manuel Antonio Román.

"Folklore Infantil de la Antigua Provincia de Colchagua". Rebeca Román Guerrero.

"Cancionero Popular Uruguayo". Ildefonso Pereda Valdés.

"Juegos y Canciones Infantiles de Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

"Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.

Tugar, tugar, salir a buscar

Los niños eligen a uno de ellos, y le entregan un objeto que ha de ocultar en alguna parte. Por lo general un pañuelo arrollado "huaraca" para que sirva a modo de látigo.

Luego los niños, con los ojos cerrados y la cabeza gacha, forman un círculo.

Mientras tanto, el elegido esconde el objeto y cuando ya lo ha colocado en el lugar que le ha parecido bueno, dice en tono de desafío:

Tugar, tugar,
salir a buscar...

Los niños, entonces se dispersan tratando de encontrar el lugar oculto. Cuando el que busca se aleja del escondite, el escondedor le grita:

“Frío, frío, como el agua del río”

“Frío, frío, el frío está hecho una nieve”

Si el niño se aproxima al escondite le manifiesta:

“Tibio, tibio”

Cuando se acerca:

“Caliente como el agua hirviente”

“Caliente, caliente, como el fuego ardiente”

Algunas veces, por broma:

“Como el aguardiente”

A medida que se acerca al lugar del objeto:

“Que se quema”

“Que se quema”

Y cuando el jugador está en el preciso momento de encontrarlo, grita:

“Fuego, fuego”

Como también, exclama:

“Ya se quema, ya se quemó”

Entonces todos corren a “La Capilla”, para escapar de los golpes, los “huaracazos”.

El feliz encontrador será el animador del próximo juego. A la invitación de:

Tugar, tugar
quién quiere jugar
a la orilla de la mar.

Otras veces se organiza de la manera siguiente. Se vendan los ojos a un niño, designado por la suerte, mientras otro, a vista de sus compañeros esconde la “huaraca”. Una vez ocultada, se llama al vendado a los gritos dados por el que la escondió, de:

Tugar, tugar,
sair a buscar...

Acto continuo, el vendado se quita el pañuelo y entra en acción: observa aquí y allá: levanta una piedra; ve detrás de una puerta. En Chile se encuentran variantes en el norte, centro y sur.

Origen. María Cadi'la de Martínez (1886-1951) a la que se deben valiosos estudios sobre poesía popular, y cantos y juegos infantiles de Puerto Rico cree que este juego deriva del antiguo “Sonsoluna”. Aún se juega en algunos rincones de España con este diálogo:

—¿Sonsoluna?
Te acercas a la una
—¿Sonsolón?
Te acercas a las dos
—¿Tú lo ves?
Te acercas a las tres
—¿Estás en el cuarto?
Te acercas a las cuatro.

Denominación. Chile, “Tugar, tugar salir a buscar”, “Frío y caliente”, “La huaraca”, “Totalgo” (Chiloé), “Pañuelito escondido”; Ecuador, “Frío frío”; Perú, “Chicote quemado”.

España, “La correa escondida”.

Dispersión. Argentina, Chile, Ecuador, Nicaragua, Panamá, Perú, Venezuela.

Comentario. Para librarse de los “huaracazos” tienen que correr hasta “La capilla” lugar en que no se les puede azotar, se respeta el derecho de asilo. Se da el nombre de “Huaraca” a un cilíndrico apretado de trapo que los niños hacen generalmente con su pañuelo, y amarran en el medio con un hilo para que no se desdoble.

Este juego es motivo del cuadro “Tugar, tugar” del pintor francés, notable colorista, Nicolás Lencret (1690-1743).

Bibliografía.

“Diccionario Etimológico de las Voces Derivadas de Lenguas Indígenas Americanas”. Dr. Rodolfo Lenz.

"Chiloé y los Chilotes". Francisco J. Cavada.

"Juegos y Deportes". Daniel Aeta Astorga.

"Noticias Relacionadas con el Folklore de Lebu". Lucila Dufourcq.

"Canciones y Juegos de los Niños de América". Frank Henius.

"Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.

"Juegos y Canciones Infantiles de Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

"Diccionario del Folklore Ecuatoriano". Paulo de Carvalho Neto.

El Paco Ladrón

Los niños se dividen en dos partidos: el de los "pacos" y el de los "ladrones", de modo que haya más ladrones que "pacos", policías y nombran dos capitanes, que generalmente son más corredores y "lanceros", esto es, los más listos para quitar el cuerpo: ya por una agachada oportuna, un esquivamiento rápido, un "lance", como se dice.

El capitán de los ladrones, al empezar el juego grita: ¡Adelante mi gente! En el acto su bando se dispersa a todo correr.

Los "pacos" los persiguen con empeño, y apenas pillan a un ladrón, debe quedar inmóvil, en el sitio que lo apresaron.

El "paco" que lo capturó se coloca de facción a un paso del ladrón, para que no se arranque y evitar que otro ladrón lo liberte. Sin embargo, el ladrón espera anheloso con el brazo extendido y sin moverse de su lugar, que otro de su partido lo libere. Si algún jugador de su partido lo libera,

continúa jugando, y, a su vez, tratará de libertar a los demás compañeros inmovilizados.

Para libertar a un ladrón es necesario darle un golpecito en la mano que mantiene extendida, o en la espalda, y gritar a la vez: "¡Libre!" El juego termina con la inmovilización de los ladrones.

Si el "paco" de facción es un buen corredor puede dejar a otro en su lugar; después de haber recibido la orden de relevo de su capitán, que conoce muy bien.

A ningún preso le es permitido fugarse antes que lo liberten.

Para que los ladrones conozcan bien a los "pacos", estos se colocan un pañuelo en el brazo, o se sacan la chaqueta.

Origen. Es un juego clásico y universal, aunque con distintas variantes o formas. En España es "Moros y Cristianos". Todos los jugadores son los "ladrones" menos uno que es "Justicia". La misión de éste es la de perseguir a los ladrones. Cuando logra alcanzar a cualquiera de ellos, éste pasa a ser el "justicia", mientras que el que hasta ahora lo era, se convierte en "ladrón". Continúa el juego hasta cesar por cansancio de los jugadores o por deseo de varios.

El nombre de "Moros y Cristianos" está ligado a antiguas representaciones religiosas, Autosacramental en que toman parte, unos que visten el traje de moros y fingen lid o el batallar con los cristianos.

Denominación. Argentina, "Vigilante y ladrón"; Cuba, "Los Policías y Ladrones"; Chile, "Paco Ladrón", "Ladrones y Policías"; Venezuela, "Policía y Ladrón Librado", "Juere-tay".

España. "Moros y Cristianos".

Dispersión. Difundido en Hispanoamérica.

Comentario. El llamarse este juego el Paco y ladrones, es decir, policías y ladrones, ya expresa su carácter. La lucha social, el delictual y sus implicaciones jurídicas.

"Paco" es el sobrenombre que recayó en el antiguo servidor policial chileno, el guardia del orden que correspondía al polizonte o guardia de España. En Chile existen algunas versiones sobre el origen de esta palabra.

Dicho juego se practica en un lugar espacioso, abierto, con múltiples accidentes naturales que resulta para los niños emocionante.

Bibliografía.

"Juegos para Todos". Carmiña Verdejo.

"Juegos y Deportes". Daniel Aeta Astorga.

"Juegos y Diversiones de los Chilenos". Oreste Plath.

"Folklore Lingüístico Chi'eno" (Paremiología). Oreste Plath.

"Repertorio Folklórico de Chiloé". Galvarino Ampuero.

"Folklore Tachireense". Venezuela. L. F. Ramón y Rivera/Isabel Aretz.

Escondidas

Un niño vuelto hacia la pared con los ojos cerrados y cubierta la cara con las manos cuenta en voz alta pausadamente desde el 1 al 100 y al pronunciar el último número

10 ó 15 los niños deben haberse escondido y él salir a buscarlos, al que primero descubre, ese se convierte en buscador. También se efectúa entre varios niños y niñas. Uno de ellos se esconde, y los demás tratan de encontrarlo, aquel que lo consigue gana la partida.

Naturalmente, el "Escondite" se juega en un jardín, en un sitio que ofrezca donde esconderse. Se trata de ocultarse sin que sea fácil descubrirlo.

Origen. En la Antigua Grecia se llamaba "La Huida". En el siglo XVI se encuentra citado en "Memorial de un Pleito" con el nombre de "Sal salero, vendrás caballero".

Denominación. Argentina, "Escondida", "Escondite", "Escondido", "El Pacaco", "Piedra libre para mí"; Bolivia, "Tuja"; Chile, "Eilkamun", (entre los niños mapuches), "Escondidas", "El escondido"; Ecuador, "Escondidas"; Honduras, "Cucumbé"; México, "Escondidillas", "Roña"; Perú, "Los escondidos", "Ampu"; Puerto Rico, "Sal salero o la mula de Pedro", "Los galgos"; Salvador, "Cucumbé".

España. "El escondite"; Francia, "Jeu de caché-caché"; Inglaterra, "Hide and seek".

Dispersión. Argentina, Bolivia, Cuba, Chile, Ecuador, Honduras, México, Perú, Puerto Rico, Salvador.

Comentario. A veces el juego se realiza en parejas, un niño y una niña, y se busca el lugar oculto y retirado, para que sea demorado su encuentro. El lugar o sitio secreto, tiene cierta atracción, hay una intención lúdico-amorosa infantil.

Consultados algunos adultos que lo jugaron en su infancia, dijeron haber realizado este juego ya oscuro, al caer la noche y haberse escondido en pareja.

En el Chile antiguo era creencia de las madres del pueblo que el niño que jugaba a las "Escondidas" después de las nueve de la noche, encontraba al diablo en el sitio que elegía.

Bibliografía.

"Días Geniales o Lúdricos". Rodrigo Caro.

"Memorial de un Pleito". Antonio Paz y Melia.

"Repertorio Folklórico de Chi'océ". Galvarino Ampuero.

"El Folklore de Santiago del Estero". Orestes Di Lullo.

"Diccionario Folklórico Argentino". Félix Coluccio.

"Juego Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.

"Juegos y Canciones Infantiles de Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

El Pillarse

Los niños, después de elegir a uno de "perseguidor", se distribuyen en el patio. El designado pilla a cualquiera de sus compañeros, dándole un golpecito en la espalda y diciendo a la vez "¡La lleva o la tiene!". El pillado "persigue", por su parte, a otro de sus camaradas y lo prende de igual modo. Es prohibido perseguir inmediatamente al niño que dio el golpe, ni por mucho tiempo a uno solo, para que todos participen del juego. Este termina cuando todos son pillados.

Los niños eligen al perseguidor de este modo: Uno se coloca al frente del grupo y marcando con la mano en el pecho a cada uno de sus compañeros por turno, irá diciendo en forma pausada, remarcando cada palabra:

Ene-Tene,-tú;
cape,-nane,-nú;
ti-sa-fá;
tum-ba-lá (o tim-ba-lá);
es-tis,-tis-tú;
para-que-salgas-tú o
para-que-la-lleves-tú.

Hay numerosas maneras de contar y hay algunas valiosas en sus creaciones advirtiéndose que en todas, al que le toca la última glosolia "¡La lleva!"

He aquí algunas de las más corrientes:

- 2 Erre-con-erre-cigarro
erre-con-erre-carril,
por-la-línea,
corre-el-ferrocarril
- 3 Pingui-ririta,
de-aceite,
y pan caliente,
Diez y siete-diez y ocho,
diez y nueve-y veinte.
- 4 Mi gatito-se me fue,
por la calle-San José,

- no lo ataje-don José,
que a la vuelta-le daré.
una taza-de café-
y un pan-francés-.
- 5 Pajarito -tan bonito-
¿a dónde -vas?
A la cera -verdadera-,
pin-pon-fuera.
- 6 Una -cajita-
de -monitos-
al que-la bota-,
le cuesta -carito-.
- 7 Una -bolita-,
una -manzana-,
señorita,
hasta -mañana.
- 8 El hijo del rey
pasó por aquí
vendiendo maíz
a todos les dio
menos a mí;
palo caballo
que salgas tú.

Después de escuchadas algunas de estas fórmulas, inmediatamente huyen en todas direcciones.

El alcanzado por el perseguidor, cogido o tocado con la mano le dice:

“¡La lleva”, “La tiña”

o también:

“Tula, tú la llevas”.

Y pasa a ser el perseguidor de los demás.

Hay dos medios de evitar la persecución: refugiándose en un lugar convenido de antemano, que se llama “capilla” o diciendo “¡Capilla! ¡Capilla!” o simplemente “Bola”. Si se desea interrumpir el juego por un rato solamente, dicen: “Bola café, para jugar otra vez”. Si, por cualquier motivo los niños no quieren seguir jugando basta con que uno grite “Bola colorá, pa no jugar nunca más”.

Si el que persigue a los otros no ha logrado antes coger a uno de sus compañeros, los demás se burlan de él llamándolo “Chancho” o gritándole “Te quedaste cola de perro”.

En Chile, como en algunos otros países americanos se juega con variantes y diferentes nombres pero siempre la manera de contar o de sortear al perseguidor se mantiene.

Manera de contar “La pega” en el Perú:

Al subir la montaña
una pulga me picó
la agarré de las orejas
y se me escapó.

Manzanilla, pelotilla
rabo de gato, veinticuatro
veinticinco, veintiséis,
veintisiete, veintiocho,
pan de bizcocho
para el burro mocho
tuturutú
para que salgas tú.

En el Uruguay se canta esta copla para indicar a la persona que tiene que salir:

Dónde vas negrito
con ese farol
voy abajo del puente
que tengo calor
y en que calle vives
en la calle Rincón
y que numerito
Ciento veintidós.

En España usan numerosas fórmulas como preámbulo de algunos juegos para designar a quien le tocará quedarse o pillar. Llaman a esta elección "Echar a la suerte", "Echar chinas" o "Dar la china".

Origen. No es otro que el antiguo derecho de asilo en las iglesias: un criminal perseguido por la fuerza pública, si hallaba un templo a su paso se introducía en él clamando "A la iglesia me llamo", y no podía ser extraído de allí sino con licencia especial de la autoridad eclesiástica.

Denominación. *Argentina*, “Mancha”, “Mancha Venenosa”, “Mancha sentada”, “Mancha renga”, “Mancha sombra”, “Mancha pared”, “Mancha con salvo”, porque al tocarse dice salvo; *Bolivia*, “La mancha”; *Brasil*, “Pegador”, “Tempo será”; *Colombia*, “Ganveta”, “La lleva”; *Costa Rica*, “Quedó”; *Cuba*, “El pegao”, “Pega y corre”; *Chile*, “El pillarse”, “La lleva”, “La pega”, “La pinta”, “La tiña”, “La peste”, “La chola”, “Pinguiririta”, “La cortada”, “La cachulla”, “La tula” (tú la tenís), “La mancha” (cuando se llega a tocar a otro); *Ecuador*, “Ya está”; *El Salvador*, “La mica”; *Guatemala*, “Tenta”, “Pega, pega”; *Honduras*, “L’anda”, “La polla”; *México*, “La roña”, “La traís” (traes); *Nicaragua*, “Pegue pegue”, “Vos l’andáis”; *Panamá*, “Tu quedas”, “El pegao”; *Paraguay*, “Tu Ka”; *Perú*, “La pega”, “Pega cortada”, “Pega andada”, “Pega arrodillada”, “Pega agachada”, “Pega venenosa”, “Pega a la mesa”, “Pega acompañada”, “Pega quemada”, “Pega ayudada”, “Pega socorro”, “Pega china”, “Con chepa y bola”, “Lima china”; *Puerto Rico*, “El chico”, “El loco”, “La loca”; *República Dominicana*, “El tapac”, “Toca y corre”; *Uruguay*, “La mancha”, “La pega pega”; *Venezuela*, “Gárgaro”.

España. Madrid, “En ti quedé”; Barcelona, “Cult”; Lérida, “Guinera”.

Comentario. En Chiloé a este juego se le llama “Chola” y “Peste”. Informó el folclorólogo Narciso García Barría (1907-1978): “Es probable que tales denominaciones tengan algo que ver con aquelio de “Cómo estará la peste en Lima” a los hermanos del país del norte se les llama cariñosamente

“cholos”, de ahí lo de “chola”, y “peste” por las cruentas epidemias de viruela que azotaran la población en pasados siglos.

Bibliografía.

- “Contribución al Folklore de Carahue”. Ramón A. Laval.
“Juegos y Deportes”. Daniel Aeta Astorga.
“Repertorio Folklórico de Chiloé”. Galvarino Ampuero.
“Diccionario Folklórico Argentino”. Félix Coluccio.
“El Folklore de los Niños”. Julio Aramburu.
“Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú”. Emilia Romero.
“Cancionero Popular Uruguayo”. Ildefonso Pereda Valdés.

La Huaraca

Los jugadores se ponen de pie en círculo y uno queda afuera que va dando vueltas al corro con una “huaraca”, pañuelo retorcido, trenzado y provisto de nudos en los extremos, la que chasquea con fuerza haciéndola producir un estruendo como cohete, y de repente, le pega en la cabeza al que mira para atrás, y le recita:

Corre corre la huaraca,
al que mira para atrás,
se le pega en la pelá.

Y cada vez que alguno mira para atrás, se le da un “huaracazo” hasta que quede alguno que no le han pegado, ese es el que dirige el juego en adelante y el que lo hacía se incorpora al grupo de los que corren.

Otra variante es que los niños se sientan en círculos con las piernas cruzadas, uno circunda el círculo a toda carrera, llevando una "huaraca" con la que le pega en la cabeza al que mira para atrás y le repite:

Corre corre la huaraca,
etc.

De pronto, deja caer la "huaraca" detrás de un niño y corre rápidamente tratando de llegar donde el que tiene el pañuelo antes de que éste se dé cuenta, en cuyo caso pasa a ser "huevo duro". Si el niño se da cuenta que tiene el pañuelo detrás, se pone de pie, lo toma y corre a alcanzar al que se lo puso, para hacerlo a su vez "huevo huero". Si el primero llega al puesto vacío antes de que lo toquen, continúa el juego como al principio.

Don Daniel Aeta Astorga, profesor chileno al cual se le debe el trabajo "Juegos de los Niños Chilenos a base del Saber Popular, sinonímica y Pedagógica" publicado en los Anales de la Universidad de Chile, en el año 1912, preocupado por el juego en la escuela en su obra "Juegos y Deportes" lo llama "¡Corre la guaraca!" como número de jugadores da 20 a 40, material una guaraca y formación inicial, fila circular con el frente al centro; brazos atrás. Un niño rodea el círculo, llevando una guaraca; pronuncia continuamente la frase: "¡Corre la guaraca, nadie mira para atrás!" y da un golpe en las piernas al que no cumple su orden y por último la coloca, sin que los demás lo noten, en las manos de un compañero, y sigue la carrera por última vez y con más fuerza: "¡Corre la guaraca!" para que salga

el camarada que la tiene, y cuyo lugar pasa a ocupar; el que descarga una serie de azotes sobre las piernas de su vecino derecho (izq.) según convenio, sino escapa ligero, dando una vuelta alrededor de la fila en el sentido fijado. Con el fin de ocupar el lugar que había dejado. Aunque uno del círculo note que su vecino recibió la guaraca, no puede abandonar su puesto antes del grito: ¡Corre la guaraca! Es el mismo juego o variedad llamado "Zunzún de la Carabela" en que los niños se sientan en rueda con las manos atrás para recoger el pañuelo del jugador que va dando vueltas alrededor de ellos, diciendo "Zunzún de la Carabela", al que se duerme le doy una en la pelá y otras frases por el estilo.

Origen. Para algunos es más o menos el juego que en Alemania se llama "Plumpsack", en Francia, "Anguille".

Denominación. Bolivia, "Zapatilla va"; Colombia, "Zapatilla va"; Chile, "La huaraca", "Corre la huaraca", "Pañuelito por detrás"; Perú, "Gorrión, gorrión".

Dispersión. Bolivia, Colombia, Cuba, Chile, Perú, Santo Domingo.

Comentario. "Huaraca" es palabra quechua, Waraca. Se da el nombre de huaraca a un cilindro apretado de trapo que los niños hacen generalmente con su pañuelo, y amarran en el medio con un hilo para que no se desdoble, otras veces es anudada.

Los niños mapuches le llaman a este juego "Pis Koitun", corre la trenza.

Bibliografía.

"Juegos de los niños chilenos a base del Saber Popular, sinóni-
mica y Pedagógica". Daniel Aeta Astorga.

"Juegos y Deportes". Daniel Aeta Astorga.

Pipirigallo

Este juego en Chile se efectúa así: Los niños extienden la mano plana y horizontal y van pellizcando el dorso unas sobre otras. Y dicen haciendo un movimiento hacia arriba sin aflojar:

Pipirigallo
monta a caballo
con las espuelas
de tu tocayo.

Otras veces es con el puño cerrado con los dedos hacia abajo y se pellizca formando una columna hacia arriba por distintas manos.

Según Eduardo M. Torner (1888-1955), y Julio Aramburu (1848-1974) en la Argentina, los niños sentados alrededor del que dirige el juego, colocan las manos extendidas y con el dorso hacia arriba encima de las rodillas. Una vez en esta posición, el director dando pellizcos en las manos, las recorre todas al mismo tiempo que dice:

Pipirigaña
vino la araña,

por su sabanita
para la arañita.
Vino la paloma,
de su palomar;
vino por la sal,
sal menuda
para la cuba.
Cuba de barro
tapa caballo
caballo morisco
tapa tobisco.

He aquí la fórmula más común en Antioquia, Colombia, donde se le llama "Pizingaña".

Pizingaña, pizingaña
jugaremos a l'araña.
Con cuál mano?
Con la cortada.
Quién la cortó?
L'hacha
Onde está l'hacha?
Rajando la leña
Onde está la leña?
Cocinando la mazamorra
Onde está la mazamorra?
La gallina la derramó.
Onde está la gallina?
Poniendo el güevo
Onde está el güevo?

El Padrecito se lo comió.
Onde está el Padrecito?
Diciendo misa
Onde está la misa?
Al cielo subió.
Tilín, tilín, San Agustín, corre
niño, que te pica ese gallo.

Y en pronunciando esta última palabra, el director da un fuerte pellizco al niño en quien la relación concluye, el cual se pone en pie y se retira de la rueda a alguna distancia; luego el director pone en secreto a todos los niños, sin excluirse a sí mismo ni al que está separado, nombres de animales, plantas o de frutas, y en seguida entabla este diálogo con el ausente:

En qué caballito te quieres venir, en el del pastor o en el del Señor?
En el del pastor por no cansar, el del Señor
En quién te quieres venir, en..." (y aquí enumera los nombres que puso); el otro niño escoge el que le parece, y el designado tiene la obligación de ir a él y traerlo a la espalda; pero si el niño se escoge a sí mismo, pronunciando por ignorancia el mismo nombre que a él le pusieron, el director no deja de decirle: "Pues entonces, vengase con sus patitas", lo que siempre ocasiona las risas del grupo.

En Puerto Rico se juega con la mano cerrada, con el pulgar levantado, que coge con su puño, en igual forma otro

niño. Así sucesivamente, ponen todas las manos hasta formar una columna. Y comienzan el juego repitiendo:

- Pumpuñete
- Cierra la mano y vete.
- Jugaremos a los dados,
- el que la tenga se la ha robado,
- con el agua que cayó
- la gallinita se la bebió.
- ¿Dónde está la gallina?
- Poniendo un huevo.
- ¿Y el huevo?
- Los frailes se lo comieron.
- Diciendo misa.
- Tápese usted porque está en camisa.
- ¿Dónde está la otra mano?
- Los ratones se la llevaron.
- ¿Dónde están los ratones?
- Se los comió el gato.
- ¡Gato, gato!

Versiones españolas:

- Un cochinito,
- bien pelaito.
- ¿Quién lo peló?
- La pícara vieja
- que está en el rincón.
- Alza la mano,
- que te pica el gallo

con un moño azul
y otro canario.

- Pipirigaña
jugaremos a la cabaña.
—¿qué jugaremos?
—Las manitos cortaremos.
—¿Quién las cortó?
—El agua que llovió.
—¿Dónde está el agua?
—Las gallinas se la bebieron.
—¿Dónde están las gallinas?
—Poniendo güevos
—¿Dónde están los frailes?
—Diciendo misa
en la capillita
con un papelito
y agua bendita.

Origen. Se cree que este juego deriva de uno tradicional, del siglo XVI, llamado en España "Pez picigaña".

Francisco de Quevedo Villegas (1580-1645) lo citó en *Historia de la Vida del Buscón llamado Don Pablos, ejemplo de Vagamundos y Espejo de Tacaños* y Agustín Moreto y Cabañas (1618-1669) en "La Fuerza del Natural".

En los siglos XVII y XVIII, se le conoció por "Pizpirigaña".

Denominación. Argentina, "Pipirigaña", "Pisingallo"; Colombia, "Pizingaña"; Cuba, "Pipisigallo"; Chile, "Pipiri-

gallo", "Pinpitigallo", "Pizpirigaña", "Pecigaña", "Pilluy", "Huillimano"; *Guatemala*, "Pizpicigaña"; *Honduras*, "Pipizigaña"; *México*, "Pipisygaña"; *Perú*, "Pincipincigaña", "Pinsigallo"; *Puerto Rico*, "Pumpuñete", "Pipirigaña", "Pinpitigallo"; *Santo Domingo*, "Pica-pico"; *Salvador*, "Pizpicigaña"; *Venezuela*, "Pumpuñete", "Pico, pico".

España, "Pez pecigaña", "Pizpirigaña", "Pichigaña", "Pisigayna".

Dispersión. Argentina, Colombia, Cuba, Chile, Guatemala, Honduras, México, Paraguay, Perú, Puerto Rico, Santo Domingo, Salvador, Uruguay, Venezuela.

Comentario. En la actualidad se conserva con variaciones en diferentes regiones de España y América.

Bibliografía.

"El Buscón. Historia de la Vida del Buscón, llamado don Pablos; ejemplo de Vagamundo y espejo de extraños". Francisco de Quevedo Villegas.

"La Fuerza del Natural". Agustín Moreto y Cabañas.

"Varios Juegos Infantiles del Siglo XVI". Francisco Rodríguez Marín.

"Juegos Infantiles de Extremadura". Sergio Hernández de Soto.

"Chiloé y los Chilotes". J. Cavada.

"El Folklore de los Niños". Julio Aramburú.

"El Folklore en la Escuela". Eduardo M. Torner.

"De Todo el Maíz". Benigno A. Gutiérrez.

"Juegos y Canciones". María Cadilla de Martínez.

"Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.

"La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

"Cuzcatlán Típico. El Salvador". María de Baratta.

La Campana

Dos niños dándose la espalda, se enlazan por los dos brazos, y se suspenden alternativamente imitando el volteo de las campanas de la iglesia.

El balanceo se convierte en una escena de mucho ritmo.

La campana anuncia la apertura o cierre de clases. Con gran algarabía los niños cuando esta suena, para entrar a primera hora de clases cantan:

Sonó la campana
llegó el profesor
entremos a clase
a oír la lección.

De la campana ellos siempre repiten estas adivinanzas:

Una vieja con un diente
que llama a toda la gente.

Yo he visto un cuerpo sin alma,
dando voces sin cesar,
puesto al viento y al sereno,
en ademán de bailar.

Yendo por un caminito,
me encontré con un nidito;
tiré un hilito,
y sonaron los huevitos.

En Venezuela, según los investigadores Ramón y Rivera e Isabel Aretz, en "Folklore Tachirenc" dicen que este juego allá se llama "Pilando Arroz" y lo describen: "Dos muchachos se agarran con sus brazos a la altura de los codos, espalda con espalda. Alternadamente imprimen entonces un movimiento de balanceo al cuerpo, de este modo que el uno levanta al otro".

Este juego, no tiene reglas para comenzar ni finalizar.

Volviendo al cantar, en España, los niños al acostarse y al levantar repiten:

Campanero, campanero,
duerme ya, duerme ya,
toca la campana
que es ya mañana
¡din! ¡don! ¡dan!
¡din! ¡don! ¡dan!

Y saben esta adivinanza:

Una vieja remolona tiene un diente en la corona
y aquel diente llama a toda la gente.

Origen. Ya en Egipto las fiestas de Osiris iban acompañadas del son de las campanas. En la mitología griega, era

símbolo de Príapo, y, en arte funerario solía emplearse como atributo de Baco.

Los romanos usaron las campanas en determinadas procesiones.

El cristianismo hizo de las campanas la voz por excelencia para llamar a los fieles a la iglesia, a la devoción y a la plegaria.

Denominación. Chile, "La Campana"; Venezuela, "Pilandando arroz".

Dispersión. Se juega ocasionalmente en algunos países americanos. En Chile está perdiendo su vigencia.

Comentario. La hagiografía halla en la campana el instrumento más sonoro y expresivo. El simbolismo ve en las campanas a los predicadores del Evangelio.

Este instrumento conocido y utilizado por los más antiguos pueblos de la historia, sirve a los niños de inspiración para un juego de simbología ritual. El niño juega a ser iglesia imitando el campanario y a la campana que dobla para llamar a los fieles.

Bibliografía.

"Poemas, Canciones y Juegos Infantiles".

"Compendio de Cultura General". Roberto Vilches Acuña.

"Adivinanzas Rioplatenses". Robert Lehman-Nitsche.

"Folklore Tachireense". L. F. Ramón y Rivera/Isabel Aretz.

Coche Quebrado

En este juego intervienen tres niños, dos hacen las veces de "silla" y el tercero se pasea tan ricamente, como un auténtico señor.

Consiste el juego en que dos muchachos formen silla, asiendo con las manos una muñeca propia y otra del compañero. Dicho más claramente: un niño coge con la mano derecha su muñeca izquierda y con la mano izquierda la muñeca derecha del compañero. Este, a su vez, hace lo mismo. Así queda formado una especie de asiento, en el que pueda sentarse tranquilamente el tercer jugador, y ¡listos para pasear!

Otras veces, el que se sienta en la silla, es llevado durante un corto trecho, y lo sueltan repentinamente, para probar así la agilidad del compañero que algunas veces cae, y en otras, dado a la rapidez de sus movimientos sale airoso, por lo que pasa a llamarse "Coche quebrado".

Y en Chile se dice a voces:

¡Sillita de mano!
¡Coche quebrado!

Las niñas lo llaman "Silla de la Reina" y el juego tiene ritmo y una melodía lírica. Se elige a la compañera preferida, y en "Silla de oro" la pasean cantando:

En coche va una niña
hija de un gran capitán,
que hermoso pelo tiene:
¿quién se lo peinará?

Lo peinará la reina
con peine de oro
y horquillitas de cristal.

En Santiago del Estero, el juego consiste en transportarlo hamacándolo, a veces con bastante brío, como para asustar al que va sentado, tomado del cuello, cuando no para hacerlo caer bruscamente.

En España, para jugar a la "Sillita de la Reina", cantan:

A la silla de la Reina
que nunca se peina,
un día se peinó
y la silla se cayó,
y sin pelo se quedó.

Origen. Este juego viene de muy antiguo, ya en el siglo XVI, cuando se jugaba a "Hebrita de oro traigo, quebrándose viene" se terminaba paseando en "Sillita de mano" a la niña escogida por esposa por el Rey.

Denominación. *Argentina*, "Silla de la reina", "Sillita de oro"; *Colombia*, "Silla de la reina"; *Chile*, "Coche quebrado", "Sillita de la reina"; "Sillita de mano", "Sillita cun-cun", "Cochelito"; *Costa Rica*, "Silla de la reina".

España, "Sillita de la reina", "Sillita de oro", "Salta ca-brilla", "Sota, caballo y rey".

Dispersión. Argentina, Bolivia, Colombia, Costa Rica, Chile. En el país es de regular vigencia, se juega ocasionalmente en los recreos de los colegios.

Comentario. La silla de manos está en la dignidad de papas y reyes.

La silla Gestatoria, silla portatii usada por el Papa en actos de gran ceremonia que se lleva en brazos.

Silla de Reina, vehículo a manera de caja de coche, con asiento para una persona, y el cual es sostenido en dos varas largas y llevado por hombres.

El juego "Silia de reina" es un asiento que forman dos niñas para llevar a la mejor, a la compañera preferida.

Distribuidas en la Amazonia, se encuentran varias tribus, entre ellas la de los Carijones (Colombia), cuyos niños tienen un juego que cantan y danzan, el que lo realizan del modo siguiente: Dos niños cruzan sus manos formando esta sillita. Otro niño más pequeño se sienta sobre las manos de los dos. Así dispuestos empiezan una danza singular, llena de elegancia y simpatía, mientras cantan una cancioncilla indefinidamente.

Bibliografía.

Enciclopedia de la Lengua Castellana

"Colorín Colorete". Carmen Bravo Villasante.

Salto al compañero

Colocados en fila se agachan, se encorvan unos seis niños separados por espacios de un par de metros y otros lo van saltando colocando sus manos sobre la espalda. Pero a medida que el primero es saltado, se incorpora y salta a su vez para después de saltar a todos colocarse de nuevo.

Se conocen variantes en el número de jugadores, siete, ya que en esta forma se recorren largas distancias, lo mismo que versainas que se repiten a medida que se van saltando y que tienen relación con una hora del reloj.

En Cuba, colocado con el cuerpo inclinado, deja que los demás le salten por encima. A medida que lo hacen, cada uno dice:

A la una: mi mula:

A las dos: mi reloj.

A las tres: mi café.

A las cuatro: mi gato.

A las cinco: te hincó (lo hacen con el dedo).

A las seis: manda el rey.

A las siete: machete.

A las ocho: te pongo el mocho (le coloca un pañuelo en la espalda).

A las nueve: te lo quito (lo hace).

A las diez: chiquito como una nuez.

A las once: campana de bronce.

A las doce: ¡huye que te cogen los civiles!

En México, se juega así:

Por sorteo se designa a un niño que deberá ponerse con el cuerpo inclinado hacia adelante para que los demás salten sobre él. Los saltadores se señalarán en número de doce y se colocarán en hilera a distancia de unos cuatro metros del que hace de "burro". Por riguroso turno brincan todos imitando en lo que haga y diga el primero.

Al primer salto el niño de adelante dirá:

—A la una, sale la luna (Y al caer girará sobre un pie y correrá a ponerse detrás del grupo).

Al segundo gritará:

A las dos suena el reloj (Y a la mitad del salto golpeará con una mano al burro quieto).

Al tercer salto dirá:

—A las tres, copito es (Al caer sigue su carrera con un solo pie).

—A las cuatro doy un salto (Y da un salto largo).

Y sucesivamente continuará así:

—A las cinco doy un brinco (Al caer brinca a pie juntillas).

—A las seis, no me veis (Saltará agachando el cuerpo).

—A las siete pongo mi capiruchete (Al saltar dejará la gorra sobre el que está puesto, recogéndola al terminar el salto).

—A las ocho, mi bizcocho (Se sentará un momento sobre el “burro”).

—A las nueve, tierra leve (Al caer, sin mover los pies tocará el suelo con los dedos de la mano).

—A las diez, me siento otra vez (Y hace lo mismo que a las ocho).

—A las once, burro de bronce (Al caer da media vuelta y saltará en sentido inverso).

—A las doce, que mi burrito repose. (Antes de saltar dará una palmadita en la espalda del burro).

En España, cada salto se regula según una hora de reloj y se hace un gesto o cualquier habilidad y se canta:

A la una arranca el macho y la mula

A las dos, tira una coz.

A las tres, los tres brincos de San Andrés.

A las cuatro, brinco y salto.
A las cinco, el mayor brinco.
A las seis, las orejitas del rey.
A las siete, planto mi capiruchete.
A las ocho, cojo mi corcho.
A las nueve, coge la bota y bebe.
A las diez, empinamos otra vez.
A las once, las campanitas de bronce.
A las doce, mediodía, a comer.

Origen. Petronio, el árbitro (m. 66 A.D.) describe al muchacho que sube a la espalda de otro. Muchos de los juegos son remembranzas de ritos primitivos. Este sería una versión de las que derivan para hacer crecer el trigo.

Denominación. Argentina, "Rango", "Salta carnero"; Cuba, "Los siete burros", "El burro brincado"; Chile, "Salto del gringo", "Salto del suplicio", "Salto del camello", "Salto del compañero", "Salto de la pulga", "El sapito"; México, "El burro corrido", "El borriquito quieto".

España. "Salta cabrilla", "Sota, caballo y rey"; Extremadura, "Burro".

Dispersión. Argentina, Colombia, Cuba, Chile, México, República Dominicana, Venezuela.

Comentario. F. Rabelais (1495-1550) relata este juego como jugado por Gargantúa; y Peter Brueghel (1530-1600), lo puso en su cuadro "Juegos Infantiles".

Bibliografía.

“Gangantúa y Pantagruel”. F. Rabelais.

“Problemas del Folklore Aragonés: Juegos Infantiles. Medicina Popular y Leyendas”. Antonio Be'trán.

“Canciones y Juegos de los Niños de América”. Frank Henius.

Revista “Archivos del Folklore Cubano”. Vol. V N^o 2, abril-junio, 1930.

“Los Juegos Infantiles en la Escuela Rural”. Ramón García Ruiz.

“Diccionario Folklórico Argentino”. Félix Coluccio.

Caballito de bronce

“El caballito de bronce” consiste en poner al niño más fuerte, resistente de base, sobre el cual se van subiendo más y más niños hasta que afloja y todo el montón se viene abajo en medio de grandes risas.

El juego se realiza así: Se rifa, por algunas de las maneras señaladas en juegos apuntados anteriormente, quien se coloca inclinado, generalmente apoyado en la pared, con el objeto de servir momentáneamente de “caballo”. A menudo y con el propósito de no “alargar” demasiado el juego, se presenta uno cualquiera de buena voluntad, y van saltando y montándolo, generalmente el que lo logra saltar y quedar a horcajadas, derrumba a los demás, quedando todos en el suelo. El juego continúa de la misma manera como empezó.

En España participan seis o siete niños. Uno de ellos de pie se coloca de espalda contra una pared lo que lo con-

vierte en la cabecera del caballo y otro niño inclinado se afirma agachado tomado fuertemente del niño de pie y así se va formando el cuerpo del caballo con los siguientes niños bien afirmados en flexión de tronco escondiendo sus cabezas entre las piernas del compañero que está delante de él.

Otro grupo de niños se coloca a cierta distancia y por orden saltan sobre los que están flectados tratando de avanzar sobre el lomo lo más posible para dejar lugar a los que vienen detrás de él.

Así, cuando el caballo de bronce tiene su largo lomo con jinetes, el niño que hace de cabecera cuenta hasta doce y si alguno de los que están a horcajadas se cae o toca el suelo con un pie, éste pasa a ocupar o tomar parte del cuerpo del "caballo de bronce".

Origen. F. Rabelais (1495-1550), personalidad de la literatura de la primera mitad del siglo XVI, describe este juego en su obra "Gargantúa y Pantagruel", diciendo que Gargantúa lo jugaba en su infancia.

Denominación. Chile, "Caballito de bronce", "Al caballo", "La montaña", "El perdilomo".

España. "El Caballo fuerte".

Dispersión. Varios países americanos.

Comentario. En el famoso cuadro de Peter Brueghel, el viejo (1530-1600) denominado "Juegos Infantiles" se registra. Brueghel, de espíritu explorador, investigó la vida contemporánea suya, mezclando lo feo con lo sublime, toda activi-

dad y modalidad del hombre, realizó su famoso cuadro y ahí están el muchacho que sube a la espalda de otro, el juego de tabas, el de las piedrecitas, conocido por la pallalla, la muñeca, el aro, la comba, los zancos, pares o nones, la barra, las bolitas, el trompo.

El origen de los juegos pintados por Brueghel se remonta a la fecha muy anterior al siglo XVI.

Bibliografía.

“Gargantúa y Pantagruel”. F. Rabelais.

“Juegos para Todos”. Carmiña Verdejo.

Tirar la cuerda

Juego de fuerza que consiste en aferrarse fuertemente los contrincantes de uno y otro lado de un cordel, hasta que una voz de orden de tirar de ella hasta conseguir que uno de los dos bandos en lucha ceda terreno, y pase una línea demarcatoria que se ha trazado en el suelo de antemano. Un juez o árbitro da la señal de iniciar el juego y hace la calificación del triunfo y la derrota.

El bando que ceda primero dejándose arrastrar o soltando la cuerda perderá el juego.

En las escuelas lo juegan así: Los luchadores se dividen en partidos. A la cuerda o cable se le ata en medio una cinta y se tiende en el suelo. Un bando se coloca al lado derecho; y el otro al izquierdo del Jefe, el que se sitúa frente a la cinta.

Al mando del Jefe, todos los jugadores levantan el cable; se colocan a ambos lados con las piernas separadas y dobladas, lo toman firmemente y se preparan para la lucha.

A la voz: ¡Luchen! tiran sin interrupción y con todas sus fuerzas hacia atrás para llevar a los adversarios a la línea límite de arrastre. El partido que lo consigue, gana.

Se practica algunas veces entre dos, cuatro competidores como puede ser colectivo y tiene infinitas maneras de jugarse.

En Santiago del Estero, una raya en el suelo y el premio atado en medio de la sogá son las características de este juego.

Origen. Juego antiguo de contienda, de tracción, de pujanza.

Los campesinos, tienen entre sus pasatiempos el "Tirar la cuerda". Se prueban las fuerzas de los músculos en una sana medición de posibilidades físicas. Adiestramiento para perder y ganar en la vida. Victoria y derrota.

Denominación. Argentina, "Cuerda", "La Chigua", "Cuarteada", "Cinchada"; Chile, "Tirar la cuerda", "Tirar el cable"; México, "Lucha de cable".

Dispersión. Argentina, Chile, México.

Comentario. Este juego ejercicio, pertenece a la fa'ange de luchas gimnásticas, como el "Tirar gallos", muy corriente en los campos chilenos.

Una correa firme o el cinturón sirve para estos casos. Se "Tira un gallo" a pie firme o sentado, colocando como

línea divisoria entre los pies de los contendientes un trozo de madera. Quien atrae hacia sí al adversario o quien lo levanta en peso, es el triunfador.

El juego de "Tirar gallo" tiene una serie de variaciones. La más usada es aquella de hacerlo "con peso atrás", el juego de "tirar gallos" tiene sus secretos. Hay que conocer el instante en que debe plantearse, el otro en que debe tirar firme, o, si es con peso atrás, cuando hay que mover un poco los cuartos traseros como si se estuviera en una danza cadenciosa.

Cuestión de fuerza, de paciencia y de mañas es lo que da el triunfo a los que "Tiran gallo" en los campos, para desentumecer los "ñeques" o darle soltura al cuerpo.

Bibliografía.

"Juegos y Deportes". Daniel Aeta Astorga.

"Los Juegos Infanti'es en la Escuela Rural". Ramón García Ruíz.

"El Folklore de Santiago del Estero". Oreste Di Lullo.

"Diccionario Folklórico Argentino", Félix Coluccio.

Parir la Chancha

Juego de niños que consiste, en que estando sentados en una banca, empujarse unos con otros hasta desalojar a uno de ellos de un extremo, para dar cabida a otro.

Su antigüedad en el país es grande, por lo general se juega en los colegios, en los minutos de recreo, cuando están sentados en los bancos y llega otro que desea descansar y no tiene sitio, los compañeros le hacen lugar de esta forma.

Chancha, chancho, cochino y “cucho” son los nombres más usados por el pueblo chileno, para el cerdo, puerco, verraco.

En la Argentina es “Gata parida” y se juega sentado o de pie, los participantes deben hallarse apoyados en una pared y uno al lado del otro hasta sacar fuera a uno de ellos.

El juego consiste en empujarse con fuerza hasta que vaya saliendo alguno prosiguiéndose a veces hasta que no quedan más de dos participantes entre los que debe salir el parido, fuera del límite marcado.

Origen. Juego antiguo en España.

Consiste en arrimarse en hilera unos a otros y apretarse hasta echar fuera a uno de ellos, que entonces va a colocarse a un extremo de la fila para empujar a los demás.

Denominación. *Argentina*, “Gata parida”; *Chile*, “Parir la chancha”; *Venezuela*, “Echar poja”.

España. “Gata parida, Salga la parida”, “Sacar manteca”.

Dispersión. Se juega en América.

Comentario. Parir es dar a luz la hembra en tiempo oportuno. Parida aplícase a animales; tratándose que está recién parida.

Jugar a “Parir la chancha” es ceder así como los lechones unos a otros a medida que van naciendo.

El juego “Parir la chancha” está asociado al acto del parto, del nacimiento.

“Diccionario Folklórico Argentino”. Félix Coluccio.

Hacer Patitos

Los niños juegan a hacer patitos, lanzando piedras que resbalan por sobre la superficie del río, laguna o poza.

Las piedras deben ser redondas o planas y procurar al arrojarlas que rocen la superficie, en forma tal que la piedra vaya dando botes y haciendo ondas antes de hundirse.

Para el mejor logro el niño se agacha y lanza de costado la piedra para que rebote, como el pato cuando inicia su vuelo, roza una o más veces el agua.

Cuando se juega entre varios, gana aquel cuya piedra logra dar más saltos y llegar más lejos.

Frank Henius en “Canciones y Juegos de los Niños de América”, lo describe así: “Los niños tiran piedras en un lago o en un charco. El niño cuya piedra haya producido las ondas que tardan en desaparecer de la superficie del agua es el ganador”.

Origen. Este entretenimiento se llamaba “Epostracismo”, entre los griegos. Ellos lanzaban una concha, resbalando por encima de la superficie del agua en un lago o estanque. Y lo hacían como competición, pues consideraban vencedor al que conseguía hacerla llegar más lejos.

En España, en el siglo XVI se jugaba con el nombre de “Los Panes”.

Denominación. Chile, "Patitos", "Tagüitas", "Thahua", del mapuche cierto pato (*Gallinula Chloropus*). "Hacer taguas" es zambullirse en el agua; *Perú.* se juega sin nombre; *Puerto Rico*, "Las Ondas"; *Guatemala*, "Hacer Tortas".

España, "Los Panes", "Patitos", "Juego de Cabrillas".

Dispersión. América.

Comentario. Silo Itálico lo cita en el libro XIII "De Guerra Púnica".

"Así como el agua sosegada
pequeños cercos rompe y va formando
con las primeras vueltas piedra echada,
luego un círculo y otro acrecentado
da el tembloroso licor de la ensenada,
hasta que torvo toca dilatando
una y otra ribera; así la fama
de rueda en rueda crece y se derrama.

Bibliografía.

"Guerres Puniques. "Silius Italicus.

"Juegos Para Todos". Carmiña Verdejo.

"Canciones y Juegos de los Niños en América". Frank Henius.

"Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú. Emilia Romero.

Palo ensebado

Consiste en una vara o pértiga de 5 a 6 metros y de unos 20 centímetros de diámetro, que clavada en tierra está

totalmente derecha, untada de grasa, por la cual se trepa, para alcanzar un premio atado a su extremidad.

Diversión que consiste en ver subir y resbalar una y otra vez hasta que llega el momento que alguno alcanza la punta y logra los billetes y algunos comestibles.

Entretención que es un desafío para el niño o adulto chileno, espectáculo que se realiza comúnmente para fiestas patrias.

Origen. Su nombre originario es "Cucaña" y en Italia, Nápoles, era muy común durante los siglos XVI y XVII en las fiestas populares. En medio de una plaza pública se formaba una pequeña montaña artificial que simbolizaba el Vesubio. Del cráter de aquel falso volcán salían en erupción salchichones y distintos manjares especialmente macarrones, que, al desprenderse, se cubrían de queso rallado cubriendo la montaña a manera de cenizas. La gente acudía para apoderarse de aquellos alimentos. Después se sustituyó la montaña por un alto poste del cual pendían los salchichones, aves, etc.

El "Palo ensebado", el "Arbol mayo", adornado con cintas, frutas, que se coloca en algunos pueblos de España en un paraje público, al cual durante el mes de mayo concurren las mozas y mozos a divertirse con bailes y regocijos.

El "Palo ensebado" será un vestigio, supervivencia del culto dendrolático mezclado con actos de fe religiosa.

En muchos países europeos es conocida la danza de las cintas de mayo en torno al árbol.

El árbol o un poste recuerda los ritos de la fertilidad.

casi todas las danzas de la fertilidad se celebraban en torno a un largo madero.

Denominación. Argentina, "Cucaña", "Palo enjabonado"; Bolivia, "Cucaña"; Brasil, "Pau de sebo" (Nordeste brasileño); Chile, "Palo ensebado", "Palo enjabonado"; Ecuador, "Cucaña", "Castillo", "Palo ensebado"; Paraguay, "Ibirashyí" (Palo enjabonado, cucaña); Puerto Rico, "Palo ensebado"; República Dominicana, "Palo ensebado"; Uruguay, "Palo enjabonado", "Palo ensebado"; Venezuela, "Cucaña", "Palo ensebado", "Vara de premio".

España, "Cucaña".

Dispersión. Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Cuba, Chile, Ecuador, Perú, Puerto Rico, Paraguay, República Dominicana, Uruguay, Venezuela.

Comentario. En España es un poste largo untado de grasa o de jabón, por el cual se ha de trepar, si se coloca hincado verticalmente en el suelo, o andar, si se pone horizontalmente a cierta distancia de la superficie del agua, para alcanzar como premio un objeto atado a su extremidad.

En las fiestas religiosas-folkloricas celebradas en algunos santuarios del Norte de Chile, La Tirana, está el "Palo encintado" en que niñas van trenzando y luego destrenzando cintas.

Esta danza de las cintas es conocida en toda América, aunque con diferentes nombres. Se realiza alrededor de un palo, de cuya parte superior penden largas cintas que las danzantes van trenzando mientras bailan y cantan a su alrededor.

Francisco José Goya y Luciente (1746-1828), de gran capacidad creadora e innovadora; pintor de cámara de la corte de Carlos IV, cogió en una lámina la "Cucaña" (Museo del Prado).

El pintor chileno, Israel Roa (1909), en su cuadro "18 de septiembre" aprisionó una escena de "Palo ensebado".

Bibliografía.

"Folklore Chileno". Oresté Plath.

"Diccionario Folklórico Argentino. Félix Coluccio.

"Folklore del Paraguay". Paulo de Carva'ho Neto.

"Diccionario del Folklore Ecuatoriano". Paulo de Carvalho Neto.

"Manual de Folklore Venezolano". Isabel Aretz.

"Folklore TachireNSE". Venezuela L. F. Ramón y Rivera-Isabel Aretz.

Cara o Sello

Se juega con una moneda al "cara" o "sello", los dos participantes eligen el lado que deseen y lo anuncian. Se lanza la moneda en alto y gana aquel que acertó en pedir el lado del que cayó la moneda.

Para lanzar la moneda, esta se coloca en la mano estirada sobre la punta de los dedos de manera que al desprenderse, esta dé una vuelta de campana. La moneda siempre se lanza hacia arriba en dirección vertical.

Se juega una gestión, un vuelto, una decisión.

Otras veces el juego consiste en lanzar al aire un número determinado de monedas que entre dos personas juntan

en igual cantidad. Uno lanza y el otro pide. En el momento de lanzar el que pide dice: "Cara" o "Sello", según le parezca. Y al llegar las monedas al suelo, serán para el que pidió, todas las que él precisó.

Luego le corresponde tirar al que pidió y así sucesivamente se van sucediendo cada uno de los participantes que se han formado en círculo suficientemente grande para que las monedas caigan limpiamente.

El "Cara o Sello" se funde con el juego el "Chupe" que consiste en revolver en las manos cerradas varias monedas, arrojadas al aire, y ser del que las tira las que resulten haber caído de cara.

El juego de el "Chupe" está generalizado entre los adultos y los niños de las barriadas.

Las expresiones que afloran son "Hacer chupe a uno", engañar a uno en dinero o en especie; "Quedar de chupe", el que en este juego, o en una faena cualquiera, queda el último.

En la Argentina se juega al "Cara y Seca", las monedas revolvan en el aire y gana más cuantas más al caer ofrezcan mirando hacia arriba, la efigie de la República. El otro lado que tiene grabado el valor de la moneda es "seca". Tiran alternativamente cada uno de los participantes, hasta que ya no quedan más monedas por haberlas ganado alguien. El número de jugadores es ilimitado.

Origen. Se llamó entre los griegos "Ostracinda". En Roma "Caput aut navis" porque las monedas por entonces llevaban un busto y una nave.

En España se llamaba la "Tejuela" durante la Edad Me-

dia porque se jugaba con tejuelas de madera y, más adelante con pedazos de loza de dos colores, que eran blancas por un lado y por el otro oscuras. Posteriormente se les denominó "Castillo o León" porque las monedas tenían entonces un castillo por un lado y un león por el otro, y hace años "Pan o Vino", en lugar de emplearse una moneda, se usa una piedra plana, una de cuyas caras se moja. A esta cara se le llama "vino", mientras que a la otra, a la seca, se le llama "pan".

Denominación. Argentina, "Cara y Seca"; Chile, "Cara o Sello", "Cara y Cruz", "Chapitas", "Chupe", "Carretas"; Ecuador, "Cara o Cruz"; México, "Aguila o Sol"; Perú, "Cara o Sello"; Puerto Rico, "Cara o Cruz".

España, "Tejuela", "Castillo o León", "Cara o Cruz", "Pan y Vino", "Día o Noche".

Dispersión. Argentina, Chile, Ecuador, México, Perú, Puerto Rico, Uruguay.

Comentario. El "Cara o Sello" con sus variantes se realiza a hurtadillas entre adultos como entre niños, hasta convertirse en un vicio por jugarse dinero, por lo que no goza de la aprobación policial.

El "Chupe" tiene la particularidad de que se juega en Sudamérica, especialmente en Chile.

El pintor chileno Juan Harris (1867-1949) que en el año 1900, en la Exposición Internacional de París, obtiene un premio con la "Ley del Honor" acusó también interés por la escena popular como quedó señalado en su obra en que

se ve a un grupo de chiquillos de barriada "Jugando al chupe", "chapitas" como también se le conoce.

Bibliografía.

"Juegos Para Todos". Carmiña Verdejo.

"Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.

"Diccionario Folklórico Argentino". Félix Coluccio.

Pares o nones

Jugar a "pares o nones" una cosa. Sortearla teniendo un niño en el puño cerrado un número, el que desee, de garbanzos, piedrecillas u otra cosa cualquiera, y preguntándole a otro:

¿Pares o Nones?

Si la respuesta es acertada gana lo que se juega; de lo contrario pierde.

Origen. El origen de este juego se remonta a la época prehistórica, como imitación de algún rito. Los primeros en hablar de él fueron Aristóteles, Platón, Horacio y Ovidio.

Así mismo Julio Póix habla de adivinar en "pariun et impariun". Y Suetonio afirma que se jugaba en el palacio de Augusto. Ya por aquel tiempo se llamaba entre los romanos "par impar".

Denominación. Argentina, "dar piedra"; Colombia, "Dar piedra"; Cuba, "Dar piedra"; Chile, "Pares o nones"; México, "A pares y nones"; Perú, "Pares o nones".

Dispersión. Argentina, Colombia, Cuba, Chile, México, Perú, Puerto Rico Nicaragua, Venezuela.

Comentario. Por el siglo XVI se jugaba comúnmente en España y se usaba todavía la forma latina "Par est" y de su combinación con la respuesta "Nonest" se derivó el nombre de "Pares o nones".

Bibliografía.

"Onomásticon". Julio Pólux.

"Juegos Infantiles". Paul Brewster.

"Diccionario Folklórico Argentino". Félix Coluccio.

"Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.

"Los Juegos Infantiles en la Escuela Rural". Ramón García Ruiz.

Morra

Este juego se realiza entre dos personas. Ambas cierran sus puños derechos y, después de dar dos golpes simbólicos al aire, al tiempo que se dice "¡un, dos!" al dar el tercero, extienden a la vez y a capricho los dedos de esa mano derecha, mientras cantan un número no superior a diez a capricho también.

Si ese número cantado coincide con el que suman los dedos extendidos por ambos jugadores, quien lo ha cantado se apunta un tanto. Y vuelta a empezar con el juego, realizándose cuantas veces se quiera o hasta haber alcanzado un

número de tantos previstos de antemano, si así se ha estipulado al empezar.

“Morra el puño”, en este juego, el puño cerrado vale por cero para la cuenta, además de conocerse oficialmente por la “Morra”.

“Morra muda”, consiste ésta que en vez de cantar un número no superior a diez, se canta simplemente “¡Pares! o ¡Nones!”. Al realizar la suma de los dedos extendidos por ambos, el número es par o non, y gana quien haya acertado.

Puede suceder, que los jugadores empaten. En tal caso, la jugada no es válida, debiendo realizarse otra vez para que uno sea eliminado, pues el ganador sólo puede ser uno, nunca los dos.

En Chile se podría decir que tiene una variante, siempre entre dos personas. Consiste en ocultar las manos a la espalda con un objeto dentro de ellas y pedir a otro que adivine dónde está.

Origen. Este juego fue practicado por los egipcios desde la más remota antigüedad. Se jugó en Grecia, aparece representado en varios monumentos como en vasos que se encuentran en el Museo de Berlín. Representaciones de la Morra han sido encontradas en pinturas sobre estuco de la Farnesina de Roma.

En Roma, para caracterizar a un hombre de intachable probidad, se decía:

“Con él se puede jugar a la Morra a obscuras”. Este proverbio, consagrado por el tiempo, según Cicerón, demuestra lo antiguo y popular de este juego entre los romanos.

Cuando dos personas tenían un litigio solían convenir en zanzar la cuestión dudosa jugando una partida de morra.

En el Oriente, es usual en la China. Entre los juegos típicos de los italianos figura la "Morra" que se juega con verdadera pasión; en España, en ciertas regiones, sus habitantes son muy aficionados.

Denominación. Los romanos llamaban a este juego "Micare Digitis" (centelleo de los dedos).

Argentina. "Morra"; *Chile,* "Morra".

España. "Morra", "Morra muda".

Italia. "Morra", "Morra muda", "Morra puño".

Dispersión. En América se practica en la Argentina, en Chile se podría decir que está en extinción, hay poca afición.

Comentario. Este juego se relaciona con los de azar, adivinación, por lo que no es difícil a un jugador hábil aprovechar el menor descuido de su adversario para aumentar o disminuir el número de dedos extendidos o para hacer un cálculo de probabilidades, adivinando las intenciones de su contrario por los golpes anteriores.

Entre los artistas pintores que han llevado la "morra" a sus cuadros se cuenta Juan Lys, nacido en Oldenburg, Holanda en 1595 y fallecido en Venecia en 1629, con su "Italien et italienne jouant a la morra".

El pintor chileno, Miguel Campos (1844-1899), pensionado por el Gobierno, perfeccionó sus estudios en Italia, donde obtuvo una premio en un concurso realizado en Roma, tiene entre sus telas el "Juego de la Morra" (Roma 1873).

Bibliografía.

“Diccionario Ideológico de la Lengua Española”. Julio Casares.

“Juegos para Todos”. Carmiña Verdejo.

“Psicología de los Juegos Infanti'es”. David Kraiselburd.

JUEGOS

Juegos de sorteo

La Gallina Francolina
Telar Bayesta

Desafíos

La Raya
Este es Aceite y Este es Vinagre
Caluga y Menta
Quién Pega Aquí, es Valiente
El Cordel
Tócale la Oreja
Mójale la Oreja
Dos Escupos

Engaño

El Burrito del Teniente

Burla

Quien fue a Sevilla

Cuentos de nunca acabar

El Candadito
Los Italianos y el Inglés

El Gallo Pelao
Sapo Guarapo
El Gatito Montés
El Gato Sarapo
José se Llamaba el Padre
José se Llamaba el Fraile
Bartolo Tiene una Flauta

La Gallina Francolina

Juego de sorteo: Rimas para la elección de un compañero.

Una gallina
francolina
puso un huevo
en la cocina,
puso uno, puso dos,
puso tres, puso cuatro,
puso cinco, puso seis,
puso siete, puso ocho,
puso pan y bizcocho.

La gallina-castellana
puso-un huevo
en la-callana:

puso-uno,
puso-dos,
puso-tres,
puso-cuatro,
puso-cinco,
puso-seis,
puso-siete,
puso-ocho,
esta-mañana,
a las-ocho,
pelado-mocho.

La gallina francolina
puso un huevo en la cocina
puso uno, puso dos,
dale vuelta a mi reloj.

La gallina francolina
puso un huevo en la cocina,
puso uno, puso dos,
puso tres, puso cuatro,
puso cinco, puso seis,
puso siete, puso ocho,
para mí este bizcocho.

La versión chilena de esta rima, es parecida a la española, de Extremadura que da Sergio Hernández de Soto:

“La gallina papujá
pone huevos en el corral

pone uno, pone dos,
pone tres, pone cuatro,
pone cinco, pone seis,
pone siete, pone ocho,
tapa bizcocho”.

En la Argentina, Santiago del Estero, en vez de bizcocho termina con “La campana del diez y ocho”, que es el número de uno de los cuerpos de línea del ejército de esa ciudad.

A la vez esta rima se emplea para la numeración de la compañera que se hace golpeando con la mano en el pecho o en las rodillas cuando están sentadas.

Siempre en la Argentina, Julio Aramburu (1898-1974), dice: “la fila femenina, atenta a la numeración de la compañera que revista, golpeando con la mano en las rodillas, la cosquillosa sentencia de doblarla:

Gallinita ponedora,
pone un huevo en la canasta,
pone uno,
pone dos,
pone tres,
pone cuatro,
pone cinco,
pone seis,
pone siete,
pone ocho
tape su bizcocho,
para que usted me entregue otro.

En el Uruguay este juego se llama “La Gallina Papanata”, y se realiza con varios niños que extienden las manos con los dedos abiertos y una niña que hace de gallina cuenta de uno hasta ocho, y cuando llega a ocho, guarda la mano y dice: “guarda este bizcocho hasta mañana a las ocho”.

Y la letrilla es:

La gallina papanata, puso un huevo en la canasta,
pusc, uno
puso, dos,
puso tres,
puso cuatro,
puso cinco
puso seis,
puso siete,
puso ocho.

Guarda este bizcocho hasta mañana a las ocho.

En Puerto Rico, se juega en forma parecida a la del Uruguay y la letra es ésta:

Pico, pico Mondorico
¿Quién te dio tamaño pico
que te fuiste a esconder
detrás de la puerta de San Miguel?
La gallina en su niá
puso un huevo, puso dos;
puso tres y puso cuatro;
puso cinco y puso seis;
puso siete y puso ocho.

Guarda ese bizcocho
para mañana a las ocho.

En España, esta fórmula se aplica a un juego que corresponde a la manera de jugar al "Pin-pin-Sarabin".

Origen. Según María Cadilla de Martínez (1886-1951), investigadora de destacada capacidad, este juego es de origen catalán.

Denominación. Argentina, "La Gallina Papanata"; Chile, "La gallina francolina"; Perú, "La Gallina Papujada"; Puerto Rico, "La Gallina Puritana", "Pico Mondorico"; Uruguay, "La Gallina Papanata".

España, Sevilla, "Los Pollitos Samaná"; Extremadura, "La Gallina Papujá"; Cataluña, "La Gallina Puritana".

Dispersión. Argentina, Perú, Puerto Rico, Uruguay.

Comentario. En España, según Francisco Rodríguez Marín (1855-1943) se juega de distinta manera en vez de pellizcar las manos, pellizcan los pies.

En Chile, "francolina" se aplica a la gallina o gallo, que no tiene cola; en México, es "franjolino", el sin cola.

Bibliografía.

"Varios Juegos Infantiles del Siglo XVI". Francisco Rodríguez Marín.

"Cantos Populares Españoles". Francisco Rodríguez Marín.

"Juegos Infantiles de Extremadura". Sergio Hernández de Soto.

"Lo que Cantan los Niños". Fernando Llorca.

"Diccionario de Chilenismos". Manuel Antonio Román.

"Selección de Poemas para los Niños". Humberto Díaz Casanueva.

"El Folklore de los Niños". Julio Aramburu.

"Cancionero Popular de Santiago del Estero". Orestes Di Lullo
Cancionero Popular de Catamarca", Juan Alfonso Carrizo.

"Cancionero Popular Uruguayo". Ildefonso Pereda Valdés.

"Juegos y Canciones Infantiles de Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

Cuzcatlán Típico", María de Baratta.

Telar Bayesta

Para rifar una bolita o una golosina entre los niños, el que la tiene le dice a su compañero "telar"; el otro contesta, "bayesta"; en seguida pregunta el primero en cuál mano la ha escondido y el otro debe contestar y decir en ésta. Si adivina le dará el objeto.

En Chiloé el diálogo que se entabla con el contendor es el siguiente:

Telar
Bayesta
¿en cuál?
En ésta.

Fórmula semejante fue recogida en Constitución por Elena Wagener.

Otra versión colectada en Colchagua por Rebeca Román
Guerrero:

Cesta, bayesta;
Martín de la Cuesta,
me dijo mi madre:
¿en cuál mano de éstas?
en ésta o en ésta.

En Santiago, el niño que esconde el objeto dice:

Sexta bayesta
don Juan de la Cuesta
me manda mi madre
que en cuál mano
en ésta o en ésta.

Versiones argentinas:

Sexta, ballesta,
Martín de la Cuesta,
me dijo mi madre
que estaba en ésta.

Sexta, ballesta
Martín de la Cuesta,
tenía un buey
que sabía arar;
que sí, que no,
que en ésta está.

Versión peruana:

Seta, bayeta
mi madre me dijo
que estaba en ésta.

Versión uruguaya:

Sexta ballesta,
Martín de la Cuesta,
tenía un buey,
que sabía arar;
que sí, que no,
que en ésta está.

Versión española:

Esta, ballesta
camino me cuesta
decir la verdad:
dice mi madre
que en ésta está.

Origen. Figura en el “Memorial de un Pleito” aparecido en el siglo XVI con las siguientes líneas:

“Cesta balleste
la viña de la cueste”

Denominación. Argentina, “Chista ballista”, “Chista ballesta”, “Cresta ballista”, “Sexta ballesta”; Chile, “Telar ba-

yesta", "Cesta bayesta"; *Perú*, "Seta bayesta"; *Uruguay*, "Sexta baliesta".

España, "Cesta ballesta", "Seta ballesta", "Cesta barreta", "Esta ballesta".

Dispersión. Argentina, Bolivia, Colombia, Cuba, Chile, México, Puerto Rico, Uruguay, Venezuela.

Comentario. Este juego de adivinación "Telar bayesta" es semejante a los conocidos "Cara o Sello" o "Par o Nones".

Bibliografía.

"Memorial de un Pleito". Antonio Paz y Melia.

"Varios Juegos Infantiles del Siglo XVI". Francisco Rodríguez Marín.

"Juegos Infantiles de Extremadura". Sergio Hernández de Soto.

"Diccionario de Chilenismos". Manuel Antonio Román.

"Juegos de Bolitas". Maximiano Flores.

"Folklore Infantil de la Antigua Provincia de Colchagua". Rebeca Román Guerrero.

"Anotaciones Folklóricas de Constitución". Elena Wagener.

"Folklore de los Niños". Julio Aramburu.

"Cancionero Popular Uruguayo". Ildefonso Pereda Valdés.

"Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.

Desafíos

En las disputas en que se extrema la porfía, aparecen los desafíos, y luego se inicia el pugilato, pelea o contienda a puñadas entre dos niños:

Los niños chilenos hablan de pelea a "combos" a "chopazos" y se desafían con distintas fórmulas.

La Raya

Cuando dos niños están ofendiéndose y no se atacan, los mirones trazan en el suelo dos líneas y les dicen señalándosélas:

"Esta es tu madre y este es tu padre"

El que borra o pisa la raya indicada como de la madre, insulta, y el vejado responde rápidamente a "puñete limpio". Y siguen las fórmulas de desafíos:

Este es aceite y este es vinagre

Este es aceite
y este es vinagre;
esta es mi madre
y este es tu padre.

Caluga y menta

Cruzando las manos con las palmas hacia arriba, se dice:

Caluga
y menta

O también:

Hospital
y cementerio.

Quien pega aquí, es valiente

Uno de los que rodea a los que se están “encarachando”, dice: “El que pega aquí, es valiente, extendiendo a su vez el brazo con la mano con la palma hacia arriba.

El que se adelanta y pega el palmótazo, es el valiente y se arma la pelea, la “rosca”.

El que es invitado a pegar y no lo hace, queda como un cobarde, acepta la ofensa en silencio.

El cordel

Los circunstantes anudan un cordel en la mitad y los contrincantes lo tiran por ambos extremos hasta cortarlo. Quien se queda con el trozo mayor, ataca.

Tócale la oreja

Si es valiente o quiere chopazos, lo hará a este grito o invitación de “Tócale la oreja”.

Realizado el toque de la oreja se trezan a pelear, previa sacada de ropa: “¡Fuera ropitas!”

Mójale la oreja

Los animadores incitan así: “¡A que no le mojas la oreja!” El que se siente capaz, se pasa por la lengua el ín-

dice y el pulgar y le toca con los dedos humedecidos el lóbulo de la oreja.

El ofendido en esta forma, ataca.

Dos escupos

Los de la rueda lanzan dos esputos al suelo. El que borra los escupos, es el que busca pelea; es decir, el que borra, pega. Y el elogio para el triunfador se formula de esta manera:

¡No aflojó un pelo!
le sacó ia mugre
le sacó las contumelias
le sacó los perenquenques
le sacó el "futre"
le agachó el moño.

Faliar en las expectativas, irle mal, es:

Sacarla chueca
Helársele la chacra
Helársele la pana.

Algunas de estas formulillas se encuentran en América. En la Argentina se dice, "Pisar o borrar la raya". En Cuba para romper relaciones, enlazan los dedos meñiques, diciendo: "pelaos"; para hacer las amistades enlazan los dedos índices.

En España para enardecer con nuevas ofensas, se hacen rayas en el suelo diciendo: "Tu pare, tu mare, tu hermana"

y las pisa después o escupe sobre ellas, en testimonio de desprecio.

En Sevilla los muchachos denotan estar reñidos poniendo el dedo pulgar debajo de la barba; y entre los dientes para celebrar la reconciliación.

Origen. Los héroes antiguos consideraban como una parte de su gloria la potencia de sus puños. Según Homero, entre los ases de la época, se pueden citar a Tmycus, rey de Bitinia, antiguo país del Asia Menor, que no dejaba salir a los extranjeros de sus dominios si no boxeaban con él; y a Epeos (Epeus o Epeion), el constructor del famoso caballo de Troya, que se vanagloriaba de no tener rival en el pugilato.

Denominación. *Argentina*, "Pisar" o "Borrar la raya"; *Chile*, "La Raya", "Este es aceite y este es vinagre".

España. "Tu pare, tu mare, tu hermana".

Dispersión. Nacional.

Comentario. Untar las orejas con saliva un muchacho a otro equivale a un cartel de desafío con todas las reglas vigentes entre los Caballeros de la Tabla Redonda.

Se cuenta que un santo, San Bernardo, quien alarmado por daños y muertes causados por los duelos, convenció a sus conciudadanos que emplearan los puños en lugar de las armas. Esto entusiasmó a los jóvenes y tuvo como resultado el que San Bernardo se convirtiera en profesor, al mismo tiempo que hacía de organizador y árbitro.

Bibliografía.

- "Cantos Populares Españoles". Francisco Rodríguez Marín.
"Refranes Chilenos". Agustín Cannobio G.
"Folklore Chileno. Aspectos Populares Infantiles". Oreste Plath.
"Diccionario Folklórico Argentino". Félix Coluccio.

El Burrito del Teniente

Juego que consiste en poner una pequeña seña sobre la cabeza de un niño sin que él lo perciba. Y los que la ven, repiten a coro:

¡El burrito de mi Teniente:
lleva carga y no lo siente!

¡El burrito de mi pariente:
lleva carga y no la siente!

Y finalmente, el niño solo atina a pasarse la mano sobre la cabeza y termina con ser el cargador, para seguir sigilosamente con otro.

Siempre en Chile, se cambia la letrilla que hace alusión al grado de Teniente y al pariente por un Santo:

¡El burrito de San Vicente;
tiene carga y no la siente!

La "carga", en algunas ocasiones, se cambia por "cola" que es cualquier cosa que cuelga a semejanza de la cauda.

de un animal, que puede ser de trapo o papel que se prende en el vestido del que se encuentra de espaldas. Cuando los estudiantes se hallan en la fila, uno le coloca en el traje, en la parte de atrás, por lo general una tira de papel con un alfiler y los que se han dado cuenta gritan:

¡Tiene cola y no la siente!
¡Lleva cola y no la siente!

o también:

¡Ratón con cola!

En la Argentina, se refieren a carga, y en situación semejante, a coro repiten:

El burrito del Teniente
lleva carga y no la siente.

En el Uruguay, según Ildefonso Pereda Valdés, se realiza este juego con los mismos versos:

El burrito del Teniente
lleva carga y no la siente.

En Puerto Rico, para jugarlo, dice la investigadora María Cadilla de Martínez (1886-1951) los muchachos, en secreto, convienen poner papeles u otros objetos de poco peso sobre la cabeza de un niño sin que éste se dé cuenta. Cuando así lo han hecho, le gritan:

¡Burrito caliente
que le echo la carga y no me la siente!

Origen. María Cadilla de Martínez considera esta letrilla, una de las cinco variantes portorriqueñas del "Recotín, recotán".

Denominación. Argentina, "El burrito del Teniente"; Chile, "El burrito de mi Teniente", "El burrito de mi pariente", "El burrito de San Vicente"; Puerto Rico, "Burrito caliente"; Uruguay, "El burrito del Teniente".

Dispersión. Argentina, Chile, Puerto Rico, Uruguay.

Comentario. Juego de broma y burla.

Bibliografía.

"Folklore Chileno. Aspectos Populares Infantiles". Oreste P'ath.

"Diccionario Folklórico Argentino". Félix Coluccio.

"Más Juegos Tradicionales de Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

"Cancionero Popular Uruguayo". Ildefonso Pereda Valdés.

Quien fue a Sevilla

Versos que le dicen a un niño cuando deja su asiento momentáneamente y se le ocupa. Y si regresa y quiere recuperarlo tiene su respuesta.

Chile:

—Quien fue a Sevilla
perdió su silla.

—Pero cuando volvió
de la oreja lo sacó.

—Y cuando llegó
de las mechas lo sacó.

He aquí una transformación o un cambio de la ciudad
de Sevilla por la ciudad chilena de Melipilla.

El que fue a Melipilla
perdió su silla.

Argentina:

El que va a la villa
perdió la silla
Y el que vuelve
Con una varilla
Le pega en la canilla
pa que deje la silla.

Ecuador:

El que se va para Quito,
pierde su barquito.

Uruguay:

Quien fue a Sevilla
perdió su silla
quien fue y volvió
la recobró.

Perú:

Quien va a villa
pierde su silla
Y la rescata
con una rejilla
o una cosquilla.

Puerto Rico:

—El que va pa villa
pierde su silla

—El que va y viene
su silla tiene.

España:

—El que fue a Sevilla
perdió la silla:
El que fue a Gijón
perdió el sillón...

Quien fue a Sevilla
perdió su silla

quien fue a Morón
perdió su sillón.

Y el despojado toma al intruso de un brazo o de una oreja y, sacándolo del asiento, le dice:

—Quien fue a Granada
no perdió nada.

—Quien se va y vuelve
nunca la pierde.

Origen. Letrillas picarescas que vienen de España. Los niños españoles, franceses y portugueses, se entretienen repitiendo en estas ocasiones rimas similares.

Denominación. *Argentina*, “El que fue a la villa”; *Chile*, “¿Quién fue a Sevilla?”, “El que fue a Melipilla”; *Perú*, “¿Quién va a Sevilla?”; *Puerto Rico*, “El que va a la villa”; *Uruguay*, “¿Quién fue a Sevilla?”

España, “El que fue a Sevilla”.

Dispersión. *Argentina*, *Chile*, *Perú*, *Puerto Rico*, *Uruguay*.

Comentario. Estos versos de broma y burla, han entrado plenamente en la tradición americana.

Bibliografía.

“Cantos Populares Español'es”. Francisco Rodríguez Marín.

“Folklore Chileno. Aspectos Populares Infantiles”. Oreste Plath.

“Cancionero Popular de Santiago del Estero”. Orestes Di Lullo.

"Cancionero Popular Uruguayo". Ildefonso Pereda Valdés.

"Algunas de Nuestras Rimas Infantiles". Efraín Morote Best.

"La Poesía Popu'ar en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

"Historia de la Literatura Infantil Chilena". Manuel Peña Muñoz.

Cuentos de Nunca Acabar

Entretenimiento de niños con que alguno se propone distraerlos ¿Quieres que te cuente el cuento del burro piojento? O bien: este era un burro piojento. Pásate para este otro asiento. ¿Quieres que te lo cuente otra vez? El niño responde que sí. Yo no digo que sí, sino que si quieres que te cuente el cuento del burro piojento. Repite el niño que sí y el otro reproduce la pregunta, variando solamente lo que conteste, aunque sea un gesto, hasta fastidioso.

Versiones en Chile de algunos de estos Cuentos de Nunca Acabar:

El candadito

—¿Querís que te cuente el cuento del mentao candadito?

—Ya está, cuéntamelo.

—Anda para afuera y vuelve ligerito,
no te demores mucho
porque es muy bonito.

Los italianos y el inglés

—Estos eran tres: dos italianos y un inglés.
el inglés tiró su espada; los mató y

no los mató. ¿Querís que te cuente lo que pasó? ... etc.

El gallo pelao

—¿Querís que te cuente el cuento del gallo pelao?

—¡Sí quiero!

—Entonces ¡pásate para este otro lado!

—¿Querís que te... ?

A continuación esta versión que se dice en Puerto Rico.

El gallo pelón

—¿Quieres que te cuente el cuento del gallo pelón?

Si el niño responde que sí, se continúa:

—Pues el gallo se peló
y se voló al tejaó...
¡Ya está contaó!

Versión chilena del

Sapo guarapo

Sapo guarapo
calzones de trapo
cotón al revés,
Te lo cuento otra vez.

Versiones peruanas

Dice que había un sapo sarapo

Dice que había un sapo sarapo
Con su pantalón de trapo
Y su calzón al revés
—¿Quieres que cuente otra vez?

Versiones chilenas del Gato

El gato con los pies de trapo

Este era un gato
que tenía los pies de trapo
y la camisa al revés
¿quierís que te lo cuente otra vez?

El gatito montés

Este era un gatito montés
que tenía la cabeza de trapo
y el potito al revés
¿quierís que te lo cuente otra vez?

El gato sarapo

Gato sarapo
calzones de trapo,
cabeza al revés
¿quierís que te lo cuente otra vez?

Versión de Puerto Rico:

El gato

—Pues señor, este era un gato,
que tenía las patas de trapo
y la cabeza al revés...

—¿Querís que te lo cuente otra vez?

Y las anteriores versiones guardan semejanza con esta que se dice en España.

Este era un gato,
que tenía los pies de trapo
y la barriguita al revés

—¿Querís que te lo cuente otra vez?

Versiones chilenas de

José se llamaba el padre

José se llamaba el padre
y Josefa la mujer.

Y tenían un hijito
que se llamaba

José, se llamaba el padre...

Versión entregada en "Música Folklórica Infantil Chilena", de José Pérez Ortega:

José se llamaba el padre

José se llamaba el padre
Josefa la mamá
y al hijo que tuvieron
le pusieron José
se llamaba el padre

En el "Cancionero Popular Cuyano", Juan Draghi Lucero (1897) escritor de profundo sentido andino, específicamente cuyano tanto como americano, da esta versión:

José se llamaba el fraile

José se llamaba el fraile,
Catalina la mujer...
Y el fraile la iba corriendo
porque la quería...
José se llamaba el fraile

(Se repite hasta el cansancio)

En la "Antología Folklórica Argentina para uso en las Escuelas Primarias" se encuentra así:

José se llamaba el padre

José se llamaba el padre,
y Josefa la mujer.
Y tenían un hijito
que se llamaba

José se llamaba el padre,
Y Josefa la mujer.
Y tenían un hijito
que se llamaba
José se llamaba el padre.

Versiones Españolas.

José se llamaba el Padre

José se llamaba el padre,
Josefa la mujer
y tenían un hijito que se llamaba...

Ramón se llamaba el padre

Ramón se llamaba el padre,
Ramona la mujer
y tenían un hijo que se llamaba...

Manuel se llamaba el padre

Manuel se llamaba el padre,
Manuela la mujer
y tenían un hijito que se llamaba...

Bartolo tiene una flauta

Entre los cuentos más difundidos está "Bartolo tiene una flauta".

Versión chilena:

Bartolo tiene una flauta
con un portillo solo,
y su madre le decía
toca la flauta Bar...
...tolo tiene una flauta
con un portillo solo...

Versión argentina:

Bartolo tenía una flauta
con un aujerito solo
y su madre le decía:
toca la flauta Bar...
...tolo tiene una flauta
con un portillo solo...

Versión mexicana:

Bartolo flauta tenía
con un agujero solo
y su "ñata" le decía:
"Sopla tu flauta, Bartolo."

Otra versión:

Bartolo tenía una flauta
con un agujero solo,
y su madre le decía
toca la flauta Bartolo
tenía una flauta.

No obstante que la flauta de Bartolo tiene un portillo en Santo Domingo tiene tres.

Bartolo tenía una flauta
que tenía tres hoyitos,
y todos se divertían
con la flauta de Bartolo,
tenía una flauta
que tenía tres hoyitos.

Origen. La flauta los dioses mitológicos solían utilizarla para dirigir los ganados. En diversas mitologías figuran los dioses y héroes músicos haciendo concurso de flautas.

Cencerros, flautas y trompetas, servían para reproducir la voz de los espíritus sensibles a los oídos de los hombres.

Sin duda los seres humanos la descubrieron al oír el zumbido del aire entre los tallos rotos de los cañaverales. Se ha dicho que el viento, sonando en las cañas, escribió la primera melodía. El hombre no tuvo más que imitar la naturaleza.

En la música de varios países aparece este instrumento, desde tiempos remotos.

En la etnología americana la flauta de piedra o de hueso ha sido motivo de valiosos estudios.

Denominación. *Argentina*, "José se llamaba el fraile", "José se llamaba el padre", "Bartolo tenía una flauta"; *Bolivia*, "Cuento del gallo pelado"; *Colombia*, "Cuento del gallo capón"; *Chile*, "Cuento del gallo pelao", "Cuento del gallo pelón", Sapo guarapo", "El gato con los pies de trapo",

“El gatito montés”, “El gato sarapo”, “José se llamaba el padre”, “Bartolo tenía una flauta”; *México*, “Bartolo tenía una flauta”, “Bartolo fiauta tenía”; *Perú*, “Dice que había un sapo sarapo”, “Había una vez un sapito”; *Puerto Rico*, “El gato”; *Santo Domingo*, “Bartolo tenía una flauta”.

España. “José se llamaba el padre”, “Cuento de la buena pipa” o “Pipita”.

Dispersión. Argentina, Bolivia, Co'ombia, Cuba, Chile, México, Perú, Puerto Rico, Santo Domingo, Uruguay.

Comentario. Estos entretenimientos clasificados como “Cuentos reiterativos”, “Cuentos de pega” o “Cuentos de nunca acabar” son conocidos en España y en todos los países de América y se repiten con ligeras variantes ya se llamen “El compadrito león”, “Potito quemado” o “La mula baya de don Pedro Arcaya” cuya particularidad estriba en todos en que la última estrofa enlaza con la primera o vuelve a repetirse indefinidamente.

La voz “guarapo” es quechua y corresponde a una bebida fermentada hecha con jugo de caña dulce; el vocablo “sarapito”, puede que sea el nombre del ave conocido vulgarmente por la perdiz de mar; y “potito”, es diminutivo de “poto”, voz quechua, trasero.

Los adultos y los niños repiten estos dichos organográficos “Tocar la Flauta”, “No tocar pito ni flauta”, “Por la flauta”, “Aflautado” y “Sonó la flauta”, que a veces se complementa, añadiendo por “casualidad”. Frase formada de una fábula conocida para indicar que un acierto ha sido casual.

En la pintura, famoso es "El Flautista" de Eduardo Manet (1832-1883), pequeño músico militar, que le sirvió de modelo.

Bibliografía.

"Cantares Populares Españoles". Francisco Rodríguez Marín.

"Cancionero Popular Murciano". Alberto Sevilla.

"Costumbres y Creencias Raras". A. Tyatt Verrill.

"Poemas, Canciones y Juegos Infantiles".

"Cuentos Chilenos de Nunca Acabar". Ramón A. Laval.

"Folklore Chileno. Aspectos Populares Infantiles". Oreste Plath.

"Música Folklórica Infantil Chilena". José Pérez Ortega.

"Algunas de Nuestras Rimas Infantiles". Efraín Morote Best.

"La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

"Cancionero Popular Cuyano". Juan Draghi Lucero.

"Antología Folklórica Argentina Para Uso de las Escuelas Primarias".

"Diccionario Folklórico Argentino". Félix Coluccio.

"México Imponderable". Rafael Heliodoro Valle.

"Omnibús de Poesía Mexicana" Gabriel Zaid.

JUEGOS DE PRENDA

*Vivito te lo doy
Corre el anillo
Tira y afloja
Vuelan, vuelan ...
Juan Pirulero
Así le hace Juan
A la Berlina*

Vivito te lo doy

Se colocan los jugadores en rueda o en fila. Uno, el director enciende un fósforo. Después de esto, se coloca delante del jugador de su derecha, teniendo en la mano el fósforo. Y dice:

Soplo, y vivo te lo doy
si muerto me lo das,
tú pagarás.

Otras veces es:

Vivito te lo doy
si muerto me lo das,
prenda pagarás.

Y sopla más o menos simbólicamente la llama y la entrega al compañero. Este dice el verso en cuestión, sopla también y entrega la llama al jugador inmediato. De este modo, el fósforo, pasa de mano en mano.

Aquel a quien se le apague la llama en las manos, paga prenda. Enseguida se enciende otro y se siguen dando cuantas vueltas se quiera.

Como es de suponer, todos desean pronunciar lo más rápidamente posible el verso, para evitar riesgos. Pero debe tenerse en cuenta que las palabras, si bien dichas a toda velocidad, han de pronunciarse con claridad y sin equivocarse. Además, no puede entregarse el fósforo hasta haber dicho el verso entero.

Si el jugador que va a recibir la llama comprende que se le va a apagar en las manos, salvo si quiere quemarse los dedos, ha de tomarlo igualmente tan pronto como el compañero ha pronunciado la última palabra. De no hacerlo así, no evita riesgos, sino que paga prenda como la paga todo el que no cumpla las reglas del juego.

Este juego en la Argentina es conocido con el nombre de "El Quillito". Generalmente se realiza junto al fuego, en invierno. Se toma un palito y se enciende en una punta para ofrecerlo a la persona inmediata, diciéndole "Vendo quillito". Si dicha persona no lo compra, no toma parte en el juego, y si responde: "Compro quillito" o "¿Cuánto vale quillito"? Tantas varas de anascote y tantas de picote contesta

la primera. Si se quiere prolongar la broma se objeta el precio y sobre esto se habla cuánto se quiere. Convenido el precio, el vendedor, al entregar el quillito, dice: "Pero si muere el quillito, el cogote pagará". Y por la "muerte" de quillito cuando esta ocurre, esto es cuando el palito se apaga, se aplica al "matador" unos golpes con la mano en la nuca, haciendo que la mano haga las veces de hacha. El entretenimiento está en que el "vendedor" y los demás circunstantes se empeñan en que el quillito muera en las manos de alguno de los "compradores" y en los esfuerzos que estos hacen por que el fuego se mantenga, a fin de no soportar la pena.

Tenerle a uno como a "quillito", es como hacen las madres que no quieren o no pueden sostener a sus hijos y buscan quien pueda hacerlo".

En el Perú, el juego se llama "Sopla que vivo te lo doy" y la rima es:

Sopla, que si vivo te lo doy
y muerto tú me lo das
tú me lo pagarás.

Siempre en el Perú, la investigadora Emilia Romero entrega esta versión. En vez del fósforo usan un papel encendido, el cual va pasando de mano en mano rápidamente. Y van repitiendo:

Aquí te traigo un monigote
con tres varas de anascote
si el monigote muriera
perderá quien lo tuviera.

Aquel en cuyas manos acaba de quemarse el papel paga prenda.

El escritor y diplomático dominicano Henríquez Ureña (1885), en su obra "En el Español en Santo Domingo", cita el juego "Sopla, vivo te lo doy", como antiguo que todavía subsiste en el país.

En España en el siglo XVI se jugaba con esta versión:

Sopla que vivo te lodo
¿Para do?
Sopla que muerto te lodo
¿Para do?

Origen. El patriarca de Armenia, Juan Osun, en el siglo VIII acusó a los maniqueos de jugar este juego pasándose entre los jugadores una criatura herida hasta que expiraba en manos de un jugador, que era por esta causa llevado a la jerarquía de primera dignidad entre los de su secta.

(Sexta de los maniqueos. Aplícase al que sigue los errores de Maniqueos o Manes, que admitía dos principios creadores, uno para el bien y otro para el mal).

Esta misma acusación fue hecha por los politeístas a los judíos, por éstos a los cristianos y por éstos a las sectas disidentes de los maniqueos.

Según el catamarqueño Carlos Villafuerte (1908) dedicado al estudio de las voces, costumbres, danzas y música folklórica, don Teófilo Braga, valioso investigador portugués, escribió un interesante estudio acerca de este juego.

Dice Braga que éste era conocido de los griegos, quienes lo jugaban en las fiestas de casamiento. Lo hacían corriendo

hasta cierta distancia con hachón encendido, y luego que se apagaba daban una prenda al rey del juego.

Los rusos tienen la misma diversión y la practican en ocasión de las fiestas de Navidad, y en forma aún más análoga a la española. Consiste en pasar un tizón encendido de mano en mano; aquel que lo toma está obligado a cantar esta breve canción:

El tizón vive todavía,
el tizón vive todavía.

y cuando este se apaga antes de haber terminado la canción, el que lo tiene en las manos está obligado a pagar una prenda.

Denominación. Argentina, "Siempre vivo te lo doy", "Quillotillo", "El quillito"; Chile, "Vivito te lo doy", "Sopla y vivo te lo doy"; Perú, "Sopla, que vivo te lo doy"; Santo Domingo, "Sopla, que vivo te lo doy".

España, "Sopla vivo te lo do", "Vivo te lo doy".

Francia, "Je vous ven mon allumette".

Inglaterra, "Jack's alive".

Rusia, "Jio jir kurilka" (el tizón vive todavía).

Dispersión. Argentina, Chile, Perú, Puerto Rico, Santo Domingo.

Comentario. En Venezuela, Barlovento, en el Velorio del Angelito, es costumbre generalizada, para distraer a los padres y alegrarlos, que los amigos se reúnan en la casa del difunto y pasen el rato jugando al naípe, realizando juego de

prendas y bailando. Al empezar el baile y el canto uno de los asistentes coge un cabo de vela (de las del velorio) y lo va pasando por la cara de cada uno de los concurrentes, y éstos deben soplar para apagarlo, mientras el que pasa la vela procura que no se la apaguen. A los que no pueden arrancarle la vela el "arrenquín" les va sacando prendas y las va poniendo en un sombrero, para enseguida imponerles penas para rescatar lo entregado. En algunos casos el penado debe acudir cojeando mientras el coro le canta una estrofa burlesca. A esta escena se le llama "el mampulario" (Córdoba Rivera de Curiepe).

Bibliografía.

- "Diccionario Ideológico de la Lengua Española". Julio Casares.
- "Juegos Para Todos". Carmiña Verdejo.
- "Diccionario Folklórico Argentino". Félix Coluccio.
- "Los Juegos en el Folklore de Catamarca". Carlos Villafuerte.
- "Cancionero Popular de Santiago del Estero". Orestes Di Lullo.
- "Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.
- "La Poesía Popular en Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.
- "El Español en Santo Domingo". Henríquez Ureña.

Corre el anillo

Varios niños, sentados o de pie, con las manos semi abiertas, aguardan que uno de los participantes que lleva entre ambas manos, juntas por su palmas, un anillo, que se le depositen en ellas, a su paso, y si no lo hace, debe cada

cual simular haberlo recibido, para confundir más al que debe adivinar en qué manos ha sido depositado. Mientras se corre el anillo, se dicen en Chile letrillas como éstas:

Corre el anillo,
por un portillo,
pasó un chiquillo
comiendo huesillos,
a todos les dio,
menos a mí.

Corre el anillo
por un portillo.
Cayó una teja
mató una vieja
cayó un martillo
mató un chiquillo
cayó un ratón
mató un guatón
cayó una horquilla
pinchó una chiquilla
cayó una tagua
aplastó a una guagua
cayó una rama de matico
aplastó un milico.

Otras variantes:

Azúcar candia
pasó una prenda

el que la tenga
que la esconda
bien escondidita
debajo de las polleras
de doña Mariquita.

Pasó un negrito
vendiendo aceitunas,
a todas les dio,
y a mí ninguna.
Me fui a mi casa,
me puse a llorar
llegó mi mamita
me dio un cinquito
y me hizo callar.

Corre la llave
corre el candado
el que lo tiene
se queda callado.

Después de haber dicho algunas de estas rimas el mismo niño que portó el anillo, pregunta a cualquiera de los presentes ¿quién tiene el anillo? El que no adivina paga prenda; pero el que acierta pasa a ocupar el lugar del que pregunta y efectúa la operación anterior.

Las prendas se entregan al director o un juez nombrado de antemano, y ellas son anillos, medallas, monederos, relojes. Las piezas se guardan en una bolsa o en una caja y cuando se ha reunido el número suficiente que garantice un

largo rato de diversión viene el rescate, previa "sentencias".

El director o juez, saca al azar la primera prenda y se dirige a sus compañeros, diciendo:

—¿De quién es esta prenda?

—¡Mía! —responde el dueño de la misma.

—Pues aléjate unos momentos —le pide.

Y una vez que se ha marchado, viene la discusión amable de los reunidos sobre una sentencia o "penitencia" será la más adecuada para él. Cuando todos han dado su opinión el juez también puede decidir en última instancia.

Se llama al reo y se le notifica la "sentencia" a realizar. Las penitencias deben cumplirse con el mejor de los ánimos. Se sabe que está expuesto a las situaciones más inverosímiles, y que su ineficacia lo convertirá en blanco de bromas. Es la ley del juego que todos han de acatar. En Chile, estas pueden ser maullar como un gato, ladrar como perro, croar como rana, cacarear como gallo, saltar en un pie, andar en cuatro pies, dar una vuelta a la manzana, hacer formas escultóricas, sacar con la boca una moneda que se encuentra en un plato con sal, las Cucharillas, se amarran dos cucharillas de un cordel y se cuelga éste de un hombro. Después hay que realizar un movimiento para que se golpeen por entre las piernas.

Las hay intencionadas, enamorar una vela, decirle palabras de amor, retirar un trozo de palo de fósforo depositado en los labios de una chiquilla, el joven debe sacarlo sin besarla, besar a la niña que más le guste, arrodillarse frente a una niña y hacerle una declaración de amor. El beso de la monja,

colocar un pañuelo entre dos caras por un tercero y retirarlo en el momento preciso que se van a besar. El pez y el pescador: el pez se tiende en el suelo y el pescador que siempre es pescadora le hace que pique el anzuelo que consiste en una galleta sujeta por una delgada cuerda.

En la literatura chilena folklórica infantil se encuentran estas adivinanzas que dicen relación con el anillo:

Redondo, redondo
no tiene tapa
ni tiene fondo.

Los niños chilenos no dicen o no llaman sortija al anillo.

En "El Folklore de Santiago del Estero", se juega con un botón y es "El Chiribotón". Se forma una fila de niños, quienes con las manos unidas, palma contra palma, reciben la visita de otro que trae entre sus manos colocadas en la misma forma, un botón que tratará de dejar en manos de cualquiera, con el mayor disimulo, abriendo sus palmas entre las palmas que por turno le presentan sus compañeros. Luego que ha visitado a todos se dice:

Chiribotón,
pare el botón.
¿Quién lo tiene?

Uno de ellos debe adivinar. Si lo hace, se convierte en "Chiribotón". Entre las penitencias más difundidas se hallan en la Argentina. El Testamento oscuro, El beso con tarjeta, Yo atrás de la puerta, Pescar el bagre, La confesión, Besar la

sombra, Ponerle el ojo al chanco, El mono, El moscardón,
La mesa de truco, Buscar el amor, Que pida para su casa-
miento, Que pida para su entierro.

Un cambio en la forma ofrece Emilia Romero, en "Jue-
gos infantiles Tradicionales en el Perú", lo describe de la
siguiente manera: "Se ensarta un anillo en una cuerda lar-
ga. Los jugadores se sientan en círculo, sujetando la cuerda
con las manos y pasándose el anillo, disimuladamente, unos
a otros. Uno de pie, en el centro, debe adivinar quién tiene
el anillo y para este fin, debe vigilar los gestos de los joga-
dores, quienes hacen falsos movimientos para engañarlo.
Cuando sorprende a uno con la sortija en la mano, éste ocu-
pa su lugar.

Entre tanto, los jugadores van cantando lo siguiente:

El florón está en la mano
y en la mano está el florón
y el que no lo adivinare
se quedará de plantón.

Otra versión recogida por la misma autora.

Aquí la perdí
aquí la he de hallar
dame la sortija
dame la sortija
que en tu mano está.

En Venezuela, Táchira, se jugaba con estos versos que
decía el repartidor de la sortija.

Guárdeme esta sortijta,
guárdeme la bien,
que no se la vaya a comer
el señor comején.

Origen. En la Edad Media el juego de Prendas se llamaba "Sabatier". Para la estudiosa peruana Emilia Romero este juego es de origen francés y agrega: "Según Ruth Muzzy Conminston, proviene de una antigua danza melódica y es sumamente popular en Francia. Se llama allí "Le Furet".

Tuvo popularidad en Italia en los siglos XVI y XVII, de donde pasó a España.

Denominación. *Argentina.* "Sortija con prendas", "Chiribotón", "Sortija con vaina". (En lugar de practicarse con entrega de prendas, se efectuaba castigando al que erraba con un vainazo dado con una vaina de cuchillo llevada ex profeso por el que había distribuido la sortija. Y si acertaba le entregaba la vaina y su lugar para que repartiese él la sortija); *Brasil,* "Jojo de anel"; *Chile,* "Corre el anillo", "Azúcar candia", "Juego de prendas"; *Perú,* "La sortija", "Dame la sortija"; *Venezuela,* "La sortija".

España, "La sortija".

Dispersión. Argentina, Bolivia, Chile, Haití, Paraguay, Perú, Puerto Rico, Santo Domingo, Venezuela.

Comentario. En otros tiempos fue un recurso de los mayores para romper la monotonía de las reuniones nocturnas en familia y a la vez una forma de acercarse al amor, cuando alguien "estaba gustando".

Después esta entretención hizo las delicias de los niños.

En muchas partes este juego se acostumbra en los velatorios. En Chile, en las minas de carbón de Lota, es muy corriente.

El destacado investigador, Mario López Osornio (1898-1950), autor de "Oro Nativo" (tradiciones bonaerenses, poesía popular y antología del payador de la pampa), dice que entre las diversiones caseras está "La sortija con prendas", la que se efectúa en los velatorios de los angelitos.

En Chile, en los campos, la muerte de una criatura da motivo para el "Velorio del Angelito" en el que hay rezos, canciones y un baile hace su aparición, el "Calladito". Visten al angelito con ropas blancas, le colocan alas de papel tije-reteado. Durante la noche, los invitados rezan. La madre no debe llorar porque le mojaría las alas. Y es bueno tener un ángel en el cielo para que salga a recibir a sus progenitores.

Corresponde a una interpretación popular de la liturgia religiosa católica y está basada en la creencia de que los muertos en edad temprana intervienen en el cielo a favor de sus familiares.

En el cancionero criollo están los cantos del angelito, destinados a la ceremonia de despedida, lo que realiza un cantor popular.

La madre que desea que su hijo vaya al cielo debe bailar al día siguiente el "Calladito".

En América los velorios de los angelitos se efectúan en la Argentina (norte y noroeste), Colombia, Chile, México, Puerto Rico, Santo Domingo, Venezuela. Y es costumbre en España e Italia.

Bibliografía.

- “Diccionario Ideológico de la Lengua Española”. Julio Casares.
“Juegos para Todos”. Carmiña Verdejo.
“Recuerdos de Treinta Años (1810-1840)”. José Zapiola.
“Juegos y Alegrías Coloniales”. Eugenio Pereira Salas.
“Folklore del Carbón” (Inédito). Oreste Plath.
“Baraja de Chile”. Oreste Plath.
“Folklore Médico Chileno”. Oreste Plath.
“El Folklore de Santiago del Estero”. Orestes Di Lullo.
“Folklore de las Américas”. Félix Coluccio.
“Diccionario Folklórico Argentino”. Félix Coluccio.
“Folklore del Paraguay”. Paulo de Carvalho Neto.
“Lícito Recreo Casero o Colección de Cincuenta Juegos Conocidos Corrientemente con el nombre de Juegos de Prendas”. Un Aficionado.
“Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú”. Emilia Romero.
“Folklore Tachirense. Venezuela” L. F. Román y Rivera-Isabel Aretz.

Tira y afloja

El director reúne en su mano las puntas de tantos pañuelos como participantes haya en el juego. También pueden emplearse cintas. Se coloca en el centro del corro y entrega a cada uno de los jugadores la otra punta de cada uno de los pañuelos.

Y se dice, ya cantando o recitando, la siguiente rima:

Al tira y afloja
perdí mi dedal,

al tira y afloja
lo volví a encontrar.
Cuando diga: tira,
debes aflojar;
Cuando diga: afloja,
debes de tirar.

Y dicho esto, manda tirar o aflojar, según le parece. Pero antes habrá advertido que cuando ordena tirar, todos deben aflojar. Y viceversa. Los que se equivocan, pagan prendas y por lo general se pagan a montones, porque este juego, hecho con toda rapidez, resulta difícil de seguir su ritmo. Ahí radica su diversión.

Orestes Di Lullo (1898), que estudió incansablemente el folklore médico, alimentario y literario ofrece esta versión de Santiago del Estero:

Al tira y afloja
perdí mi caudal.
Al tira y afloja
lo volví a ganar.
Cuando diga: tira
debes aflojar;
Cuando diga: afloja
debes tirar.

Existe como expresión nacional "Estar en un tira y afloja".

Origen. Se practicaba en España en el siglo XVI.

Denominación. "Tira y afloja".

Dispersión. Argentina, Chile, Perú.

Comentario. Félix Coluccio en su "Diccionario Folklórico Argentino" dice que este juego infantil, en algunos países americanos se juega especialmente en los velorios.

En la Argentina, Santiago del Estero, el "Tira y Afloja" se realiza entre adultos para pasar mejor las horas de vela.

En Haití, según Emmanuel C. Paul, en su trabajo "Los Juegos de Prenda" publicado en "Folklore de las Américas" de Félix Coluccio, se juega al "Tira y afloja" en las "veladas mortuorias", tradición que ayuda a crear un clima de evasión.

Bibliografía.

"Juegos Infantiles de Extremadura". Sergio Hernández de Soto.

"Juegos Para Todos". Carmiña Verdejo.

"Cancionero Popular de Santiago del Estero". Orestes Di Lullo.

"Diccionario Folklórico Argentino". Félix Coluccio.

"Folklore de las Américas". Félix Coluccio.

"Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.

Vuelan, vuelan ...

Sentados en círculo todos los participantes de este juego y con las manos puestas sobre las rodillas, deberán esperar la voz del que dirige, que les dirá:

¡Vuela, vuela...! ¡la gaviota!, en el instante de haber levantado sus manos al aire, cuyo acto tiene que ser imitado por sus compañeros de diversión.

De cuando en cuando, el que manda dice: “vuela, vuela... el chancho!” y si alguno levanta las manos pierde una prenda. Y así sucesivamente hasta que el grupo de amigos pierde dos o tres prendas cada cual y se da comienzo al pago de penitencias. Con risa incontenible terminan este juego y en tono de broma dicen estos versos sin asonantes ni consonantes:

De las aves que vuelan
me gusta el chancho;
de las frutas silvestres,
las empanadas.

En México, para principiar, las niñas cantan algún coro infantil a propósito del vuelo de las aves.

Luego la que está en el centro deberá imitar los movimientos de un pájaro que vuela (los brazos extendidos) y sin cambiar de lugar, dará pequeños saltos. A cada salto deberá decir el nombre de un animal o ave cualquiera: león, perro, tiburón, águila, elefante, canario.

Corresponde a la niña de la rueda imitar los movimientos que ejecute la directora únicamente cuando el brinco designe un ave. Los que equivoquen haciendo movimientos en otras ocasiones serán castigados con la exclusión del juego o bien, para ser más leve el castigo, recogiendoles alguna prenda.

La niña del centro se reemplaza cuando deje pasar sin

castigo alguna falta. Por ello necesitan estar sumamente atentas a los movimientos de las demás.

La forma expresiva en España es ésta:

Todos los niños que forman parte del juego se sientan alrededor de una mesa o en el suelo.

Uno de los niños llevará la dirección del juego, que consistirá en equivocar a todos los demás, de la siguiente forma:

El director explicará que cada vez que él nombre un animal de los que vuelan, todos los que forman parte del juego levantarán los brazos, y si nombran un animal que no vuela, como por ejemplo un perro, no los levantarán.

Así dirá:

¡Las golondrinas vuelan alto, alto!

El director levantará los brazos y todos los demás le imitarán. De esta forma irá repitiendo unos cuantos animales voladores, pero de pronto dirá:

¡El caballo vuela alto, alto!

Y subirá los brazos para equivocar a los jugadores.

Aquel que los eleve, por despiste o por la costumbre que ha adquirido, pagará prenda.

Origen. Algunos autores, lo consideran entre los juegos comunes en la Sociedad Francesa a fines del siglo XVII.

Denominación. Argentina, "Vuela, vuela"; Chile, "Vuelan, vuelan"; México, "Las aves vuelan".

España. "Vuelan, Vuelan".

Dispersión. Este juego se practica en casi toda hispanoamérica.

Comentario. A fines del siglo pasado se practicaba en las casas como simple medio de vinculación social entre los adultos y como esparcimiento en los niños. Esta diversión estaba en el grupo de los juegos que se pagaban prendas, cuyo rescate significaba el cumplimiento de una penitencia en público.

Bibliografía.

“Poemas, Canciones y Juegos Infantiles”.

“Juegos y Deportes”. Daniel Aeta Astorga.

“Los Juegos en el Folklore de Catamarca”. Carlos Villafuerte.

“Diccionario Folk'órico Argentino”. Félix Coluccio.

“Los Juegos Infantiles en la Escuela Rural”. Ramón García Ruiz.

Juan Pirulero

Se juega formando los niños una rueda y se le asigna a cada uno un instrumento el que debe imitar con mímica.

Cuando el que dirige toca un instrumento de los que tienen los niños presentes, el aludido pasa a tocarlo, al tiempo que todos cantan:

Al pin, pin, pin, pin, pirulero
cada cual atiende su juego
el que no lo aprenda
prenda, prenda echará.

Otras veces es:

Antón, Antón
Antón pirulero

cada cual, cada cual
que atienda su juego
y el que no lo atienda
perderá una prenda.

Si el imitador sigue acertadamente, el juego continúa sin variación, pero si el niño no imita al que dirige, pierde y debe "echar prenda". Las "prendas" se recuperan después de cumplida una "penitencia".

Los imaginarios instrumentos musicales son flauta, clarinete, trompeta, bombo, arpa, piano, acordeón.

Otras veces los instrumentos se cambian por profesión u oficio que deberán recordar muy bien. Y cada cual, tiene el deber de saber remedar su oficio con gestos expresivos y elocuentes. Así, pues, la planchadora hacer ver que plancha; el escritor que escribe; la lavandera, que lava; la cocinera, que aventa el fuego; el leñador, que tala árboles; el sastre, que cose.

Hay que estar muy atento siempre porque el director, puede remedar a la vez dos oficios, o saltar rápidamente de uno a otro, o aprovechar la distracción de algún jugador. El menor descuido, falta de atención u olvido se pagan con "prenda".

En la Argentina su letra más difundida es la siguiente:

Antón Pirulero

Antón, Antón, Antón Pirulero,
cada cual, cada cual
que atienda su juego,

y el que no atienda,
y el que no lo atienda
pagará una prenda.
Y aquél, aquel que no lo atendiera
pagará, pagará
una prenda cualquiera,
y el que no lo atienda,
y el que no lo atienda
pagará una prenda.

En Costa Rica es "Antón Firulero" y el texto es:

Antón, Antón, Antón Firulero
cada cual, cada cual atiende a su juego,
y el que no, y el que no, y el que no lo atendiese
pagará, pagará la prenda que Antón le pusiese.

En México se llama "Juan Pirulero" y se repite:

Este es el juego
de Juan Pirulero
que cada quien
atienda a su juego.

Y en vez de simular un instrumento, cada uno de los jugadores aparenta un oficio.

En Puerto Rico, es "Martín Pirulero" y le asignan oficios.
Y se cantan los versos siguientes:

Martín, Martín,
Martín Pirulero;
cada uno atiende a su juego.

Martín, Martín
Martín, Pirulero
cada uno aprende su juego;
el que no aprende
el juego pierde
y paga prenda
si no lo acierta.

Origen. Esta rima infantil está en la tradición española; así por ejemplo Alonso de Ledesma (1562-1623) la cita en "Juegos de Noches Buenas a lo Divino" (1605), y don Diego de Torres y Villarroel (1691-1758) en sus "Letrillas Satíricas" trae la VI con esta terminación

Y Antón Pirulero
cada cual atiende su juego.

Por el año 1884 Micrófilo en un Capítulo del "Folklore Guadalcanalense" esta rima figura así:

Antón, Antón,
Antón Perulero,
Mató a su mujé
y la yebó á bendé.

Y Francisco Rodríguez Marín (1855-1943), el erudito y crítico español, la recogió en "Cantos Populares Españoles".

Denominación. Argentina, "Antón Pirulero"; Costa Rica, "Antón Firulero"; Chile, "Juan Pirulero", "Al Pirulín Pi-

rulero”; *México*, “Juan Pirulero”; *Puerto Rico*, “Martín Pirulero”; *Uruguay*, “Martín Pescador”, “Antón Pirulero”.
España, “Antón Perulero”.

Dispersión. Argentina, Costa Rica, Cuba, Chile, México, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay.

Comentario. Su nombre sufre cambios, es Antón, Juan, Martín. En algunos países se juega imitando instrumentos musicales, en otros profesiones y en varios simulando artesanos.

Bibliografía.

- “Juegos de Noches Buenas a lo Divino”. Alonso de Ledesma.
- “Letrillas Satíricas”. Diego de Torres y Villarruel.
- “Cantos Populares Españoles”. Francisco Rodríguez Marín.
- “Cancionero Infantil Universal”. Bonifacio Gil.
- “Un Capítulo del Folklore Guadalcanalense”. Micrófilo.
- “Juegos Para Todos”. Carmiña Verdejo.
- “Diccionario Folklórico Argentino”. Félix Coluccio.
- “La Poesía Popular en Puerto Rico”. María Cadilla de Martínez.
- “Lo que Sabía mi Loro”. José Moreno Villa.
- “Cantares Tradicionales de Tucumán”. Juan Alfonso Carrizo.
- “Omnibús de Poesía Mexicana”. Gabriela Zaid.
- “Los Juegos Infantiles en la Escuela Rural”. Ramón García Ruiz.

Así le hace Juan

En este juego interviene un número indeterminado de niños que pueden estar en fila o en círculo batiendo païmas.

El que los dirige determina cada vez lo que debe hacer Juan. Y como en todo juego de prendas, el niño que se equivoca "paga prenda" o "echa prenda" y sólo la recupera una vez cumplida la "penitencia".

En este juego, como en otros semejantes, el que los dirige lanza exclamaciones como éstas: "Albañiles: a colocar ladrillos" o "Marineros: a izar las velas" o "Bomberos: a apagar el fuego". Se trata de que los niños realicen con la necesaria rapidez y la más perfecta armonía, los gestos adecuados a cada una de dichas acciones. En algunos casos, queda eliminado quien las realice mal.

La profesora de música del Conservatorio Nacional, María Luisa Sepúlveda Maira (1898-1959) recogió en Santiago esta versión de "Así le hace Juan" y la ofreció en "Folklore Musical Infantil" canciones populares armonizadas por ella en el año 1945, con prefacio del autor, como anteriormente había prologado su "Cancionero Chileno", canciones y tonadas chilenas del siglo diecinueve, para canto y guitarra, obra de nobilísima sustancia popular. Fue un goce compartir estas investigaciones con tan respetuosa estudiosa del folklore por su espíritu y seriedad con que tomó este trabajo en la provincia de Ñuble.

Así le hace Juan

Si quieren saber,
si quieren saber
como Juan monta
a caballo.

Así le hace Juan
así le hace Juan
cuando Juan monta
a caballo.

Tiene el argumento de "San Serenín" en esta entrega española que dice:

de la buena vida, buena vida
San Serenín
hacen así...
hacen las lavanderas
así, así, así...
hacen los carpinteros
así, así, así...
hacen las cocineras
así, así, así...

El profesor Juan Pérez Ortega, en su obra "Música Folklórica Infantil Chilena", acogió esta versión entregada por un informante en Valparaíso en 1968.

Así le hace Juan

Si quieren saber,
si quieren saber
como Juan toca
la corneta.
Así le hace Juan
así le hace Juan

cuando Juan toca
la corneta.

Origen. De ritmo y traza con los que se juegan en España. Analogías extranjeras y nacionales se encuentran en las muestras presentadas.

Denominación. Chile, "Así le hace Juan".

Dispersión. Corriente en Chile.

Comentario. Se ha buscado una correspondencia chilena con actuaciones como montar a caballo o tocar la corneta.

En este juego de sociedad, abundan las parodias de los oficios, de los instrumentistas, de las imitaciones por lo que siempre se añaden creaciones con el complemento de la mímica.

Bibliografía.

"Folklore Musical Infantil". Canciones Populares recogidas y armonizadas por María Luisa Sepúlveda Maira. Prefacio y Notas de Oreste Plath.

"Música Folklórica Infantil Chilena". Juan Pérez Ortega.

A la Berlina

Se elige un jugador, selección que se hace por cualquier procedimiento, separado o "quedado" se va "A la Berlina",

es decir, se aleja a cierta distancia del grupo compuesto de 5 a 10 muchachos o muchachas. Mientras tanto los demás le asignan calificativos o le ponen un mote. Cuando todos lo han calificado, lo llaman y sale de la "Berlina". Y el que oficia de director le dice: "Uno dijo que tú eras un mal intencionado"; otro "que eres antipático"; otro "que tienes cara de mono".

El que estaba en "La Berlina" debe adivinar quién dijo de él tal barbaridad. Si adivina, se va a "La Berlina" el niño cuyo juicio fue interpretado, y sigue el juego. Si no adivina en el primer intento, vuelve de nuevo a "La Berlina".

Origen. "Berlina", del italiano, picota, pica, donde se exponían las cabezas de los reos. Rollo o columna de piedra o de fábrica, situada a la entrada de algunos lugares, donde se mostraban las cabezas de los ajusticiados o los delincuentes a la vergüenza.

Denominación. Brasil, "Berlinda" (Nordeste brasileño); Chile, "La Berlina"; Paraguay, "Berlín".

Dispersión. Brasil, Chile, Perú, Paraguay.

Comentario. Berlina es estar en situación desairada, que le haga a uno objeto de menosprecio. "Estar en la Berlina" es poner en ridículo. Es un juego de burla. "Irse a la Berlina", es como irse al rollo. Los niños repiten esta versaina:

Andate al rollo
a comer frangollo
junto con los pollos.

En los juegos de prendas del Perú, lo recuerda el poeta José Gálvez en "Una Lima que se Va" y dice que era el más socorrido, el que entusiasmaba en las tertulias de la Lima de 1800, junto al Gran Bonetón. Era época de juegos inocentes y de penitencias en que se pedía "Haga de Escribano" o "Rebuzne como burro".

Bibliografía.

"El Ideal de un Calavera". Alberto Blest Gana.

"Juegos y Alegrías Coloniales en Chile". Eugenio Pereira Salas.

"Folklore del Paraguay". Paulo de Carvalho Neto.

"Una Lima que se Va". José Gálvez.

JUEGOS DE AZAR Y CALCULO

Azar

Dados

Naipes

Cálculo

Ajedrez

Dados

Pieza cúbica de marfil, hueso, madera u otra materia, en cuyas caras hay puntos marcados, de una hasta seis, y que sirve para juegos de azar o de fortuna.

Los dados son lanzados a la mesa o a una superficie plana con la mano o por medio de un cubilete de cuero, que en Chile se llama "Cacho" y por extensión el juego pasó a denominarse igual.

Se habla de dados cargados que son los que están contruidos de tal modo, que pesan más de un lado y cargan, por lo tanto, las más de las veces en forma prevista, con lo que gana el "fullero"; "cargar los dados" es falsearlos, intro-

duciéndoles plomo en un lado. Los dados llegaron desde España y se jugó con ellos en la Conquista, durante la Colonia y perduraron en la República.

En los primeros años del siglo pasado, según don Benjamín Vicuña Mackenna "por asuntos de dados, ya se ponía en la cárcel de Santiago a un caballero porque no pagaba una deuda contraída por sus erronas y suertes.

Con el transcurso del tiempo este juego de cubilete se ha convertido en una entretención nacional, lo que se presta para "cubileteos" y ha exigido un tratado para el buen comportamiento en el juego.

En el pueblo es muy popular el juego "el crap" o "crapito", que se juega con los dados. Cada jugador pone cierta suma de dinero y el primero que lanza los dados puede cubrir una o todas las apuestas; enseguida lanza sus dados con la mano sobre la mesa, el suelo o donde se juegue. Si la suma de los puntos de los dados es 7 u 11 el tiro es "suerte" y el jugador gana las apuestas. Si los puntos suman 2, 3 ó 12 es "pelá" y el jugador debe pagar todas las apuestas. Si los puntos suman cualesquiera otra cifra que las indicadas, es "punto" y el jugador deberá continuar lanzando los dados hasta repetir ese mismo punto y entonces gana, pero si antes le sale un siete pierde.

El juego de póker con los dados es muy corriente, se juega con 5 dados y el valor de tiros por orden es: pares, tres pares, escalerillas, full hand, cuatro cartas y cinco cartas.

Existen dos maneras de jugar póker y ellas se denominan "Mandando" y "Montando". El valor de los tiros en orden correlativo en el juego es el siguiente: 1 par, 2 pares, 3 cartas, escalerilla, full hand, 4 cartas y 5 cartas.

Los jugadores tienen entre sí expresiones especiales que las emplean durante el juego.

Le dan nombres a los números de los dados. A los 2 los llaman "tontos" los 3 "trenes", los 4 "alemanes", "cuadras", los 5 "quinas", "chincoles", los 6 "cena", los Ases "asesinos".

A un full hand lo llaman "fulano". A una escalerilla cortada la denominan "china" o "pichanga". A un jugador que repite escalerillas lo clasifican de "bombero".

Cuando un jugador cree tener un menor juego que su rival propone "irse adentro" lo que quiere decir anular el juego y si esa proposición no es aceptada insiste con los siguientes términos: "le ruego", le "suplico", "le imploro de rodillas", le "lloro", "le conviene", "tengo más".

Aún teniendo un juego superior, muchas veces propone "irse adentro" y estos se llama "bluff". Los "bluff" se usan mucho en el juego al "cacho" con el fin de amedrentar al contrario en los juegos siguientes y a veces este sistema da muy buenos resultados, pues el contendor acepta "irse adentro" creyendo que su rival continúa "blufiando".

Otro sistema de amedrentar al jugador contrario en los juegos siguientes cuando no quiere "irse adentro" es proponerle "matar el juego", es decir, terminar la partida en esa jugada y se usa el término de "la matamos". El contrincante titubea y posiblemente acepta "irse adentro", "columpio" es otra expresión de los jugadores de "cacho". Cuando dos amigos están jugando un partido de cacho y al terminar el juego se le acerca un tercero lo invitan a participar empezando de nuevo y entre ambos tratan de hacerlo perder para que pague los consumos ya jugados y pérdidas. Esto se llama "columpiar al amigo".

A la vez los jugadores tienen creencias, cuando uno está con mala suerte y sus tiros resultan bajos “afila” el “cacho”, o sea, lo restrega contra el borde la mesa, como quien saca filo a un cuchillo.

— Para que el “cacho” arroje buenos puntos muchos jugadores se dan golpes en el codo con él antes de lanzar los dados.

Otra creencia es cuando un jugador ha hecho dos pares en su primer tiro, coloca estos cuatro dados en el cuadro y lanza su segundo tiro para completar el full en el centro del cuadrado formado por los dos pares, haciendo esta operación cree él que saldrá la carta apetecida.

Es muy común entre los jugadores de “cacho” hacer su tiro tapado y antes de levantarlo soplar sobre él y hacer una cruz imaginaria con los dedos. Cuando un jugador desea hacer varios Ases tira los dados uno por uno y a esto llaman “goteando”.

Hay jugadores a quienes muy a menudo no les gusta su tiro y entonces así lo declaran diciendo antes de ver el resultado de su juego “no me gusta” y tira de nuevo poniendo el oído al sonido que producen los dados al caer tapados por el “cacho” y cuando el sonido les agrada dicen “me gusta” y lo levantan para mostrar su juego.

Origen. El origen del juego de dados es desconocido. Escritores antiguos entre ellos Sófocles, atribuye la invención del juego a los dados a Palamedes, un griego que lo enseñó a sus compatriotas durante el sitio de Troya y se sabe que Pausanias ofreció en holocausto su invención en el altar del Templo de la Fortuna. Según Homero, los dados eran cono-

cidos cuando la guerra de Troya y se recuerda que Patroclo mientras jugaba a los mismos, dio muerte al hijo de Anfidas.

Se jugó tanto en Grecia como en Roma. Los romanos eran empedernidos jugadores especialmente en los fastuosos días del Imperio, donde el juego de dados se realizaba en cubiletes de marfil con incrustaciones de oro. Virgilio en su poema *Copa*, se refiere al espíritu de esa época en el siguiente verso que traducido dice:

“Bravo, vengan dados y buen vino
Que ya no importa el mañana
Vivir, “Vive” grita la muerte
Vive que pronto he de venir”.

En la India, hay historiadores que creen que el juego de dados tuvo su origen aquí. En Japón, China, Corea y demás países asiáticos, el juego de dados era popular en la antigüedad.

Denominación. En muchos países “Juego de cubiletes”; Chile, “Cacho”, por jugarse en un vaso de asta, cuerno.

Dispersión. Internacional.

Comentario. Entre jugadores, en el ambiente, se habla de “Dados cargados”, el que está construido de tal modo, que pese más de un lado y caiga por tanto las más de las veces en forma prevista, con lo que gana el fullero a los que aún no lo advierten.

“Cargar los dados”, es falsearlos, introduciéndoles plomo en un lado.

En la Argentina corre esta adivinanza, que hace relación a los dados cargados:

Cuando salgo dando vueltas
fortuna o desgracia doy,
pero llevo más ventaja
cuando más cargado estoy.

Y esta otra más tranquilizadora:

Tengo seis caras, y en ellas
varios ojos que no ven;
más los que hacia el cielo miran
producen el mal o el bien.

Entre los dichos que se dicen en Chile en torno a los dados, es corriente oír, “Los dados están echados”, es decir, está echada ya la buena o mala suerte que ha de decidir una cosa.

Pictóricamente, el tema de los niños que juegan a los dados fue tomado por el pintor Bartolomé Esteban Murillo (1618-1682) en su cuadro “Muchachos jugando a los dados”, motivo que fue repetido por el pintor sevillano más de una, y con pocas variaciones.

Bibliografía.

“Reglamento del Juego del Cacho”. A. Reyes Vergara.

“Baraja de Chile”. Oreste Plath.

“El Juego del Cacho”. John E. Campbell.

¿Desde cuándo se encuentra el naipe español en hispanoamérica? Seguramente donde primero se jugó a las cartas fue en Santo Domingo, cara al mar recién surcado, los soldados de España guardaban las tierras descubiertas, y el tedio y la nostalgia dominaban sus corazones. Entonces alguien, recordó las cartas de cartulina rectangulares, de un decímetro de alto aproximadamente y seis a siete centímetros de ancho, coloreadas que ya se fabricaban en España, y, trepando por el tronco de un coppey, tomó cuarenta hojas anchas y sobre ellas dibujó unas espadas y unos corazones; luego, sobre el césped, se riñó, en tierra americana, la primera partida de naipes.

En Chile el conquistador don Pedro de Valdivia 1540-1554 y sus soldados jugaban a las cartas y a los dados.

Los mapuches que vieron jugar a la soldadesca aprendieron este ignorado pasatiempo y al poco ofrecieron un juego semejante dibujando sobre trozos de cuero.

Lo cierto es que en Chile se crea con los años el Estanco de los Naipes y se jugó a la manera española y se habla de naipe español.

En los años de gobierno de don Bernardo O'Higgins 1817-1823, por decreto de 1818 se puso término al estanco de naipes, permitiéndose su libre fabricación en el país, con lo cual el número de juegos de naipes en circulación aumentó considerablemente, al igual que los jugadores.

El naipe se baraja a la española, canto contra canto.

Entre los juegos estaban la "malilla", el "truque" o "truco", la "basiga" el "tenderete", el "tonto", el "mediator", el

“tresillo”, que como su nombre lo indica, se jugaba entre tres. En los campos, los campesinos juegan el “monte”. El vicio del “monte” fue importado de las minas de México. Y otros destinados al vicio eran la “banca”, el “paró”, la “primera” y la “brisca”, escribe Benjamín Vicuña Mackenna (1831-1886), el maestro inimitable de libros históricos, lingüísticos.

El “truco” que se encuentra en Chile desde los tiempos del conquistador y que por entonces se llamó “truque” es un juego que conquistó a la América.

En Chile en las regiones de Aisén y Magallanes, en la Patagonia, es el juego de mayor significación, según el informante Carlos Vega (1916), novelista que se proyecta en la vida literaria austral y autor de más de una crónica de este juego, escribió “No existe rincón de todo este territorio en donde no se juegue con locuacidad. Es un juego alegre, conversado, que acepta las “señas” que son internacionales y se hacen con boca, ojos, orejas y nariz. También suelen usarse los dedos”.

En la Argentina, la pluma de escritores de la talla de José Hernández (1834-1886), creador de “Martín Fierro”, poema gauchesco; y Ricardo Güiraldes (1886-1927), autor de “Don Segundo Sombra”, obra en que se evoca la vida tradicional del antiguo habitante de la pampa, le han dedicado estudios.

El ensayista Ezequiel Martínez Estrada (1895-1964) destacado por su “Radiografía de la Pampa”, dijo: “El truco es juego de hablar; la conversación, el refranero y hasta el verso, naturalmente, constituyen su aliciente”.

Jorge Luis Borges (1899-1986) escritor y poeta argentino

de estilo y expresión original que abarca el ensayo, la narración, la crítica y la poesía, lo ha enfocado así: "Considero los jugadores de truco, están como encondidos en el ruido criollo del diálogo; quieren espantar a gritos la vida. Cuarenta naipes—amuletos de cartón pintado, mitología barata, exorcismos—les bastan para conjurar el vivir común. Juegan de espaldas a las transitadas horas del mundo".

Y los niños, con las cartas, se entretienen con el juego "Carga la burra" y el "Poto sucio", éste consiste en repartir las cartas una por una a los diferentes participantes, que pueden ser cuantos deseen, y al que le toque el as de oro, ese es el "poto sucio". Los demás festejan ruidosamente al favorecido y luego se reparten nuevamente las cartas para seguir así hasta cansarse.

Los niños chilenos repiten estas adivinanzas:

Un libro con muchas hojas
y con figuras muy raras;
hay que tirar las orejas
para que muestren la cara.

En blancos paños nací,
me tiñeron de colores,
causo muertes y disgustos
y dejo pobre a los señores.

En la Argentina se juega el "carga burro" y al "culo sucio", lo que en Chile es "poto sucio", usando la palabra quechua de "poto" por trasero. Y allá corren estas adivinanzas:

Se pone en la mesa,
se corta y se reparte,
pero no se come.

De Buenos Aires vengo,
vestido de mil colores,
metiendo bolina y boche
y haciendo pelear a los hombres.

Blanco fue mi nacimiento,
pintáronme de color
he causado varias muertes
di pobreza y di dolor.

Origen. Algunos investigadores creen que procede de Oriente, atribuyéndoselos unos a los chinos, otros a los árabes, otros a los egipcios concretamente, otros a los hindúes.

Una leyenda china afirma que fueron imaginados por el dictador imperial Seun-Ho en el año 1120 antes de Jesucristo, para distraer a sus numerosas concubinas.

En Egipto, las cartas tenían una finalidad religiosa, ya que contenían símbolos de sus divinidades y servían para adivinar el futuro.

Existe en la India una leyenda en que se dice que los naipes fueron inventados por la esposa de un marajá, para curarle de la costumbre o manía de tirarse de los peios de la barba.

Algunos eruditos dicen que los habitantes de Corea poseían cartas. La baraja de Corea tenía ocho palos. Algunas barajas indias poseían diez palos, mientras que la mayor parte de las cartas chinas sólo tenían tres.

Los historiadores no han logrado ponerse de acuerdo respecto a la fecha en que las cartas fueron introducidas en Europa.

En España se asegura que los árabes las introdujeron cuando invadieron la península ibérica.

Sostienen algunos que los árabes las distribuyeron en España durante el siglo XIV. El texto de una crónica de Viterbo de 1379 dice que aquel año se introdujo allí el juego de los naipes, que vino de la Sarasimia (los sarracenos).

Por su parte, los cronistas italianos aseguran que fueron los Cruzados quienes de vuelta a Europa de su tierra Santa, trajeron el secreto de los naipes, aprendido de los sarracenos. Lo que sí es evidente es que estas cartas eran una mezcla de las usadas por los chinos y los egipcios.

De los sarracenos se aprendió a numerarlas y de los moros, los "palos" y las figuras.

En el inventario de los duques de Orleans (408) se habla de los naipes sarracenos.

En Francia, Carlos VI, encontró en ellos solaz a su melancolía.

En el siglo XV ya se encuentran nombres de naiperos en Valencia y Sevilla y a este siglo pertenecen los naipes más antiguos que se conocen en España. Entre los ejemplares antiguos de naipes pintados de más destacada importancia artístico-arqueológica se citan los que se suponen pertenecieron a Carlos VI de Francia a fines del siglo XVI (En la Biblioteca Nacional de París), y los del Cardenal Sforza, del siglo XV (Academia Carrara en Belgrano) en ambos casos naipes para el juego del tarot.

Las cartas con el nombre de "tarocchi", nacieron en Italia

y su uso se extendió por el resto del continente, con el nombre corrompido de "tarots", menos en España, donde recibieron el nombre de "naipes", tal vez por una descomposición de la voz árabe "nai" que significa profeta, representante. El naipe inglés fue inventado en 1425 por un francés llamado Estienne de Vignolles, cuyos principios han pasado hasta nuestros días. Fue el primero en emplear las efigies de reyes y reinas de verdad para las figuras.

Denominación. "Naipе español", Naipе inglés".

Dispersión. Internacional.

Comentario. El jugador campesino se defiende de la "maula" y del naipe "marcado".

Se habla entre ellos de naipe "curado", el que ha sido sometido a un ceremonial mágico y cuando está listo para entrar en juego, su propietario tiene un "don maravilloso".

En el mundo de las creencias el jugador que cuenta el dinero suyo que tiene delante, comienza a perderlo desde ese momento (Santiago).

A esta creencia alude el refrán corriente entre jugadores que dice:

David contaba su gente
y les entraba la peste.

Los jugadores, cuando alguien les pide dinero durante el juego, se alejan del tapete, porque creen ir a una pérdida segura si continúan jugando (Valparaíso).

Y este refrán en relación con el juego dice: Las personas “desgraciadas en el juego, afortunadas en el amor”.

En el aspecto artístico destacan el ilustre pintor italiano Miguel Angel Caravaggio (1564-1609), que tiene en la Galería Real de Dresde su famosa pintura “El Fullero”; Francisco José de Goya y Lucientes (1746-1828), con “Los jugadores de naipes”; el pintor Mauricio Rugendas (1802-1858), alemán que en su visita a Chile realizó una interesante obra en temas urbanos, campestres y con gracia expresiva “Una partida de brisca”; y Paul Cézanne (1839-1906), con su célebre y representativo cuadro “Los jugadores de cartas”.

Y entre los pintores chilenos del juego, está Arturo Gordón Vargas (1883-1944), autor de “Jugadores de Brisca”, captador de asuntos folklóricos, ceremonias y costumbres del pueblo, de la Generación del “13”, a quien el pintor Alvarez de Sotomayor, lo denominó “el Goya chileno”.

Bibliografía.

“Mitos y Supersticiones”. Julio Vicuña Cifuentes.

“Tierras de Pedro Ramírez”. Fernández Rodríguez.

“Juegos y Diversiones de los Chilenos”. Oreste Plath.

“Juegos y Alegrías Coloniales en Chile”. Eugenio Pereira Salas.

“Diversiones y Juegos Típicos Chilenos”. René León Echaíz.

“Diccionario Folklórico Argentino”. Félix Coluccio.

“Folklore y Tradición. Antología Argentina”. Julio Díaz Usandivaras y Julio Carlos Díaz Usandivaras.

Juego compuesto de treinta y dos piezas, dieciséis blancas y dieciséis negras, movibles en un tablero cuadrado dividido en sesenta y cuatro escaques blancos y negros alternadamente. Se juega entre dos personas, cada una de las cuales dispone de dieciséis piezas de un mismo color, a saber: un rey, o dama, dos alfiles, dos caballos, o torres y ocho peones. Las piezas menores (peones) marchan todas del mismo modo, pero las mayores (rey, reina, alfil, caballo y torre) tienen cada una un movimiento o modo de marchar especial. Gana el jugador que consigue dar jaque mate al rey adversario.

El juego del ajedrez tendría como finalidad una enseñanza. Dicen que con él se quería dar una lección en especial a los reyes y a los nobles, indicándoles, sobre todo, el valor de los súbditos del pueblo.

Se cuenta, que el brahman Sissa, hijo de Dalier, fue quien inventó el ajedrez.

Siendo el maestro encargado de educar a un príncipe de la India, se esforzó en inventar un juego en el que el rey "no obstante ser la pieza principal, nada pudiese hacer sin la ayuda de sus súbditos".

Como premio por esta invención se le prometió dar lo que pidiese. Sissa dijo que se conformaba con un grano de trigo por la primera casilla, dos por la segunda, cuatro por la tercera, y así, en progresión geométrica, hasta la casilla 64. Le pareció al rey muy modesta la pretensión, pero al hacer los cálculos se vio que había que entregar a Sissa la suma de 87.076 billones de granos, cantidad que no podrían cubrir todos los graneros del reino.

Origen. Hay quienes consideran que es de origen griego y que se jugó en el sitio de Troya. Otros lo llevan a Lydia. También hay autores que sostienen que el ajedrez es de Persia, y no pocos, que tuvo cuna en Egipto. En diversas ocasiones se ha atribuido a los hebreos, chinos, árabes, hindúes, los más se inclinan a darle nacimiento en la India unos 3.000 años antes de Cristo.

Su origen se ha asociado con personajes tales como el rey Salomón, Jerjes, Aristóteles, Seminaris, el mandarín Hansing, el brama Sissa y Shatrensha, célebre (aunque legendario) astrónomo persa. Sin embargo, las más reconocidas autoridades en la materia están de acuerdo en que este juego existía en la India antes de que se tuviera conocimiento de que se jugara en ningún otro lugar del mundo.

Se agrega que de la India pasó a Europa a través de los árabes, quizás en las épocas de las Cruzadas.

Aparece mencionado por primera vez por el novelista sánscrito Bana, hacia 625.

En España existen piezas de ajedrez, mozárabes, del siglo X.

Alfonso X el Sabio lo cita en su libro "Tratado de los Juegos".

Denominación. En una miniatura aparecida en un Códice español relativa al juego del Ajedrez en la Edad Media, se le denomina "Juego del Rey". Se le conoce también como "Juego de los Escaques" o "Escats".

Entre las piezas está el Alfil, que en idioma persa es "Pil", elefante. De esta palabra, los árabes obtuvieron su "Alfil".

Otra palabra persa en este juego conocido como "Escaque" es "Escat", que significa rey.

La torre o "roque" del castellano antiguo es en persa "rukh", roca. En el juego, mover al rey y pasar ésta al otro lado del rey, se llama "enrocar", con lo que parece coincidir la primitiva denominación de la torre.

"Jaque-mate" en persa, es "Shah" que quiere decir "rey" y la palabra "mat" que significa derrotado o sin honor.

Dispersión. No se sabe nada concreto, sin embargo, de cómo se introdujo el juego en Europa central y occidental. Es posible que los españoles lo aprendieran de sus conquistadores musulmanes, o que llegara a Europa con los cruzados.

Es evidente, eso sí, que cuando se descubrió América el ajedrez fue transportado hasta alcanzar una gran difusión.

Entre los niños despierta interés, Chile ha contado con campeones infantiles y juveniles que con el tiempo, adultos, han sido figuras internacionales.

Comentario. Factores decisivos en este juego son la inteligencia, el cálculo, la habilidad. Es un juego intelectual.

José María y Calvo, en sus "Ensayos de la Literatura Cubana" dice que: "El juego del ajedrez dio origen a numerosos poemas didácticos. Entre éstos, famoso en la literatura rabínico-española, es el de Abrahán Ezra ben Mair (1092-1167), erudito poeta, astrónomo español, autor de epigramas ingeniosos y de unos "Comentarios al Pentateuco", verdadera obra de arte, tanto por su forma como por su fondo, del poema antedicho procede el de Azam de Tórrega, hoy conocido sólo por fragmentos.

Insertos en este juego o en su atmósfera están algunos poetas americanos como Jorge Luis Borges (1899-1986) que en su obra se encuentran dos sonetos.

Ajedrez

En su grave rincón, los jugadores
Rigen las lentas piezas. El tablero
Los demora hasta el alba en su severo
Ambito en que se odian dos colores.

Adentro irradian mágicos rigores
Las formas: torre homérica, ligero
Caballo, armada reina, rey postrero,
Oblicuo alfil y peones agresores.

Cuando los jugadores se hayan ido,
Cuando el tiempo los haya consumido,
Ciertamente no habrá cesado el rito.

En el oriente se encendió esta guerra
Cuyo anfiteatro es hoy toda la tierra.
Como el otro, este juego es infinito.

II

Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada
Reina, torre directa y peón ladino
Sobre lo negro y blanco del camino
Buscan y libran su batalla armada.

No saben que la mano señalada
Del jugador gobierna su destino,
No saben que un rigor adamantino
Sujeta su albedrío y su jornada.

También el jugador es prisionero
(La sentencia es de Omar) de otro tablero
De negras noches y de blancos días.

Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.
¿Qué dios detrás de Dios la trama empieza
De polvo y tiempo y sueño y agonías?

Y los escritores chilenos, como Braulio Arenas (1913), novelista, cuentista, poeta director del movimiento surrealista en Chile, Premio Nacional de Literatura 1984, que muestra en todas sus actividades originalidad: pintura, collage, es un buen jugador, autor de "El Libro de Ajedrez, o Visiones del País de las Maravillas"; en el cual se sitúa con el noble juego del ajedrez a grandes alturas. Desde esas alturas lo ve todo: el sentido de la vida y la muerte, el sentido de la acción y la esperanza"; y Miguel Arteche (1926) escritor que el ajedrez, el que juega con maestría, le ha preocupado y en su obra poética, se encuentra este poema:

Canción a una muchacha ajedrecista muerta

In Memoriam: *Macarena Baraibar*

Llueve sobre el verano del tablero
En blanco y negro llueve sobre ti.

Nadie controla tu reloj: te espero
para jugar allí.

¿Tú mueves o yo muevo? Quién lo sabe.
Quién sabe si allá juega o juega aquí.
De pronto tu tablero es una nave.
que te lleva y nos lleva hacia el jardín.

hacia un jardín remoto de caballos
que inmóviles nos miran, y a un alfil
que negro lanza rayos, rayos, rayos,
y hace mil años que está de perfil.

Hacia un jardín remoto de tres torres
donde una dama blanca va hacia ti,
te llama a ti, y tú hacia ella corres
y no hay en ella fin.

Donde un peón ha roto ya los sellos
y te ciñe las sienes de marfil,
y un rey recoge ahora tus cabellos
para cubrir con ellos su país.

Hacia un jardín remoto al mediodía,
donde el agua se tiende en su dormir
y ya no hay sed y nunca hay todavía
y hay un árbol de sol en el jardín.

Sólo que tú no estás. Y está la luna
cayendo interminablemente en el jardín
sobre las soledades de una cuna.
Y hay olor de silencio y de partir.

Bibliografía.

"Historia del Ajedrez". H.J.R. Murray.

"Enciclopedia Labor".

"Diccionario de Rarezas, Inverosimilitudes y Curiosidades". Vicente Vega.

"España y Portugal, en el Legado del Islam". J. B. Trend.

"La India en la Literatura y en el Pensamiento Europeos, en el Legado de la India". H. G. Hawlinson.

"Ensayos de Literatura Cubana". José María y Calvo.

"Obra Poética 1923-1964". Jorge Luis Borges.

"El Libro de Ajedrez, O Visiones del País de las Maravillas".
Braulio Arenas.

ESFERISTICA

Palín (Chueca)

Billar

Palitroque

Bochas

Bolas

Juego de la pelota (Fútbol)

Básquetbol

Beisbol

Bowling

Criquet

Golf

Hockey

Pelota Vasca

Polo

Pushing-ball

Push-ball

Rugby

Tenis

Ping-pong

Volley-ball

Water Polo.

Palin (Chueca)

Los conquistadores, llegados al continente americano, se encontraron con una civilización de extraordinario nivel en zonas que aún presentan el arte más importante, como es el caso de México, Guatemala, Ecuador, Perú y Bolivia.

En lo referente al juego de la pelota en la América prehispánica se realizaba en México entre los indígenas y contaba con una deidad. Entre otras estaba Xochiquetzali, diosa del crecimiento, de la juventud y de los juegos.

Los mapuches jugaban un juego de pelota que llamaban "Trümün" en el que tomaban parte cuatro jugadores. Para iniciarlo se formaban dos partidos. El dirigente daba la señal de comenzar y los aborígenes luchaban por llevar la pelota con los pies hasta el lugar que cada partido defendía. El que lograba entrar la pelota allí, por cuatro veces consecutivas, se consideraba vencedor.

Este juego lo describió Manuel Manquilef, profesor secundario de origen mapuche, en la "Revista de Folklore Chileno".

Y agrega que los mapuches utilizaban para los juegos de pelota, en general, paja prensada, cierta madera esponjosa como el corcho, madejas de algas o las vejigas de animales infladas con aire.

Otro de los juegos de pelota era el "Pillmatun" para el

cual los jugadores se colocaban dentro de una circunferencia. Uno lanzaba la pelota a otro de sus contrarios que la barajaba con la palma de la mano. Si recibía el golpe en el cuerpo, quedaba fuera del juego, menos cuando alcanzaba a poner el pie en la raya.

El cronista padre jesuita Miguel de Olivares (1713-1793) en la "Historia Militar, Civil y Sagrada de lo acaecido en la Conquista y Pacificación del Reino de Chile", lo describe así: "Se hace poniéndose en rueda, ocho o diez mozos desnudos de la cintura para arriba y arrojándose de unos a otros una pelota de madera esponjosa como el corcho: cada uno procura rebatirla con la palma de la mano o con cuanta fuerza puede, y herir alguno de la banda contraria: la gala y ventaja del buen jugador estaba en hurtar el cuerpo al golpe, pero sin dejar el puesto, por lo cual es de ver con qué presteza se vuelven y revuelven, se levantan y bajan, saltan y se echan de espaldas o de bruces y de este modo se hacen fuertes y ágiles.

Después venía el juego por excelencia de los mapuches llamado "Palitun", el que se jugaba con una bola de madera, luma, llamada "palin", durísima y del tamaño de una bola de billar, la que era impulsada, impelida con un bastón que tenía un extremo arqueado, encorvado llamado "weño" y de un largo de un metro treinta centímetros. Se jugaba en una cancha "apilhue", que era un campo inculto y llano, que en lejanos tiempos, medía quinientos metros de largo por treinta de ancho, y estaban sus límites señalados por ramas plantadas en ringlera en todo su contorno; hoy en día es la mitad, unos doscientos metros por quince, y sus límites están señalados por un surco.

El tiempo de juego ha venido cambiando desde varios días a un día. Los jugadores en número de treinta actuaban a pie desnudo, pantorrillas y torso al aire.

La bola de madera se colocaba al medio del campo en un hoyo hecho con ese objeto. A golpes vigorosos con el "weño", cada uno de los jefes procuraba hacerla saltar hacia los suyos la bola del agujero. Si lo conseguía, tenía que dirigirla hacia la puerta contraria.

Del hoyo tenían que sacarla los dos jugadores más diestros, a quienes se les daba el nombre de "dungülfe". Los que le seguían se llamaban "ta cundulgüfe" y los de los extremos "huechun lecan".

El juego se pactaba a determinadas rayas, se jugaba sin árbitros, no había otro juez que la conciencia, cuando se incurría en falta.

Los españoles bautizaron a este juego con el nombre de "chueca" y el padre jesuita Alonso Ovalle Pastene (1601-1651), una de las figuras más notables de las letras nacionales del siglo XVII, en su "Histórica Relación del Reino de Chile" habla de él y lo describe con estas palabras: "La chueca es el juego en que los indios hacen mayores demostraciones de agilidad y ligereza, por la competencia, emulación y porfía con que cada banda, que suele ser de hasta treinta o cincuenta personas, procura llevar a su señalado término la bola, ayudándose los de una facción contra la de otra, repartiéndose para esto en diferentes puestos, para tener mejor suerte en adelantar su partido, dando a tiempo su chuecada y aventando a su término la bola, sin impedimento del contrario; y cuando acontece concurrir dos a una".

Estos juegos de pelota a la llegada del invasor o conquis-

tador, se convirtieron en ejercicios de guerra, que fue el centro a que enderezaron las líneas de sus cuidados y especialmente el "palin" lo inculcó con mayor interés en su prole.

En 1647 Martín de Mujica y Buitron que gobernó de 1646 a 1649, dictó un bando por el cual prohibía estrictamente la práctica de este juego que arrastraba a muchos espectadores.

La "chueca" fue a fines del siglo XVII y parte del XVIII, uno de los juegos más practicados por los campesinos chilenos. Se jugó en casi todas las grandes haciendas, desde Aconcagua al sur, hasta que en el año 1763 el obispo Manuel de Alday y Aspee (1712-1789)) lo prohibió bajo pena de excomunión mayor (Dicha prohibición aparece publicada en el "Sinodo diocesano de Santiago de Chile, título XII, Constitución XIII").

Los fundamentos que se hacían valer para estas prohibiciones era que se jugaba en lugares despoblados, en días de fiestas, dando ocasión a que la gente no acudiera a oír misa, y como estas partidas duraban dos o tres días, no concurrían a su trabajo.

Origen. Cuando Pedro de Valdivia (1502?-1553) llegó a Chile en 1540 se jugaba el "Palitun" y al verlo los españoles lo llamaron "Chueca" algunos creen que este nombre le fue asignado por estar los bastones chuecos en un extremo.

El jesuita Alonso de Ovalle, en su obra "Histórica Relación del Reino de Chile" informa que este juego "no lo aprendieron los indios de los españoles, como han aprendido el de naipes y otros, porque lo juegan mucho antes".

Denominación". "Palitun", "Chueca".

Dispersión. La Chueca es un juego de destreza, el que se juega hasta estos días, en la zona sur donde viven en ciudades descendientes de este grupo étnico.

Comentario. El aspecto mágico de las partidas consistía en "curar" los "weño", operación que hacía la "machi".

Se colocaban los "weño" sobre la tumba o túmulo de un gran jugador para que le insuflara su poder.

A fin de asegurar la victoria a algunos jugadores mandaban su "weño" donde un brujo y el bastón quedaba invisible mediante los medicamentos que este le aplicaba y aprendía por sí solo a barajar los golpes.

La mayoría de los jugadores raspaban uñas de aves de rapiña y se colocaban un poco de este polvo en la piel de los brazos. Creían que, como las aves raptoras cogían al vuelo a los pajarillos, ellos quedaban aptos para hacer lo mismo con la bola del juego.

Ponían los "weños" en la cabecera de sus camastros y si tenían un buen sueño era seguro que ganaban. En caso contrario, el mal sueño era signo inequívico y se abstendían de jugar.

Las mujeres preñadas no podían permanecer junto a los jugadores.

El juego es un duelo en que se baten dos rivales que no tienen competidores y por lo tanto los gritos y las frases que se lanzan son propias de dos diestros que nunca han sido vencidos.

Las autoridades españolas creyeron ver siempre en el

juego de la chueca el enemigo más poderoso de la dominación mapuche; y no dejaban de tener razón, pues mediante ella los indios se hacían fuertes guerreros e indomables por su valor, ligereza y resistencia en el ataque, esta última afirmación es de Manuel Manquilef.

El "palitún" o "chueca" ha sido registrado en dibujos desde antiguo, destaca "La chueca, tal como se jugaba durante la Colonia", según el Padre Alonso de Ovalle, grabado de Fabri, Roma, 1646.

Otro sería el tomado del natural por M. Frezier, en el viaje efectuado en los años 1712, 1713 y 1714 en su libro "Relatos de un viaje a los mares del sur y las costas de Chile y Perú", editado en París en MDCCXVI, dedicado a su Alteza Real Le Duc D'Orleans, entonces regente de Francia. Entre las esculturas chilenas se conoce el "Jugador de chueca" de Nicanor Plaza 1844-1917, artista pensionado del gobierno chileno en Europa, autor de otra escultura que representa al toqui mapuche Caupolicán, ambas obras fueron exhibidas en París.

Bibliografía.

"Histórica Relación del Reino de Chile". Padre Alonso Ovalle Pastene.

"Cautiverio Feliz". Francisco Núñez de Pineda y Bascuñán.

"Historia Militar, Civil y Sagrada de lo Acaecido en la Conquista y Pacificación del Reino de Chile". Miguel de Olivares.

"Relatos de un Viaje a los Mares del Sur y las Costas de Chile y Perú". M. Frezier.

"Comentario del Pueblo Araucano II Gimnasia Nacional"(Juegos, Ejercicios y Bailes)". Manuel Manquilef.

"Juegos y Deportes". Daniel Aeta Astorga.

"Juegos y Diversiones de los Chilenos". Oreste Plath.

"Juegos y Alegrías Coloniales en Chile". Eugenio Pereira Sa'as.

Billar

En la Colonia se practicaba un juego de origen italiano llamado "Truco", pero los españoles, en lugar de jugarlo en el suelo lo hacían sobre una mesa con barandas y trone-ras y en su cubierta dos arcos, uno en la parte superior y el otro en la inferior. Se jugaba con dos bolas que eran empu-jadas con un palo especial que en su extremo ostentaba un fierro curvo con el cual se hacía pasar la bola a través de los anillos o arcos.

Los franceses, a fines de la Colonia introdujeron una variante o derivado llamado "billard", que desplazó al "Truco".

Según, Benjamín Vicuña Mackenna, la introducción de los billares se debe a los marinos franceses.

Desde la Independencia, el billar se divulgó ampliamente. Se jugaba sobre una mesa rústica, con tacos sin suela ni tiza.

Por el año 1812 ó 1814 fue introducida la mesa con ban-das de caucho.

Se dio tiza al extremo del taco el año 1818 y los tacos con suela aunque aparecieron en Francia en 1827, se juega con ellos en Chile por el año 1832.

Hasta que se llegó a realizar este juego de destreza impulsando con tacos adecuados, las bolas de marfil en una

mesa rectangular forrada con paño, rodeada de barandas elásticas y con troneras o sin ellas.

A fines del primer tercio del siglo XIX había muchos billares en Santiago hasta llegar a los tiempos que se habló de “salones de billares” y clubes sociales que mantenían concursos y campeonatos.

Entre las numerosas expresiones que produjo este juego está la palabra “bolear” que significa jugar al billar, por mera entretención, sin interés y sin convenir un partido.

En la actualidad al billar lo desplaza el “pool” que empezó su carrera en Chile, en la década del treinta.

Y para los niños, la industria del juguete fabrica mesas de billar.

En el juego de las adivinanzas corre esta sobre el billar:

Campo verde donde brincan
varias gordas muy peladas
y una de ellas tiene
las mejillas coloradas.

En la Argentina se dice esta adivinanza sobre la bola de billar:

Blanca soy y por posta
ando diversos caminos,
los hombres bastos y finos
se divierten a mi costa.
En una prisión angosta,
me meten sin compasión
y todos estos tormentos
me los dan por diversión.

Origen. Se remonta a la Edad Antigua. Los griegos ya jugaban al billar en el siglo V. antes de Cristo.

La reina Cleopatra era aficionada a este deporte.

Enrique Devigne, artista que floreció hacia 1570 modificó ventajosamente el juego. A él alude Shakespeare en el drama "Antonio y Cleopatra" y el poeta inglés Edmund Spenser en su "Mother Hubberd's Taie". Hay descripciones de este juego publicadas en 1674.

Denominación. Billar.

Dispersión. En toda América.

Comentario. Este juego ofrece diversas modalidades, según los países, aunque el principio fundamental es el mismo y está íntimamente relacionado con la teoría del choque de los cuerpos y la elasticidad del marfil, materia de que se fabrican las bolas usadas en el juego.

Por el año 1892 se funda en Santiago la Casa Van de Wyngard que se dedica a la fabricación de mesas de billar, que por el año 1910 tenía una producción anual de 60 mesas. Las piezas fabricadas por esta casa poseían espléndidas barandas inglesas y de estilo americano y francés. Su precio de venta era el 30 por ciento más bajo que los billares importados.

En la pintura chilena este juego está representado por Fernando Morales Jordan (1920) cuyo cuadro "Jugando Billar" es propiedad del Museo de Bellas Artes de Viña del Mar.

Bibliografía.

- “Historia de Santiago”. Benjamín Vicuña Mackenna.
“Recuerdos de Treinta Años (1810-1840)”. José Zapiola.
“Juegos y Diversiones de los Chilenos”. Oreste Plath.
“Juegos y Alegrías Coloniales en Chile”. Eugenio Pereira Salas.

Palitroque

Este juego consta de unos mazos de madera de 40 centímetros de alto por 6 centímetros de circunsferencia, labrados en forma cónica y pintados de diferentes colores.

Se usan nueve palitroques que se colocan sobre el suelo de modo que formen tres hileras equidistantes. En la mitad de la distancia que los separa, forma el noveno que es de tamaño más grande que el resto.

Los jugadores se dividen en dos bandos y a determinada distancia, pueden ser 8 metros, procuran con una bola de madera de 15 centímetros de diámetro derribarlos.

Se rifa la partida. Alternativamente juega cada jugador o bando. El que voltea mayor cantidad de palitroques, logra reunir el mayor número de puntos, es el vencedor.

En Chile hay dos o tres variantes, la que juegan los niños y la de los adultos. Los niños lo hacen con unos palitroques especiales y no necesitan la cancha que exige esta entretención.

En el pasado este juego era muy corriente en las Fiestas Patrias. El suelo de tierra se emparejaba y se colocaban tablas laterales y quedaba armada la cancha. En un extremo

se paraban unos maderos rústicos y con una bola de madera se les trataba de voltear. Se cobraban en las apuestas diez centavos por los nones y algo más por los pares.

Por lo general estas canchas de palitroque se establecían en los alrededores de las fondas y trancurrían tardes enteras en esta diversión.

Origen. El juego de bolos se remonta a los tiempos mitológicos. En la *Ilíada*, de Homero, se narra cómo jugando a los bolos o juegos de Procos dirimieron su querella los pretendientes de Penélope.

Según lo refiere Rodrigo Caro (1573-1647), Penélope, tuvo en ausencia de Ulises, ciento ocho pretendientes. Estos, durante la larga espera se entretenían jugando, pero no les agradaba la dama ni el ajedrez, sino los "bolos" que se llamaba por entonces "el juego de los Procos".

Los ciento ocho príncipes pretendientes se dividían en dos bandos "tantos a tantos" y pusieron otros tantos cálculos fronteros unos de otros, de manera que a cada parte estaban cincuenta y cuatro; dejaban vacío el espacio que estaba en medio y aquí ponían un cálculo, a quien llamaban Penélope. A esta hacían escopo y blanco para tirarle, después a quien tocaba la suerte este era el que primero tiraba a darle; si alguno le acertaba y aventaba su cálculo, lo ponían en lugar de la Penélope que había derribado, y luego, en habiendo vuelto a poner a Penélope en el lugar que tenía, volvía a tirar el segundo cálculo; y si alguno sin tocar a los otros cálculos más veces conseguía el intento de derribar a Penélope, éste era el vencedor, y todos les daban buenas esperanzas

que se casaría con la verdadera Penélope deseada y pretendida de todos. Este es en sustancia el juego de los Procos.

Denominación. Argentina, "Palitroque"; Chile, "Palitroque"; Perú, "Herrón" (¿de hierro?), "Bolos", "Palitroque"; Venezuela, "El Bolo"

En Roma se llamaba "Cindalismo", que significaba "juego de bolos".

En el siglo XVI, en España se conocía con el nombre de "Bolillo".

Los niños aragoneses lo denominan "Birlas".

Dispersión. Americana.

Comentario. En España era ya practicado en 1400.

En las obras de los clásicos castellanos del 1500 al 1700 se encuentran con frecuencia referencias al juego de los bolos, si diversión del pueblo no desdeñada por los caballeros.

Que en tiempos de Cervantes era común en España el juego de bolos lo evidencia la feliz comparación que inserta este autor en el "Coloquio de los Perros".

En América se encuentra como transporte de la conquista, en el siglo XVI. Informa Emilia Romero que en el Perú lo introdujeron los primeros conquistadores. Y relata que el militar español conquistador del Perú, Francisco Pizarro (1475-1541), fue muy aficionado a jugar bolos. Y agrega que Sebastián Garcilaso de la Vega y Vargas, "algunas veces se estaba jugando a la bola todo el día".

Garcilaso de la Vega, capitán de los Pizarros, recitaba

versos, bebía sin tasa, jugaba a los dados y tiraba las cartas y todo se pagaba en oro, y audacia por audacia.

Se unió con una nieta del Inca Tupac Yupanqui, de esta fusión nació Garcilaso de la Vega Inca (1539-1615) historiador, autor de los "Comentarios Reales" del que puede decirse que no existe documento más verídico acerca de cómo eran, vivían y pensaban los incas.

Asimismo una discusión por este juego causó la muerte de Manco Inca, quien en su retiro de Vilcabamba había mandado hacer un juego de bolos para entretenerse con los españoles que se habían refugiado cerca de él después de la derrota de Almagro. Al suscitarse una discusión entre Manco Inca y Gómez Pérez por el juego, este último que era muy violento, levantó la bola que tenía en la mano y dio con ella en la cabeza del Inca, quien quedó gravemente herido.

El Licenciado Fernando Montecinos en "Anales del Perú", según Emilia Romero, llama a este juego "Herrón" y dice: "El Inca como solía otras veces se llegó al juego y bajó a medir los herrones. Al bajarse sacaron las dagas de los borcegués y le dieron al gentil muchas puñaladas".

Bibliografía.

"Días Geniales o Lúdricos". Rodrigo Caro.

"Diccionario de Rarezas. Inverosimilitudes y Curiosidades". Vicente Vega.

"Juegos y Canciones Infantiles de Puerto Rico". María Cadilla de Martínez.

"Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Emilia Romero.

"Garcilaso Inca de la Vega". Primer criollo. Luis Alberto Sánchez.

Bochas

Juego que se practica entre dos o más personas, que consiste en tirar a cierta distancia con unas bolas medianas de madera y otra más pequeña, que se llama "bochín", y gana el que se arrima más a ésta con las otras.

El jugador lanza la bocha por el aire con gran impulso para golpear la bola rival sacándola de la situación de preferencia respecto al "bochín" y de esta manera quitándole el punto al adversario.

La bochada para que sea válida debe caer al suelo a no más de medio metro de la bocha rival.

En caso contrario, aunque mueva de su sitio a la bocha adversaria, el juego debe seguir como estaba antes del impacto. Es decir, las bochas retornan a su posición inicial.

En las bochas, las dos jugadas fundamentales son la "bochada" y el "arrime".

La cancha de las bochas tiene una longitud de 27,50 metros de largo por 4 metros de ancho.

La zona precisa donde debe quedar colocado el "bochín" tiene 5 metros. Al iniciarse un partido, por sorteo un jugador de cada equipo lanza el "bochín" para colocarlo en la zona de juego. En caso de no conseguirlo en dos oportunidades, se coloca a medio metro como mínimo de las rayas laterales del cuadrado del juego.

Todas las bolas que salgan fuera del sector de 5 metros, donde se encuentra el "bochín", quedan nulas.

Se juega en cancha como en terreno abierto.

En Chile, a contar de principios de 1870, lo realizan

con mayor predilección los miembros de la colectividad italiana, a los que se les debe la introducción.

En el país se celebran torneos internacionales al cual asisten campeones mundiales.

Los muchachos efectúan encuentros inter-escolar y se adjudican trofeos. El juego ha dado vida a expresiones como "Cabeza de bocha", cabeza dura.

El pintor chileno Fernando Morales Jordán (1920) tiene entre su producción "Italianos jugando bochas".

Origen. En jeroglíficos egipcios aparecen figuras de hombres lanzando bochas.

En la antigua Roma se popularizó, y de ahí pasó a Inglaterra, Francia y España, en este último país estuvo un tiempo prohibido, debido a que Carlos V consideró que distraía al pueblo de otros ejercicios. Sin embargo, los médicos lo recomendaron como deporte fácil de practicar y además óptima terapia para ciertas enfermedades. Esto pesó en el ánimo de los gobernantes hasta que levantaron la prohibición.

Denominación. Argentina, "Bochas"; Chile, "Bochas"; Uruguay, "Bochas"

Italia, "Bucce".

El "Bochín" es "Bolín" y "Boliche".

Dispersión. América.

Comentario. En la Argentina y en el Uruguay se acriolló. Los gauchos saben "bochar" con el rebenque. Durante

un partido de bochas en el campo paisanos, como lujo, suelen lanzar la bocha con el rebenque. Esto se ajecuta teniendo el rebenque en la mano y aprisionando la bocha entre la lonja y el cabo del mismo, sobre la "paleta" hasta que se lanza la bocha libertándola al soltarse la lonja. Dice Tito Saubidet Gache (1891), he visto muchos criollos hacer esto a la perfección, y hay algunos que de tal manera juegan mejor. La labor folklórica de Saubidet se refiere especialmente a trabajos pictóricos de temas camperos, pero su obra "Vocabulario y Refranero Criollo" ha sido ocupada varias veces en algunos de estos textos.

Bibliografía.

- "Juegos y Alegrías Coloniales en Chile". Eugenio Pereira Salas.
"Vocabulario y Refranero Criollo". Tito Saubidet Gache.

Bolas

Las canchas de bolas fueron de gran popularidad durante la Colonia, y estas funcionaban bajo una ramada, en el suelo de tierra apisonada, de unos 30 pies de largo por unos 15 de ancho, el que estaba enmarcado con una baranda de madera baja.

El juego consistía en hacer rodar unas bolas en este espacio en el que se encontraba una argolla de hierro por el cual debía pasar la bola, empujada por los jugadores con una vara de madera.

La proliferación de estos centros de distracción llevó a

constituir una fuente importante de ingresos de los Cabildos por la razón de los remates a los concesionarios.

Juan Guillermo Prado Ocaranza (1951), joven y valioso investigador de fiestas tradicionales de Chile, especialmente religiosas, como historiador, es autor de "Síntesis Histórica del Folklore de Chile", en colaboración con el maestro Juan Uribe Echevarría, dice en su trabajo "En Torno a Algunas Normas Legislativas Referidas al Folklore en Chile": "este juego se vio reglamentado debido a los excesos que se cometían en las apuestas. El 24 de marzo de 1770, un bando del Capitán General Francisco de Morales proclama: "Deseando poner remedio a los expresados daños y a otros que tengo notados en la ciudad, ordeno y mando: Primeramente, que en las canchas de bolos no se jueguen dados, ni otros en vito, pena de doscientos azotes a los que contravinieren siendo plebeyos, seis años de destierro siendo españoles y a mi arbitrio si fuere de calidad, entendiéndose la misma pena con el canchero, bochero o dueño de casa, que permitiese los expresados juegos y con la calidad de que no se permita tenerlas en adelante, debiéndose entender esta prohibición por lo que respecta a las canchas de juego de bolos en los días festivos, en que sólo deben abrirse, porque en los días de trabajo deben estar cerradas sin permitir que en ellos juegue persona alguna, so la misma pena a los contraventores y cancheros que les impondrán irremediabilmente una vez que se verifique haber contravenido esta orden".

Y posteriormente agrega: "posteriores bandos confirmaron la medida del gobernador citado, e incluso una sentencia de 1777 de la Real Audiencia, dictaminó la supresión de las canchas de bolos pero la medida no sufrió efecto".

En el intermedio de la Reconquista, Francisco Casimiro Marcó del Pont prohibió estas canchas de juego, porque entre sus concurrentes se hacía activa prédica revolucionaria en favor de las ideas patrióticas. Pero cuando se afianzó definitivamente la Independencia Nacional reapareció con mayor vigor.

Funcionaron hasta 1876 con esplendor y popularidad, para luego comenzar a decaer y desaparecer, tal vez, por los cambios sociales y la aparición de nuevas entretenimientos.

Pero aún fluyen a cada paso expresiones “Como bola huacha”, completamente aislado, semejante a “Bola perdida”; “Dar o no dar en bola”, atinar o desatinar; “Echar bolas a la raya”, incurrir en desaciertos; “No dar pie con bola”, atolondrarse; “Raspar la bola”, ausentarse sin aviso, lanzarse; “Puras bolas”, puras mentiras.

Antiguamente el estudiante universitario que era reprobado en el examen, se decía que “había sido boleado”, aludiendo a las bolitas blancas y negras con que los examinadores aprobaban o reprobaban.

Origen. El juego de bolos se remonta a los tiempos mitológicos. En la *Ilíada*, de Homero, se narra cómo jugando a los bolos o juego de Procos dirimieron su querella los pretendientes de Penélope. En las obras de los clásicos castellanos del 1500 al 1700 se encuentran con frecuencia referencias al juego de los bolos, si diversión del pueblo no desdeñada por los caballeros.

Que en tiempos de Cervantes era común en España el juego de bolos lo evidencia la feliz comparación que inserta este autor en el “*Coloquio de los Perros*”.

Denominación. "Bolas".

Dispersión. En Chile se encuentra extinguido.

Comentario. Don Claudio Gay (1800-1873) sabio naturalista francés, autor de la "Historia Física y Política de Chile", dibujó una "Cancha de Bolos en Santiago", que ilustró su obra y que grabó al acero Pedro Federico Lehnert, artista y litógrafo francés nacido a comienzos del siglo XIX.

Bibliografía.

"Juegos y Diversiones de los Chilenos". Oreste Plath.

"Juegos y Alegrías Coloniales en Chile". Eugenio Pereira Salas.

"Diversiones y Juegos Típicos Chilenos". René León Echaíz.

"En Torno a Algunas Normas Legislativas Referidas al Fo'klore en Chile". Juan Guillermo Prado Ocaranza.

Juego de la pelota - Fútbol

El juego de pelota se inicia en Chile en la época de don García Hurtado de Mendoza, que gobernó de 1557 a 1561 y continúa jugándose en la Colonia, 1561-1810.

En Santiago llegó a existir la "calle de la pelota" (San Isidro), y pronto se establecieron canchas de pelota en todo el país.

Por el año 1808 se introdujo y se popularizó una variante llamada "Pelota Vasca".

A comienzo de este siglo llega a Chile el fútbol. Se trata

de un juego muy antiguo, introducido probablemente en Inglaterra por los romanos. El fútbol actual, tiene sus raíces en Inglaterra, cuando los partidos se efectuaban en las plazas, el "golpe inicial" partía de la periferia y en veloz carrera a través de la ciudad llegaban hasta la plaza.

La victoria correspondía al equipo que llevaba la pelota hasta el centro. Este fútbol tuvo una serie de vetos y poco a poco las reglas empezaron a disciplinar el juego. Se fijaron límites precisos, las escuelas y universidades fueron activas propagandistas de este deporte.

Y desde los tiempos de los aficionados, el profesionalismo no existía, la pasión es de millones de personas que pasan sentadas sobre las gradas de los estadios dominando el rectángulo de césped.

El juego ha impuesto expresiones inglesas que a su vez ha dado nacimiento a tecnicismos deturpados o chilenizados. Tanto deportistas como jugadores dicen: "corne", "chutiar", "fául", "gol", "ausay", "penal", "referí", "golquiper", este vocablo está cediendo un tanto ante el uso de "guardavallas", "guardapalos", arquero, y aún portero.

Inútilmente se ha procurado reemplazar la inglesa fútbol, *foot*, pie y *ball*, pelota, por balompié.

En el habla popular chilena son corrientes las frases que devienen de la pelota. "No darle pelota a uno", es no considerarlo, no tomarlo en cuenta; "No dar pelota", es no prestar atención; "Jugar a la pelota con uno", es llevarlo, y traerlo.

Y, esto muy chileno, los muchachos a un partido en la calle sin cancha y sin reglamentos le llaman "Pichanga" o "Rancia".

Origen. Heródoto atribuye la invención de este juego a los lidios, 1500 años antes de la era cristiana, y la tradición latina concede a los soldados romanos la honra de haberlo popularizado por Europa. Ello induce a creer que los soldados romanos fueron fervientes propagadores del juego.

En la antigüedad clásica, el "Esferisterio" era el lugar destinado al juego de pelota en los gimnasios, circos y otros sitios públicos.

"La "Esferística" era la parte de la gimnástica griega y romana que comprendía los distintos juegos de pelota.

Los autores clásicos afirman que los griegos, y después los romanos, fueron habilísimos en el arte de la esferística y la práctica del "Episkuros" y del "Harpastum" tuvo verdaderas multitudes de fieles. Y no sólo los hombres jugaban, como se deduce de la Odisea, cuando Ulises admirado, se detiene a mirar a Nausícaa que juega con las doncellas.

Los estudiosos de la sinología dicen también que los chinos jugaron con la pelota mucho antes que los mediterráneos. Por ello se presume que el conocimiento de este deporte incipiente avanzó desde Oriente hacia Occidente. Se cree que en China y el Japón el juego del fútbol existió aproximadamente desde hace 10 siglos.

Hay estudiosos que afirman que 500 años antes de la Era Vulgar, en la China se jugaba el "Tsu chung", que traducido literalmente significa "pelota de cuero empujada con el pie".

Denominación. Chile, "Fútbol", "Jugar a la pelota", "Balmopié", "Pichanga", "Rancia".

Dispersión. Internacional.

Comentario. La pelota es mencionada en los más antiguos monumentos artísticos y literarios que se conocen. Los griegos y los romanos sentían especial predilección por este deporte y le honraban llegando a levantar estatuas a los jugadores de mérito. Galeno recomendó su ejercicio como excelente, Plinio habla de él como habitual, lo mismo entre gente de campo que entre los personajes, y se citan los nombres de Catón, Virgilio, Horacio, Mecenas y otros como de notables jugadores de pelota.

Todos los pueblos antiguos sintieron la necesidad de la pelota para divertirse y distraerse. Tomar en la mano una esfera y sentir instintivamente el impulso de arrojarla es cosa común a todos los mortales. De lanzarla con la mano a golpearla con el pie el paso fue breve.

Se advierte en el juego de la pelota, sea en cancha o en frontón, el tema de las luchas de las clases fundadas sobre rivalidades de poderes mágicos.

La pelota, bola que es hecha de los más variados materiales: crin, arena, plumas forradas en piel, cuero, madera, de goma o cualquier materia elástica, se usa en varios juegos, como los que se presentan:

Basquetbol, Basket ball, cuyos elementos significan: *canasto y pelota.*

Pelota lanzada al cesto. De aquí que se usa la expresión *balón al cesto.* Se juega en todo el país. Es la gran diversión americana.

Beisbol, Base-ball. Se usa una especie de palo o paleta para golpear la pelota. Puede decirse que es deporte nacional al aire libre de los Estados Unidos, y su designación deri-

va de las cuatro *bases* que señalan al circuito que debe recorrer cada jugador, después de golpear la pelota. Es un deporte que comienza a propagarse en Chile.

Bowling. Hasta hace pocos años llamado en Chile *pañtroque*. Luego impuesto por los norteamericanos, primero en entidades privadas, hoy está en la era electrónica, como un deporte recreativo.

Existe en algunos países el *bowlong* de césped, en el que los jugadores tratan de acercar su bolos ("naderas") lo más posible a una pequeña pelota blanca (el "Kitty"), sobre una suave porción de césped (el "verde").

Es diferente al *bowling* americano, jugado bajo techo.

Criquet. Juego que con unos palines especiales se golpea una pelota de madera. Como en el fútbol los equipos tienen once componentes por lado. En la Polinesia llegaron a pasionarse tanto a él, que la ley tuvo que limitar, a los martes y jueves el juego.

Golf. Deporte original de Escocia, país en que empezó a jugarse. Se juega con palos especiales, con los cuales se golpea a una bola pequeña de material duro, que debe introducirse en una serie de pequeños agujeros cilíndricos que se distribuyen en las extensas canchas o campos en que se practica el deporte.

Hockey. (Horqueta). Juego de los antiguos griegos y de los ingleses. Deporte al aire libre que se juega con una pelota dura, que se golpea con palos curvos en uno de sus extremos, y que los jugadores procuran llevar al goal contrario.

En los Estados Unidos de Norteamérica se juega durante el invierno en canchas de hielo.

Se practica en Chile en patines.

Pelota Vasca. Juego de los vizcaínos, pelota lanzada con un cesto o canasta. Juego nacional vasco introducido en Chile en 1808.

Jai-alai, lo denominaron los vascos, siglos antes de que se llegase a jugar a cesta o a pala.

Polo. Juego de origen oriental, y que se juega a caballo, con especies de paletas de largo mango con que los jinetes deben llevar al campo contrario una bola de madera. El nombre proviene del *balti polo*, palabra relacionada con el tibetano *pulu*.

Pushing-ball. Se trata de una pelota grande, en forma de pera, que puede inflarse con aire o rellenarse con arena o aserrín que se cuelga de una plataforma. Sirve para adquirir ligereza en los golpes. Se usa en los gimnasios para preparar atletas y especialmente boxeadores.

Push-ball. Juego que consiste en empujar una pelota de gran tamaño, haciendo uso de los brazos y el cuerpo, hasta llevarla a la valla del adversario.

Este juego no se ha propagado en Chile.

Rugby. Se juega con una pelota de forma ovalada por equipo de 15 jugadores por lado y en cancha de 100 metros

de largo por sesenta y ocho de ancho. En el se puede hacer uso de pies y manos. Es un juego sumamente brusco, que exige el uso de un traje protector especial.

Goza de gran popularidad en Inglaterra y en los Estados Unidos. En Chile se practica.

Tenis. Juego conocido en Europa desde la Edad Media.

Juego en que cuatro jugadores en dos bandos, separados por una red, se lanzan una pelota por medio de unas raquetas.

Se jugaba en canchas cerradas, cuyas murallas le servían de límite, y en forma diversa a la actual.

Ping-pong. Palabra de origen onomatopéyico, por el sonido que produce la pelota contra la paleta y la mesa.

Juego de salón semejante al tennis, que se juega en una mesa especial con una red al medio, con paletas pequeñas y pelotitas de celuloide.

Volley-ball. Juego en que seis jugadores por lado, distribuidos en una cancha de 18 por 19, usan una pelota de sesenta y cinco centímetros de circunferencia. Hay una red, como en las canchas de tennis, aunque de diversas medidas.

El Volley-ball gigante se practica en canchas de treinta por dieciocho metros; se emplean pelotas de un metro cincuenta centímetros de circunferencia, y pueden tomar parte diez jugadores por equipo.

Water Polo. Forma especial de polo que se juega en las piscinas. La distancia entre las valias fluctúa entre 17 y 27

metros, por un ancho de 18 metros. Los equipos deben tener siete jugadores; se emplea una pelota de unos 70 centímetros de circunferencia, y el agua debe alcanzar una profundidad mínima de 90 centímetros.

Bibliografía.

“Enciclopedia Ilustrada Espasa.

“Enciclopedia Británica”.

“Historia de Santiago”. Benjamín Vicuña Mackenna.

“Juegos de Deportes”. Daniel Aeta Astorga.

“Juegos y Alegrías Coloniales en Chile”. Eugenio Pereira Salas.

“Folklore Chileno”. Oreste Plath.

JUEGOS DE DESTREZA DE LOS ADULTOS

Tabas
Tejos
Boleadoras
Lazo

Tabas

El juego se realiza con tabas, hueso astrágalo de la pata del cordero o carnero, los del ganado vacuno, tabones, son demasiado grandes.

La taba tiene cuatro caras que ostentan los nombres de "Hoyo", "Tripa", "Carne" y "Culo".

El hueso se lanza al aire y gana el que acierta la cara elegida.

Si cae de costado no hay juego. El jugador tiene la habilidad de tirarle a regular distancia en forma de que se clave y no ruede.

Una partida organizada de este juego se denomina "tabeada" y el juez que arbitra la reunión es conocido por "canchero". Las tabas están regidas por un reglamento.

Parece que este juego pasó de la Argentina a Chile y que primero lo jugaron los mapuches quienes lo llamaron "Tafan", y después los hombres de la Patria Vieja. En 1842 ya hay disposiciones que prohíben en la calle las ruedas de jugadores de tabas.

Este juego en Chile no tiene mucha vigencia, a veces, en los campos aparece unido al tiempo de la matanza, ya que entonces pueden obtenerse tabas frescas.

Y entre las adivinanzas que corren en el país sobre la taba figuran estas:

Estaba, estaba, estaba
una niña que saltaba
y casi se mataba.

Una niña estaba,
saltos pegaba,
y ahí mismo estaba,
estaba.

Estaba sobre la pierna;
y sobre la pierna estaba;
saltaba y brincaba,
y siempre estaba.

El juego y jugada de la taba en Argentina, es criollo por disposición de los gauchos y de los poetas gauchescos, Bartolomé Mitre (1821-1906), uno de los precursores de la poesía gauchesca le dedica unos versos al juego en "Cielito Patriótico"; José Hernández (1834-1886), es en "Martín Fierro",

donde logra sus mejores alcances y figura la taba; Javier de Viana (1872-1926), cita a la taba en su obra "Guri"; Ricardo Guiraldes, en "Don Segundo Sombra", evoca la vida tradicional del antiguo habitante de la pampa y el juego del hueso; Eleuterio F. Tiscornia (1897-1945), en "Inventario Filológico", dice que "ya en 1638 un documento del archivo de tribunales de Córdoba, Argentina, consigna el juego del truco y taba".

Este juego de azar o habilidad, o simplemente el goce de ejercitarse en la "ciavada", en la Argentina ha enriquecido el habla popular con expresiones como "Calentarse a uno las tabas", tomar bríos para una contienda o pelea, "Darse vuelta la taba", cambiar la suerte o situación de una persona; "Menear la taba", dar conversación, charlas, "Tirar uno la taba", arriesgarse en una cosa difícil o peligrosa.

Hay jugadores que tienen sus creencias en torno de la taba, como los hay taberos tramposos, hábiles personas que viven de él.

Tan arraigado está el juego, que desde sus primeros años se ejercitan en su manejo.

Y tiene entre sus adivinanzas éstas:

En Chile estaba
y en la Argentina
estaba.

En Salta estaba,
aquí estaba
y siempre estaba.

Una niña doncella,
saltaba y brincaba,
dando gusto a todos
los que estaban.

Estaba la reina, estaba
daba la plata y quitaba.

Aquí estaba y no estaba
y donde estaba, no estaba.

Cuando yo la suerte enseño,
es porque me da vergüenza
mostrarles el otro extremo.

En Bolivia el destacado estudioso Víctor Varas Reyes (1904) muestra a éste juego con raigambre popular en su obra "Huiñaypacha" aspectos folklóricos de Bolivia obra dedicada al investigador argentino Juan Draghi Lucero y al chileno Oreste Plath, compañeros del "Seminario de investigaciones Folklóricas de 1942", en Santiago de Chile como reconocimiento al estímulo que le brindaran.

En el Uruguay, conocen esta adivinanza:

Saltaba y brincaba
y atrás de la puerta estaba
estaba porque yo dije estaba.

Entre las adivinanzas sentenciosas, clasificadas por Ildelfonso Pereda Valdés se cuenta ésta:

Me puse a jugar la taba
con una cierta mujer,
si echaba culo ganaba
y si echaba suerte también.

“Echar culo” en el juego popular rioplatense es echar la parte lisa de la taba.

Origen. En Grecia o en Roma eran instrumentos sagrados usados por los sacerdotes.

Adivinos practicaban las “Astrogalomanía” por medio de los huesecillos del astrágalo sobre los que se trazaban algunas letras del alfabeto. Se echaban al acaso, como los dados, para hallar la respuesta. Se dice que nació en Grecia llamándose “Astrágalo”.

Con el nombre de “Astragalizante” designan los arqueólogos las estatuas que representa a una persona jugando la taba.

En Roma se llamaba “Alea”. En los aduares árabes “Lab el Kab”, llegando a quedar en la voz “Ka-Ba” y finalmente “Taba”.

Fue juego muy generalizado entre hombres y mujeres en Grecia.

Sócrates jugaba en las calles de Atenas. De la mejor época del arte griego se conserva una escultura en el Museo de Berlín, mostrando a jugadores de tabas, grupo original de Policeto.

Mujeres griegas realizando este juego, se ven en una pintura en mármol descubierta en Resina, lo mismo que se encuentran representadas en ánforas griegas.

Un fresco romano en que se muestra a jugadores de este juego, procedente de Herculano se exhibe en el Museo Nacional, Nápoles.

En tumbas y viviendas lacustres prehistóricas se han encontrado tabas de animal al lado de esqueletos infantiles, que seguramente fueron empleadas en juegos parecidos.

En la antigüedad se usaban imitaciones de tabas artificiales para este juego: de hueso, marfil, cristal, ágata o cristal de roca, de bronce, plata u oro. En colecciones de juguetes o en Museos se las puede contemplar hoy día.

Denominación. Los griegos la denominaron "Astrágalo"; los latinos, "Talos", "Talus"; los franceses, "Ossellet"; los flamencos, "Pickelsten"; los españoles, "Taba", "Carnicol".

Argentina, Bolivia, Chile, Perú, Uruguay: "Taba". *Venezuela,* "La Güesa".

Dispersión. Argentina, Bolivia, Chile, Guatemala, Perú, Uruguay, Venezuela.

Comentario. En España, este juego que tiene variantes en determinadas regiones, desde antiguo lo vienen mencionando, tratando figuras como Mateo Alemán (1547-1614) en *Historia de la Vida del Pícaro Guzmán de Alfarache*. Atalaya de la Vida Humana; Miguel de Cervantes y Saavedra (1547-1616), en "La Ilustre Fregona"; Francisco de Quevedo y Villegas (1580-1645), en "La Historia de la Vida del Buscón, llamado don Pablo, exemplo de Vagamundos y Espejo de Tacaños; Agustín Moreto y Cabañas (1618-1669), en "La Fuerza del Natural o "La Fuerza de la Ley".

España trajo este juego al Nuevo Mundo y la forma española de jugarlo adquirió características propias en algunos de estos pueblos.

Emilia Romero que recogió juegos en el Perú primero como simple entretenimiento, pero cuando tuvo una importante documentación escudriñó los orígenes de estos, y encontró que muchos de ellos tenían el más ilustre y preclaro abolengo, remontándose hasta la época de los griegos y romanos.

Esta investigadora informa sobre la taba en "Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú" que Rafael Karsten (1879), encontró en 1928-1929 que los indios quechuas de la región del Cuzco lo jugaban. Y relata que los indios lo realizan en los funerales. Según aquel rito, los parientes y amigos deben acompañar el alma del muerto en su último viaje y el juego ayuda a que el alma se separe del cuerpo y se vaya al cielo. Toda la ceremonia y en especial el juego se practica cerca del cadáver, que yace en su lecho en el centro del cuarto. Los hombres se sientan en círculos en el suelo, arrojan las tabas por turnos y cuando alguno logra que la parte cóncava permanezca hacia arriba, se considera de buen augurio. En la Argentina: Palermo y Cachi, Provincia de Salta, el 1º de noviembre día de Las Almas, se efectúan tabeadas, el motivo es rendirle homenaje a los muertos.

Félix Coluccio en una descripción somera, en su obra "Fiestas y Celebraciones de la República Argentina", dice el "día de las almas", mientras se velan las ofrendas, se sientan los circunstantes alrededor de una mesa, por ejemplo, o se ubican en rueda en el suelo simplemente, y por turno, van tirando una taba; cuando ésta cae junto a cualquiera de ellos,

del lado de la suerte, significa que esa persona tiene que rezar un número determinado de veces una oración dada, o dirigir el coro (rosario, por ejemplo). Cuando él ha cumplido, tira a su vez la taba para designar ai que ha de continuar.

Y entre las creencias en torno al juego, usan el siguiente maleficio para hacer perder al contrincante: en un descuido hacen pasar por encima de la taba a una mujer menstruante, o escupir la taba antes de ser recogida por el contrario.

Bibliografía.

“Díaz Geniales y Lúdricos”. Rodrigo Caro.

“Guzmán de Alfarache”. Mateo Alemán.

“La Ilustre Fregona”. Miguel de Cervantes y Saavedra

“La Historia de la Vida del Buscón”. Francisco de Quevedo y Villegas.

“La Fuerza del Natural”. Agustín Moreto y Cabañas.

“Cielito Patriótico”. Bartolomé Mitre.

“Martín Fierro”. José Hernández.

“Guri”. Javier de Viana.

“Don Segundo Sombra”. Ricardo Güiraldes.

“Inventario Filológico”. Eleuterio F. Tiscornia.

“Jerarquía Gauchesca de la Taba”. Federico Oberti.

“Cancionero Popular Cuyano”. Juan Draghi Lucero.

“Vocabulario y Refranero Criollo”. Tito Saubidet.

“Folklore Chileno”. Oreste Plath.

“Juegos y Alegrías Coloniales en Chile”. Eugenio Pereira Salas.

“El Juego Infantil, su Promoción y su Uso Equivocado en Pedagogía”. Andreas Flitner.

“Jerarquía Gauchesca de la Taba”. Federico Oberti.

“Cancionero Popular Cuyano”. Juan Draghi Lucero.

“Vocabu'ario y Refranero Criollo”. Tito Saubidet.

“Adivinanzas Tradicionales”, Ismael Moya.

“Cancionero Popular Uruguayo”. Ildefonso Pereda Valdés.

“Huiñaypacha. Aspectos Folklóricos de Bolivia”. Víctor Varas Reyes.

“Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú”. Emilia Romero.

“Folklore Tachireense”. Venezuela L. F. Ramón y Rivera Isabel Aretz.

“Fiestas y Celebraciones de la República Argentina”. Félix Coluccio.

Tejo

El tejo fue introducido en Chile por los conquistadores españoles, juego que sirvió de solaz entretención a estos soldados.

Ai igual algunos indios, lanzaban trozos de tejas de barro a un pequeño cuadrado atravesado a lo ancho por un cordel. El que llegara más cerca, o lograra tocar la lienza, era el ganador.

Las autoridades coloniales consideraron a este juego “lícito”. Pero el Tribunal de la Real Audiencia sentó jurisprudencia contraria obligando a un jugador que había ganado a la “rayuela” a devolver ese dinero.

Por veredicto, don Juan Ruiz de Navasal reemplazó la suma de seis pesos que había ganado al “juego de la rayuela”.

Después se jugó en los cuarteles de la República. Se lanzaban tejos, pedazos redondos de tejas, monedas, los antiguos pesos.

El juego salió a las calles y se trazaban canchas y tanto se realizó que lo adoptó el pueblano y el campesino.

Se jugó con una plancha metálica gruesa y de figura circular, que se hizo de varios tamaños y metales.

Vino la reglamentación de canchas, distancias, peso y diámetro de los tejos, hasta llegar a la utilización de barras cilíndricas.

Hoy la cancha es un largo pasillo de 14 metros limitado a ambos lados por una muralla baja de madera donde se acodan los espectadores.

En su terminal se encuentra un cuadro de tierra que debe tener un metro cuadrado de superficie que se mantiene constantemente barroso, cruzado de lado a lado por una lienza. El cuadrado del juego es hecho de barro con una pequeña cantidad de arena, con el objeto de no ensuciar mucho los tejos. La parte más alta del cuadro sobresale veinte centímetros del nivel de la cancha. El marco del cuadro es de madera con un espesor que llega a dos pulgadas.

Los jugadores, se juega por pareja o por equipos, deben lanzar los tejos de tal manera que caigan en el cuadro lo más cerca posible de la lienza, que lo dividen en dos. Es decir, debe tomar contacto con la lienza.

El tejo de competencia es un cilindro "lulo" de acero que en algunos casos pueden llegar a pesar hasta dos kilos. La altura máxima setenta milímetros con un diámetro de sesenta y dos milímetros. Estas medidas son controladas por un árbitro.

Durante el desarrollo de los partidos el jugador no debe cambiar de tejos que ya han sido autorizados por el árbitro,

salvo que éste determine lo contrario, si las razones son justificadas.

Los partidos se juegan a doce rayas (puntos), cada raya es un punto. Y al comenzar los lanzamientos aparecen las expresiones: “flaca”, “lienza”, “quemada”, “vale la quemada”, “punto quemado”, “quemadores”, “cuarenta”, “quiño”, “topón”, “punto bordeado”, “tiro derecho”, “tejo pasado”, “¡déjemelo como punto!”, “¡Allá va una!”.

Cuando en apariencia dos jugadores han quedado con sus tejos a la misma distancia de la lienza, el árbitro dilucida la incógnita mediante el uso del “trampiato”, un compás que mide la distancia a que quedaron los tejos de la zona de juego. El fallo es pronunciado por el árbitro ante la presencia de otros jueces de cancha.

El juego tradicional con un pedazo de teja o de tejos de menor tamaño, se practica en las zonas agrícolas, donde los elementos se improvisan e, incluso, el lugar se acomoda para ejercitarse en forma transitoria.

Los niños de otros tiempos lo jugaban con “peñas” galvanizadas o utilizaban argollas, trozos de tejas. Ayer como ahora solucionan sus inquietudes trazando una cancha en el patio de sus casas o en la vía pública.

En algunos países, como Argentina este juego presenta variantes y el investigador argentino Ambrosio Juan Altharparro (1875), lo muestra sin vigencia.

Los tejos que ya se han abandonado, era el preferido por los hombres de edad, porque al practicarlo no exigía movimientos violentos. Por lo general no se apostaba dinero, jugándose por pasatiempo o para decidir quién debía pagar una consumación.

Consistía, el juego en tirar por elevación y a pie firme, cuatro tejos por cada uno de los dos competidores que tomaban parte, procurando acercarlos lo más posible a un palito clavado apenas, en el centro de una circunferencia trazada en el suelo, de tres cuartas (0,65 m.) de diámetro y a distancia de 30 varas (25 m.) desde donde se tiraban. Por lo común el término del partido se fijaba desde 15 a 30 tantos, de acuerdo con la capacidad de los jugadores; y los tantos se contaban en la siguiente forma: el tejo que quedaba dentro del círculo valía dos tantos; si tocaba la línea valía uno, y si quedaba afuera no tenía valor. En caso de voltear el palito se contaban cuatro tantos, más los que marcase el tejo y si éste salía del círculo, se contaban solamente los cuatro por el palito volteado.

Como tejos se utilizaban argollas o también unas arandelas chatas que se ponen en el eje de los carros para evitar el roce directo de la maza con la cuña”.

En Santiago del Estero hay dos clases de “tejos”: el de los varones y el de las mujeres. El de los niños se juega practicando previamente un hoyo en el suelo y tratando de embocar en él ciertos discos de piedra o ladrillo que los niños tiran. El “tejo” de las niñas es el que se conoce con el nombre de “rayuela”.

En España existe el juego de la “Chita” o del “Chito” consistente en poner derecha una “chita” o taba en sitio determinado, y tirar a ella con tejos o piedras; el que la hace dar en tierra gana dos tantos, y el que pega más cerca, uno.

Origen. Al tejo jugaban los antiguos griegos. Los grandes escritores griegos y latinos, Homero, Virgilio, Marcial y

Plauto dejaron vestigios de éste, el que se cree dio surgimiento al disco.

Varios museos europeos conservan discos, que se remontan a varios siglos antes de Jesucristo.

La popularidad del deporte del disco en la Antigua Grecia, con la variedad de posiciones que adopta el cuerpo en este ejercicio, sirvió de motivo de estudio a los artistas de la época.

La actitud del Discóbolo fue el tema favorito de los antiguos griegos.

En estatuaria se produjeron obras maestras, algunas de las cuales han llegado hasta estos días; la más famosa es el "Discóbolo" de Mirón, que floreció hacia el año 430 antes de Jesucristo, y fue un genial artista. Muchos historiadores suponen que el Discóbolo de Mirón es la estatua de Perseo.

El disco, englobado en estos tiempos en el atletismo, es una de las manifestaciones deportivas, que se practicó en la fabulosa época de la mitología griega.

Dispersión. Se juega en todas las regiones de Chile. En la Argentina se ha abandonado.

Denominación. Argentina, "Tejo"; Chile, "Rayuela"; Venezuela, "La Turra".

España, "Rayuela", "Tejo".

Comentario. En Chile lo llaman "Rayuela" que es el juego lineal de los niños que se hace con una pieza liviana que se va corriendo de línea en línea o de cuadro en cuadro con una pierna encogida. La llamada "Rayuela" de los adul-

tos se juega con tejos y en cancha en forma diferente. El tejo constituye uno de los juegos más extendidos en el país, donde hay clubes, federaciones y se celebran campeonatos. En Santiago hay más de 14 mil "rayueleros" inscritos en distintos clubes.

Los mapuches jugaban al "tecun", los hacían de piedras de distintos tamaños y colores: rojo, negro y blanco. Algunos tenían dibujos en los cantos, a manera de adornos. Otros eran de composición y les incrustaban puntas de flechas de sílex, aplicaciones que quizás encerraban algún sentido mágico.

El juego de la "rayuela" (tejo) fue grabado en acero por M. de Sainson y fue reproducido por M. Alcides de Orbigny, en su obra "Voyage Pittoresque dans les deux Amériques".

Bibliografía.

"Días Geniales o Lúdricos". Rodrigo Caro.

"Folklore Chileno". Oreste Plath.

"Juegos y Diversiones de los Chilenos". Oreste Plath.

"Juegos y Alegrías Coloniales en Chile". Eugenio Pereira Salas.

"Diversiones y Juegos Típicos Chilenos". René León Echaíz.

"El Folklore de Santiago del Estero". Orestes Di Lullo.

Boleadoras

Arma y también instrumento de trabajo compuesto de bolas de piedra u otra materia pesada, ferrada o no de

cuero y sujetas fuertemente a ramales de tientos y nervios, que se lanzan a distancia con fuerza, sobre los animales para derribarlos.

Hay dos tipos de boleadoras: uno con dos bolas, y otro con tres.

Se emplean para la caza de guanaco, el ñandú (avestruz americano), y para cazar animales de talla como caballos o toros.

Se manejan las boleadoras tomando en la mano la bola de menor calibre, llamada "manija", luego revolea las otras dos por sobre la cabeza, haciéndolas girar en redondo y lanzándolas con violencia en forma de alcanzar con exacta puntería el blanco elegido, ya sea un enemigo, para inutilizarlo, herirlo, o cuando se trata de un animal, para derribarlo enredándose las en las patas.

En Chile los indios del extremo sur las usaron con gran destreza.

En la Argentina, los gauchos las manejan tanto para sujetar animales como arma ofensiva y defensiva.

En el habla corriente se emplea "sacarse la bola de la pata", que es desligarse de un impedimento, por alusión a la traba de las boleadoras. A la vez han entrado como un elemento musical al teatro folklórico, acompaña su golpeteo a un baile.

Y entre las adivinanzas se encuentra esta:

Maravilla, maravilla
¿Qué será?
Tiene ramas y frutos
sin tallo ni raíz.

Origen. Los esquimales tienen una de un metro de largo con siete corriones delgados unidos a siete bolas del tamaño de una nuez.

En América fueron usadas primero por los indios charrúas, pampa, mapuches, patagones, de quienes las tomaron los gauchos.

Denominación. Argentina, "Bola pampa", "Bola perdida", "Bola de potro"; Chile, "Boleadoras ñanduteras", "Boleadoras guanaqueras".

Dispersión. Argentina, Chile, Paraguay, Uruguay.

Comentario. Las primeras boleadoras fueron de una sola bola, bola arrojadiza, que por ello se llamó "Bola perdida".

Bibliografía.

"Vocabulario y Refranero Criollo". Tito Saubidet.

"Folklore del Paraguay". Paulo de Carvalho Neto.

Lazo

Tira de cuero torcida o trenzada de un largo de diez metros, del grosor del dedo meñique, uno de los extremos es conocido por lazada y el otro por pegual.

El lazo trenzado está formado por dos, tres, cuatro y hasta ocho tientos de cuero de vacuno o de equino; el sobado es de cuero crudo de vacuno torcido al revés, llamado "chileno", extraordinariamente fuerte.

El lazo es un elemento de trabajo del hombre de campo, el que lo lleva enrollado, colgado a la silla de montar, al lado derecho.

Por medio de este arreo, el huaso se sirve para enlazar, arrastrar animales; sujetar a quince pasos un toro o a un caballo a todo correr, ya sea de los cuernos, las patas o el cuello.

A veces el huaso se desmonta y pie en tierra abate al animal que se agita y el lo contiene tan bien como si el lazo estuviese atado a un poste. Esta pieza constituyó un arma entre los indios mapuches contra los conquistadores.

También les sirvió a los hombres de campo, a los huasos, que se enrolaron en el ejército. Echaron el lazo a no pocos oficiales españoles. Después de una carga contra la artillería realista, enlazaron piezas de campaña y las arrastraron.

Los hijos de los campesinos cogen con el lazo a un animal con gran destreza.

Y entre las adivinanzas los niños tienen ésta que hace referencia al lazo:

Una culebrita
de buen parecer,
al abrir la boca
se traga un buey.

En el habla popular, se dice: "Caer en el lazo", "Lo lacearon".

En la Argentina, como en Chile, hay maestros en el trenzado de lazos que cumplen su labor con baquía.

Félix Coluccio (1911), autor de vocabularios geográficos,

folklóricos, de fiestas y celebraciones, escribió sobre el lazo: "Debe destacarse que el lazo constituyó un arma poderosa y temida en manos de los gauchos de Güemes, quienes defendían todo el N. Oeste de lo que es hoy la República Argentina. En efecto, preparaban emboscadas a los soldados de la metrópoli, y cuando los tenían "a tiro", los enlazaban y los arrastraban al galope de sus caballos. Es célebre la frase "guarda con la piula" que pronunciaban soldados de Garibaldi en un episodio histórico de nuestro país, aludiendo al cuidado que ponían en no caer enlazados por los criollos. También se refiere que los soldados del "Tigre de los Llanos", Facundo Quiroga, en los encuentros de Tablada y Oncativo enlazaban los cañones de la artillería de Paz, general que también cayó prisionero al ser boicado su caballo por unos gauchos que le sorprendieron en una avanzada de exploración.

Las expresiones gauchescas en torno del lazo abundan: "Dale lazo nomá", "Caer en el lazo", "No se pone a tiro de lazo", "No hay tiempo que se acabe, ni lazo que no se corte", "Tenderle el lazo", "Cayó el chivo en el lazo", "Traer a lazo", "Metió la pata en el lazo".

Las adivinanzas que se repiten sobre el lazo son de este jaez:

Una víbora hecha un rollo
vio pasar a un novillito,
se alargó abriendo la boca
y se tragó al pobrecito.

Se va, se va
pero en mi mano está.

Origen. Heródoto describe el modo de guerrear de los Sargacios, pueblo de la antigua Persia: "No usan arma alguna, ni de cobre, ni de hierro, excepto puñales; se valen de cuerdas de cuero retorcidas y confiados en éstas van a la guerra. Su modo de pelear es el siguiente: Así como vienen a batallas con el enemigo, tira cada uno de su cuerda que tiene en la punta una lazada corrediza, ora le caiga a un caballo, ora a un hombre, sea lo que fuere, lo arrastra así y perece enredado en el lazo (Heródoto "Polimnia).

Denominación. En la Argentina se habla de "lazo chileno" por el lazo torcido. Su nombre proviene por haber sido usado por los mapuches.

Dispersión. Se usa en algunos países de América.

Comentario. Esta pieza manejada por algunos pueblos ganaderos, es necesaria en el trabajo, une al hombre a su ambiente agrario, ya sea el huaso chileno, el gaucho argentino, el gaucho brasileño, el charro mexicano, el cowboy norteamericano.

Entre algunas creencias en torno del lazo que relata Félix Coluccio, están estas: Para ser buen enlazador, en el noreste argentino, se coloca la argolla del lazo frente a la cueva de una lagartija. Forzosamente ésta al salir pasará por aquella, transmitiendo de esa manera poderosas virtudes al enlazar. Siempre en el noreste, buen talismán para enlazar, lo constituye una bolsita de trapo rojo conteniendo cera virgen, cerdas de vaca la que se ata a la argolla del lazo. A la vez no es bueno que las mujeres pasen por encima de un lazo y

menos que lo pisen. Traerán, si así lo hicieren, desgracia a su dueño.

En el costumbrismo de la pintura chilena destaca el nombre de Juan Mauricio Rugendas (1802-1858). Este pintor alemán llegó a Chile en 1834 y vivió en el país casi una década, en la que captó con autenticidad la vida campesina y algunos de sus personajes laborales he ahí su cuadro "El huaso laceando". El pintor italiano Juan Mochi (1831-1892) tiene muy bien escogido el atuendo de este personaje como el enjaezamiento del caballo. El pintor Mochi fue el tercer Director de la Escuela de Bellas Artes, contratado en 1876.

Alcides Desalines d'Orbigny, en su obra "Viaje a la América Meridional" muestra al jinete huaso corriendo a todo galope y borneando el lazo.

Bibliografía.

"Diario de Residencia en Chile en 1822". María Graham.

"Diccionario de Chilenismos". Zorobabel Rodríguez.

"El Huaso". Ensayo Antropológico Social. Tomás Lago.

"Juegos y Diversiones de los Chilenos". Oreste Plath.

"Arte Popular y Artesanías de Chile". Oreste Plath.

"Diccionario Folklórico Argentino". Félix Coluccio.

"Adivinanzas Tradicionales". Ismael Moya.

"Vocabulario y Refranero Criollo", Tito Saubidet.

DIVERSIONES DE LOS ADULTOS

Gallo descabezado
Carreras a la chilena
Topeaduras

Gallo descabezado

En este juego se debe cortar con un sable la cabeza de un gallo. Para esto se entierra el gallo en un hoyo, dejándole tan sólo el gañote afuera. Después se elige a un hombre de los integrantes de la reunión campesina, se le venda la vista y se le dota de un sable; luego se le da un par de vueltas para despistarle, y comienza la acción de hacerle volar la cabeza al ave.

El lance consiste en cortarle la cabeza con el sable, hay algunos que sin "tanteos", al primer golpe lo descabezan.

El que le vuela la cabeza al gallo obtiene un premio en dinero y se lleva el ave.

En Belén, altiplano ariqueño, en un madero cuelgan un gallo que es sostenido por una cuerda. A una señal dada con

una matraca, los competidores a caballo, de uno en uno, a todo correr deben coger el gallo con su diestra, mientras el mantenedor del juego levanta la cuerda y lo burla, hasta que uno logra tan bípodo premio.

En la Argentina el "Gallo ciego" es parte de las fiestas de Santiago y tiene el mismo desarrollo que en Chile, el que consigue pegarle al gallo, se lo lleva, salvo la variante de tener monedas envueltas en un pañuelo atada al pescuezo del animal.

En México se juega al "Corta gallo" que consiste en atar de las patas a un gallo que queda pendiente de una cuerda tirante entre dos postes, el cual debe ser decapitado, al pasar rápidamente los jinetes por debajo de él blandiendo espadas.

En algunos países esta diversión consiste en descabezar un pato, se sustituye el gallo; y en el Perú pasa a llamarse "Jalapato" y en Guatemala, "Jalar pato".

Origen. "Correr gallos" entretenimiento muy antiguo en España, ya enterrado, dejándole fuera el pescuezo y cabeza, y uno de los que juegan, con los ojos vendados lo hiera o le corta la cabeza; otros corren el gallo continuamente, hasta que lo alcanzan o le cansan, hiriéndole del mismo modo; y está finalmente el "correr gallos a caballo", variante que se realiza colgando un gallo de una cuerda por los pies y cortarle la cabeza o arrancársela, corriendo a caballo.

Denominación, Argentina, "Gallo ciego"; *Chile,* "Gallo descabezado", "Gallo enterrado"; *Ecuador,* "Gallo descabezado"; *Guatemala,* "Jalar pato"; *México,* "Corta gallo", "Correr

gallo a caballo"; *Perú*, "Jaiapato"; *República Dominicana*, "Pollo enterrado"; *Venezuela*, "Gallo descabezado".

Dispersión. Argentina, Chile, Ecuador, Guatemala, México, Perú, República Dominicana, Venezuela.

Comentario. En Bélgica se corre sobre un caballo teniendo como blanco una oca: correr y atrapar la oca es una prueba de fuerza y un rito a la vez.

Bibliografía.

"Los Juegos y los Deportes". Enciclopedia de las Recreaciones.

"Folklore Chileno". Oreste Plath.

"Diccionario de Americanismos". Augusto Malaret.

"Diccionario Folklórico Argentino". Félix Coluccio.

"Folklore de las Américas". Félix Coluccio.

"Folklore Tachireense". Venezuela. L. F. Ramón y Rivera -Isabel Aretz.

Carrera a la chilena

Con el Conquistador don Pedro de Valdivia y sus soldados llegaron 75 caballos entre potros y yeguas, para los cuales luego se habilitaron sitios para su cuidado y cría.

En los alrededores de Santiago del Nuevo Extremo, Valdivia hizo construir un gran cercado donde colocó a los potros bajo cuidadores, pagados por la ciudad. Criar potros por esos años era una espléndida recomendación para solicitar cualquiera merced ante el Rey.

Así las cosas, en 1545 ya se encuentran disposiciones y multas para los propietarios que dejen pastar libremente a los animales, o para los que tomen caballos o yeguas ajenos. Por ese año, se contaba con un número de cincuenta yeguas.

Como el aumento del ganado caballar fuera notorio, se usaron las marcas de fuego, las que se registraban en un libro del Cabildo.

En 1553, ya hay necesidad de establecer penas y se dictó una bárbara, como era la de cortar la mano al indio que apedrease o flechase a una yegua.

En el mes de abril de 1553, el Cabildo otorgó un permiso al Capitán Gaspar de Orense, para rifar públicamente un potro, una yegua, un macho y una mula.

En octubre de 1556, el Cabildo dispuso que el día de San Andrés se hiciese un rodeo en la plaza pública, para contar los animales y examinar las marcas.

Después los caballos llenaron la vida deportiva. Las carreras de a caballo con apuestas constituían las delicias de los españoles.

La iglesia por el año 1748, decía "en las carreras de caballo que en todas las calles se frecuentan que más parecen fiestas bacanales".

"El 17 de julio de 1785 se reglamentan las carreras ecuestres y se dan las normas respecto a las apuestas, a la forma de correr, a los días que deben realizarse, sobre los jueces y sus atribuciones.

Estas disposiciones las establece don Ambrosio Benavides Medina que había llegado a Chile por el año 1780 para hacerse cargo de la gobernación del país, función que desempe-

ñó hasta el año 1787 fecha en que fallece, había nacido en 1718.

El edicto del Presidente Benavides, en 1785, establece para las carreras del Obispado de Santiago, lo que sigue:

a) Prohibición de levantar ramadas, poner ventas y llevar carretas; la gente debía retirarse luego de concluidas las pruebas, sin pernoctar en el lugar.

b) Las apuestas sólo podían cruzarse en dinero, de ningún modo en ganado, alhajas, joyas, ropas, avíos de montar (lo que debía ocurrir de ordinario). Podían, sí, jugarse los caballos del cotejo;

c) El monto de las posturas no debía exceder de \$ 200, entre los dueños de los caballos en la cancha, y de \$ 25 entre los mirones;

d) La pista debía estar marcada con tres rayas, a distancia de tres varas cada una, debiendo partir los caballos cuando el juez los estimase en línea. Se castigaba con \$ 25 el no hacerlo partir a la orden, mediante falsos alborotos;

e) Se prohibía *manguear* los caballos durante la carrera, esto es, cargar un corredor al otro.

f) Las competencias tendrían lugar en los días de trabajo, de cuatro a seis de la tarde en verano, y una hora antes en invierno;

g) No podían apostar los veedores, jinetes ni mandadores;

- h) Se prohibía llevar perros;
- i) No debía alegarse cosa alguna contra estas ordenanzas.

En la época colonial una gran fiesta era el Paseo del estandarte de la *noble y leal* ciudad. Esta consistían en la formación de una fastuosa comitiva de caballeros montados en corceles de raza andaluza, que se dirigía a casa del Aiférez Real y de ahí a la Iglesia Catedral y formaban un desfile, constituyendo toda una fiesta hermosa y aristocrática.

Entre los juegos de a caballo, estaban las *Alcancías*, el *correr cañas*, el *correr sortijas*.

Las *alcancías* eran unas bolas llenas de flores, agua de olor, polvos perfumados y que se la tiraban corriendo, unos jinetes a otros, recibéndolas en un escudo, donde se quebraban; *correr cañas*, era una pelea a caballo entre diferentes cuadrillas, usando cañas por armas. Este juego o ejercicio para ostentar destreza, fue introducido en España por los árabes con el nombre de *correr* o *jugar cañas*; y *correr sortijas*, era un torneo, un ejercicio de destreza que consistía en ensartar en la punta de una vara, corriendo a caballo, una sortija pendiente de una cinta a cierta altura.

Las carreras fueron durante la colonia las más preponderantes entre las diversiones ecuestres y durante los años republicanos pasaron a ser patrimonio exclusivo del hombre del campo.

Las antiguas canchas santiaguinas que se habían conocido en la colonia y otras que se formaron en los primeros años republicanos, como las del *Llano de Portales* (Barrio Yungay), acabaron por desaparecer.

Las carreras en pelo o a la chilena, que tienen por cancha un camino real, o una alameda, son las que entusiasman más a los campesinos.

El jinete monta sin montura, sin espuelas ni bridas, agarrándose solamente en las crines, llega a la meta. En ocasiones se establecen condiciones. La carrera a la chilena no es un juego de azar, aunque se cruzan apuestas. El interés de la ganancia es absolutamente secundario; la carrera se hace por la carrera misma, por el triunfo del animal y por el placer que experimenta el dueño.

Algunas veces se convienen carreras con caballos que representan corrales.

El tiempo ha transformado estas lides y se podría decir que en la actualidad se han convertido en una reunión hípica en que los caballos recorren 150 a 200 metros.

Existe el *armado* de la carrera que es la distancia, peso de los jinetes, apuesta de los propietarios, los de algún competidor, juez de partida.

Una programación de carreras consiste en una carrera principal y de otras que son *armadas* en el mismo escenario.

Cuando se ha acordado la carrera con *revancha*, se efectúa dándose, desde luego, *tiro y lado* para cada competidor.

El fallo está dado, el Juez de la carrera, el Comisario y los Veedores, lo dictaron.

Entre los sectores campesinos y los villorrios como en ciudades importantes, con motivo de programaciones populares se realizan estas *carreras a la chilena*.

Origen. Los indios mapuches cuando conocieron y comprendieron al caballo aventajaron a los conquistadores en su

dominio. Lautaro, robusto y valiente, arrogante y mandón fue un gran cabalista.

Los indios eran buenos jinetes, parecían formar parte del caballo que montaban, ya fuera con montura o sin ella.

La montura mapuche era sencilla: una enjalma, varios cueros de oveja y unos pellones. Todo esto sujeto con una cincha que la dejaban un tanto suelta, para no oprimir a la bestia y cuidarle la fuerza y el aliento. Esto permitía tener siempre ensillado al caballo, es decir, pronto para montarlo.

Con la montura suelta, el jinete sólo se mantenía por el perfecto equilibrio del cuerpo.

Las riendas eran de cuero sin curtir, torcido firmemente o de un trenzado ingenioso que algunas veces soían adornarlo.

Los estribos los usaron de colihue y este era un triángulo, de tamaño suficiente para colocar el dedo grande del pie, después lo tuvieron de plata los caciques.

Daban importancia a las carreras de caballos a lomo desnudo, en *pelo*. Estas carreras en línea recta, las llamaban *Kawel lefun*.

Tomaban con anterioridad de la carrera, precauciones mágicas para que aseguraran el éxito de la partida. El caballo que montaba para este tipo de carreras, estaba incorporado a su mundo mítico. A este respecto, para que fuesen más rápidos les daban de beber, desleída en agua, piedra de bezoar de venados y huanacos a fin de ponerlos más veloces, les hacían comer pájaros de velocísimo vuelo y sus plumas las pasaban por el cuerpo y por las patas para que se les pegara su ligereza.

Se solía colocar en la raya de salida, tierra de cementerio o grasa de puma para que el animal contrario se retrasase.

Los caballos de carrera estaban vedados para las mujeres, porque si estas los montaban perdían su agilidad, a la vez estaba prohibida la presencia de mujeres preñadas al lado del caballo que corría. Las embarazadas no podían permanecer junto a los jugadores. Tampoco debían atravesar la cancha de carrera por estar *tabuada*.

Denominación. Argentina, "Carrera de parada muerta", "Carreras cuadreras", "Carreras a costilla", "Carreras de andarivel"; Chile, "Carreras en pelo", "Carreras a la chilena".

Dispersión. Estas carreras se efectúan en varios países americanos.

Comentario. Es curioso anotar que de los cercados que existieron para potros, según Benjamín Vicuña Mackenna, se derivó después el nombre de *potreros* de ciertos sitios de los campos.

Un día de carreras en la cancha de Las Lomas de Macul, es un importante documento litográfico sobre un dibujo de Claudio Gay (1800-1873), estudioso francés de la historia natural, que llegó a Chile en 1828, recorrió el territorio nacional, escribió la Historia Física y Política de Chile que se publicó en París en 1845 la que constó de 24 volúmenes.

El caballo chileno ha sido pintado por Mauricio Rugendas (1802-1858), que había nacido en Augsburgo y que arribó a Chile desde México, el que estuvo dos veces en el país, entre 1834 y 1845, y uno de sus cuadros es el óleo "Huaso y

cóndor”; por fray Pedro Subercaseaux (1881-1956), chileno cuyos cuadros en su mayoría son de carácter histórico; y por Hernán Larraín Péro, pintor chileno contemporáneo (1900).

Bibliografía.

- “Cosas de la Colonia”. José Toribio Medina.
“Historia de Santiago”. Benjamín Vicuña Mackenna.
“El Huaso. Ensayo de Antropología Social”. Tomás Lago.
“Juegos y Diversiones de los Chilenos”. Oreste Plath.
“Folklore Chileno”. Oreste Plath.
“Juegos y Alegrías Coloniales en Chile”. Eugenio Pereira Salas.
“Diversiones y Juegos Típicos Chilenos”. René León Echaíz.
“En Torno a Algunas Normas Legislativas Referidas al Folklore en Chile”. Juan G. Prado Ocaranza.
“Diccionario Folklórico Argentino”. Félix Coluccio.

Topeaduras

Un niño se monta a horcajadas en las espaldas de otro que lo sujeta de las piernas y juega con otra pareja semejante a topearse.

El que hace de caballo topea y el jinete trata de desmontar al contrario, con las piernas, mientras se estrellan.

El encuentro a golpes con los cuerpos tiene por fin el desalojar al jinete de su cabalgadura. El triunfo será mejor celebrado si logra caer caballo y jinete.

Se juega en los colegios en la temporada de invierno, a imitación de la topeadura en vara, de los huasos.

Origen. Antiguamente jinetes, ya sea por premura o simplemente por atropelladores, luciendo la destreza de las bestias, se detenían en las puertas de los negocios y, sin desmontarse, pedían de beber. Se les servía una y otra vez y las libacionees se le iban a la cabeza y los jinetes empezaban a revolverlas. A los molestos no se les vendía más, se les negaba la venta. Los más atrevidos respondían a este gesto del posadero lanzando su caballo contra la puerta con ánimo de echarla abajo. En esos momentos la bestia pasaba a desempeñar las funciones de derribadora de puertas.

Para poner atajo a estos desmanes, no faltó un posadero que colocó frente a su posada unos dos horcones y sobre ellos una larga vara de ciprés. Los demás posaderos hicieron lo mismo y las puertas quedaron a salvo. Se les servía en la vara. Muchas veces ésta se llenaba de bebedores y no había sitio para más caballos; pero llegaba un jinete retardado y con mucha sed. Clavaba las espuelas y se hacía un sitio a viva fuerza en medio del grupo.

Hoy la prueba consiste en hacer competir dos caballos preparados para este evento. El caballo amarrado a la vara lo entrega el desafiante. A la vez hace lo mismo el competidor por el otro extremo, llegando al medio donde el jurado, reloj en mano, toma el tiempo del jinete sin chicote y sin espuelas y sólo al grito de "¡Arre, ay, ay, ay!" empuja y empuja hasta que el más débil afloja. Se hace descansar un rato y se va a la otra mano cambiando de lado en la vara. Se apuesta dinero y gana el que hace tres pasadas, según lo convenido. Si hay empate se desafían para más tarde o queda pendiente el desafío.

Denominación. "Topear", "Topeadura", "Jugar a los empellones".

Dispersión. Nacional.

Comentario. Juego de niños basado en la competencia típicamente ecuestre la topeadura, que consiste en el forcejeo de dos caballos, acicateados por sus jinetes, apoyados en un grueso tronco alisado que sirve de valia para la puja. La lucha se realiza con el pecho de los animales y el triunfo está en llevarse por delante al contrario a lo largo de la vara que es larga y gruesa.

Esta contienda, competencia entre los animales, fue dibujada por el pintor alemán Mauricio Rugendas (1802-1858) por el año 1838 con el nombre de "Topear"; por el pintor boliviano que vivió y murió en Chile, Félix Jordán (1846-1922) y el chileno Pedro Lobos (1919-1968).

Bibliografía.

"Folk'ore Chileno". Oreste Plath.

"El Huaso". Tomás Lago.

BIBLIOGRAFIA

- Aeta Astorga, Daniel. "Juegos y Deportes". Santiago, 1930.
- Aguilera, Ana Margarita. "El Cancionero Infantil de Hispanoamérica". La Habana, 1960.
- Aleman Mateo Guzmán de Alfarache. Madrid-España.
- Alonso Cortés, Narciso. "Romances Populares de Castilla". Valladolid, 1906.
- Alvarez Figueroa, R. "Folklore Venezolano. Otras Canciones de Rueda". 'Onza, Tigre y León'. N° 97, enero, 1946. Venezuela.
- Ampuero, Galvarino. "Repertorio Folklórico de Chiloé". Anales de la Universidad de Chile, Año CXI, Nos. 85-86. Primer y Segundo Trimestre de 1952.
- Andrade Coloma, Abdón. "Folklore de Valdivia". Archivos del Folklore Chileno, Fascículo N° 1. Instituto de Investigaciones Folklóricas "Ramón A. Laval". Universidad de Chile. Facultad de Filosofía y Educación. Santiago.
- "Antología Folklórica Argentina". Para las Escuelas Primarias. Consejo Nacional de Educación. Buenos Aires, 1940.
- "Antología Argentina". Buenos Aires, 1953.
- "Anuario de la Sociedad Folklórica de México". Tomo III, 1942.
- Apraiz, A. "Doña Ignez de Castro en el Teatro Castellano". Madrid, 1911.

- Arce, Homero. "El Arbol y Otras Hojas". Santiago, 1967.
- Arenas, Braulio. "El Libro de Ajedrez, o Visiones del País de las Maravillas". Santiago, 1966.
- Aretz, Isabel. "Música Tradicional Argentina". Tucumán, Argentina, 1946.
- Aretz, Isabel. "Manual de Folklore Venezolano". Caracas, 1957.
- Balaret, Augusto. "Diccionario de Americanismos". Buenos Aires, 1946.
- Baratta, María de. "Cuzcatlán". El Salvador.
- Barros, Raquel y Dannemann, Manuel. "El Romancero Chileno". Ediciones Universidad de Chile, Santiago, 1970.
- Bravo Villasante, Carmen. "Co'orín Colorete". Madrid, 1983.
- Beltrán, Antonio. "Problemas del Folklore Aragonés: Juegos Infantiles, Medicina Popular y Leyendas". V Jornadas de Estudios Folklóricos Aragoneses, 12 de mayo a 1º de junio de 1968.
- Blest Gana, Alberto. "El Loco Estero". Santiago, 1947.
- Brewster, Paul G. Juegos Infantiles "Folklore Américas" Vol. XIII, Nº 1. Florida, USA, junio, 1953.
- Cabrera, Angel. "Los Animales Salvajes". Madrid, 1928.
- Cadilla de Martínez, María. "La Poesía Popular en Puerto Rico". Tesis Doctoral. Puerto Rico, 1953.
- Cadilla de Martínez, María. "Más Juegos Tradicionales de Puerto Rico".
- Calvo, José María y. "Ensayos de Literatura Cubana". Madrid, 1922.
- Campbell, Ramón. "La Herencia Musical de Rapanui". Santiago, 1971.
- Cannobio G., Agustín. "Refranes Chilenos". Santiago, 1901.
- Caro, Rodrigo, "Los Días Geniales o Lúdricos". Sevilla, 1868.
- Caro, Rodrigo. "Días Geniales o Lúdricos". Sociedad de Bibliófilos Andaluces. Obras de Rodrigo Caro. Tomo II. Sevilla, 1884.

- Carpentier, Alejo. "La Música en Cuba". México, 1946.
- Carrizo, Juan Alfonso. "Antología de Cantares Tradicionales de Tucumán". Buenos Aires, 1939.
- Casares, Julio. "Diccionario Ideológico de la Lengua Española". Barcelona, MCMXLVIII.
- Cavada, Francisco J. "Chiloé y los Chilotes". Santiago, 1914.
- Cejador y Frauca, Julio. "Floresta de la Antigua Lira Popular Española", Madrid, 1921.
- Cervantes, Miguel de, "La Ilustre Fregona". Madrid-España.
- Coluccio, Félix A. "Folklore de las Américas". Buenos Aires, 1948.
- Coluccio, Félix A. "Diccionario Folklórico Argentino". Buenos Aires, 1950.
- Contreras Falcón, Victoria. "Trompo Dormido". Valparaíso, 1938.
- Córdova y Figueroa, Pedro Pascual, de, Historia.
- De Carvalho Neto, Paulo, "Folklore del Paraguay". Quito, Ecuador, 1961.
- De Carvalho Neto, Paulo. "Estudios de Folklore". Tomo II. Argentina, Uruguay, Chile. Quito, Ecuador, 1968.
- De Viana, Javier. Guri, "Montevideo. Uruguay, 1920.
- Déleon Me'éndez, Ofelia Columba. "Tradiciones de Guatemala". Nos. 9-10, Revista del Centro de Estudios Folklóricos. Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Díaz Casanueva, Humberto. "Selección de Poemas Para los Niños". Santiago, 1928.
- Díaz Castillo, Roberto. "Arte y Artesanías Populares de Sacatepéquez (Universidad de San Carlos de Guatemala, Centro de Estudios Folklóricos). Guatemala, 1976.
- Díaz Usandivaras, Julio y Díaz Usandivaras, Julio Carlos. "Folklore y Tradición". Buenos Aires, 1953.
- Di Lullo, Orestes. "Cancionero Popular de Santiago del Estero". 1940.

- Dolz, Inés. "Los Romances Tradicionales Chilenos". Temática y Técnica. Santiago, 1976.
- Errázuriz, Crescente. "Algo de lo que he visto". Santiago, 1934.
- Errázuriz, Crescente. "El Juego del Volantín en la Mitad del Siglo Pasado. Lecturas Para Niños". Alfonso M. Escudero. Santiago, 1938.
- Escudero, Alfonso. "Romancero Español". Santiago, 1939.
- Fernández Rodríguez. "Tierras de Pedro Ramírez". Santiago, 1944.
- Flatner, Andreas. "El Juego Infantil, su Promoción y su Uso Equivocado en Pedagogía". Revista Humboldt N° 66, 1977.
- Flores, Maximiano. "Juegos de Bolitas". Revista de Folklore Chileno. Vol II Trabajo presentado a la Sociedad de Folklore Chileno en las sesiones del 4 de septiembre y del 6 de noviembre de 1910.
- Frazer, James George. "La Rama Dorada". 1956.
- Galaz, Alejandro. "Trompo de Siete Colores". Antología de Alejandro Galaz. Santiago, 1983.
- Gálvez, José. "Una Lima que se va". Lima, Perú, 1921.
- García Ruiz, Ramón. "Juegos Infantiles en la Escuela Rural". México, 1938.
- Geiser, Brigitte. "Instruments de Musique dans la Tradition Populaires en Suisse.
- Gil García, Bonifacio. "Cancionero Infantil Universal". Madrid, 1964.
- Guiraldes, Ricardo. "Don Segundo Sombra", Buenos Aires, Argentina, 1944.
- Gómez de Vidaurre, Felipe. "Historia, Geografía, Natural y Civil del Reino de Chile". Santiago, 1889.
- Gomme, Alice Bertha. "The Traditional Games of Eng'land, Scotlan and Ireland". Vol. I. Londres, 1884; Vol. II. Londres, 1898.
- Graham, María. "Diario de Residencia en Chile en 1822". Santiago, 1956.

- Greppe, Clemente. "Rondas y Juegos Infantiles". Buenos Aires, 1912.
- Gutiérrez, Benigno A. "Arrume Folklórico. De todo el Maíz" Medellín, Colombia, 1946.
- Heinermann, H. T. "Ignez de Castro". Madrid, 1914.
- Henius, Frank. "Canciones y Juegos de los Niños de América". Buenos Aires, 1946.
- Heras de Alegría, Sara de las. "Canciones y Juegos Infantiles". Budapest, Hungría, 1979.
- Hernández, José. "Martín Fierro". Buenos Aires, Argentina.
- Hernández, Sergio. "Registro". Santiago, 1965.
- Hernández de Soto, Sergio. "Juegos Infantiles de Extremadura".
- Hollebecque, Marie. "El Origen Histórico de los Juegos Infantiles". Diario La Prensa, Lima, Perú, 9 de octubre de 1938.
- Hoyos Sainz, Luis de, y Nieves de Hoyos Sancho, "Manual de Folklore". Madrid, 1947.
- Hoyos Sancho, Nieves. "La Fiesta del Fuego". Antología Ibérica y Americana del Folklore, por Félix Coluccio, Buenos Aires, 1953.
- Huisinga, Johar. "Homo Ludens". Buenos Aires, 1957.
- Iglesias de la Casa, José. "Poesías". Madrid, 1910.
- Iglalada, Fray Francisco de. "Musicología Indígena de la Amazonia". Boletín Latinoamericano de Música. Tomo IV. Bogotá, Colombia, 1938.
- Italicus, Silius. "Guerres Puniques". París, 1873.
- Kneer, Luisa. "Poetas de Elqui al Limarí". La Serena, 1965.
- Kraiselburd, David. "Psicología de los Juegos Infantiles". Buenos Aires, 1941.
- Kurzmann, Rita. "Canciones Infantiles Europeas". Buenos Aires, 1943.
- Lago, Tomás. "El Huaso". Ensayo de Antropología Social. Santiago, 1953.

- Laval, Ramón A. "Cuentos Chilenos de Nunca Acabar". Santiago, 1910; Oraciones Populares, 1910.
- Ledesma, Alonso de. "Juegos de Noches Buenas a lo Divino". España, Barcelona, 1615.
- Lehmann, Robert. "Adivinanzas Rioplatenses". Buenos Aires, 1911.
- Lenz, Rodolfo. "Diccionario Etimológico de las Voces Chilenas Derivadas de Lenguas Indígenas". Santiago, 1905-1910.
- León Echaíz, René. "Diversiones y Juegos Típicos Chilenos", Santiago, 1975.
- "Los Juegos y los Deportes". Vol. VII. Enciclopedia de Recreaciones. Barcelona.
- Los "Takos" o volantines gigantes. Revista "En Viaje" edición 329. Santiago.
- Llorca, Fernando. "Lo que cantan los niños".
- Manquilef, Manuel. "Comentarios del Pueblo Araucano" II gimnasia nacional (Juegos, ejercicios y bailes). Anales de la Universidad de Chile. Tomo CXXXIV. Santiago, 1914.
- Matus Z., Leonardo. "Juegos y Ejercicios de los Antiguos Araucanos". Revista del Boletín del Museo Nacional, Tomo XI. Santiago, 1918-1919.
- Menares, María Cristina. "Lunita Nueva". Poemas para los Niños. Santiago, 1949.
- Menéndez, Eduardo. "Aproximaciones al Estudio de un Juego: La Rayuela" (Análisis Antropológico). Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología Nº 4. Buenos Aires, 1963.
- Menéndez Pidal, Ramón. "Los Romances de América". 1943.
- Mesonero Romano, Ramón de. "Biblioteca de Autores Españoles, desde la formación del Lenguaje hasta nuestros días". Madrid, 1857.
- Microfilo. "Un Capítulo del Folklore Guadalcanalense". Sevilla, 1891.

- Morales, Ernesto. "Los Niños y la Poesía en América". Buenos Aires, 1936.
- Moreto y Cabañas, Agustín. "La Fuerza del Natural". Madrid, España.
- Morote Best, Efraín. "Algunas de Nuestras Rimas Infantiles". Revista Universitaria del Cuzco. Junio 1949, N° 96. Cuzco, 1949.
- Moya, Ismael. "Romancero". Buenos Aires, 1941. Revista Universitaria del Cuzco, 1949.
- Moya, Ismael. "Adivinanzas Tradicionales". Buenos Aires, 1955.
- Muñoz Lagos, Marino. "Entre Adioses y Nostalgias". Punta Arenas, 1981.
- Nantullano, Luis. "Romancero Español". Madrid, 1930.
- Núñez de Pineda y Bascuñán, Francisco. "Cautiverio Feliz, 1673.
- Oberti, Federico. "Jerarquía Gauchesca de la Tabá". Revista El Hogar. Buenos Aires.
- Olivares Figueroa, R. "Reflexiones sobre la Canción de Corro en Venezuela". Revista Nacional de Cultura N° 52 septiembre-octubre. Caracas, Venezuela, 1945.
- Olivares Figueroa, Rafael. "Folklore Venezolano". Caracas, 1948.
- Oña, Pedro de. "Arauco Domado". Chile, Valparaíso, 1849.
- Orbigny, M. A'cides de. "Voyage Pittoresque dans les deux Amériques. Resume General de tous les voyages. París MDCCCXXXVI.
- Ovalle, Alonso de. "Histórica Relación del Reino de Chile". Roma DCXLVI.
- Pedrell, Felipe. "Cancionero Musical Popular Español". Tomo I, Barcelona.
- Peña Muñoz, Manuel. "Historia de la Literatura Infantil Chilena". Santiago, 1982.
- Pereda Valdés, Ildefonso. "Cancionero Popular Uruguayo". Montevideo, 1947.

- Pereira Salas, Eugenio, "Juegos y Alegrías Colonia'es en Chile". Santiago, 1947.
- Pereira Salas, Eugenio. "Algunos Cantos Infantiles de Chile". 1967-1968.
- Pérez Ortega, Juan. "Música Folklórica Infantil Chilena". Valparaíso, 1976.
- Pérez Rosales, Vicente. "Recuerdos del Pasado". Santiago, 1943.
- Perujo y Angulo. "Diccionario de Ciencias Eclesiásticas". Madrid, 1885.
- Peyton V., Elizabeth - Rojas Carrasco, Guil'ermo "Anglicismos". Valparaíso, 1944.
- Pitré, Giuseppe. "Giuochi panfiu Meschi Sici Liani" (del prólogo). "Poemas, Canciones y Juegos Infantiles". Bi.bao, España, 1981.
- Plath, Oreste. "Apuntes sobre el volantín y su apogeo". Diario "La Nación", Santiago, 4 de junio de 1939.
- Plath, Oreste. "Folklore Chileno". Aspectos Populares Infantiles. Anales de la Universidad de Chile. Santiago. Tercer y cuarto trimestres de 1945.
- Plath, Oreste. "Baraja de Chile". Santiago, 1946.
- Plath, Oreste. "Juegos y Diversiones de los Chilenos". Apartado del Boletín de Educación Física. Organo del Instituto de Educación Física de la Universidad de Chile. Santiago, 1946.
- Plath, Oreste. "Folklore Religioso Chileno". Santiago, 1966.
- Plath, Oreste. "Arte Popu'ar y Artesanías de Chile". Publicación del Museo de Arte Popular Americano de la Universidad de Chile. Santiago, 1972.
- Plath, Oreste. "Lenguaje de los pájaros chilenos". (Avifauna folklórica), Santiago, 1976.
- Plath, Oreste. "Folklore Chileno" (5ª edición). Santiago, 1979.

- Plath, Oreste. "Folklore Médico Chi'eno" (Antropología y salud). Santiago, 1981.
- Plath, Oreste. Prefacio y notas. "En Folklore Infantil de María Luisa Sepúlveda". Casa Amarilla. Santiago.
- Pólux, Julio. "Onomasticón". Venecia 1502. Amsterdam, 1706.
- Prado Ocaranza, Juan Guillermo. "En torno a algunas normas legislativas referidas al folklore en Chile". Santiago, 1977.
- Rabelais, F. "Gargantúa y Pantagruel". Buenos Aires, 1940.
- Ramón y Rivera, L. F. — Aretz, Isabel. "Folklore Tachireense". Caracas, Venezuela, 1963.
- Revista "Archivo de Folklore Cubano". Vol. V Nº 2, abril-junio, 1930.
- Reyes Vergara, A. Reglamento del Juego del Cacho, Aprobado por la Directiva del Centro "Germán Caballero" de la Sociedad de Empleados de Comercio. Santiago, 1941.
- Rodríguez Marín, Francisco. "Cantos Populares Españoles". Tomo I. Noticia de la obra de Rodrigo Caro, Días Geniales y Lúdricos y transcripción de uno de sus capítulos. Sevilla 25 marzo MDCCCLXXXII.
- Rodríguez Marín, Francisco. "Varios Juegos Infantiles del Siglo XVI". Madrid, 1932.
- Rodríguez Marín, Francisco. "Cantares Populares Españoles". Sevilla, 1882.
- Román Guerrero, Rebeca. "Folklore Infantil de la Antigua Provincia de Colchagua". Memoria para optar al título de Profesora de Estado en la Asignatura de Castellano. Instituto Pedagógico, Santiago, 1928.
- Román, Manuel Antonio. "Diccionario de Chilenismos y de Otras Voces y Locuciones Viciosas". Santiago, 1913.

- Romero, Emilia. "Juegos Infantiles Tradicionales en el Perú". Folklore Americano Año II, N° 2, Perú, Lima, 1954.
- Rosales, Diego de. "Historia General del Reino de Chile" (1535-1625). Chile, Valparaíso, 1877.
- Sabella, Andrés. "Chile, fértil provincia...", Santiago, 1976.
- Salas Viu, Vicente. "La Creación Musical en Chile" (1900-1951). Santiago, 1951.
- Saubidet, Tito. "Vocabulario y Refranero Criollo". Buenos Aires, 1948.
- Scarpa, Roque Esteban. "Ciencia de Aire". Barcelona, 1981.
- Schneider, Marius. "Símbolos en la Mitología y Cultura Antiguas" (Consejo Superior de Investigaciones Científicas). Barcelona, 1946.
- Sepúlveda, María Luisa. "Folklore Musical Infantil". Canciones Populares Recogidas y Armonizadas. Prefacio y Notas de Oreste Plath. Santiago.
- Sepúlveda, María Luisa. "Folklore Musical Infantil". Canciones para Canto y Piano. Casa Amarilla. Santiago.
- Serra Boldu, Valerio. "Folklore Infantil". (En Folklore y Costumbres de España). Barcelona, 1934.
- Sevilla, Alberto. "Cancionero Popular Murciano". Murcia, 1921.
- Silva Valdés, Fernán. "Observando el Juego de los Niños". El símbolo de "La Rayuela". Diario "La Prensa". Buenos Aires, 1937.
- Soto de Fernández, Graciela. "Juegos Organizados". La Habana, 1941.
- Tathol, Joyce. "Costumbres del Universo". Barcelona, 1955.
- Torner, Eduardo M. "Cancionero Musical de la Lirica Asturiana", 1928.
- Torner, Eduardo M. "El Folklore en la Escuela". Buenos Aires, 1946.
- Trend, J.B. "La India en la Literatura y en el Pensamiento Europeos, en el Legado de la India". Madrid, 1944.

- Ugarte, Miguel Angel. "Juegos, Canciones, Dichos y Entretenimientos de los Niños". Perú, Arequipa, 1947.
- Un Aficionado. "Lícito Recreo Casero o Colección de Cincuenta Juegos Conocidos Corrientemente con el Nombre de Juegos de Prendas". México, 1806.
- Valle, Rafael Heliodoro. "México Imponderable". Santiago, 1936.
- Varas Reyes, Víctor. "Huiñaypacha" (Aspectos folklóricos de Bolivia) Cochabamba, 1947.
- Varios. Tomos "Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana. Espasa Calpe. Madrid. Barcelona.
- Vega, Carlos. "Danzas y Canciones Argentinas". Buenos Aires, 1936.
- Vega, Vicente. "Diccionario de Rarezas, Inverosimilitudes y Curiosidades". Barcelona MCMLIX.
- Verdejo, Camiña. "Juegos Para Todos". Barcelona, 1965.
- Vicuña Cifuentes, Julio. "Romances Populares y Vulgares". Santiago, 1912.
- Vicuña Mackenna, Benjamín. "Historia de Santiago". Santiago, 1938.
- Vilches Acuña, Roberto. "Compendio de Cultura General". Santiago, 1979.
- Villafuerte, Carlos. "Los Juegos en el Folklore de Catamarca". La Plata, Argentina, 1957.
- Zaffaroni Bécker, Zahara. "Poesía Folklórica del Uruguay". Montevideo, 1956.
- Zaid, Gabriel. "Omnibús de Poesía Mexicana". Buenos Aires, 1921.
- Zalomón. "El Juego de la Capítula". Diario Austral, Temuco, 17 de agosto de 1983.
- Zapiola, José. "Recuerdos de Treinta Años" (1810-1840). Santiago, 1945.

INDICE

PROLOGO

CANCION DE CORRO

	Pág.
Canción de Corro	7
El puente de Avignon	11
Arroz con leche	13
La viuda del conde Laurel	20
La pájara pinta	29
San Severino	36
La Santa Catalina	42

ROMANCES

Muerte de! Señor don Gato	48
Mambrú se fue a la guerra	56
Alicia va en el coche	68
El hilo de oro	72
¿Dónde va, el caballero?	81
Tengo una muñeca	96

CANCIONES

Cu, cu, cantaba la rana	105
Mandundirun	109

Aserrín Aserrán	120
Manseque	127
Alé limón, alé limón	131
Luna lunita	133

JUGUETES

El sonajero	138
La muñeca	140
Pelota de goma	144
Aro	147
Columpio	149
Saltar la cuerda	154

JUEGOS DE NIÑAS

Catita-ja	161
Chincol	168
Falomitas	173
La gallina ciega	179
La pallalla	185
Cunitas	189
Rayuela	192

JUGUETES DE NIÑOS

Bolitas	200
Emboque	206
Peonza	208
Trompo	209
Zancos	216
Yo-yo	218
Run-run	220

	Pág.
Diábolo	222
Volantín	223
Cerbatana	235
Honda	237

JUEGOS DE NIÑOS

Corderito sal de mi huerta	241
El Peuco	244
El vendedor de huevos	248
Tugar, tugar, salir a buscar	252
El Paco ladrón	256
Escondidas	258
El pillarse	260
La huaraca	266
Pipirigallo	269
La campana	275
Coche quebrado	278

Juegos de Competencia

Salto al compañero	280
Caballito de bronce	284
Tirar la cuerda	286
Parir la chancha	288
Hacer patitos	290
Palo ensebado	291

Juegos de Adivinación

Cara o sello	294
Pares o nones	297
Morra	298

JUEGOS

Juegos de Sorteo

	<u>Pág.</u>
La gallina francolina	303
Telar bayesta	308

Desafíos

La raya	312
Este es aceite y este es vinagre	312
Caluga y menta	312
Quien pega aquí, es valiente	313
El cordel	313
Tócale la oreja	313
Dos escupos	314

Engaño

El burrito del teniente	316
-------------------------	-----

Burla

Quien fue a Sevilla	318
---------------------	-----

Cuentos de nunca acabar

El candadito	322
Los italianos y el inglés	322
El gallo pelado	323
Sapo guarapo	323
El gatito montés	324
El gato sarapo	324
José se llamaba el padre	325

	<u>Pág.</u>
José se llamaba el fraile	326
Bartolo tiene una flauta	327

JUEGOS DE PRENDA

Vivito te lo doy	332
Corre el anillo	337
Tira y afloja	345
Vuelan, vuelan...	347
Juan Pirulero	350
Así le hace Juan	354
A la berlina	357

JUEGOS DE AZAR Y CALCULO

Azar

Dados	360
Naipes	366

Cálculo

Ajedrez	373
-------------------	-----

ESFERISTICA

Palín (Chueca)	381
Billar	387
Palitroque	390
Bochas	394
Bolas	396
Juego de la pelota (fútbol)	399
Básquetbol	402
Beisbol	402

	<u>Pág.</u>
Powling	403
Criquet	403
Golf	403
Hockey	403
Felota vasca	404
Iolo	404
Pushing-ball	404
Push-ball	404
Rugby	404
Tenis	405
Ping-pong	405
Volley-ball	405
Water polo	405

JUEGOS DE DESTREZA DE LOS ADULTOS

Tabas	407
Tejos	415
Boleadoras	420
Lazo	422

DIVERSIONES DE LOS ADULTOS

Gallo descabezado	427
Carreras a la chilena	429
Tepeaduras	436

BIBLIOGRAFIA	439
------------------------	-----

ESTE libro se terminó de imprimir en el mes de agosto de 1986, en los talleres de la Librería y Editorial Nascimento, encontrándose la empresa en proceso de liquidación.

La librería Nascimento fue creada en 1875 y la editorial en 1917. Ambas fechas están ligadas a la cultura de la nación. Al momento de cerrar, había publicado más de 6 mil títulos y desplegado una actividad permanente en favor del libro chileno.

Esta edición corresponde a las últimas impresiones, por voluntad de Carlos George Nascimento, hijo, y en su composición tomaron parte los funcionarios gráficos: Hugo Céspedes, linógrafo; Luis Muñoz, cajista; Omar Vidal, prensista; Sergio Seguel, encuadernador y Carlos Marchant, bodeguero.

Tanto el editor como el personal que participó en esta entrega, se aúñaron para siempre de mi gratitud, por lo que les expreso mi afecto, con la misma solidaridad con que compartimos el significado de estas tareas, en otras obras de mi autoría, con temas que convocan las realidades populares chilenas.