

COORDINACIÓN EDUCATIVA Y
CULTURAL CENTROAMERICANA



(CECC)
Secretaría General



AGENCIA
ESPAÑOLA
DE COOPERACIÓN
INTERNACIONAL

Nuestra Cultura Lúdica:

Juegos y recreaciones tradicionales



LIBRO 7

SERIE
CULTURAS POPULARES CENTROAMERICANAS

Costa Rica

ASPECTOS LÚDICOS EN LAS SOCIEDADES INDÍGENAS PRECOLOMBINAS DE COSTA RICA Y DEL PACÍFICO DE NICARAGUA

Silvia Salgado González

La investigación de lo lúdico en las sociedades precolombinas de Costa Rica y de Nicaragua ha sido escasa o inexistente, así que son las fuentes etnohistóricas y etnográficas las que proveen la mayor información al respecto.

El territorio que hoy es dominio de las repúblicas arriba mencionadas, al inicio de la invasión española en el siglo XVI, estaba habitado por pueblos pertenecientes a diferentes áreas lingüísticas y culturales. En el Pacífico de Nicaragua –en el área cultural conocida como Mesoamérica– se encontraban hablantes del chorotega-mangue y el subtiava, pertenecientes a la familia de lenguas oto-mangue, así como el nicarao perteneciente a la familia uto-azteca. Los hablantes de estas lenguas se desplazaron, a partir del 800 n.e., desde el Soconusco unos y, probablemente, desde el centro de México otros, en una serie de movimientos migratorios –hacia el Pacífico de Nicaragua y Costa Rica– que fueron causados, probablemente, por la inestabilidad política que causó el colapso del gran centro urbano de Teotihuacán, en el centro de México alrededor del 650 n.e.

Estos pueblos de origen mesoamericano, con la excepción de los subtiava, también se establecieron en el Pacífico Norte de Costa Rica. En cambio, la región central de Costa Rica y el Atlántico de este país y de Nicaragua, estaban poblados, predominantemente, por hablantes de la familia de lenguas chibcha, la cual supuestamente tuvo su origen en el territorio adyacente de la frontera entre Costa Rica y Panamá. En el centro de Nicaragua, era las lenguas misumalpas las dominantes, lenguas también de origen ancestral local. Por lo tanto, lo conocido sobre lo lúdico expresa estas diferencias en las tradiciones históricas de los pueblos que habitaron la parte sur del Istmo Centroamericano.



“El Volador” (G.F. de Oviedo)

En el caso de Nicoya –uno de los centros principales de los chorotega-mangue en Costa Rica– el cronista Gonzalo Fernández de Oviedo describió tres fiestas de carácter ritual que se realizaban durante el año. Narra como un 19 de agosto de 1529, dos horas antes del ocaso, ante la presencia del cacique y sus principales

en la plaza del poblado, ochenta indígenas danzaron, fumaron tabaco, bebieron cacao y chicha hasta cerca de la medianoche, con el resultado que muchos participantes se embriagaban. Debido a ello, Oviedo increpó al cacique Nambí, quien le manifestó que si no patrocinaba esta borrachera ritual, perdería legitimidad ante su población.

Otra fiesta ritual de los nicoyanos consistía en una danza realizada frente al templo principal donde participan tanto hombres como mujeres, quienes se embellecían con penachos de plumas y pintura corporal; esta danza se desarrollaba por unas cuatro horas durante las cuales las mujeres tomadas de la mano formaban un círculo interno y los hombres uno externo y así todos los danzantes eran abastecidos constantemente de chicha. Al final, se sacrificaba a una mujer o a un hombre, acostándolo sobre un altar y cortando un costado para extraer su corazón y su sangre como ofrenda a deidades. Luego se cercenaban las cabezas de otras cuatro o cinco personas, de quienes además se ofrecía la sangre a los dioses y se comía su carne como manjar sagrado. El último componente de la fiesta ritual era la huida de las mujeres a los montes, de donde eran regresadas mediante ruegos, dádivas o medios coercitivos por sus maridos o parientes.

Una tercera fiesta ritual en Nicoya, documentada por Oviedo, consistía en el emplazamiento de manojos de maíz alrededor de un altar, ante el cual tanto los sacerdotes como el cacique y sus principales se cortaban la lengua y las orejas, con la finalidad de irrigar con su sangre los manojos de maíz.

Las prácticas de sacrificio y autoflagelación ritual, arriba descritas, eran comunes entre los pueblos mesoamericanos y respondían a su cosmovisión. Estos pueblos consideraban que el tiempo era cíclico y para que se desarrollara ordenadamente era necesaria la intervención humana. Los sacrificios de sangre se realizaban con el fin de alimentar a los dioses y así lograr que estos ayudaran a mantener el orden cósmico.

El juego de El Volador fue también descrito por Oviedo en la zona de Nicoya. Este era un juego ritual practicado en diversas regiones de Mesoamérica, para el cual se utilizaba un poste alto,

firmemente posicionado en una plaza, en cuyo extremo superior se colocaba una plataforma rectangular con cuerdas a las cuales se amarraban por los tobillos cuatro hombres que representaban los cuatro puntos cardinales. Un quinto hombre quedaba en la plataforma ayudando en su rotación con sus pies, mientras tocaba un instrumento musical. La descripción en el caso de Nicoya parece una variante del juego, pues solo incluía a dos individuos que se amarraban con cuerdas aseguradas a la plataforma y se desprendían girando hasta llegar al suelo. Uno de ellos llevaba en una mano un abanico de plumas y en la otra un espejo, mientras que el segundo individuo portaba flechas y un arco.

El cronista observó entre los chorotegas el juego del *comelagatoaste*, que desarrollaban dos jugadores usando como instrumento una horqueta que soportaba un travesaño que, a su vez, atravesaba y servía de eje a otro poste. En cada extremo de este último, se encontraban agarraderas para las manos y estribos para los pies, a fin de que los jugadores pudieran montarse en él y realizar giros completos.



Representación del Comelagatoaste, Museo Convento San Francisco en Granada, Nicaragua. (Foto Edo. González V.)

Finalmente, entre los nicarao, Oviedo describió el *patolli*, un juego que se practicaba también entre los pueblos nahua del centro de México y, que era protegido por Machulxochitl, deidad de la música, la danza y el juego. Se jugaba sobre un tablero en forma de cruz, separado en cincuenta y dos zonas que representaban los cincuenta y dos años del ciclo caléndrico sagrado mesoamericano. Los jugadores avanzaban desde la primera posición tirando una especie de dado y desplazando piedras de colores para avanzar, de manera que el ganador era aquel que retornaba primero a la casilla oficial.

La existencia de estas prácticas no ha sido documentada arqueológicamente. Sin embargo, se ha notado la existencia de plazas como espacios públicos en sitios chorotega y nicarao del Pacífico de Nicaragua, donde posiblemente se desarrollaron estos rituales. También se ha documentado la producción y uso de cuchillos de obsidiana y de pedernal, los cuales tuvieron entre sus funciones el sajarse la piel para ofrecer sangre a las deidades chorotegas.

En el caso de los pueblos chibcha de Costa Rica, la documentación de sus actividades lúdicas es menor. Sin embargo, sabemos que gustaban de los bailes, de los cantos y de la música, los cuales practicaban por diversión, en contextos rituales y antes de la guerra. Instrumentos musicales como tambores, ocarinas y sonajeros se utilizaban en esas ocasiones y los mismos han sido encontrados en contextos arqueológicos, tanto domésticos como funerarios. Es más, figurillas de cerámica y de tumbaga que han sido interpretadas como representativas de chamanes, muestran a estos con máscaras y con instrumentos musicales. Asimismo, la utilización de sustancias sicotrópicas, probablemente en rituales, se nota por artefactos cerámicos que permitían inhalarlas, como es el caso de pipas e inhaladores nasales.

Más difícil de documentar, arqueológicamente, son las fiestas realizadas como parte de las tareas de preparación de los terrenos para la siembra o la cosecha, la construcción de una casa u otras obras que requerían la participación de numerosas personas. En estas, que aún se realizan entre los pueblos bríbri y cabécar

de Talamanca, quienes requieren la ayuda para la obra, proveen, una vez terminada la misma, generosas cantidades de chicha, de comida y música.

Las diferencias entre actividades lúdicas rituales de los pueblos de origen mesoamericano y de lenguas chibcha, pueden atribuirse no sólo a diferencias en las tradiciones culturales, sino también a las diferencias en la organización sociopolítica, la cual era mucho más estructurada y compleja entre los primeros.



Representación de Shaman con instrumento musical. Pieza de oro, Pacífico Sur, colección Banco Central de Costa Rica

El Salvador

EXPRESIONES LÚDICAS PREHISPÁNICAS

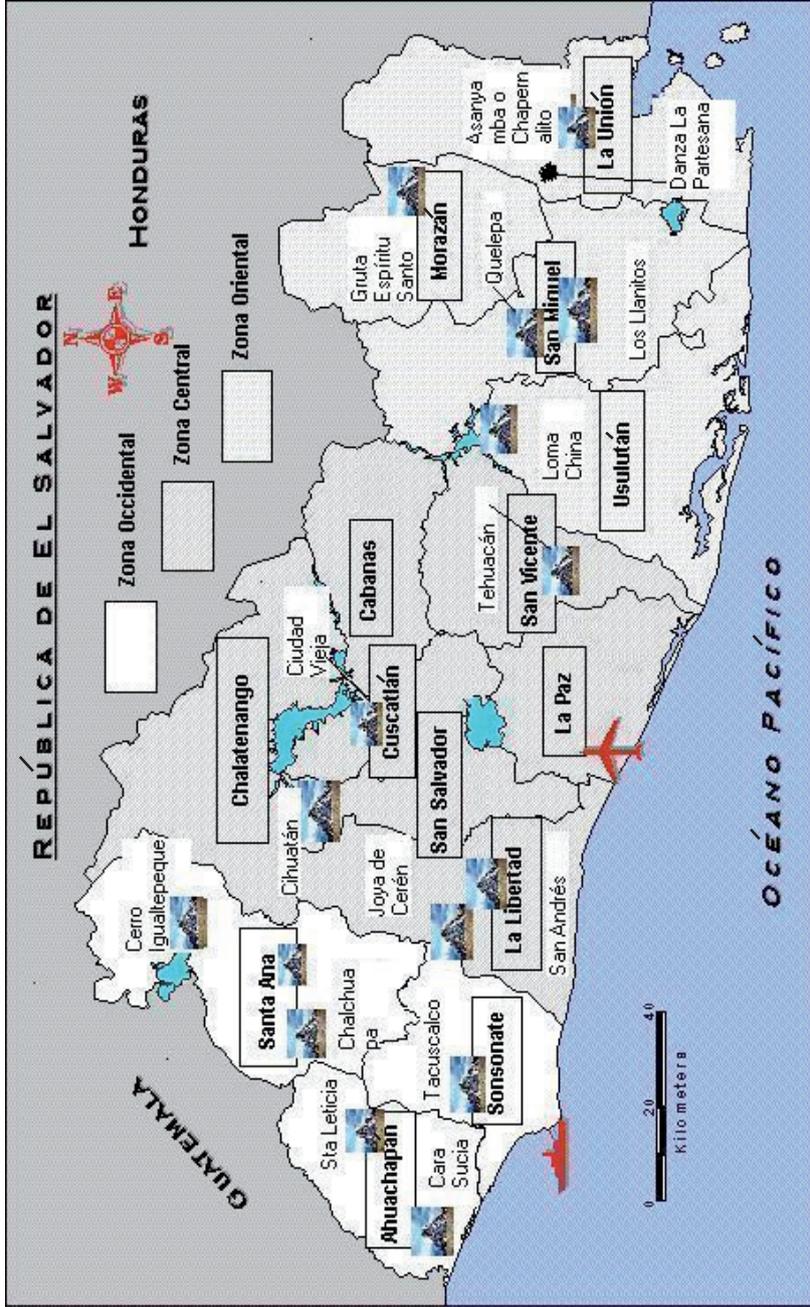
Las manifestaciones humanas en torno a las actividades de los juegos, en tiempos anteriores a la llegada de los hispanos a Centroamérica y, en especial, a El Salvador, presupone el establecimiento de algunos supuestos relacionados a las actividades lúdicas.

Es necesario, dejar establecido que para un conocimiento objetivo de los juegos que nuestros antepasados desarrollaron en sus diferentes etapas evolutivas, la manera más real sería la de encontrar evidencias concretas, como piezas arqueológicas por ejemplo, sobre los bienes materiales utilizados para jugar.

Lo anterior, plantea una dificultad seria debido al hecho de que los descubrimientos arqueológicos, hasta el año 2005, encontrados en el área geográfica salvadoreña y/o mesoamericana, es muy pobre en relación directa al conocimiento claro de que, determinado bien fuese creado o producido con la intencionalidad definida, precisa y destinada al juego propiamente dicho.

No obstante, los descubrimientos realizados, en torno a la existencia de instrumentos, piezas arqueológicas o bienes materiales producidos con la clara intención del juego, son muy escasos, resultando más evidencias en utensilios u objetos materiales que los antepasados utilizaron para otros fines en el desarrollo de su vida cotidiana.

PRINCIPALES SITIOS ARQUEOLÓGICOS DE EL SALVADOR



- Yucuaiquín, Departamento de la Unión se practica la danza “La Partesana”

Una de las maneras que ayudarían a superar este problema, sería el de auxiliarse en otro tipo de fuentes históricas; como testimonios propios del mecanismo de tradición oral, relatos a manera de relaciones hechas por los cronistas sobre la forma de vida encontrada con el descubrimiento y la conquista y/u otras diversas formas de registro de datos al respecto.

Además de lo anterior, el auxilio del método deductivo, la inferencia lógica, la certeza de que todo ser humano presenta características universales de vida como, por ejemplo, el acto de alimentarse, descansar, trabajar, reproducirse y de expresarse constituyendo lo que se conoce como cultura, puede ayudar a la iluminación en el cerebro humano, sobre los diferentes tipos de expresiones lúdicas en tiempo prehispánico que, en esencia, no se han perdido hasta el presente; lo que ha cambiado es la forma de su manifestación concreta o abstracta.

Para ejemplificar lo anterior, se podría plantear el hecho en la vida de las personas actuales y preguntarse: ¿Qué persona humana no ha jugado alguna vez durante su vida? Si esto es una aseveración que no admite duda, se pueden plantear otros interrogantes como: ¿De qué manera el humano realiza juegos? o ¿En qué momento de sus manifestaciones habituales y costumbristas, realiza determinadas actividades lúdicas?. Es innegable que las respuestas a estos interrogantes serán muy valiosas para la finalidad de este documento.

ESENCIA Y ALCANCES DEL LUDISMO

El juego o las actividades lúdicas son anteriores a la cultura, ya que este se encuentra entre los animales; lo anterior, no significa que el juego sea condición indispensable para crear cultura. Es fácil observar que los perros juegan y no solamente ellos, también lo practican otros animales.

El humano, como animal superior, clasificado por algunos en la actualidad como *homo sapiens* e inclusive, clasificado como *homo ludens* por otros, entre quienes se destaca la obra de su mismo nombre de Johan Huizinga, no escapa al juego en cualquier etapa de su vida y en las acciones que realiza cotidianamente.

De esta manera, los humanos de manera consciente o inconsciente, sin proponérselo muchas veces, juegan en las diferentes actividades que realizan. Juegan durante el trabajo, en las ceremonias religiosas, durante el descanso, en encuentros deportivos, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, en momentos de tensión, en competencias y en todos los momentos en que se ejecuta una actividad. Se puede establecer que aún, durante el sueño, los humanos juegan. Es obvio, que también juegan con una finalidad definida para el acto lúdico.

El Ludismo presenta muchas características durante su desarrollo; es libertad, escape a una esfera temporal de actividad, se transmite a través de la cultura, crea orden, es ritmo, armonía, tensión; el juego es estar encerrado en si mismo y, simultáneamente, está limitado en el tiempo y en el espacio¹. El juego o ludismo, también está presente en las celebraciones, los actos sagrados, las fiestas, las danzas, en fin, en las grandes ocupaciones de la convivencia humana como el lenguaje, por ejemplo. Si se observa en el idioma Maya en su variante Quiché que aún se habla en Guatemala, la palabra “jugar”, existe en tres expresiones: *etz’ah*, *mak’uh*, o *Chaah*, (Huizinga, 1968:21-25), lo que evidencia la existencia de esta actividad en la sociedad prehispánica de esta región. De manera similar, se observa la palabra “Reír”, expresada como *yoq’oh*. Lo anterior no significa que el ludismo sea sinónimo de diversión; el juego también es serio, por ejemplo durante “un juego de ajedrez”. También, oprime y libera. Todas estas manifestaciones en la vida de las personas no guardan una explicación racional sobre en qué se basa el juego. Para determinadas personas el juego tiene su explicación psicológica; para otras, la explicación es fisiológica; sin embargo, no hay seguridad al respecto.

Resulta osado para cualquier intelectual, el conceder al juego la cualidad de formar parte en las personas, de un proceso natural en el desarrollo de su vida cotidiana que, unido al entorno, posibilita que el juego adquiera dimensiones impresionantes, complejas e inexplicables.

En muchos idiomas (árabes, germánicos y algunos eslavos, (para citar algunos), la ejecución de instrumentos musicales se denomina “jugar”. Lo anterior vuelve más rico el alcance de la actividad lúdica, al conectarla también con la poesía o con las necesidades.

La conexión, supuestamente natural entre juegos, poesía y/o música, no parece fácil al razonar sobre la idea de dicha conexión.

El juego se halla fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera del recinto de la necesidad y de la utilidad. En conclusión, lo anterior hace de la actividad lúdica un hecho muy difícil de explicar.

Debido a lo manifestado, es conveniente citar una definición del juego, sin que esto signifique que es la única que podría establecerse: "El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla entre unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en si misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo" .

EL JUEGO EN LA VIDA PREHISPÁNICA DE LA REGIÓN SALVADOREÑA

Como se estableció en páginas anteriores, la manera más efectiva de conocer cómo jugaron los habitantes prehispánicos en Mesoamérica y en lo que es El Salvador en la actualidad, se comprueba, objetivamente, a través de los objetos materiales encontrados y analizados por la arqueología, por inferencias lógicas, mediante el uso del método deductivo o las crónicas o relatos de hispanos al momento de la conquista y la colonia. En este sentido, es necesario valerse de todos estos recursos para intentar explicar el juego en nuestros antepasados.



Pito de barro.

En el Salvador existen varios sitios, clasificados como arqueológicos. En ellos se han encontrado evidencias de instrumentos que sirvieron para el juego en el sentido de la esencia escrita anteriormente y como prueba de la actividad lúdica como finalidad en si misma. Actualmente se pueden observar bienes como pitos, conchas o caracoles, tambores y otros que evidencian su utilización en tiempos prehispánicos, comprobado por métodos de datación del C 14 (Carbono 14). De manera similar se localizan en lugares como Cara Sucia (departamento de Ahuachapán), El Tazumal (Chalchuapa, departamento de Santa Ana), Cihuatán (Aguilares, departamento de San Salvador) o Quelepa (San Miguel, departamento de San Miguel), Construcciones de “Canchas” conocidas como juegos de pelota, actividad practicada fastuosa y ceremonialmente por los mesoamericanos.



Campo de juego de pelota en el sitio Arqueológico Cihuatán, Municipio Aguilares, San Salvador. (Foto, Federico Trujillo).

El juego entre los Mayas, se evidencia en su manifestación prehispánica cuando se lee, por ejemplo, la siguiente narración: “Los Enanos y los jorobados divertían a los nobles con sus danzas cómicas y su burlesco comportamiento”. (Konnemann, 2001: 278).

En otra narración, se expresa: “Las festividades tenían carácter religioso, los instrumentos musicales eran de percusión al no conocerse los de cuerda. En estos instrumentos sobresalía el *Tunkul* (Tambor) leño hueco de madera con una abertura o con una membrana de ciervo. Las conchas grandes se utilizaban como grandes pitos. Una de sus grandes danzas fue el *Colomche* o Danzas de las Cañas”.

El Colomche se efectuaba con grandes grupos en círculo a una señal del director, dos ejecutantes saltaban al centro; uno era el cazador y el otro el cazado. Simulaban la cacería tirando el cazador lanzas de caña con punta de caucho que el cazado atrapaba con gran habilidad. El círculo siempre estaba en movimiento”. (Montenegro González, 1984: 45).

En El Salvador, Yucuaiquín, departamento de la Unión, existe actualmente una danza folclórica que observa ciertas características similares cuando los danzantes atrapan con gran habilidad lanzas tiradas al aire, acción denominada “La Partesana de Yucuaiquín”.

En Cihuatán, localidad de Aguilares al norte del departamento de San Salvador, se han encontrado artefactos en cerámica consistentes en pitos-flautas con cuerpos cilíndricos y agujeros dactilares en cada extremo y la boquilla tipo transversal al cuerpo, como también, figurillas con ruedas, cuyo significado objetivo aún se ignora pero se podría especular osadamente que fue un instrumento de juego. (Boggs, 1973: 52-53).



Figurilla con ruedas.

Todo lo manifestado anteriormente presenta una evidencia clara de la práctica lúdica en El Salvador Prehispánico. Para fortalecer esta aseveración, se puede utilizar la deducción lógica de que los humanos, sin importar la edad, siempre juegan en los sentidos establecidos al principio de este escrito. Es necesario, establecer ciertas interrogantes que podrían contestarse de manera hipotética: en la actualidad ¿No juegan los adultos durante el trabajo o en otras manifestaciones habituales de vida? Los niños ¿No juegan de diversas formas con los recursos al alcance de sus manos, por ejemplo, con canicas que antes podrían haber sido semillas? o entre estos ¿No juegan a las escondidas como lo pudieron haber hecho en el pasado? Definitivamente el juego existió en tiempos prehispánicos como aún existe y seguirá existiendo.

Guatemala

JUEGOS PREHISPÁNICOS

José Balvino Camposeco M.

El juego y la recreación constituyen dos formas prácticas de manifestación del espíritu humano, pues mientras el juego constituye un ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde, la recreación se refiere más a diversión para alivio del trabajo cotidiano, con especialidad en casas de campo o lugares amenos.

Desde esta perspectiva, podemos considerar el juego como una especie de contrato bilateral, consensual y aleatorio por el que dos o más personas convienen en ganar o perder una cosa o cantidad según que se realice cierto suceso futuro que depende del azar o de la destreza y el azar. El juego puede diferenciarse asimismo de la apuesta, en ésta puede no entrar el azar como elemento principal. Tanto en una situación como en otra para que gane una de las partes, preciso es que la otra pierda.

Para Marcel Mauss (1967:155), los juegos son actividades tradicionales que tienen por objeto un placer sensorial y, de alguna manera, estética. Se encuentran, frecuentemente, en el origen de los oficios y de numerosas actividades más elevadas, rituales o naturales, ensayadas de antemano mediante la actividad de lujo que constituyen los juegos.

Clasificación de los juegos

Existen múltiples formas de clasificar los juegos. Algunos de ellos son de azar y juegos que nada tienen que ver con el azar, en juegos de destreza corporal y juegos de destreza manual. Estas distinciones se entremezclan constantemente: un juego manual o un juego oral pueden o no ser rituales. Aún habría que distinguir entre juegos públicos y privados. Los juegos manuales pueden muy bien dividirse en juegos de destreza, de azar y adivinatorios.

Acorde con otra clasificación, los juegos pueden diferenciarse según los jugadores: por sexo, edad, profesión y clase social. Tal juego se realiza en determinada estación o lugar y hay juegos nocturnos. No obstante, los juegos tienen lugar, frecuentemente, en la plaza pública, emplazamiento sagrado por excelencia. Algunos ponen en movimiento a la totalidad de la población.

Según el mismo autor (Mauss, 1967:159), los juegos de pelota practicados por los adultos son, generalmente, de carácter frecuentemente colectivos. Corresponden a una expresión social de prestigio que se da al obtener la victoria; se trata de ganar, de ser el más fuerte, el campeón. En estos juegos suele mezclarse un elemento de adivinación: el grupo ganador tiene a los dioses de su parte, los dioses que han jugado con ellos, lo mismo que en la guerra luchan a su favor. En el juego del balón es importante anotar el emplazamiento, los límites en que se libra la batalla: la mayor parte de los templos de origen prehispánico mesoamericano eran santuarios para jugar la pelota y la mayor parte de los grandes rituales correspondían a partidos de pelota.

JUEGOS DE CARÁCTER RITUAL O RELIGIOSO

El juego forma parte importante de la vida y no está separado de ello porque, donde quiera que entre en juego el impulso creador, se encuentran individuos que sobresalen o que son ineptos en su ejecución.

Para los propósitos del presente trabajo, los juegos de carácter ritual o religioso pueden, a su vez, ser clasificados por su origen en el tiempo: prehispánicos, coloniales y modernos o contemporáneos.

Entre los principales juegos prehispánicos mesoamericanos podemos mencionar los siguientes:

EL PALO VOLADOR, EL JUEGO DE LA PELOTA MAYA Y EL PATOLLI

Eduardo Takatik

EL PALO VOLADOR

Este es uno de los juegos prehispánicos que contaba con significación religiosa y que todavía se practica entre los quichés de Chichicastenango y de Joyabaj en el Quiché .

El Palo Volador consiste, principalmente, en subir a un árbol muy alto y liso (como mástil), cerca de cuya punta se ataba un bastidor de madera en forma cuadrada. En cada uno de los ángulos del bastidor se encontraba atado uno de los personajes que tomaba parte en este peligroso juego. Los cuatro personajes estaban vestidos de guacamayas que, originalmente, eran aves dedicadas al sol. En la cima del mástil encontrábase un quinto personaje, en un cilindro que giraba mientras tocaba una flauta. Los cuatro individuos sujetos en los extremos del bastidor se dejaban caer simultáneamente, y las cuerdas con los que estaban atados se iban desenrollando y haciendo girar el cilindro de madera bajo el que estaba de pie y que hacía sonar la flauta. Cada uno de estos personajes daba trece vueltas y al terminar la última, tocaba con los pies el suelo y seguía corriendo. Las cuatro guacamayas que descenden del poste dando trece vueltas simbolizan los cincuenta y dos años de que se compone el ciclo indígena, es decir, el movimiento del sol en los 13x4, que es igual a cincuenta y dos años solares. En la actualidad aún se practica este juego ritual y los jugadores- danzantes van vestidos con trajes de monos y se acompañan de flauta y tambor, llamado tún.

EL JUEGO DE PELOTA MAYA

El juego de pelota prehispánico fue una práctica generalizada en todas las culturas mesoamericanas, esta área cultural comprende los actuales territorios de México, Guatemala, Belice, El Salvador y parte de Honduras, Nicaragua y Costa Rica. Es justo mencionar que las culturas del caribe, como los Taínos, Arahucos, Caribes y Kunas también practicaron un juego de pelota similar en el que también se utilizaba una pelota de hule.

La evidencia arqueológica más de 1,500 canchas de juego halladas hasta hoy, nos muestra que el juego tuvo una importancia; además, se le dio una amplia difusión que va más allá de los límites mesoamericanos, ya que se han encontrado canchas para juego de pelota en el sudoeste de los Estados Unidos y en las Antillas; estas canchas son diferentes a las encontradas en Mesoamérica por lo que se cree que el juego que allí se practicaba era distinto. El juego de pelota prehispánico, además de ser una práctica ancestral milenaria, tuvo un papel ritual, político y posiblemente económico que lo ubica dentro de la esfera del poder y de la historia de las culturas mesoamericanas.

El juego de pelota, practicado por los antiguos Mayas, era conocido con el nombre de *Pitz* (según consta en inscripciones jeroglíficas de las tierras bajas, mientras que en las tierras altas el nombre que consigna el *Popol Wuj*, libro sagrado de origen Kichee, es *Chaaaj y Ulama o, Tlachтли*, entre los Aztecas (México). Seguramente los aztecas heredaron este juego de sus predecesores.

Aunque el nombre con que se designa al juego varía según la región y el idioma, así como en su forma y sistema de juego, según las crónicas escritas por indígenas y españoles del siglo XVI y XVIII, el juego era de la siguiente manera: La pelota de hule debía golpearse con el antebrazo, las caderas y con las manos, utilizando una especie de guantes golpeadores o un mazo; la pelota no debía golpear ninguna otra parte del cuerpo. Sin embargo, existían variantes: una la constituía el juego de cadera, la segunda, el juego de antebrazo y la tercera, el juego de mazo.

El juego de pelota simboliza la lucha entre las fuerzas opuestas del universo, es la lucha entre el bien y el mal, entre la luz y la oscuridad. La pelota en constante movimiento representa al movimiento de los astros y las fuerzas de la creación. El juego de pelota guardaba una significación religiosa y era realmente un templo. La pelota simbolizaba un astro: sol o luna, o bien el movimiento de toda la bóveda celeste.

Los jugadores y las jugadoras utilizaban, para protegerse de los golpes de la pelota, una faldilla hecha de cuero de venado o jaguar, encima del *Maxtatl* (un tipo de calzones o bragas) la faldilla *Tz 'um* (literalmente significa cuero) en Kichee era sujeta por un fajado que servía para dar macidez a las caderas; sobre el fajado se amarra un

cincho de cuero al que llamaban los nahuas “*Chimalli*” que significa escudo, los codos y las rodillas se protegían con rodilleras o *kipachq’ab* en el Popol Wuj, los pies de los jugadores generalmente iban desnudos o con tobilleras para evitar algún desgarre o luxación, sin embargo, también son frecuentes un tipo de sandalias. Para el juego de antebrazo la protección era un vendaje enguantado hecho de tela de algodón o fibra de maguey que se colocaba alrededor del antebrazo con el cual se golpeaba la pelota.

La pelota era fabricada con látex, esta sustancia era conocida por los náhuatl como *Oliquahitl* y *kiq* por los mayas quiches. Esta materia era sacada del árbol que actualmente se conoce como castilla elástica. El látex extraído de este árbol era mezclado con el jugo de la planta del guamol (*Calonyction aculeatum*) o joamole que crece en los mismos sitios que la castilla elástica.

La pelota de caucho o hule macizo no tenía aire como las pelotas que actualmente conocemos, medía entre 25 y 30 cm de diámetro, pesaba entre 3 y 6 libras. La pelota para el juego de antebrazo era más liviana y más pequeña entre 7 y 10 cm, con un peso aproximado de 500 grms. La pelota para el juego de mazo medía, aproximadamente, 15 cm de diámetro y pesaba de 2.5 a 4 libras.

Esta pelota de hule macizo era tan dura y producía un golpe tan fuerte, que el individuo, obligadamente, tenía que ir cubierto con una especie de delantal de cuero y para proteger el vientre llevaba, también, un rodete de cuero relleno de algodón. La rodilla que era la que tenía que apoyar en tierra cuando se arrastraba para presentar el cuadril o el codo, llevaba una rodillera y en las manos sendos guantes de cuero duro, para impedir que se lastimara cuando se lanzaba al suelo a dar el golpe a la pelota o balón. Dicho golpe era tan fuerte que nos dicen los cronistas que, muchas veces después de disputar el juego, quedaban los cuadriles o caderas de los jugadores lastimados por los golpes recibidos, que tenían que sajarse esta parte con unas navajas de obsidiana para que saliera la sangre molida o cuajada.

La cancha para el juego de pelota Maya tiene la forma de “I” mayúscula o doble “T”; en Guatemala se han encontrado y clasificado más de 260 estructuras para el juego. Smith (1962)

determinó que los tipos de canchas que existían en Guatemala son: Juegos de pelota con extremos abiertos, juegos con extremos cerrados, juegos conectados a una plaza o un altar y los tipos hundidos en forma de palangana. El nombre que se le da en Quiché a la cancha es “Hom”, que significa hundido y es análoga al inframundo.

Von Hagen (1976:85) informa que todo el juego (la cancha) era de piedra y alrededor de su base había figuras de guerreros labrados en el mismo material. Los techos y los lados de los dos pequeños edificios donde tomaban asiento los jueces y los capitanes, también estaban cubiertos de figuras talladas.

Durante el juego se usaban varios tipos de marcadores, los cuales eran tallados en piedra y tenían diferentes formas, podían estar esculpidos o no, los más conocidos eran los anillos por los cuales debía pasar la pelota durante el juego, también lo eran los marcadores esculpidos en forma de cabeza de animal los que eran empotrados en las paredes laterales de la cancha; hay otro tipo de marcadores circulares.

Según cronistas de la época colonial, principalmente religiosos de la época (Landa, Benevente, Motolinía, Sahaún, Clavijero, Rafael Landívar y otros), durante un juego de pelota participaban cinco elementos por equipo y un juez que dirigía el juego, el cual se iniciaba cuando el juez lanzaba la pelota al centro de la cancha.

Cuando los españoles invadieron el Nuevo Mundo, se impresionaron por los juegos de pelota que practicaban los indígenas con una bola de hule macizo. Lo que llamó su atención fue, más que nada, la pelota misma, y la forma en que dicha esfera rebotaba en el suelo, como si estuviera dotada de una fuerza elástica misteriosa, la cual tenía mucho más rebote que la conocida entonces en la Europa Occidental. Layenaar (1998:105) señala que a principios del siglo XVI se usaban varias clases de pelotas en Europa, cada una para un juego diferente.

Aunque los españoles ya habían visto a los indígenas jugar con una pelota de hule en las islas del caribe, se impresionaron mucho más con un juego efectuado, principalmente, con la cadera o el glúteo en el territorio que ahora conocemos como Mesoamérica.

Dependiendo de la modalidad del juego se podría marcar un tanto con un mazo, un guante o alguna parte del cuerpo que estuviera permitido (antebrazo, cadera o las manos), los tantos se obtenían cuando la pelota se recogía o se golpeaba con una parte del cuerpo no autorizada; o cuando la pelota era muerta o perdida y cuando el equipo contrario cometía una falta.

Cuando se cometía una falta (patear la pelota) con el pie, el equipo contrario lograba obtener de 1 a 4 rayas (tantos) y la posesión de la pelota para realizar los saques por arriba o cuando se llegaba a sacar al ras del campo se debía a que el equipo ganador había reunido varios tantos.

Gracias a que en el norte de México el juego de pelota logró sobrevivir y que aún se practica de manera tradicional, y al valioso trabajo de varios etnógrafos (entre ellos Ted J. Leyenaar 1978) por registrar y conocer lo más importante de este ancestral deporte mesoamericano es que sabemos las reglas y podemos aproximarnos a saber más o menos como fue practicado el juego entre los antiguos mayas.

Por ejemplo, en un encuentro de A contra B en el tanteo de 4 a 0, se apunta 4 tantos consecutivos, A perderá sus rayas y el tanteo se cambia de 0 a 4 a favor de B. Alcanza un grado sumamente complicado al contar los tantos cuando uno de los equipos tiene 2, 3, 6, o 7 puntos y el equipo contrario va a ganar, en este caso no desciende directamente a un punto, sino que el equipo que lleva menos puntos pasa a la fase del juego que se llama "ura" que equivale a una etapa crítica del juego en la que se puede avanzar y ganar o perder todo. Finalmente, los partidos terminan cuando un equipo ha reunido 8 tantos. Los partidos pueden prolongarse según la condición física de cada competidor. El juego de pelota Maya es, básicamente, un juego de resistencia.

EL PATOLLI

Otro juego importante e independiente fue el patolli, juego de azar del que también informan los cronistas. Se practicaba en un tablero en forma de cruz; cada brazo tenía marcada una línea doble de pequeñas casillas, por lo general, trazada con hule derretido sobre un petate. El jugador debía cubrir 52 casillas con piedritas pintadas de diferentes colores, desde el punto de salida hasta regresar nuevamente a él.



Juego de pelota mesoamericano

Panamá

LA BALSERÍA

Reina Torres de Aráuz

Los lazos parentales, consanguíneos y políticos mantienen fuerte unión en la sociedad guaymí. Por esa razón, los pequeños caseríos, que se han ido formando en los últimos años, responden en realidad a las interrelaciones familiares y de trabajo de los núcleos familiares emparentados. Las visitas de parientes y amigos son frecuentes y las reuniones sociales y ceremoniales convocan, muchas veces, un gran número de asistentes. Hay que mencionar aquí las dos más importantes, de carácter social ambas: la balsería y la chichería. La primera de ellas, combina las características de un deporte tradicional, de ritual mágico y de fenómeno social, que pone en evidencia un interesante sistema de parentesco simbólico. El segundo, la chichería constituye una forma social de encuentros periódicos, intercambio de opiniones, transmisión de conocimientos tradicionales, mientras que se realiza el consumo de grandes cantidades de chicha.

De las ceremonias de carácter social, ésta ha sido la que mayores estudios ha merecido y de la cual tenemos evidencias etnohistóricas más concretas.

El juego llamado en español «balsería» y en lengua guaymí *nawbe*: *krun*, constituye la ocasión aprovechada por las familias que

pasan los largos meses del año sin mayor relación comunal –dado el patrón de poblamiento explicado anteriormente– para que puedan juntarse y realizar labores comerciales, comunicación social en general y, principalmente, jugar la Balsería.

Dejemos hablar a la historia en boca del fraile Adrián de Santo Tomás:

«...y aunque hoy perseveran en los mismos juegos que antes tenían, no empero en el desorden de ellos, uno de los más célebres es uno que hacen en el tiempo de la cosecha de los pixbáes en la forma siguiente: el cacique principal hace junta de lo mejor de la provincia, y señalan el día de la fiesta, toman un hilo y en él hace el cacique unos nudos, haciendo todos los demás lo mismo, los cuales van contando todos los días sin cortar más de un nudo todos los días, y cuando sólo quedan cuatro o cinco, hacen presentación de comidas y bebidas de suerte que cuando llega el último nudo, cargan con toda aquella provisión y la llevan a un campo que tienen señalado, para teatro de su borrachera. Sientan allí el real, siendo las tiendas los ranchos que allí hacen, donde se alojan divididos en linajes, y parcialidades; un día antes del festivo, nombran dos capitanes generales, los cuales aquella noche hacen dos suertes, cada uno el suyo, y allí ponen en una baranda, muchos palos livianos de balsa, de dos caras de largo, y al canto una vela de cera prieta del monte, como una pelota. Toda aquella noche están diez indios en guarda de aquellos palos, e hincado otro en el suelo, por no dar lugar al sueño, le ponen por blanco, ejercitándose, hasta el día, en apuntarle, y tirarle celebrando con muchos gritos, y clamores del buen tiro, cuando alguno le acierta, y cuando estaban en sus errores, ponían mucho cuidado, en que por allí cerca, no hubiese mujer ninguna, porque se tenga por gran azar, y muy mal agüero ver los veladores alguna mujer, durante el tiempo de la vela. Otro día los dos capitanes salen al campo, con toda su gente, asidos por los hombros unos con otros, trayendo consigo los palos (armas que han velado aquella noche). Hacen luego dos coros, y poniéndose uno enfrente de otros cantan un buen espacio, hasta que llegada la hora del juego, al cual se le da principio poniéndose el menos antiguo de los capitanes en medio a modo de Estafermo, para recibir el tiro del capitán más antiguo, el cual apuntando a la pantorrilla le tira el palo, que trae en la mano, con lo cual se da licencia para que todos hagan lo mismo, sucediendo siempre en el oficio de dominguejo,

el cual acaba de tirar, haciéndose blanco, el que acaba de ser tirador, y sufriendo yunque el que golpee martillo. El cual mientras está en el puesto con mil movimientos, y saltos hurtando el cuerpo, procura desmentir el golpe y hacer incierto el más, acertado tiro del contrario que suele ser tal, que muchas veces le hacen medir el suelo. Mientras dure, todo es confusión y vocería, porque unos están tirando y otros aguardando que caiga él, para cogerlo. En cayendo se arrojan sobre 10 ó 12, y sobre haber muchas pesadumbres y heridas y aún tal vez han habido muertos. Es la ley de la palestra o certamen, que no han de tirar el palo a otra parte del cuerpo, sino a la pantorrilla, y si tiran a los muslos se toma por agravio, que suele ser seminario de pendencia, que antiguamente eran muchas porque acostumbraban emborracharse, erraban el tiro y daban más arriba, con que se armaban las pendencias y peleonas. Dos días duran en esta confusión y el tercero era día de feria, en que hacían sus comercios de unas mercadurías por otras, y al cuarto se volvían a sus rancherías.” (En Meléndez, 1682: 89)

Tres siglos después, la Balsería continúa jugándose con las mismas características y detalles como la describe el misionero que las presencié varias veces en 1620. Hoy, sometida a un período de crisis, en razón de haber sido señalada como uno de los elementos indeseables por el movimiento nativista local que se hace llamar «La Nueva Orden», el tradicional juego trata, no obstante, de mantenerse. Todo parece indicar que la fuerza tradicional del mismo vencerá y que la Balsería continuará perfilándose como un deporte de carácter ritual y de importancia social de primera categoría.

La temporada de Balsería, actualmente no parece estar en relación con cosechas o vinculado a un ceremonial de carácter agrícola, sino más bien con la temporada seca que puede garantizar varios días de buen tiempo para realizar el juego. Para organizarlo tiene que existir una persona, un hombre de gran prestigio social. Este hombre, deberá ser él mismo un buen «balsero» o jugador de la Balsería; su categoría económica y la de sus parientes deberá ser próspera y su prominencia social probada como árbitro en deslindes de propiedades, problemas surgidos entre vecinos, etc. Un hombre de tal prestigio social puede ser el *Kububu*. Este personaje es entonces, el patrocinador y organizador de una Balsería. Tal como se describe en el documento del Siglo XVII precitado, él enviará un mensajero con un cordel con nudos, que señalarán los días que faltan

para celebrar la Balsería, que él patrocina. Envía el cordel a la persona que dirigirá el equipo contrario, el cual recibe el nombre de *Edabali*. Estos dos personajes tendrán la responsabilidad del éxito de la Balsería.

El *etebali* o *edabali*, quien es llamado así en función ceremonial, resume todo un sistema de parentesco ritual de profundo significado simbólico. Según Young y Bort: «las relaciones etebali (hermandad ritual) entre los Guaymíes de Panamá... incluyen dos clásicos conceptos de oposición que son: armonía y discordia». (Young, 1977: 1)

Esta relación, pues, implica una hermandad de carácter competitivo pero respaldada por un ideal de armonía y compañerismo. Se hace extensiva a las esposas respectivas y la duración de la hermandad ritual parece responder a un ciclo no aclarado aún con precisión por los investigadores.

Según el Reverendo Ephraim Alphonse, gran conocedor de la Balsería, los Guaymíes de Bocas del Toro acostumbran tocar, desde dos semanas antes del juego, a manera de desafío, un caracol grande. La modulación del sonido emitido por el retador significa: «Estoy listo para ganarte y vencerte». A través de la montaña, el rival contesta con el mismo instrumento un mensaje de aceptación del reto: «Ven, pues».

Generalmente se elige un «llano» o lugar descampado, que, cuando es en un altiplano, reviste una gran belleza panorámica. Días antes del acontecimiento, familias enteras invitadas comienzan a movilizarse, cargando todos sus enseres para pasar varios días en el importante evento deportivo y social. Se les podrá ver bajando las serranías, los grupos familiares compuestos del hombre, jefe de la casa y sus varias esposas e hijos, con sus policromas vestimentas, entre las que se distinguen los adornos que los hombres llevan especialmente para ese juego. Los sombreros con vistosas plumas de quetzal, de guacamaya y de otras aves; las camisas adornadas con las hermosas chaquiras o collares de cuentas. Sobre la espalda, un buen balsero lucirá como adorno y testimonio de sus habilidades de cazador, un «tigrillo» o un «gato solo», conservado mediante rústica, pero efectiva técnica local de taxidermia. La pintura facial en rojo, blanco y negro, desarrolla motivos geométricos y biomorfos.

Una Balsería exitosa y cuyo patrocinador tenga gran reconocimiento local, puede llegar a juntar hasta mil espectadores y concurrentes. Las comidas y bebidas que se consumen durante los cuatro días, que regularmente dura el evento, son costeadas por el *Kububu* y sus parientes. Sin embargo, puede darse el caso de algunas familias no invitadas formalmente, que voluntariamente concurren a presenciar la contienda

y quienes llevan consigo sus bastimentos. En torno al campo, donde se realiza el juego, desde el primer día del evento, cuando comienzan a llegar e instalarse los invitados, se verán pequeños techados y cocinas donde las mujeres se encuentran en la permanente tarea de mantener alimentos y bebidas prestos para todos los asistentes.

Hay un ceremonial muy elaborado en relación con el juego. Antes del inicio de los retos y del lanzamiento de la balsa (*Krun*), los palos de balsa deberán ser «velados» toda la noche. La tradición impone que ninguna mujer debe acercarse a ello, por lo que ellas, prudentemente, se mantienen alejadas del sitio. Estos palos de balsa han sido cortados, por lo menos, tres o cuatro meses antes, con el fin de que, al secarse, pierdan peso. Se trata de livianos palos que tienen un largo aproximadamente de cinco a seis pies y de ancho aproximadamente tres ó cuatro pulgadas. El extremo con que se golpea es redondo. Se les mantiene generalmente, durante la vela, sobre una «talanquera» que permanece custodiada durante toda la noche.

La noche transcurre entre continuas libaciones, música y cantos. Los instrumentos musicales son diversos, contándose, entre ellos, ocarinas fabricadas con cerámica, flautas de hueso y con elementos vegetales también; megáfonos fabricados con cuernos de vaca; idiófonos hechos con un caparazón de tortuga, e igualmente, pequeños tambores.

Narciso Garay, etnógrafo y musicólogo panameño, quien en los años veinte presenciara una Balsería en Chiriquí, nos describe así los distintos instrumentos musicales utilizados en esa ocasión y su particular impresión del momento:

«Entonces comenzaron a distinguirse perfectamente, en un crescendo de media hora de duración, los murmullos de la selva indígena, las canciones inexorablemente tristes de la raza desposeída y subyugada, cuyos ecos se enviaban entre sí los oteros y los valles, vagos y tenues al principio, sonoros y estruendosos al final. La ocarina, el caracol de tierra de los indios, remedaba el dulce arrullo de la torcaza, lanzando al aire sus notas flauteadas, etéreas, suaves, ajenas a los acentos de la pasión. Los cuernos o toros ensartados en serie concéntrica y los caracoles marinos con la extremidad despuntada para formar embocadura, inundaban el espacio de vibraciones graves y ondulantes como de cuerno de cacería, propias a suscitar en el espíritu sensaciones pastoriles y ardores cinegéticos. Un clarín de madera de forma cilíndrica, terminado por una bola redonda de

cera que le daba grandísima semejanza con los bombeadores higiénicos de campana de caucho tan comunes en las viviendas de la capital, daba el tono épico y noble en aquel conjunto de sonoridades desconcertadas que avanzaban y retrocedían del valle a la cuesta y de la cuesta al valle, haciendo el efecto de una plegaria inmensa, de un rezo colosal, como si todos aquellos seres hubieran adoptado el lenguaje de los sonidos para establecer entre ellos mismos y con el alma de sus antepasados, una comunión espiritual eficaz.

Excitada por toda esta orquestación primitiva, toda la naturaleza se ponía a vibrar con ella tanto en sus manifestaciones animales como vegetales y hasta inorgánicas. El tronco de árbol marchito y abandonado sentía como si lo cubriera la piel templada y curtida de algún cuadrúpedo sonoro y sufría la nostalgia de su hermano tambor. La arcilla del camino suspiraba también por transformarse en ocarina y sentirse una alma expresada en sonidos inmateriales. Los mismos fémures de los ciervos palpitaban de emoción sintiendo las notas del «nora-kragrogó» que se escapaban de los taladros laterales hechos en una canilla de venado». (Garay, 1930: 122)

El día de la Balsería, el juego se inicia muy temprano. El *kububu* se dirige con un grupo a buscar el *edabali* o rival. Ellos inician el juego que será luego seguido por todos los hombres participantes. Cabe citar aquí otra vez, las palabras de Narciso Garay, quien en su magnífica obra *Tradiciones y cantares de Panamá*, citada antes, se refirió a la Balsería con los siguientes términos: «Es un juego deportivo, el verdadero juego por el juego».

El *Kububu* tiene primero que dirigir un reto a su contendor. Este reto se hace mediante un corto canto y baile, en el cual él manipula la balsa haciéndola moverse hacia su pecho, incluso, remedando a poca distancia el golpe que debe tirar. Inmediatamente, inicia el verdadero tiro y haciendo oscilar nuevamente la balsa, diestramente agarrada por los dos extremos, tomando impulso, lanza con energía la balsa, en dirección de las pantorrillas del *Edabali*. Éste ha estado, hasta ese momento, de espaldas al *Kububu*, pero observando de reojo todos sus movimientos y escuchando atentamente sus frases y cantos de reto. Trata de eludir el golpe brincando y levantando las piernas con agilidad y habilidad. De su destreza dependerá salir indemne o bien quedar temporalmente o

permanentemente afectado de la pierna por un desgarramiento muscular o incluso por una fractura ósea. Sea cual fuere su suerte, si se encuentra en condiciones de proseguir, le toca a él inmediatamente iniciar el ataque contra quien lo retó.

Habiendo iniciado la Balsería formalmente el *Kububu* y el *Edabali* en este primer encuentro, todos los invitados se sienten libres de proceder ellos a jugar. El día transcurre entonces en continuos retos y lanzamientos de la balsa. Todo el campo o el «llano» se convierte en un gran campo deportivo, donde estos atletas indígenas compiten en la fuerza y certeza del tiro de la balsa y en la agilidad y control muscular necesarios para esquivar el golpe a tiempo.

El consumo de chichas forma parte importante del *Krun* o Balsería, ya que, de acuerdo con las versiones indígenas, es lo que les da fuerza para el rudo deporte. Parece tener también un cariz competitivo. «Durante el *krun*, el beber chicha tiene lugar en un contexto de oposición ritual de manera que, mientras es simbólico de hospitalidad por un lado, es simbólico de agresión por el otro». (Young, 1971: 50)

El segundo día, que es propiamente el de la Balsería, da oportunidad, prácticamente, a todos los asistentes interesados en demostrar su habilidad en el juego, a participar en él. Los niños, los eternos alumnos, aprenden de los mayores este juego e idealizan su personalidad de adultos en la imagen de un fuerte «balsero» que sabrá lanzar el *krun* con tiro certero y energía y que, asimismo, esquivará todos los golpes con ligereza. Las mujeres han estado ocupadas sirviendo continuamente los alimentos y bebidas que han de mantener la energía de los atletas. Ello no les ha impedido admirar la destreza y fuerza de los que descollaron en la contienda deportiva. No es improbable, entonces, que algunas de ellas encuentren en esa oportunidad a su hombre ideal, al cual seguirán al terminar la «balsería».

El tercer día es, regularmente, la oportunidad para el mercadeo, el intercambio de mercancías, los arreglos de índole social entre vecinos y al cuarto día se inicia el regreso. Las familias vuelven a sus aldeas o viviendas, llevando consigo el recuerdo de una magnífica jornada, en la cual los hombres han dejado establecida su capacidad de balseros, de grandes deportistas y se ha ratificado, una vez más, la fuerza permanente de la tradición.

Honduras

JUEGOS PREHISPÁNICOS

Pompeyo del Valle

Los hombres de los más diversos puntos de la tierra conocieron la pelota. Entre los indios mexicanos era una pasión, dice Martí, hasta el grado de que creyeron que el buen jugador era un hombre venido del cielo y que sus dioses, que eran diferentes a los dioses griegos, bajaban a decirle cómo debía tirar el balón y cómo recogerlo. Es más, sabemos que cuando los conquistadores españoles conocieron la pelota de hule con que jugaban nuestros indios se sorprendieron mucho. El cronista Oviedo, sin ocultar su pasmo, escribió:

“Estas pelotas saltan más que las de viento, porque de solo soltarlas de la mano en tierra suben mucho más para arriba a dar un salto, e otros, e muchos, disminuyendo en el saltar por sí mismas.”

Algunos autores contemporáneos conjeturan que la pelota de hule, posiblemente, nació en Copán, aunque en un tiempo se pensó

que era una invención de los Nahuas o Toltecas, partiendo de una deducción equivocada de Silvanus G. Morley, que aparentemente –habría que profundizar en esto– no conoció muchos campos de pelota en Honduras. Pero, en realidad, aparte del de Copán, que mide ochenta y tres por veintitrés pies y está rodeado por muros oblicuos y en la vecindad de dos templos, existen otros, como el de Tenampúa, el de Quelepa, el del sitio de Miraflores, frente a Tenampúa, en el occidente del río Humuya, el de Inea, cerca de La Unión, en el valle de Cucuyagua, con tres cabezas de guacamayo de piedra, el del valle de Maniani, etc. (Lunardi, 1946).

Lo cierto es que el juego de pelota tuvo más de rito sagrado que de deporte. Ahora bien, el juego estaba relacionado con el sol diurno y con el sol nocturno y con el movimiento de las estaciones. Se jugaba –de acuerdo con Lunardi– para saber lo que convenía hacer en determinadas situaciones del acontecer social. Incluso, para decidir las siembras y las guerras. Cada equipo o “team” de hombres, en número de siete, intentaba introducir la pelota por un aro de piedra, colocado verticalmente, pero evitando tocarla con las manos o con los pies, pues sólo se permitía impulsarla con los codos o con el cuadril, las caderas, la cabeza, los hombros y, principalmente, con las posaderas.

Supuestamente, los frailes, cronistas y capitanes iberos del siglo XVI vieron jugar los últimos partidos de pelota a los aztecas (que habían heredado el juego de los mayas), pero lamentablemente no lograron conocer y mucho menos transmitirnos las reglas a que debían sujetarse los contendientes. Sí se sabe, que el capitán del equipo derrotado perdía literal –y no metafóricamente– la cabeza, que el capitán del equipo vencedor mostraba a manera de trofeo al público que colmaba las graderías. El académico español Agustín de Foxá pudo ver en uno de los bajorrelieves de Chichén-Itzá, la figura de un capitán victorioso llevando como una copa de campeonato la testa ensangrentada de su rival vencido (De Foxá, 1975:62).

Con relación al juego de la pelota, hay un dato de lo más interesante, ya que nos retrotrae hasta el tiempo sin tiempo, el tiempo mítico, cuando el hombre aún no vivía y no alumbraba

mucha claridad sobre la faz de la tierra. *Vucub-Caquix* (Siete Guacamayos) fue padre de dos hijos. El primero se llamaba *Zipacná* y el segundo *Cabracán*, y la madre de los dos tenía por nombre *Chimalmat*. Pues este *Zipacná* jugaba a la pelota con los grandes montes. Estos montes eran el *Chigag*, *Hunahpú*, *Pecul*, *Yaxcanul*, *Macamab* y *Juliznab*, que el mismo *Zipacná* había creado en una sola noche (De Foxá, 1975: I parte, cap. v).



Juego Pelota, Copán Ruinas. (Foto, Fdo González V.)

Existe conocimiento, asimismo, de que en la sociedad precolombina se practicaron juegos de azar, como los dados, de los cuales *Hun-Hunahpú* y *Vucub-Hunahpú* (además de buenos peloteros) habrían sido hábiles jugadores, según el *Popol Vuh*, fuente etno-histórica de valor inapreciable. *Hun-Hunahpú* y *Vucub-Hunahpú* eran hijos de *Ixpiyacoc* e *Ixmucamé*. *Hun-Hunahpú*, a su vez, también tenía dos hijos: *Hunbatz* y *Hunchoén*. Estos poseían gran sabiduría, y además de la adivinación conocían todas las artes. Tocaban la flauta, cantaban, tiraban con la cerbatana, pintaban, esculpían y eran plateros y joyeros. En cambio, su padre, *Hun-Hunahpú*, y su tío, *Vucub-Hunahpú*, según las antiguas historias del Quiché.

...se ocupaban solamente de jugar a los dados y a la pelota todos los días; y de dos en dos se disputaban los cuatro cuando se reunían en el juego de pelota (Popol Vuh, traducción del texto original con introducción y notas de Adrián Recinos).

También hay que inventariar los zancos, juguete remotísimo conocido por los hombres de diversas culturas tanto de aquende como de allende el mar, incluidos los aborígenes constructores de Copán y de Itzamal. Landa (citado por Recinos) dice que en las fiestas de Año Nuevo, cuando éste caía en el día *Muluc*, los mayas de Yucatán bailaban un baile con zancos muy altos. Sin duda, Landa se refiere al *Chitic*, (mencionado en el Capítulo XIII del Manuscrito de Chichicastenango).

Nicaragua

EL JUEGO-RITUAL DE LOS VOLADORES EN EL VIEJO

Clemente Francisco Guido Martínez

Dos niños ataviados suben a un alto palo que tiene en su cima una estatua y un cuadrado del cual se descuelgan los niños atados a unas cuerdas, dando la apariencia de volar moviendo sus brazos y piernas. Caen suavemente en círculos alrededor del palo hasta tocar suelo al mismo tiempo. Abajo, un grupo numeroso de hombres bailan y cantan alrededor del palo. Nicaragua Siglo XVI.

1. TEOTES VINCULADOS AL JUEGO-RITUAL

Gonzalo Fernández de Oviedo¹, a mediados del Siglo XVI redactó la descripción sobre el juego-ritual religioso de la cosecha del cacao, vista por él en la Plaza del Cacique Agateyte² mejor conocido como “El Viejo” en el Departamento de Chinandega³. Su descripción contiene elementos caracterizadores de la identidad

¹ *Cronista de la Corte de Carlos I de España, que estuvo en Nicaragua entre 1528-1529.*

² *Cacicazgo ubicado en el extremo oriental de la actual República de Nicaragua, fronterizo con Honduras por el sector de Choluteca.*

³ *El Viejo es uno de los municipios más antiguos de Nicaragua, a 1 kilómetro Oeste de la cabecera departamental de Chinandega.*

cultural indígena de esa comunidad, que analizo en el presente artículo, para una mejor comprensión y conocimiento de la cultura indígena que lo produjo.

Este juego-ritual religioso se celebraba durante la cosecha del Cacao. “Acabado de coger el fruto del cacao”, al que Oviedo menciona con su nombre “cacaguat”, aunque en realidad la palabra náhuatl es “cacauatl” o “cacahuatl”.⁴

Por su parte, la Dra. Yolotl González Torres⁵ asegura que en la Cultura Maya, “los dueños de los árboles de cacao celebraban una fiesta en honor de ek chuah, chac y hobnil en el mes del muan”, (Yolotl 1999: 24).

El mes del Muan en la cultura Maya, corresponde a los meses del 22 de abril al 11 de Mayo; y en la Cultura Nahuas corresponde al llamado mes del Huey Tozoztli, ubicado entre abril y Mayo, cuyo signo es un ave atravesada por una flecha (Yolotl, 1999:30 y 31).

Sin embargo, esta es una de las interrogantes por resolver, pues en la cultura nahuas, el mes del Huey Tozoztli, estaba dedicado no al Cacao, sino “a los dioses del maíz Cintéotl y Chicomecoatl, y en segundo lugar a *Tláloc* y a *Quetzalcóatl*”, (Yolotl, 1999: 83).

El vínculo entre la cultura Maya, creadora del ritual de veneración al Cacao, y la cultura Nahuatl, podría ubicarse por medio de las deidades *Tláloc* y *Quetzalcóatl*, pues según los estudios de Yolotl, el dios B de los Códices Mayas, “Chac. Dios del agua y de las lluvias... equivale a *Tláloc* de los nahuas” (Yolotl, 1999:56).

De tal manera, que aunque éste ritual se realizaba durante la cosecha del Cacao, y no era dedicado al Maíz, éste podría ubicarse en el contexto del panteón nahuas, en función de *Tláloc*, y no de Chac, pues estas comunidades no eran Mayas, sino Nahuas, hasta donde tenemos aceptado hoy en día.

Oviedo asegura que “cuando lo cogen y están sanas las almendras de él es de Febrero adelante y hasta el fin de abril se cogen aquellas mazorcas o vainas en que se crían”.⁶

⁴ Consultar página 54 del *Diccionario de la Lengua Nahuatl*, de Rémi Simeón, primera edición en Francés 1885 y decimocuarta edición en español, 1997.

⁵ En el *Diccionario de Mitología y Religión de Mesoamérica*, publicado por Yolotl González Torres, en Abril de 1999.

⁶ Gonzalo Fernández de Oviedo, *Nicaragua en los Cronistas de Indias*, Colección Cultural Banco de América No. 3. 1976. Página 70.

El mismo Cronista testifica que “Como los de Nicaragua y su lengua son gente advenediza estos (de donde quiera que vinieron) son de los que trajeron a la tierra el cacao o almendras que corren por moneda en aquellas partes y en poder de esos están los heredamientos de los árboles que llevan esa fruta y no en poder de Chorotegas un solo árbol de estos” (Oviedo 1976:362).

El Cacique Agateyte y su comunidad eran de origen Náhuatl y no Chorotega, por tener en sus dominios árboles de Cacao y rituales religiosos dedicados al dios del Cacao durante los meses de la cosecha, cosa que no cabe según Oviedo, si éstos fuesen Chorotegas.

Los Chorotegas utilizaban el Cacao como moneda, pero su fruta principal era el Níspero, según Oviedo. “Y en poder de los Chorotegas están todos los árboles de los nísperos que en aquella lengua se llaman Nunoncapot, que es la mejor fruta de todas las que yo he visto en estas partes ni fuera de ellas” (Oviedo, 1976:362-363).

La fruta del Cacao era utilizada de varias maneras: Como moneda (Oviedo, 1976:304), dote matrimonial (Oviedo, 1976: 338), pago de prostitutas (Oviedo, 1976: 447), bebida (Oviedo, 1976:452), aceite medicinal para heridas (Oviedo 1976: 73), aceite de cocina (Oviedo, 1976: 75), por lo que el dominio de sus árboles representaba una fuente de poder económico para el Cacique que lo tuviese, como Nicaragua y Agateyte.

En cuanto a Tlálóc, en Nicaragua era conocido con otro nombre como lo atestiguan los propios Caciques de Nicaragua, quienes le llaman *Quiateot*, quien es “el que envía el agua y hace los truenos y relámpagos y llueve” (Oviedo, 1976:328).

“Para pedir el agua vamos a un templo que tenemos suyo, y allí matan y se sacrifican muchachos y muchachas: y cortadas las cabezas, echamos la sangre para los ídolos e imágenes de piedra que tenemos en aquella casa de oración de estos dioses, la cual en nuestra lengua se llama teoba”.⁷ (Oviedo, 1976:329).

⁷ El interrogatorio a los Caciques de la región de Nicaragua estuvo a cargo de Francisco de Bobadilla, un fraile de la Orden de la Merced encomendado por Pedrariás Dávila para esta tarea en 1528. Fue incorporado a los textos de sus Crónicas por Gonzalo Fernández de Oviedo, razón por la cual se logró conservar tan importante fuente documental sobre la cultura y religión de los Nicaraos.

Había una fiesta específica en el calendario de Nicaragua, a la que Oviedo reportó con el nombre de Quiaüit (Oviedo, 1976:344), pero que en la tradición Mesoamericana, la Dra. Yolotl González la identifica con el nombre de Quiahuitl, que es el día 19 de los días nahuas, que significa “lluvia” y su dios patrono es el Tonatiuh y su jeroglifo está formado por la cabeza de Tláloc. (Yolotl, 1999:28, 146).

El quiahuitl estaba regido por el tonatiuh, dios del sol. Se le llama también *Piltzintecuhтли Xiuhpiltontli*, “el joven precioso”; *Temoctzin*, “el que baja”; Tenan Temoctzin, “el que baja en nuestro favor”... En cuanto a su forma simbólica, el Sol llegaba a ser representado como el Ollin o “Movimiento”, que era el decimoséptimo signo del calendario ritual”, (Yolotl, 1999:182).

En consecuencia, la ceremonia religiosa al dios del Cacao que Oviedo describe, seguramente era una de las principales de aquellas comunidades y su dios uno de sus principales y aunque la información que nos legó Oviedo sobre su representación no es muy completa, al menos nos dio suficientes elementos del juego-ritual como para aproximar una hipótesis de trabajo en relación con esta deidad y la identidad cultural de esta comunidad de evidente origen náhuatl.

2. LA ESTATUA REPRESENTATIVA

2.1. La Estatua

Oviedo nos dice que esta deidad estaba en el extremo de un palo de “ocho palmos”, en posición “sentado” y “muy pintado” (Oviedo, 1976:429). Agrega que después de ocho o diez días, es llevado nuevamente al templo indígena de donde le habían sacado, donde permanece todo un año hasta la próxima cosecha del Cacao. No dice nada más, sobre el objeto-estatua en sí. No define si es de madera, barro, piedra u oro, aunque este último elemento es fácil de descartar, dado el interés del Conquistador por el Oro, por lo que podríamos inferir que se trataba de una estatua de piedra o madera.

Tampoco define su tamaño, aunque por el hecho de estar ensartado en el extremo de un palo de “ocho palmos”, y considerando que este palo no podría haber sido mayor de 30 centímetros de longitud, la base de la estatuaria (pues estaba en posición sentado), no podría haber sido mayor de 30 a 40 centímetros aproximados, por lo que de ninguna manera podría tratarse de una representación monumental como las de Zapatera⁸ o Sébaco⁹, sino más bien de pequeño tamaño como algunas de la región de Puerto Momotombo.¹⁰

El Museo de Arte Indígena Imabite, ubicado en Puerto Momotombo, tiene una muestra de 12 Tapaligüis que oscilan entre los 43.50 centímetros de máxima altura y los 17.50 centímetros de altura mínima (Guido, 2000: 6), y todas estas evidencias se encuentran en posición sentada (Guido, 2000:34), aunque solamente dos tienen asientos a manera de “duhos” (Guido, 2000: 63 y 66).

Cabe aclarar que los Tapaligüis antes referidos, no son teotes, sino héroes guerreros de la Comunidad Chorotega, Nicaragua y Chontales, en cuya memoria por sus muertes heroica en la guerra, se les elaboraban estas estatuillas domésticas para pedirles favores ante los teotes, a quienes pasaban a servir después de muertos, porque realmente, no morían (Guido 2000: 47-48).

También recordemos que en lengua náhuatl la idea de un cargo de poder y de autoridad se expresaba con las palabras “*in petlatl in icpalli*”, que significaban: “La estera (petate), el asiento”, para expresar “yo gobierno, yo reino” (Rémi, 1885, 1997: 173, 380).

⁸ *En la Isla Zapatera, en el Gran Lago de Nicaragua, se han descubierto más de 20 Estatuas de un tamaño mayor de 1.5 metros e incluso 2 metros, siendo las más altas de la zona del Pacífico, pero no tanto como las del Museo Gregorio Aguilar Barea en la Ciudad de Juigalpa, Chontales que superan los 2 metros con facilidad.*

⁹ *Las estatuas prehispánicas del Valle de Sébaco fueron publicadas en una Revista titulada: “La Mujer Serpiente: Inventario de Esculturas Prehispánicas del Valle de Sébaco” (2001). Clemente Guido.*

¹⁰ *Puerto Momotombo, región culturalmente reconocida como Chorotega. Perteneció al Municipio de La Paz Centro, Departamento de León. Occidente de Nicaragua. En su suelo se fundó en 1524 la Ciudad Colonial de León. Las Ruinas de León Viejo están en dicho poblado. Para ampliar más sobre este tipo de estatuas de pequeños tamaño recomiendo la lectura de mi libro: “Estudio de la Colección de Tapaliguis del Museo Imabite”, Clemente Guido Martínez, 2000.*

En Nicaragua era utilizado el duho, de madera. Oviedo vio en Nicoya, hasta 70 u 80 indios principales sentados en sus respectivos duhos. “Se sentó el cacique con mucho placer y fiesta en un duho o banquillo pequeño y sus principales y hasta otros setenta u ochenta indios en sendos duhos”. (Oviedo, 1976:435).

En el Museo Imabite, hay tres duhos de madera, únicos en Nicaragua, descubiertos en las arenas de la Isla Rosa, ubicada en el sector Nor-Oeste del Lago de Managua. (Guido, 2000: 65).

2.2. Colores

En cuanto a la pintura que cubría esta estatua, no detalla Oviedo los colores empleados, pero sí hace énfasis en que estaba “muy pintado”.

Los colores reportados por Oviedo, al describir a otros danzantes de la misma Comunidad de El Viejo, son básicamente el rojo y el negro, o como él les llama “el *bixa é xagua*, que es rojo y negro”. Son también estos colores, los más usados en cierta cerámica Chorotega denominada “Managua Policroma”, a los que debemos agregar el fondo de color blanco.

En lengua nahual, *Xagua*, se escribe como *xaua* y significa “adornarse según la moda antigua; colorear, tomar color, hablando de los frutos”, y *xauac* significa “adornado, embellecido, según la moda antigua, atezado” (Rémi 1885, 1997:763).

La palabra *bixa*, realmente debe escribirse como *bija*, que es una forma de denominar al *achiyotl* o *achiotl*, que significa “fruto empleado en el teñido”, o sea el Achiote de nuestros días. (Rémi, 1885, 1997: 10). El color es ocre, más que rojo. (Achiyotetl, ocre en bruto).

En este caso Oviedo es categórico al afirmar que estos colores empleados por los danzantes de El Viejo, eran producidos del Algodón. “Y esa pintura era de borra de algodón picado (primero hilado), que lo hacen quedar como la borra que dejan las tijeras de los tundidores, y era de cuantos colores puede haber, y aquellas muy finas” (Oviedo, 1976: 429).

En la Estatuaria de la Isla de Zapatera, se ha descubierto rasgos que evidencian la utilización de colores sobre éstas, tales como el blanco, el rojo, el negro.

De todas formas, nunca sabremos a ciencia cierta, de qué color era pintado el pequeño teote del cacao representado en El Viejo, porque Oviedo no detalló este particular, aunque valdría la pena suponer que sus colores estarían oscilando entre el rojo, el negro y el blanco, característicos de la cerámica como de las otras estatuas de la zona cultural Chorotega, con la salvedad que Agateyte era Náhuatl no Chorotega.

3. LOS DANZANTES: CUERPOS DESNUDOS, PINTADOS Y EMPLUMADOS.

Ahora bien, la representación del teote del cacao, no era el único en pintarse para estas fiestas. También los danzantes se pintaban. “Andaban un contrapás hasta sesenta personas, hombres todos, y entre ellos ciertos hechos mujeres pintados todos y con muchos y hermosos penachos y calzas y jugones muy bigarrados y diversas labores y colores e iban desnudos, porque calzas y jubones que digo, eran pintados, y tan naturales que ninguno lo juzgará sino por tan bien vestidos” (Oviedo, 1976:429).

A este baile, Oviedo denominó como Mitote, en lengua nahuas, que realmente se escribe “mitotiani o mitotiqui”, que significa “danzante”, (Rémi, 1885, 1997:278).

Llama la atención, que eran “hombres todos, y entre ellos ciertos hechos mujeres”, pues conforme los testimonios de los Caciques interrogados por el Fraile Francisco Bobadilla en la Provincia de Nicaragua, las mujeres estaban marginadas de los templos y principales ceremonias religiosas, no siendo así en la cultura Nahuas de donde eran originarios.

Al respecto de las danzas, Yolotl González, en su obra ya citada, nos explica que la danza “tenía una importancia primordial en los rituales de los pueblos mesoamericanos, sobre todo entre los nahuas y específicamente los mexicas...Había algunas danzas en las que solamente participaban los guerreros o las médicas, o algún otro grupo social”, (Yolotl, 1999: 65). Parece que este es el caso de la danza y ritual del Cacao en El Viejo.

Las únicas “mujeres” de esta danza, según Oviedo, eran aquellos que se habían vestido como tales. En este punto, vale la pena recordar, que Fray Bartolomé de las Casas denunció el aperreamiento de tres indígenas en Nicaragua, por andar vestidos como mujeres. Fatal incomprensión de los Conquistadores que le costó la vida a estos danzantes.

“Solamente dice Tobilla que ciertos españoles hallaron en cierto rincón de una de las dichas provincias tres hombres vestidos en hábito de mujeres, a los cuales por sólo aquello juzgaron ser de aquel pecado corrompidos, y no por más probanza los echaron luego a los perros que llevaban, que los despedazaran y comieron vivos, como si fueran sus jueces. Pues bien pudo ser que aquéllos no sirviesen de aquello, sino por no ser para mujeres, fuese costumbre usada entre aquellas gentes que tomasen vestidos femíneos, para dar noticia de su defecto, pues se habían de ocupar en hacer las haciendas y ejercicios de mujeres, como algunas naciones hicieron, según arriba en el capítulo...dejamos dicho”¹¹.

Cabría la irónica hipótesis de que estos tres “vestidos femíneos”, no eran otra cosa más que indígenas camino a uno de estos rituales donde algunos de ellos y “entre ellos”, se tenían que vestir de mujeres, dado que a las mujeres no se les permitía participar en algunas danzas, y por lo visto, esta danza al teote del Cacao, era una de esas en las que no podían. De ser así, habrían sido mártires de sus creencias, no de su homosexualidad aparente.

“Pintados todos” y “desnudos”, pero con tan buena pintura que aparentaban no estarlo.

Esta desnudez de nuestros indígenas fue motivo de curiosidad de parte de Bobadilla, quien interrogando a los Caciques les preguntó “por qué andáis desnudos, pues que os podría vestir, é tenéis mucho algodón é muy bueno?”, a lo que respondieron que “porque así está en costumbre é de esta manera anduvieron nuestros padres é antecesores”, (Oviedo, 1976: 350).

La invocación de “padres é antecesores”, en boca de nuestros indígenas, no debe interpretarse como papá o antecesor sanguíneo

¹¹ *De las Casas, Nicaragua en los Cronistas de Indias No. 1, Banco de América, 1975.*

solamente, sino más bien como “padres é antecesores” desde el punto de vista de los Ancestros.

La Estatuaria de la Isla de Zapatera, Sébaco y la Isla Marota, se representan desnudas, apenas portando un tocado generalmente zoomorfo, sobre sus cabezas. Por lo que la lectura correcta de este texto legado en el cuestionario de Bobadilla a los Caciques nahuas, me parece que debería ser, “porque así está en la costumbre y de esta manera anduvieron nuestros ancestros”, refiriéndose a los teotes padres de la humanidad, representados en esas estatuas.

Desnudos, pero pintados, no solamente durante las fiestas, sino también en muchos casos de forma ordinaria. Pues la pintura era un elemento caracterizador de la comunidad, para denotar el grupo étnico al que se pertenecía. Por ejemplo, el Cacique Nicoya, tenía por emblema, el tigre, del cual se tatuaban sus brazos y partes más vistosas¹².

Estas pinturas se las realizaban con “tiel”, que era obtenida de los pinares existentes en las zonas de cultura Chondales.¹³

Al igual que “los ancestros”, los indígenas de El Viejo utilizaban sobre sus cabezas “penachos” muy bellos según Oviedo.

Fray Bartolomé de las Casas en su “Apologética Historia”¹⁴ atestigua también años después que Oviedo, haber visto estas danzas que “si andaban todos desnudos, pintábanse de colorado los cuerpos y las caras, y si alcanzaban plumas, sobre aquellas tintas se emplumaban” (De las Casas, 1975:89).

Aquí encontramos un tanto más de precisión y confirmación, en cuanto a que el color usado era el “colorado” o sea rojo ocre, bixa, pero aún más, De las Casas nos aporta un nuevo e importante elemento: Las Plumas. “Y si alcanzaban plumas, sobre aquellas tintas se emplumaban”.

La experta en mitología mesoamericana, Yolotl González, nos dice que “las plumas tenían un uso restringido a las clases altas y a los guerreros sobresalientes”, y que además “cada deidad era

¹² *La Mujer de Momotombo, Clemente Guido, 2000. Pg. 27.*

¹³ *Al respecto se puede consultar la obra antes citada. de la pg. 25 a la pg. 28.*

¹⁴ *Reproducida parcialmente en “Nicaragua en los Cronistas de Indias”, Banco Central, Tomo 1, 1975.*

decorada con plumas de diferentes aves, ya que cada una de éstas tenía connotaciones simbólicas propias” (Yolotl 1999:140).

“Y si alcanzaban plumas”... ¿No todos “alcanzaban”? En base a lo descubierto por Yolotl, no todos alcanzaban y esta es la causa, eran de “uso restringido a las clases altas y a los guerreros”.

Más adelante, en este mismo trabajo, presentaré una hipótesis acerca del posible significado de estas plumas sobre sus cuerpos desnudos y pintados.

Otro elemento utilizado por algunos de los danzantes, fueron las “máscaras de gestos de aves”, (Oviedo, 1976:429).

Recordemos con Yolotl, que “ciertas aves eran símbolos de los dioses, entre ellas, el águila, que simbolizaba al Sol, el colibrí a Huitzilopochtli y la lechuza que tenía relación con la muerte. Las plumas...del águila, por ejemplo, formaban parte de los tocados o adornos de los dioses de la guerra. El llamado *xiuhtototl* “pájaro precioso” se asociaba a las deidades cálidas y las plumas verdes a las deidades del agua”, (Yolotl, 1999:19).

¿Qué tipo de aves eran representadas en las máscaras utilizadas por los danzantes de El Viejo?. No lo especifica Oviedo, pero tenían un significado evidente combinadas con los cuerpos pintados y las plumas que usaban sobre estos cuerpos. Significado que propondremos, sobretodo, después de analizar los elementos utilizados por los llamados voladores, que al final de cuentas son el centro de esta ceremonia, pues cuando ellos tocan suelo, termina.

4. EL CANTO Y LA MÚSICA EN EL RITUAL

El canto era otro de los elementos de esta ceremonia. Con la salvedad que quienes cantaban eran los que formaban parte del Coro, no los danzantes. Estos debían permanecer en silencio danzando en círculo alrededor del palo donde estaba el teote del cacao y los dos niños voladores, de dos en dos, a una prudencial distancia entre ellos. “En contrapás”, dice Oviedo.

El coro visto por Oviedo estaba integrado por “diez o doce personas cantores é tañedores de mala gracia”, y sus instrumentos musicales eran “tambores y atabales”. De las Casas, refiriéndose a su propia experiencia, que no necesariamente fue en El Viejo,

sino más bien en Granada, y varios años después agrega la flauta (Ocarinas más bien), como instrumento musical.

De las Casas hizo un recuento de los contenidos de sus cantos, entre los que mencionó: “Lo que en sus cantares pronunciaban era recontar los hechos y riquezas y señoríos y paz y gobierno de sus pasados, la vida que tenían antes que viniesen los cristianos...” (De las Casas, 1975:90).

Seguramente cuando Oviedo los escuchó cantar “de mala gracia” para su gusto, esos cantos que escuchó referían más bien a los ceremoniales de la cosecha del cacao, con Tláloc o Quiateot, dando continuidad a la tradición oral que Oviedo define como la forma de “historia é memoria de las cosas pasadas, é van acrecentando lo que sucede” (Oviedo, 1976:433).

5. LOS PROTAGONISTAS PRINCIPALES: NIÑOS VOLADORES

El papel protagónico lo llevan dos muchachos, según Oviedo, “de siete u ocho años”. Estos conforme caen atados de cuerdas, desde la parte alta del palo donde está el teote del cacao, “andan con velocidad en el aire los muchachos, meneando los brazos y las piernas, que parece que andan volando; é como la cuerda tiene cierta medida, cuando toda ella se acaba de descoger, paran súbitamente a un palmo de tierra. É cuando ven que están cerca del suelo, ya llevan encogidas las piernas, é á un tiempo las extienden, é quedan de pié los niños, uno á la una parte é otro a la otra, á más de treinta pasos del palo que está hincado”, (Oviedo, 1976:430).

“Y en el instante, con una grita grande, cesa el contrapás é los cantores é músicos é con esto se acaba la fiesta”, (Ibid).

Estos niños... (¿Por qué niños y no adultos?.), traían en sus manos varios objetos que Oviedo tuvo el cuidado de detallar, para fortuna nuestra. Uno de ellos traía un arco en una mano, y en la otra un manojo de flechas. El otro, traía un moscador de plumas y en la otra un espejo.

El arco y las flechas eran utilizados por los guerreros. En esa misma comunidad de El Viejo, Oviedo contabiliza seis mil hombres

de arco y flecha, por lo tanto, no cabe duda que Oviedo está seguro de que esos objetos son un arco y las flechas.

El “moscador de plumas”, es mencionado varias veces por Oviedo, a veces como emblema o símbolo de los mensajeros del Cacique (Oviedo, 1976: 307), otras como uno de los elementos que llevan en sus vestimentas los mozos que juegan a “pedir Cacao”, (Oviedo, 1976: 431).

Y el espejo, es nombrado por Oviedo con el nombre de Chaschite, del cual hace referencia como parte de un “intercambio” entre el hijo del Cacique Agateyte (ya difunto) y él. Este Chaschite, es realmente un reloj solar, o por lo menos eso se desprende de la lectura del texto siguiente:

“Este día, queriendo yo ver la hora que era en uno de estos relojes de sol que traen de Francia é de Flandes, con un espejuelo é la caja de marfil, que podría valer tres ó cuatro reales de plata en España, me le pidió este cacique, porque dijo que le parecía bien; y él me dio otro de margarita del tamaño de un ducado doble de los nuestros, engastado en una piedra de muy excelente jaspe ó pórfido verde, al cual espejo en aquella lengua se llama chaschite”, (Oviedo, 1976:433).

Esta palabra no está integrada en el Diccionario de la Lengua Nahuatl de Rémi Simeón.

6. LOS VOLADORES DE MÉXICO Y LOS DE NICARAGUA

A primera vista, aparte del colorido que debió ser para Oviedo observar esta danza, con cantos y música de percusión, hombres desnudos pintados y con sus penachos y plumajes, danzando alrededor de un palo de gran altura, desde donde se descolgaban como volando, dos niños entre siete y ocho años, ¿Qué significado tenía esta danza?

La Danza de los Voladores, todavía existe en México, solamente que ahora es más bien un atractivo turístico de las regiones donde se baila.

Yolotl González nos habla de esto: “Originalmente era un rito solar. Consiste en la erección de un poste de madera, que se hinca en el suelo, y que tiene en la parte superior una pequeña estructura rectangular de madera, con un sostén en el centro al que denominan el tecomate. La ceremonia se inicia desde que se derriba el árbol, sigue la erección del mástil y luego una danza previa en el suelo”, (Yolotl, 1999:198).

“En la ceremonia del volador propiamente dicho, participan cinco hombres, uno de los cuales permanece en el tecomate danzando, dirigiéndose hacia los cuatro rumbos del universo y tocando una flauta y un pequeño tambor. Los otros cuatro hombres –que antiguamente, y dependiendo del lugar, se disfrazaban de aves o de monos-, se atan cuerdas en los tobillos o en la cintura y van descendiendo de cabeza, lentamente, dando vueltas y desenrollando poco a poco la cuerda que los sostiene”, (Yolotl, 1999: 198).

“Para los Tarascos, el ritual del volador representaba el descendimiento de las deidades celestes sobre la tierra, en forma de aves y por eso se disfrazaban como águilas, ave que es la representación del sol. Los cinco danzantes representan al Sol Curicaueri y a sus hermanos los Tiripemencha”, (Yolotl, 1999:198).

Es evidente la similitud entre nuestra tradición de El Viejo, y los voladores de México descritos por Yolotl. El poste de madera erecto, hincado en el suelo, es igual. La pequeña estructura rectangular, se corresponde en El Viejo, más bien con el cuadrado que Oviedo describe en la parte superior del palo. “È había cuatro palos en cuadro puestos en torno del palo”, (Oviedo, 1976:429).

El hecho que sean “cuatro palos” es muy significativo, pues el cuatro es fundamental en la cosmovisión de todos los pueblos mesoamericanos, según Yolotl, quien además nos indica que este número está relacionado con los cuatro rumbos del universo, que a su vez están delimitados por los cuatro puntos solsticiales”, (Yolotl, 1999:52).

Estos cuatro palos, además, forman un cuadrado, que según José Díaz Bolio, es la representación del Cielo, en la cultura Maya. Cultura a la que Yolotl atribuye el culto original del teote del cacao.

En El Viejo son dos niños, en México son cinco hombres, uno de los cuales está sustituyendo al teote del cacao del Viejo. Los otros cuatro duplican el número de los voladores del Viejo, pero el método de ascenso es el mismo.

El quinto hombre, que está en el lugar que correspondería usar al teote del cacao, pero que evidentemente fue “cristianizado”, juega también el papel del coro y los músicos, conservando solamente la flauta y un tambor pequeño.

En México, los voladores se disfrazan con máscaras de aves o de monos. En el Viejo, lo hacían los danzantes, aunque cabe advertir que no sabemos si también los niños voladores usaban máscaras, porque de este detalle Oviedo no nos dejó constancia. Pero la coincidencia entre el uso de máscaras de aves en ambos casos no es casual.

Y por último, la anotación referida a los Tarascos es muy interesante de observar para la tradición recopilada por Oviedo en El Viejo, a la que debemos poner atención advirtiendo el peligro de las fáciles interpretaciones.

Ante todas estas evidencias, nos cabe el desafío de plantear algunas hipótesis relacionadas con el significado de esta danza ceremonial.

7. CONCLUSIONES E HIPÓTESIS

Evidentemente se trata de un ritual dedicado al teote del cacao, que en el caso particular de El Viejo, por no ser una comunidad Maya, entonces debe corresponderse con la tradición cultural Náhuatl o Pipil Nicarao del Occidente de Nicaragua, descartando su filiación Chorotega, por el carácter dominante del Cacao en la comunidad étnica Pipil-Nicarao.

Los niños, protagonistas principales de esta ceremonia, aunque Oviedo no lo dice y tal vez no se dio cuenta, eran “dioses vivientes” representativos de la dualidad Quetzalcóatl-Tezcatlipoca que después del ritual seguramente fueron sacrificados en el templo donde se guardaba la estatuilla del teote del cacao, que sería en todo caso el teote Tláloc o de Quiateot a como le llamaban en

Nicaragua. Es extraño que Oviedo no se haya percatado de esto, o tal vez ya no se realizaba este sacrificio humano.

Esta dualidad, representada por estos niños “dioses vivientes”, se evidencia por los elementos que llevan en sus manos, tales como el arco, las flechas, el espejo y el moscador de plumas, todos estos símbolos de los guerreros toltecas-mayas, como se puede probar en el disco de oro del Cenote sagrado del Chichén Itzá.¹⁵

En dicha reproducción observamos al guerrero tolteca saliendo de las fauces abiertas de una serpiente emplumada (Quetzalcóatl), portando un atlatl adornado con plumas y un manajo de dardos, entre otros objetos. La Serpiente, está en posición de caer del cielo hacia la tierra, de tal forma que el guerrero en actitud beligerante, cae del cielo hacia la tierra con sus atuendos militares. Igual los niños caen del cielo a la tierra con sus atuendos. “Temoctzin, el que baja; Piltzintecuhтли Xiuhpiltontli, el joven precioso”, como se dijo antes.

Si bien es cierto, el atlatl es un aparato, correa para lanzar dardos (Ver Rémi, 41), y este guerrero tolteca de Chichén Itzá, no presenta arco y flechas, la similitud estilística entre el dibujo y la acción escénica de uno de los niños voladores que porta arco y flechas, en sustitución del atlatl y sus dardos, es verdaderamente sorprendente.

Por otro lado, el otro niño, que lleva un espejo y un moscador de plumas, no puede menos que sorprender su relación con el mismo guerrero tolteca, que su atlatl, está cubierto de plumas. Pero aún más, tengo que referirme a una deidad mesoamericana a la que se le conoció con el nombre de “el mancebo”, Telpochtli, que no es otro que el mismo Tezcatlipoca o “espejo humeante”, (Yolotl, 1999:167).

Al respecto Yolotl, nos dice que esta deidad, era uno de los dioses más importantes de los Mexicas. Ha sido identificado como Huracán entre los Mayas. “La mayor parte de las imágenes de los dioses llevaban en las manos algún objeto, en el caso de los dioses

¹⁵ Reproducido por Michael D. Coe, en su obra: “Los Mayas, incógnitas y realidades”, publicado en la séptima edición de Octubre de 1997, pg. 170.

mexicas un escudo en una mano y en la otra otro objeto. También solían llevar máscaras”, (Yolotl, 1999:91).

“Tezcatlipoca es la contraparte de Quetzalcóatl. Ambos, con Quetzalcóatl, Huitzilopochtli y Camaxtle, fueron hijos de la deidad creadora, a quienes se encomendó la creación del mundo y todas las cosas del universo; sin embargo, los principales actores de la creación fueron precisamente tezcatlipoca y Quetzalcóatl, lo que posiblemente originó la rivalidad que se dio entre ambos y que nos muestran todos los mitos”, (Yolotl, 1999:168).

Tal vez por eso en México son cuatro los voladores, representando a los cuatro hermanos Tezcatlipoca, Quetzalcóatl, Huitzilopochtli y Camaxtle, reduciéndose en El Viejo, de Nicaragua, a solamente los dos principales rivales, Tezcatlipoca y Quetzalcóatl.

El quinto volador, como dije, es producto seguramente de la “cristianización”, y en el caso de Nicaragua, representa al dios de la lluvia, Quiateot, y asimismo al dios del cacao: Maya, Chac y Nahual, Tláloc.

“Los dioses del agua eran los más festejados en el curso del año; desde el mes de Atlcahualo (Febrero-Marzo, cuyo símbolo es un árbol), cuando se le ofrecía en sacrificios niños y cautivos; en tozoztontli (abril, cuyo símbolo es un ave atravesada por una flecha); y sobretodo durante etzalcualiztli, (Junio, cuyo símbolo es un hombre con máscara), cuando los sacerdotes hacían ayunos especial en honor del dios y sacrificaban muchas imágenes vivientes de éste” (Yolotl, 1999: 175).

Llama poderosamente la atención la relación entre el símbolo árbol del mes Atlcahualo, y el Palo de los Voladores, así como el hecho que en este mes se le ofrecía en sacrificios niños y cautivos, siendo niños aquellos voladores de El Viejo. También llama la atención la relación entre el símbolo del mes Etzalcualiztli, un hombre con máscara, y se sacrificaban dioses vivientes, como bien podrían haber sido los dos niños en representación de Tezcatlipoca y Quetzalcóatl.

Coincidencia o evidencia, lo cierto es que los niños descendían zigzagueantes, en un continuo movimiento (ollin), y en una escenificación más que evidente de la lucha entre los dos teotes,

enmarcados en el cuadrado del cielo donde se ubica a Tláloc y que a su vez representa a las cuatro edades, motivo de disputa entre estas deidades, como nos dice Yolotl:

“Tezcatlipoca juega también el papel de embaucador, en la creación de las cuatro edades o soles cosmogónicos, uno de estos dioses destruye el mundo que construyó el otro, para tomar su lugar. Ambos crearon la tierra dividiendo a la diosa Tlaltecuchtlí, con Quetzalcóatl crearon la Vía Láctea y asimismo separaron la tierra del cielo, poniendo como sostenes de este último varios árboles, entre los que estaban ellos mismos”, (Yolotl, 1999: 169).

¿Acaso no es esto el “juego” de los voladores?. El palo de “ocho palmos”, separa la tierra donde están los danzantes, del cielo donde está el teote del cacao, por eso el cuadrado en la parte superior simbolizando el cielo y los cuatro rumbos; y los “dioses vivientes” o voladores, los niños del Viejo, “estaban ellos mismos” entre los árboles, o sea, en el espacio correspondiente al árbol o palo de los voladores.

Cuando tocan la tierra, termina la ceremonia. Y según Oviedo, ambos llegan y ponen pie sobre tierra, al mismo tiempo. No hubo vencedor, pues ambos son teotes, y en otros tiempos, sino en esos mismos en que Oviedo lo observó, ambos serían sacrificados para consagrar con sus sacrificios toda la ceremonia. Como se dijo antes, en el templo de Quiateot “matan é se sacrifican muchachos é muchachas” (Oviedo, 1976:329).

¿Por qué “mozos”, niños, y no adultos en El Viejo?. Una de las cosas que caracteriza a los Nicarao-Pipil de Nicaragua, es su insistente afirmación en torno a la naturaleza juvenil de sus teotes.

Lo descubrimos en el interrogatorio de Francisco de Bobadilla a los Caciques de Nicaragua.

“F. Estos dioses que dices, son de carne o de palo, o de cuál materia son?. Y (indio): De carne son, é hombre é mujer, É mozos...”, y otro responde: “Hombres son, mancebos como los indios”. Y un tercero responde: “Y estos nuestros dioses son hombres, como los indios, é son mancebos”, (Oviedo, 1976: 317, 321, 323).

Esta insistencia en la cualidad de “mancebos” y “mozos”, se observa ratificada también en las prácticas relacionadas con los

templos. Las plazas de los templos las barren los muchachos, no viejos, ni casados (Oviedo 1976: 331); y es que estos muchachos, no tenían pecados, por lo que tampoco se confesaban (Oviedo, 1976: 352).

Por lo tanto, habían dos elementos para que los “mancebos” y “mozos” fuesen elegidos para las actividades propias de los templos y para representar a los dioses, uno era porque eran vírgenes –no casados– y otro, porque no tenían pecados (no tenían necesidad de confesión).

Desconozco hasta qué edad se les consideraba como tales, pero al menos y por lo visto, entre los siete y los ocho años todavía se les consideraba “mancebos”. Podían por lo tanto, representar a los teotes, pues además de que los teotes eran hombres, “son mancebos”. Esta es una explicación lógica del por qué eran niños aquellos voladores de El Viejo.

8. UNA “INGENUA” PREGUNTA DE NICARAGUA A GIL GONZÁLEZ DE ÁVILA

En el famoso diálogo entre el Capitán de Conquista Gil González de Ávila, y el Cacique de Nicaragua¹⁶, los cronistas que recogieron la información sobre este diálogo han incluido lo que algunos han considerado como una “inocente” pregunta del Cacique al intérprete del Capitán, la cual fue la siguiente, según el Cronista Pedro Mártir de Anglería.

“A la pregunta si esta gente tan sabia venía del cielo, el intérprete le dijo que sí (a Nicaragua)”, entonces él preguntó, “Si habían bajado en línea recta, o dando vueltas o formando arcos”, y agrega el Cronista Pedro Mártir de Anglería, “preguntó con cierto aire de inocente sencillez”. A esto el intérprete respondió que no lo sabía, pues había nacido él en la misma tierra que el propio Nicaragua o cerca de ella, finaliza Anglería.

¿Cuál “inocente” pregunta es ésta? ¡Inocente Pedro Mártir y todos nosotros que no hemos sido capaces de comprender la profundidad religiosa de esta pregunta!.

¹⁶ *Hecho sucedido en la región del sur de Nicaragua, en el actual municipio de San Jorge, departamento de Rivas. Año de 1523.*

Nicaragua primero le pregunta al intérprete, y no a Gil González de Ávila, sino a su más cercano, al indio educado por españoles, pero indio finalmente, si éstos eran venidos del cielo. Es decir, si eran dioses, teotes.

No olvidemos que aquellos barbudos y blancos individuos, eran esperados por los Nicaraguas desde que sus Alfaquíes les habían pronosticado este futuro, ahora presente a los ojos de Nicaragua, y no olvidemos que en México, el propio Emperador Moctezuma, se inclinó ante Hernán Cortés creyéndolo el propio Quetzalcóatl, quien había prometido retornar a sus Reinos.

Nicaragua era, además de un Tributario de Moctezuma, también heredero de la tradición nahual y un gran sacerdote indígena, por eso vemos a un Nicaragua muy interesado en confirmar con uno de los propios indios –aunque intérprete de esos extraños–, si éstos eran venidos del cielo, es decir, del lugar donde estaban sus teotes.

Y luego, queriendo indagar más sobre este tema tan importante, quiere saber si ellos bajaron del cielo “en línea recta” (como el Señor del Rayo: Quiateot= Tláloc), o “dando vueltas” (Como Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, representados en la danza de los voladores, quienes bajan dando vueltas y no en línea recta), o “formando arcos” (Como el movimiento que hace la flecha lanzada por un arco o tal vez, como cae del cielo el Arco Iris, de sobra conocido por nuestros indígenas).

Nicaragua quería saber si estos hombres eran teotes, y si lo eran, quería asegurarse de que fueran o no fueran Quetzalcóatl, Tezcatlipoca, Quiateot o Tláloc, en fin, cualquiera de sus principales teotes.

A lo que el intérprete respondió que “no lo sabía, pues había nacido él en la misma tierra que el propio Nicaragua o cerca de ella”, es decir, que cuando estos hombres bajaron, él no los vio, por lo que no podía dar seguridad a aquél gran y poderoso Cacique, sobre la naturaleza divina de aquellos hombres barbudos y blancos.

Quiero concluir estas líneas, advirtiendo que cuando Nicaragua abraza la cruz de Gil González Ávila no hizo un acto

de conversión al Cristianismo, sino de confirmación a su propia Religión Ancestral, no tuvo ningún conflicto de credos, y eso es algo que tampoco entendió Gil y Compañía: La Cruz, era el símbolo de Tláloc=Quiateot, el teote de las Lluvias, el trueno, el relámpago y los rayos, y cuando sucedió eso, fue justo en Abril, durante las fiestas indias dedicadas a esta deidad, por las futuras cosechas.

A veces hemos sido muy “inocentes” nosotros, en el pasado Siglo XX y ahora que iniciamos el Siglo XXI seguimos repitiendo nuestras “inocentes” formas de interpretar a nuestros indígenas del Siglo XVI, utilizando los mismos parámetros de análisis e interpretación utilizados en el Siglo XVI por aquellos conquistadores. Ya es hora de respetarlos y descubrirlos.

El Juego de los Voladores es un ritual sagrado que, si bien tenía la apariencia de un juego, era fundamentalmente un ritual conteniendo las más profundas raíces culturales y religiosas de los Nicaraguas del Siglo XVI.

Capítulo II

Juegos y recreaciones infantiles



Costa Rica

JUEGOS INFANTILES

Definición de juego:

*“es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser ‘de otro modo’ de la vida corriente”
(Huizinga)*

Esta definición de juego, nos remite a las características del mismo, se citan las siguientes: es deliberado, no es la vida propiamente dicha, puede guardarse en la memoria y ser repetido, contiene incertidumbre, tiene reglas que si se transgreden deshacen el mundo del juego.

JUEGOS DE LA TRADICIÓN POPULAR COSTARRICENSE

Recopilados por Luis Ferrero

A continuación presentamos una selección de juegos de la tradición popular costarricense, compilados entre 1959 y 1960 por el escritor Luis Ferrero, en un curso de literatura infantil en el que participaron maestros de escuela, quienes recogieron parte de esta muestra, que se publicó en 1991 por el Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes. El ordenamiento de los juegos fue hecho con base en la función :

- 1- Juegos que entretienen y a la vez estimulan el desarrollo del infante.

Chiquito, Chiquito; En la manita de un niño, Micho gato.

- 2- Juegos que estimulan el desarrollo sensorial (auditivo visual) y la memoria.

El salero, La sortija, El hurón, El guiño, La rata; Aguzad el oído; La gallina ciega; El zoológico, El perrito; En el círculo de los animales; La inspección.

Falta uno en el aula, ¿Quién es?

- 3- Juegos que ejercitan la atención y la capacidad de respuesta inmediata.

Azul, blanco y rojo, Enano-gigante; Un, dos, tres, queso; Antón pirulero; Jaime ha dicho, La pajarera; Gritos de animales; Partida de los marineros; La ensalada de frutas; el guardia y los automóviles, Frente a frente.

- 4- Juegos y rondas que estimulan la expresión corporal, el canto y la actuación.

Los pollos de mi cazuela; Arroz con leche; La coja, La panadera; Los días de la semana; La narizona; La pájara pinta; San Selerín; La danza de la serpiente; La viudita; Tengo una muñeca; El elefante talladito, Las tres hijas del rey moro; el rey Buchibuchorno; En la feria de san Andrés; el pequeño Tomás; Dos elefantes; Naranja dulce, Limón partido; San miguel y el Diablo, Sobre el puente de Avinón; Brown girl; Aserrín, aserrán; La niña Manola; Las señas del marido; El barquerito.

5- Juegos que exigen destreza, rapidez o fuerza.

El perro y el gato; El florón, La mano caliente; La mano quemada, Las puertas de la ciudad, El rey del silencio; Los monitos; Véame Lulú pasar por debajo; La Sonrisa; Toca hierro; Sálvese quien pueda; El mar está agitado; Pares y nones; Cójalo el que pueda; Rayuela de caracol; Rayuela tierra-cielo; Atención,salten; Mulita mayor.

6. Juegos en que la suerte determina el resultado:

Pisi,pisigaña, Frío-caliente; El puente levadizo; Angel bueno y angel malo; Mirón, mirón; El sol y la luna; La red.

7- Juegos de carreras y persecución que favorecen el desarrollo físico

El panal; El clavito; Cuartel inglés; Sereno, el gato doble; Jugemos en el bosque; The dog; La señora de los chiquitos; ¿Qué oficio traen?; Doña Ana; Carrera de canguros, El juego del milano; Punto al tarro; La vendedora de flores; Venadito, venadito; Ya viene el malo; Carrera de zapatos, el parque de los saltamontes; La gallina con pollos.

TAXONOMÍA DE LOS JUEGOS INFANTILES

Carla Victoria Jara

Los juegos han sido clasificados de diferentes maneras, desde distinguir entre juegos según sexo, grupo de edad, del campo o de la ciudad, artesanales o mecánicos, etc. Para los interesados en el estudio de los juegos infantiles, presentaremos la taxonomía de juegos, propuesta por la lingüista Carla Jara (Jara, 1986:108-109), ya que es aplicable a los juegos centroamericanos y tiene un fin práctico de ubicar este objeto de estudio, como un campo léxico-semántico que puede clasificarse de la siguiente forma:

I. JUEGOS INDIVIDUALES

Aros de bicicleta, Bolero, Hacer barquitos, Cachirulos, Cerbatana, Honda, Flecha con ligas, Papalote, Yoyo, Patineta, etc.

II. JUEGOS DUALES

Ahorcado, Equis-cero, Escudo-corona, Pares-nones, Tiesito, Espejo, Dominar la risa.

III. JUEGOS COLECTIVOS

Competitivos:

Carreras (de cintas, de caballos, de relevos, de zancos); la cuchara y el huevo, argollas, palo encerado, manzanas en agua; juegos basados en deportes mayores (bate, fútbol, boxeo, tenis, boliche), bandos (perros y gatos, policías y ladrones. Indios y vaqueros, guerra).

Juegos con manipulación de un objeto:

Juegos con bola, mecate, yaces, cromos, juegos de mesa (bingo, lotería, dados, dominó, rompecabezas) Juegos definidos por su producción verbal (cantada, hablada o declamada):

- Juegos con canción o ronda: los pollos de mi cazuela, la pájara pinta, la huerfanita, arroz con leche
- Juegos con diálogo: llegó carta, ahí vienen los moros, el ratón y el gato, la vieja Inés
- Juegos cuyo texto da la instrucción: esta es la marcha, Simón dice,
- Juegos de texto formulaico: enano-gigante, un dos, tres queso, quedó,
- Juegos que consisten en el mensaje y su producción: teléfono chocho, amo a mi amada con "a",
- Juegos de palmadas: ron macarrón, popeye, california, oro, plata y garrapata, Federico y su mujer, desde Córdoba a Sevilla, arroz chin chino, etc.



JUEGOS RECREATIVOS Y TRADICIONALES

José Edwin Araya Alfaro
(Recopilador e ilustrador)

Los juegos recreativos y tradicionales en Costa Rica constituyen una manifestación popular y de convivencia comunal por generaciones; tiene su origen en la ausencia de actividades para aprovechar el tiempo libre de las poblaciones más jóvenes, cuya dinámica contagia a grupos de mayores.

Es difícil identificar cuándo y dónde nacen los juegos recreativos y tradicionales, por su carácter anónimo, su sentido de universalidad que trasciende las fronteras y las condiciones sociales de quienes los practican en forma individual o colectiva. Los juegos se encuentran arraigados a las zonas rurales, en su mayoría al aire libre en contacto con el entorno, donde las limitaciones económicas para adquirir un objeto que satisfaga la actividad lúdica, estimulan la creatividad para la práctica y modificación de su desarrollo.

La experiencia de los juegos no requiere de elementos sofisticados y reglamentos precisos para cumplir cabalmente; conlleva el empleo de objetos sencillos, de modesta confección artesanal, con materiales propios de las zonas en que se realizan y su aplicación, generalmente, responde al acuerdo entre los jugadores para realizarlo como lo conoce la tradición popular o enriqueciendo su práctica mediante el intercambio de opciones en su aplicación, la acumulación de puntos, la condición física de los participantes y la diversión.

Otro aspecto que facilita la práctica de los juegos recreativos y tradicionales es el espacio. En ninguna parte del mundo, el lugar donde se llevan a cabo estos juegos establece condiciones geográficas, instalaciones especiales o de dimensión específica, que impida realizarlos.

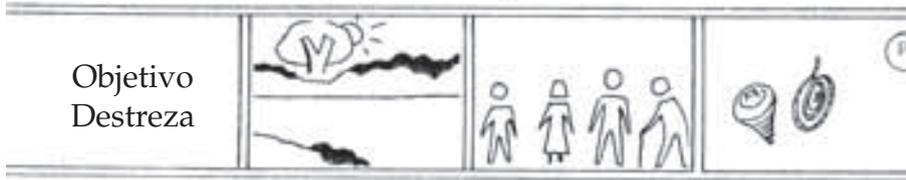
Los lugares más comunes para encontrar una jornada de juegos, será la calle del barrio, donde se reúnen los vecinos y cambian las

preocupaciones de sus problemas cotidianos, por la habilidad de algún jugador, la sutil competencia entre los participantes, los puntos acumulados y las distancias recorridas.

Su esencia basada en las relaciones humanas, se concreta cuando se improvisan estas fiestas de barrio, donde las posiciones sociales, de liderazgo y las condiciones físicas, trascienden, para involucrarse en una costumbre que fortalece la amistad y la convivencia.

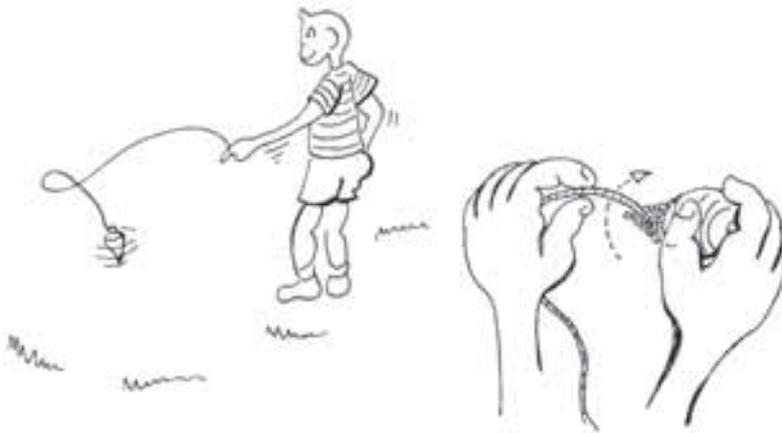
El renacimiento que los juegos han tenido en Costa Rica y otros países durante las últimas décadas, se debe a la aparición de los regionalismos, con comunidades que destacan sus costumbres y tradiciones más autóctonas, en las que se recuperan los juegos que puedan ser seña de identidad y pueden encuadrar bajo la denominación de “nuestros”.

TROMPO

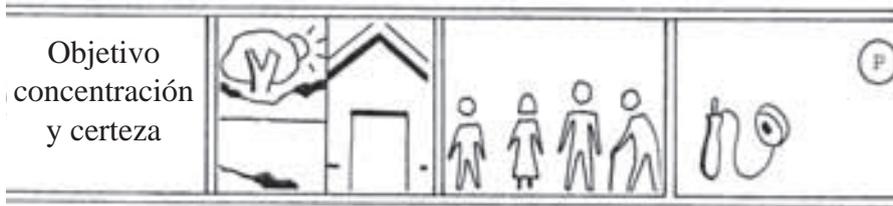


Descripcion: Se debe atar la cuerda al trompo, para luego lanzarlo al suelo intentar bailar el trompo. Según la edad de los participantes, así es el grado de dificultad para bailar el trompo. Contará para ganar el juego alguna de las siguientes opciones:

- Que se mantenga por más tiempo el trompo dormido en el suelo.
- Bailarlo en el suelo y levantarlo con la mano, manteniéndolo el mayor tiempo posible.
- Colocar un trompo dentro de un círculo marcado en el suelo y realizar el juego en grupo, para que gane quien haga más marcas al trompo del círculo.



BOLERO

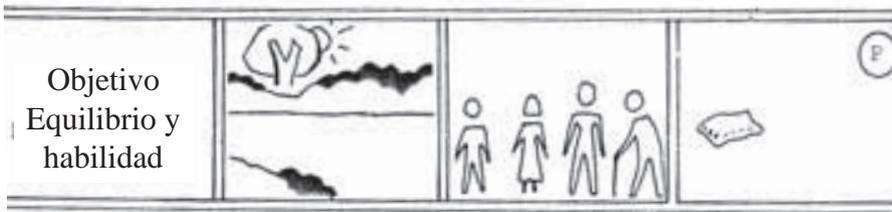


Descripción: Participará un grupo de personas no mayor de diez años para realizar un control en su ejecución, ubicados en una área amplia.

Se definirá la cantidad de repeticiones posible para ganar, hasta un máximo de 100. Pueden considerarse categorías por edad, ambos sexos. Se usan boleros tradicionales (se puede tener como opción elaborar uno, con una lata vacía atada a un trozo de madera).



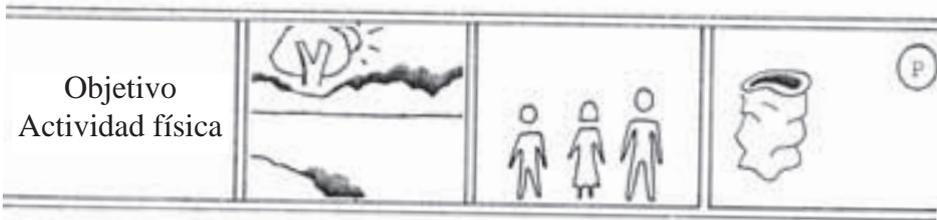
BOLSILLO



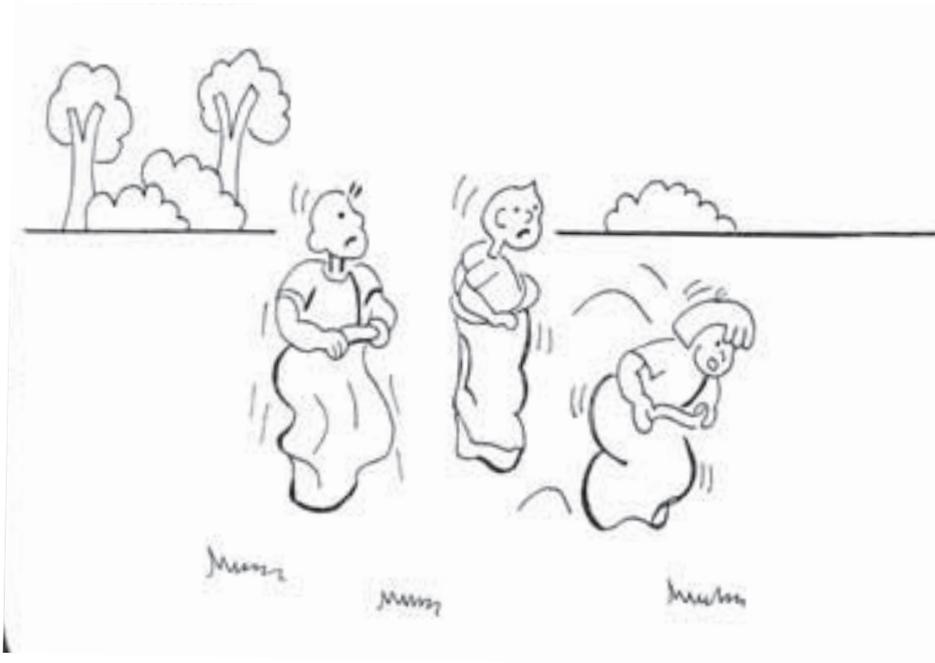
Descripción: consiste en colocar la media con maíz sobre el pie y hacer la mayor cantidad de series posibles. Tendrá tres oportunidades, si el bolsillo se cae o se hace una cantidad reducida de series se pierde. Pueden participar cinco por tiempo y definir categorías.



CARRERA DE SACOS



Descripción: Los participantes se ubicarán en filas, por grupo, trás una línea de salida. Pueden participar cuatro grupos por tiempo, integrados por seis personas. A la señal de partida avanzará el primer participante de cada grupo, con los pies dentro del saco, recorriendo una distancia de 20 mts regresando a la línea de salida para que salga el siguiente. Se debe considerar un espacio de área verde para la seguridad de los participantes. Si la persona se cae, debe levantarse en el mismo lugar y continuar. Gana el grupo en el cual, cada uno de los seis participantes llega de primero en el recorrido. Puede realizarse en forma individual.



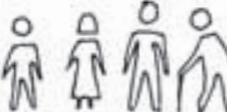
CARRERA DE ZANCOS



Descripción: Se pueden realizar por grupos o individual, en donde los participantes se suben a las latas de pintura, sostenidos con cuerdas a la altura de la cintura. A la señal de salida iniciará un recorrido de 15 mts, llegando a la meta y regresando al punto de partida. Si el participante se cae debe levantarse en el mismo lugar y continuar. Gana quien haga primero el recorrido. Como materiales se usan zancos confeccionados con latas vacías de pintura y atadas con cuerdas a la altura de las manos.



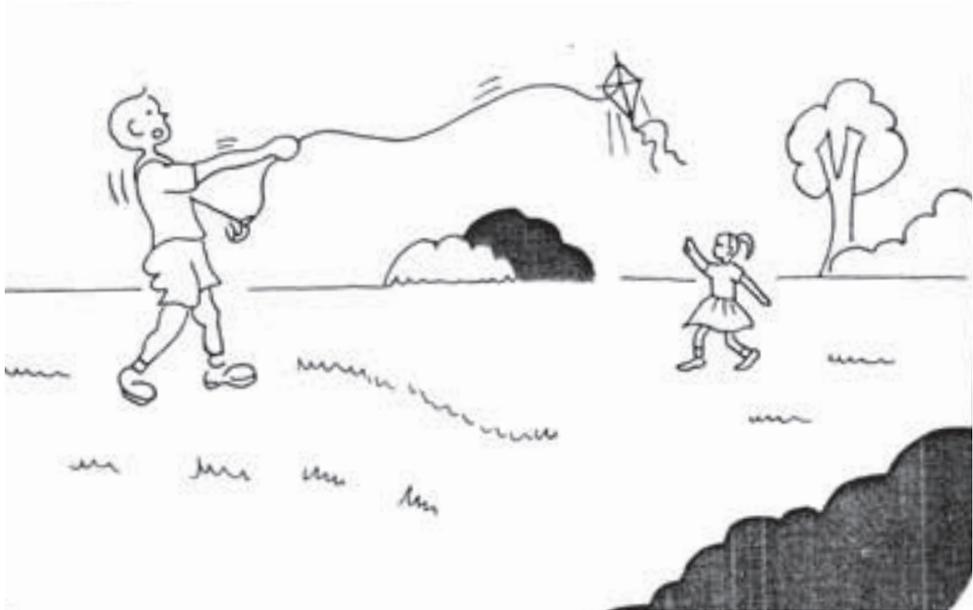
PAPALOTE

Objetivo Participación familiar			 (G)
---------------------------------------	---	---	--

Descripción: Este es un juego en el cual pueden participar familias completas, pues consiste en la construcción de un papalote y ponerlo a funcionar al aire libre.

Pueden participar hasta quince familias por juego, definiendo un área de trabajo y el espacio de funcionamiento. El diseño será creatividad de los miembros de la familia, utilizando materiales tradicionales.

Para este juego se designará un jurado que calificará los siguientes aspectos: diseño, construcción, altura de vuelo y maniobras realizadas. Se usa como materiales: papel china, palillos de madera, goma, hilo y pinturas.



Guatemala

JUEGOS INFANTILES TRADICIONALES

Estuardo González

Al hablar de juegos infantiles tradicionales y populares se hace referencia a todas aquellas actividades lúdicas practicadas por los niños de las clases populares, que les han sido enseñadas de manera tradicional y empírica. Estas actividades no deben ser confundidas con los juegos deportivos de carácter competitivo practicados en la escuela, ni con los juegos impuestos por los medios masivos de comunicación; como las tiras cómicas, la publicidad y la televisión.

Estos últimos ejercen influencia negativa en los niños, ya que se imponen patrones enajenantes y ajenos a su cultura.

Para Narciso Laeng: “el juego es ocasión auténtica de expresión espontánea y por tanto jocosa, pero al mismo tiempo de serios compromisos respecto a las cosas”. Añade Laeng, el juego no es sólo el comportamiento que es iniciado en un momento y después interrumpido o dejado para hacer lugar a otros más serios compromisos; al menos durante un período bastante amplio de la vida infantil, el juego representa la totalidad de las

manifestaciones de la misma vida y se presenta, por tanto, no sólo como un comportamiento más, sino como un modo de vivir de todos los posibles comportamientos. Más adelante, indica que el “juego infantil por lo común representa el mundo adulto” y he aquí por qué la imitación tiene un gran papel. Por otra parte, el mundo adulto tiende a representarse en la infancia.

JUEGOS INFANTILES DE LAS COMUNIDADES INDÍGENAS

Los niños indígenas y, en general, los de las clases populares juegan de manera distinta a los de otras clases o estratos económicos, ya que no cuentan con juguetes industriales y se ven obligados a participar en actividades de subsistencia. Además, en la escuela sufren un proceso de aculturación debido a que los sistemas educativos no se encuentran adaptados a la realidad sociocultural de los países, sobretodo, en aquellos donde la población indígena es mayoritaria, tal es el caso de Guatemala, México, Perú, Bolivia y Ecuador.

Pese a lo anterior, en la actualidad existe un fuerte movimiento cultural y educativo que tiende a rescatar los valores indígenas. Dicho movimiento cobra cada día más vigencia, como el proyecto de educación bilingüe y bicultural, que pretende enseñar en dos lenguas: la oficial (español) y la materna (indígena) mayoritaria del grupo étnico. Asimismo, se pretende enseñar la cultura occidental y la cultura indígena local.

Para el caso particular que interesa en el presente artículo, la escuela deberá rescatar los juegos tradicionales, preferentemente, los de origen indígena que se practiquen en las comunidades. Pero la tarea no sólo debe ser del presente, sino también de valorización y aplicación de dichos juegos en la enseñanza. (De León Meléndez, p. 993).

JUGUETES POPULARES DE LOS NIÑOS DEL ÁREA RURAL DE GUATEMALA

Algunos juguetes populares se han relacionado desde la antigüedad con celebraciones y ceremonias religiosas. La matraca, por ejemplo, se utiliza aún en Semana Santa, los Jueves de Corpus se obsequiaban figuritas de micos y palomas hechos de diferentes materiales, los barriletes hechos de varas y papel de colores recreaban a los niños para el día de los muertos y para la Navidad; familiares y amigos también se obsequiaban diferentes objetos. Actualmente se practican estas tradiciones entre las diferentes comunidades guatemaltecas.

A finales del siglo XIX, Guatemala fomenta su comercio con otros países, creció el sector industrial y se conocieron nuevos productos y materiales, los que permitieron que el país impulsara en parte su economía interna, se importaron juguetes y diversos productos extranjeros lo que hizo posible que también se elaboraran juguetes con diversos materiales, como muñecas, muebles, juegos de trastos, caballitos de madera, juguetes de madera, de cerámica, juguetes de china, pelotas, títeres, etc.

A mediados del siglo XX, la industria del plástico introdujo en el mercado guatemalteco diferentes artículos, entre los que se contaban diversos juguetes para niños y niñas, en algunos casos, reproduciendo los diseños de los juguetes tradicionales, esta producción ha desplazado en parte a la juguetería popular guatemalteca, la cual procede de las clases populares.

El origen de los juguetes populares está relacionado con el folklore guatemalteco. Representan rasgos y características de culturas grupales, expresa parte del pensamiento de pueblos y regiones, estilos, contenido estético, histórico, tradicional y de identidad nacional, son también expresiones artísticas populares de artesanos poco ilustrados o analfabetas, quienes espontánea y empíricamente exponen públicamente su talento y creatividad para el bienestar y recreación infantil de las diferentes clases sociales de la población guatemalteca.

La elaboración de la juguetería popular es un medio de trabajo, el cual solventa, parcialmente, las necesidades económicas de familias de escasos recursos.

Algunos juguetes populares, en las áreas rural y marginal son:

Cincos, ticos o canicas

En este juego pueden participar dos o más niños desde los siete años, el objeto es ganar canicas. La cantidad de canicas que entra en el juego varía, puede ser diez o más que se colocarán dentro de un triángulo dibujado en el piso, cada jugador con una chibola tratará de sacar las canicas del triángulo desde una línea inicial de juego, el jugador más hábil y con mejor puntería ganará más canicas al sacarlas del triángulo. Para cada jugador se asignan turnos.

Pelota

En los juegos con pelotas pueden participar varios niños o niñas quienes arrojan la pelota con las manos de unos a otros, los tiros pueden ser suaves o fuertes; el objetivo es no dejar caer la pelota al piso, si lo hacen se salen del juego.

Otro juego con pelota es el “matado” en el cual pueden participar niñas y niños. Inicialmente se traza una línea en el centro del área de juego y se forman dos grupos los cuales se colocan a dos o tres metros de distancia de la línea central. El primer grupo participante selecciona a un miembro para iniciar el juego, quien tira la pelota con fuerza para pegarle a cualquiera del otro grupo para “matarlo”, si no lo logra cede al grupo contrario. Cuando un miembro cualquiera de los dos grupos es tocado por la pelota, se considera matado y pasa a formar parte del otro grupo que lo mató o sea que la dinámica del juego se da cuando los que no han sido tocados por la pelota quedan en medio de los matados de los cuales deberán defenderse. Gana el grupo que logra matar a todos los miembros del grupo contrario.

Cuerda

Juegan tres o más niñas. Una niña salta mientras las otras dos hacen girar la cuerda sosteniéndola longitudinalmente por ambos extremos. Si la niña que juega comete un error, deberá ceder el

turno a otra compañera. El juego de la cuerda también puede ser individual. Una niña toma un lazo corto desde los dos extremos y salta haciendo girar la cuerda lenta o rápidamente por encima de su cabeza. Pueden jugar varias niñas y participan cuando la ejecutante comete un error y cede el lugar a la siguiente compañera.

La bola de trapo

Los niños fabrican la bola con trapos viejos relleno una vejiga formada por un trozo de intestino de cerdo (también utilizan una media o calcetín); para formar la bola van apretando los trapos hasta formar el volumen deseado, luego cierran con un cordel el otro extremo de la vejiga. En áreas de aprovechamiento de mangle las bolas se hacen con la leche de este árbol, la cual al secarse se convierte en hule; con estas bolas los niños realizan diversos juegos.

El trencito

El juguete del trencito está hecho de latas vacías recolectadas por los niños. En ambos extremos les abren a las latas sendos orificios con un clavo y les insertan una cuerda y las van colocando una tras otra. La longitud del tren depende de cuantas latas se tengan. La primera y la última se sostienen por nudos hechos en la cuerda. Todas las latas se dejan un poco separadas para que hagan ruido cuando el tren se arrastra por el suelo.

El tamborcito

Este juguete está formado por un aro de cartón como base; tiene dos caras de tela del intestino del cerdo (o plástico), un agarrador (palito) de madera insertado al aro transversalmente y como decoración papel de china de colores, plumas, flequitos y dos hilos con dos bolitas de cera golpean contra las caras del tamborcito produciendo diferentes sonidos y a más velocidad habrá más sonido.

El zumbador o chicharra

El zumbador está hecho de una pieza de bambú de aproximadamente 0.12 cms de largo por un extremo abierto en forma de chaflán y el otro cerrado por el intestino del cerdo. En el centro se coloca un cordel de fibra de maguey amarrado y asegurado con un poquito de cera negra, en la punta del cordel se coloca un agarrador de madera (palito) amarrado y cubierto con un poquito de brea, lo que hace que al girar el juguete produzca un fuerte zumbido, a más velocidad habrá más sonido. La chicharra se decora con plumas de colores, papel de china o con anilina.

La honda

En el área rural los niños fabrican sus propias hondas para jugar de cazadores. Para el efecto buscan entre diversas ramas, una horqueta fuerte a la cual abren dos orificios pequeñitos en sendas palancas para pasar por ellos cordeles de hule, y se complementan con un pedazo de cuero como sostén para las piedras que van a lanzar. El agarrador consta de 10 o 12 cms de largo. Juegan cazando pájaros, palomas, lagartijas, mariposas, etc.

Carritos de madera

Los carritos de madera son otros juguetes populares importantes que los niños elaboran en sus aldeas o caseríos. Se basan en un trozo de madera al que únicamente le pintan ruedas de chocolate y otros únicamente le amarran una pita para jalarlos. Con estos carritos juegan sobre volcanes de tierra, arena o lodo; forman carreteras con piedras, hojas y ramas. Para estos niños el pedazo de madera es un vehículo veloz y poderoso.

Columpios

Los columpios son asientos suspendidos móviles en los cuales los niños se mecen. En el área rural los niños hacen sus columpios con un lazo y un palo y los suspenden de la rama de un árbol, el lazo o pita sostiene al palo (leña) por ambos extremos a una altura de 0.50 cms, o dependiendo de la edad y estatura de los niños. El juego consiste en mecer a un niño que está sentado sobre el leño. Los

movimientos pueden ser fuertes o suaves, por turnos pasan todos los participantes, en este juego no hay ganadores ni perdedores; pero algunos niños sufren caídas y golpes leves. Las reglas y el tiempo de columpiarse las determinan los mismos jugadores. Las caídas, golpes y accidentes son objeto de risa, burlas y llantos.

Piñatas

Para jugar de piñatas los niños de las aldeas toman una pieza de cerámica en desuso, le atan una cuerda y cuelgan el utensilio de una viga o en una rama de árbol, procurando que quede a una altura de dos o tres metros, un palo rústico y un trapo complementan el juego, a la piñata le colocan dentro varias piedrecitas para que le caigan dentro. El objetivo del juego es darle golpes a la piñata con el palo para quebrarla.

Zancos

Los zancos son palos largos que se usan, algunas veces, para atravesar terrenos fangosos y en el campo de las danzas de proyección folklórica se utilizan para satirizar a diferentes personajes cuya presencia se desea resaltar. En el mundo infantil, los zancos son juguetes populares que fabrican ellos mismos.

MUESTRA DE JUEGOS POPULARES

A continuación se describirán algunos juegos populares infantiles, recopilados por Ofelia De León en investigaciones etnográficas. La muestra que se presenta contiene juegos del área kakchiquel de Guatemala (San Juan Sacatepéquez), del área occidental mam (Jacaltenango, Huehuetenango) y la región norte (Petén) etnia ladino-mestiza e Itzá.

La aplicación educativa de los juegos infantiles populares consiste en la utilización de éstos en las escuelas, con el fin de que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje y se valoren y divulguen a través del sistema educativo guatemalteco.

Piloyes

(especie grande de frijol)

Este juego se realiza utilizando piloyes, leguminosas de grano grande de color rojo o verde (*phaseolus multiflorum*). Cada jugador debe contar con una cantidad de piloyes de diversos colores, uno de los piloyes se parte en dos, separando los cotiledones. Se sortea para ver a quién le toca el primer turno.

El que salga favorecido arroja las dos mitades al suelo, preguntando ¿Cara o carne? (la parte plana se llama carne y la convexa cara). Si el compañero acierta se le debe de pagar con un piloy entero y luego al ganador le corresponde arrojar dos mitades y hacer la misma pregunta; sino acierta tiene que pagar. El juego continúa, concluye cuando un jugador obtiene todos los piloyes del otro jugador, es decir, hasta que lo desbanque y quede así de vencedor.

Este juego se practica más en el área rural y en la época de cosecha de piloyes.

El Chajalele

Un botón y un trozo de “nylon” son suficientes para fabricar este juguete que a mediados del siglo pasado también se hacía con tapitas de refrescos embotellados. En el medioevo se hacía con hueso. Los que fabrica Suiza son de madera. Nuestros mercados de artesanías siempre tienen estos juguetes disponibles para el consumo interno y externo. Sin embargo, preservar la emoción de su propia fabricación siempre será la mejor opción si lo que se desea es satisfacción total y garantizada.

JUGUETES INFANTILES

Ida Bremme de Santos

Es posible que los juguetes tradicionales hayan tenido un origen religioso, por ejemplo, las sonajas, las matracas, los títeres, las muñecas.

Al modificarse las culturas, algunos objetos rituales perdieron el carácter religioso y se convirtieron en juguetes (pelotas, caballitos, muñecas, columpios, silbatos, etc.) y también las miniaturas (figuras humanas y de animales).

Los juegos de tradición oral y algunos populares tienen su origen en la cultura española y al difundirse en América tuvieron modificaciones y adaptaciones al medio (jugar a la cuerda, juegos de las ceras, juego del trompo, perinola y otros).

Aún hay juguetes populares que se asocian con celebraciones religiosas: la matraca que se usa en Semana Santa, los Jueves de Corpus en donde se obsequian figuritas de monos y palomas de diferentes materiales, los barriletes de varas y papel de colores que recrean a los niños para el Día de Muertos y Navidad donde familiares y amigos se obsequian diferentes objetos.

Los juguetes populares fueron fabricados con materiales no perdurables propios de las diferentes regiones (barro, madera, telas, palma, hueso, piedra, etc.).

A fines del siglo XIX se fomentó el comercio con otros países y así se conocieron nuevos productos, se importaron y se elaboraron con diferentes materiales (muñecas, juegos de trastos, caballitos de madera, juguetes de cerámica, de china, pelotas, títeres, etc.).

Pero la juguetería tradicional sufre un cambio con la introducción del plástico en el siglo XX y, en algunos casos, se reproducen diseños de los juguetes tradicionales.

Los juguetes populares se clasifican en: con funciones generales (son los que producen ruido, también pitos, silbatos, chinchines, tamborcitos, saltar a la cuerda, jugar a la pelota, etc.) y los de funciones especiales, sociales y familiares (juego de la

caza en donde se utilizan hondas, hules, flechas y piedras). Juegos imitativos (trastecitos, vehículos) y otros que imitan las actividades de la gente adulta.

Los factores que determinan la composición del diseño original son: la forma, materia prima, función, utilización, estética, técnica, precios, identidad cultural, calidad, competitividad, empaque.

Los pasos se desarrollan en talleres formales o improvisados, o sea que la elaboración forma parte de un sistema que implica: orden, disciplina y gusto estético, complementándose con el uso de herramientas y equipo básico.

En las áreas rural y marginal es usual que los propios niños hagan sus juguetes utilizando cualquier tipo de objetos que encuentren en sus casas o alrededores (cajas de cartón, botes, latas, botellas, carrizos, conos, corcholatas, trozos de madera, ramas, hilos, hojas, palos, etc.), algunos de los juguetes elaborados por los niños son: trompos, barriletes, tractores, carros, carretas, hondas, chajaleles, tipaches, tejas, capiruchos, comiditas, trastos, muñecos, etc.

La comercialización de los juguetes populares tiene dos factores importantes, el del consumo todo el año (globos, piñatas, aviones de duroport, carros, muebles de madera, cerámica, etc.) y los que se venden exclusivamente en la celebración de fiestas patronales, aniversarios, etc. (máscaras de monstruos y calaveras, matracas, micos y palomas).

JUGUETES DE MADERA

Se usa madera de pino blanco (pocas veces usan pino colorado, encino o cedro), a veces son pintados en diferentes colores con anilinas. Hay accesorios que los complementan: hilos de fibra de maguey, hule, cuero, cuerina, hilo, cáñamo, pita, hojalata, espejos, vidrio (carros, muebles, matracas, caballitos, instrumentos musicales).

DE TELA

Las telas son de algodón, seda, lana, peluche, lona, pana, terciopelo, fieltro, tela sintética, etc. Para hacer muñecas de trapo y otros con figuras de animales se comienza con el uso de moldes de cartón o papel y cortan en género diferentes piezas rellenándolas

y formando la cabeza, piernas, brazos, cuerpo, etc. Los accesorios como cabello, zapatos, vestido van de último y pueden ser cocidos, pintados o adheridos con pegamento (muñecos y animales diversos).

DE HOJALATA

La hojalata resulta de la aleación de hierro y estaño, pero los artesanos utilizan, para la juguetería, los retazos o sobrantes de la confección de piezas más grandes y para soldarlos emplean una aleación del 50% de estaño y plomo. También usan herramientas como: compás, tijera para cortar lámina, metro, regla, escuadra, cuchillas, alicates, tenazas, soldador, martillo, tubos de hierro, bolillos de madera, mazos de madera (ollas, baños, cubetas, jarrillas, regaderas, lecheros, estufas, teteras, embudos, coladores, etc.).

DE CERÁMICA

Cada región tiene un estilo y se produce cerámica rústica, vidriada y pintada, que puede ser: modelada, torneada o moldeada.

La técnica es la misma que se usa para la confección de artículos de barro, solamente disminuye la escala. Se recolecta barro y arena, se prepara procediéndose a la modelación colocándolos en un tablón para secar. Se aplica enseguida el engobe y se procede a las quemas (una o dos, dependiendo si la pieza es vidriada o no). Se elaboran ollas, juegos de té o café, platos, sartenes, azafates, floreros.

DE PALMA, CAÑA DE CASTILLA, CAÑA DE BAMBÚ O DE TARRO Y DE CORTEZA DE ÁRBOL DE CAJETE

Los artesanos no cultivan esta materia prima sino que la adquieren ya cortada. No debe estar muy sazona, sino algo verde para poder trabajarla, se cortan, limpian y se sumergen en agua varias veces para poder elaborar los canastos. Se comienza por la base entretejiendo las varas y la palma dándole forma radial y

luego se teje la trama. La firmeza de la trama y su remate se hace con otra vara que se enrolla en todo el diámetro.

A veces se pintan con anilinas. Se usa para confeccionarlos el machete, cuchillo, banco de madera como soporte para la base. (Canastos, canastas, alfombras, sopladores, abanicos, tapetes).

DE TUSA

Los materiales usados son tusas grandes de diferentes colores, pegamento, t mpera o acuarela, agua, jab n e hilo. Las herramientas son: tijeras, alicates, cuchillas, alambre, clavos, bases de madera.

Se remojan para limpiarlas y se recortan para darle forma cuadrada o rectangular, luego se secan. Se raspan o lijan para ralearlas y as  se procede a fabricar ya sea un mu eco o flores (mu ecos, nacimientos, flores, rosarios, escobas).

DE CART N Y PAPEL

Los materiales son: cart n, papel, moldes, ca a de carrizo, alambre, globos, pegamento, pintura y accesorios.

Se inicia el proceso con el dise o y hechura de moldes de barro, arcilla, yeso o madera y sobre ellos se trabaja. El papel se moja, se despedaza y se le agrega pegamento de lo que resulta una pasta blanda que se trabaja sobre el molde. Se seca al sol, se lija y se blanquea con pintura blanca. (Mu ecos, payasos, animales, m scaras, t teres, pi atas).

DE PAPEL, CART N, PLUMAS, CA A DE BAMB  O DE CARRIZO

Los pitos hechos por ni os del  rea rural son de una pieza de bamb  de 0.8 cms de largo. Por un lado se tapa con un pedazo de cuero sell ndolo con cera, a 0.2 cms de la base se abre un orificio de 1/2 cm de di metro para insertarle una varita de 0.10 cms de largo por donde se sopla. Se llena de agua, la que hace burbujas al soplar a trav s de la varita que sirve de boquilla.

Las flautas están hechas con una vara de carrizo o caña de bambú de 0.20 cms de largo. Se abren tres o cuatro orificios de 1/2 cm de diámetro en línea recta y otro debajo del extremo que servirá de boquilla, el otro extremo se cierra con un poco de cera. (Chicharras o zumbadores, pitos, flautas, barriletes, cometas).

DE CARTÓN Y LANA

Se cortan dos cartones en forma de aro cuyo diámetro dependerá del tamaño del juguete. A los aros se les enrolla o envuelve la lana, se anuda fuerte por el centro, se cortan los hilos y resulta una bola de hilos. Para formar animalitos se unen varias de estas bolas y se les da la forma final. (Pollos, pericos, perros, tigres, leones, pájaros, canarios).

DE PLÁSTICO COMBINADO CON MADERA, ESPONJA, CARTÓN Y PAPEL

Se diseña los moldes en cartón o papel y se cortan varias piezas en esponja, cartulina o cartón. Se unen dos vasos de plástico y se inserta un palito de madera y se les adhiere una burbuja de plástico para formar la cabeza. De último, se forma la cabeza con diferentes rasgos pintados o pegados. (Ratones, gatos y otras figuras).

DE ESPONJA

Se realizan moldes de cartón o papel decorados con pintura. Cuando se hace la gorra se insertan las orejas del animal que se elabora y en la parte posterior la cola. (Gorras de diferentes formas).

DE DUROPORT Y METAL

Se usan los moldes de cartón o de papel de diferentes formas y de ahí se trasladan a otros materiales. Se emplean herramientas como cuchillas, sierras, martillo, pinceles, brochas y una mesa. (Aviones, carros, carretas, animales).

DE HILO, METAL Y MADERA

Niños del área rural y áreas marginales confeccionan ellos mismos los juguetes, aunque aún se hacen para fines comerciales. El chajalele es un juguete hecho con un cáñamo y dos corcholatas.

El trompo es de madera con un hilo grueso encerado. Los capiruchos son de madera e hilo. (Chajalele, trompo, capirucho).

DE PELUCHE

Parecido a la felpa, tienen fibras largas sobre una de sus caras, siendo procesado industrialmente. También se realizan moldes en cartón, cortando las diferentes piezas y consiéndolas para formar fundas, rellenándolas con algodón y esponja. (Diferentes muñecos).

DE METAL, MADERA Y VIDRIO

Se parecen a los vehículos que se usan en la vida diaria, adquiriendo la materia prima en ferreterías, vidrierías y carpinterías. Se hacen los moldes y se corta la madera, el metal o el vidrio de acuerdo a ellos, pegándolos después. De último se ponen los accesorios. (Camiones, camionetas, carretas, carros).

MINIATURAS

Los materiales empleados son: palma, cerámica, madera, vidrio, cera, cobre, hueso, cuerno, porcelana, hojalata, piedra.

Dentro de las miniaturas encontramos: canastos, tapetes de palma, juegos de té, café, floreros, ollas, tazas de cerámica, cajetas, cofres de madera, animales, casas de vidrio, candelas y figuras diferentes de cera, animales de cobre, objetos diversos de hueso, adornos de cuerno, zapatos, cinchos de cuero, objetos de porcelana, diferentes utensilios para el hogar de hojalata, piedras de moler, morteros de piedra.

CHINCHINES DE MORRO (SONAJAS)

Se corta el fruto, se extraen las semillas por dos agujeros pequeños, se sumergen en agua de lejía, se lava con agua y jabón y se secan al sol. Una vez raspados para que queden lisos se les aplica el “nij” (insecto que produce una cera especial y cuyo proceso para obtenerla data de gran antigüedad). Después se ennegrecen con el humo de hollín del pino colorado y se embadurnan los morros. Después se raspa y graba el dibujo deseado. Al final se le introduce un palo y previo a eso unas semillas para que suene.

JUEGOS INFANTILES DE GUATEMALA

Los juegos y juguetes españoles fueron introducidos en Hispanoamérica durante la colonización, en muchos casos su nombre fue cambiado y se reelaboraron. Sin embargo, todavía es posible encontrar juegos y juguetes de origen prehispánico como el de los “frijoles” (Departamento de San Juan Sacatepéquez). Los cronistas mencionan juegos de habilidad física y equilibrio (entre los incas), asimismo, hay restos de los romances españoles “Que llueva”, “arroz en leche”, “don gato”, “hilo de oro”, (parecido a matatero-terolá), “la viudita”, “tengo una muñeca”, “Mambrú se fue a la guerra”.

- Juegos de ejercicio físico: carreras, escondites, saltos.
- Juegos de fabricación de juguetes de imitación.
- Juegos de control de memoria (cálculo, azar)
- Juegos de representación social (pantomima)
- Juegos de ritmo, expresión vocal y gesticular (cantos, danzas)
- Juegos mixtos (se mezclan diferentes actividades)

A continuación se mencionan los juegos infantiles más populares:

Saltar La Cuerda
Pata De Gallo
Salta Burro
Ponerle La Cola Al Burro
Avión
Yax
Yoyo
Hula-Hula
Electrizado
Tenta
Arranca Cebolla
Escondite
Caracol
Barrilete
Clakers
Chiviricuarta
Estancado
Colores
Lotería
El Gato Y El Ratón
Policías Y Ladrones
Piedra Papel O Tijera
Rondas Infantiles
Los Pollos De Mi Casuela
El Patio De Mi Casa

Bote Perdido
Cincos
Barrilete
Totito
Rayuela
Encostalados
Tejos
Juego Del Huevo
Teléfono Descompuesto
Aro (De Bicicleta)
Electrizado
Matado (Con Pelota)
Bola De Trapo
Columpios
Zancos (Con Botes Y De Madera)
Honda
Chamuscas
Cerbatana
Gallina Ciega
Raya
Andares Andares
Matatero -tero -la
La Huerfanita

JUEGOS REGIONALES

TEJOS

Cada jugador debe buscar un tiesto de barro que al ser lanzado se asentará en el suelo. Tratarán de tirar un bote donde han colocado monedas u otras cosas. (Municipio de Jacaltenango, Huehuetenango).

SUCUNTÉ

Los jugadores corren, el que llega primero a determinado lugar gana. Los jugadores se esconden y gritan “ya podés venir”, todos llegan y al que agarran tiene que quedarse. Este juego se observa en el Petén.

EMILIANO

Es el “toro, torongil”, se canta y a medida que le preguntan se hace el enfermo y cuando se dice que “se hace el muerto” corre a los demás. Es propio del Petén.

RONDAS Y JUEGOS DE LA REGIÓN ORIENTAL DE GUATEMALA

Entre los ladinos orientales, especialmente El Progreso, Zacapa y Chiquimula se realizaban juegos de salón para entretener a las personas, especialmente si se trataba del rezo de los nueve días, velorio o veladas de las posadas. Junto con ellos se servía una bebida tradicional y tamales. Esta bebida se elaboraba con frutas (manzanilla, membrillo, rosa de jamaica) y se le agrega canela, jengibre, pimienta gorda y clavo, se le denomina “caliente”. En estos juegos participaban personas de todas las edades, pero principalmente adolescentes y adultos.

El soldado

En un extremo se pone el que hace de soldado y los demás tienen por nombre cada uno el de un objeto que usa el soldado:

fusil, uniforme, bayoneta, etc. El soldado canta que va a la guerra y cada uno contesta, sin equivocarse, el nombre de la prenda que le corresponde. Si se equivoca debe dar algo y para recuperarlo, debe realizar una penitencia.

El tronco de las flores

Parecido al anterior, cada participante tenía el nombre de una flor: rosa, jasmín, narciso, pascua, etc. El maestro de ceremonias, comenzaba diciendo: “en el tronco de las flores, alelí faltó”, “miente yo estoy aquí” contestaba el que dirigía, se volvía a repetir la historia con cada uno, hasta que alguien se equivocaba, daba prenda y se volvía a comenzar.

Las vírgenes

A las jóvenes se les ponía nombres de vírgenes, las examina y a cada una le pone algún defecto, si la que interpreta el papel se ríe, paga prenda.

El enfermo

Parecido a los anteriores, se ponían nombres los participantes de todo lo que necesita un enfermo: jabón, toalla, sábanas, almohada, medicinas, etc. También incluía al doctor y a su mamá. El enfermo se apoya o se acuesta sobre las piernas de su madre pronunciando “ay, ay” o de repente decía “ay, pena, dolor, fastidio” y los que llevaban esos nombres se convulsionaban y si mencionaba “la medicina”, el que llevaba ese nombre contestaba “señor”. Al equivocarse, debe dejar una prenda y recuperarla equivalía a un castigo.

El gueguecho

Se hacen los gueguechos (bocio) de trapo y entre los que juegan, uno tiene una piedra de moler. Cuando comienza el que muele dice: “voy a empezar a moler” y los demás se pasan los gueguechos y al parar de moler, se debe estar atentos pues si tiene en la mano la bola de trapo se la tiene que colgar al cuello. Y así se repite, pagando prendas y haciendo penitencia para recuperarlas.

El casco de las mulas

Se hace una ronda tomados de la mano, giran y se trata de fingir la compra de una mula:

¿De quién son las mulas?
Del casco de la rueda
¿Se puede sacar una?
Siempre que se pueda

Cuando el comprador quería acercarse a la “mula” comienza a patear y hay que cuidarse de no salir golpeado.

El Anillo

Sentados los participantes en rueda con las manos atrás de la espalda, esperan que uno les deposite un anillo y el que está afuera debe adivinar quién lo tiene.

San Frijol

Los concurrentes se ponen nombres de animales domésticos (por ejemplo caballos). Uno se llama San Frijol, dos que dicen el juego en voz alta y el otro se pone como a cinco metros de distancia.

San Frijol
¿Qué manda mi rey y señor?
¿En qué caballito te querés venir?
En el más andador

¿Querés venirte en el Pajarero? (y sucesivamente menciona los nombres de los demás participantes)

Quiero venirme en tal y el mencionado tiene que traer a las espaldas a San Frijol.

Martinejo

Es una cadena humana y el que queda afuera pregunta:

Martinejo
Señor viejo (contestan)

¿y las mulas? Las vendí!
¿y el dinero? Lo jugué!
¿y los dados? Los tiré!
Y al final
¿y lo demás que se hizo?
Me lo comí con pan y chorizo!

Escondederos o cucu

Es un grupo en donde uno de ellos se queda, otro busca a los que van a esconderse, el que dirige dice:

Pelotía, manzanilla
Pie de gato, veinticuatro
El que quiera comer miel
Que vaya a la puerta de San Miguel

Y al que tocaba ser “San Miguel” se escondía y se repite esto hasta que quedan los dos que iniciaron. El jefe entonces grita:

Roma, Roma
Va el rey de Roma
Que les quita la corona

Entonces el buscador de “escondederos” va, los encuentra, los toca y vuelve a repetirse el juego.

Los durmientes

Se tienden en el suelo y llega el comprador y con el pie les da vuelta para ver que no estén “torcidos”, (se trata de disimular durmientes para la vía férrea). “Este durmientito sí me gusta, le entra bien el clavo”. Si se doblaba al darse vuelta pierde y tiene que dar una prenda.

El ángel de la bola de oro

Se juega con mujeres y hombres, especialmente, en las noches de luna llena.

Diablo: “ton, ton. Soy el diablo de los siete mil cachos que te quiere llevar al infierno”

“no, porque aquí está mi ángel de la bola de oro, quien me defiende”

Así siguen los diálogos, yéndose unos con el diablo y otros con el ángel y al terminar salen corriendo.

El chino

Se trata que cuando se sumergen en una poza, otro le toca la cabeza diciendo: “chino, chino” y ocurría que algunos aguantaban la respiración mucho tiempo para no dejarse tocar.

PELEA DE GALLOS ENTRE NIÑOS

(Recopilado por Sulma Guzmán de Castellanos)

También existe el juego de pelea de gallos en el que participan dos jugadores que son varones de edades entre siete y nueve años. El juego consiste en imitar una “pelea de gallos”, los jugadores brincan en un pie, imitando a los gallos y se empujan uno con otro. El vencedor es el que logra derribar al contrincante o lo hace perder el equilibrio.

Este es un juego de imitación ya que en San Juan Sacatepéquez (en la cabecera) existe un palenque. Se practica, preferentemente, en las calles y parques; el juego implica cierta violencia y los niños pueden llegar a golpearse.

PALOMITAS A VOLAR

Once niñas forman una fila y se arrodillan, otras diez se paran atrás. Una de las hincadas no tiene pareja, la que está fuera del juego da la voz para que las palomas empiecen a volar. La que queda sin pareja debe cantar o hacer otra cosa.

El Salvador

JUEGOS Y RECREACIONES INFANTILES

Los juegos tradicionales forman parte del bagaje cultural que trajo la conquista española al continente americano.

Existe una gran variedad de juegos infantiles tradicionales y un elemento característico de estos, es la personificación de seres humanos cosas o animales; esta situación se observa mejor en las rondas de los niños por ejemplo: la huerfanita, chancha barancha que representa a personas pero hay otros que se refieren a los animales como en el caso del ratón y el gato.

Para muchos sicólogos, pedagogos y otros especialistas, el mundo del juego encierra diversas significaciones que pueden referirse a la personalidad, al aspecto educativo, lo conductual, social... pero al margen de todas estas interpretaciones, para el niño el juego significa entretenimiento que puede ir desde una pasividad relativa hasta alcanzar una intensa actividad física.

Sobre este último caso, existen diversas formas en las que el niño corre, salta, forcejea, gesticula y, algunas veces, puede llegar a los puños. Todas estas habilidades se encuentran claramente en diversos juegos individuales o colectivos de niñas, de niños y mixtos, que se realizaban en casi la mayoría de recintos escolares.

Rondas de la Naranja Dulce Limón Partido, Doña Ana, Las estatuas de marfil, A la víbora de la mar, son algunas de las que actualmente, se rescatan para que la niñez pueda convertirlas en su repertorio de recreación.

El Consejo Nacional para la Cultura y el Arte, CONCULTURA de El Salvador, a través de las Casas de la Cultura, cumplen el objetivo de rescatar, difundir, divulgar y promocionar estos hechos culturales entre la niñez, haciéndola participe en diversos concursos.

Los juegos que deleitaron a nuestros padres, medran en un débil intento por no desaparecer o ser desplazados por otros entretenimientos venidos de otros lugares.

De este modo se puede observar cómo a la par de otros juegos, los niños todavía practican el juego del capirucho, el yoyo, las chibolas, que exigen destreza manual, en contraposición del “Ladrón librado”, “Aprieta cañuto”, “Mica envenenada” y otros, que requieren más de la resistencia física que habilidad manual.

En ambos casos, con la presente edición, nos proponemos registrar algunos de ellos, no con la intención de dar fórmulas para jugar, sino con la intención de hacer recordar al lector algo que está quedando en el recuerdo y que forma parte de nuestras costumbres y tradiciones populares.

LADRÓN LIBRADO (Policías y Ladrones)

Este juego adquiere otra dimensión por cuanto que el muchacho demuestra energía, velocidad, resistencia, mayor viveza para jugar, ya que las piernas, en este caso, son dignas del dicho “patitas pa’que te quiero” para poder lograr burlar la persecución de los policías.

El juego es colectivo, se reúnen diez o más niños, dos de ellos echan suerte “al par y non”, el que acierta tiene el derecho de comenzar a escoger a sus compañeros antes que el perdedor; éste forma el cuadro de los policías y se establecen las reglas mínimas para capturar, liberar y evitar también las casi inevitables broncas.

Los jugadores salen a la desbandada, sin camisa y mostrando las habilidades de corredores; la cárcel se llena poco a poco y los presos esperan que algunos de sus compañeros más ágiles, pase como una saeta gritando “libre” a la vez que toca la mano de alguno de los cautivos. Algunos de estos muchachos son escurridizos y engañan a los policías. Cuando el cansancio agota al ladrón y mira que el policía es tenaz en la persecución, el perseguido se detiene y pide un descanso para poder tomar aliento por un momento y continuar en la fuga.

Transcurre el tiempo y en determinado momento, los policías se convierten en ladrones y viceversa , el juego termina cuando están agotados o los gritos del padre de algunos de ellos o los vecinos han terminado con la paciencia para soportar los gritos y las carreras de los niños.



LAS CHIBOLAS O CANICAS (BOLAS)

Este es otro de los muchos entretenimientos de que disfrutaban los niños del país sin distinción de edad o posición social, ya que el lenguaje que utilizan es universal en todas las variantes que presenta el juego como: “la yorta, la guimba (capote), la rueda, al toque y cuarta...”.

LA YORTA

Cada una de estas modalidades tiene su propio carácter distintivo, para jugar a la yorta, los muchachos trazan una elipse con su eje mayor y sobre él colocan una chibola por cada jugador, puede ser seis, ocho o más, pero por lo general se prefieren cuatro participantes para no caer en el aburrimiento de espera a tanto tirador.

Los jugadores, en un principio, se colocan a la par de la yorta y de allí tiran al “barco”, raya que dista unos tres metros de la elipse y que sirve para decidir el orden de tirar: “prima, gunda terca...” para sacar las chibolas de la yorta. El juego puede ser “todo libre” o atarse a pequeñas reglas: “no se valen cambios, no se permite limpia, sin alza ...”. Cuando se juega todo libre, los jugadores siempre guardan normas elementales como el no permitir que el tirador “puye” que no salte turnos, que no empuje la chibola con el pie o la mano; acción que sirve para acercarse disimuladamente o salir de un lugar poco favorable para los tiros a la yorta.

Los vocablos son espontáneos. Sin embargo, esas u otras triquiñuelas forman parte del juego, los niños caminan acurrucados o a gatas, afinan puntería y dicen “agarre con cualquiera allí” lo cual significa que pueden tocar a alguien del grupo. Cuando se da la tocada, el jugador perdido tiene que abandonar el juego, otra causa para no poder jugar es que un participante quede “ahogado” y se da cuando al lanzar la chibola ésta queda dentro de la yorta.

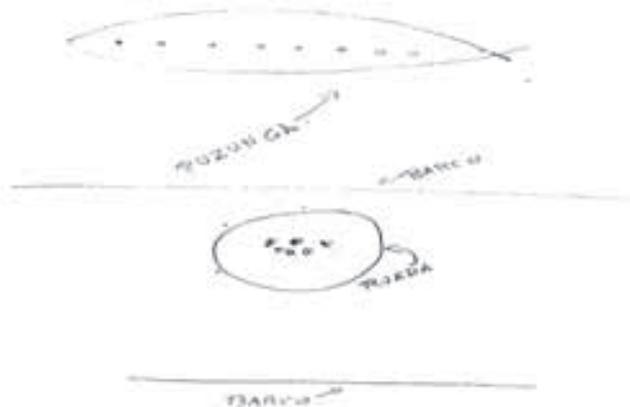
Esta última situación puede remediarse, si los jugadores aceptan que el ahogado pueda cometer esa infracción dos o tres veces más, lo cual permite que el juego se prolongue y por lo tanto se torna más difícil sacar las chibolas, por muy “pulsuda” que sea

la canica. Así transcurre el tiempo y al final gana el que tenga más chibolas. Este juego se puede disfrutar “a la verdad o a la mentira”, en el primer caso, el ganador se queda con las chibolas; en el otro, las devuelve a sus compañeros.

LA CHUNGA O RUEDA

Otra modalidad, menos riesgosa, es la rueda; los niños trazan un círculo de unos tres metros de diámetro (la medida puede variar), en el centro colocan una chibola por cada jugador y desde el perímetro se dedican a tirar, tratando de sacar las chibolas encerradas. Lo más fácil de jugar, pero si en esa variante existen ataduras de distancia y lugar, esto no sucede al jugar al toque y cuarta, el grupo de niños que juegan, pueden pasear todo el patio o sitio que escojan para entretenerse, tratando de dar el toque o lograr situarse a una cuarta, jeme o a dedos del contrincante más cercano para eliminarlo del juego o ganarle las chibolas.

Muchas veces los juegos quedan pendientes por diversas causas y cuando tienen oportunidad los continúan o practican otras variantes, hasta que pasa la temporada de las chibolas, para dar lugar a otro pasatiempo que los hace olvidar el juego citado anteriormente.



En El Salvador a la semilla de marañón se le llama “pepa” y de aquí surge el juego de “las pepas” que se practica, fundamentalmente, en el área rural del país. Es un juego colectivo y en su mecánica admite la incorporación del vocabulario y formas que se manifiestan en el juego de las chibolas; así se puede jugar a la chungu (rueda), a la yorta o al toque y cuarta. En los dos primeros casos, las chibolas que se ponen para sacarlas del juego, se sustituyen por la pepa; en cuanto al toque y cuarta, los muchachos alzan el brazo por sobre la cabeza y dejan caer la pepa perpendicularmente para lograr hacer el toque o situarse a una distancia no mayor de una cuarta de la otra y así poder ganar a sus contrincantes.

Sin embargo, este juego tiene sus propias formas como es el “chusco” y “el cuadro”. En el primero, los niños buscan un lugar en la tierra en donde hacen el hoyo o chusco, luego trazan “el barco” y desde allí tiran las pepas que pueden ser dos, cinco, diez ... cantidades que están acorde con el número de semillas que el jugador esté dispuesto a perder o a ganar. Cuando alguien tira seis pepas al chusco y sólo logra meter dos, las cuatro restantes caen en las manos del jugador que le precede en el turno.

De este modo, las pepas cambian continuamente de dueño, pero siempre hay alguno que tiene mejor suerte y logra decir en tono zumbón “estás pelado”.

Esto mismo se dice en “el cuadro”, para ello trazan un cuadrado de más o menos 0.60 metros por lado, éste se divide en cuatro cuadrados más o menos iguales y a cada uno lo numeran con cifras tomadas al azar, por ejemplo: 0, 3, 6 y 10.

Los jugadores se colocan a una distancia de tres metros y desde allí tiran para tratar de caer en cualquiera de los cuadros numerados y ganar el número de pepas que indica el cuadro en que cae; pero cuando no se tiene pulso y cae afuera, pierde la pepa. Cuando alguien cae en cualquier raya de los cuadrados, tienen derecho a repetir el tiro. Esta variante es la más rápida para ganar o perder las semillas que se tengan y los niños dicen: “aquí lo acaban ligero a uno”.

MICA ENVENENADA

Este se juega con pelota y hay persecución para fajarse a cualquier jugador que automáticamente pasa a ser mica envenenada. En un principio, para determinar quién va a servir de mica, los muchachos se alinean hasta 100 ..., al muchacho que le corresponde la última cifra, tiene que perseguir a los demás y tirar la pelota al cuerpo del más próximo antes que se refugie en el "tay" que puede ser un árbol, poste, puerta u otro objeto que se preste al pequeño descanso del juego. Cuando están todos en el descanso, el que tienen la mica los insta a que lo abandone, pero sus compañeros se burlan, a veces hacen una cadena que los conecta con el "tay", algunos de ellos se sueltan pero con los pies mantienen el contacto con el jugador inmediato, pero de pronto dos o tres de ellos se animan a salir y al igual que en ladrón librado, hacen alarde de velocidad, energía y agilidad para engañar a la mica que yerra el tiro, situación que provoca la algarabía de los jugadores.

LA PEREGRINA

(normalmente, es un juego de niñas)

En Grecia, a este juego se le conoció como "Asculias" y en Roma como "El juego de Odres"; actualmente en muchos países del mundo se conoce como "Rayuela", pero en El Salvador, le llaman "Peregrina" .

Este juego puede tener dos variantes, la primera consta de tres cuadros (cajones) longitudinales,, tres transversales (ala) y se remata con otro cajón, este dibujo da la impresión de una cruz latina; la otra modalidad es casi lo mismo, salvo que en lugar de llevar tres cajones transversales lleva dos y el que sobra se convierte en pescuezo, encima del cual se traza una circunferencia con un diámetro que representa al mundo o una cabeza. Cualquiera de las dos formas, aunque la última es la que generaliza entre las niñas o niños, se hacen con tiza sobre el suelo o se raya en la tierra, el tamaño puede oscilar entre los dos o tres metros de largo total y los cajones pueden tener las dimensiones que los jugadores decidan.

A cada cajón se le asigna un día de la semana, se inicia con el lunes y culmina con el domingo en el mundo. El turno de

participar se decide por “prima, gunda, terca...” todas deben tener un tejo (pedazo de comal, olla, ladrillo u otro material) que sirve para iniciar la posición que ocupa cada jugador en el transcurso del juego.

El que inicia el juego, al igual que los demás, lanza el tejo al cajón que representa el lunes, luego brinca desde afuera, pasa sobre su tejo para caer en el martes con un pie, continúa con el miércoles para luego abrir las piernas sobre el ala de tal modo que el pie izquierdo repose en el viernes y el derecho en el jueves.

Da otro salto, para llegar al pescuezo (sábado) en un pie para abrir otra vez las piernas y que cada pie ocupe cada parte del mundo que está dividido. Si no se comete ningún error como patear raya, caer mal, perder el equilibrio, se inicia el regreso hasta llegar al cajón del lunes donde está su tejo, lo recoge, brinca ese cuadro y luego sale del dibujo con otro salto.

Como no hubo error, tira el tejo al martes y repite todo el proceso anterior, todo esto lo hacen también sus compañero(a)s en la medida que van participando y cometiendo errores, el juego se complica por cuanto que, muchas veces, pueden estar ocupados tres cajones seguidos y la que tiene que jugar se ve obligada a brincar hasta el ala que está desocupada, en estos momentos el juego se vuelve un reto de cálculo y equilibrio.

Muchos jugadores fallan por patear raya, por pasarse, por tomar poco impulso..., en estos casos deciden hacer “la luna”, especie de elipse situada a un lado del dibujo y que puede ir del primer cajón al segundo (lunes y martes respectivamente); la función de este trazo es la de servir como puente que facilite los saltos demasiados largos y que muy difícilmente pueden salvarse sin el riesgo de caerse; situación que lleva implícita la risa de los otros jugadores.

Algunos jugadores exigentes eliminan la luna y deciden hacer más difícil el juego, para ello norman la distancia mínima que debe existir entre el tejo y las rayas del cajón que está en juego, de este modo, la distancia puede ser dos, tres, o cuatro dedos como

máximo; en otras palabras, mientras más cerca del centro del cajón quede el tejo, mejor.

Otra norma es que la participante cuando vaya a recoger el tejo, el cual está tres cuadros adelante, la jugadora o jugador para alcanzarlo, aunque sea con las puntas de las uñas, deberá agacharse en un pie y estirarse lo más que pueda para solucionar su caso.



PON PONTE NIÑA, PON PONTE

Entre los diversos juegos para niñas, se destacan las rondas, cuyo principal componente lo constituye el canto que se basa en estribillos cortos, entonados en forma colectiva y sin ningún acompañamiento musical; salvo unos aplausos que marcan el ritmo de la canción tal es el caso de “pon ponte niña pon ponte”.

Esta ronda se puede jugar con cualquier número de niñas que estén dispuestas a entretenerse, en primera instancia forman un círculo y en el centro de él, se coloca una niña con los brazos en jarras y escogida al azar. Instantes después, las niñas inician el cántico:

“Pon ponte niña, pon ponte,
que hay viene su marinero,
con ese bonito traje
que parece carnicero,
anoche yo le vi,
vestida de tulipán,
moviendo la cintura,
paranpanpanpanpan”.

La niña que está en el centro se desplaza por todo el círculo con pequeños saltitos y se detiene para menear las caderas con gracia cuando sus compañeras cantan:

“moviendo la cintura,
paranpanpanpanpan”.

Reinicia el baile en el momento que las compañeras entonan:

“Los pollos de mi cazuela,
no sirven para comer,
sino para las viejitas
que no saben componer,
no le echan ni cebolla,
ni hojitas de laurel,
lo sacan de la cazuela,
para írselo a comer”.

Al terminar este estribillo, la bailarina se detiene frente a cualquiera de las jugadoras y la saca para que la sustituya. Es de hacer notar que los aplausos que forman parte de la ronda, marcan el ritmo de cada sílaba de la canción; este juego al igual que todos, se suspende cuando deciden cambiarlo por otro o se sienten agotados.

LA HUERFANITA

Entre los diversos juegos que configuran el mundo de entretenimiento y fantasía del niño, esta actividad lúdica es, totalmente, diferente a los otros juegos. Rebose de sentimiento humano y despierta, de manera espontánea, la sensibilidad ante el dolor. Pese a que el juego es un canto al desamparo y la injusticia, las niñas no logran captar el pesimismo del pasatiempo y, por el contrario, gozan plenamente de esa ronda infantil.

Se inicia por moción de alguna niña que desea jugar a la huerfanita, se reúne un número indeterminado de niñas, por común acuerdo deciden qué compañera se quedará en el centro de la ronda, que toma forma al agarrarse o tomarse todas de las manos.

Las jugadoras comienzan a desplazarse en forma circular a la vez que entonan

“pobrecita la huerfanita, que no tiene padre, ni madre
la echaremos a la calle a llorar su desventura
desventura, desventura, carretón de la basura”.

Cuando dicen desventura, todas hacen una leve flexión de caderas pero sin interrumpir el desplazamiento de la ronda. Seguidamente, el coro continúa:

“Cuando yo tenía mis padres,
me vestían de oro y plata
y ahora que no los tengo,
me visto de pura lata,
hojalata, hojalata,
carretón de la basura”.

Durante todo este tiempo, la chica que hace de huerfanita y que se halla en el centro de la ronda, permanece de pie o puede acurrucarse, algunas de estas niñas, para hacer más dramático el juego, se cubren el rostro con las manos y se lamentan como si realmente fuesen huérfanas.

Los dos estribillos completos, marcan el término del turno de la huerfanita y de inmediato ésta se dirige hacia cualquiera de sus compañeras hasta situarse frente a una de ellas, luego se prosterna, toma la falda de la jugadora seleccionada y la utiliza como paño de lágrimas mientras canta el estribillo:

“Cuando yo tenía mis padres,
me vestían de oro y plata
y ahora que no los tengo,
me visto de pura lata,
hojalata, hojalata,
carretón de la basura”.

Cuando termina de cantar, la compañera que está de pie, pasa al centro de la ronda y la ex huerfanita se integra a la misma ronda para reiniciar de nuevo el cántico del juego y así sucesivamente van pasando todas las niñas que participan del entretenimiento que pone de manifiesto el dolor de la orfandad.

EL RATÓN Y EL GATO

Un elemento muy característico de los juegos infantiles es la actuación de personas, cosas o animales; esta situación se observa mejor en las rondas de las niñas, pero hay juegos que se refieren a los animales como es el caso del ratón y el gato.

Esta ronda se organiza con indeterminado número de niñas y niños, todas se toman de las manos para formar un círculo y por común acuerdo deciden qué pareja hará de ratón o de gato. El primer personaje se ubica en el centro del círculo y el segundo permanece fuera de la ronda, contenido por las manos entrelazadas de sus compañeros.

El gato inicia el pequeño diálogo con la pregunta: ¿Qué estás comiendo ratón?, a lo que el interpelado responde: “papel y tusa”;

inmediatamente el gato dice: “A que me das”, el ratón cortante refuta “a que no”, el minino insiste “a que sí” y el otro se cierra en “a que no”.

Estas respuestas cortas se mencionan unas tres veces y después el ratón sale de su madriguera (círculo) y el gato sale a perseguirlo. Cuando el roedor siente que lo atrapan, penetra al círculo, sus compañeras levantan los brazos para facilitar la entrada al ratón, pero rápidamente los bajan para bloquear al gato que intenta entrar.

Algunas veces permiten la entrada del gato pero con la intención de retenerlo, el círculo se estrecha, los hombros se entrechocan, el gato lucha desesperado por salir, los gritos y las risas nerviosas se compaginan con las fuerzas y movimientos del grupo que instantes después permite que el gato siga con la persecución.

Después de corretear por corto tiempo, el gato logra atrapar al ratón, en ese instante se invierten los papeles, el gato hace de ratón y viceversa, se vuelve a repetir todo desde el principio y culmina siempre con la captura del ratón. Así transcurre el tiempo y las niñas van alternándose en diferentes turnos; sin embargo, este juego admite una variante en la región del Departamento de Morazán, en la zona oriental del país, allí las niña(o)s juegan al gato y el ratón; el diálogo se desarrolla en forma distinta al anterior por cuanto que el gato al dirigirse al conejo dice: “conejito salí de mi huerta” y el otro responde “no salgo porque no tengo puerta”, entonces el gato dice “A que sí”, de aquí en adelante se desarrolla de igual manera que el señalado originalmente.

LA VARA DE LISTÓN

En este juego se pone de manifiesto el bien y el mal, estas fuerzas se encarnan en un ángel y un diablo, personajes sobrenaturales que tratan de ganar adeptos por intermedio de un tercer participante que se desempeña como vendedor de listones; la niña vendedora tiene como tarea designar en secreto a cada jugadora el nombre del color que tendrá que representar y además es la responsable de mantener el diálogo con el ángel y el diablo.

El juego se inicia así: “Ton ton” (onomatopeya que resulta de tocar una puerta); puede decir el ángel o el diablo, según sea el turno de participación: ¿Quién es? Pregunta la vendedora; “El ángel” responde para el caso; ¿Qué quería? Contesta la vendedora, “Una vara de listón”, ¿De qué color?, “amarillo”.

Cuando se menciona el nombre del color, la vendedora mira la fila de niñas que pueden estar de pie o sentadas, si ninguna responde afirmativamente al color mencionado, el personaje sobrenatural pierde la oportunidad de adivinar y cede el turno al otro.

Cuando se acierta, la niña que responde al color adivinado, se levanta y ofrece la mano a la vendedora; esta la toma y juntas proceden a dar pasos largos, dos,... cinco,... o diez que les separarán del ángel y el diablo; la vendedora suelta a la jugadora y los dos seres extraterrenos inician la persecución.

La algarabía de las jugadoras crece y llega al clímax cuando sucede la captura; en ciertas ocasiones la que huye es muy escurridiza y logra volver al punto de partida; en este caso se le asigna un nuevo nombre de color y se reanuda el juego. Como en todo juego siempre existe la trampa o picardía inocente y surge muchas veces ante la impotencia de poder ganar; en el caso del diablo, este a veces casi le pisa los talones a la vendedora y al color cuando miden la distancia, pero surge la protesta del ángel coreada por las demás niñas y el mal tiene que retroceder un poco a regañadientes.

Poco a poco se reduce el grupo de las no capturadas, pero aumenta la dificultad de poder adivinar el color correcto; en este caso, la vendedora da pistas, aunque no es válido, como: “es el color de un zapato” o de cualquier otra prenda. Pero si el diablo y el ángel no pueden acertar se puede escuchar “¡Ay Dios lo que no puede adivinar!” o “¡Qué chichón (fácil) y no puede!”

El juego dura entre diez y quince minutos cuando el grupo de niñas consta de doce jugadoras; sin embargo, el número de participantes no altera el pensamiento de las niñas; ser capturadas por el ángel ya que el diablo es malo, opinan todas sin excepción.



La vara del listón

NARANJA DULCE

Se organiza la ronda, teniendo cuidado que el número de participantes sea impar, las niñas se agarran de las manos y comienzan a desplazarse con pequeños brincos y conservando la forma circular a la vez que cantan el estribillo que dice:

“Naranja dulce limón partido,
dame un abrazo que yo te pido”.

Se para la ronda y enseguida se balancean cualquiera de los pies, cuentan desde uno hasta diez para que inmediatamente todas las niñas se lancen en busca de la otra compañera, abrazarle y hacer pareja; como el número es impar, la niña que no logra formar pareja se bautiza con el mote de “viuda”, a esta se le hace “una bulla” (gritos, palmoteos, chillidos).

Se organizan de nuevo, pero en esta ocasión, la niña que hace de viuda se sitúa en el centro de la ronda, permanece parada

mientras las jugadoras cantan el mismo estribillo, cuentan hasta diez y forman parejas. La viuda debe tratar de hacer su pareja y de esa manera es otra niña la que desempeña el papel antes citado.

Una y otra vez, repiten lo mismo hasta que, por alguna circunstancia, deciden concluir el juego. Sin embargo, al consultar con personas que en su infancia jugaron esta ronda de la naranja dulce, recuerdan otra estrofa:

“Si fueron falsos mis juramentos
en otros tiempos se olvidarán”

En cuanto a la mecánica de la ronda, recuerdan que la niña viuda no permanecía inmóvil, sino que también se desplazaba al compás de sus compañeras y era ella quien escogía a la próxima viuda mediante un abrazo.

A LA VÍBORA, A LA VÍBORA DE LA MAR

En este juego, dos niñas que eligen el resto de las participantes, se colocan frente a frente, suben los brazos y entrelazan las manos por sobre sus cabezas, de tal forma que semejan un arco bajo el cual tienen que pasar sus compañeras de juego. Estas se organizan en una fila india, se agarran por los hombros y de esta manera caminan con pasitos cortos, cuyo ritmo lo marca el arrastrado de los pies que se apaga un poco cuando las niñas entonan a una sola voz el siguiente estribillo:

“A la víbora, a la víbora de la mar,
por aquí quieren pasar
la de adelante corre más
y la de atrás se quedará
trasi, trasi, trasi ...”

La palabra trasi, se repite por un tiempo indefinido en el cual crece a cada momento la expectación de las jugadoras, cuyas miradas se dirigen hacia los brazos alzados que en el momento menos pensado puedan abatirse sobre una de las niñas y hacerla prisionera.

En efecto, caen los brazos y toman un niña, quien separada del grupo, es llevada aparte para hacerle una pregunta: “¿Con quién te querés ir, con la piña o con la manzana?”; la capturada ignora cuál de sus dos captoras representa a una de esas frutas; la interpelada piensa un momento y puede decir: “con la piña”, y la que representa a esa fruta responde: “a pues, ponete atrás de mí”.

Continúa el juego, pero la curiosidad de saber el nombre de las compañeras que tienen los brazos en alto es grande, que a hurtadillas tratan de averiguar el nombre; si esta triquiñuela se descubre, aparecen las protestas del grupo o de las niñas que representan a las frutas.

Se decide cambiar nombre y puede escoger otros frutos o toman cosas contradictorias como: la luna y el sol, el ángel y el diablo, el día y la noche, el blanco y el negro... Así es que en un mismo juego se puede cambiar tres veces los nombres.

Paulatinamente, la cola de las niñas disminuye y las que se forman detrás pueden crecer uniforme o no; en el caso de que haya igual número de niñas a ambos lados y solo queda una por apresar, todas se ponen tensas ante el próximo desenlace que se prolonga en forma adrede y cuando la niña termina de cantar el estribillo, las niñas que forman el arco, comienzan a contar de uno en uno hasta diez, a la par que balancean los brazos de arriba hacia abajo y viceversa, cada vez que la jugadora solitaria pasa, de esa manera le tapan el paso.

Llega el momento final y la jugadora decide por una de las dos, casi siempre se manifiesta la simpatía por el grupo o por una amiga en particular y eso hace que gane el que tenga esa niña que desempata el juego. Cuando termina el juego y hay número igual de niñas a cada lado, deciden formar una cadena jefada por las dos iniciales y el grupo que tenga mayor fuerza y logre arrancar jugadoras a uno de los bandos, gana el juego.

SOMOS LOS ESTUDIANTES

Esta es una ronda la cual comienza a desplazarse vertiginosamente a la vez que entonan el estribillo:

“Que s ese ruido que se oye por aquí,
de día y de noche no deja dormir.”

Se inmoviliza la ronda y de inmediato la niña que hace de estudiante comienza a moverse con pasos cortos y picados por la parte externa de la ronda; ella responde al reclamo de sus compañeras con la siguiente cantinela:

“Que somos los estudiantes que venimos a estudiar,
pasando la capilla de la Virgen del Pilar,
con un pañuelo de oro y el otro de plata,
que salga la que salga por esa puerta falsa, falsa, falsa.”

Esta última palabra la repite la niña en tanto que agita uno o dos pañuelos a la altura de su cabeza, hasta que se decide a tocar en el hombro a una de sus compañeras, la cual sale de la ronda para unirse al grupo.

La niña seleccionada se desplaza atrás de la que lleva los pañuelos, sus manos van a la cintura y cuando la que lleva la voz cantante agita los pañuelos, ella se limita a menear sus manos cual si fuese saludando. Prosigue el juego y la ronda decrece para engrosar la cola que se forma en la periferia del círculo de muchachas que juegan a los estudiantes; igual forma que otros entretenimientos, se pone de manifiesto el grado de amistad que une al grupo, puesto que la muchacha de los pañuelos selecciona a las jugadoras ya sea por la estrecha amistad que tiene con alguna de ellas o por pertenecer al mismo grado de estudio en el cual está ella.

Pese a las protestas que puedan surgir por las preferencias, todas disfrutan por algunos minutos del juego de los estudiantes, que al igual que otros entretenimientos aparece en forma espontánea en el transcurso de un recreo o en las vecindades donde haya niñas dispuestas a practicar el juego u otros.

¿QUÉ OFICIO TRAE?

El juego es un magnífico recurso educativo para que las niñas ejerciten los conocimientos que poseen sobre los nombres de las

frutas. Este entretenimiento presupone que las participantes tengan la agilidad mental necesaria para poder acertar positivamente el nombre de la fruta propuesta en forma de adivinanza.

Para iniciar el juego, se ponen de acuerdo sobre quién se quedará sola (hace de adivinadora), el resto de las chicas, cuyo número es indefinido, en un primer momento se agrupan en forma bien compacta y una de ellas, que lleva la voz cantante del grupo, sugiere el nombre de la fruta por adivinar.

Después de esa breve deliberación, se toman de las manos y de cara hacia la compañera solitaria, entre esta y el grupo puede haber una distancia no mayor de tres metros que se acorta a centímetros debido a una raya trazada en el suelo y la cual no pueden atravesar así porque si, con ese trazo de por medio se inicia el diálogo siguiente:

El grupo: Buenos días, venimos de Nueva York

Niña: ¿Qué oficios trae?

El grupo: Usted lo verá

Niña: ¿Con qué letra empieza?

Inmediatamente el grupo puede decir: Empieza con “m” y termina con “n”, si es el fruto marañón o mamón (talpajocote); la niña que adivina se concentra por recordar la fruta que tenga las letras mencionadas y cuando se le hace difícil, las compañeras proceden a darle pistas o señas o semi describiendo el objeto.

Algunas de ellas se oponen a tal cosa en un afán de hacer más difícil el juego para la niña sola; pero esta, con el rostro sonriente dice el nombre adecuado al mismo tiempo que extiende los brazos para atrapar a la que está más próxima a ella, la prisionera es arrastrada al otro lado de la raya y pasa a ayudarle a la chica que inicialmente estaba sola.

Algunas veces no se logra adivinar la fruta, entonces el grupo se retira a deliberar sobre un nuevo nombre no sin antes decirle a la adivinadora el nombre que no pudo acertar y con cierto sarcasmo le pueden decir: “era bien chiche y no lo sabías” u otras frases por el estilo.

El juego continúa y el grupo adivinador aumenta más rápido, hasta que en el grupo primario solo queda una niña que es la

que hará de adivinadora en el siguiente turno, si es que decide continuar jugando el mismo o de inmediato pasan a practicar un nuevo juego propuesto por alguna de las muchachas del grupo.

LAS ESTATUAS DE MARFIL

El presente juego es otro de los muchos que se practican ya sea en la calle o durante el recreo escolar, la mecánica que lo constituye es más simple que la de otros juegos; aunque aplica principios de la ronda.

Los participantes forman el círculo, se toman de las manos y se desplazan en el sentido opuesto a las agujas del reloj y cantan:

“Las estatuas de marfil
son de aquí y son de allá
uno, dos, tres.”

El ritmo de la canción es marcado con los pasos de los jugadores que cesan por completo cuando dicen “tres”, todos las participantes se vuelven inmóviles; unos con los brazos arriba, otros con un brazo hacia delante y el otro hacia atrás, con un pie levantado, el torso inclinado a cualquier lado y otras posturas que semejan la rigidez de las estatuas.

Cada jugador es juez de los demás, nadie se podrá mover ni reírse y tiene que soportar con estoicismo la incomodidad de la postura que eligió; en ciertas ocasiones esa situación se agrava cuando una mosca, por ejemplo, se posa en la nariz de algún jugador u otros casos similares que obligan al participante a moverse en contra de su voluntad; en este caso, todos prorrumpen en grito, señalando por su nombre al jugador que se movió, pero cuando el grupo decide sacar a alguien, la niña termina sometándose a la decisión de la ronda.

Hasta que el jugador sale, se reanuda el juego con la misma cantinela, poco a poco van saliendo los jugadores hasta que, finalmente, queda uno que es el ganador o la ganadora del juego. El tiempo que dura este entretenimiento depende del número de participantes, que pueden ser niños o niñas como también de

la seriedad que tenga cada una para evitar reírse y del grado de equilibrio desarrollado que se pone a prueba en el momento de inmovilidad.

ARROZ CON LECHE

Se hace una ronda y se selecciona a una niña que se ubica en el centro; los niños y las niñas tomados de las manos giran en torno, al tiempo que cantan:

“Arroz con leche me quiero casar,
con una viudita de la capital,
que sepa coser, que sepa bordar,
que ponga la mesa en un mismo lugar.”

En este momento deja de girar la ronda, la niña que está en el centro responde:

“Yo soy la viudita,
la hija del rey,
me quiero casar
y no encuentro con quien,
contigo si, contigo no,
contigo mi vida me casaré yo”

A continuación, ocupará su lugar el niño o la niña seleccionado, debiendo ser este el viudito o la viudita y el juego continuará cantando el estribillo y cambiando el personaje.

ÉCHELE AL LAGARTÍO

Para este juego se necesitan dos niños, pero pueden valerse todos los que quieran... eso sí, sin hacer buruca, caso contrario, nadie sabrá con quién está “valido”, y en un momento dado, nadie le va a querer “echar al lagartío”.

Para valerse de este juego, se hará de la misma forma como se vale de la tusquia, es decir, aprisionamos los dos dedos meñiques y moviendo a un mismo ritmo las manos derechas unidas por los dedos en mención, decimos a una sola voz:

“Valídos, valídos, echale al lagartío, hasta la muerte amén”.

Un tercer niño representa a un juez testigo, alzando su mano derecha abierta cortará los dedos; de ahora en adelante, todo niño válido que esté comiendo determinado manjar, si es visto por su contrario, y este también quiere comer, pondrá sus manos unidas moviéndolas, como mandíbulas de lagarto le dirá: “échele al lagartío”, y el muchacho contrario tendrá que compartir su chuchería en la porción que crea conveniente, depositándola entre sus manos abiertas.

Si por el contrario se niega a compartir, rompe el juramento y el testigo velará porque nadie más vuelva a jugar con él, por criticarlo de tramposo, jaranero y vividor.

MATATEROTEROLA

En matateroterola se formarán dos filas, con una distancia aproximada de 4 metros; inicialmente estará “su señoría” quien representa a una señora distinguida que tiene muchos hijos e hijas. En el otro bando está solamente su “señorío”, un noble varón que se encuentra totalmente solo.

Esta danza baile tiene cierta semejanza con Chanchavalancha, a tal grado que en diversos pueblos las confunden, jugándolas como un solo juego. En el presente juego se tienen un hogar con muchas hijas e hijos, quienes están en fila frente a su señorío, la señoría, que es la mamá es la que responde en caso que un interesado quiere obtener la mano de una de sus hijas.

El juego inicia cuando el señorío, danzando y cantando con mucha gracia, llega donde está su señoría y haciéndole la reverencia, le dice:

“Buenos días su señoría, Matateroterola,
Buenos días su Señoría, Matateroterola”.

Su Señoría con todas sus hijas tomadas de la mano, llegan también haciéndole la reverencia que se merece y le responden

“¿Qué quería su señorío, Matateroterola?
¿Qué quería su señorío, Matateroterola?”

El señorío regresa nuevamente danzando y cantando:

“Yo quería una de sus hijas, Matateroterola
yo quería una de sus hijas, Matateroterola”

Su señoría regresa preguntándole:
“y qué nombre le pondremos, Matateroterola
“y qué nombre le pondremos, Matateroterola”

A propósito le quiere poner un nombre muy feo, que no va con la belleza de la muchacha.

“le pondremos calavera, Matateroterola
le pondremos calavera, Matateroterola”

su señoría Indignada regresa:

ese nombre no me agrada, Matateroterola
ese nombre no me agrada, Matateroterola”

Entonces su señorío regresa con un nombre muy bonito:

“le pondremos princesita, Matateroterola
le pondremos princesita, matateroterola”
“ese nombre si me agrada, Matateroterola
ese nombre si me agrada, Matateroterola “

En ese momento su señoría, le entrega a la hija solicitada; de esta forma, su señorío le seguirá pidiendo hijas a su señoría, hasta que esta se quede totalmente sola, como es la ley de la vida.

VENDE ACEITE

Este juego consiste en seleccionar cinco niños o niñas y se seleccionan cuatro esquinas .El juego comienza cuando cuatro de ellos toma una esquina cada uno. El otro queda sin esquina el cual le toca comprar aceite.

Entonces se va para una esquina y le dice al que está allí “él vende aceite”, y este le contesta: no, en la otra esquina y va a las cuatro esquinas, estos niños o niñas que están en las esquinas deben de cambiarse de lugar (esquina) en el momento que el otro

anda comprando y en un momento de descuido cuando los de la esquina se mueven de una a otra, el comprador puede quedarse en una de las esquinas vacías y es así como el que se queda sin esquina le toca comprar aceite y estos siguen jugando.

Fecha: en cualquier fecha se puede jugar.

Materiales: candela de yeso para las ruedas de los niños.



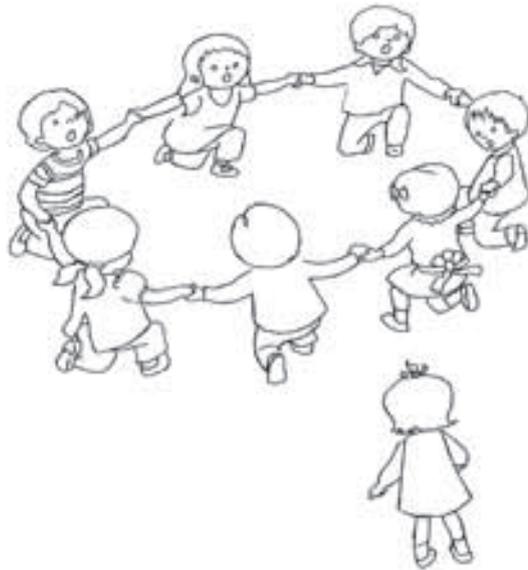
LA VUELTA DEL TORO TORO JIL

Consiste en cualquier cantidad de participantes; se elige quién va a preguntar y quién va a ser don Llano y los demás se colocan en círculo agarrados de la mano, y comienzan a cantar “vamos a la huerta de toro toro jil a ver a don llano comiendo perejil; don Llano no esta aquí estará en su vergel abriendo la rosa y cerrando el clavel.” Luego un niño se dirige al que está a un lado y le pregunta; que tal está don Llano y él contesta, se está bañando y se regresa al círculo, luego vuelven a interpretar la misma canción y llega otro niño a preguntar que tal está don Llano y él le contesta, se está cambiando de ropa y así sucesivamente hacen una serie de preguntas como estas que tal está don Llano y las respuestas son: está enfermo, está agonizando, ya murió, lo están enterrando y luego la última contestación es que ya va a salir a asustar y todos los niños salen corriendo y don Llano detrás de ellos.

Al primero que agarre será don Llano si continúan jugando.
El tiempo de duración aproximadamente es de siete minutos.

Fecha: se juega en cualquier tiempo.

Materiales: un espacio sumamente grande para que los niños puedan correr.



LAS MATAS DE GUINEO

Este juego consiste en que se ponen los participantes manos arriba y parados.

Existe el dueño del terreno en donde están las matas de guineo, un niño(a) pasa por donde están las matas de guineo, este es el que pierde algún objeto (seleccionado voluntariamente).

El juego comienza cuando uno de ellos pasa por el terreno del que se hace llamar señor, entonces una vez que ha pasado por las matas se da cuenta que ha perdido algo, luego regresa donde el dueño del terreno y le dice: “señor me da permiso de entrar en su huerta, por que hace poco pasé por allí y perdí un reloj (u otro objeto)”.

Entonces, el señor le dice que sí, pero que no le arruine las matas, entonces este entra y comienza a doblar la huerta, es decir, bajando un brazo a cada participante.

El juego continúa cuando este mismo(a) niño(a) vuelve a pasar por la huerta y de nuevo pierde otro objeto y luego vuelve a pedirle permiso al dueño, vuelve a entrar a la huerta, comienza a doblarla nuevamente y así sucesivamente hasta que destruye las matas.

La última vez le da permiso, entra y el dueño del terreno le dice: le echo los chuchos (los niños que eran las matas de guineo), y el otro le contesta le quemo la casa y se repite varias veces lo mismo.

Al final, el dueño del terreno le dice, le echo los chuchos y todos salen corriendo detrás del que arruinó las matas.

Este juego se puede realizar las veces que los participantes deseen.

Fecha: no hay fecha estipulada

Materiales: recursos humanos.



Honduras

EL FOLKLORE LÚDICO DE HONDURAS

Pompeyo del Valle

INTRODUCCIÓN

Ciertamente, la actividad lúdica o lúbrica –que trasciende la infancia– se remonta a los primeros tiempos, aunque no es la criatura humana la única que juega. También lo hacen ciertas variedades de insectos y algunos mamíferos superiores. Pero no siempre resulta sencillo diferenciar en la humana especie el trabajo de la diversión, porque lo que en un contexto histórico-social se estima trabajo, en otro puede considerarse lo contrario.

La antropóloga norteamericana Ina Corinne Brown, profesora del Scarrit College en el Centro Universitario de Nashville, dice que por lo común pensamos que la caza, la pesca o montar a caballo son actividades que se hacen por entretenimiento, pero que para muchas gentes la caza y la pesca son maneras de obtener comida y el caballo igual que la lancha no son más que medios de transporte que los auxilian en sus faenas. Del mismo modo, lo que es trabajo para el músico o para el actor profesional, resulta ocio placentero para los oyentes o espectadores que aplauden sentados en las butacas.

El universo del juego, o del jugar, es muy rico. Hay juegos de ingenio, de salón, de palabras, de suerte, de bailar y cantar, de manos, de azar (como la baraja), de competición (como las carreras ecuestres), y de niños (como los mables o la rayuela), sujetos todos ellos a reglas convencionales. También hay una lúdica erótica, expresada en el flirt y el coqueteo, mediante el modo de mirar (cargado de señales), la plática delgada (grávida de segundas intenciones) y el lenguaje corporal o gestual (consciente o inconsciente) de cristalina lectura para el ojo atento.

Esta vertiente del juego amoroso o sexual es muy amplia y multiforme, aunque, desde luego, difiere mucho de la práctica urdida por los niños, sin perder, no obstante, algunas de sus características, como el manejo de reglas altamente estructuradas (C. A. Jiménez). ¿Pero qué significa, realmente, “jugar”? ¿A qué nos referimos cuando empleamos el término “juego”?

Johan Huizinga postula que el juego es una actividad fijada espacial y temporalmente, de conformidad con unas reglas voluntaria y libremente aceptadas; su práctica –empapada de un sentimiento de tensión y alegría– incluye la conciencia de ser de otra manera de lo que somos en la cotidianidad. Para Roger Callois, el juego no puede fundar ni producir nada, puesto que en su esencia está anular sus resultados. El trabajo y la ciencia, en cambio, capitalizan los suyos y, en poca o mucha medida, transforman el mundo. Walter Rickerman cuenta que supo de un estudioso que fue siguiendo la huella de un juego determinado por los laberintos de la historia de diversas civilizaciones, y que de este modo pudo descubrir los cambios ideológicos que se iban presentando en el interior de éstas. Fue algo así como tomar por fósil un juego específico y su respectivo objeto lúdico (por ejemplo, el trompo, dice Rickerman) y a través de él conocer las transformaciones que la humanidad ha tenido en épocas y lugares diferentes.

Hay una serie de características inmanentes al juego, a la práctica del jugar, en las que todos los tratadistas coinciden. Prados Oropeza –palabras más, palabras menos– las resume así: “Uno de los rasgos más importantes del juego consiste en ser una actividad asumida libremente y cuyo objetivo se encuentra en sí misma; también es

una actividad incierta, cuyo desarrollo no puede ser determinado rigurosamente ni sus resultados establecidos con anticipación; deja siempre un margen a la invención y a la iniciativa del jugador; no crea bienes ni riquezas, ni elementos nuevos de ninguna clase; se encuentra sujeta a reglas y sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, la única que cuenta; por último, es una actividad ficticia, con la conciencia específica de una realidad secundaria o de una franca irrealidad con respecto a la vida corriente.”

Lo cierto es que todas las civilizaciones de la Tierra han considerado el juego, el jugar, como un componente insoslayable de la vida del hombre, de su “hominidad”. No olvidemos que tal como señaló –una vez más– Huizinga el juego ratifica constantemente, y en el sentido más elevado, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos. (Ponce, 1960).

JUEGOS Y RECREACIONES INFANTILES

Pompeyo del Valle

Para Federico Fröebel la palabra y el juego componen el elemento en que vive el niño. De tal modo que a cada cosa atribuye la vida, el sentimiento, la facultad de oír y de hablar que él experimenta en sí mismo. En consecuencia, se imagina que todo objeto oye y habla; y no vacila, desde que empieza a manifestar su interior, en conceder una actividad semejante a la suya a las piedras, a los árboles, a las plantas, a las flores, a los animales y a todo lo que le circunda. Por esa misma razón, Aníbal Ponce anotó que, evitando caer en las exageraciones de Gras, se puede reconocer en los juegos infantiles, como en los juegos animales, el carácter de una preadaptación, es decir, de una especie de ejercicio anticipado de las funciones que el adulto tendrá que cumplir más tarde en serio (Ponce, 1960).

También, en nuestra prehistoria americana, los arqueólogos han hallado objetos lúdicos verdaderamente admirables y desconcertantes, como las pequeñas figuras mexicanas de barro cocido representando perros y jaguares con ruedas... ¡procedentes,

como todos sabemos, de una cultura que no utilizó la rueda en su cotidianidad! Fácilmente se puede observar que la lúdica como arte de juguetería, además de su remotidad temporal tiene asimismo origen múltiple. El trapecio, el columpio, los zancos, la flauta de carrizo, los pitos de arcilla (generalmente zoomorfos), la cerbatana (juguete, arma de guerra e instrumento cinegético a la vez, según sean los proyectiles) fueron conocidos por todos los niños alrededor de la tierra desde el hominal albor.

Pero hay un juguete que desde siempre ha inspirado particular interés a los hombres y, por lo tanto, merece mención especial: la pelota. Su aparición como objeto lúdico hay que escudriñarla en la infancia de la humanidad. Elaborada con materiales disímiles y en pluralidad de tamaños en el marco de diversas culturas, de lugar a igual diversidad de juegos, pero es en el universo de los mayas donde alcanza inédita expresión, cuando recibe la “facultad” o “cualidad” de moverse sola, como si, mágicamente, los dioses le hubiesen insuflado vida propia, o, puesto de otra manera, la hubiesen “animado”, es decir, conferido un “alma”.

A los juguetes u “objetos lúdicos” se les denomina en el Popol Vuh “instrumentos de juego” (...Y que traigan acá sus instrumentos de juego, sus anillos, sus guantes, y que traigan también sus pelotas de caucho, dijeron los señores).

De cualquier manera, lo mismo que en las pretéritas sociedades griega, romana, egipcia, indú, china y europea, en nuestra América quienes se distinguieron en la producción de juguetería fueron los maestros artesanos, que empleaban en sus labores los materiales propios de su entorno: arcilla, porcelana, hojas, trozos de madera, carrizos, tusas, los pelos rojos de las mazorcas de maíz, flores, plumas, sustancias como la cera segregada por las abejas, etc. Según algunos autores los objetos lúdicos eran reproducciones en pequeña escala de los enseres de uso cotidiano y también réplicas de los especímenes de la rica zoología local (Jiménez Izquierdo, 2002).

Uno de los más encumbrados pioneros de la literatura para niños en nuestra América, José Martí escribió en la segunda mitad del siglo XIX lo siguiente:

Es muy curioso; los niños de ahora juegan lo mismo que los niños de antes; la gente de los pueblos que no se han visto nunca, juegan a las mismas cosas. Se habla mucho de los griegos y de los romanos, que vivieron hace dos mil años; pero los niños romanos jugaban a las bolas lo mismo que nosotros y las niñas griegas tenían muñecas con pelo de verdad, como las niñas de ahora.

Observa Martí que, por ejemplo, hace como mil años que se juega en Francia la “gallina ciega”, pero que los niños no saben, cuando les vendan los ojos con un pañuelo, que este juego tiene su origen en un caballero francés muy valiente, llamado Collin-Maillard, que perdió la vista un día de pelea y no soltó la espada ni quiso que lo curasen, y siguió peleando hasta morir. Entonces, el rey mandó que a partir de ahí en las peleas de juego, conocidas como torneos, saliera siempre a pelear un caballero con los ojos vendados, para que la gente de Francia no se olvidara de aquel hombre tan esforzado. Y de ahí vino el juego.

También apunta el apóstol cubano que los hombres de todos los países, blancos o negros, amarillos o indios, necesitan hacer de vez en cuando algo que signifique peligro y movimiento, como esa “danza del palo” de los negros de Nueva Zelanda; pero ocurre que cuando vinieron los españoles, los indios mexicanos tenían esa misma danza del palo de los negros neozelandeses. Igual que aquellos, los indios de México se echaban desde lo alto del palo, que medía unas veinte varas, y venían por el aire dando volteretas y haciendo acrobacias sin sujetarse más que con la soga. Pero es todavía más curioso que los ingleses piensen que el juego de la danza del palo es cosa suya, así como los isleños de las Canarias, que son personas muy vigorosas, creen que este juego es de su invención, y no de los británicos; particularmente cuando se trata de la danza del palo encintado, que es un baile muy difícil, en que cada hombre tiene una cinta de color, y la va trenzando y destrenzando alrededor del palo, haciendo lazos y figuras graciosas sin equivocarse nunca.

Anteriormente, en Honduras, las expresiones lúdicas ayudaban a la adquisición de ciertas destrezas en los niños, como parte de su desarrollo psico-social o paidológico, ya que aprendían a fabricar

por sí mismos algunos juguetes de su predilección: papelotes, rehiletos, enchutes, barquitos y aviones de papel, y todos los primores de la papiroflexia. Además, jugaban al aire libre, en los patios o solares con árboles, o frente a sus viviendas fastuosas o humildes. Los niños, con sus mables o tejos. Las niñas, saltando a la cuerda, girando en las rondas y cantando canciones antiguas llegadas de España, muchos años atrás, deslizándose sobre las procelas, junto a las almendras, la harina de trigo, las frutas mediterráneas y los quesos.

Los juguetes más corrientes de esta etapa de nuestra historia, que empezó a declinar en la década de los sesentas del siglo XX, eran los que a continuación se enumeran: el pito de barro, el tejo, el enchute, el yoyo, los papalotes, el zumzúm o ronrón (nombres onomatopéyicos), las banditas de hule o cintas elásticas (para disparar proyectiles de cáscara de naranja), los mables o canicas, los trompos y los zancos.

Veamos en qué consistían:

PITO ZOOMORFO DE BARRO

Aerófono con canal de insuflación similar a la ocarina. Generalmente tiene la forma de una paloma echada sobre sus patas. Se han encontrado muestras arqueológicas en las excavaciones donde tuvieron asiento comunidades precolombinas. Los alfareros hondureños hacen aún, aunque en reducida cuantía, reproducciones de estos delicados objetos de barro cocido que, pintados con vistosos colores, anunciaban antiguamente las fiestas de Navidad y Año Nuevo en los mercados populares. El juguete musical tiene tres agujeros por donde pasa el aire: uno en el remate de la cola, otro encima de la cola y otro final en el pecho.

EL TEJO

Trozo de metal o piedra chata y lisa de río que servía para jugar el juego de su mismo nombre. Se practicaba trazando previamente unas rayas en el suelo donde se colocaban botones, tapaderas de botellas de gaseosas o monedas. Se lanzaba el tejo contra estos objetos desde una distancia convenida. Ganaba el que más botones, corcholatas o monedas desalojaba del lugar.

EL ENCHUTE

Sobrevive en algunos lugares de la zona demetérica y en pequeñas ciudades. Consiste en un cilindro de madera (pieza hembra), a veces con las formas de un pequeño barril o de una campana. El cilindro se encuentra taladrado por el centro, y en su parte superior lleva inserta una cuerda delgada, sujeta por dos trocitos también de madera. El extremo contrario de la cuerda va atado en mitad de la pieza macho del juguete, llamada “pinga”, y elaborada con el mismo material. Los jugadores más hábiles pueden lograr decenas de entradas y salidas por el orificio situado en la base de la pieza hembra. De modo que es corriente hacer apuestas entre los jugadores más expertos.

Este juego originó un dicho popular de índole pesimista: Si enchutas, pierdes, y si no enchutas, también.

EL YOYO

Se compone de dos pequeños discos, unidos interiormente por el centro mediante un espiche corto y delgado, al cual se ata el remate de una cuerda fina que se enrolla a su alrededor. El otro extremo del cordel se amarra al dedo medio y se deja caer el juguete (más o menos del diámetro de un reloj de bolsillo). Cuando el cordel se ha desenrollado por completo, el yoyo sube de nuevo en virtud de la fuerza adquirida y vuelve al punto de arranque, enrollándose por sí mismo el susodicho cordel alrededor del espiche oculto entre los discos. Este movimiento de arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba se repite tantas veces como lo desee el jugador. El juego tiene una edad respetable, pues en Atenas se descubrieron pequeños objetos de barro cocido, de doce centímetros de diámetro, muy similares al juguete conocido por nosotros; para mayor abundamiento, en el Museo de Berlín, Alemania, se conserva una copa de la misma procedencia con la figura de un niño jugando al yoyo. No es ocioso agregar que el yoyo estuvo muy en boga en la sociedad francesa, con el nombre de emigrant, durante el período de la Revolución (1789-1795).

LA COMETA O PAPALOTE

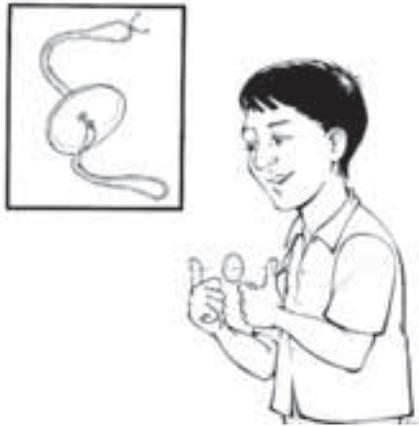
Consiste en una armazón plana y muy ligera, de forma exagonal y más alta que ancha (por lo común de cañas o varillas de bambú), sobre la cual se extiende y pega papel o tela. En la parte inferior se le pone una especie de cola, formada con cintas de colores o trozos de papel de china. Sujeta hacia el medio y por la parte de atrás por una cuerda muy larga, se abandona al aire, generalmente en los meses eólicos, octubre y noviembre. De este modo, se va elevando hacia la concavidad celeste.

La antigüedad de este juguete –cuya invención se atribuye a los chinos– podría remontarse a cuatrocientos años a.C. Leonardo Da Vinci y Benjamín Franklin lo hicieron objeto de sus desvelos con afán científico.



RONRÓN O ZUMZÚM

Consiste en una pieza circular, con un diámetro no mayor que el de una tapa aplastada de botella de gaseosa, con dos pequeños agujeros abiertos en el centro. También se pueden utilizar botones grandes o trozos delgados de madera labrados en círculo. Se inserta en los agujeros un hilo fuerte que, sujeto con los dedos pulgares de ambas manos, se acciona con un movimiento de estira y encoge. Esto basta para que la ruedecilla de madera, nácar o latón gire velozmente produciendo el zumbido característico que da su nombre onomatopéyico al juguete.



LOS HULITOS

Se trata de las comunes y corrientes banditas elásticas que se usan en las oficinas para sujetar hojas o pequeños rollos de papel y también fajos de papel moneda en los bancos, pero que en Honduras se conocen por el diminutivo de “hulitos”. Colocándose una de estas banditas entre los dedos pulgar e índice de la mano derecha, y estirando el otro extremo con iguales dedos de la mano izquierda, los niños hondureños pueden lanzar pequeños proyectiles de cáscara de naranja y también de papel. En realidad, este juguete es una versión simplificada de la “honda” o “resortera”.

LOS MABLES

Más viejos que Matusalén, los mables o canicas han dispensado alegría a los niños del planeta durante milenios. Así que no es del todo arbitrario imaginar a Tipilzin o a Alejandro Magno, de niños, jugando a los mables, entre un grupo de pillastres; el primero, en Chichén Itzá, con el Templo de los Jaguares de fondo; y el segundo, con la ondulación del mar Egeo a sus espaldas.

Los mables de los siglos XIX y XX son mucho más bellos que los mables de las antiguas épocas romana, griega y egipcia. Vistos a contraluz, estos infinitesimales universos de cristal, con todos los colores del espectro solar disueltos en sus aguas, son como el planisferio de la ilusión. ¿Pero cómo es el juego? Los niños, rodilla en tierra y apoyados en el suelo con la mano izquierda, impulsan los mables con la diestra (salvo que sean zurdos). Todo consiste en golpear con la suya las esferitas policromas del contendiente o contendientes. La acción se consigue sosteniendo el mable con el índice doblado, mientras el pulgar, a manera del percusor de una pistola, produce el disparo.

Hay una modalidad básica en este juego: Se trazan en el suelo dos circunferencias, una dentro de la otra, con cualquier objeto puntiagudo. En el centro de la primera circunferencia (la interna) cada niño coloca tres mables. Después sortean el primer lugar, y el que gana inicia el juego disparando, desde la circunferencia exterior, contra los mables que se hallan en el primer círculo con el propósito de desalojar uno o más; pero si su bola no corre lo suficiente y se queda dentro del área la pierde y tiene que poner una nueva junto a las otras. El juego termina cuando todos los jugadores han participado y el círculo interno queda limpio.

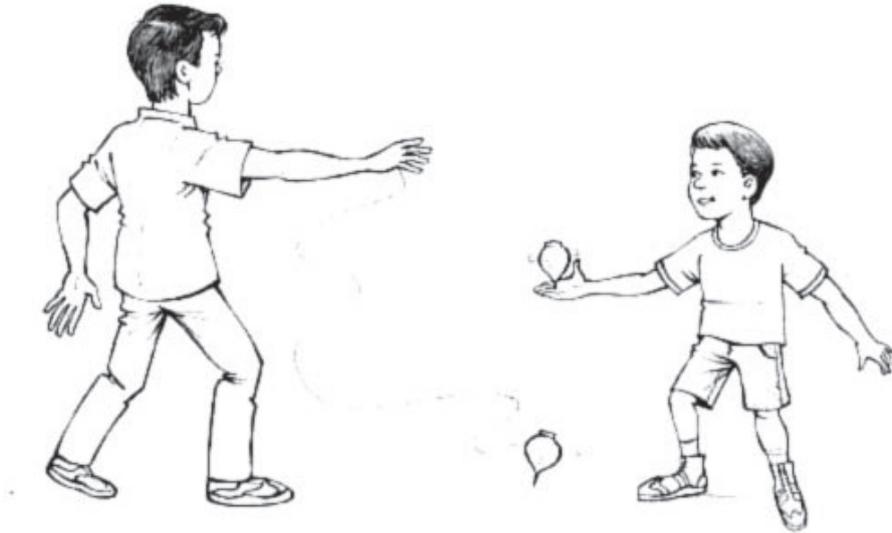
Se conocen diversas variantes del juego. Nosotros aquí sólo vamos a nombrar seis: A los hoyitos, Al toque y cuarta, A la uñita, A la tabla, A la cuarta y Al chili.

EL TROMPO

El origen de este juguete se pierde en una vasta lejanía temporal y en una geografía igualmente extensa y múltiple, que incluye las culturas del Oriente y el Occidente. China, Grecia, Roma, el

archipiélago británico, la península ibérica, Australia, la América del Norte, la América Central y la América del Mediodía lo han visto bailar por siglos.

Su forma cónica remata en una punta de acero y para ponerlo en acción se lanza contra el suelo con ayuda de una cuerda enrollada alrededor suyo. Las maderas utilizadas en Honduras para su elaboración son el guayabo, el naranjo, el aceituno, el guayacán y el laurel. Existe una gran variedad de modelos de este juguete que también se conoce por diversos nombres.

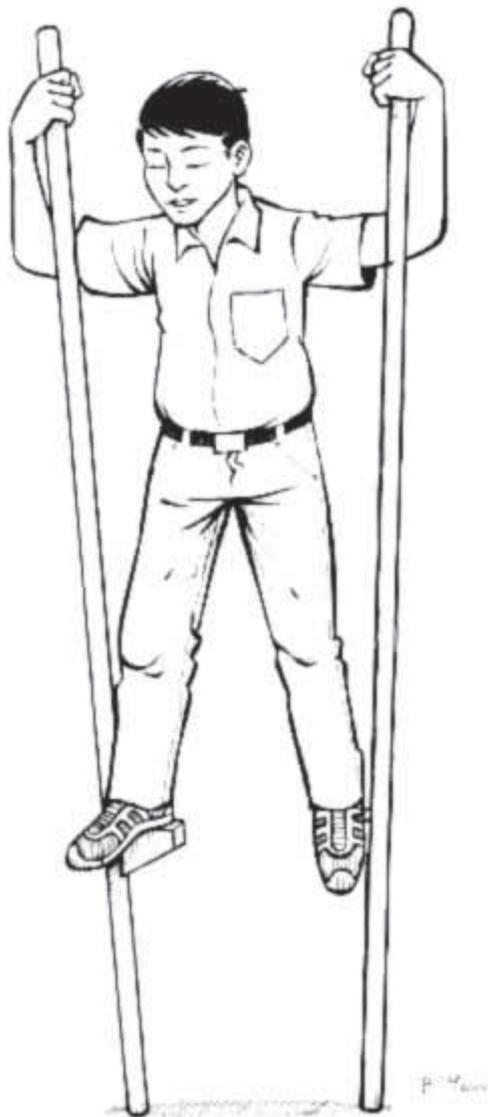


LOS ZANCOS

Este juguete –“grallae”, para los antiguos romanos– está formado por dos palos altos (cada uno llamado zanco), con estribos u horquillas para colocar los pies.

Se necesita un perfecto control del equilibrio para andar con ellos. Los payasos pueden hacerlo hasta con estribos que se elevan

cerca de dos metros sobre el suelo. En el Museo del Prado, en Madrid, hay un cuadro de Goya cuyas figuras centrales son dos jóvenes que pasean en zancos por las calles estriadas de gente novelera, acompañados por un tocador de flauta.



EL LENGUAJE COMO “OBJETO LÚDICO”

Pompeyo del valle

Juegos con el lenguaje o el lenguaje como un juego. Sí, y tal vez como un juguete, como un “objeto lúdico”. Los niños son muy inclinados a estos divertimientos. Gozan con las palabras, como disfrutan devorando un cartucho de caramelos o simplemente mordiendo un membrillo. Son amigos de poner apodos, de trastocar los significados de los vocablos, de rimar pillerías, de recitar incongruencias, de celebrar disparates como el balanceo de los elefantes en las telas de las arañas, de sacudir las ramas del idioma con borbollón de pájaros y de hojas.

Por volcanes de años los niños hondureños (y centroamericanos, con ligeras variantes) han recitado o cantado de este modo:

1

Chico Perico
mató a su mujer,
la hizo tamales
y los fue a vender.

2

Pelón pelado
¿quién te peló
que sólo las orejas
te dejó?

3

Una, dona,
trena,
cuatrena,
chupa tabaco
la vieja morena.

4

Tin Marín
de do pingüé
cúcara, mácara,
títtere fue.
Yo no fui,
fue Teté,
pégale, pégale,
que ella fue.

5

Allá está la luna
comiendo aceitunas,
allá está el sol
bebiendo pozol,
allá está la Virgen
en su corredor
bordando la capa
de nuestro Señor.

6

¡Qui-qui-ri-quí!
Cristo nació.
¡Qui-qui-ri-quí!
¿Dónde nació?
¡Qui-qui-ri-quí!
En Belén nació.
¿Quién te lo dijo?
Yo que lo sé.

7

Mirá para un lado:
mirá a tu papa guindado,
mirá para arriba:
mirá tu barriga.

8

Mañana domingo
se casa Benito
con un pajarito.
¿Quién es la madrina?
Doña Catalina,
rebozo de harina.
¿Quién es el padrino?
Don Juan Botijón,
patas de azadón.

9

Por aquí pasó Coyote
peleando con Cuzuco.
Vea –le dijo Coyote–
si usted sigue lo acurruco.

10

Mi madre es una rosa,
mi padre es un clavel;
y yo soy un botoncito
acabado de nacer.

11

Tengo una muñeca
vestida de azul,
zapatitos blancos,
camisón de tul.
La llevé a paseo
y se me enfermó,
la acosté en la cama
con mucho dolor.
Al día siguiente
la llevé al doctor,
recetó un jarabe
para el dolor.

Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho,
y ocho dieciséis.
Salta la tablita,
yo ya la salté.
Sáltala de nuevo,
yo ya me cansé.

12

San Isidro Labrador
quita el agua y pon el sol.

13

Policía, policía
pone huevos en la silla.
Polizonte, polizonte
pone huevos en el monte.

14

En el pueblo de no sé dónde
celebraron no sé qué santo,
que por rezar no sé qué
cobran no sé qué tanto.

15

Una vieja seca, seca,
con un viejo, se casó,
con el viejo seco, seco,
seca, seca se quedó.

16

Pizpi-Zigaña
juguemos a la cabaña.
¿Con quién jugamos?
Con la Mano Cortada.
¿Qué se hizo la Mano Cortada?
Se fue a jalar agua.
¿Qué se hizo el agua?
Se la bebió un fraile.
¿Qué se hizo el fraile?
Se fue a decir misa.
¿Qué se hizo la misa?
Se hizo ceniza.
¿Qué se hizo la ceniza?
Se la llevó el viento
a comer pan con miel
en la iglesia de San Miguel.

17

Negro morongo
cara de mondongo.

18

Chorro, medorro,
Martín pedorro.

19

Lero, lero,
candelero,
come tripas
de ternero.

20

¡Chinchilete!
¡yo machete!
¡Comete un pichete!
mañana a las siete!

21

El que poca capa parda compra,
poca capa parda vende;
yo, que poca capa parda compré,
poca capa parda vendí.

22

Pin uno,
pin dos,
pin tres,
pin cuatro,
pin cinco,
pin seis,
pin siete,
¡Pinocho!

23

Erre con erre, cigarro,
erre con erre, barril,
qué rápidos corren los carros
del ferrocarril.

24

Guerra tenía una parra,
y Parra tenía una perra,
pero la perra de Parra
rompió la parra de Guerra.

25

Sana, sana,
colita de rana,
si no sanás hoy
sanarás mañana.

26

En la calle 24
ha habido un asesinato,
una vieja mató un gato
con la punta del zapato.
Pobre vieja, ja, ja,
pobre gato, to, to
pobre punta, ta, ta,
del zapato.

27

A la una,
sale la luna,
a las dos,
anda el reló,
a las tres,
sale Andrés,
a las cuatro,
salta el gato,
a las cinco,
pego el brinco.

28

Aserrín, aserrán,
los maderos de San Juan
piden queso, piden pan.
Los de Roque
alfondoque.
Los de Rique
alfeñique.
Triqui-triqui
triqui-tran.

29

Este era un gato
que tenía los pies de trapo
y la cabeza al revés.
¿Querés que te lo cuente
otra vez?
Pues, señor, este era un gato...
etc.

30

Estaba la pájara pinta
sentada en su verde limón,
con el pico recoge la hoja,
con la hoja recoge la flor.
¡Ay, ay! ¿Cuándo veré a mi
amor?
Me arrodillo a los pies de mi
amante,
me levanto fiel y constante.
Dame una mano, dame la otra,
dame un besito que sea de tu
boca.

31

que se le ha perdido.
-Vamos a la huerta,
cogeremos dos:
una para el niño
y otra para vos.

32

Arroz con leche
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
con esta niñita
me caso yo.

33

Naranja dulce,
limón partido
dame un abrazo
que yo te pido.
Si fueran falsos
mis juramentos
pronto, muy pronto
se olvidarán.

34

Una vieja mató un gato
con la punta del zapato.
El zapato se rompió
y la vieja se asustó.

35

Ésta es la llave de la casa
de la casa que está en la plaza,
de la plaza donde está la fuente,
de la fuente donde brota el
agua.

Ésta es la llave de la casa...

36

Anoche estaba la muerte
sentada en un frijolar
comiendo vainitas secas
para poder engordar.

37

Pata de vaca,
cola de buey,
mirá a tu tata
cortando maguey.

38

Como poco coco como
poco coco compro.

39

Pedro Pérez Pereira,
pobre pintor portugués,
pinta paisajes propios
para personas de pro,
piensa pedir pasaporte
para pasar por París.

40

La gallina cenicienta
en el cenicero está.
Ella que se encenizó
verá cómo se desencenizará.

41

Perejil comí,
perejil cené,
y de tanto perejil
me emperejilé.

42

Doña Panchívida
se cortó un dévido,
con el cuchívido
del zapatévido.
Y su marívido
se puso brávido
porque el cuchívido
estaba afilávido.

43

Paco Peco, chico rico,
insultaba como un loco
a su tío Federico.
Y éste dijo: Poco a poco
Paco Peco, poco pico.

44

En un tosco plato
comen tres tristes tigres trigo.
Un tigre,
dos tigres,
tres tristes tigres.

45

La manzana se pasea
de la sala al comedor.
No me pinches con cuchillo,
pínchame con tenedor.

¿Y qué decir de las rondas, que lenta pero inexorablemente han ido periclitando en el sucesivo movimiento de los días? Veamos. Mejor dicho: imaginémonos a nuestros niños tomados de las manos, mientras cantan unánimes, girando como peonzas, o como el mismísimo globo terráqueo alrededor del sol.

1

Los Cinco Lobitos

Cinco lobitos
tuvo una loba,
negros y blancos
detrás de una escoba.

Cinco tuvo y cinco crió,
y a todos los cinco
chichita les dio.

2

Arroz Con Leche

Arroz con leche
me quiero casar
con una muchacha
que sepa bailar.

Casate conmigo
que yo te daré
zapatos y medias
color de café

Contigo sí,
contigo no,
contigo, mi niña,
me casaré yo.

3

El patio de mi casa

El patio de mi casa
es particular
se moja y se seca
como los demás.
Agáchense, agáchense,
vuélvanse a agachar,
las niñas bonitas
se vuelven a agachar.
¡Chocolate! ¡Molinillo!
Estirar...Estirar...
que el demonio va a pasar.

(En este juego, sólo de niñas,
éstas siguen las indicaciones
implícitas en los versos de la
canción).

4

Los Elefantes

Un elefante
se balanceaba
sobre la tela
de una araña,
aña.
Y como vieron
que resistía
fueron a llamar
un camarada,
ada, ada.

Dos elefantes
se balanceaban
sobre la tela
de una araña,
aña.

Y como vieron
que resistía
fueron a llamar
un camarada,
ada, ada...

(Se repite, aumentando cada vez
el número de elefantes).

5

Manzanita de Oro

Manzanita de oro,
déjame pasar
con todos mis hijos,
menos el de atrás.
Tras, tras, tras.
Que pase el rey,
que ha de pasar,
que el hijo del conde
se ha de quedar.

6

Doña Ana

Vamos a la huerta
de Torotoronjil
a ver a Doñana
comiendo perejil.

Coro

Doñana no está aquí,
está en su vergel,
abriendo la rosa
y cerrando el clavel.
¿Cómo está Doñana?
Está con calentura.

Coro

Doñana no está aquí, etc.

¿Cómo sigue Doñana?
Está tomándose su medicina.

Coro

Doñana no está aquí, etc.

¿Qué tal sigue Doñana?
¡Doñana se murió!
(Los jugadores salen corriendo).

7

Se Casó un Chino

Allá en Francia
se casó un chino
y al otro día
comenzó a bailar
un baile muy bonito
que dice así:
¡Arroz con chino
con patas de cochino!
(Se repite)

Los Pollitos

Los pollitos dicen
 pío, pío, pío,
 cuando tienen hambre,
 cuando tienen frío.

La gallina busca
 el maíz y el trigo,
 les da la comida
 y les presta abrigo.

Bajo sus dos alas
 acurrucaditos,
 duermen los pollitos,
 pío, pío, pío.

Todas las mañanas,
 al salir el sol,
 me lavo la cara
 con agua y jabón,
 porque la limpieza,
 dice mi mamá
 que nos da belleza
 y salud también.

Ahora bien, como hemos dicho, las viejas expresiones del jugar infantil en Honduras han venido periclitando inexorablemente. De tal manera, que Doñana (a no ser por la resistencia que oponen algunos pueblos del interior) se encuentra próxima a recibir la extremaunción –esta vez sí, para siempre–, en su huerta de Torotoronjil.

La última memoria de Doñana, referida a las ciudades más importantes, apenas si flota borrosa en el patio polvoriento de alguna escuelita olvidada, donde los niños aprenden el alfabeto sentados en el suelo; porque –sin que nada pueda hacerse para evitarlo– la irrupción de los juegos electrónicos, la televisión, y todo el proceso de industrialización y urbanización, han cambiado por completo –con el paisaje, las inocentes prácticas lúdicas que comenzaron en la sociedad colonial.

Nicaragua

NOTAS SOBRE EL JUEGO

César Cuadra Gómez

Pasatiempo no es sinónimo de juego. Juego significa la actividad espontánea que el niño desarrolla sin otro propósito que el placer que experimenta, pero que trasciende en el ajuste de su personalidad. El pasatiempo, que sería los juegos de dos en referencia, sí que es sinónimo de matatiempo. Estas observaciones no son especulaciones pasatistas, sino que tienden a orientar nuestra pedagogía científica que debe estudiar las manifestaciones lúdicas que interesan al desarrollo y educación del niño.

Los estudios realizados en el campo de la biología y la psicología acerca de la función del juego en la educación, nos llevan a asegurar que por medio de él, el niño se prepara para la vida.

Jugando experimenta el placer de usar con libertad su fuerza física y psicológica, lo cual favorece la exploración del medio y su fácil adaptación a él.

El juego ejercita sus músculos y coordina sus movimientos, mejora sus posibilidades personales, lo ajusta al ambiente y le proporciona experiencias que desarrollan su capacidad de comprensión. Modela el espíritu de lucha y es simiente del amor al trabajo que enaltece y dignifica.

El juego es un factor de sociabilidad, pues por su medio el niño entra en relación con otros de su edad. Jugando experimenta su parecido con ellos, descubre diferencias, se despierta en él el deseo de pertenecer a una colectividad y se da cuenta de que no puede hacer las cosas como él quiere, pues descubre que la libertad sin orden trae la anarquía y que ésta imposibilita el compañerismo y el ajuste colectivo.

De esta manera aprende que la cooperación es fundamental para vivir bien. Aún cuando no todos los niños aprenden en el juego, estas cosas se impregnan de ellas y es el mejor camino para lograr que aprendan a vivir socialmente.

El juego tiene por eso un elevado valor educativo. Es fuente de solidaridad humana, de ayuda mutua, de convivencia respetuosa, fines que persigue la educación.

El niño revive en sus juegos las escenas de la vida que le dejaron intrigado o que no resultaron como él quería: inventa el juego y lo modifica cada vez que lo repite, hasta que logra simbólicamente la realización de sus deseos; es decir, el juego permite satisfacer deseos frustrados a través de actividades que lo reemplazan y representan.

Los sicólogos y siquiátras dan gran valor al juego como técnica para conocer la personalidad de los niños y para ayudarles en la solución de sus problemas. Un estudio de las formas de juego del niño permitirá conocer las causas de su conducta, sus necesidades afectivas, sus deseos reprimidos. A través del juego, el niño desahoga sus agresiones, da satisfacción a sus deseos insatisfechos, representando en juguetes a las personas o cosas de su afecto o desagrado.

En sus estudios sobre el desarrollo moral de los niños a través de los juegos con reglas establecidas, Piaget encontró que los niños pequeños no rompían esas reglas, pues sentían que habían sido impuestas por alguna autoridad. Mientras que los niños de 11 a 13 años, aún cuando seguían exactamente las reglas, no veían ninguna razón para que el jugador no se ciñera a ellas si así lo querían. Sin embargo, todos los jugadores debían aceptar las nuevas reglas. Si se decidía un nuevo código había que cumplirlo.

Piaget nos explica que la actitud del grupo de mantener su código de leyes, que se desarrolla con los juegos colectivos, se transfiere necesariamente a una actitud respecto a las leyes sociales en épocas posteriores de la vida.

Según Piaget, la forma en que se orienten y supervisen los juegos de los niños afectará los valores que se pueden derivar de ellos. Si el niño puede aprender ciertas reglas sociales mediante el juego, la intervención del adulto debe reducirse. Si tiene que aprender a solucionar sus peleas han de proporcionarles la oportunidad de resolverlas durante el juego. Si tiene que perder la timidez o el temor para el uso de los aparatos del juego o si se le debe ayudar a no sentirlo, sus aparatos deben de estar al alcance de su nivel de habilidad, de manera que la vigilancia del adulto sea únicamente para cuidarlos.

JUEGOS Y RECREACIONES INFANTILES

Carmen Barríos

EL CABALLITO

Es un juego para infantes. Se toma la manecita del niño y en cada dedito, pasándoles uno a uno comenzando por el meñique, se va diciendo:

Aquí amarró su caballo
Aquí puso su montura
Aquí puso el mantillón
Aquí puso los sudaderos
Aquí puso las espuelas.

Luego se empieza a recorrer el bracito, haciéndole cosquillas y repitiendo: “¿Hay zacate? No hay”, hasta llegar a la axila, a donde se le hace más, y se termina al decir: “Aquí hay zacate”.

Este juego, como el del huevito, se usa cuando los niños lloran, para distraerlos y hacerles olvidar su incomodidad.

Es un juego físico común, con funciones generales sensoriales. Es propiamente individual; su función especial es psíquico-intelectual y a la vez de lucha.

EL HUEVITO

Este juego es para los más pequeños, exactamente igual al de “El Caballito”; nada más que en éste cambian las frases de cada dedito que son las siguientes

Éste se halló un huevito,
Éste lo frió,
Éste lo meneó
Éste le echó sal
Y este gordote se lo comió.

Dicha la última frase se empieza a recorrer el bracito del niño, tratando de hacerle cosquillas y diciendo: “¿Hay agua? No hay. ¿Hay agua? No hay”.

Se termina haciendo cosquillas en las axilas del niño y diciéndole: “Aquí sí, aquí hay agua”.

SUBE Y BAJA

Es el más antiguo de nuestros juegos. Su procedencia se remonta a nuestros aborígenes.

Consiste en un eje o soporte sobre el cual se coloca una tabla procurando que su centro quede exactamente sobre el soporte.

En cada extremo de ella se sienta un niño. Éstos se impulsan con los pies para que la tabla se balancee, de manera que cuando un niño sube, el del otro extremo baja.

De diferente manera lo jugaban nuestros niños indios, pues difería la posición, que no era sentada, sino con el tronco del cuerpo sobre la tabla y las piernas cruzadas hacia abajo, sujetándose a ella; el niño del extremo opuesto se ponía en sentido inverso, es decir, que su cuerpo quedaba debajo de la tabla aferrándose con piernas y brazos cruzados sobre la misma, de manera que la cabeza quedaba al aire y el cuerpo boca arriba, sujeto a la tabla.

Podemos clasificarlo como juego de dos. Es común; se juega en la primera y aún en la segunda infancia. Es físico, con funciones generales motoras y especiales de lucha. Es uno de los juegos nicaragüenses que aún se conservan.

EL REMOLINO

Este juego del norte de Nicaragua tiene mucha semejanza con el sube y baja. Se desarrolla de la siguiente manera: Se planta en tierra un palo rollizo que sobresalga de la superficie una vara más o menos. Su extremo superior debe terminar en punta.

Se debe procurar que quede bien enterrado. En la punta se ajustará otro palo también rollizo, largo, será de cuatro varas más o menos.

Para ajustar este palo, a la parte puntiaguda del que está enterrada en el suelo, se le hace un hueco en la parte central, para que gire sobre él.

Los muchachos se montan sobre el palo horizontal y se impulsan con los pies para hacerlo girar rápidamente.

Este juego favorece el desarrollo de los músculos de los miembros inferiores. Está clasificado como juego físico particular de varones de la segunda infancia.

PAN CALIENTE

Otro juego de la zona del Pacífico que casi no se conoce. No es un juego colectivo, es más bien bipersonal, ya que se desarrolla en la siguiente forma:

Dos muchachos o muchachas o bien un varón y una mujer, a uno de los cuales llamaremos uno y al otro dos.

El número uno, pone las manos con las palmas hacia arriba, el número dos coloca las suyas sobre éstas, de manera que las palmas de sus manos toquen las de su compañero.

El número uno, tratará de dar palmadas en cada uno de los dorsos de las manos del número dos.

El número dos a su vez, buscará cómo esquivar las palmadas. Si el número uno no palmea los dorsos de las manos del número dos pierde y cambian de posición, es decir, el número dos pone sus palmas hacia arriba, y será el que palmeé al número uno.

Es un juego de habilidad para los niños de la segunda infancia a quienes les aprovecha, porque da destreza en los movimientos de brazos y manos.

CHIMBILICOCO

En Carazo se le conoce con el nombre de Chimpilicoco. Su nombre viene del azteca: tzin -pilli- coco, animalillo muy común en Nicaragua que a la vez que vuela, salta.

Así, pues, este juego es para saltar de un muro o alguna acera. Los niños se colocan en hilera y a la voz dada deben saltar al mismo tiempo; el que se quede o caiga al dar el salto, pierde.

La voz del salto la da el jefe y es así: “Chimbilicoco, bébete el agua y déjame el coco”.

Es de la primera infancia, físico, desinteresado, colectivo común; con funciones generales motoras y especiales de lucha corporal. En sus funciones motoras tiende al desarrollo de los músculos de las piernas, sus funciones especiales son de lucha corporal.

Ésta es la primera competencia que el niño sostiene con sus compañeros, en él ensaya sus primeros saltos y aprende a vencer el temor y a encontrar la seguridad de sí mismo.

Además, pone en acción la memoria, pues al dar el salto tienen que corear:

“Chimbilicoco,
bébete el agua
y déjame el coco”.

EL CARACOLITO

Muy conocido en la zona del Pacífico. Se juega así: un grupo de niños, cogidos de la mano, comienza a girar en torno a un personaje imaginario, que es el Caracolito. Mientras dan vueltas, cantan a coro acompañándose con los movimientos que ordena la letra de la canción:

Caracolito, bailando, bailando (los niños bailan cogidos de la mano), que le hagan la reverencia (hacen la reverencia sin soltarse las manos), que le den la media vuelta (dan la media vuelta sin soltarse). Señor Caracol, Señor Caracol, que le den, que le den la vuelta entera (se sueltan para dar cada uno la vuelta, volviendo a cogerse de la manos). Señor Caracol, Señor Caracol, que le hagan que le hagan la pata renca (giran en un pie). Señor Caracol, Señor Caracol, que busque con quién casarse. Los niños se sueltan para

buscar a la compañera con quien han de abrazarse. Variante de este juego es “Lo que manda el Rey”, del Departamento de Ocotlán. Difieren el nombre y el estribillo. Éste es así:

Lo que manda el Rey
lo firma el Alcalde;
el Rey ha mandado
que todo el mundo llore.

Se le agregan las órdenes que pueden ser la mismas del Caracolito, u otras. Además, tiene la diferencia del personaje central, que es el Rey y no el Caracolito. Tiene funciones psíquico-afectivas por el canto y motoras por el movimiento. Puede servir de ejercicio calisténico, pues los niños se mueven y cambian de posición al ritmo del canto.

Sus funciones especiales son de imitación. Es un juego colectivo común de la segunda infancia; se presta muy bien para los fines educativos de las escuelas de párvulos, ya que los niños juegan al compás del movimiento rítmico y del canto, actividades esenciales que educan el oído y el sentido del ritmo.

LA NIÑA MAGNOLIA

Este juego pertenece a la costa atlántica. También es una ronda para niños y niñas. Los más chiquitos se deleitan cantando y haciendo los movimientos que indica la letra. Mientras cantan y hacen movimientos, dan vueltas alrededor de una niña, que es la Niña Magnolia, y la cual da nombre al juego. En esto se diferencia de los anteriores, pues en aquellos el personaje es imaginario, y la Niña Magnolia se representa por una jugadora del grupo. La letra es la siguiente:

Que la niña se llama Magnolia.
Solita, sola, que la quiero ver bailar
(se sueltan e imitan pasos de baile)
Bailar y brincar (hacen los dos movimientos)
Buscar compañía, buscar compañía.

En la última frase todas se sueltan para buscar compañeras. La que no consigue esta será la niña Magnolia en el juego siguiente. Esta siempre debe buscar compañera para no quedarse en el mismo papel. Naturalmente que para que haya una niña que se quede sola, el número de jugadoras debe ser impar.

Es un juego colectivo, común, desinteresado, con funciones generales motoras y funciones especiales psíquico-afectivas.

Las funciones motoras entran en actividad con el movimiento y la psíquico-afectivas, con el canto.

Este juego es común de la primera infancia, es recomendable para los recreos de los niños de tres a seis años, que llamamos infantiles y que comienzan su ciclo de actividades en la escuela de párvulos.

LA GUAYABITA

Este juego es del Pacífico de Nicaragua. Para empezar se forma un círculo de niños, tratando que el número de ellos sea impar. Se nombra un niño para que dirija el juego. Éste tiene que estar en medio del círculo, tocando las cabezas de los jugadores que girarán cantando alrededor de él:

Guayabita dulce,
Llenita de miel,
miel y madura
voltéate tú.

A cada palabra de la canción debe tocar una cabeza diferente. El niño a quien corresponda la última palabra (en esta caso "Tú") debe voltearse con la cara fuera de la rueda. El grupo sigue girando en esta forma hasta que todos quedan dando las espaldas al niño que está en el centro.

Cuando terminan de cantar, el niño que dirige el juego les dice que busquen compañero para ver quién queda viudo; el que no consigue pareja pasa al centro del círculo a dirigir el juego.

Variante de La Guayabita son Las Calabazas, que se juegan en Matagalpa. La letra, es la siguiente:

De tierras morenas
viene bajando
tres chivos pintados
y un viejo arrimado.
Se queman, se queman
las calabazas.

Clasificado entre los juegos intelectuales con funciones generales psíquico-afectivas y especiales de lucha. Tiene también mucha semejanza con La Canastita y pertenece a los colectivos comunes de la primera infancia.

Este juego, como los anteriores, combina la música con la palabra que constituye un medio de expresión para los niños. Se juega en la primera infancia, por esto lo recomendamos para actividades educativas de los párvulos.

LA CANASTITA

La Canastita es otro juego de ronda, pues las niñas cantan al dar vueltas cogidas de la mano. El número de ellas debe ser impar. La letra es como sigue:

Una canastita llena de botones,
burra te quedaste en las vacaciones.

En la última palabra, todas las jugadoras se sueltan para buscar cada una compañera y abrazarse con ella; la que queda sola es la burra.

Se juega en la primera infancia, sus funciones generales psíquico-afectivas las desarrolla mediante el canto.

Es un juego educativo muy interesante para las escuelas de párvulos, los niños aprenden a dar vueltas, caminando al ritmo del canto y ejercitan de esta manera funciones generales psíquico-afectivas.

Clasificado como intelectual, pues el niño memoriza cantando. También tienen funciones motoras al caminar y especiales de lucha, cuando se sueltan para buscar compañero, ya que nadie quiere quedarse burro en las vacaciones.

ARROZ CON COCO

Juego centroamericano. También es uno de los más conocidos en todo Nicaragua. Es una ronda semejante a La Canastita y La Huerfanita. A medida que cantan los niños, dan vueltas cogidos de la mano; cuando terminan de cantar se sueltan y se abrazan. El que quedó solo será el viudo o viuda. La letra de la canción es la siguiente:

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

En Carazo, la manera de jugarlo es la misma. Difiere la letra que es como sigue:

Arroz con leche me quiero casar
con una negrita que sepa jugar,
que sepa pasear, que sepa cantar,
que ponga la mesa en su santo lugar.

Este es un juego colectivo común de la primera infancia intelectual: tiende al desarrollo del lenguaje; tiene funciones generales psíquico-afectivas por el canto, y especiales motoras; interesa además el sentido auditivo mediante el canto.

LA MARIPOSA

En algunos departamentos del centro de Nicaragua forma parte de "Doña Ana", pero en la zona del Pacífico constituye un juego diferente.

En un círculo de niñas hace de "Mariposa" una de ellas, que se coloca en el centro; las demás, agarradas de la falda, van girando al mismo tiempo que cantan:

Una mariposa que anda por aquí
de día y de noche no deja dormir.

Son los estudiantes que vienen de estudiar
de la capillita de la Virgen del Pilar.

A la última palabra el círculo se desbanda. La mariposa sale corriendo en persecución de las niñas que formaban el círculo. El juego se vuelve a comenzar; la mariposa será la niña atrapada.

Es un juego colectivo, común y desinteresado, con funciones generales motoras, sus funciones psíquico-afectivas se manifiestan en el canto.

EL PERRO DORMIDO

Original de Matagalpa. De un grupo de niños, uno hace de perro dormido, los demás llegan a donde él con pito para despertarlo; si al pitazo de los niños, el perro se despierta, éstos salen corriendo para que el perro no los alcance. Si el "perro" coge a un niño, éste hace de "perro".

Como es juego de carrera y caza, tiene funciones generales motoras y especiales de caza; además, es un juego de imitación, ya que uno de los niños tiene que imitar al perro dormido, que pone en juegos los sentidos y las facultades mentales para esperar la ocasión de saltar rápido sobre el niño que lo sustituirá en el siguiente juego.

CERO ESCONDIDO

El juego del Cero Escondido se denomina en Granada "Esquite", que en pipil quiere decir: "Maíz Reventado", según estudios del Ingeniero Alfonso Valle. Fernando Silva encuentra más significativa la palabra "Esquite" que "Cero Escondido".

Éste es un juego universal. En América del Sur existe uno similar denominado: "Los dedos perdidos". Una de sus modalidades es "Ladrones y Policías" cuya sola enunciación expresa su carácter.

Niños y niñas eligen el punto que es el lugar donde empieza a desarrollarse y a donde tienen que llegar los niños para no ser tocados, una vez fuera del escondite; hecho esto, se designa al que debe quedar en dicho punto; el resto de los que juegan van a esconderse al sitio que juzguen más conveniente para no ser hallados.

Cuando se hace silencio, el encargado de dar la voz, grita: ¡YA! El niño que está en el punto va a buscarlos, despacio y quedo, de manera que no lo oigan ni lo sientan penetrar en todos los rincones, atento al más ligero ruido para sorprender a alguno.

El niño que no se siente seguro en su escondite, espera que el que los busca se aleje del punto para salirse e ir a TOCAR PUNTO; si lo logra queda a salvo.

De esta manera continúa el juego, hasta que el niño que se quedó en el punto, logra tentar a un compañero, éste será el que se quede en el punto en el siguiente juego.

Es un juego colectivo común de la primera y segunda infancia. Aprovecha la lucha, pues tanto los niños que se esconden como el que se queda en el punto, necesitan poner en actividades sus sentidos y facultades mentales. Ejercita de manera especial el oído y la imaginación, ya que el niño tiene que buscar un lugar que sin estar a la vista, tenga fácil salida para buscar el punto.

LA GALLINA Y EL GAVILÁN

Para desarrollar este juego, una niña hará de gallina, otra de gavilán, el resto de jugadores serán los pollitos que la gallina protege y esconde del gavilán.

El gavilán busca cazar un pollito; los pollitos tratan de correr a donde su madre cuando están en peligro; la gallina anda buscando siempre el alimento de sus pollitos, mientras éstos aprovechan la ausencia de mamá Gallina para escaparse y vagar sin la protección de ella.

El gavilán está alerta para aprovechar la salida de los pollitos, y llevarse al que esté más descuidado.

La gallina está siempre al cuidado de sus pollitos, que cuando están en peligro gritarán: ¡Mamá! La gallina entonces correrá hacia ellos.

El juego sigue de esta manera entre la gallina y el gavilán, disputándose a los pollitos. Gana el gavilán cuando logra llevarse la mitad de los pollitos.

La lucha de este juego desarrolla en los niños agilidad y destreza.

Es un juego colectivo común y físico de la segunda infancia; tiene funciones generales motoras y especiales de lucha.

EL CERDITO

Este juego de Matagalpa consiste en colocar a los jugadores en una fila; a la derecha de ella se le da el nombre de San Juan y a la izquierda, el nombre de San Pedro.

Un niño va comprando el cerdito y diciendo al que está a la cabeza de la fila : -¿Me vende el cerdito?

Vendedor: -Sí, se lo vendo

Comprador: -¿Qué tan gordito?

Vendedor: -Hasta la colita

Comprador: -¿Qué calle me da?

Según la calle que le haya dado el vendedor, el comprador tiene que correr por esa calle, pero el niño último de la fila, corre en sentido contrario para ponerse a la cabeza de la fila; si el niño tropieza con el comprador, y se deja tocar por éste, queda como siguiente comprador del cerdito.

En otros lugares de Nicaragua se hacen tres calles y se les ponen los siguientes nombres: “luna”, “sol”, “vieja del tambor”, haciendo la interrogación en esta forma: “¿Qué calle me da: la de la Luna, la del Sol, o la de la Vieja del Tambor?”

Es un juego desinteresado y físico, de la primera infancia, con funciones generales motoras y especiales de lucha, estimula en todo sentido al niño y le proporciona el placer de la lucha.

HUEVO CHIMBOMBO

Es un juego muy conocido en Nicaragua, únicamente difiere de nombre. Se juega de la siguiente manera:

Se sientan los niños con las manos por detrás, sin vérselas ninguno. “el huevo chimbombo” es cualquier objeto diminuto que puede caber en el puño de la mano (un botón, una semilla, un alfiler).

El niño que lo pone, va pasando por detrás de cada uno de los jugadores, haciendo como que pone el objeto, pero sin dejarlo, hasta que decide la persona en cuyas manos ha de quedar.

Mientras que pasa de uno a otro, va diciendo:
Aquí te lo pongo huevo chimbombo
Aquí te lo quito huevo chiquito
Aquí te lo dejo huevo conejo.

Cuando termina, el niño que tiene el objeto, se levanta y va corriendo tras él para alcanzarlo, procurando no dejar que ocupe su lugar.

Si el niño al que le pusieron el huevo chimbombo toca al que lo puso y llega a su lugar, sigue poniendo el objeto el mismo que lo escondió y dejará de hacerlo, hasta que logre usurpar el lugar a uno de los jugadores.

Si pone el objeto antes de terminar las palabras del Huevo Chimbombo, el niño que tiene el objeto no se levanta hasta que el que anda poniendo el huevo chimbombo, termina de decir las frases del juego.

Si el que pone el huevo chimbombo, logra llegar al lugar del niño a quien se lo puso, pone el huevo el que se quedó sin lugar.

Es un juego físico, colectivo, común de la segunda infancia; con funciones generales motoras y especiales de lucha, en las que el niño recibe estímulos que enriquecen su observación y raciocinio.

EL CONEJITO

Se juega en Matagalpa. Es semejante al Venadito. Se forma un círculo de niños cogidos de la mano. A estos niños se les dan nombres de árboles. Uno hace de "Conejito".

El "Conejito", fuera del círculo, espera la invitación de sus compañeros, que le dicen: "Conejito entra a tu huerta".

El "Conejito" contesta: ¡Ay, señor, no tengo huerta!

Se repite este diálogo hasta que el conejito entra en la huerta; sube a un árbol, sentándose sobre algunos de los brazos que lo forman. Si se sueltan las manos sobre las que se sienta el "Conejito", se dice que "el palo se quiebra" y el conejito tendrá oportunidad de escapar.

El juego consiste, primero: en que el conejito, saltando y meciéndose continuamente sobre los brazos que forman el árbol, trata de cansar a los compañeros para que suelten las manos y escapar y segundo: en la tenacidad de los niños para dominar el cansancio y no ser vencidos por el conejito.

Es un juego desinteresado, físico y colectivo común, con funciones generales motoras y especiales de lucha.

LA PIZIZIGAÑA

Derivado de Pizizigaña, que quiere decir “juego con que se divierten los muchachos, pellizcándose suavemente los brazos”.

Generalmente es para los más pequeños. Los niños colocan sus manos unas sobre otras; el que dice la pizizigaña, deja una mano libre y con ésta va pellizcando los brazos de todos los compañeros, a medida que dice:

Pizizigaña, juguemos la caraña.
¿Con quién la jugamos?
Con la mano cortada.
¿Qué se hizo la mano cortada?
Se fue a traer agua.
¿Qué se hizo el agua?
Se la bebieron los pollitos.
¿Qué se hicieron los pollitos?
Se los llevó el fraile
¿Qué se hizo el fraile?
Se fue a comer pan y miel,
a la puerta de San Miguel.
Chichirichí, chichirichí chichirichí.
En Granada se dice, después de San Miguel:

Tin Marín de dos pirgüín
Cúcara, mácara, títere fui.

Al decir las últimas palabras, los niños revuelven las manos, el que dirige pasa la mano sobre la cabeza de cada niño, diciendo en cada una de ellas, una de las siguientes palabras:

Sesta, Moyesta, Joaquín de la Cuesta
Mi padre me dijo que cayera en esta.

El niño que le tocó la última palabra es retirado del grupo; el resto, procurando que no oiga el niño que se retiró, se pone nombres de flores o frutas, poniéndole también al niño retirado. Cuando todos tienen ya el nombre que han de usar, el que dirige el juego y el niño alejado sostienen el siguiente diálogo, empezando aquél:

P. – Zonzo frijol

R. – ¿Qué manda mi Rey Señor?

P. – ¿En qué caballito te querés venir?

R. – En el de mi año, porque el mío está rajado desde la cruz hasta la cola.

P. – ¿Te querés venir en (cita todos los nombre que los niños han elegido, entre ellos dice el del niño que está contestando).

El interpelado responde con el nombre que le agrade, y si dice el propio, se le contesta: Véngase por sus patitas. Si dice el de otro niño, éste tendrá que irlo a traer “a tuto” (a cuestras)

Una vez en la rueda, nuevamente se entabla el diálogo:

P. – ¿Dónde estabas?

R. – En el rancho de la viejita

P. – ¿Qué hacías?

R. – Hilaba

P. – ¿Qué te daba?

R. – Agua de tejitas en un guacal de orines.

P. – ¿Qué castigo quieres? Que te caiga la casita encima, que te piquen los pollitos o que te muerdan los perros.

El aludido contesta prefiriendo lo que él cree menos dañino; los niños del grupo, para hacer sufrir el castigo al compañero, imitarán el temblor, cayendo sobre él; los pollitos, picando y pellizcando; los perros, ladrando y mordiendo.

Este es un juego dramático, clasificado entre los colectivos, comunes de la segunda infancia. En sus funciones sensoriales intervienen el tacto y el oído.

La parte dramática la constituye el diálogo, la memorización de él y la imitación contenida en el castigo.

Panamá

JUEGOS Y RECREACIONES INFANTILES DE LA COMARCA KUNA YALA

Armando Alvarado

JUEGOS RECREATIVOS

El juego es más viejo que la cultura, pues por mucho que estrechemos el concepto se presume siempre que la sociedad humana y los animales no han esperado a que les enseñen a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego en el hombre, se hallan presentes en los animales. Por eso, la presencia del juego recreativo, es una realidad, comprende al mundo animal y al mundo humano. El juego no se vincula a ninguna etapa de la cultura y a ninguna forma de concepción del mundo, sino que es una expresión de la vida.

El pueblo Kuna, al igual que todas las sociedades humanas, desde su origen, se ha dedicado a ocupar sus ratos libres en juegos recreativos. La forma de juego y los juegos practicados es una realidad, comprende al mundo animal y al mundo humano.

La forma de juego y los juegos practicados es determinado por las tendencias individuales y por condiciones del medio en que viven, por consiguiente, influyen en forma considerable en su formación o adaptación al medio ecológico.

Muchas veces los juegos les sirven como la lucha por la supervivencia en un medio generalmente hostil. Además de los juegos terrestres, como correr y saltar, el hombre aborigen tuvo que practicar los juegos acuáticos, como una actividad natural.

JUEGOS RECREATIVOS

La recopilación de los juegos y las danzas fue realizada en toda la región de la comarca Kuna Yala.

Encontramos juegos de muy diversos tipos: unos que requieren gran cantidad de jugadores y otros que exigen apenas dos participantes y hasta uno solo. Juegos que necesitan de muchos materiales y otros que no necesitan ningún material; unos que tienen gran organización y reglamentación y otros que se pueden realizar sin ningún entrenamiento previo; de duración prolongada y otros muy breves.

Lo mismo ocurre con las danzas; todas estas danzas llevan o tienen un significado metamorfológico.

Danzas que se refieren a la madre tierra, a los animales de Abia Yala (América) y danzas que se refieren al proceso de la reproducción del ser humano.

A continuación nos referimos a algunos juegos.



Niños Kunas, jugando en el Río Sidra, Kunayala, (Foto, G. Chang).

1. JUEGOS RECREATIVOS TERRESTRES

Diburwa (Huracán).

Lo juegan niños de cualquier edad en el patio de la casa.

Material: ninguno.

Descripción del juego: se coloca el grupo en círculo viendo al centro, excepto uno que queda al centro, que es el jefe y el otro afuera o alrededor del círculo dando giros ente sí con los brazos en cruz; es el Diburwa (Huracán), a un aviso del jefe, diciendo “diburwz dani” (viene el huracán) realiza sus giros. Todos los jugadores llegan al centro, donde está el jefe, agarrándose o abrazándose para evitar que el huracán se convierta en otro huracán, y así el huracán va tomando más fuerza para sacar a todos los participantes.

Informantes: Niños De Carti Sugdup.

Argandi Nanaed (Invertida)

Lo juegan niños en el patio de la casa

Material: ninguno.

Descripción del juego: Los jugadores se formarán en una hilera y se marcará una línea de cinco metros, que es la meta. A un aviso, todos los jugadores saldrán caminando en invertida; el que llegue primero a la meta es el ganador.

Ongued (Cometa)

Lo juegan niños, en lugares donde hay mucho viento.

Material: papel y trozos delgados de tela.

Descripción del juego: Es un juego individual. El simple papel con una cola larga de trozos delgados de tela en un extremo y en el otro hilo y un virulí partido puesto en cruz.

Informantes: Niños de la comarca.

Obkialad Dummad (Silencio)

Lo juegan niños y niñas en el patio de la casa.

Material: ninguno.

Descripción del juego: Uno de los niños inicia y los otros se sientan frente a él; el niño que inicia debe contar un chiste cualquiera que él sepa y el resto debe quedarse lo más serio que pueda, evitando reírse, hasta que alguno no aguante más y comience a reírse. Este participante vendrá al frente y contará otro chiste, el juego seguirá así hasta el cansancio.

Informantes: Niños de la comunidad de Achudu.

Carpie, Carpie

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad en el patio de la casa.

Material: un trozo de palo.

Descripción del juego: Se coloca al grupo con las manos atrás menos dos en la fila. Un jugador con un trozo de palo caminará alrededor del grupo diciendo “carpie, carpie”.

El otro jugador que se colocará de espaldas al grupo se le llama adivinador. El carpie coloca el trozo de palo en las manos de cualquier jugador y grita “carpie”. Entonces el adivinador da una media vuelta para adivinar quién tiene el trozo. El adivinador tiene dos oportunidades para adivinar, en caso de que no acierte, debe volver a desempeñar el papel de adivinador.

Informantes: sahila de Ogobsucun.

Didiya

Lo juegan niños en el patio de la casa.

Material: una pelota

Descripción del juego: Cada jugador hace un hueco en el suelo del tamaño de una pelota. Se marca la línea de tiro a cuatro metros para que desde allí se inicie el juego. Un jugador hará un solo tiro al hueco, si la pelota entra en cualquiera de los huecos, el dueño de este hueco podrá tomar la pelota y la lanzará a cualquiera de los jugadores, tratando de pegarle.

En caso de que el jugador no logre meter la pelota en ninguno de los huecos, le tocará el turno al siguiente jugador.

Informantes: niños de la comunidad de Ogobsucun.

Achu Kala Tunubukwa

Lo juegan los niños y las niñas en el patio de la casa.

Material: un pañuelo o toallita.

Descripción del juego: se forma a los jugadores en círculo mirando hacia al centro. Un niño con un pañuelo camina alrededor de ellos tocando la espalda con el pañuelo y diciendo “kabe, kabe” (duerme, duerme); cuando los participantes cierran sus ojos, el niño colocará el pañuelo junto a uno de los jugadores y gritará diciendo el nombre del juego. Todos los jugadores abren sus ojos y buscarán al pañuelo alrededor de sus pies, al jugador a quien se colocó el pañuelo coge, inmediatamente el pañuelo y lo lanza al más cercano.

Informantes: niños de Carti Sugdup.

Ig Dada Be Maskune

(¿a qué hora tú comes?)

Lo juegan niños y niñas en el patio de la casa.

Material: ninguno

Descripción del juego: se colocan los jugadores en círculo. Uno queda en el centro (el comilón) y pregunta a cualquiera de los participantes ¿A qué hora tú comes?. El interrogado tiene dos opciones para contestar. Si le señala la hora de la comida, el comilón vuelve a preguntar ¿Me guardaste mi parte? Si el interrogado le contesta que sí, el comilón queda tranquilo, pero si le contesta que no, este jugador saldrá a correr alrededor del círculo y el que hace el papel de comilón tratará de alcanzarlo y tocarlo antes de que el llegue a su puesto. Si el comilón no logra alcanzarlo se vuelve a comenzar el juego con el mismo personaje.

Informante: vocero de la comunidad de Usdup (Ustupu).

Neg Kummaite

(El incendio)

Lo juegan los niños y las niñas de cualquier edad en el patio de la casa.

Material: Ninguno.

Descripción del juego: se forma el grupo en círculo y cada jugador marca un círculo alrededor de sus pies. Uno de los jugadores queda en el centro como el jefe. El jefe interroga a los jugadores ¿So nika? (¿Tienes leña?), si el jugador interrogado le contesta que no, el jefe nuevamente interroga a otro jugador; cuando uno de los jugadores le contesta que sí tiene leña, inmediatamente el jefe grita “*Neg Kummaite*” (¡Hay incendio!), y todo el grupo tratará de cambiar el puesto, menos hacia el círculo incendiado. El que pierde el círculo pasa al centro y comienza nuevamente.

Informantes: niñas de la comunidad de Urgandi.

Bircog (Rayuela Kuna)

Lo juegan niños y niñas en el suelo.

Material: una piedra plana o pepita de mango.

Descripción del juego: se dibuja una rayuela en el suelo como el dibujo siguiente:

El primer jugador se colocará en el círculo llamado “nega” (casa) para tirar la piedra al cuadro número uno, luego trata de saltar al cuadro número uno muy cuidadosamente, colocando un solo pie en el cuadro, y tratará de sacar la piedra o pepita de mango, con el pie hacia al frente sin desviarse a los lados de los cuadros y de los triángulos.

Luego puede saltar a la casa sobre los pies. Si no ha cometido faltas podrá continuar hasta llegar al cuadro diez y se gana un punto, que es representado por una piedra. De lo contrario, le tocará el turno a otro jugador que tendrá que seguir las mismas reglas. Aquel que logre obtener más piedras (puntos) es el ganador.

Informantes: niñas de la comunidad de Muladup (Mulatupu).

Iko Unke, Iko Unke (que salga el bastón)

Lo juegan niños en el patio de la casa.

Material: un bastón.

Descripción del juego: es un juego de pareja; dos jugadores se ponen en cuclillas uno frente a otro y toman cada uno el extremo del bastón. A una señal, los jugadores halan mutuamente, tratando de derribarse uno al otro; mientras lo hacen, repetirán el nombre del juego “iko unke, iko unke”, que significa que salga el bastón en las manos. El que logra derribar al otro o logra sacar el bastón en las manos es el ganador.

Informantes: vocero de la comunidad de Carti Sugdup.

Bola Burwi (Bolitas)

Lo juegan niños en el patio de la casa.

Material: pepitas en forma redonda.

Descripción del juego: este juego es muy variado en cuanto a la forma y al material mismo.

Las pepitas de ayer son reemplazadas por bolas o canicas, sin embargo, hay lugares donde aún juegan con pepitas.

Se marca en el suelo un círculo; los participantes deciden el número que se colocará en el círculo y asimismo la cantidad de pepitas para cada uno.

Se traza una línea de tres o cuatro metros del círculo, desde esa línea los participantes tiran al círculo las pepitas que tienen en las manos con el propósito de pegarle a las bolas que se encuentran en el círculo, tratando de sacarlas. Si no saca ninguna deja su pepita en el lugar en que se detiene; entonces tira el segundo participante, si alguno logra sacar alguna bola del círculo continuará jugando hasta sacar todas las bolas. El juego sigue por turno de la misma manera.

El jugador que tenga mayor cantidad de bolas sacadas del círculo será el vencedor.

Informantes: niños de la Comarca Kuna Yala.

Ay Nuchu (Juego de Muñecas)

Lo juegan las niñas dentro de la casa o en el patio de la casa.

Material: balsa en forma de muñeca.

Descripción del juego: este juego de muñecas ha existido siempre y en algunos museos del mundo se pueden contemplar antiquísimas muñecas egipcias, romanas, aztecas, etc.

Los padres de las niñas construyen el trozo de balsa como especie de muñeca. Para las niñas, la muñeca es una especie de hijo al que cuidan y miman, lo que las hace sentirse como mujercitas. Hoy juegan con las muñecas fabricadas con toda clase de mecanismos modernos.

Informantes: niñas de la comarca.

2. JUEGOS RECREATIVOS ACUÁTICOS

Al igual que los juegos terrestres, el juego acuático es tan antiguo como el hombre. Esta práctica, en los primeros tiempos, fue aceptada como una actividad natural entre todos los seres humanos.

De hecho, nuestros ancestros practicaron éstos en su niñez sin ninguna clase de reglamentación, por lo que eran considerados en aquella época como simples juegos de diversión, en los que los participantes competían en diversas formas de nadar, con el fin de medir sus capacidades.

Tudu Welw (manos en la frente)

Lo juegan niños y niñas de 8 años o más en el río o la playa.

Material: ninguno.

Descripción del juego: se coloca a los participantes en las orillas del río o de la playa. A la voz de listos salen nadando, únicamente chapaleando y las manos en la frente, hasta llegar a la meta. El que llega primero gana.

Variante: salen nadando, chapaleando con el auxilio de un brazo y la otra mano en la frente.

Informante: diferentes campesinos de la comunidad de Carti Tupile. Sachila Teliano Abigail.

Demarki Dodo (Deslizar en el mar)

Lo juegan niños de doce años o más a orillas de la playa

Material: cayuco o tabla.

Descripción del juego: las olas altas tienen centenares de kilos de presión que es necesario vencer para poder atravesarlas, para ello lo más indicado es presentarle la menor resistencia, ya sea que se trate de un cuerpo humano, de un cayuco o de una tabla.

Cuando una ola grande se aproxima el participante la espera y se prepara para la siguiente acción: Un participante antes de que la ola se desplome y rompa, si toca el fondo con los pies se empuja vigorosamente hacia arriba y adelante o si prefiere puede empezar a nadar al estilo libre; el propósito de todo ello es igualar su velocidad con la de la ola para que lo impulse velozmente, es la forma más rápida de llegar a la playa.

Cuando la fuerza de las olas se pierde, los participantes regresan al mar y empiezan nuevamente.

Es un juego divertido y los participantes disfrutan momentos muy agradables.

Variantes: deslizar con cayucos o con la tabla.

Informantes: niños de la comunidad de Usdup (Ustupu).

Purdiet (buceo)

Lo juegan los niños y las niñas en el río o en la playa.

Material: ninguno

Descripción del juego: un jugador es escogido como el jefe; él dará la voz de mando. Todos los participantes se sumergen y tratarán de bucear hasta alcanzar la mayor distancia sin salir a la superficie: el que llega más lejos gana.

Variantes: bucear en estilo de espalda.

Informantes: los niños de la comarca Tupir (San Ignacio Tupile).

Akua Suet (buscar el objeto)

Lo juegan niños de ocho años o más en el río o en la playa.

Material: akua (piedra).

Descripción del juego: en el fondo del área de juego se habrá colocado la piedra a una profundidad de tres metros en el principio. A un aviso, el primer participante procederá a sumergirse hasta llegar al fondo, donde se encuentra la piedra, tomará ésta y saldrá a la superficie. El resto de los participantes hará lo mismo por turno, a la misma profundidad, luego se aumentará la profundidad del área hasta que quede un solo jugador que es capaz de llegar al fondo y quien será el ganador.

Informantes: Niños de la comunidad de Tubualá.

Suargi Eguaned (empuje)

Lo juegan los niños de diez años o más en la playa o en el río.

Material: balsa y bambú.

Descripción del juego: Se recomienda utilizar las áreas profundas en un río o playa y siempre alejado de rocas, troncos u objetos que puedan lesionar los participantes al perder el equilibrio.

Esta actividad exige mucha destreza y es además peligrosa. Por ello se han hecho ciertas adaptaciones esenciales para reducir a un mínimo los accidentes.

Pueden realizar este juego en competición dos individuos, dos o más equipos o simplemente todos contra todos. Cada participante estará provisto de un tronco de balsa que tenga suficiente superficie para que flote y mantenga a un individuo parado sobre el mismo. Cada competidor estará además provisto de una vara de bambú, a la cual se le habrá hecho algunas adaptaciones especiales, como por ejemplo, cubrir ambos extremos con trapos viejos, de forma tal, que al empujar al contrario, la misma no produzca golpes, heridas o hematomas.

La competición consiste en hacer perder el equilibrio al contrario para que caiga al agua. Será prohibido golpear en el cuello, cabeza y otras regiones delicadas. Esta actividad debe llevarse a cabo en estricta vigilancia del instructor.

El ganador es aquel que logre mantenerse en pie después de haber hecho perder el equilibrio a sus oponentes.

Informantes: el revolucionario de 1925, Señor Luis Walter.

Ilesur (Cayuquitos)

Lo juegan niños en la playa.

Material: balsa.

Descripción del juego: Todos los participantes preparan un cayuquito de balsa con sus respectivas velas y deciden el punto de partida y la meta a la que deben llegar los cayuquitos; preferentemente que sea un lugar donde haya corrientes de agua y viento.

El juego consiste en una competencia entre los cayuquitos, a ver cuál llega primero a la meta establecida. El dueño del cayuquito que llegue primero a la meta es el ganador.

Informantes: sahila de la comunidad de Ogobsukun, Señor Felipe Morales.

Uagi (delfín)

Lo juegan los niños en el río o en la playa.

Material: ninguno

Descripción del juego: se formará una pareja o más.

El jugador menos pesado hará de cazador. Se monta este en los hombros de su compañero, mientras el resto desempeñará el papel de Uagi (delfines); dada la señal, el cazador salta al agua tratando de atrapar a un delfín. Los delfines nadarán huyendo para que no los atrapen.

El cazador debe atrapar a todos los delfines; luego se escoge a otro cazador y continúa el juego.

Informante: inaduled (curandero) de la comunidad de Careto.

2. JUEGOS DEPORTIVOS

“El deporte es tan antiguo como el hombre”, refrán.

Por naturaleza ha sido un pueblo deportista nato: los Kunas corrían, trepaban, lanzaban y nadaban, con el fin de buscar y saciar sus necesidades alimenticias. En la vida sencilla que llevaban inconscientemente practicaban los diferentes juegos deportivos, sin fundamentos técnicos ni científicos, pues eran actividades empleadas en quehaceres de la vida diaria.

Algunas actividades deportivas son:

El atletismo: se efectuaba caminando o corriendo por unas trochas que ellos mismos hacían con sus machetes y hachas para llegar a sus sementeras y tenían que saltar para franquear todos los obstáculos que encontraban en su camino.

El remo

El cayuco es movido con remo, le sirve como el transporte fluvial, para pescar. Se transportan de las islas a tierra firme o a otras islas y cargar mercancía y alimentos.

La caza

La cacería es una actividad fundamental en la vida del aborigen.

La natación

Es un deporte acuático que se practica como actividad natural, diariamente.

La llegada de la cultura de sistema de dominación a la comarca trajo la aparición de los otros juegos deportivos como el béisbol, baloncesto, voleibol y fútbol.

Béisbol

Se cree que es el primer juego deportivo introducido en la Comarca Kuna Yala.

En épocas remotas, la comarca participaba en las ligas provinciales y lograron obtener buenos resultados, hasta que poco a poco se fue perdiendo la práctica de este deporte, como consecuencia de la falta de atención por parte de las autoridades competentes.

Softbol

Aproximadamente aparece en la década del 60. Este deporte es introducido por los marineros kuna que viajaban a otros países y por los empleados de la Zona del Canal.

Baloncesto

Su aparición data del el año 1920.

En esa época las comunidades no poseían canchas deportivas, ni implementos adecuados para practicar el deporte de su preferencia. El patio de la casa les servía como la cancha y los implementos que usaban eran hilos de bejuco para los aros.

Estos juegos deportivos fueron introducidos en la comarca Kuna Yala por los estudiantes kunas que cursaban sus estudios en la República de Panamá, donde conocieron y aprendieron los mismos.

Más tarde lo llevaron a la comarca durante las vacaciones escolares. A pesar de no contar con los medios, utilizaron materiales rutinarios y demostraron su espíritu de lucha y humildad, compañerismo, sencillez y el amor a través del deporte.

Fútbol

Es un juego deportivo que tiene su aparición a mediados de la década del 70.

Este ha ido ocupando en la vida social del pueblo Kuna un lugar, cuya importancia crece cada día, tanto por el número de sus adeptos como por el interés de los fanáticos en las competencias.

LA JUGUETERÍA EN PANAMÁ

Leopoldo Bermúdez Buitrago

A través de los años se ha escrito mucho, sobre la gran mayoría de las manifestaciones del folklore panameño. Desafortunadamente, muy poco se ha escrito o investigado sobre la juguetería tradicional panameña, no sólo en el campo de lo folklórico, sino también en el campo de la cultura popular.

A través del presente artículo queremos referirnos, a modo exploratorio, a algunos juguetes artesanales elaborados por los artesanos o simplemente por los padres de familia, en talleres improvisados que el niño panameño ha utilizado como elementos de diversión durante los años de infancia porque como bien sostiene Pedro Martínez Massa “lo que es predominante es la sustitución de los viejos juguetes y artilugios por elementos producidos en serie y dotados de alternativas que aquellos (los artesanales) no poseen”.

Hoy, más que ayer, el juguete industrial, aquel manufacturado a gran escala, se ha entronizado en los hogares panameños para hacerse, junto al televisor y los juegos computarizados, los reyes indiscutibles en la infancia del niño panameño.

El niño de finales de los noventa ha perdido mucho de su infancia. Las grandes horas de diversión a través de sus juguetes y el pleno desarrollo de sus habilidades cognoscitivas, afectivas y psicomotoras con los niños de la esquina, han sido suplantadas por largas horas frente al televisor y a los juegos computarizados.

La artesanía del juguete panameño se ha trabajado con diferentes tipos de materiales, entre los que destacan el papel, la tela, la madera y el virulí, entre otras tantas materias primas.

La niña panameña jugó, predominantemente, según Edmundo de la Cruz, con muñecas de trapo confeccionadas, generalmente, en el hogar materno. Muchas fueron las madres que ayudaron a sus hijas a tejer, bordar y coser camisitas, sabanillas y hasta medias para sus pequeñas muñecas de trapo o de origen comercial.

La niña de otros tiempos jugó al clásico “cocinaíto” con sus amiguitas. Allí hizo gala de los utensilios maternos en desuso o aquellos que sin permiso tomó por urgencia del momento.

Ya en el campo de los niños y en el área de la artesanía en madera destacan el juego de trompos, construidos principalmente con material

de guayabo y un clavo que le servía de punta. Asimismo, encontramos el impercedero yoyo que trajo, junto al trompo, largas horas de juego y sana competencia infantil.

En distintas comunidades del interior de la República fueron muchos los niños que cabalgaron en sus caballitos de madera (palo). “Arre caballito, arre caballito” gritaba la chiquillada. Son célebres y muy tradicionales las tunas de caballitos de madera en las famosas fiestas de San Juan Bautista de Chitré que en nuestros tiempos han sido rememoradas en la Heroica Villa de Los Santos y otras comunidades del terruño istmeño.

La muchachada capitalina se divertía con sus “scooters” (especies de patinetas o patines del diablo) hechos de madera (muchas veces proveniente de cajones) a los que añadía ruedas de patines. El “scooters” era adornado con cintas plásticas y espejos.

Cada verano el cielo panameño se veía inundado de cientos de cometas. Ya que como afirma Dora Pérez de Zárate: “El cielo azul y el sol parece más dorado. Las cometas en la altura, son flores del aire”. Las mismas, eran obras de los niños y a veces de sus padres que con toda creatividad e ingenio personal cortaban el virulí, lo amarraban con hilo y pegaban papel de seda de diversos y llamativos colores. Al final agregaban una larga cola hecha de retazos. Las había tradicionales o con formas espectaculares hechas al capricho de su autor. Variante de las cometas eran los panderos que a diferencia de ellas, podían alcanzar grandes dimensiones.

Célebre el canto del tamborito vernacular que dice en sus coplas y coro:

Cógelo aquí,
cógelo allá,
coge el pandero
que se te va.
Que se te va
y no vuelve más
coge el pandero
que se te va.

Muchos fueron los juguetes, obra del ingenio de los panameños. Por ejemplo, en múltiples lugares de la nación, el padre de familia improvisaba.

Una ruidosa carreta, con una lata de sardina, que era conducida por enormes bueyes que eran sencillamente botellas de refresco. Para Edmundo de la Cruz, lo valioso aquí era la creatividad de los padres y la imaginación de los niños, pues en latas y botellas veían carretas y bueyes. De hecho, muchos fueron los padres que tallaron, en pedazos de madera, ingeniosos rifles a los que el niño añadía ruidosos efectos sonoros como el clásico piuiiiii (efecto al disparar una bala).

Por otra parte, los niños jugaron muchas veces con el Zum Zum. Se tomaba un platillo de soda (refresco) y se aplanaba, se le abría un orificio central y se le atravesaba un hilo pabilo. Se trataba de hacer girar el hilo hasta enrollarlo. Una vez enrollado hasta su totalidad, se trataba de soltarlo hasta su condición original. El ruido que hacía era como un zumbido, de ahí su nombre. El jugador trataba de usar su zum zum para cortar el de sus compañeros.

Se acostumbraba igualmente a hacer zancos, principalmente a base de latas de leche por su resistencia. A las mismas se le amarraban sogas, las que eran tensadas por el niño al caminar.

Para muchos de nuestros infantes, sus horas de ocio eran empleadas para jugar con aros de bicicleta u otra fuente, los que simplemente se empujaban con un pedazo de palo o madera.

Inolvidables y todavía vigentes están los avioncitos de papel que tantas horas de desorden trajo durante las horas de clase. Asimismo, están los barquitos de papel que navegaban en la corriente tras cada fuerte aguacero.

Los columpios hechos con neumáticos y sogas trajeron a orillas del río interiorano, horas de sano esparcimiento y diversión. Asimismo una simple tabla inclinada se convertía en un zurra zurra (deslizadera).

Por otra parte, las semillas de nuestras frutas sirvieron para jugar choclo, pepitas, el mongo, etc.

Volvamos la mirada al pasado, meditemos un poco y recordemos por breves segundos nuestra niñez. Y con esa devoción y brío con los que solíamos jugar, enseñemos a nuestros niños, el valor de esos juegos tradicionales del panameño, que en un mundo de violencia y dolor nos proporciona una sana alegría de vivir.

Recordemos que ante los peligros de una globalización de la cultura, esos juegos y tradiciones proporcionan identidad nacional.

NANAS, RIMAS Y JUEGOS INFANTILES QUE SE PRACTICAN EN PANAMÁ

Dora P. de Zárate

Para niños de seis años en adelante

La muñeca

Tengo una muñeca
vestida de azul
zapatitos blancos
camisón de tul.

La llevé a la iglesia
se me constipó
la tengo en la cama
con mucho dolor.

Esta mañanita
me dijo el doctor
que le diera jarabe
con un tenedor.

La llevé a la iglesia
se me constipó
la tengo en la cama
con mucho dolor.

Esta mañanita
me dijo el Doctor
que le diera jarabe
con un tenedor.

Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho diez y seis,
salta la tablita
que ya me cansé.

Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho diez y seis,
y ocho veinticuatro
y ocho treinta y dos,
ánimas benditas
me arrodillo yo.

Tengo una muñeca
vestida de azul
zapatitos blancos
camisón de tul.

Tengo una muñeca
vestida de tul
con su camisita
y su canesú.

La saqué a paseo
y se me resfrió
la tengo en la cama
con mucho dolor.

Esta mañanita
me dijo el doctor
que le diera jarabe
con un tenedor.

Nota: Esta cancioncita es tan popular que yo creo que todos los países del mundo la tiene en sus propios idiomas. En América tenemos la versión del libro *Lírica Infantil de México*:

Generalmente, las niñas cantan estas estrofas cuando juegan con sus muñecas y hacen ver que las duermen; pero a menudo se juntan en grandes coros y enlazadas las manos, girando en círculo, las cantan hasta llegar el momento de las “cuentas” en que colocando las manos en la cintura saltan al compás de la melodía. Otras veces dan palmadas y las más, hacen gestos con las manos indicando los resultados de sus sumas.

Tengo una muñeca
vestida de azul
con sus zapatitos
y su canesú.
La llevé a la plaza
se me constipó
al llegar a casa

la niña murió
brinca la tablita
yo ya la brinqué,
bríncala otra vuelta
yo ya me cansé.
Dos y dos son cuatro... etc.,

“Renadío” nos trae esta versión Puertorriqueña:

Tengo una muñeca
vestida de azul
zapatitos blancos
camisón de tul.

La llevé a paseo
se me constipó,
la metí en la cama
Con mucho dolor...etc.,

Rodríguez Marín nos da:

Tengo una muñeca
vestida de azul
con camisa nueva
y su canesú.

La saqué a paseo
se me resfrió
y la tengo en la cama
con mucho dolor.

En los comentarios que hace Rodríguez Marín la juzga como rima compuesta recientemente, pues el neologismo canesú lo dice bien claro.



La Bailarina

Está la bailarina
Sentada en la banqueta
Está la pobre Lety
Por caridad, den un salto
¡A la reverencia!
¡A la penitencia!
Juriyú, juriyú
Dale un beso y quedas tú.

¿Quiénes lo juegan? Niñas solamente.
Objetos con que juegan: Ninguno.

¿Cómo se juega?

Las niñas hacen un círculo y nombran una para que ocupe el centro. Empiezan a cantar y cuando la letra dice “den un salto”, todas saltan, pero la del medio debe saltar más alto que las demás. En seguida ella hará, al tiempo que las otras exigen la “reverencia”, un saludo como el que hacen las bailarinas al despedirse del público; cuando le piden la “penitencia” se arrodillará, para levantarse luego y dar un beso a una de las del círculo, la cual ocupará el centro de la rueda en el próximo turno.

Informantes: Camelia Martínez, 18 años, La Sonadora, Penonomé, Provincia de Coclé. Jacinta Povas, ciudad de Panamá, 30 años, 1955.

Objetos que se usan: Una piedrecilla o un pañuelo que han de constituir el florón.

Personajes: Un jugador que llevará el “florón”; otro que ha de pedirlo; el grupo de niños que toma parte en el juego.

Cómo se juega:

El grupo de niños que toman parte en el juego se colocan en fila de tal manera que quede uno al lado del otro. Las manos las mantendrán a la espalda

¿Cómo se juega?

El grupo de niños que toma parte en el juego se coloca en fila de tal manera que quede uno al lado del otro. Las manos las mantendrán a la espalda. El que ha de llevar el florón comienza a dar vueltas alrededor de la fila, al compás del coro que hacen todos al cantar la letra de la rima. Cuando la letra dice “por aquí pasó que lo vi yo”, el jugador que lleva el florón debe haber colocado ya y con mucho disimulo la piedrecilla o el pañuelo, en una de las tantas manitas que le ofrecen sus compañeros; cuando termina de cantar esta parte del coro, pasará al frente del grupo y dirigiéndose al que debe pedir el Florón, le indicará que lo haga. Es el momento en el que el niño dirá a su compañero: “pide el Florón”. El aludido, que ha estado durante todo el tiempo frente al grupo tratando de ver a quién le pone la piedrecilla en la mano, se acercará al que él supone que la tiene y le dirá: “Dame el Florón”. Si acierta, le será entregado y se le considera ganador. Como premio le tocará dar el Florón en el próximo turno. Si no acierta, el niño a quien le ha pedido el Florón le dará dos palmada en las manos y el juego comenzará de nuevo con los mismos personajes.

La posición que tiene el solicitante es siempre frente al grupo a fin de vigilar con comodidad y sorprender el momento en que el objeto es colocado en las manos de algún compañero. Cuando el solicitante acierta, el niño que colocaba el Florón, va a formar parte del grupo, el niño que tenía el Florón, pasa al puesto de solicitante y el que solicitaba, reparte el Florón.

Informantes:

Oída en mi infancia. Se la oía a mi mamá que era natural de Tres Quebradas, Prov. de Los Santos. Ella tendría en esta época 29 años –1917.

Amelia Peñalba, natural de Soná, Prov. de Veraguas.

Comelia Martínez, 18 años natural de La Sonadora, Penonomé, Prov. de Coclé.

Santos García, 80 años natural de Guararé, Prov. de Los Santos.

Filomena Rodríguez, 78 años, natural de Guararé.

Fermina Vergara, 87 años natural de Guararé.

Romana Jiménez, 32 años, natural de Natá, Prov. de Coclé.

Maximina García de Pérez (q.e.p.d) Tenía 27 años de edad cuando se la oí en 1928. era natural de Tres Quebradas, Prov. de Los Santos.

Hilda Barrios, natural de Agua Buena Prov. de Los Santos.

Dioscórides Vásquez, 20 años, Las Tablas, Prov. de Los Santos, quien se la oyó a sus tías en la ciudad de Chitré.

Delfina Samaniego, 87 años, Guararé, Prov. de Los Santos.

Conchita Tejeira de Román, natural de Penonomé, Prov. de Coclé.

El florón está en la mano	- ¿Qué dice la rosa?
y en la mano está el florón.	- Que eres hermosa.
Floroncito de mi vida	- ¿Qué dice la margarita?
Florón de mi corazón	- Que eres bonita.
Por aquí pasó, aquí lo vi yo	- ¿Qué dice el jazmín?
Por aquí pasó, aquí lo vi	- Que eres para mí.
adivine adivinador	- ¿Qué dice el clavel?
cuántos tirantes tiene el	- Qué eres cruel.
tambor.	- ¿Qué dice la sal?
Esta prenda querida	- Que me quiero casar.
gustosa a mis labios	- ¿Con quién?
le ofrezco mi vida	- Con el que me parezca bien.
(recitando).	- Ni contigo, ni contigo,
	- Sólo con Dios y mi amigo.

¿Quiénes lo juegan? Niños y niñas. Muchos más las niñas.

Objetos que entran en el juego. Ninguno.

Personaje principal: el jugador que va en el centro.

Personajes secundarios: el grupo de niños que juegan.

¿Cómo se juega?

Los niños hacen un gran círculo y tomados de la mano giran hacia un lado y hacia el otro, cantando la música de la estrofa. Cuando llegan a la parte que dice “con el pico recoge la flor”, los niños se sueltan de las manos para cumplir con lo dicho.



JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES Y LIBRES

Gloria Estela Maestre Pinto

El juego es la actividad motriz más espontánea en el niño y en el adolescente; es una forma de aprender a conocerse a sí mismo y es el soporte que tiene el niño para acrecentar su desarrollo y crecimiento. Por ser ésta una actividad generadora de placer, sucede que el niño se entrega plenamente y sin prudencia a la acción que ejerce el juego.

Desde el punto de vista general, el juego es la consecuencia de una actividad natural y voluntaria del niño que se puede establecer en cualquiera de las ramas físicas, intelectuales o espirituales de su cultura.

Es indiscutible que la aplicación de los juegos suponen objetivos que tratan de una u otra forma de crear medios aprovechables que desarrollen facultades físicas y mentales del individuo.

Con el paso de los años se ha ido perdiendo la costumbre de practicar los juegos de antaño o bien llamados juegos tradicionales que eran el alma y corazón de las tardes de los niños pueblerinos, cosa que tristemente ha ido cambiando en nuestros días con juegos más modernos

y menos conocidos por las viejas generaciones. Asimismo, esos juegos que realizan los niños a la hora del recreo, en las aceras, en el campo de juego y que son introducidos por su ingenio, están en vías de extinguirse porque no existe todavía un libro que los reúna.

Este trabajo tiene el interés de brindar un aporte a la educación del niño y darle al maestro un instrumento para que ayude a alcanzar la finalidad que estos juegos recreativos conllevan, ya que se están perdiendo por el avance tecnológico en que vivimos. A la edad de cinco años es cuando se inicia el proceso cultural futuro y el aprendizaje de estos juegos asegurará que se transmitan más adelante de generación en generación.

Clasificación:

De acuerdo con su contenido y significación podemos dividirlos en:

Libres o creativos: estos juegos son simples, sin dificultad alguna, espontáneos y su reglamentación no es específica. Ejemplos: Tiqui-boll, el escondido americano, la perra chinga, la lata.

Juegos especiales: son aquellos que tienen una influencia educativa aplicados en la ortopedia o en otros casos anormales. Ejemplo: transportar objetos en la cabeza, el marchar sobre la punta de los pies, etc.

Tradicionales: son aquellos juegos que son conocidos mundialmente, pero con cierta modificación de un lugar a otro y se transmiten de generación en generación, ya sea por transmisión oral o escrita. Ejemplos: el escondido, la sogá, damas, cristales.

Otros: Igualmente se pueden mencionar los juegos típicos, religiosos y festivos.

JUEGOS LIBRES O CREATIVOS CLASIFICADOS POR SU ACCIÓN DINÁMICA Y FISIOLÓGICA

Los juegos que se han seleccionado son los que más me han llamado la atención por ser tan bellos, que sin tener nada de relación con el deporte resultan apropiados para el desarrollo y la Educación Física de los niños; además de ser divertidos e interesantes y carentes de peligros y violencias.

He aquí la recopilación de esto juegos.

LOS JUEGOS MOTRICES

Los juegos motrices ponen de manifiesto un gran trabajo del sector esquelético, nervioso y muscular.

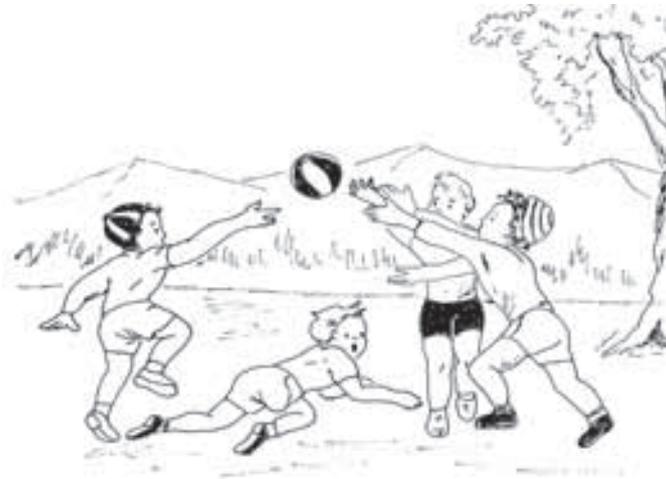
1. Atlético

Como su nombre lo indica, estos juegos son muy similares en su forma de realización con las competencias de atletismo, las cuales requieren de salidas y llegadas y en donde es necesario desarrollar las facultades, tanto de resistencia como fuerza, coordinación, equilibrio y velocidad.

Tiqui-boll

Materiales: pelota más o menos grande.

Metodología: los participantes se dividen en dos bandos A, B, se sorteará el turno, cuál va en el centro y cuál afuera. En esta ocasión el bando A, va afuera y el bando B, adentro. El bando A se divide en dos grupos a y b, colocándose en dos filas, uno al frente del otro dejando una distancia de cinco metros. El bando B, se colocará en el centro mirando al grupo A. El juego consiste en lanzar la bola y pegarles a los integrantes del bando B, el último jugador que quede en el centro si no es tocado en diez lanzamientos de la bola, ganará y obtendrá un juego y su bando tendrá la oportunidad de entrar a jugar nuevamente. Pero, si es tocado por la bola el grupo A entrará al centro a jugar.



La carrera de sacos

Materiales: sacos

Metodología: a cada uno de los participantes se les entrega un saco, que deben meterse por los pies. Los sacos deben ser iguales con el fin de no dejar ventajas a ninguno de los competidores.

Se situarán en las líneas de salida. A la voz de mando, salen con toda la velocidad que les permita el saco. El primero que llegue a la meta, alcanzará la victoria y el premio.

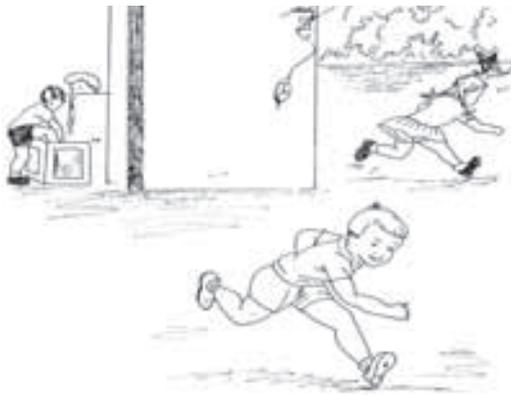
2. Escondida

Este tipo de juego es representativo de astucia y habilidad, en donde algunas ocasiones (dependiendo del juego) es un grupo de personas el que se esconde, o bien, un solo individuo, para ser encontrado. Generalmente, esta actividad es practicada por jóvenes entre edades infantiles a edades adolescentes.

El escondido americano

Materiales: Ninguno

Metodología: un jugador elegido por sorteo, se sitúa de cara a la pared. Los restantes jugadores se colocan alrededor del jugador A, un jugador B, toca a su compañero que se encuentra de espalda; el jugador A gira y menciona uno de los nombres de los participantes y le ordena que camine hasta cierta distancia al jugador C. Si éste no acierta con el jugador B entonces A, debe ir hasta donde ordenó al jugador C. Pero, si acierta el jugador C., va hasta donde ordenó el jugador A., mientras que los demás participantes tienen la oportunidad de irse a esconder y el jugador C., los tendrá que buscar (29) (ver figura 3).



La perra chinga

Materiales: ninguno

Metodología: este es un juego propio de niños, se realiza dividiendo los jugadores en dos bandos A., B., de igual número cada uno. Se sorteará el grupo que se va a esconder y el otro lo irá a buscar.

Si alguno de los perseguidores A., toca alguno de los perseguidos B., dirá “uno dos, tres perra chinga” y lo llevará a un lugar elegido por todos los jugadores antes de iniciar el juego, llamado “Tapo”. Si alguno de los perseguidos B, toca al grupo que está en el tapo diciendo “Salvo” estos podrán irse a esconder nuevamente, bando B.

Así seguirá el juego hasta que lleguen a atraparlos a todos. Entonces cambian; los perseguidores serán perseguidos y los perseguidos perseguidores.

Este es un juego muy divertido, que se ve realizarlo a los niños en esas tardes y noches tan lindas de verano.

El escondido

Materiales: Ninguno

Metodología: un jugador elegido por sorteo se colocará de cara a la pared y empieza a contar hasta cierto número, según se haya convenido. Mientras tanto, sus compañeros se esconden por todas partes, en los lugares que más seguros les parezcan.

Cuando el jugador que está contando, se detiene, comienza a buscar a los demás.

El primero a quien descubre, pierde y ocupa el lugar del que estaba contando, comenzando nuevamente el juego después que todos han salido de sus escondites para buscar otros nuevos o los mismos.

3. Fuerza

Estos juegos son enérgicos y ayudan al organismo a desarrollar simétricamente, regularizando una gran cantidad de funciones. Casi siempre el cuerpo humano no trata de oponerse o vencer una resistencia.

Chicharrón

Materiales: ninguno.

Metodología: pueden jugar cuantos niños deseen.

Se colocarán uno al lado del otro agarrándose de las manos. El último de la fila llevará consigo agarrados de la mano a los demás compañeros, pasan por debajo de los brazos cruzados. Así nuevamente por debajo del segundo y tercero quedando éste también con los brazos cruzados; así sucesivamente hasta quedar todos en esta posición.

Cuando todos estén en esta forma de cadena, ambos lados halarán. El grupo que obtenga la mayor cantidad de jugadores es el ganador.

Canto

Quémalo, quémalo
por ladrón

que se queme, que se queme
que se vuelva chicharrón. (bis)

Este es, ni más ni menos, el simpático chicharrón.



La cinta

Materiales: ninguno

Metodología: los integrantes se forman en fila; con excepción de otros jugadores, el ángel y el diablo (que serán los compradores de cinta) y un tercero, que será quien les venda.

El vendedor de cinta pondrá un color a cada uno de los demás participantes. Luego de realizado esto, el juego se inicia de la siguiente manera:

Tun, tun
¿Quién es?
El ángel de los
mil cachitos,
¿Qué busca?
Cinta
¿De qué color?
Roja

Si alguno de los jugadores tiene este color, se coloca detrás del diablo, nuevamente se realiza el diálogo anterior y se van colocando detrás del diablo hasta cuando estén mitad y mitad. Luego el diablo y el ángel se agarran de las manos, mientras que los demás jugadores agarrados de la cintura, uno detrás del otro halan con fuerza; el grupo que obtenga más niños es el ganador.

Existen también otro tipo de juegos como los gimnásticos que se refieren a aquellos juegos que para su realización necesitan fortaleza y vigor, pero en menor grado que los ejercicios gimnásticos propiamente dicho, como la liga china y los saltos de soga. Además, debemos señalar los juegos sedentarios o de reposo como el bingo, las damas, barajas, el dominó, entre otros.



Bingo

Materiales: cartulina, tijeras, lápiz, maíz o piedrecitas.

Metodología: las cartulinas presentan cinco (5) filas de 5 casillas cada una, veinticuatro de éstas se enumerarán del uno al setenta y cinco dejando la del centro libre con números al azar. Y en una bolsa se introducen cartoncitos con enumeración del uno al setenta y cinco. Ganará el primero que llene el cartón o haga una fila o una columna. Puede jugar la cantidad de niños que quieran.



Entre los juegos de habilidad tenemos el:

Pix

Materiales: un palo de escoba de un metro de largo.

Metodología: es muy posible que a muchas personas este nombre no les diga absolutamente nada. Sin embargo, estoy segura que lo ha visto jugar alguna vez por la chiquillada del barrio.

El juego consiste en que cada jugador tenga un palo de escoba más o menos de un metro de largo y dos pulgadas de ancho. Estos palitos se colocan en el suelo, uno encima del otro formando una cruz, luego con el palo largo se golpea en la punta del palito que está encima del otro. El golpe lo hará levantarse en el aire para que el jugador lo bateé.

El juego consiste en que uno de los jugadores logre batear más lejos el palito, contando la distancia por medio de pasos.



3. Juegos tradicionales

En lo que a estos juegos se refiere, son utilizados durante todo el año, pero cada uno tiene su temporada.

Los paracaídas

Materiales: plásticos, hilo delgado y tijeras.

Metodología: se corta un círculo en el plástico, se le hacen unos agujeritos alrededor del círculo, por los agujeritos se pasa el hilo. Se hace un nudo en el borde del paracaídas y se deja el resto en el suelo a los que se le daría un largo de unos 32 cm. Se toma el paracaídas por el centro y se unen todos los hilos a la misma altura, también por un nudo.

El paracaidista puede ser un muñequito o una piedra.

El juego consiste en lanzarlo al aire todos los jugadores a la vez y el que descende primero será el ganador y éste le impondrá una penitencia a los demás.



Jax

Materiales: bolitas, jax.

Metodología: jugarán los niños que deseen y se sortearán los turnos. Se colocarán los diez jax en la palma de las manos, luego se lanzarán hasta cierta altura haciendo un giro rápido de la mano, de modo que los mismos caigan al reverso y sean impulsados nuevamente al aire para atraparlos nuevamente en la palma de la mano.

El jugador que llegue a atrapar todos los jax tendrá un juego a su favor. Sin embargo, si deja caer alguno, éstos se recogerán, uno a uno, lanzando la bolita al aire y permitiendo que ésta pique solamente una vez para dar tiempo al jugador de recoger el jax y atrapar la bolita con la misma mano.

Recogidos todos los jax, el jugador los lanzará al suelo suavemente para recogerlos en esta ocasión de dos en dos, hasta recogerlos todos, y así sucesivamente de tres en tres, cuatro en cuatro hasta llegar a los diez. El que logre recogerlos sin cometer ninguna falta ganará el juego.

Son consideradas faltas el pique de la bola dos o tres veces y si al recoger una cantidad de jax se toca uno que no corresponde a la cantidad indicada. Es un juego muy divertido; especialmente para las niñas.



Cristales o cuajaos

Materiales: cristales o cuajaos.

Metodología: los cristales son una simple bolita de barro, metal, mármol, cristales, etc., la cual se impulsa con la uña del dedo pulgar, para efectuar infinidad de combinaciones siendo cada una de éstas un auténtico juego. Puede convertirse en meter el cristal en un hoyo en el suelo, en golpear el cristal del contrario, en hacer carambolas, en lanzarla lo más lejos posible. Son muchas las combinaciones realizables y, por tanto, numerosísimos los juegos, de modo que resulta imposible enumerarlos.



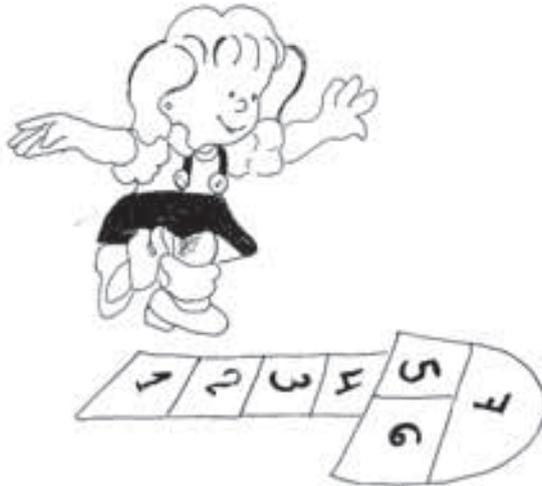
La rayuela

Materiales: ninguno

Metodología: hay muchas maneras de jugarla. Las divisiones se trazan con tiza sobre el piso.

El primer jugador lanza un tejo al espacio No. 1, luego salta por encima al No. 2 con un solo pie, en los 3-4 uno en cada uno y así sucesivamente hasta el número diez donde cambia de pie y regresa hasta el No. 2 donde recoge el tejo y salta sobre el No. 1 para llegar al círculo.

Cuando el jugador pisa una raya o el tejo se detiene sobre ésta o sale de la rayuela, el jugador queda eliminado y cede el turno al siguiente. Cuando han dado una vuelta el No. 1 comienza de nuevo, lanza el tejo al espacio No. 2 que fue el eliminado antes, luego va dando saltos de espacio en espacio desde el número 1 hasta el que tiene el tejo. El primer jugador que primero cumple el regreso al espacio No. 1 sin cometer ninguna falta, es el ganador.

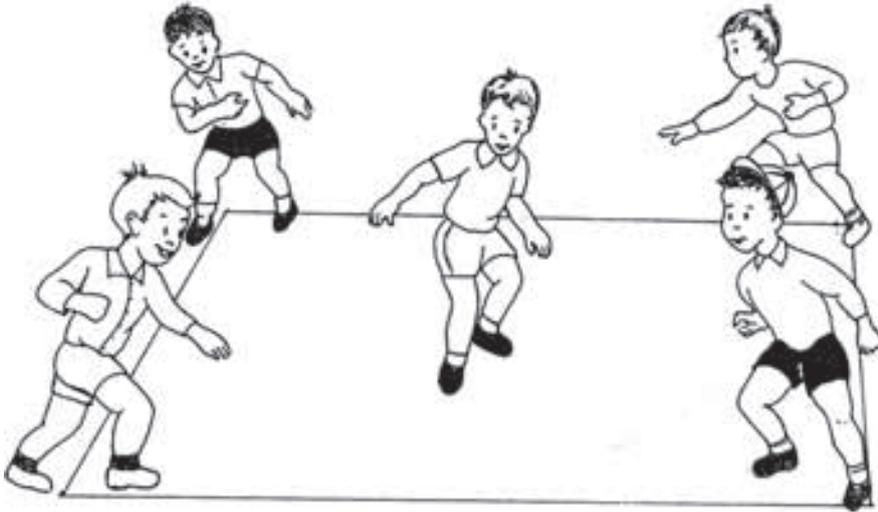


Las cuatro esquinas

Materiales: ninguno.

Metodología: diversión para cinco jugadores. El juego consiste en que los cuatro jugadores de las esquinas, aprovechando la distracción del que está en el centro, tratan de intercambiarse siempre los de esquinas

consecutivas, bien sea derecha, bien a izquierda, pero nunca en diagonal. La misión del que está en el centro es la de tratar de ocupar el sitio vacío que deja un jugador al intentar cambiarse con su vecino.

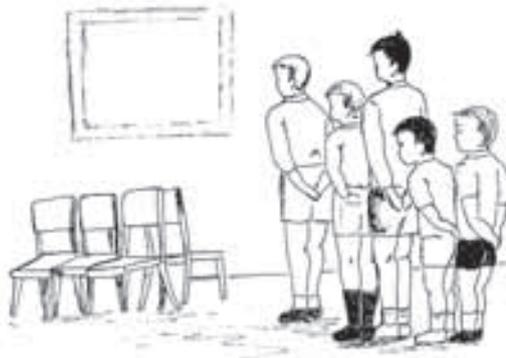


La batalla de las sillas

Materiales: sillas

Metodología: se alinean en el centro del lugar utilizando para el juego tantas sillas, menos una, como jugadores vayan a intervenir. Pero se alinean de tal modo que los respaldos miren a uno y otro lado, en un desorden premeditado.

Los jugadores se colocarán alrededor de las sillas y a la voz de mando, los jugadores comienzan rápidamente a caminar alrededor de éstas. Cuando el director lo juzgue oportuno, grita ¡Alto! y todos corren a tomar asiento, quedando como es lógico, un jugador de pie por la silla que falta. Este jugador queda eliminado, retirándose por tanto la silla. Y así nuevamente. Consigue el triunfo, naturalmente, el que logre sentarse en la última silla, naturalmente, eliminando así al contrincante.



Rítmicos

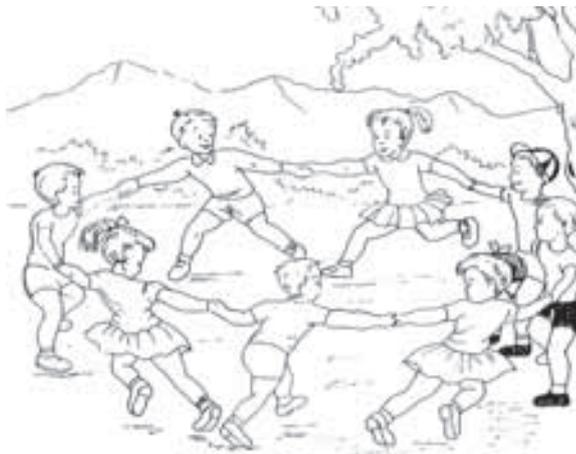
Conocidos también como de cantos y rondas. Son juegos bailables y vivificantes, ejemplarizan en muchas ocasiones faenas campesinas, en donde puede participar todo el grupo.

A la rueda rueda

Materiales: ninguno

Metodología: ésta es una ronda en donde los niños se agarrarán de las manos y cantarán:

A la rueda, rueda
de pan y canela
dame un besito
y vete a la escuela
y si no quieres ir
acuéstate a dormir.



Mirín, mirín, mirón

Materiales: ninguno

Metodología: "juego y canto".

Mirín, mirín mirón
¿De dónde viene tanta gente?
Mirín, mirín, mirón
de San Pablo y San Vicente.

Mirín, mirín, mirón
¿Qué dicen por allá?

Mirín, mirín, mirón
que nos dejen entrar.

Mirín, mirín, mirón
que las puertas están cerradas
Mirín, mirín, mirón
que las manden a componer.

Mirín, mirín, mirón
¿Con qué plata y qué dinero?
Mirín, mirín, mirón
con las cascaritas de huevo.

Que pase el rey
que ha de pasar.

Que el hijo del conde
ha de quedar

Con sus ojitos
de mosquito
con sus orejas
de torrijas

La raspa

Materiales: ninguno

Metodología: los niños tomados de las manos (dos) saltarán uno con el pie izquierdo al frente y el otro con el derecho, se cambiarán los pies por medio de saltitos, a medida que el juego avance al ritmo de la canción:

La raspa es un danzón,
espíritu vacilón
por eso Don Simón,
lo baila sin pantalón.

Los niños se entrelazarán la mano derecha y dan una vuelta, luego la izquierda, cantando:

¡ay! mamá me duele la muela,
porque ayer no fui a la escuela (bis).



Sensoriales

Este tipo de juego es importante porque desarrolla la coordinación y la habilidad, sobresaliendo más, que nada la concentración que hay que tener para ubicar los sentidos correctamente hacia el objetivo.

Gallina ciega

Materiales: pañuelo.

Metodología: a uno de los participantes se le vendan los ojos y se le invita a agarrar a cualquiera de los demás, cuando lo consigue el atrapado se convierte a su vez en gallina ciega.



Poniendo la cola al burro

Materiales: pañuelo

Metodología: en una hoja de papel o cartulina, de tamaño bastante grande, se dibuja un asno sin cola, que luego recorta, y se cuelga en la pared, en una puerta o en un árbol, etc. Aparte, se cortan tantas tiras de papel a modo de cola, como jugadores haya. En uno de los extremos se coloca el alfiler. Entonces, por turno, uno a uno, se vendan los ojos a los jugadores y se les invita a que enganchen la cola al asno en su lugar correspondiente. Para ello se les sitúa a una distancia de unos diez pasos del asno, el jugador que actúa, empieza a avanzar lentamente, con el brazo derecho extendido hacia delante y llevando la cola, la cual deber ser enganchada tan pronto como el jugador tropieza con el asno.

Lo más probable es que la cola vaya a parar a cualquier parte del asno menos en la que le corresponde. Pero ahí está la gracia del juego, porque las risas empiezan y no acaban al observarse la poca puntería de los actuantes.

Alguno habrá que acierte a colocar la cola en su sitio y éste será quien gane el premio y el aplauso de sus compañeros.



Sociales

Son realizados en actividades en donde participan muchas personas. Son juegos activos que no requieren esfuerzo, sin embargo, brindan mucho entretenimiento. Son especiales para fiestas de cumpleaños, bautizos, reuniones familiares, etc.

La botella

Materiales: una botella.

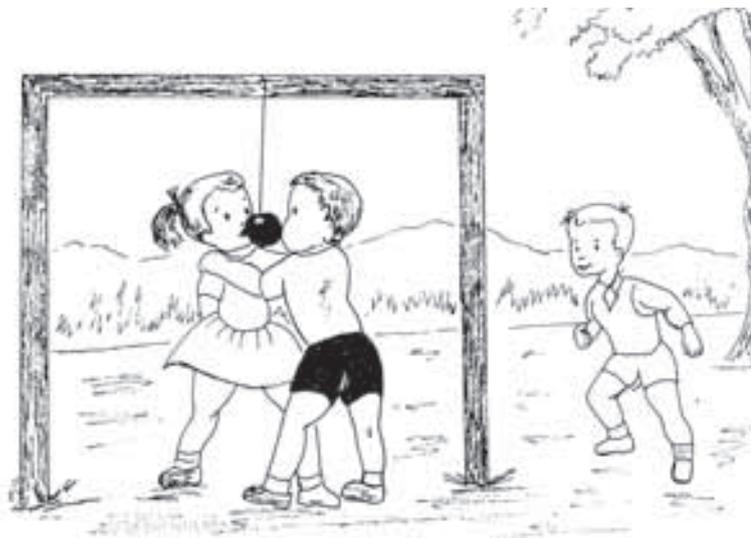
Metodología: Los jugadores se pondrán sentados en un círculo. Se pondrá la botella en el centro para que gire, el jugador que está en la dirección a la botella se le pondrá una penitencia que tendrá que cumplir, si no la cumple, cada uno le pegará levemente (pelonera).



A comerse la manzana

Materiales: agua, balde, manzanas.

Metodología: en un balde de agua colocar tantas manzanas como jugadores vayan a tomar parte del juego. Éstos con las manos a la espalda. A la voz de mando, comienza el juego, tiene por objeto premiar con obsequios o aplausos a quien coma más de aprisa la manzana que le ha de tocar en suerte, sin usar para nada las manos, por lo que se dificulta la tarea y en esto radica lo gracioso de este juego al ver el afán de cada uno de los participantes por ser el primero.



Los calderitos de miel

Juegan los niños y niñas de cualquier edad.

Se juega en el patio de la casa.

Descripción del juego: se nombra a un jefe y otro niño hace de “comprador”. Los niños forman una fila haciendo un círculo con los dedos de las manos.

El comprador pregunta:

¿Hay calderitos de miel?

El jefe contesta: sí hay.

El comprador va probando los calderitos de miel a la vez que le encuentra algo malo así: dura, aguada, negra.

Al encontrar una “buena” le dice al jefe que irá a la casa a buscar la plata.

Al regresar el comprador, los niños se vuelven plátanos: verde, borracho, añejo, maduro; sillas: rotas, paradas, mecedoras, a quienes probará.

El “comprador” nunca podrá llevarse a nadie pues a su regreso los niños tomarán otras formas como plátanos, sillas vasenillas, etc.

Lo juegan en cualquier época del año.

La casita

Lo juegan niños desde los seis años.

Material: semillas de marañón.

Se juega en cualquier lugar.

Descripción del juego: con las pepitas de marañón se hacen “casitas” colocando tres pajitas juntas y una sobre los tres. Los montoncillos se ponen en filas y desde una línea que se ha trazado a distancia determinada, se tira con una piedra o una bola a esto se le llama “punto” con el fin de tumbar las “casitas”. Cada casita tumbada pertenece al que la tumbó. Ganará el que más tumbe.

Lo juegan en cualquier época del año.

Los ciegos

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad.

Material que se usa: una campanilla.

Se juega en el patio.

Descripción del juego: todos los jugadores tienen los ojos vendados excepto uno que tiene las manos detrás de la espalda y lleva colgada una campanilla al cuello.

Se trata de que éste último no se deje coger por los ciegos.

Cuando es tocado por uno, éste ocupa su puesto.

Este juego debe realizarse en un patio pequeño ya que sería más fácil para los ciegos; si es grande deben trazarse límites, para que el niño de la campanilla no se salga.

Se juega en cualquier época del año.

El ciempiés

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad.

Se juega en el patio de la casa.

Descripción del juego: Regla: en cada uno de los equipos los jugadores se cogen por la cintura.

Los dos primeros colocan un pie sobre la línea de salida. Al fondo del campo de juego, una línea de llegada o meta.

Al dar la señal, las dos hileras se ponen en marcha y los jugadores avanzan juntos con el mismo pie.

La hilera que primero ha llegado a la meta, gana.

Se juega en cualquier época del año.

Las cintas

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad.

Se juega en cualquier lugar.

Descripción del juego: para jugarlo, dos de los jugadores serán los

que compran “cintas” y se llaman “ángeles”; los otros niños se sentarán en su puesto y escogerán a un jefe quien es el encargado de vender las cintas. En común acuerdo, todos escogerán un color, a sabiendas del jefe.

El ángel llega y dice: tun, tun, tun.

El jefe: ¿Quién es?
El ángel: El ángel
El jefe: ¿Qué busca?
El ángel: Cinta
El jefe: ¿De qué color?
El ángel: (aquí menciona cualquier color).

Si hay alguna cinta del color mencionado por el ángel, el niño que la representa será vendido y si no hay, le toca el turno al otro ángel y así sucesivamente.

Se juega en cualquier época del año.

La chancleta

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad.

Lo juegan en cualquier lugar donde haya espacio.

Descripción del juego: se dividen los jugadores en dos grupos, cada grupo se enumera. Separados los grupos por veinte o treinta metros, en el centro se coloca el objeto, casi siempre es una chancleta, de allí el nombre, un jefe que está colocado en cualquier posición grita un número, el jugador de cada grupo que le corresponde dicho número sale al centro y se coloca en posición de tomar el objeto y correr, el jefe da la señal para que la tomen. El jugador que coge la chancleta tiene que correr hasta su grupo sin ser tocado por su adversario para lograr un punto, de lo contrario, el punto será del equipo contrario.

Se juega en cualquier época del año.

El dibujo perdido

Lo juegan niños y niñas de cuatro, cinco y seis años de edad.

Se juega en la escuela o en la casa.

Descripción del juego: este juego es muy creador. Consiste en que el oponente complete el dibujo que su compañero le pide, después de haber trazado algunas líneas.

Ejemplo: el primer niño traza las líneas anteriores para que su compañero complete una casita de paloma, el compañero se las ingeniará para lograr completar la casita de paloma, lo cual lo logrará así:

Este juego permite gran diversidad de figuras lo cual insita a uno y a otro participante a buscar cada vez figuras más complicadas.

Valor del juego: desarrolla la habilidad de la percepción y la demostración gráfica del pensamiento. Se puede jugar sobre papel, en cualquier superficie lisa con un lápiz o con cualquier objeto que pinte.

Se juega en la época de escuela o en la casa.

La escoba

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad.

Juegan en cualquier lugar espacioso.

Descripción del juego: Es un baile en que los jóvenes o los niños se reparten en parejas. Un varón se quedará sin pareja para bailar con la escoba. Se pone en el radio o en el tocadiscos la pieza que se ha de bailar y uno de los bailarines se encarga de detener la música en el momento que quiera. Cuando esto sucede, el que tiene la escoba la suelta y trata de conseguir pareja, pues en este momento todos deben cambiar de pareja. El que se quede sin pareja bailará con la escoba.

Se juega en cualquier época del año.

Informantes: Lorenzo Domínguez , Nuario.

La estatua viva

Lo juegan las niñas de cualquier edad.

Se juega en el patio de la casa.

Descripción del juego: Se elige a un participante para que sea el "Escultor". Su deber será hacer girar en torno de él a cada uno de los demás, agarrándolo de la mano y luego, de pronto, soltarlo pronunciando al mismo tiempo las palabras:

"Estatua eres".

Cuando el participante a quien se acaba de hacer girar oye esas palabras, queda inmóvil en la posición en que se encuentre en ese instante. Cuando todas las estatuas han sido "modeladas", se convierte en escultor el siguiente.

Se juega en cualquier época del año.

La estopa

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad

Lo juegan en cualquier lugar.

Descripción del juego: Se dividen en dos bandos, estos se colocan en hileras una al lado de la otra. Frente a ellas se coloca un jugador que hace las veces de jefe, a la voz del jefe se pasan ambos bandos una “estopa” entre las piernas, el último que la recibe corre a entregársela al jefe; el bando que primero la entregue, gana.

Parecido a este juego es el tejo. Se colocan de la misma manera el jefe delante de las hileras, pero ahora en vez de pasarse el tejo entre las piernas, primero tienen que buscarlo donde el jefe, luego darle una vuelta a su hilera y volver a entregárselo al jefe, el primero que haga eso, gana.

Se juega en cualquier época del año.

Flor del convento

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad.

Se juega en cualquier lugar.

Descripción del juego: En este juego se ponen a prueba el discernimiento, la memorización y la velocidad de los niños.

Se designa a un jefe y los demás serán los misioneros, pues han de ejecutar las misiones. El jefe se coloca frente a todos los jugadores para ordenarles alguna misión, aquel niño que primero la cumpla irá acumulando puntos.

Así, jefe:

Flor del convento: el que me trae una rosa. Los niños actúan tratando de recordar el rosal más cercano y corren para traerlo al jefe.

En este juego nuestros niños piden hojas de toda clase de árboles y flores.

Se juegan en cualquier época del año.

La gallina ciega

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad.

Objeto con que se juega, con un pañuelo o algo para vendar.

Se juega en cualquier lugar.

Descripción del juego: Se escoge por sorteo la “gallina ciega”; con los ojos vendados se le da vueltas y se deja libre.

La gallina ciega tiene que agarrar a uno de los jugadores y si logra adivinar su nombre, éste se convierte en la “gallina ciega” y así sucesivamente.

Se juega en cualquier época del año.

El lagarto

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad.

Se juega en el agua.

Descripción del juego: consiste en un niño lagarto que nada en persecución de los que se bañan.

El lagarto tiene que nadar hasta un punto, prefijado como cueva y salir a alcanzar a los demás, una vez atrapados todos, se elige otro lagarto. Valor del juego:

Desarrolla la velocidad, resistencia, habilidad en el nado tanto del que persigue como del perseguido. Además, el lagarto ejecuta uno de los fundamentos del salvamento que es el arrastre.

Se juega en cualquier época del año.

El lobo

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad.

Se juega en el patio de la casa.

Descripción del juego: Los niños escogen con anticipación al que ha de quedar de lobo, el lobo se situará un poco lejos del grupo. El resto de los niños forman un círculo enlazándose de las manos; empiezan a girar hacia la izquierda luego hacia la derecha, a tiempo que cantan la letra del coro. Apenas se termina el coro, se detienen y comienza el diálogo entre el coro y el lobo, cada vez que anuncia una de sus actividades, los niños del coro tratan de ejecutarlo imitando los movimientos que se realizarían al ejecutar tales acciones.

De esta manera, se bañarán, se secarán, se pondrán medias, etc.

Una vez realizada esta actividad, volverán a cantar en el coro, hasta que el lobo y ellos, después de haber pasado por todo lo que es necesario, queden listos para correr. El lobo, al anunciar que ya está listo, comenzará a perseguir a sus compañeros. El que llegue a ser alcanzado por el lobo será el que desempeñe este papel en el próximo turno, si no le da alcance a ninguno, se vuelve a comenzar el juego con los mismos personajes.

Jugaremos en el bosque, mientras que el lobo está.

¿Qué está haciendo el lobo?

Me estoy bañando.

Jugaremos en el bosque, mientras que el lobo está.

porque si el lobo aparece a todos nos comerá.

Lobo, lobito ¿Estás ahí?

Jugaremos en el bosque, mientras que el lobo está.
¿Qué está haciendo el lobo?
Me estoy empolvando
Jugaremos en el bosque, mientras que el lobo está.
¿Qué está haciendo el lobo?
Me estoy poniendo las medias.
Jugaremos en el bosque, mientras que el lobo está.
¿Qué está haciendo el lobo?
Me estoy poniendo los zapatos.
(Seguirá hasta que el lobo esté listo)
Se juega en cualquier época del año.

La mariposa

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad.
Lo juegan en el patio.
Descripción del juego: todos en el círculo cantan:

Estaba la mariposa sentadita en su vergel
Abriendo una rosa y cerrando un clavel
Está cojo, está cojo
Por bonita y por mujer
Parecida a una rosa acabadita de nacer.

La mariposa que estaba en el centro del círculo elige una para que sea la mariposa.

Se juega en cualquier época del año.



La sortijita

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad.

Lo juegan en cualquier lugar.

Descripción del juego: los jugadores se dividen en dos filas. Un jefe detrás de cada fila, pone una piedrecita en la mano de cualquiera de los jugadores. La otra fila trata de adivinar quién tiene la piedrecita, si adivinan se llevan al niño para su fila; si no lo adivinan el que tiene la piedrecita da un salto hacia delante, colocándose sus compañeros de fila a su lado. Luego le toca el turno a la otra fila haciendo todo lo hecho por la primera fila.

Gana la fila que más avanza.

Se juegan en cualquier época del año.

El tesoro escondido

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad.

Se juega con cualquier objeto como: zapato, pañuelo, juguete, etc.

Se juega en cualquier lugar.

Descripción del juego: uno de los jugadores ganará por sorteo esconder el objeto; después de escondido lo comunica a los compañeros para que lo busquen. A medida que irá buscando, el niño que escondió el objeto va indicando: “frío” para los que están lejos del lugar y “caliente” para los que están más cerca. Aquel niño que lo encuentre, corre tras sus compañeros para pegarles con el pañuelo o el zapato hasta que toquen el machín, a este niño le toca esconder el objeto.

Si después de buscar mucho tiempo el tesoro escondido no logran encontrarlo, el niño que lo escondió les pregunta:

¿Se dan por vencidos?

A la respuesta afirmativa, toma el objeto y los va azotando hasta llegar al machín y será él mismo quien esconderá el objeto otra vez.

Torito sal de mi huerta

Enrique Jaén – Maestro jubilado, dice que lo jugaban sus alumnos en el recreo. El trabajó en varios pueblos del distrito. Vive actualmente en el Sesteadero, dice además, que es un juego muy viejo y él lo recuerda desde su infancia.

Lo juegan niños y niñas de cualquier edad.

Se juega en el campo parejo y amplio.

Descripción del juego: los jugadores forman un círculo cogiéndose de la mano.

Entre los jugadores se designan dos, uno para el “toro” que se colocará dentro del círculo y otro niño para el dueño que se quedará fuera del círculo.

El dueño dice:

Torito sal de mi huerta.

El toro:

Señor que no tengo puerta

El dueño:

Sal por donde entraste

El toro:

Señor que me la cerraste

Con las manos agarradas forman un martillo y golpea los brazos de los niños del círculo, diciendo:

El toro:

Para eso tengo hacha y martillo
para abrir este maldito castillo

al abrir, huye para no ser alcanzado por el dueño.

Al terminar esto, se escogen dos nuevos jugadores.

Se juega en cualquier época del año.

El trompo

Lo juegan los niños de cualquier edad.

Material que se usa: un trompo.

Descripción del juego: el juego de trompo, es muy variado. El llamado juego de “trompo a la rayuela” consiste en que se hace una rayuela o una raya circular grande, en el centro se acostumbra colocar una moneda, una bola, un trompo o cualquier objeto de valor igual o más que un trompo; los participantes en el juego tendrán que hacer lo posible por sacar el objeto sin que se le quede dentro del círculo o “rayuela” su propio trompo, si esto ocurre es decir, que se le queda el trompo adentro, el dueño del objeto que está en la “rayuela” tomará para sí ese trompo; si por el contrario, sacan el objeto, éste pasa a ser del que lo sacó.

El llamado juego de monguear: se juega haciendo un círculo pequeño para “picar”, es decir, tirar el trompo hacia el círculo para que la punta del trompo marque un punto lo más al centro posible, el que más lejos “pica” ese pone su trompo en el círculo; los demás tratarán de sacarlo del círculo, si fallan en el primer intento de sacarlo, van poniendo su

trompo. A medida que van fallando, el que estaba puesto lo tomará, lo enrolla y se prepara para sacarlo. Una vez que lo hayan sacado, el juego prosigue de otra manera.

Cuando el trompo que estaba en el círculo lo sacan, el dueño de ese trompo no podrá tomarlo hasta tanto otro jugador pierda, y un jugador pierde cuando trata de pegarle al trompo y falla y no puede hacer que su trompo baile en su mano por lo menos un segundo, el juego continúa hasta llevar el trompo “castigado” hasta un hoyo que se ha hecho de antemano a cierta distancia del círculo de “picar”; el trompo, “castigado” es conducido hacia el hoyo golpeándolo con el trompo; cuando el trompo “castigado” llega al hoyo, todos los jugadores participantes tienen derecho a tirarle a clavar su trompo tres veces.

Una vez terminado con ese castigo, se comienza el juego.

El juego de “Cuchuque” o “Moja la Ollá” en Santo Domingo, informa Edisín Vergara.

Este juego consiste en amarrar los trompos de tal forma que la punta queda hacia abajo. En esa forma tratan de clavarle la punta a otro trompo que está puesto en el suelo, se juega por turno mientras un jugador pone su trompo el otro le da una o tres veces según lo acordado, después le toca al otro. El juego continúa hasta que uno de los trompos quede inservible o cuando un jugador considera que ya es suficiente.

Cuando los jóvenes construyen su propio trompo, por muy perfecto que quede, a esto le llaman “mona” es decir, pues “mona” es un trompo hecho por los mismos jugadores.

Nota: Estos juegos son recuerdo de la infancia de las siguientes personas informantes y de los recopiladores:

Mayra Hernández – 13 años – La Laja, Nidia Concepción – 15 años – Sesteadero, Edelmira Domínguez, Amaya, Ricardo – 13 años – El Cocal

Rosa Elvira Batista – 15 años – Quebrada Grande, Bajo Corral.

Mayra Hernández – 12 años – La Laja, Mariela Hernández – 10 años – La Laja

Rosa Elvira Batista - 15 años – Quebrada Grande, Bajo Corral.

Enrique Olmedo Villarreal – 13 años – La Tiza. Mi abuelo Modesto Cedeño de Las Palmitas de Las Tablas. Esperanza Díaz, 15 años. La Tiza José Vicente González – 7 años, César Samaniego – 8 años

Cevero Antonio Samaniego – 10 años. De Manantial todos estos. Lo juegan en todo el distrito.

La maestra Elia Herrera de Medina – La Laja. Informa que lo juegan sus alumnos durante el recreo. Rebeca Esther Rodríguez – 9 años. Mirza Izeth Rodríguez - 12 años. Raquel González - El Loro (La Miel). Edilsa María Batista, 15 años. Quebrada Grande, Bajo Corral. Recuerdo de infancia. Manuel Medina, que ha hecho muchos “monas”.

Capítulo III

*Lo Lúdico en
las festividades
populares:
Religiosas y cívicas*



Costa Rica

LO LÚDICO EN LAS FESTIVIDADES RELIGIOSAS

Giselle Chang Vargas

PRESENCIA DE LO LÚDICO-RELIGIOSO EN LA DIVERSIDAD CULTURAL

Un propósito de esta serie de libros es mostrar la unidad y la diversidad cultural, tanto en la región centroamericana, como al interior de cada país y, en el caso de los juegos, diversión y entretenimientos, también encontramos múltiples formas compartidas por nuestros pueblos, que son evidencia de creatividad. En este trabajo nos limitamos a presentar la presencia de lo lúdico en las principales festividades religiosas costarricenses. Vemos como en la realidad concreta, no es posible trazar una frontera entre “lo sagrado y lo profano”, pues en la celebración religiosa más solemne está presente algún elemento que evoca o produce placer o entretenimiento.

La religiosidad popular es un fenómeno heterogéneo, “encierra un complejo mapa de prácticas, creencias, actores, tiempos, lugares,

culturas e instituciones” (Samandú,1989: 81), sus expresiones se hallan en prácticas y creencias de orígenes diversos (europeo, africanos, asiático, americano) y sus protagonistas son de diversas clases sociales.

El móvil de participación en una celebración religiosa también es muy variado (desde la devoción, el interés económico, la necesidad de cohesión social y el entretenimiento), por lo que no podemos calificar la religiosidad popular como un recurso de evasión de la realidad, como opinan algunas personas, quienes peyorativamente reducen las prácticas y rituales de estas fiestas a lo que llaman “superstición”. La capacidad de movilización masiva que tienen muchas de estas manifestaciones, como por ejemplo, las romerías y las fiestas patronales, ha sido un fenómeno anterior a la aparición de campañas publicitarias, lo que nos muestra que en estos eventos comunales hay sentidos y valores socio-culturales que comunican algo significativo, por los que muchas personas participan en ellos.

Desde tiempos inmemoriales, la sabiduría popular ha distinguido momentos particulares en el quehacer humano. Las diferentes tradiciones filosóficas (La Biblia, el Talmut, el Corán, el I Ching y el Tao Te, las mitologías aborígenes) aluden a la necesidad de contar con tiempo para el descanso y la diversión. Mircea Eliade, especialista en historia de las religiones, distingue entre tiempo profano y tiempo sagrado y en éste último ubica las fiestas. Otro punto de vista, más reciente, considera que no hay una ruptura ni una frontera tajante entre ambos, sino que se concibe la existencia de un “continuum” entre la fiesta sagrada y la vida cotidiana.

Una breve mirada por algunos pueblos costarricenses, nos permite observar la variedad de manifestaciones de lo lúdico. En algunos pueblos indígenas, como los bribris, cabécares, ngöbes y malecus, se conservan celebraciones a las que no se les atribuye un carácter lúdico. Es el caso de algunos ritos ancestrales (curaciones del sukia, funerales, entre otros), que se guardan como espacios y momentos reservados para los especialistas o miembros de la comunidad. Entre los borucas, térrabas y huetares, el saber y el sentido de algunas tradiciones se conserva entre las personas

mayores y algunas organizaciones locales tratan de mantenerlas en la memoria colectiva, esfuerzo cada vez más difícil entre la juventud, que las sustituye por prácticas ajenas. No obstante, lo lúdico está presente en algunas expresiones, cuyo origen se vincula con lo sagrado, como por ejemplo, el aprendizaje de la rica mitología conservada mediante la tradición oral, se da en un marco de entretenimiento donde los niños conocen las historias de creación de su pueblo, las hazañas del ser supremo Sibö y sus espíritus ayudantes; en la Balsería de los pueblos guaymíes o ngöbes, se conjuga el entretenimiento originado en el culto a algún dios (Montezuma, 2000), sustentado en lo mítico; en la Fiesta de los Diablitos de los borucas, lo festivo está ligado a una forma de reivindicación étnica, en la que “los jugadores” son hombres enmascarados de diablitos que luchan contra el “otro”, representado en el toro español; es la celebración que evidencia más la resemantización y fortaleza de lo lúdico, en la música, juego, bebida de chicha y, en las últimas décadas en la representación de la celebración como espectáculo en escenarios foráneos.

La población afrodescendiente –asentada principalmente en el Caribe, provincia de Limón –en su mayoría pertenece a iglesias protestantes (Bautista, Anglicana, Adventista, entre otras), caracterizadas por la expresión coral, en la que voces femeninas y masculinas, jóvenes y adultas, entonan himnos religiosos, salmos y cánticos al ritmo de las palmas y una música alegre, que motiva la participación de los feligreses.

La comunidad china-costarricense recuerda algunas tradiciones asiáticas de origen legendario (por ejemplo, el festival de medio otoño en agosto y el festival de limpieza de tumbas en abril), pero que todavía no han sido adoptadas por las generaciones de “paisanos cruzados”¹. No obstante, se practica la costumbre del culto a los ancestros, al elaborar un pequeño altar con fotografías o símbolos de los familiares fallecidos, poner flores y encender incienso y en algunas ocasiones llevar algunos alimentos. La celebración del Año Nuevo Chino –cuya fecha es móvil, pues sigue el calendario lunar– sí se caracteriza por exteriorizar alegría y diversión, apreciada en la variedad gastronómica, ornamentos

rojos y dorados, música, danza y canto. Según la leyenda el año, era un monstruo que comía gente la noche del cambio de año, por lo que la familia trata de unirse y quemar pólvora para asustar al monstruo (Mo Hsu, 2003). En Costa Rica, las asociaciones chinas-costarricenses¹ de distintas ciudades (San José, Limón, Puntarenas, Nicoya), algunos días, antes de la fecha, organizan una noche de entretenimiento –en la que no falta las danzas del dragón o los leones, para atraer la buena suerte– y en un ambiente de diversión, se comparte la celebración en compañía de “paisanos” y foráneos, con el relato de los principales atributos del animal² regente del año que comienza y el deseo que sus virtudes estén presentes en la sociedad.

La comunidad judía ha conservado sus tradiciones religiosas a través de siglos de diáspora y en diferentes contextos nacionales, en los que la sociedad costarricense no es la excepción. Los judíos del Paseo Colón, en San José, celebran el Pésaj y otras festividades religiosas en el seno de la familia y la sinagoga.

No obstante, a pesar de la diversidad cultural, plasmada en prácticas y creencias de etnias diferentes, con credos diferentes, en el país ha predominado la religión de la Iglesia Católica, que también se practica o vive en un marco de diversidad, desde los más apegados a los cánones oficiales apostólicos-romanos, hasta las variadas formas de expresión de la religiosidad popular, a las que nos referiremos en el siguiente acápite.

DEL FERVOR RELIGIOSO AL JOLGORIO Y VACILÓN

El fin de las celebraciones religiosas no ha sido la diversión y el esparcimiento, sino el fervor y la reflexión en torno a hechos fundamentales, acompañados de ritos litúrgicos. No obstante, el cambio socio-cultural evidencia cambios de significado que

¹ *Mestizos de chino y costarricense, que son reconocidos como miembros de la comunidad china.*

² *De acuerdo a las creencias orientales, buda repartió los dones a los doce animales que forman el horóscopo: rata, buey, tigre, conejo o gato, dragón, serpiente, caballo, cabra, mono, gallo, perro y chanchito.*

han tomado muchas celebraciones. En algunas, la modificación es a nivel formal, en otras se da una transformación que asusta a las personas mayores, quienes se santiguan ante celebraciones carentes de espíritu religioso y convertidas en juerga y vacilón, sobretodo de parte de la juventud.

En las festividades religiosas encontramos la dimensión lúdica bajo dos formas:

- a) la celebración como punto de encuentro, la cual, por sí misma constituye una fiesta popular, donde confluyen una variedad de expresiones culturales, a las que les atribuimos un carácter lúdico, pues aunque se trate del trabajo voluntario de hombres y mujeres de la comunidad, se llevan a cabo tareas como cocinar, picar leña, vender boletos, etc., éstas se realizan voluntariamente, no como una carga cotidiana, sino como algo especial. Con el afán de contribuir al esplendor de la fiesta, se reúnen vecinos y amigos para compartir ratos de su tiempo libre, en la preparación del festejo: al construir chinamos, cortar y limpiar hojas de plátano para los tamales, preparar platillos para el hotel, revisar y limpiar el equipo para juegos y otras actividades, se produce un intercambio de chistes, anécdotas, dichos y otras expresiones del lenguaje que también adquieren un sentido lúdico.
- b) los juegos y otro tipo de entretenimientos, como eje en la programación de actividades de la conmemoración, en cuyo marco comparten un espacio con otras actividades estrictamente religiosas como misas, rosarios, horas santas, procesiones, via crucis y otras laicas, como el conocido “hotel”, con venta de comidas tradicionales del lugar, así como la invasión de “chinamos”, en la acera de enfrente, con las “fast food” y otras comidas y bebidas foráneas a la región y al país.

Al observar el calendario³ de celebraciones religiosas en los poblados costarricenses podemos distinguir varios tipos de

³ CFr. Libro No 2. *Nuestra Cosmovisión*

conmemoraciones: el ciclo navideño, la Semana Santa; el Corpus Christi; las romerías; las fiestas patronales y las fiestas con motivo sacramental.

EL CICLO NAVIDEÑO

Inicia en diciembre, con las Posadas –que empiezan nueve días antes de la Navidad–. El centro de la celebración lo comparten el 24 y el 25 de Diciembre: la víspera de éste, es la llamada “Noche Buena”, en la que se acude al templo para compartir la “Misa del Gallo” y en cada hogar, se coloca la imagen del Niño en el portal, así como una estrella escarchada en lo alto del árbol de Navidad, por lo general un arbusto de ciprés, decorado con luces, figurillas de ángeles, etc.; se finaliza con la cena familiar, con tamales, pierna de cerdo y queque de frutas. El 25 de Diciembre, en que propiamente se conmemora la Natividad de Jesucristo, se intercambian regalos entre familiares y amigos. El 6 de enero, se celebra el Día de los Reyes Magos y en el “portal”, las figuras de Gaspar, Melchor y Baltasar se colocan junto al pesebre. Durante el resto del mes y hasta el 2 de febrero, Día de la Candelaria, en que finaliza este ciclo festivo, se realizan los llamados “Rezos del Niño”, en que se mezclan las oraciones del Ave María y las Salves, con el canto de villancicos y alabados, acompañada de guitarras y panderetas, música popular interpretada por algún grupo local.

La Navidad es sinónimo de fiesta para la mayoría de la población, ya sea por el significado religioso, que para el mundo cristiano es motivo de júbilo y gozo, con un mensaje de paz y amor. Para otros, representa un alto en el trabajo diario y un inicio de esparcimiento y ocio, que ha sido aprovechado por otros para fines comerciales, muy lejanos a su origen religioso.

LA SEMANA SANTA

Conocida también como “Semana Mayor” es una celebración muy importante para el pueblo católico, aunque no es concebida como una fiesta en el sentido de motivar al placer y esparcimiento, sino todo lo contrario, al dolor y recogimiento, en conmemoración de la pasión y muerte de Jesucristo. Tradiciones religiosas y paganas se han gestado a su alrededor: procesiones, prohibiciones alimenticias, entre otras, coexisten con la celebración de carnavales, en torno al inicio de la Cuaresma y el fin de la Pascua.

La Semana Santa es uno de los espacios en que se evidencia el cambio sociocultural en distintos niveles. En ella encontramos tradiciones –muestras del catolicismo popular, con muchos rasgos de sincretismo– amenazadas ante un acelerado proceso que conduce a la extinción o sustitución de muchas costumbres, algunas con componente lúdico (como la quema de Judas; la construcción de Monte de los Olivos, como un rico portal de cohombres y otras frutas; la cinta con nudos, por los 33 credos que se rezaban el Viernes Santo) y otras, con una orientación contraria, hacia la privación del placer (como la paradójica acción de “guardar”, que en sentido riguroso implica la inacción a todo nivel en rasa de la contemplación y la oración).

Encontramos otras tradiciones que se mantienen, como las comidas que son motivo de regocijo y motivo para compartir con amigos y familiares, a pesar de cambios en sus elementos⁴



Foto: Cristo de las Cintas, Semana Santa Cot. Nayadeth Marengo

⁴ Por ejemplo , el chiverre es algo típico de esta época, aunque ya no se prepara como en el tiempo de las abuelas, sino que se recurre a electrodomésticos que disminuyen y facilitan la preparación. Las jóvenes generaciones mantienen el gusto y aunque no lo preparen en casa, pueden comprarlo en pulperías, supermercados o en el Festival del Chiverre, que se realiza en Zarcerro, algunos días antes. En general, a pesar de alimentos enlatados, lo que importa es el sentido de compartir el entretenimiento con familiares y amigos.

(ingredientes, técnicas y utensilios y hasta dejar la cocina por la compra de un producto en el mercado). Las procesiones, aunque no son fomentadas por la Iglesia, constituyen un elemento que identifica a algunos poblados del país (la ciudad de Cartago, Santo Domingo de Heredia, San Joaquín de Flores, Barrio Pinto de Montes de Oca, Escazú, etc.), en los que la comunidad se ha organizado a través de varias generaciones, con el fin de mantener una actividad que combina una serie de elementos: alegría y meditación, participación popular (en tareas de construcción de altares, decoración de calles, confección de uniformes y vestuario, etc.) y observación de un espectáculo en vivo con los principales actores de la Pasión de Cristo: los soldados romanos, Poncio Pilatos, Judas, la Magdalena.

EL CORPUS CHRISTI ⁵

De acuerdo con el calendario eclesiástico, se celebra el jueves posterior al domingo de Pentecostés, pero en los últimos años, cuando un feriado religioso o cívico es entre semana, el lineamiento gubernamental determinado es pasar la fecha de celebración, este ha sido uno de los factores que ha desmotivado a los feligreses. Hasta hace unos pocos años, era común que después de las actividades religiosas en el templo (misas, oraciones), se realizaran otras en las calles de los barrios y poblados, en las que a pesar del cántico religioso, el desfile del sacerdote con la exposición del Santísimo Sacramento, se viviera un ambiente festivo, en el sentido de entretenimiento. Lo lúdico es evidente en el arreglo de las calles por donde pasa la procesión de “angelitos” y niñas-floristas que esparcen pétalos de flores por donde pasa el Santísimo, el atuendo de los monaguillos, en la confección de altares, en la decoración con guirnaldas de papel crepé blanquiamarillo, las hojas de palma a la orilla de la acera.

En la mayoría de los poblados se ha perdido la costumbre de elaborar alfombras de flores con motivos alusivos a la celebración: ángeles con copones con hostias y uvas. Cada año, se modifica

⁵ En el libro No 2 de esta serie, se incluye un artículo de Luis Ferrero titulado “La Barrida”, referente a esta fiesta.

y simplifica la celebración, en detrimento de los quehaceres artesanales que propiciaban el entretenimiento y la camaradería.

ROMERÍAS A UJARRÁS Y A CARTAGO

Nuestra Señora del Rescate de Ujarrás, cuya imagen es una Virgen blanca y rubia, fue traída por los colonizadores españoles y su culto es conservado y promovido por los miembros de la colonia española y algunos parroquianos de poblados vecinos al cantón de Paraíso de Cartago, lugar donde se encuentran las ruinas de un templo, que mandaron a construir los españoles durante el período colonial.

La romería de la Virgen de Ujarrás se realiza el último domingo de abril. Sale del poblado de Paraíso, hasta las Ruinas de Ujarrás, ubicadas en la orilla del río Reventazón, en el Valle de Cachí. El trayecto (en su mayor parte consiste en bajar una sinuosa cuesta de algunos kilómetros), es acompañado de música y canto. En las Ruinas, hay un pequeño turno, con venta de comidas, bebidas y artesanías.

Sin embargo y sin duda alguna, la romería de la Virgen de los Angeles, declarada “Patrona de Costa Rica” es la más relevante y a la que asisten personas de distintas clases sociales, etnia, edad, género, ocupación y hasta nacionalidad, pues su culto se ha extendido más allá de la frontera física. Según la leyenda, el 2 de agosto del año 1635, la Virgen de los Angeles apareció—materializada en una estatuilla de piedra— a una mulata de los ejidos de Cartago y aunque en un inicio el hecho no se consideró verídico, ya en 1652, se estableció la Cofradía responsable del culto.

La celebración es motivo de múltiples actividades religiosas como el rezo de la Salve Regina, el Santo Rosario, las Letanías Lauretanas, el Triduo, la Novena, el uso de escapularios y medallas, los exvotos⁶, alguna de estas devociones practicadas casi solo por personas mayores. Junto a lo religioso ha habido un despliegue de actividades seculares y otras calificadas de escandalosas, tal como lo mencionan algunos documentos, por lo que en 1782, el Padre

⁶ *Exvotos, confección de trabajo de orfebrería que representan partes del cuerpo u otros que ofrecen los promesanos por un favor concedido.*

Ramón de Azofeifa solicitó al Obispo una investigación minuciosa de las fiestas que se celebraban en la Casa de la Congregación de los Angeles de Cartago, que se había convertido en centro de parranda y lujuria, so pretexto de celebrar el acontecimiento de la aparición de la Virgen de los Angeles (León, 5):

“Este santo y honesto destino de esta casa lo ha corrompido el demonio en los términos más abominables.../...y lo peor de todo es que después de mui comidos y bebidos se entabla un Bayle o zarabanda que dura toda la noche.../...han hecho, en el mismo lugar sagrado, comedias, entremeses y otras diversiones profanas,,,/...se hacen en el atrio y lonja todos los años las fiestas de toros...” (citado en León, pág.6.-7).

La víspera de la fiesta, es decir, el 1° de Agosto, se lleva a cabo la Romería a Cartago. Sin embargo, algunos “romeros” (como se denomina a quienes caminan a la celebración), salen de su comunidad desde varios días antes, según la lejanía. En el trayecto a Cartago, durante la romería, podemos observar “romeros” y “romeras” de todas las edades, desde bebés en coches con rodines, hasta personas ancianas en sillas de ruedas. En las últimas décadas, se ha incrementado la participación de jóvenes, quienes caminan en grupo, ataviados con ropa deportiva, grandes equipos de sonido, comidas y bebidas. Al llegar a Cartago, pernoctan en el parque ubicado frente a la Basílica, en un ambiente de esparcimiento y diversión. Otros romeros, en su mayoría personas adultas, suben de rodillas hasta el altar central de la Basílica, como promesa por algún favor solicitado o realizan otras actividades ligadas a lo sagrado (tocar la piedra donde apareció la “Negrita”, recoger agua bendita, etc.

Además de la romería en sí, la celebración incluye la visita de taxistas, camioneros, panaderos, agricultores, equipos de fútbol, charros, tríos, cimarronas y figuras del mundo lírico que acuden a la celebración. Al día siguiente, el 3 de agosto, los boyeros desfilan con sus yuntas y carretas cargadas de productos agrícolas, algunos se dejan como ofrenda a la “Negrita” y otros se venden a precios bajos al finalizar la actividad.



Desfile de boyeros, en la bendición de animales y productos agrícolas, día de San Isidro Labrador, 15-5-05, en Santa María de Dota. (Foto: G. Chang V).

LAS FIESTAS PATRONALES

Estas fiestas se celebran en todos los países latinoamericanos, en algunos como producto del sincretismo y de la adaptación de las creencias autóctonas con las del catolicismo. Las fiestas patronales, en honor a Jesucristo, la Virgen María o los Santos, se celebran a lo largo del año, con motivo del onomástico de alguna de estas entidades sagradas, que a su vez son el Patrón o la Patrona de un poblado. Basta observar la toponimia costarricense, sobretodo, de las provincias de Heredia, Cartago, Alajuela y San José para constatar el gran número⁷, sino el predominio de hagiotopónimos, lo que tiene su correspondencia con el homenajeado en las fiestas patronales. Hay patronos más populares, ya sea en cuanto a la frecuencia de poblados con su nombre (San Rafael, San Antonio, San Miguel, San Pedro, San Pablo, Los Angeles, la Virgen de las Mercedes) o por la cobertura amplia de la fiesta o pomposidad de la misma (la entrada de los Santos en San Ramón de Alajuela, San

⁷ Según Flor Garita (1995), la provincia de Heredia es la que posee mayor número de poblados con hagiotopónimos y según Chang (1999) la provincia de Limón es la que menos hagiotopónimos tiene y es en la que menos se realizan fiestas patronales.

Isidro Labrador; la Virgen de Guadalupe en Nicoya, organizada por la Cofradía de Nicoya, el más fiel vestigio de su género en el país; la Virgen de la Cueva en la zona de los Santos, El Cristo de Esquipulas en Alajuelita y en Santa Cruz). Sin embargo, San Isidro Labrador, al ser el Patrón de los Agricultores y de los Boyeros, es festejado en muchos poblados, donde no falta el desfile con ofrendas y la bendición de los productos agrícolas y del ganado.

Los elementos básicos de la fiesta son la misa y la procesión en honor al santo patrón, la que encabeza el párroco del lugar, acompañado de los monaguillos, portadores de la cruz alta y el incienso, hombres de la comunidad que llevan en andas al patrón o mujeres si se trata de una santa patrona; niñas vestidas de angelito o de jardineras. Entre las actividades típicas del “turno” están: el desfile de mascaradas, mantudos o payasos acompañados de la cimarrona y los “puetas” o copleros populares, quienes improvisan versos para llamar a la participación y colaboración en el evento o para bromear sobre situaciones locales; la venta de comidas típicas; las corridas de toros; los desfiles de carretas; los juegos tradicionales, como la bruja, carreras de cintas, palo encebado, chanco encebado, tómbolas, rifas, etc. Desde hace varias décadas la presencia de actividades foráneas como la llamada “ciudad mágica”, con juegos mecánicos como la rueda de Chicago, los caballitos, etc. es parte de la festividad.

LAS FIESTAS SACRAMENTALES

La recepción de sacramentos es motivo de celebración familiar, como el caso del bautismo, confirma, eucaristía, matrimonio. Cuando un joven de la comunidad se ordena de sacerdote, la celebración adquiere un carácter colectivo y en ocasiones se realiza una procesión con las autoridades eclesiásticas.

En todas las festividades, la solemnidad se mantiene durante el acto litúrgico en el templo, pero, ya fuera de él, se desvanece el sentido religioso y cobra relevancia la fiesta social con familiares y amigos que comparten comidas, ponches y licores, regalos para la persona que recibe el sacramento, bailes y entretenimientos⁸.

CONCLUSIÓN

Consideramos que la dimensión festiva de la cultura popular tiene en las celebraciones religiosas católicas un gran exponente, ya que es una actividad lúdica de relevancia social. Las festividades religiosas continúan manteniendo su poder de convocatoria y de participación social y el significado de encuentro y cohesión social ha ganado terreno sobre el fervor religioso. Si bien permanecen algunas muestras de este, el contexto más usual es entre personas mayores y en medios rurales.

La fiesta religiosa cumple importantes funciones sociales, pues permite reforzar los lazos de solidaridad e identidad cultural, que promueve la integración de personas de distinta condición social. En la jerarquía de necesidades sociales la fiesta religiosa es un elemento básico en el que confluyen plegarias y cantos, coplas y cimarronas, procesiones, comidas y bebidas, deporte y juegos, ornamentos y mascaradas artesanales en un ambiente de entretenimiento.



⁸ En el matrimonio, después de la ceremonia religiosa viene la fiesta, ofrecida generalmente por los padres de la novia, en la que se ofrece a los invitados música, comida y baile (según la clase social, hay orquesta, discomóvil o tocadiscos; bocadillos típicos o un buffet variado). Los invitados llevan regalos y en la fiesta se hacen juegos como la novia que tira el “bouquet” a las solteras y el novio, que tira la “liga” de su novia a los solteros.

FIESTAS CÍVICAS EN COSTA RICA

Omar Hernández Cruz
Carmen Murillo Chaverri

Las festividades convocadas por asociaciones civiles y gobiernos locales ocupan un lugar preponderante dentro de las opciones de diversión a lo largo y ancho del territorio costarricense. Herederas directas de las celebraciones de naturaleza religiosa, los festejos cívicos se han separado del alero eclesiástico, aunque conservan muchas de las expresiones lúdicas que hicieran las delicias de grandes y chicos durante los tradicionales “turnos” en honor al santo local.

Desde épocas coloniales, estos “turnos” propiciaron la confluencia de intereses sacros y profanos, por ser una convocatoria motivada por intereses colectivos, pero dirigida hacia la recreación. Si bien a los turnos se les puede atribuir un origen relacionado con el fomento de la participación popular en la edificación de templos y otras obras pías, progresivamente también fueron usados con el propósito de allegar fondos para atender necesidades cívicas como la edificación de escuelas, puentes o del financiamiento de otros servicios comunales. Esto hizo que tendencialmente fueran teniendo un valor cívico y, en consecuencia, un interés político, hasta el grado de que, en muchos casos, sustituyen el sentido religioso de la fiesta.

Puede afirmarse que, a partir de formas tradicionales de entretenimiento, como los bailes y la música, la venta de comidas y licores, las mascaradas, los juegos de pólvora, las corridas de toros y alguno que otro juego de azar o habilidad propios de los “turnos” de pueblo, los actuales festejos cívicos han ampliado su oferta de entretenimientos y, en algunos casos, se constituyen en grandes espectáculos que atraen a numerosos visitantes y empresas inversionistas; incluso, la cobertura televisiva que se da a los festejos de mayor envergadura, amplía indirectamente el radio de acción de quienes disfrutan de las fiestas, con sus numerosos espectáculos y entretenciones.

Los festejos cívicos conservan su carácter local, es decir, se realizan en localidades específicas, aunque en fechas que no guardan relación con los santos patronos locales. Así por ejemplo, la fecha del 12 de Octubre es el momento que marca la celebración de los carnavales en el caribeño puerto de Limón; el día 11 de Abril, fecha patria de conmemoración de la hazaña del héroe Juan Santamaría en su natal Alajuela, se utiliza como pretexto para convocar a la Feria del Erizo; por su parte, el veraniego mes de febrero acoge las grandes fiestas de Palmares -al occidente del Valle Central-, mientras que el fin y principio de año es el espacio, por excelencia, para ubicar los festejos populares de San José, la ciudad capital, los cuales reciben el calificativo de “Fiestas nacionales”, por su magnitud y relevancia. Las festividades indicadas constituyen los festejos cívicos de mayor envergadura, juntamente con los carnavales en el puerto de Puntarenas en la costa pacífica, así como las ferias ganaderas en Liberia, San Carlos y Guápiles, en las provincias de Guanacaste, Alajuela y Limón, respectivamente.

A lo largo del año, aunque con una clara concentración en los meses de menores lluvias -de diciembre a abril-, fiestas cívicas de menor magnitud, aunque de no menos importancia para los pobladores locales, salpican el territorio, abriendo un paréntesis de entretenimiento en la vida cotidiana de ciudades y pueblos. En ocasiones las fechas escogidas rememoran la fundación del cantón o localidad o simplemente se convocan cuando existe la necesidad de recaudar fondos para alguna organización o institución educativa o de beneficencia.

Las instancias que convocan a las fiestas cívicas pueden ser diferentes organizaciones de la sociedad civil, aunque por lo general, involucran a los gobiernos locales o municipalidades. Cuando este es el caso, se acostumbra instalar en su seno un Comité Organizador encargado de velar por la logística del evento, con participación de las diferentes fuerzas políticas representadas en el ayuntamiento. Los responsables de organizar los festejos deben tramitar una serie de permisos ante algunas dependencias

del gobierno central, como el Ministerio de Salud, la Comisión Nacional de Emergencias y los cuerpos policiales, así como ante la Cruz Roja y Bomberos. En el caso de las asociaciones cívicas, es menester recibir además, el aval municipal.

EL CAMPO FERIAL

Los festejos cívicos se instalan en diferentes lugares, según la disponibilidad de espacio en cada localidad. Las calles centrales, parques y plazas y en ocasiones, incluso, en predios privados alquilados para la ocasión, se ven ocupados temporalmente por un conjunto heterogéneo de instalaciones que albergan los diferentes entretenimientos y servicios a disposición del público asistente.

En las localidades que realizan fiestas cívicas de gran envergadura, se dispone de un campo ferial fijo, con algunas instalaciones permanentes como el redondel para las corridas de toros, área de oficinas y baterías sanitarias. En las épocas del año en que no hay fiestas, estas instalaciones se dedican a diversos usos.

Un campo ferial de este tipo consiste en una zona plana -a veces asfaltada- que alberga zonas de “chinamos”, delimitadas por áreas de tránsito peatonal y vías de acceso. El redondel para las corridas de toros suele ocupar un sitio preponderante, al igual que la espaciosa área destinada a albergar múltiples juegos mecánicos, con sus llamativas luces multicolores y atracciones para diversas edades. También es costumbre reservar zonas para salones de baile. En el campo ferial se dispone también de equipamiento sanitario, puesto de atención de la Cruz Roja, así como un espacio para albergar al personal policial, encargado de la seguridad. En años recientes, el espacio para conciertos masivos, se torna cada vez más imperativo en el marco de unos festejos que se precien de exitosos. Alrededor del campo ferial se habilitan parqueos en terrenos vacíos, a efectos de albergar a múltiples visitantes que hacen uso de vehículos particulares. También se regula el tránsito y se demarcan zonas para paradas de autobuses y taxis.

Los campos feriales suelen estar saturados de mensajes publicitarios -vallas, banderines, rótulos luminosos y hasta capotes

y camisetas distribuidas gratuitamente-de diversas empresas que se disputan el potencial mercado y que incluso firman millonarios contratos con los organizadores a efectos de obtener la exclusividad para promocionar y vender sus productos. Las empresas expendedoras de bebidas alcohólicas y cigarrillos, son quienes más echan mano de este recurso e incluso patrocinan los conciertos masivos en donde se presenta de manera gratuita al público asistente, diversos artistas de fama nacional e internacional.

La distribución de los pequeños, medianos y grandes empresarios que ofrecen sus servicios dentro del campo ferial, depende de su estrategia y capacidad de inversión desplegadas en el remate de puestos, actividad que se realiza previo al evento, convocada por los organizadores. En esa oportunidad se hace gala de grandes tensiones entre los oferentes, que puján entre sí por obtener ventajas competitivas, que fluctúan entre la ubicación del lote asignado y la inversión que se desembolsa por el mismo. Para adquirir los derechos de los puestos preferentes se pueden identificar alianzas, extorsión solapada, prácticas monopólicas, negociaciones encubiertas entre grupos, etc.

Los oferentes de estos servicios constituyen un conglomerado diverso de artesanos, micro-empresarios, comerciantes, y grandes empresas, algunas de las cuales establecen “sucursales” de sus negocios regulares. Entre los propietarios y empleados de algunos estos servicios, se encuentra un nutrido grupo de gente que recorren el país de pueblo en pueblo con sus instalaciones y servicios y que se autodenominan “fiesteros”. Estos servicios, especialmente los de pequeños y medianos propietarios, se van adecuando al entorno y a las condiciones que ofrecen distintos escenarios festivos en las regiones del país.

Los chinamos constituyen pequeñas edificaciones temporales, levantados por los concesionarios con materiales como madera, láminas de zinc, lonas, etc. , aunque algunos prefieren hacer uso de instalaciones prefabricadas en metal. Los puestos se disponen de forma contigua, frente a los corredores peatonales y desde ahí compiten por seducir al transeunte con su diversidad de oferta.

En el caso de la venta de comidas, se encuentran chinamos dedicados a la preparación y venta de maní garapiñado, manzanas escarchadas, churros, algodón de azúcar, patí, tacos ticos, carne asada, chicharrones, etc. También destacan las llamadas comidas chinas, como el “chop suey”, arroz cantonés, tacos chinos, etc. Igualmente, cada vez con más frecuencia se hacen presentes las tradiciones culinarias centroamericanas de El Salvador y Nicaragua que se hacen visibles a partir de las ventas de “pupusas” y vigorón, respectivamente. Además, la industria nacional y transnacional de los alimentos y de poderosos emporios locales ofrecen bienes alimenticios como pizza, hamburguesas, pollo frito, bocadillos empacados, helados, refrescos gaseosos, etc, mediante modernas instalaciones móviles.

Existen zonas de bares o cantinas, donde se expende licores, así como instalaciones para bailar, donde se programa diferentes géneros de la música popular.

Los chinamos también albergan juegos de azar, como bingo, lotería, dados, trompito, ruleta, etc, así como juegos de habilidad, desde las tradicionales argollas, hasta instalaciones de tiro al blanco o lanzamiento de pelotas, con sus infaltables premios de muñecos de peluche. Tampoco suelen faltar las “casas de sustos”, ni las atracciones que prometen “fenómenos fantásticos” como el niño con dos cabezas y “La Horrorosa” -mujer que se transforma en bestia-, etc.

Por los corredores peatonales y los alrededores del campo ferial se ubican infinidad de vendedores informales, que ofrecen globos, artesanías, sombreros e infinidad de “tiliches” -productos industriales de bajo costo-, para los que siempre hay algún comprador. En algunos campos feriales, la venta de artesanías se convierte en una oferta importante dentro de los chinamos establecidos, como en el caso de puerto Limón.



Corrida de toros, (Foto Gómez Miralles 1922).

LA PLAZA DE TOROS

El redondel, con sus palcos y gradería general, alberga una de las actividades centrales de los festejos cívicos: las corridas de toros a la tica.

Su arena se convierte en un escenario para la exhibición del esquema tradicional de la masculinidad: el reto del hombre ante la bestia. El mismo consiste en un espectáculo de voluntarios que deciden arriesgarse en la plaza de toros, evadiendo en la mayoría de los casos o enfrentando y sorteando en la minoría, a un toro criollo de aproximadamente 400 kilos. En torno al toril se despliega una muchachada con amplio currículum en las lides de preparar el toro para la salida, asistir a los montadores profesionales, estimular al toro para aumentar su furia con estímulos eléctricos y otros menesteres.

Afuera de la plaza de toros, los llamados “toreros improvisados” esperan hasta tres horas, antes de permitirse su ingreso al redondel luego de superar un “cateo” policial y demostrar ser mayor de edad y no encontrarse bajo los efectos del licor u otra droga. Algunas de estos toreros, por su vasta experiencia en las plazas, son claramente reconocidos por el público.

Algunos de los toreros de mayor edad, recuerdan la antigua costumbre de ubicar una pila con agua y un alto palo encebado en el centro de la arena y el atractivo que tenía para ellos estos dos artificios como burladeros para sortear a la enfurecida bestia.

En la arena, un colectivo atento y diverso en edades y condiciones físicas espera paciente la corneta y el grito de “puerta”, para dar inicio a un espectáculo que depende del toro y de la habilidad de los improvisados. La trama suele ser intensa al inicio con la exaltación de la salida del toro , el cual en ocasiones lleva en su lomo a un montador que suele mantenerse escasos minutos en su cabalgadura. Se inicia entonces la sistemática instigación y persecución de toreros, para terminar apagándose al cansarse el animal. En promedio, el drama dura unos trece minutos, después de lo cual se culmina con el ingreso de caballistas, que lanzan y retiran de la arena al animal.

La presencia en el redondel de compañeros que asisten a los embestidos para librarlos del toro y la improvisada solidaridad del anónimo aviso de la presencia del toro, más la proximidad del animal o el salto por encima de la barrera para evadir la persecución y, por supuesto, la espectacularidad de las embestidas, son situaciones que provocan la gritería o abucheo del público. Las hazañas del torero improvisado o del montador suelen premiarse cuando éste se desplaza por entre los palcos recogiendo entre el público dinero, pasando así de héroe a mendigo.

De manera más reciente, el espectáculo se ha diversificado en algunos lugares mediante la contratación de toreros extranjeros, principalmente mexicanos y españoles, que brindan el espectáculo del toreo con animales de lidia, aunque sin infringirle heridas o la muerte, por ser prohibido por las leyes del país. Este espectáculo, no obstante, suele ser solamente preámbulo para las corridas tradicionales.

Por su parte, los juegos artificiales de lucería o pólvora, suelen engalanar las noches, previo a las corridas de toros y los espectadores que han pagado su entrada al redondel, disfrutan del espectáculo de las múltiples figuras que los polvoreros nacionales se esmeran en realizar.

Uno de los eventos más esperados de muchas fiestas cívicas es el tope. Este consiste en un desfile de caballos y jinetes, que realizan un recorrido por céntricas calles de la localidad, donde el público se aglomera para observar el espectáculo. Por lo general, en este tipo de evento se dan cita un nutrido número de jinetes, la enorme mayoría hombres adultos, aunque no dejan de participar en obvia minoría, niños, niñas jóvenes y mujeres adultas. Además, ocasionalmente, participan carretas y volantas.

Algunos participantes viajan desde regiones retiradas para intervenir en estos eventos y muchos lucen sus mejores galas, tanto en sus personas como en sus bestias. Vestuarios a la usanza andaluza, indumentarias profesionales de monta y ropajes a la última moda, desfilan por las calles, compitiendo en vistosidad con los valiosos caballos de raza de reluciente piel, costosos jaeces con aplicaciones de plata y elaborados peinados en sus cuidadas crines y colas. En contraposición, otros jinetes de cabalgaduras menos vistosas, también comparten el espectáculo callejero, luciendo vestimentas sencillas o el clásico atuendo del sabanero guanacasteco con cubre-pantalón de cuero y albarda adornada con tiras del mismo material. La indumentaria de los jinetes y la raza de sus cabalgaduras, revelan un ejercicio de distinción social, aunque en el escenario del desfile de Tope, se propicia la confluencia e interacción entre todos los participantes.

Es costumbre amenizar el recorrido ecuestre con grupos musicales de mariachis, marimbas, cimarronas y otros, que llenan el ambiente con ritmos de rancheras, parranderas y música tex-mex. Otra constante lo constituye el alto consumo de bebidas alcohólicas que se da durante el recorrido y posterior al mismo y que involucra tanto a observadores como a observados.

LA REINA DE LOS FESTEJOS

Otra actividad muy difundida constituye la elección de una joven que es “coronada” reina de los festejos. Este tipo de concursos

de belleza propicia la participación de numerosas candidatas, acicateadas por el renombre que puedan alcanzar y los premios, más o menos cuantiosos, dependiendo de la generosidad de las empresas patrocinadoras. Las jóvenes mujeres son sometidas a procesos de selección por parte de jurados, hasta quedar reducidas a un puñado de finalistas que disputarán el preciado trono en el marco de una actividad social que incluye baile, espectáculos, arengas de familiares y amigos y, por supuesto, el veredicto final.

Durante la noche de la elección, las candidatas suelen ser juzgadas a partir del modelaje en traje de baño y traje de noche, además de los rasgos de “personalidad” que sean capaces de externar a través de sus respuestas a las preguntas del jurado. El juego en el que se involucran los y las jueces resulta en seleccionar del común de la oferta, la candidata que más se aproxime a un incierto perfil de belleza y de experiencia cultural coincidente con las regulaciones del concurso y con la experiencia de los jueces. Así pues, en este tipo de eventos prevalecen los roles tradicionales asignados a la feminidad y se suele seleccionar a la ganadora en apego a ellos.

En fechas más recientes, en consonancia con la pauta que marcan las transmisiones de los concursos de belleza internacionales, en algunos de estos concursos de mayor renombre, como la elección de la Tica Linda, reina de los Festejos Populares de San José, se han introducido variantes como la elaboración de videos en sitios turísticos y producciones musicales para ser presentados en la eliminatoria final que es transmitida por televisión.

Diversas experiencias permiten señalar que en este tipo de concurso se tiende a favorecer a aquellas mujeres que logran conjugar saber y apariencia, por lo que la balanza suele inclinarse hacia aquellas procedentes de sectores altos o medios-altos, en detrimento de aspirantes de los sectores étnico-populares, cuyas costumbres y prácticas así como los constreñimientos de la vida cotidiana, han puesto límites para alcanzar el standard de belleza o las disposiciones y conocimientos requeridos por los jurados.

CONCLUSIONES

En este escrito sucinto se han citado algunas de las prácticas y eventos más significativos de las fiestas cívicas en Costa Rica. No obstante, resulta menester considerar que en sus manifestaciones concretas, dichos eventos se adecuan a las tradiciones culturales propias de cada región, por lo que cada localidad le imprime su sello particular. Así por ejemplo, en Guanacaste, la tradición ganadera ha ponderado en gran estima lo relativo a los topes y el espectáculo taurino, el cual, inclusive, recibe el nombre de “montadera” y constituye el corazón de la fiesta. En contraposición, en el caso de las fiestas en los puertos de Limón y Puntarenas, el sitio de privilegio es ocupado por el carnaval con su vibrante música y vitales comparsas.

Los festejos cívicos han ido variando a lo largo del tiempo; sus antecedentes religiosos y rurales van poco a poco cediendo ante la urbanización, la expansión de la industria y el comercio, así como de los procesos globalizadores. Este novedoso escenario ha ido transformando la fiesta cada vez más en espectáculo y producto de consumo, en detrimento de una participación social y popular más amplia.

Además, el hecho de que los festejos cívicos estén convocados por instancias municipales, abona un campo propicio para que los intereses político-partidistas se cuelen por casi todos los intersticios de la fiesta. Ello tiende a incidir en el curso de la misma, en especial en coyunturas pre-electorales.

La participación directa de usuarios en la fiesta, se ve complementada e incluso superada por la presencia virtual de muchas personas conectadas a éstas a través de los medios televisivos. En efecto, las televisoras nacionales han encontrado en la transmisión de las principales fiestas cívicas, una veta de audiencia creciente que se extiende inclusive fuera de las fronteras nacionales, como dan cuenta de los reportes de sintonía desde las zonas fronterizas con Nicaragua y Panamá, que se suman a una amplia franja de televidentes a lo largo y ancho del territorio nacional. El expectador televisivo siguen de cerca cada uno de los principales eventos, ampliando de hecho la cobertura de la fiesta, aunque sin duda, cada vez más mediatizada y despersonalizada.

El Salvador

JUEGOS Y RECREACIONES EN FESTIVIDADES POPULARES Y RELIGIOSAS

LOS HUEVOS CHIMBOS

El martes de carnaval es una tradición de carácter universal y en lugares como en Brasil, está tan arraigado que llega a paralizar, parcialmente, su actividad económica. En El Salvador no ocurre tal cosa, pero también se manifiesta la alegría a través de millares de cascarones de huevos que se revientan ese día.

Estos objetos, llamados “huevos chimbos” en el occidente del país, se tornan obras de arte en manos de ahuachapanecos. En ese lugar, el cascarón puede adquirir el rostro de un payaso con su respectivo cucurucho o una pequeña asa de papel de china que recuerda a una canastilla y para guardarlos hacen una matata semejante al nido de chiltota.

En otros sitios del país, el cascarón no tiene mayor adorno que la pintura de variados colores obtenidos por anilinas y la infaltable picadura de papel de china, que puede sustituirse por ceniza, harina, talco, perfume... ingredientes que la juventud utiliza para hacer más festivo el martes de carnaval.

Independientemente de lo que contenga el cascarón, la técnica para hacerlos no cambia y comienza desde el momento

de su recolección; las personas que se encargan de mantener esta tradición, reúnen los cascarones que salen de las panaderías, comedores u otros sitios desde el mes de octubre, se guardan en cajas y no se lavan porque se reblandecen, ni se colocan al sol para evitar que se vuelvan quebradizos o tostados.

Luego con el tiempo, paciencia y cariño, se procede a picar el papel, a llenar y tapar cada cascarón, luego se guardan en cajas de cartón o en canastos, hasta que llega el 15 de enero (aproximado) en que empiezan a venderse en mercados y tiendas de toda la nación.

EL TIGRE Y EL VENADO

La población de San Juan Nonualco (Departamento de La Paz), a 53 Kms. de San Salvador, el 3 de mayo no solo celebra el Día de la Cruz, sino que se ha convertido dicha fiesta en verdadera romería en honor al Señor de la Caridad. ese día toda la población se vuelca para participar y presenciar las actividades religiosas y profanas; entre estas se encuentra la danza folklórica “El Tigre y el Venado”.

Esta danza representa la cacería del venado por parte de dos cazadores: “La vieja y el viejo”, y finalmente, la muerte del tigre, que también ha querido cazar al venado. En su desarrollo se ejecutan pasos al compás de la música instrumental del pito y el tambor; al son de este último instrumento, el tigre acecha al ingenuo venado; la vieja y el viejo, burlones, evolucionan con pasos jocosos en torno al tigre. Utilizan armas antiguas, afines a una cacería, como son el arco y la flecha.

Todos los personajes son representados por hombres, quienes se disfrazan de acuerdo al papel que protagonizan; también utilizan como complemento de su atavío, máscaras de madera.

La danza concluye con el descuartizamiento del tigre, acompañado de críticas humorísticas dirigidas a personas del pueblo. El reparto de carnes causa la risa de unos y el malestar de otros, debido a las críticas mordaces y jocosas propias del ingenio de nuestro pueblo. Unas estrofas del reparto se recitan así:

“Lo de adelante para el Comandante,
lo de atrás para el Juez de Paz,
la cabeza para la Teresa,
la degolladura para el señor Cura,
los riñones para los mirones”.

Datos reproducidos de un documento original recopilado por el señor José María Rodríguez, de San Juan Nonualco, refieren que en este lugar los nativos en su principal fiesta, hacían una representación o mojiganga. El relato dice lo siguiente: “Un día, un matrimonio pobre que se dedicaba a la caza, con el propósito de conseguir una presa para el sustento, se internó en la selva que no estaba muy distante del pueblo, les acompañaba una manada de perros; en aquel tiempo, en la selva abundaban los venados, tepezcuintles, mapaches y otras especies de animales de caza; pero también abundaba el tigre que era muy temido, pues repetidas veces había atacado a los cazadores y diezmaba el ganado.



El tigre y el venado

Sucedió que después de unas horas de atisbo, cazaron un venado y, en la preparación estaban para conducirse al pueblo, cuando de improviso apareció un feroz tigre; el cazador y su mujer no tuvieron más tiempo que subir a un árbol.

En este trance aflictivo, imploró a la imagen de Jesús de la Caridad, que ya se veneraba en el pueblo; a los gritos de alarma acudieron en su ayuda un vecino, otros cazadores y dieron muerte al tigre.

En gratitud a ese milagro, en la festividad siguiente, el matrimonio dispuso escenificar esta aventura y con máscaras talladas en madera y con la cooperación de familiares, se disfrazaron de tigre, venado, el viejo, la vieja y los perritos.

Esta representación pasó a convertirse en tradición; en la actualidad se presenta en las fiestas del mes de mayo, con algunas modalidades jocosas, pues reparten el tigre y el descuartice lo hacen otras personas de la localidad.

LOS TOROS DE LA ASCENCIÓN

Esta tradición, según cuentan los nativos de San Juan Nonualco, data desde tiempos inmemoriales; celebra el hecho ocurrido a Isidro Labrador, quien se dedicaba a la agricultura para lograr el sustento para su grupo familiar.

Cuentan que nuestro personaje, un Jueves de Ascensión, en que se conmemoraba la subida de Cristo al cielo, según narran las Sagradas Escrituras:

“Los sacó hasta cerca de Bethania y alzando sus manos los bendijo, y sucedió que mientras los bendecía se separó de ellos y fue llevado al cielo. Ellos después se postraron ante él, se volvieron a Jerusalem con gran gozo y estaban siempre en el templo bendiciendo a Dios”. (Lucas 24:50-53)

Isidro, como de costumbre, se disponía a labrar la tierra; cuando arriaba los bueyes para arar, oyó que uno de ellos le habló, diciéndole: “Isidro, hoy no trabajaremos, mañana sí”, él insistió dos veces más y escuchó la misma respuesta, cayó de rodillas pidiendo perdón a Dios por no haber guardado tan significativo día.

La tradición oral mantenida por generaciones, nos cuenta que en san Juan Nonualco, se conmemora con toda solemnidad, el jueves de Ascensión como día dedicado a “Los Toritos.

La ciudad comprende seis barrios, donde se ubica igual número de ermitas, centro de la fe cristiana católica; cada mayordomo y tenence, manda a fabricar un toro en cada barrio, luego lo pasean por las principales calles y avenidas de la localidad, haciéndose acompañar de música y quema de pólvora; además, se hace sonar un monótono tambor, que según los ancianos en su ritmo dice: “Torito capón, torito capón...”

Las ermitas son adornadas con flores y artísticos altares, exaltando a la Santa Cruz, efectúan rezos del Santo Rosario, finalizado este, se inicia la competencia o pelea de los toritos, introduciéndose un joven, el más fuerte del barrio, disponiéndose a entrar en la lid; si sale victorioso se traslada a otro barrio a buscar nuevo adversario, entablándose otra pelea..., el toro que queda en pie es declarado ganador, se premia con dinero en efectivo, que dona la Alcaldía, chicha y hasta trofeos.

La fabricación de los toritos se hace tradicionalmente con una armazón de varas de bambú, forrada con cuero o piel de toro; en un extremo se colocan cuernos de buey y en el otro, un rabo, dándole a la semejanza o forma de toro.

Así, en San Juan Nonualco, sus nativos mezclan los sentimientos religiosos con los paganos, heredados de los españoles en tiempos de la colonización y evangelización.



EL TORITO PINTO

El Torito pinto rebosa de melodía y creatividad indígena, su música, su danza y el canto se aúnan para satirizar a través de la representación de una toreada, los modales burgueses españoles y, a veces, a los moradores del pueblo. Para lograr estos efectos, los comparsas ensayan domingo a domingo por varios meses.

“¡Listo! Torito Pinto,
hijo de la vaca mora
¿Quieres que te saque una suerte
delante de tu señora?

El torito pinto se presenta en varios lugares del país: Santiago de María, Berlín, Usulután, Panchimalco, San Antonio Abad, San Pedro Nonualco y otros. La música siempre es la misma, pero hay ciertas variantes en la presentación del toro y los danzantes, de acuerdo al lugar de donde proceden.

Las características, quizás sobresalientes de un lugar a otro, son los personajes que intervienen, lo que dicen en sus coplas y la forma en que se desarrolla el baile, unas veces con sentido religioso y otras para mostrar habilidades a satirizar; por eso los comparsas varían entre ocho y doce personas, en su mayoría, son hombres y, en algunos casos, estos se disfrazan de mujer.

El baile es acompañado de pito y tambor, movido y picante, existiendo armonía y gracia en los bailarines, quienes, mientras se contonean, resisten, sin perder el paso, las embestidas del torito, que azuzan con sus pañuelos rojos. El torito puede estar hecho de petate, de madera, de cartón, de tela pintada o cubierta de papel; muchos llevan cuernos reales, hechos sobre armazón de madera, que permite a la persona que los sostiene por adentro llevarlo bien afianzado a la cintura.

Este baile en medio del círculo que hacen los otros integrantes del grupo, embistiendo con fuerza, gracia y armonía a sus contendientes, mientras lo burlan, recitan o cantan sus coplas.

El torito, según dicen los bailadores, es la alegría, franqueza, espiritualidad y de mucha resistencia, por lo que ingieren, en el transcurso del baile, guaro, chicha u otra bebida embriagante.



FIESTAS AGOSTINAS

Las fiestas agostinas se celebran del 1 al 6 de agosto en honor al Divino Salvador del Mundo, patrono de la República de El Salvador, siendo el día más solemne el 5 de Agosto.

Esta fecha constituye la festividad de mayor importancia, debido a la afluencia de población de los diferentes departamentos del país que llegan con fines religiosos, recreativos y comerciales.

La actividad cívica recreativa se inicia con el desfile del correo formado por alegres mascaradas que bailan al compás de la música de banda, se organizan alboradas en diferentes lugares de la ciudad, serenatas, presentaciones artísticas, conciertos musicales, competencias deportivas; además, se realiza un desfile de carrozas que llevan las reinas de los diferentes barrios, colonias, comercio, banca, mercados; entre ellas se elige la Reina de las Fiestas Patronales y es coronada en alegres bailes. En el campo de la feria se presentan circos nacionales e internacionales, se instala todo tipo de juego mecánico (ruedas) y juegos de azar.

La actividad religiosa: se realizan misas solemnes, bautismos, confirmas. La atracción principal la constituye la tradicional

“bajada” o presentación del Divino Salvador del mundo en la trasfiguración. En esta procesión la imagen luce en artística carroza y recorre desde la calle Arce a la plaza Barrios en la capital, posteriormente es trasladado a la catedral metropolitana sede del patrono.

La actividad comercial: se instalan en el campo de la feria diversidad de ventas entre las cuales se puede mencionar: artesanías que se elaboran en diferentes partes del país, tanto modernas como tradicionales; jarca, tejidos, dulces, flores, tallados en madera, frutas, comidas, refresquerías, adornos, ropa, calzado y otros artículos.

En esta festividad se incrementa la actividad comercial, Los días de mayor auge comercial son 4, 5 y 6 de agosto.





El Diablo

FIESTAS PATRIAS

En el marco de las fiestas patrias en el mes de septiembre se celebra el calendario cívico que contempla una serie de actividades en conmemoración a la independencia patria; iniciando esta celebración a nivel nacional con el recibimiento de la antorcha centroamericana en la frontera de Las Chinamas en el departamento de Ahuachapán, fronterizo con la república de Guatemala, finalizando su recorrido en la frontera con la república de Honduras. La antorcha es transportada por jóvenes estudiantes hombres y mujeres de diferentes centros educativos de todo el país.

El día 15 de Septiembre se inicia esta magna celebración con la izada del pabellón nacional a las 6:00 a.m., quema de pólvora y a las 8:00 a.m. se realiza un acto protocolario en el parque Libertad el que es presidido por el señor Presidente de la República, el señor Presidente de la Asamblea legislativa y el señor Presidente de la Corte Suprema de Justicia, el gabinete de Gobierno y el cuerpo diplomático acreditado en el país. En este acto las autoridades depositan ofrendas florales al pie del monumento de la estatua de la Libertad como un homenaje a la gesta emancipadora y a cada uno de los hombres que lucharon por lograr la independencia patria.

Posteriormente, las autoridades se dirigen al estadio nacional “Jorge Mágico González” para presenciar el desfile estudiantil que es engalanado por sus bonitas cachiporristas , reinas de la independencia, acompañados de las mascotas estudiantiles y sin faltar el acompañamiento de las sonoras bandas estudiantiles que son del agrado de la población asistente a esta alegórica actividad. Uniéndose al desfile estudiantil el desfile militar encabezado por la escuela militar y las diferentes unidades militares en la que hacen gala de la gallardía y demostraciones que son del agrado del público asistente y que año con año se dan cita a este magno evento.

Es de hacer notar que en los diferentes municipios se realizan actos similares con el acompañamiento de las autoridades locales y los diferentes centros educativos.



Entrada de la antorcha centroamericana.

DÍA DE LOS FAROLITOS

El día de los farolitos se celebra en la fresca y bella ciudad de Ahuachapán. Esta es una festividad de la natividad de las mercedes (Virgen María). Esta tradición inicia con el tiempo de la colonia, carece de fecha exacta, lo cierto es que cada 7 de septiembre todos los ahuachapanecos salen a adornar sus viviendas con farolitos de variados y lindos colores. Algunas personas se esmeran en elaborar diferentes figuras entre ellas es oportuno mencionar la elaboración de arcos que se extienden de una acera a otra, ramas adornadas de tal manera que más parecen árboles navideños en el mes de septiembre.

Ahuachapán es visitada por personas de diferentes lugares del país y cada vez cobra más realce esta celebración.

Los visitantes y habitantes del lugar circulan por las avenidas y calles de la ciudad que son iluminadas por farolitos de colores y en medio de toda esta algarabía sale la procesión de la virgen “niña” entre cohetes y música de banda. Ahuachapán disfruta de algo propio, lo que la hace diferente y la identifica culturalmente de los demás departamentos de la República.



FIESTA DE NAVIDAD Y AÑO NUEVO

Estas celebraciones se realizan en el marco del nacimiento del niño Jesús, el día 24 de Diciembre de cada año. Se inician con las “posadas”, del 1 al 24 de Diciembre. Las imágenes de José y María piden posada en los hogares, esta procesión la encabezan las imágenes que son cargadas por feligreses, detrás de ella le acompañan personas adultas, jóvenes y niños que entonan cantos, villancicos y llevan candelas encendidas para pedir la posada en el hogar elegido previamente, en donde rezan y degustan bocadillos proporcionados por la familia que habita dicho lugar. también se acostumbra, para esta fiesta, el derroche del arte culinario de la cocina tradicional salvadoreña como: la elaboración de tamales, preparación de gallinas, pavo o chumpe, pato, cerdo y otros. Sin faltar el bullicio de la música, de los cohetes, que de momento logran abstraer del diario vivir de la población salvadoreña.

En el marco de las festividades de año nuevo, los ánimos se disponen a culminar, muchas situaciones y afanes dentro del ambiente que invita a la especulación de lo que está por venir, el año que se aproxima en torno a ello a las doce de la noche se comen doce uvas, simbolizando una por cada mes del año que se aproxima que es símbolo de prosperidad, también se da el caso de las naranjas y es que según el número de personas que participan así es la cantidad de naranjas por utilizar, la mitad se pela y se buscan las naranjas con cáscara, se apaga la luz y se buscan las naranjas en el piso y cada quien busca su naranja, una naranja pelada significa persecución de la pobreza y con cáscara prosperidad. Se viste de prendas amarillas para atraer la mejor de las suertes en el año nuevo.

Se puede observar cómo el mundo de las creencias forma parte importante en la vida de los pueblos y sus contenidos simbólicos son siempre muy significativos.



Pastorelas

Guatemala

JUEGOS Y RECREACIONES EN LAS FESTIVIDADES POPULARES

Sulma Guzmán de Castellanos

Desde la perspectiva etnológica se considera que los juegos constituyen una parte importante de las prácticas de un sector de los miembros de la comunidad. Se trata de una estructura compleja, un todo coherente, el cual debe ser estudiado con el mismo cuidado que la mitología. Así mismo, deben considerarse todas las modificaciones que se introducen y que pueden alterar su estructura.

En términos generales, es posible afirmar que los juegos y recreaciones constituyen un medio excelente para el aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representantes de manera simbólica: en las reglas del juego y a través del empleo de motivos decorativos tradicionales.

Los juegos tradicionales infantiles ponen en evidencia el papel que desempeñan en la socialización del niño. En los juegos, los papeles sociales y la función de los padres y otros adultos de la sociedad se comprenden y experimentan.

Comúnmente en las fiestas patronales de los pueblos se realizan una serie de actividades de diferente tipo; desde misas, procesiones, hasta danzas, juegos pirotécnicos, bailes sociales y otros. Esta lista es un poco extensa, pero para efectos de este trabajo se tomará en cuenta solamente los siguientes juegos o recreaciones: el carnaval, los jaripeos, los barriletes, juego de ceras, la caballera, el cerdo encebado y los encostalados.

EL CARNAVAL

Ha sido heredado de la vieja España y practicado por varios siglos en todos los países latinoamericanos.

De gran renombre en toda Latinoamérica y ampliamente reconocido mundialmente es el carnaval de Río de Janeiro, como también lo son los de Panamá, Venezuela y toda América del Sur.

En Guatemala, se celebra de una forma sencilla en los sectores populares. Esta actividad se realiza el domingo antes del martes de carnaval, y se reduce a “quebrar cascarones” – juego que consiste en romperlos en la cabeza, tirar confeti, harina y agua; por lo regular, el lugar indicado para estos juegos son los parques -.

La hechura de los cascarones empieza con muchos días de anticipación; durante todo el año se van recolectando las cáscaras de huevo, ya lavadas para que no tengan mal olor; se pintan con anilina de colores fuertes ó alegres, haciéndoles diseños variados según la imaginación, se rellenan con retacitos de múltiples colores o “pica, pica” (pedacitos muy pequeños de papel), se tapan con cuadritos de papel de china y se pegan con engrudo.

Según la tradición, “los cascarones” no deben quebrarse más allá del martes de carnaval (los días previos y el martes inclusive). Si se quiebran el miércoles de ceniza o después, esta actitud constituye un “pecado”, porque se inicia el ciclo de cuaresma.

LOS JARIPEOS

Son muy populares en las fiestas patronales de los diferentes municipios de todo el territorio nacional: empezaremos por definir qué son jaripeos.

Es el resultado de tomar una silla y montar toros o novillos en las fincas, (a finales de los años 70's, al iniciarse dicha práctica en algunos pueblos o aldeas), pero es una actividad no sólo de exhibición sino de competencia.

Así se van introduciendo cada vez más técnicas y estilos de montada como la charreada mexicana; que es con dos manos. Luego se introdujo el estilo americano, con una sola mano.

Cuando se realiza esta actividad, la gente se concentra en el coliseo y deja por un lado la feria. Aparentemente es sencillo; pero no es solamente montarse en un toro y salir brincando en la arena, sólo para mostrar la fuerza que un hombre pueda tener en sus brazos y piernas. Esto lleva un largo proceso de preparación de ejercicios como: la musculatura, el trabajo de la técnica y estilo de la montada, la utilización de accesorios (espuelas, pretal, chaparreras, etc.) que lo hace ser un deporte y un arte al mismo tiempo. Antes de iniciar el jaripeo, todos los montadores van al centro del ruedo y junto con el público hacen una oración al señor Santiago, la cual dice así: "Oh Señor Santiago hombre de fuerza y valor ten por bien las plegarias que ofreciste; ofreciste Señor Santiago que el que supiera tu santísima oración sería librado de la patada de potro y cornada de toro. Si de ahí en adelante salieran mis enemigos con el acero de la mano sería regresado con el viento con dos te veo con tres me defiando, bendice la misa, bendice el altar, bendice el pretal con el que voy a montar Jesús, Jesús y la Santísima Trinidad sea con vosotros hoy y siempre, amén".

La preparación del toro se realiza de la siguiente manera: el animal se coloca en un lugar estrecho llamado manga, donde el jinete se acomoda y coloca la mentirosa en el cuello del animal (ésta es una cuerda que lo asegura a la manga). Después se le puede colocar el pretal (chichimuco o bullrock) retirándole la pieza llamada mentirosa; el mismo se coloca detrás de las paletas o brazos del toro y va untado con brea. Es el accesorio de donde el jinete se sujeta al animal. El amarre tiene una técnica especial igual que el pretal a la mano y por lo menos debe durar 8 segundos sobre el lomo del animal.

El jaripeo es practicado en todo el país; pero especialmente en el Oriente. El mejor de los días es la culminación, cuando celebran el día de los ganaderos coincidiendo casi siempre con el día del patrón de la fiesta.

LOS BARRILETES

Con respecto a su origen se dice que los barriletes comunes aparecieron en Santiago a principios de siglo. Los barriletes gigantes aparecieron hacia 1940, durante el proceso se fueron convirtiendo cada vez en más grandes en el período comprendido entre 1940-1945. Es una tradición de tipo artístico tradicional que se usa para recrear tanto a niños como adultos.

Debe considerarse que los diseños fueron primitivamente inspirados en los tejidos indígenas, cuyas significaciones son conocidas y responden, en última instancia, a la representación del medio ambiente; a ello se agregan los de carácter cívico o nacionalista.

Con ocasión de celebrarse el día de difuntos (1o. de noviembre) en Guatemala tiene lugar, en los municipios de Sumpango (Chimaltenango) y Santiago Sacatepéquez (Sacatepéquez) una extraordinaria celebración de carácter popular. Actividad única en su género: se trata del vuelo de los barriletes gigantes, artefactos de caña y papel de china que desafían a gran altura los fuertes vientos de esa época del año en Guatemala.

Modo de elaboración de los barriletes gigantes:

Materiales:

Papel de china. Caña de castilla. Pegamento de engrudo. Pita trenzada. Pegamento de cola. Tela ligera para la cola.

La preparación se inicia treinta días antes de la celebración, que pueden reducirse a quince o extenderse a cuarenta y cinco días dependiendo del diseño que se vaya a trabajar.

En primer término se preparan las cañas por usar. Para ello es necesario escogerlas, cortarlas y llevarlas a un sitio donde puedan secarse, el lugar elegido, generalmente, es el techo de la casa del líder del grupo o como ellos dicen, el principal. Se prepara la

pita necesaria (lazo), tanto para formar la estructura básica que se “amarra” con ella, como la necesaria para elevarlo. Si bien en algunos casos se encuentra o se elige ya trenzada, en otros los integrantes deciden hacerla ellos mismos.

Otros materiales como el papel y el pegamento, de uso más inmediato, deben proveerse, únicamente, en la cantidad suficiente como se necesite para la cara principal del barrilete; en ella se han de ejecutar los dibujos (estos ya vienen listos para pegarlos, pues se han trabajado con anticipación). Además, se confecciona el forro posterior de esa cara y los llamados flecos, necesarios para el vuelo. A esto se agregan las banderas que, por lo general, es una por cada miembro del grupo (3 ó 5).

Las cañas escogidas, cuyo diámetro oscila entre media y una pulgada, parten del centro común. En tanto otras los cruzan de extremo a extremo (del largo del diámetro) y se unen en la periferia por medio de pita y cola para evitar que se corran. El largo de las varas o cañas obtenidas y su respectivo diámetro, determinan en parte el tamaño del barrilete. Cortadas de un largo igual al diámetro, el total de varas puede ser de 14 a 16 o más.

La cara del barrilete se elabora de la siguiente manera: se comienza por el centro formando una figura de 10, 12 o más lados (plana). Esta constituye la figura maestra, pues determina los lados y el tamaño de las subsiguientes figuras que en sentido práctico son anillos concéntricos.

Esas figuras o anillos se forman mediante la sucesión de triángulos o cuñas, la combinación de cuadrado y triángulo o bien triángulo y romboides, aunque en algunos casos suelen agregarle círculos sucesivos, cruces y flores estrictamente geométricas.

Formada la cara principal del barrilete, se procede a colocarle por la parte de atrás, un forro hecho igualmente de papel de china pero de un solo color –generalmente blanco- y en ella se coloca la estructura de caña, cuyas medidas exactas son las que la pieza de papel exija.

Seguidamente se colocan los frenillos y la cola. Los frenillos son hechos de pita y forman desde el centro, una pirámide cuya

arista mide exactamente lo mismo que el radio mayor del barrilete. La cola se coloca con otro frenillo de pita en la parte posterior del barrilete y como ya se mencionó, se hace de tela ligera y puede medir entre cuatro y seis metros de largo. En este momento, todo está listo para que sea elevado. Por aparte se elaboran las banderas que se colocan en la cabeza del barrilete; pero éstas son llevadas y colocadas hasta el momento de ser elevado.

LA CABALLERA

Es una danza o un juego que se lleva a cabo en San Jacinto, Chiquimula, el 7 de febrero, fecha en que se celebran actividades en honor a dicho santo. También con la finalidad de divertir a los niños, jóvenes y adultos, se juega al “palo encebado”, se quiebran piñatas y también se realiza la misa, luego se realizan otras actividades incluyendo “la caballera”. La misma es una armazón de palo bastante grande, el cual se ha cubierto con manta blanca. El armazón, reproduce la figura de un caballito blanco. Se le deja un orificio en el centro para que pueda introducirse un hombre, que es el que lo hace bailar y correr. El conjunto se complementa con unos ocho o veinte hombres, quienes se disfrazan de mujeres, payasos, mozos de fincas. Todos lucen máscaras de pasta o plástico. Se tiene conocimiento que antiguamente las máscaras fueron de madera.

Cuando la banda comienza a tocar, el caballito baila y corre seguido de todos sus acompañantes, quienes intentan pegarle con un fuerte látigo. El caballo se defiende y los embiste intentando hacerles caer, cosa que en efecto logra, en algunas ocasiones. Mientras el caballo corre, huye y embiste a los mozos, otros ejecutan movimientos graciosos y molestan al público espectador. Los trajes que visten estos personajes se asemejan mucho a los utilizados en una fiesta jocosa de “convite”.

Según la información de algunas personas, esta danza se ha convertido en un juego. Refieren que anteriormente tuvo un parlamento, pero que con el paso del tiempo, este se olvidó y desapareció del juego. Ahora la gracia de la actividad consiste en

pegarle al caballo y molestarlo. A su vez, éste persigue a la gente cuando finge estar enojado, la misma gente dice que va a “jugar” a la caballera.

Cabe señalar dentro de este artículo, que el único lugar en donde se conocen bailes o juegos que incluyan caballos de este tipo es en el departamento de El Petén, al norte de la república de Guatemala.

José Milla y Vidaurre en su literatura menciona las fiestas populares y entre dichas actividades encontramos El Palo Volador, los encamisados o encostalados, los aros y el estafermo. Fiestas que de una u otra forma aún perduran en Guatemala y tienen antecedentes históricos.

EL CERDO ENSEBADO

Es un juego que consiste en un cerdo de aproximadamente setenta y cinco libras o más, al cual le riegan sebo (grasa de res) derretido por todo el cuerpo. Cuando ya está ensebado, lo sueltan en una pista o espacio libre para que pueda correr y la gente va persiguiéndolo hasta lograr sujetarlo. El que lo logre atrapar se hace dueño del animal. Lo divertido de este juego es que al final muchos de los participantes terminan todos llenos de sebo y con un olor verdaderamente desagradable.

LOS ENCOSTALADOS

Es un festejo, durante el cual los participantes se introducen en una especie de saco o costal y saltan hasta que logren llegar a la meta sin caerse. El primero que llegue es el ganador. Hoy en día se le conoce como carrera de encostalados.

JUEGO DE CERAS

(Recopilado por Eduardo Takatik)

Este juego se practica en el occidente de Guatemala con el nombre de “tipaches” o “tipachas”, durante la época de la Semana Santa.

Es un juego practicado por niños que se encuentran entre los ocho y once años. Pueden participar varios jugadores. Cada jugador prepara unas ruedas tipaches (como platillos) de cera negra (cera de abejas silvestres, conocidas en idioma maya kaqchiquel como “koxpon” y le hacen incisiones con uñas. El juego se inicia cuando el primer jugador lanza al suelo su “tipache”, luego lo hace el contrincante, este trata de voltear o cubrir el de su compañero y si lo logra gana la cera. Continúa con el juego durante algún tiempo. Finalmente, gana quien obtiene mayor número de tipaches.

CARRERA O HALADA DE GALLOS O PATOS

Esta es una tradición que se practica en América Latina, así como en España. En Guatemala es practicada en varios departamentos, cada uno de diferentes maneras. Para nuestro estudio, explicaremos dos casos distintos como lo son: San Juan Ermita, Chiquimula y San Ildefonso Ixtahuacán, Huehuetenango.

San Juan Ermita

Esta costumbre presenta dos formas: el gallo o el pato colgado y el gallo o pato enterrado y con el cuello fuera de la tierra.

El 24 de Junio, después de la misa en honor a San Juan, se queman bombas de uno y dos truenos. Esta es la señal que indica que la “halada” está por comenzar. Todos los observadores se colocan de ambos lados de la calle que está a un costado de la iglesia y el parque. Son los organizadores de la festividad del día de San Juan, los que consiguen los gallos de plumaje muy hermoso y los caballos para realizar la “corrida”. Un hombre experto es seleccionado para atarle las patas al gallo y colgarle de un lazo que se ha tendido entre dos árboles.

Cuando las bombas han dejado de tronar, los jinetes se alistan para galopar sobre sus caballos e ir en busca de la ansiada cabeza del gallo. La marimba comienza a sonar y la “halada” se inicia: el jinete cabalga vertiginosamente y se dirige a comprobar que el animal esté colgado a una altura adecuada. Luego de esto, las carreras comienzan. Los jinetes más experimentados van haciendo

correr al caballo y al llegar al punto en donde está el gallo, intentan arrancarle la cabeza de un solo tirón al mismo tiempo que gritan ¡San Juan!

Los jinetes logran descabezar al animal después de siete u ocho carreras. Los gallos decapitados son consumidos en honor al santo, después de las carreras, durante un alegre almuerzo.

San Ildefonso Ixtahuacán

Se conoce como una “Corrida de patos”, la cual es organizada por una cofradía y cuya presentación tiene lugar durante la celebración de la fiesta patronal (del 20 al 24 de Enero).

La cofradía está formada por ocho hombres y sus respectivas esposas; una jerarquía formada de la siguiente manera: el primero, el segundo y así sucesivamente hasta llegar al octavo; llaman a sus esposas de la misma manera. La función del primero, segundo, tercero y cuarto es jinetear los caballos y arrancarle la cabeza a los patos durante el corrido. Pasan cabalgando y a la altura del pato que está colgado tratan de arrancarle la cabeza de un solo jalón, si éste no lo logra pasa el siguiente, hasta que por fin les quede la cabeza en la mano, la cual es tirada hacia atrás. Los otros cuatro cofrades restantes son auxiliares, que ayudan en cualquier cosa que sea necesaria para el buen desenvolvimiento de dicho evento (cuidan los caballos, queman cohetes, hacen mandados, cuidan las cosas de los jinetes y otras cosas más). El quinto tiene bajo su responsabilidad el cuidado de las banderas, las bandas y demás adornos que usan los jinetes.

El chamán tiene una participación importante con sus ritos; quema del copal, ya que él pide porque todo resulte bien y no suceda nada malo durante las actividades que la cofradía realiza durante el año que toca su período. Ora en la casa y ora en el centro del pueblo, frente a la iglesia católica, en las lomas y cerros. El chamán se dirige al dueño de los cerros para pedir protección para las ocho personas que llevan la cofradía de la “corrida de patos”.

Esta corrida se realiza siempre en las afueras del pueblo, en una calle de tierra que está al norte y en donde hay una pila pública. Por lo que el primer cofrade debe buscar una casa cercana a esa

calle para alquilarla por unos días y permanecer allí durante la festividad. En su mayoría, los cofrades son de las aldeas vecinas, como a diez o quince kilómetros del casco urbano. Entre todos los cofrades compran los víveres, para poder medio comer esos días.

La corrida de patos se realiza después de haber acompañado por todo el pueblo la procesión del santo patrón: San Ildefonso.

Existe una creencia, en la cual los jinetes presentan los patos frente al altar y piden que no les pase nada malo y al mismo tiempo dan gracias porque han salido de la mitad del compromiso. El número de patos sacrificados puede ser de uno hasta cuatro. Después de muertos los patos sin cabeza, se colocan frente al altar para que después sean desplumados, los dejan secar y ahumar. Las esposas de los cofrades reparten el agua de caña entre los espectadores.

Terminada la corrida de patos, los jinetes, montando sus caballos, se dirigen a la iglesia y postrándose de rodillas, agradecen a Dios y al patrono de la fiesta, por todo lo bueno que les pasó, piden perdón por los errores que hayan cometido. Después de haber salido de la iglesia montan nuevamente sus caballos y empiezan a dar vueltas frente a la misma, al ritmo del tambor, la chirimía y la trompeta. La cofradía se elige cada año.

Nicaragua

JUEGOS Y RECREACIONES EN FESTIVIDADES RELIGIOSAS Y CÍVICAS

LOS ENCOSTALADOS

Es un juego de carreras. Se fija el punto de partida y el lugar donde han de terminar las carreras. Una vez decidida la distancia que los niños han de recorrer, estos se preparan de la siguiente manera:

Se meten en un costal, cuya boca sujetan bien a la cintura. Cuando todos están listos y fijos en el punto de partida, se da la señal del comienzo. Todos los niños salen corriendo lo más velozmente que les permite el costal.

El niño que cae, sale del juego; gana el que llega primero a la meta. Este juego se presta muy bien para celebrar las fiestas de la Escuela, dando premios a los ganadores de las carreras.

El niño demuestra la agilidad de sus piernas. Este juego se clasifica como físico, común y colectivo de la segunda infancia.

Es aquí donde el niño da sus primeros pasos en el deporte entrando de lleno a la lucha, despierta el entusiasmo y abre las puertas a los juegos de competencia.

Tiene funciones generales motoras, ejercita de manera especial los músculos de las piernas y funciones especiales de lucha.

CHANCHO ENSEBADO

Es un juego de varones que se acostumbra en las fiestas patronales para divertir a la concurrencia infantil.

Consiste en quitarle la pelambre a un cerdo, para ensebarlo luego. Una vez listo, se deja ir por la plaza para que los muchachos allí congregados lo sigan, tratando de cogerlo. El que logre atraparlo, será el dueño del cerdo.

Este es un juego físico de la segunda infancia, de interés aparente, colectivo y particular de varones; tiene funciones generales motoras: todo el cuerpo del niño entra en actividad, favoreciendo su desarrollo.

PALO LUCIO

En otros países se llama Cucaña. Se acostumbra en fiestas patronales o en las fechas patrias, para divertir a los niños.

Consiste en enterrar un palo de cinco metros de alto, o más. Se enseba, es decir, se le unta sebo para hacerlo lucio. En la punta se sujeta un premio, el que puede consistir en vestidos, calzado, dinero, juguetes, etc.

El premio será del niño que llegue a la punta del palo y logre desatarlo. Por supuesto que por lo lucio es difícil llegar al extremo para coger el paquete, pues a medida que tratan de subir el palo se pone más resbaloso.

Aquí se ponen en juego el ingenio y habilidad de los niños. Está clasificado entre los juegos físicos particulares de varones, con funciones generales motoras. Lo juegan los niños en la segunda infancia, cuando ya empiezan a prepararse para la competencia en el deporte.

LA MONJA Y EL DIABLO

De la zona del Pacífico de Nicaragua. Se juega en la misma forma que El Ratón y El Gato, difiere en que el Diablo no puede entrar al círculo, pero la Monja sí, pudiendo descansar dentro de él, mientras que en El Ratón y El Gato entran y salen por todos lados. La Monja y el Diablo se desarrolla alrededor de un círculo; la parte interior es el lugar de oración de la Monja, a donde el Diablo no puede entrar.

Antes de desarrollarse el juego, se entabla el siguiente diálogo entre los niños y el Diablo que interroga desde afuera:

- Diablo: – ¿Está la Monja?
Niños : – Sí, sí está.
Diablo: – ¿Qué está haciendo?
Niños : – Orando a Dios.
Diablo: – ¿A qué horas sale?
Niños : – A las doce.
Diablo: – Que salga ya.

La Monja sale inmediatamente y trata de que el Diablo no la toque. Si éste se cansa, lo sustituye otro niño; el juego termina hasta que el Diablo puede tentar a la Monja.

Éste es un juego común de la segunda infancia; es provechoso para el niño, porque tiene que decidir con más reflexión sus actitudes en el juego.

LOS COLORES

Este juego es muy conocido. En algunos lugares de Nicaragua le llaman “Los Listones”, en otros “El Ángel con la Bola de Oro”. En la zona del Pacífico ha sido costumbre sentarse en el suelo para jugarlo.

El grupo decide quiénes han de ser los dos niños que pedirán los colores. Uno de ellos es El Ángel; el otro, El Diablo. Una vez decididos estos dos personajes se separan del grupo, marchándose a gran distancia.

Entre los niños que quedan sentados, uno de ellos, que dirige el juego, pone a los demás nombres de colores (azul, verde, etc.) Se los dice muy bajo en el oído, de manera que sólo el bautizado lo oiga. Una vez que todos tienen su nombre, se llama a los que se fueron, diciéndoles: “Ya estamos listos”; entonces aparece primero el Ángel.

- Ángel: – Tan Tan.
Niño : – ¿Quién es?
Ángel: – El Ángel con la Bola de Oro

- Niño : – ¿Qué quería?
Ángel: – Un listón
Niño : – ¿De qué color?
Ángel: – Verde (bien puede decir cualquier color)

Si hay color verde, el Ángel se lleva al niño que tenía puesto ese color, si no hay se va solo; entonces le toca el turno al otro personaje, quien golpea de la misma manera, únicamente que no dice “El Ángel con la Bola de Oro”, sino “El Diablo con el Sartén”. Gana el que se llevó más niños.

En este juego interviene la perspicacia del niño para acertar con los colores. Es un juego dramático; consta de tres partes:

- Primera* : Selección de nombres de colores para los niños;
Segunda: Diálogo del Ángel y del Diablo, con el Jefe, es lo que constituye la parte propiamente dramática del juego; y
Tercera : Averiguar si el vencedor es el Diablo o el Ángel, contando con los niños que tiene cada cual, con lo que sabrán el número de listones que acertó cada uno.

Este es un juego desinteresado, colectivo común de la segunda infancia; es puramente intelectual; con funciones generales psíquico-intelectuales; el niño ejercita sus facultades mentales, tiene que pensar para acertar, recurre a su memoria e imaginación para vencer y no ser vencido.

Este juego es recomendable para las actividades de las escuelas de párvulos, donde el niño aprende a distinguir los colores y a memorizar sus nombres.

Además de las funciones generales, lleva una especial que es de lucha espiritual; ese deseo del niño de ser vencedor en el acierto de más nombres de listones, va preparándolo para las luchas que en este sentido sostendrá más tarde.

Panamá

EL TORO GUAPO EN VERAGUAS

Dolores Cordero Pérez

En América, los juegos de toros son una costumbre importada por los íberos desde la época colonial. La disfrutaban los españoles, pero no sus esclavos, así que algunos dicen que para imitarlos en sus diversiones, los negros esclavos de la región de Montijo, hicieron una armazón de madera, la forraron con cuero, le pusieron un rabo y una calavera, la adornaron con cintas de colores y espejos y la sacaron a relucir entre tunas y tambores por las calles del pueblo. A los amos les encantó, por lo que le pusieron el mote de “El Toro Guapo”. Esta tradición se encuentra en Panamá en las provincias de Coclé y Veraguas, la primera región del interior del país en ser colonizada.

Una variante de estos juegos, el Toro de Fuego, se practica todavía ya sea con animales vivos o con representaciones en Suramérica y México. En nuestra provincia, creemos que existe desde principios del siglo XX. No se tiene fecha exacta, pues ninguno de los informantes tiene conocimiento de la misma. En Veraguas el juego consiste en “torear” una armazón de madera cubierta con cuero de vaca, a la que se le pone una calavera con los cuernos forrados en tela empapada de cebo y encenderlos como antorchas. Así revestido, un varón hábil lo carga y persigue

a cuantas personas tenga cerca, que deben esquivarlo o realizar lances para probar sus habilidades.

Esta tradición todavía se practica en las poblaciones de La Colorada y Soná. En Soná, algunos, en el pueblo, mencionan al Sr. Liborio Ábrego, encargado de la fiesta de la Purísima o Virgen de la Inmaculada Concepción, (que se celebra el 8 de Diciembre) como el principal patrocinador de esta celebración. Tienen referencias de que la actividad ya se celebraba en 1937.

El hijo de Don Liborio Ábrego, Daniel Ábrego Cruz, nos relata la costumbre paterna de vender diez novillos en el mes de noviembre, para patrocinar la fiesta.

“Desde que nació mi papá se dedicaba a la fiesta del toro guapo.” dice don Daniel, ahora en sus setenta y tantos años. Siempre llevaba un predicador para los días de novena de la Virgen, que le cobraba 100 dólares y también cambiaba el mantel del altar mayor todos los años. Además compraba la pólvora por barriles para preparar las “cámaras”(cilindros de bronce cerrados en los que se quemaba pólvora bien compactada), que anunciaban la salve, mandaba a confeccionar los fuegos artificiales con el Sr. Galiota, un italiano radicado en nuestro país, que vivía en La Chorrera y los “voladores” los adquiría con los comerciantes chinos que vivían desde principios del siglo XX en Panamá.

Del “toro” se encargaba él mismo. Trabajaba una armazón de madera y la forraba con el cuero de ganado manchado que poseía en su finca, confeccionaba un rabo de crin de caballo bien trenzado y torcido y le ponía una calavera de vaca. A esta última, le envolvía los cuernos con trapo previamente hervido con cebo. El trapo preparado de esta forma, al prender fuego duraba mucho tiempo sin apagarse.

El Toro Guapo salía dos días: la víspera de la fiesta y el 8 de Diciembre. Al final de las misas y durante la salve, Don Liborio daba la orden de quemar las “cámaras”. Terminada la procesión, precedida por voladores, se quemaban los fuegos artificiales y entonces salía el Toro Guapo con sus cuernos encendidos a realizar sus correrías hasta bien entrada la noche.

La tradición todavía se practica pero solo el día de la fiesta, ya no se queman las cámaras y el toro lo confeccionan otras familias que aprendieron del Señor Liborio. Pero el susto que proporciona una embestida, el esquivar sus ataques y correr para evitar quemar los vestidos, es parte del jolgorio de la fiesta pueblerina de Soná.

En cambio, en La Colorada, existen dos versiones del origen de la tradición. La más importante expresa que la vaca loca, surge de una broma que se le gastó a Anastasio, el “Juan sin Miedo” del pueblo, que para probar su hombría, salía de cacería el día de los difuntos y así demostrar que no temía a los espantos. Para esto llevaba balas mascadas y se cuenta que tuvo muchas experiencias con brujas y tuliviejas.

Con la intención de que Anastasio respetara un día que se consideraba tan sagrado, un grupo de muchachos hizo una estructura con una calavera de vaca y una armazón para el cuerpo imitando un venado, pues se sabe que son animales a los cuales les brillan los ojos de noche. Para que pareciera un fantasma, emularon el brillo de los ojos usando candela en los cachos. El susto del cazador y las críticas que recibió de la comunidad fueron tales que no volvió a repetir la hazaña.

Desde esa fecha a inicios del siglo XX, todos los 2 de Noviembre por la noche se celebraba la “vaca loca”. Con el tiempo, la tradición se perdió, pero fue retomada quince años atrás, esta se pasea por las calles de la población y se acompaña de tunas, tamboritos e instrumentos como la armónica, el violín y el acordeón. Las tonadas son folklóricas y el tamborito se cantan en forma mixta, o sea, que los varones también contestan el coro. Los cachos de la vaca se encienden desde que salen las tunas y se mantienen encendidos hasta que se termine el combustible.

Cuando se da la señal del inicio del desorden, las vacas con los cachos encendidos comienzan a embestir a la gente. Algunos las toread y otros salen a refugiarse a algún portal cercano, porque hasta allí no debe llegar la vaca, a menos que el dueño de la casa sea de confianza del que la “maneja”.

A causa del aumento en la población, salen entre cinco y diez “vacas locas” y cuando el público está en la calle no sabe a cuál de todas evitar. Por consiguiente, comenzaron los accidentados, choques automovilísticos, fracturas, etc. Inclusive, los nombres que se utilizan para resaltar la “vaca loca” sirven para criticar a los personajes políticos del momento. Hay reglamento para el desfile. Éste especifica que no se puede perseguir a mujeres embarazadas ni a niños menores de ocho años, ni a las personas que se caen. No

se puede penetrar en los carros ni en las casas, sólo hasta el portal de la misma.

La Colorada es una población que se enorgullece de tener una tradición familiar de talabartería, por lo que es muy difícil para ellos aceptar la escasez de cuero a la hora de confeccionar una vaca.

Lo que gusta de la vaca loca es que, a pesar de haberse transformado, aún persiste en el pueblo el deseo de conservarla, y este deseo logró que se organizara para el bien de toda la comunidad.

Hay una tercera población en donde también se practicó este “torito”, Atalaya. La construcción del armazón era igual que en Montijo y La Colorada. El cuero que cubría el cuerpo se adornaba con papel de colores y el rabo se hacía con este mismo material.

Este torito salía para la época navideña, específicamente en Nochebuena, después de la Misa del Gallo. Al terminar la misa, se quemaban fuegos artificiales. Mientras tanto, el torito se escondía en alguna casa cercana a la plaza central, le metía fuego a sus cuernos y esperaba a que los cohetes terminaran. Era en ese momento cuando salía para embestir a las personas desprevenidas que por allí andaban festejando.

Durante su carrera, uno que otro del público en la plaza lo toreaba y nunca faltó una “enagua” quemada a causa de este torito. Sólo dejaba de corretear cuando a los mechones pegados a sus cuernos se les apagaba la candela.

Hubo algunos años en los que salieron dos o tres toritos, dependiendo, más que todo, de la motivación que existiera en el momento. La tradición se terminó cuando murió el cura párroco de la Basílica Menor de Atalaya y las nuevas generaciones de atalayeros no la conocen.

Esta tradición no tiene visos de desaparecer en Soná y La Colorada. En esta última, se ha convertido en una atracción turística a causa de la publicidad que se le ha dado en los programas de televisión. Ahora participan “vacas locas” de poblaciones aledañas y se les acepta siempre y cuando cumplan con los reglamentos. Nadie está a salvo de la misma y la tradición pueblerina es tal, que “el que no quiere problemas con ella, que no salga a la calle”.

EL JUEGO DE PIRATAS

Aníbal Pastor Núñez

El juego de piratas no ha sido dado a conocer en la bibliografía antropológica; sin embargo, el autor lo vio representar el día 2 de febrero de 1967 en la población de Río Congo, Provincia del Darién, República de Panamá. Mediante las notas de observación, entrevistas con miembros de la comunidad, especialmente con el señor Ángel Mena, portador de la tradición y por fotografías tomadas en esa ocasión, podemos hoy reconstruir la tradición folklórica conocida localmente con ese nombre.

Debemos destacar el hecho de que hacía diez años que no se practicaba este juego, a pesar de que anteriormente se realizaba en forma regular, según comunicación oral de los viejos pobladores de Río Congo; la suspensión en el desarrollo de la tradición se debió a la migración constante de miembros de la comunidad a la ciudad de Panamá y a la muerte de portadores de la tradición. No fue sino debido a la decisión de algunos jóvenes de la población que para revivir esta festividad tomaron ese año la iniciativa de practicar el juego, personificando a los miembros de la tripulación del barco del pirata Morgan! Desconocemos si este objetivo se logró y si se ha continuado en los años posteriores, la escenificación del juego de piratas. De acuerdo con muchas informaciones e investigaciones de la Sociedad Negra del Darién, ese juego tradicional no es representado en otras comunidades del Darién, ni en las áreas de población negra de nuestro país en la actualidad o al momento de recoger la tradición.

La pequeña comunidad de Río Congo está habitada por negros darienitas, quienes forman parte del grupo social de descendientes del llamado negro-colonial, grupo de pobladores mayoritarios de la Provincia de Darién que como esclavos primero y cimarrones o libertos después, empezaron a poblar esta región desde el inicio de la conquista. Se dedican actualmente a la agricultura de subsistencia (arroz, maíz y tubérculos) y a la pesca, realizando además faenas complementarias de cacería y recolección de moluscos, recursos abundantes por su ubicación costera.

El juego consiste, fundamentalmente, en lo siguiente: “el pirata Morgan” se ha tomado la población, por lo tanto, todo el lugar y

los alrededores son su territorio. Según las reglas del juego, nadie puede entrar a este territorio sin permiso del capitán Morgan. Para obtenerlo hay que pagarlo, por lo que resulta que no se puede llegar y transitar por dicho lugar sin pagar una suma de dinero que será fijada por uno de los personajes o “piratas” a quienes les corresponde esta atribución.

El juego se realiza durante un mes, antes de las fiestas de carnaval y se extiende hasta el último día del mismo, terminando el juego con una gran fiesta que se paga con el dinero obtenido de las multas cobradas por los “piratas”; ellos mismos se encargan de organizar un baile, pagar los músicos y brindar el licor y la comida, todo lo cual será gratuito para todo el pueblo y para todos los visitantes que se encuentren allí ese día, martes de carnaval.

Antes de la fecha en que se celebrarán los carnavales se reúnen las personas que desean efectuar el juego, con el fin de organizar la celebración. Durante esta reunión se nombran los personajes que tomarán parte en él. Se deberá nombrar una persona para cada uno de los siguientes personajes: capitán o pirata Morgan, mayor, teniente, subteniente, sargentos (dos, uno primero y otro segundo). Cabos (dos, uno primero y otro segundo), y varios policías los cuales pueden ser hasta diez o más. Se nombra, además, un fiscal quien estará encargado de cobrar a las personas que sean apresadas; un juez quien se encargará de establecer, a su juicio, la cuantía de las multas asignadas a los prisioneros y un doctor quien se encargará de examinar a las personas que llegan al territorio del capitán Morgan para cerciorarse de que no se encuentren enfermas.

Ese año (1967), para realizar el juego, fue necesario obtener un permiso del corregidor quien aconsejó, en esa ocasión, que no se extendieran en los cobros de multas, ya que en otros años se cobraban sumas diversas, y en muchas ocasiones, exageradas; por lo que se decidió establecer un pago de 25 centésimos de balboa o, como ellos le llamaban, “25 millones” por persona.

Ya obtenido el permiso de la autoridad del corregimiento, se procedió a la construcción del barco del pirata Morgan.

En el barco se han atravesado varas o trozos de madera de tal manera que van conformando la embarcación; luego son forrados con hojas de palma, especialmente de la maquenque, ya que esta dura más y a la vez hay menos peligro de que se pueda quemar, tal como puede suceder fácilmente con las hojas de la palma guagara (*Cryosophila guagata*).

La parte interior del barco se divide en varias secciones, que sirven de oficina a los diferentes personajes así; la 1ra. será para el fiscal, la 2da. será ocupada por el juez, la 3ra. para el teniente y la 4ta. para uso del capitán; cada oficina consta del siguiente mobiliario: una mesa que simula ser un escritorio con su silla o banco junto con algunos bancos adicionales.

Consta además el barco, de un mástil, que sirve para colocar la bandera y amarrar a los detenidos; alrededor del mástil cuelgan huesos de animales, (de tortuga, saíno, pescado o res), los cuales sirven para asustar a las personas hechas prisioneras, así como aquellas que se oponen a pagar y que son llevadas al interior del barco y amarradas al mástil.

El barco lleva dos banderas, la bandera nacional, que se coloca en lo alto del mástil, y la otra que sirve de insignia al barco pirata, la cual va colocada en una posición por debajo de la bandera panameña; ambas van sujetadas a una misma cuerda.

Las atribuciones de los personajes que toman parte en el juego son las siguientes:

La autoridad máxima del barco y del juego es el pirata o capitán Morgan, quien da las órdenes a sus subalternos y así, cada uno de los miembros del grupo tiene su propia jerarquía, según el personaje que represente.

Las atribuciones de los policías son: el cuidado del barco, que nunca debe estar solo, ya que puede ser robada la bandera insignia que simboliza al pirata Morgan; (esto no debe ser permitido, pues de ocurrir, toca a los policías recuperarla); acompañar a algún superior; vigilar de día y de noche para detectar quién llega o desembarca en la población.

El cuidar del barco durante el día y la noche y de las personas que entran o salen el lugar, es función y responsabilidad de todos los integrantes del grupo.

Durante los treinta días anteriores a los días de carnaval, todo el que llega a la población es llevado al barco del pirata Morgan (trabajo que efectúan los policías) como prisioneros. Estando en el barco se le pregunta: ¿Tiene permiso para entrar al territorio del capitán Morgan? ¿Sí o no? Si la respuesta es positiva tiene el prisionero que mostrar el permiso o salvoconducto que tenga, el cual tiene que ser por escrito; si la respuesta es negativa, se le responde con las siguientes palabras: "Usted tiene una multa de,..." (y se dice la suma en millones), por entrar al territorio del capitán Morgan sin permiso".

La persona que se resiste a pagar la suma que ha sido fijada como multa, se le castiga amarrándola del mástil del barco, hasta que se decida a pagar la multa impuesta. Cuando se paga la multa, se entrega un permiso por escrito, en el que se hace constar que ha pagado por transitar por el territorio.

En la práctica, no solamente las personas que desembarcan son hechas prisioneras y llevadas al barco para ser multadas, sino que además se abordan los barcos que atracan frente al pueblo y se hace bajar a las personas que allí se encuentran para que adquieran su permiso de tránsito por el territorio del capitán Morgan.

De esta forma, tanto los miembros de la comunidad como los ejecutantes (personajes) y los visitantes desarrollan este juego, que constituye una reminiscencia de su pasado, durante el período colonial español.

Sobre el origen, significado e interpretación de esta tradición, debemos tener en cuenta el hecho de que durante el largo período de la esclavitud en América, era durante las fiestas, particularmente el carnaval, el Corpus Cristi y fiestas patronales en general, que al negro se le permitía cierto nivel de libertad para expresar sus manifestaciones culturales que se dieron a través del tiempo, junto a las prácticas de los indígenas y de los propios españoles.

Durante la esclavitud, el negro sufrió un choque violento, un desajuste cultural y psíquico; no pudo mantener íntegra su cultura porque en el contacto con nuevos grupos negros, blancos e indígenas recibió o perdió ciertos elementos culturales propios. De allí los sincretismos y los procesos aculturativos en el juego que acabamos de describir.

Con este juego se intenta una valorización de la figura del pirata, a la cual estuvo muy ligado el grupo negro durante el período colonial; le sirvió de aliado y apoyo contra el enemigo común –el colonizador español.

Sobre las frecuentes relaciones de negros cimarrones del Darién con piratas, podemos hacer mención de un hecho: en 1572, los cimarrones que habían elegido como monarca a Luis de Mozambique ayudan al pirata inglés, Francis Drake, para que pueda robar el tesoro del Perú, sirviéndole como guías y aliados (Fortune, 1956).

Posteriormente, ese mismo año desembarca en Acla John oxemham, otro pirata inglés, y de inmediato establece una alianza con el mismo Luis de Mozambique y sus cimarrones; así ayudado por éstos, sirviéndole como guías y unidas sus fuerzas, atraviesan el país y llegan hasta las Islas de las Perlas (Fortune, 1956).

Es difícil identificar con exactitud lo que pertenece de manera exclusiva al africano en el folklore panameño, ya que en sus manifestaciones se entremezclan los diferentes elementos a que hemos hecho referencia, entre supervivencia de elementos culturales africanos o de la propia historia de los negros y su gesta por conseguir su libertad.

En tanto en las manifestaciones folklóricas y en la religión de nuestra población negra, en donde subsisten principalmente los rasgos culturales africanos, hay que entender que algunos no han sobrevivido, ya que se diluyeron, desapareciendo, mezclándose con otros que se revelaron más fuertes. Al respecto, Bastide nos dice: “Los buques negreros transportaron a bordo no solo hombres, mujeres y niños, sino también a sus dioses, sus creencias y su folklore” (Bastide, 1969.28).

Honduras

JUEGOS Y RECREACIONES EN LAS FESTIVIDADES POPULARES

Karen Ramos

Sin duda, los espectáculos y diversiones de que disfrutaron los habitantes de Tegucigalpa en el siglo XIX y parte del XX tenían, usualmente, motivación religiosa: las paseadas y bailes callejeros en diciembre, al son de las guitarras y de los acordeones, el robo y hallazgo del Niño perdido, las carreras de bombas, los fuegos pirotécnicos en la plaza de la Parroquia (a los cuales convocaba alegremente la campana del Cabildo) y la representación escénica de las pastorelas del padre José Trinidad Reyes.

En el menú de las diversiones figuraban también la visita a los nacimientos y a las funciones de títeres en las fiestas de Navidad y Año Nuevo; la asistencia a los templos católicos para tomar ceniza, en principio de Cuaresma; para contemplar monumentos, en Semana Santa, y para admirar los altares, en Corpus. Luego, en las fiestas de Mercedes y San Miguel, a reír con las mojigangas, dispuestas por los gremios.

En la plaza de la Parroquia (hoy Morazán), se lidiaban toros. Antes de las corridas, los animales eran paseados por la ciudad, al compás de jubilosas músicas. Igualmente desfilaban los lidiadores. En torno de la plaza se levantaban barreras y entarimados. Sobre estos últimos se colocaban sillas para comodidad de las familias principales. Una mujer pintarrajeada de negro y a quien llamaban Rita, la chiflada, bailaba en el ruedo. En este mismo lugar, se instaló, en una ocasión, la maroma de José Escarriola, personaje de nacionalidad no establecida por las crónicas. En realidad, Escarriola trajo dos espectáculos a Tegucigalpa. El segundo era un globo, que flotaba airosamente alrededor de la ciudad y caía en perfecto estado, ante el entusiasmo del público.

Otra diversión, subsistente aún en algunos pueblos del interior, es la pedida del gallo, el día de San Juan (24 de junio) y el día de San Pedro y San Pablo (29 del mismo mes). Los muchachos, reunidos en grupos, arman gran alboroto frente a las habitaciones de las personas con estos nombres. El alboroto concluye cuando los así nombrados obsequian a los escandalosos con monedas, frutas, confites u otras golosinas.

Ahora bien, en Honduras hay gran cantidad de ferias, festivales y otras celebraciones de índole popular, sujetas en su mayor parte al santoral de la iglesia católica. Estos festejos comienzan con el ofrecido por los vecinos de Culmí, Olancho, al Dulce Nombre de Jesús, el primero de enero, y terminan con el festival de la Virgen de la Caridad, en Caridad, departamento de Valle.

En el contenido y desarrollo de estas celebraciones participan todos los estamentos sociales que conforman las comunidades, sea como actores o como espectadores. Veamos:

LAS MOJIGANGAS

Entre los números más divertidos programados para estas fechas se encuentran las “mojigangas”, representaciones callejeras de máscaras, en que un pequeño grupo de jóvenes, con disfraces ridículos y extravagantes, hacen reír a la multitud con sus gracejadas.

GIGANTONES Y ENANOS

Tenemos, también, los gigantones y enanos, muy semejantes a las mencionadas “mojigangas”. Los gigantones y enanos son unas estructuras huecas elaboradas con cartón, alambre, tela y pegamento, manejadas igualmente por algunos jóvenes avispados de la comunidad que bailan y hacen piruetas al son de las murgas que los acompañan.

Ambas manifestaciones lúdicas de la cultura popular tradicional de Honduras tienen aún vigencia –pese a la avalancha de aculturación que nos abate– en lugares como Yuscarán, Ajuterique, Comayagua, Gracias, Choluteca, Yoro e incluso en las dos ciudades más importantes del país: Tegucigalpa y San Pedro Sula.

CARRERA DE PATOS

Se clavan sendos postes a uno y otro lado de la calle y en cada uno de ellos se atan los extremos de una cuerda, de la cual se cuelgan los patos, con los picos hacia abajo. Finalmente, veloces jinetes galopan por la calle y al pasar cerca de los desdichados animales procuran arrancarles la cabeza de un tirón. El que logra este cruel propósito es quien gana. Esta tradición, de origen lenca, ha ido desapareciendo con el tiempo.

CARRERA DE CINTAS

Se colocan sendos postes a uno y otro lado de la calle, como en el juego anterior, y en la cuerda, utilizando cintas de colores, se cuelgan unas argollas. Luego, los jinetes participantes en la competencia tratan de ensartar las argollas con ayuda de una vara sostenida en la diestra. Gana el que logra obtener más argollas.

CARRERA DE ROSQUILLAS

Este juego es muy parecido al precedente, sólo que en lugar de argollas se emplean rosquillas de maíz.

PALO ENCEBADO

El palo que se utiliza es de pino porque este es más fácil de desconchar y de encebar. En el ápice del palo, firmemente plantado en la tierra a manera de un mástil, se coloca una bolsa llena de dulces u otros premios. Es un juego compartido por niños y adultos.

JUEGOS Y FUEGOS PIROTÉCNICOS

EL TORO-FUEGO

Consiste en una armazón de madera simulando la figura del mamífero rumiante armado de cuernos del que recibe su nombre. Bajo la armazón, bien forrada en su interior para evitar accidentes, un joven sostiene sobre sus hombros el artilugio que dispara chispas de colores en todas las direcciones. Cuando el toro-fuego arremete contra la multitud, ésta huye gritando muerta de la risa. Esta recreación, posiblemente de procedencia hispana, se presenta en todas las fiestas tradicionales que se desarrollan al aire libre en las plazas de Honduras.

COHETES DE VARA

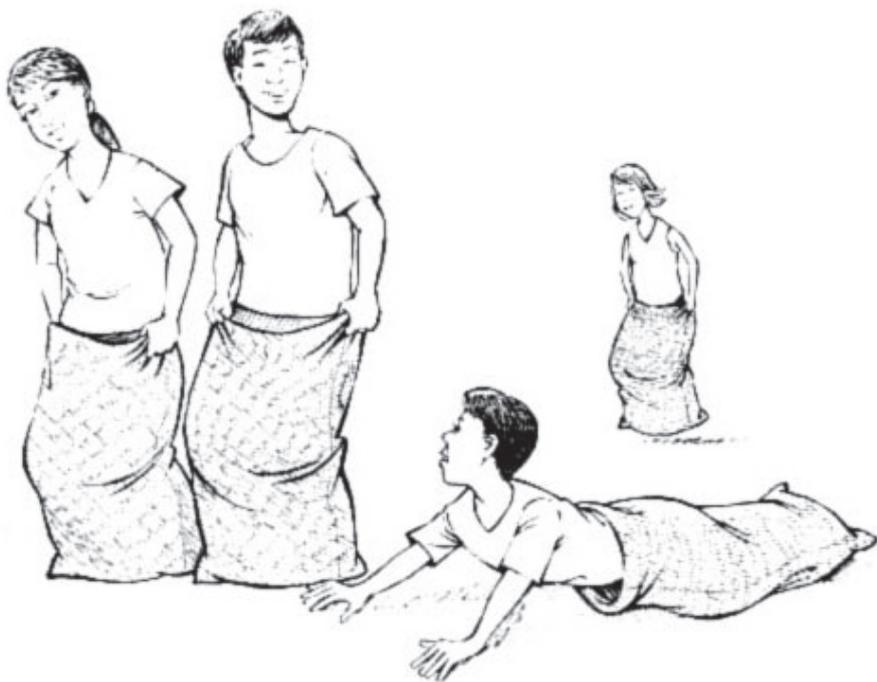
Se emplean para anunciar el inicio de alguna festividad. Cada uno de ellos se fabrica con un tubo cargado de pólvora sujeto a una vara de bambú. El cohete se eleva por sí mismo al encenderlo, y al estallar en el aire produce efectos luminosos muy diversos en formas y en colores.

DESFILE DE CARROZAS

Esta es una diversión universal, que principió con la utilización de carretas movidas por tracción animal. Las carrozas desfilan en Honduras en los carnavales y certámenes de belleza. Durante un tiempo fueron empleadas por los estudiantes universitarios como expresión política de índole contestataria en las festividades bufas del Día del Estudiante, o sea, el 11 de junio.

CARRERAS DE ENCOSTALADOS

Cada uno de los jóvenes participantes en estos torneos populares introducen las piernas en un costal o saco grande de yute que a la vez sostienen con ambas manos al nivel de la cintura. Luego, dando saltos, tratan de llegar a una meta determinada. El que lo hace primero gana.



A photograph of two chickens on a grey, textured surface. The chicken on the left is mostly brown with a dark comb. The chicken on the right has a reddish-brown head and neck, with white and brown feathers on its body. The text is overlaid on the image.

Capítulo IV

Otros juegos y recreaciones

Costa Rica

¡VOY MIL AL CHILE! LAS PELEAS DE GALLOS EN COSTA RICA

*Juan Vicente Guerrero
Gabriela Villalobos*

Las peleas de gallos son una costumbre de carácter popular, que ha tratado de ser controlada, prohibida y perseguida por la ley, la moral y los protectores de los animales, pero todavía hoy, a inicios del siglo XXI, sigue siendo practicada tanto por ricos como por pobres, con la misma pasión que siglos atrás demostraron sus antepasados, tal como lo evidencian las crónicas de los viajeros, las obras literarias y la tradición oral.

Las peleas de gallos son tan antiguas, como antigua es la vida en sociedad, es una tradición milenaria que llegó a América para quedarse; cuando los españoles llegaron al continente, además de la espada y la cruz, también trajeron a los gallos de pelea bajo el brazo. En el siglo XIX, las galleras eran actividades que movilizaban cantidad considerables de dinero, por lo cual el estado costarricense, ávido de fondos, así como monopolizaba el aguardiente y el tabaco, prohibía las peleas en las casas particulares y permitía los combates solo en las galleras puestas en remate por

él mismo. A inicios del siglo XX este remate generó desde 2600 colones por la de San José, 100 por la Cartago, 20 por la de Limón, 10 por la de Palmares o 5 colones por la Desamparados.

¿Cuál era la importancia de las peleas de gallos para los costarricenses de la época? Dejemos que los viajeros de mediados del siglo XIX, Carl Scherzer y Moritz Warner nos lo expresen con sus propias palabras, “No creemos exagerar, si afirmamos que la mitad de la conversación de la población masculina capitalina gira, durante toda la semana, alrededor de los gallos. Nuestro intento de fundar una –Sociedad de Lectura de Periódicos– encontró poco apoyo. Las peleas de gallos, en cambio, adquieren entre viejos y jóvenes, ricos y pobres de todas posiciones y capas un interés creciente.”

La principal gallera del país, la capitalina, era alrededor de 1853, según el viajero alemán Wilhelm Marr, un “miserable” edificio en la Calle del Cuartel. En el centro de la gallera se encontraba la arena de combate, y alrededor de ella, algunas filas de bancos donde se sentaban los principales apostadores y las personas de más rango. Las peleas se realizaban, generalmente, los domingos por la tarde y por entrar se cobraba medio o un real.

¿Quiénes asistían a esas peleas? ¿Sólo los pobres y los campesinos? No. Scherzer y Warner cuando asistieron una tarde de peleas a la gallera josefina, se encontraron al Presidente de la República, en aquella época Juan Mora Porras, a su hermano que era General del ejército, a ministros y a importantes médicos de la época, que igual que otros presentes, eran los principales cafetaleros del país. Cada domingo entraban en juego grandes cantidades de dinero, donde hasta el más humilde jornalero podía apostar de tú a tú con el Presidente, claro está, con montos muy diferentes. Las galleras eran espacios de reproducción de las diferencias sociales, pero también espacio de trasgresión, aunque solo fuese simbólicamente.

Las peleas de gallos también han sido una actividad primordialmente de hombres. Aquí, como en el resto del mundo, los gallos son los símbolos por excelencia de la masculinidad. En la actualidad, se ven algunas mujeres en las galleras, generalmente acompañando al novio, padre o marido y, en contadas ocasiones, asisten como dueñas del gallo.

Al estar involucrados el dinero y la vida social de la población, las peleas de gallos estaban reglamentadas por el Estado y por los que participaban en ellas. En el siglo XIX nos encontramos legislación muy detallada sobre la forma de realizar las peleas de gallos, quiénes podían estar presentes en las mismas y cómo se realizaban los remates de las galleras. Todavía hoy se tienen reglamentos y jueces que deben ser respetados, no porque sean respaldados por una ley estatal sino por que lo son por los que participan en la actividad.

Las peleas de gallos eran espacios de sociabilidad claves para introducir nuevas pautas de comportamiento y jerarquizar el consumo cultural. A finales del siglo XIX los liberales impulsaron una concepción de modernidad al estilo europeo y una redefinición de lo culto. El teatro pasó a convertirse en el lugar de la vida social por excelencia y las tan populares peleas de gallos entre los hombres de todas las clases sociales, se trataron de censurar y desplazar en 1889, cuando fueron prohibidas por “incivilizadas”, sangrientas, porque en ellas se consumía mucho licor y asistían muchos jornaleros a perder su dinero con las apuestas.



Figura 1: Gallo pinto de la familia Vargas, por haber ganado varias peleas está como padrote.

Esta prohibición de 1889 generó que muchas localidades respaldadas por una gran cantidad de firmas y que varios diputados en el Congreso, presentaran la petición de derogar esa legislación, argumentando que la gente tenía el derecho de distraerse, que era una actividad regulada por el gobierno, que generaba ingresos a varias familias, además de que las peleas entre gallos era su instinto natural y también de que no era un juego de azar, porque un gallo ganador, era el resultado de la casta, la crianza y el entrenamiento.

La presión social logró restablecer la legalidad de los juegos de gallos en 1902, pero cuatro años después se volvió a prohibir. En 1912 el Congreso aprobó otra vez su legalización, pero esta decisión no contó con la aprobación final que debía darle el Presidente de la República del momento: Ricardo Jiménez, contradictoriamente uno de los galleros más importantes de la época. El fuerte golpe que significó para los galleros que éste no levantara la prohibición, ha generado una tradición oral en el mundo gallero que dice que Ricardo Jiménez prohibió las peleas porque le mataron en la gallera a uno de sus mejores animales. El mundo de las galleras, como reflejo del mundo social, también sintetizó en una pelea de gallos la explicación histórica de esta prohibición.

Las peleas de gallos siguen siendo ilegales, pero no por eso ilegítimas para un sector de la población, en el transcurso del siglo XX muchos presidentes y personajes poderosos económicamente continuaron siendo galleros, así como lo continúan siendo muchos pobres del campo o de la ciudad, y representantes de los diversos sectores sociales que existen entre esos extremos.

Las peleas de gallos no conocen fronteras. Actualmente existen galleras en casi todos los cantones del país, destaca el arraigo que tienen las peleas en la zona sur de Costa Rica por ser fronteriza con Panamá, donde el juego es legal. En las provincias y cantones fuera del área central se juega solamente los sábados o los domingos. Además, se aprovechan los días festivos o feriados. El fuerte del juego es en el verano, época del año en que los animales tienen buen plumaje, es decir, cuando no están “peleches” y es más fácil prepararlos para el combate.

Como los gallos no solo es un asunto de apuestas, sino, también de relaciones sociales, en muchas ocasiones los galleros se hacen visitas recíprocas, por ejemplo, los de Pérez Zeledón, vienen a Naranjo o Cartago y después estos devuelven las visitas. Esta reciprocidad se hace también a nivel internacional con Panamá y en ocasiones con Nicaragua. Los galleros con más trayectoria y con más recursos económicos también asisten a torneos en Colombia, México, Puerto Rico o República Dominicana, porque acordémonos que América Latina es gallera por tradición.

Las peleas de gallos, como actividad social que es, también tiene ocasiones especiales: los torneos. Estos campeonatos se hacen en, prácticamente, casi todos los centros de juego del país, las galleras son abarrotadas, porque hay mejor calidad de gallos y mejores premios, que para los galleros generalmente consisten en dinero, espuelas, bolsas especiales para transportar los gallos o trofeos ya sea por rifa o porque se premia a los tres que terminaron las peleas en menos tiempo (en ocasiones esto ha sido en menos de un minuto). Para el público en general, se rifan canastas, objetos varios; hasta carros se han rifado.



Figura 2: Proceso de cortar el plumaje al gallo para que reciba mejor los rayos del sol.

Las galleras donde se realizarán las peleas varían en tamaño y capacidad, pueden albergar desde 50 a 300 personas sentadas alrededor de la arena donde existen generalmente dos áreas diferenciadas, un círculo interno donde están los apostadores, jueces y dueños de los gallos separados del resto del público general. Dentro de las galleras también encontraremos los cajones o jabas para guardar los gallos antes y después de la pelea; el área donde se pesan los animales y el lugar donde se calzan y preparan para la pelea. Todo esto junto a otros servicios como la venta de accesorios para los gallos, cocina, sanitarios y parqueo. Las peleas de gallos también se dan en los patios de las casas o en fincas específicas, lugares temporales en previsión de que intervenga la policía, mientras que en lugares donde el juego de gallos es legal, como en Panamá, México o Colombia, los centros de juego tienen restaurantes, piscinas y salones de baile.

Esta jerarquía de lugares genera también diferencias en la cantidad de dinero apostado, galleras más pequeñas tienen apuestas menores. En ocasiones es en estas galleras menores donde se llevan por primera vez a los animales a probarlos y posteriormente se llevan a las galleras más grandes para apostar más dinero.

La particularidad de un gallo de pelea no es su tamaño, porque generalmente no son muy grandes, sino su capacidad de pelear: En la arena, la diversidad de su plumaje determina cómo son nombrados, siempre escucharemos a los apostadores diciendo: voy al blanco, al negro, al pinto, al caramelo o al chile (rojizo con negro) entre otras denominaciones. Dedicarse a la cría de estos animales es toda una especialidad, pues se debe seleccionar muy bien la pareja por utilizar, la buena sangre, la línea y el estilo. Las líneas de gallos de pelea de Costa Rica se han alimentado con parejas y padrotes de España, México, Panamá, Colombia y Puerto Rico, pero que sean importados no asegura siempre que en la arena, gallos con menos fama les ganen en algunas ocasiones, para sorpresa y conmoción de los jugadores.

La preparación para la pelea de los gallos puede iniciar con muchos meses de antelación, los gallos son entrenados y alimentados por cuidadores o preparadores que manejan el proceso como toda una ciencia, el quitarles o cortarles parte del plumaje, asolearlos, alimentarlos o ponerlos a practicar ejercicios específicos para la pelea. Cuando el gallo va a enfrentarse en combate se le coloca

su arma letal: las espuelas. Actualmente son de carey, pero en el siglo XIX se usaban las de metal, tan cortantes como una navaja de afeitar. Las mismas se sujetan con un pegamento especial y con una cinta adhesiva.

Una vez listos los animales, y desinfectados para que no tengan ninguna sustancia que envenene al rival, son lanzados a la arena, y en medio de un barullo sin igual de los galleros, de los apostadores y del público en general inicia el combate. Los gallos con sus plumas erizadas se lanzan uno contra otro, en donde el gallo más efectivo es el que sabe “morder” o picar, pues si agarra bien, puede hacer un buen corte al meter mejor las espuelas a su contrincante. Las peleas pueden durar hasta 20 minutos, aunque en una pelea puede morir alguno de los gallos, la mayoría de las veces esto no sucede, porque generalmente las peleas terminan antes debido a que el gallero recoge el animal por que está mal herido y no se sostiene en pie o por que se rehúsa a pelear o sale corriendo. Esta última posibilidad es considerada denigrante para el gallero, pues se dice que sus animales no son de casta o de buena sangre.

Las peleas de gallos, aunque funcionan con apuestas, no se fundamentan solo en la lógica del azar, sino en la raza, la cría, el cuidado y el entrenamiento del gallo. Además de la calidad y el historial de peleas ganadas por un gallo, se apuesta tomando en cuenta si el dueño es un gallero conocido. También en la decisión sobre a quién apostar influye la lealtad entre amigos, familiares o a



Figura 3: Un chile y un carmelo en pleno combate.



Figura 4: Gallera de San José en 1858.

la localidad. Las apuestas inician cuando se logra “casar” un gallo, para lo cual los animales deben tener el mismo peso y tamaño, es una compleja negociación, en donde se ofrece una apuesta base que puede ir actualmente desde 10.000 hasta un millón de colones, pero pueden pasar horas sin que se logre casar bien a un gallo, lo que en ocasiones genera que esas apuestas base se hagan con la unión del dinero de varias personas, en apoyo al dueño del gallo preferido.

Al momento que los gallos se presentan al redondel e inician el combate, en medio de una algarabía sin igual, el público apuesta de palabra, ¡voy mil al chile!, ¡voy 5 mil a Juan! es un pacto ineludible, si alguien no paga, se le desacredita públicamente; pues lo que está en juego no solo es el dinero, está en juego el honor.

En el transcurso de las peleas, las apuestas pueden cambiar, un gallo al que las apuestas le iban a su favor, con un buen golpe del contrincante, puede dejar de ser el favorito en minutos, y si esto

pasa con gallos famosos, en una gran pelea y con apuesta altas de por medio, por muchos días, semanas o años se seguirá hablando de esa encuentro, y tal vez como lo hicieron los antepasados, se escriban páginas literarias sobre ella, como la siguiente del siglo XIX:

“Qué pelea, amigo mío! Nunca más jamás se volverá a presentarse un lance igual. Más de un gallero viejo lleno de júbilo, no pide otro pasaporte para irse al otro mundo...

El domingo 2 de enero de 1853, día para siempre memorable en los anales de la Gallera Josefina, se verificó aquel famosísimo duelo entre dos adversarios, igualmente ilustres por su alcurnia, distinguidos por su educación, notables por la nobleza del porte, el fuego de la pupila, el lustre del plumaje y el número de sus hazañas. Cada uno de ellos, como bien los sabes, tenía dividida a la ciudad...

...Cada uno de los espectadores se identifica con el campeón que más les interesa: los pintescos sienten escapárseles la vida por la vena cortada, los paperistas se buscan la herida debajo del ala: todos se creen los gallos heridos. El buen gallero, como el buen cristiano, se desprende de todo afecto, de todo sentimiento que no tenga por objeto el culto galluno.

- “Mirá que arde tu casa”
- Que arda.
- “Que te roban a tu mujer.”
- Que la roben.
- “Que se te muere tu hijo.”
- Que se muera.
- La suerte.

La suerte del Paperas y del Pinto es primero que todo.”
Adolphe Marie. Costa Rica, 1853.

LOS JUEGOS DE LOS NIÑOS BRUNCAS

Carmen Rojas Chaves

Es posible afirmar que los juegos de los niños indígenas están asociados a la observación y disfrute de la naturaleza y a la imitación de las actividades que desarrollan los adultos en el ámbito familiar y comunal. De acuerdo con los ancianos bruncas consultados, eran escasas las oportunidades de jugar que tenían cuando eran niños. A sus padres no les parecía bien que jugaran. Consideraban que eso era vagancia, por lo que lo hacían a escondidas, casi siempre al aire libre. Probablemente esta sea la razón de que algunos adultos afirmen que nunca jugaron en su infancia o de que se sientan apenados de recordar sus juegos.

Algunos de los juegos que practicaban quienes ahora son ancianos son conocidos y practicados en otros lugares. Tienen una amplia difusión, lo cual es comprensible si se toma en cuenta el temprano inicio del proceso de colonización de los bruncas. La mayor parte del tiempo, en los juegos, podían participar niñas y niños; sin embargo, algunos juegos eran sólo para varones y otros sólo para mujeres.

A continuación describo algunos de los juegos citados por ancianos bruncas:

1. EL JUEGO DEL CAITE

Este consistía en que los jugadores formaban un círculo y luego se agachaban de cuclillas. Al centro quedaba un jugador. En esa posición, los jugadores pasaban un sombrero por debajo de las nalgas. Debían hacerlo rápidamente, sin dejarlo caer. El compañero que quedaba al centro trataba de quitarles el sombrero a los otros jugadores. Si a alguno le quitaban el sombrero, éste pasaba al centro.

2. EL SOL Y LA LUNA

Para jugar Al Sol y La Luna, debían reunirse muchos niños. Se dividían en dos grupos: uno se denominaba sol y el otro luna. Los integrantes de cada grupo hacían fila, sujetando de los hombros o de la cintura al compañero que estaba adelante. Los primeros de cada fila quedaban uno frente al otro y agarrados de la mano y con la ayuda de quienes los seguían, jalaban a los del grupo contrario. Ganaba el grupo que lograra atraer más integrantes del equipo contrario o que tomara a quienes se soltaran o se cayeran.

3. EL JUEGO DEL LAGARTO

Este era un juego que se realizaba en las pozas de la Quebrada de Boruca. Uno de los participantes era el lagarto y el resto eran los perros. El lagarto debía nadar, persiguiendo a los perros. Cuando el lagarto se comía un perro, éste salía del juego. El juego concluía cuando ya no quedaban perros.

También en las pozas, los niños se colgaban de un bejuco y luego se dejaban caer al agua y hacían competencias de zambullidas y de nado. Gracias a estos juegos, los niños bruncas aprendían a nadar desde pequeños.

4. CASCO DE BURRO O CASCO DE MULA

En ese juego participaban un comprador, el dueño y las mulas. El comprador llegaba adonde estaba el dueño y las mulas y preguntaba: “¿Quién es el dueño de estas mulas? Quiero comprar una.” Entonces el dueño le decía a las mulas que huyeran para que no las agarraran y al comprador, que debía agarrar las mulas que quisiera comprar. Las mulas podían patear la cabeza del comprador, tratando de que éste no las sujetara. El juego terminaba cuando el comprador lograba atrapar todas las mulas.

5. CHAPAS

Este juego sólo lo practicaban los varones. Para participar debían tener chapas de cera. Los niños se reunían; tiraban las chapas contra el suelo, procurando golpear las de los oponentes y si lograban volcar alguna, ésta pasaba a ser de su propiedad. Si

ambas chapas quedaban volcadas, el jugador se ganaba las dos. Debe tenerse presente que la cera de las chapas era valiosa porque se utilizaba para hacer candelas.

6. JUEGO DE CASITA

En este juego participaban niños y niñas. Los niños jugaban de casita en un lugar alto y limpio. La casita semejava una tienda de campaña. Se confeccionaba con un trozo de tela o con un viejo saco de gangoche. Le hacían un techo con hojas de un árbol llamado buba.

Para jugar de casita, las niñas hacían muñecas de olotes y les ponían cabeza de trapo. A veces sus padres les hacían muñecas de madera. También cocinaban arroz en un gran “ojo de buey”, para lo cual debían prender el fuego frotando un palito. Las mujeres también jugaban de hacer camas y maracas de diferentes variedades de zacate. Recogían bejucos y zacate de flores blancas y rosadas o moradas y con estos materiales tejían camitas. Les ponían una manigueta para cambiarlas de lugar. Las camas eran muy pequeñas, pero las niñas simulaban acostarse y dormir en ellas.

7. LA FIESTA DE LOS DIABLITOS

Este juego se practica en la actualidad. En sus juegos los niños pequeños reproducen la Fiesta de los Diablitos que se realiza en la comunidad del 30 de enero al 02 de febrero de cada año. Uno de los niños es el toro y el resto son los diablitos. El toro persigue a los diablitos, que se le acercan tratando de golpearlo o incitándolo a que los persiga. A diferencia de la Fiesta de los Diablitos, los diablitos pueden ser de niños y niñas y en el juego no se usan máscaras de madera, sino que cada niño o niña se las ingenia para cubrir su cabeza y rostro con materiales que tenga a mano, como cajas de cartón, hojas secas, trozos de tela o ropa vieja. Además, el juego no termina con la matanza del toro, sino que concluye cuando los niños deciden dejar de jugar o cuando un adulto pone fin al juego porque alguno de los niños ha recibido un fuerte golpe.

En su infancia, los ancianos bruncas también practicaban juegos como la gallina ciega, la imitación de animales, principalmente de los monos, turco (quedó o la anda), trompo, juego que solo lo practicaban los varones.

Como se desprende de la descripción anterior, los niños no requerían de juguetes para divertirse. Tenían muy pocos y con frecuencia eran confeccionados por ellos mismos, utilizando materiales del entorno. Además, los juegos se practicaban, generalmente, al aire libre y obligaban al ejercicio físico y al desarrollo de destrezas motoras. A pesar de que en la actualidad los niños borucas parecen tener más juguetes, la mayoría de los juegos sigue teniendo estas características.



Niños diablitos, Boruca.

CELEBRACIONES EN LA COLONIA CHINA DE PUNTARENAS

Nazareth Cubillo Rodríguez

INTRODUCCIÓN

El propósito de este artículo es dar a conocer las celebraciones chinas que se organizan desde la Asociación China de Puntarenas¹ en las cuales participan tanto la colonia china como la comunidad puntarenense. Se presenta una breve localización de dicha comunidad y una reseña histórica sobre la llegada de los primeros inmigrantes chinos a Costa Rica y el proceso de integración sociocultural a la comunidad porteña.

La provincia de Puntarenas se caracteriza por ser la provincia de mayor extensión del territorio costarricense (3 910.58 Km²) y predominio del clima tropical seco. Además, presenta una topografía irregular que incluye golfos, llanuras y cordilleras, y que contribuyen a la generación de microambientes con una diversidad de flora y fauna propios del clima de la zona.

Hernán Ponce de León en 1519 exploró el territorio que actualmente conforma la provincia de Puntarenas, donde se ubica la ciudad homónima, la cual integra una franja de tierras cercada por las aguas del litoral Pacífico y del golfo de Nicoya. Su nombre se deriva de la forma que tienen las tierras que la conforman, y según los principios toponímicos es debido a que se parece una lengüeta o punta de arena.

LLEGADA DE LOS PRIMEROS CHINOS A COSTA RICA

Cuando se estableció la ciudad, cabecera de la provincia de Puntarenas en 1848, ya se hacía presente el potencial de la ciudad, tanto en términos de desarrollo económico, sociocultural y de

¹ *El presente artículo es parte del trabajo de campo que se realiza en la Colonia China de Puntarenas como parte de la investigación realizada para la tesis de Licenciatura en Antropología Social, en la universidad de Costa Rica, sobre la presencia de la cultura china y sus celebraciones en la ciudad Puntarenas.*

infraestructura, especialmente porque se encontraba como único puerto (comercial) del país. La dinámica social que se vivía entonces era propicia para la llegada de inmigrantes de todas nacionalidades que por uno u otro motivo, salían de su país de origen en busca de una mejor vida o vivir una aventura.

Algunas de las razones que motivaron la salida de los chinos de su país natal fue la sobrepoblación, la pobreza y las escasas fuentes laborales. Además, la busca de mejores fuentes de empleo y de la calidad de vida eran prioritarias para muchos jóvenes y adultos. El grupo de personas que salieron de China fueron marcaron flujos migratorios que los llevaban a algunos a Inglaterra, Estados Unidos (California), Cuba, Perú, Panamá, entre otros.

Estos grupos, motivados en parte por la fiebre del oro, se movilizaron desde tierras muy lejas como es el caso de los trabajadores de las minas de carbón en Perú que fueron subiendo guiados por las noticias de oro en California.² Los chinos que llegaron directamente de China a Costa Rica fue por los contratos laborales expendidos durante la construcción del ferrocarril al Atlántico.

Es así que, a mediados del siglo XIX según los datos históricos, llegaron los primeros chinos a Costa Rica, la mayoría procedentes de la provincia de Cantón, China. 1855 se toma por algunos autores como año de inicio de la presencia de chinos en el territorio costarricense, aunque se conoce que estuvieron desde antes.

La llegada de los inmigrantes chinos a Puntarenas, estuvo marcado por diferentes circunstancias históricas y sociales, especialmente las culturales que fueron bases para establecerse cerca del mar y del puerto de acceso³, lo que les permitió tener mayor posibilidad en las actividades económicas y fundar comercios desconocidos en el país para sacar provecho en su nueva vida. Algunas de las actividades económicas que se destacaron

² *La llegada de los chinos a Costa Rica es trabajado por: Zaida Fonseca (1979), Hilda Chen-Apuy (1992) y Jeffrey Casey (1975).*

³ *Costumbre bastante difundida en China en esa época.*

⁴ *Traídas se refiere a las concesiones laborales expendidas por Minor Keinth para traer a trabajadores para la construcción de ferrocarril al Atlántico.*

fueron el sistema de lavanderías, tiendas de abarrotes, cantinas, panaderías, restaurantes, entre otras, que contribuyeron en el proceso de integración social en la comunidad porteña.

No se puede dejar de lado que la mayoría de los chinos que había en la provincia de Puntarenas para finales del siglo XIX, llegaron por medio de las “traídas”⁴ y distribuidos en los distintos campamentos y otros fueron vendidos a personajes importantes para que realizaran trabajos de peones en las haciendas o como cocineros y sirvientes.

FUNDACIÓN DE LA ASOCIACIÓN CHINA DE PUNTARENAS

Las primeras décadas de la inmigración china en el país estuvieron determinadas, en gran parte, por el sentimiento de racismo y discriminación social. Esto tuvo repercusión en el proceso de integración sociocultural como comunidad cultural diferenciada y como comunidad porteña. La situación anterior más la falta de comunicación motivó a un grupo de chinos, preocupados por la pérdida de las tradiciones culturales enseñadas desde niños, que se reunieran para exigir a sus patronos que les otorgara un día para reunirse y así, poder hablar, jugar, fumar opio, celebrar los días conmemorativos y conocerse entre sí. De esta manera, el grupo de chinos no sólo veló por las tradiciones culturales que deseaba conservar sino también el medio para comunicar los problemas y las limitaciones que tenían para acoplarse en Costa Rica.

En poco tiempo se dieron cuenta de la importancia de las reuniones y lo difícil que era reunirse en la casa de alguno de los “paisanos”, por lo que se empezó con la organización para establecer un sitio donde todos pudieran reunirse. Una vez que recaudaron el capital necesario, buscaron un lugar bien ubicado en la ciudad de Puntarenas para construir ahí el Centro de Reunión.

Se eligió una esquina cerca de todos los comercios y allí construyeron una casa de madera que, el 27 de octubre de 1909, se registró con el nombre de “Wah Shium” que significa círculo de comerciantes del Imperio Celeste. Fueron nueve los fundadores

que conformaron la primera directiva entre ellos José Chen-Apuy, Gil Con, Jacobo Sánchez Wong. Hoy en día sus nombres están grabados en una placa conmemorativa que recuerda la dedicación que tuvieron para que la colonia china de Puntarenas se mantuviera unida.

Esta primera asociación, además de ser la más antigua del país, veló por el cumplimiento del objetivo principal que era ayudar a los paisanos chinos que llegaran a Costa Rica y a los que ya estaban, como también, a la comunidad puntarenense. La ayuda consistía en ubicarlos en la casa de un paisano ya establecido para que conociera cómo era la vida en el país y se fueran adaptando, además, de brindar préstamos de dinero para que se independizaran e iniciara su comercio. Al mismo tiempo, la asociación facilitaba la integración de los chinos porque los recién llegados no sabían nada de Costa Rica, no hablaban el Español y no estaban acostumbrados a los alimentos de aquí, de esta manera, la asociación al abrir sus puertas se dieron a conocer y ser uno de los mejores medios de integración social.

Para 1950 se realizó una remodelación de la infraestructura de Wah Sium y se le cambió el nombre a “Chung Wah” que se traduce como China. En la actualidad se conserva el nombre pero la esquina es conocida como: la esquina la Formosa, y a nivel local como: el Club Chino, además de estar rodeado por comercios pertenecientes a paisanos chinos, a través de los años se convirtió en punto de referencia y parte de la identidad local.

La actual Colonia China de Puntarenas es conformada por socios que comparten una identidad como comunidad cultural y como comunidad puntarenense, son chinos por descendencia directa de ambos padres o por uno de ellos, que están dentro de la colonia porque con sólo tener gota de sangre china se puede ser parte de la colonia.

Hoy en día, la Colonia China de Puntarenas mantiene celebraciones, tradiciones propias de China y otras que han sido acogidas durante su permanencia en Costa Rica. A continuación se muestra una tabla de las principales celebraciones de origen chino que se practican en Puntarenas:

Nombre de la Celebración	Día de celebración	Tipo de participación
Año Nuevo Chino.	Enero –Febrero (depende del calendario lunar)	como comunidad étnica.
Día de la Cultura China.	Primer lunes de octubre.	como Comunidad étnica y porteña.
Día Nacional de la República China (Doble Diez)	10 de Octubre	como comunidad étnica.
Aniversario de Fundación de la Asociación China de Puntarenas.	27 de Octubre.	como comunidad étnica y comunidad porteña.

Estas celebraciones son una mezcla de conocimientos y tradiciones, donde la organización por parte de la Directiva de la Asociación y la colaboración de otras organizaciones como la de las Damas Chinas, es fundamental para que se lleven a cabo con la participación de los miembros de la colonia y de la comunidad porteña. A continuación se sintetizan las características de las celebraciones mencionadas anteriormente.



AÑO NUEVO CHINO

Su fecha se ubica entre los meses de enero y febrero y se venera el primer día del nuevo año. Lo tradicional para esta fecha es que la casa de habitación esté limpia, por lo que los preparativos se inician diez días antes. El propio día se decoran las puertas de la casa con cartelitos color rojo con letras en dorado como símbolo de unión familiar y prosperidad, algunos de los carteles traen mensajes de buena suerte para todo el año y otros son sólo un ideograma con un significado propio de la fecha, como es el caso del ideograma (primavera), que es colocada de manera inversa para que la abundancia entre a la casa.

La fiesta se celebra, en primer lugar con un ritual de comidas y ofrendas para recordar a los antepasados, luego a los dioses y por último a los miembros mayores de la familia. Después, las familias se dirigen al templo donde queman incienso y hacen plegarias a los dioses en señal de adoración. Una vez cumplido con este rito, van a saludar a los familiares y amigos. Para esta fecha en todos los pueblos se realizan las Danzas del Dragón y del Tigre y se revienta pólvora, con el fin de alejar los malos espíritus y traer la abundancia. (Hu, 1994)

En la noche se realiza la cena familiar tradicional, donde se elaboran entre nueve y doce platillos diferentes, que abarcan distintas carnes (cerdo, pollo, ternera, pescado), arroz blanco, verduras y té como bebida. Los platillos son una expresión del arte culinario de la cultura china, expresado en la presentación y composición de colores, que recrean la alegría de la fecha. Como parte de la tradición, a los niños se les regalan golosinas y sobrecitos rojos con monedas adentro para que pidan deseos. Tanto en China como en Costa Rica, el saludo propio del día es para desear buena suerte monetaria y se hace una especie de reverencia con las manos a manera de bendición.

En Puntarenas, la celebración se realiza a nivel de comunidad cultural y es organizado por la Directiva de la Asociación China de Puntarenas, que invita a los miembros inscritos y sus respectivas familias para que participen de la velada. Por lo general, se celebra el propio día de Año Nuevo, sin embargo, en algunas ocasiones se atrasa la celebración por motivos de que puede caer entre semana o coincide con otra actividad religiosa. La importancia que se le da

a la celebración es mantener la tradición y compartir como grupo, por lo que lo ideal es celebrar un viernes o sábado para que la mayoría de los paisanos pueda asistir.

Esta celebración ha sido modificada por la misma colonia a través de los años y se caracteriza por reunirse en la playa (en la punta) a partir de las 7:00 pm y realizar ahí una lunada, donde se asa carne de res y cerdo, se reparte arroz cantonés con papas tostadas, ensaladas y distintas bebidas gaseosas. Al finalizar se reparten algún tipo de repostería dulce o confites. La comida que se comparte es donada por los propios paisanos y cada uno se compromete a contribuir con algo.

Además, propio del día es hacer en media reunión un pequeño juego de pólvora y si es posible llevar al grupo de paisanos que haga la demostración de la “Danza del Tigre que devora la lechuga”.

En cuanto los celebrantes, por lo general, forman pequeños grupos de familiares y amigos que conversan, comen y saludan a otras amistades; los niños son los que más gustan de la celebración, ellos andan corriendo entre las personas o jugando fútbol en la playa o en la cancha cercana, mientras algunos padres de familia, miembros de la colonia o visitantes disfrutan del pasatiempo.

DÍA DE LA CULTURA CHINA EN COSTA RICA

Este día fue establecido en el 2003 bajo el Decreto Ejecutivo 31221 MEP-MCJD, para destacar el aporte de los chinos en el país y expresa su importancia histórica. El decreto fue promovido para “homenajear a esta milenaria cultura” por sus aportes en el “desarrollo cultural, económico, social y político del Estado.” (Representa la solución a una petición colectiva y de expresión de los derechos cívicos de un grupo étnico.) (La Gaceta, 2003)

La publicación del decreto, dentro de la colonia china de Puntarenas, fue acogido como una fecha para celebrar como comunidad cultural y extiende la invitación a la comunidad porteña. La organización que demanda la actividad hace necesario el trabajo conjunto de la Directiva de la Asociación con las Damas Chinas para repartir el trabajo.

La decoración del escenario está a cargo de los paisanos. Esta labor se realiza durante la mañana y tarde del propio lunes (el tiempo depende de la agilidad de las personas a cargo), y aunque

no todos pueden asistir en la decoración, su participación puede ser por medio de donaciones de flores y arreglos florales, préstamo de adornos, música, etc.

Esta celebración adoptó un carácter comunal y se celebra con un acto cívico en el auditorio de la Casa de la Cultura de Puntarenas al anochecer, para que todos puedan asistir. Al ser un decreto donde participa el Ministerio de Educación Pública, las actividades en las instituciones educativas públicas y privadas, de la ciudad son promovidas por los propios paisanos que laboran en ellas.

El acto cívico consta de un programa donde participa la Directiva, miembros de la colonia y grupos estudiantiles con actos artísticos. La inauguración de la actividad es marcada por el discurso el Presidente de la Asociación China, que conmemora la llegada de los primeros inmigrantes chinos a Costa Rica, los logros sociales y el establecimiento y formación de las familias como costarricenses y, en especial, como puntarenenses con descendencia china.

Una vez finalizado el discurso inaugural, se pasa a las presentaciones artísticas, con la participación de los niños de alguno de los centros educativos. Para la celebración del 2004 la Escuela “José Obando Chang” organizó distintas actividades desde ejecución de música china y, presentación de bailes típicos, la creación de un musical que integra la cultura china a la comunidad puntarenense, todos interpretados por los niños y niñas de la escuela. En el intermedio de la presentación se hace un espacio para entregar un reconocimiento a un miembro de la colonia o de la comunidad puntarenense distinguido.

Las actividades en el escenario tienen una duración de dos horas aproximadamente y, una vez terminado, se invita a los asistentes para que tomen un pequeño refrigerio.

DÍA NACIONAL DE LA REPÚBLICA DE CHINA

El Día Nacional de la República de China, mejor conocido como “Doble Diez”, se remonta al 10 de octubre de 1911 cuando el general Sun Yat-sen, fundador del Partido Comunista Chino (Koumitang) tras años de intentos fallidos, toma Wanchun y pone fin al gobierno tradicional de la dinastía Ching (1644-1911), para establecer un orden democrático en China. Pero, no fue hasta el

1° de enero de 1912 que se establece oficialmente la República de China (ubicada en la isla de Taiwán) y se declara el 10 de Octubre como el día de origen de la República (Rubiales, 1970).

Es característico del día hacer un desfile frente al Palacio Presidencial, donde participan las academias militares y están reunidos funcionarios, líderes de la comunidades, invitados extranjeros y el Presidente quien realiza el discurso conmemorativo del día. Al final se estallan juegos artificiales.

En Puntarenas se celebra con una cena tradicional y baile en las instalaciones de la Asociación China (Club Chino). Las actividades se inician con un breve discurso del Presidente de la asociación relacionado a la independencia de China. Celebrar ésta fecha contribuye a mantenerse unidos, por lo que adquiere una connotación marcada por el sentimiento de identidad cultural, más que de carácter nacionalista.

Esta actividad es organizada por la Asociación China de Puntarenas y se regula la asistencia, porque se invita al miembro de la colonia más un acompañante. Las razones de limitar la asistencia es por que al ser una cena tradicional, representa mayor costo en alimentos, servicio de meseros y alquiler de mesas. Además, no hay suficiente espacio para que los miembros asistan con sus familias y tengan libertad de movimiento, porque muchos de los invitados bailan durante la cena.

ANIVERSARIO DE LA FUNDACIÓN DE LA ASOCIACIÓN CHINA DE PUNTARENAS

Es una celebración propia de esta colonia y se lleva a cabo el 27 de Octubre de cada cinco años. Esta actividad se realiza en el auditorio de la Casa de la Cultura y en el Club Chino.

La tarea de decorar el auditorio es semejante a la celebración del Día de la Cultura China en Costa Rica, para que al anochecer se realicen las actividades y presentaciones artísticas, pero esta vez participan miembros de la colonia como de la escuela que se ofrece ser parte de la actividad. Esta celebración es muy importante dentro de la colonia china de Puntarenas y se pone mucha atención en los detalles tanto de la decoración del escenario como de los invitados especiales.

Entre los invitados especiales están los curas párrocos de la ciudad de Puntarenas, delegados de la Embajada China de Taiwán, el grupo chino que interpreta las Danza de los Tigres (son de la

provincia de San José) y los invitados que recibirán algún tipo de homenaje por sus logros.

Al igual que las otras celebraciones, esta se inicia con el discurso inaugural del Presidente de la Asociación, se rinde homenaje a los invitados especiales y se procede a la presentación artística. La participación de la colonia aunque es tímida, hay paisanas a los que les gusta cantar e interpretan distintas canciones en chino como en español, cada uno elabora su propia coreografía para hacer la función más amena, lo que contagia a otros paisanos del público que los acompañan con palmadas y otros tarareando pasajes de la letra de la canción. Otro tipo de participación es la de los jóvenes de la colonia, ellos realiza un desfile de trajes tradicionales que son prestados por una paisana de San José.

La presentación de los niños de la escuela “José Obando Chang” en el año 2004, consistió en la interpretación de melodías chinas y presentación artística de canciones, donde el vestuario recrea las características típicas de los chinos, como de los porteños, y el valor de cada presentación manifiesta la importancia de la comunidad china en Puntarenas.

Por ser una fecha tan significativa para la colonia china de Puntarenas se organiza la traída del grupo que maneja los tigres chinos para que interpreten la Danza del Tigre. Esta actividad inicia con el toque de los tambores y los platillos que anuncian la entrada de los tigres, cuando suben al escenario al ritmo de los tambores comienzan con las danzas. En este momento, los espectadores niños y adultos, se encuentran muy atentos a cada paso de los tigres y ríen entre las pausas y expresiones de los mismos. Al finalizar los actos se entrega un refrigerio a los niños que participaron en las presentaciones artísticas y poco a poco, unos regresan a sus hogares y otros se dirigen al Club Chino.

Como se mencionó al inicio del apartado, la segunda parte de la celebración se realiza en el Club Chino, con una cena tradicional china a la cual se invita a los miembros de la Asociación con un acompañante y a los invitados especiales que estuvieron presentes en el acto en el auditorio de la Casa de la Cultura. Es tradicional para esta fecha firmar a la entrada del Club Chino una manta roja, donde los invitados ponen el nombre o firma a manera de recuerdo de estar presente en la actividad. Luego la manta es enmarcada y colocada en la pared junto con la de los años anteriores.

En fin, las celebraciones de la colonia china de Puntarenas no se limitan a las procedentes de la cultura china. Por esta razón, el proceso de integración sociocultural influye en la expresión de las prácticas festivas tradicionales chinas en el sentido de reafirmación de la herencia cultural, el uso de los espacios comunes o la creación de nuevos espacios y, en la adopción de nuevas prácticas, ligadas principalmente al sincretismo religioso, como es la celebración de la Semana Santa, la pasada de la Virgen del Mar y el rosario del mes de mayo.



LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU CONTEXTO SOCIOCULTURAL. EL CASO DE LAS COMUNIDADES RURALES EN COSTA RICA

*Bernardo Bolaños Esquivel
Ronny Viales Hurtado*

INTRODUCCIÓN

Las comunidades rurales costarricenses comparten un pasado vinculado con cultivos para la exportación, cuyo fomento se inició desde el siglo XIX, entre los que ha jugado un papel destacado la producción cafetalera para exportación y para consumo interno. Esos espacios han constituido un contexto ideal para el desarrollo de la sociabilidad rural de carácter público, es decir, "...una aptitud especial para vivir en grupos y para consolidar los grupos mediante la constitución de asociaciones..."(Agulhon, 1992:12), para la cual la interacción social constituye el elemento central.

Según Francisco Enríquez, dicha interacción se puede manifestar en dos niveles: por una parte, a través de la sociabilidad informal, caracterizada por una simple reunión de habitantes; por otra parte, mediante la sociabilidad formal, en la cual es necesaria la existencia de reglas escritas. En ambos casos, es necesario la existencia de un lugar en que se pueda dar la interacción (Enríquez, 2001).

Según Marie-Claude Lecuyer, la sociabilidad rural "...sigue articulándose en torno a dos ejes principales: el de las relaciones informales de vecindad, círculo restringido que se reúne sin calendario predeterminado en un lugar privado y el de las reuniones de masa rituales, que se repiten con fecha fija en los espacios públicos". (Lecuyer, 1989:157). En el sentido anterior, los juegos tradicionales, es decir, una manera de entretenimiento infantil que se conoce por tradición oral, siendo aceptada, incorporada recreada como práctica significativa popular, (Cfr. Bolaños y Viales 1993: 11-20) se ubica en un espacio intermedio entre las sociabilidades

formal e informal y su práctica puede darse tanto en los espacios públicos como en los espacios privados.

En este artículo el objeto de estudio está conformado por los juegos tradicionales, el espacio social en que se practican la asignación de roles y los materiales con los cuales se ejecutan los juegos. Todo esto en el contexto rural costarricense.

LOS JUEGOS Y SUS MATERIALES

A continuación presentamos un listado de juegos recopilados. De éstos, escogimos, para describir, los menos conocidos.

Cuadro No. 1
Lista de juegos recopilados

Canicas	Cromos	Quedó
Bate	Escondido	Escuelitas
El ratón	Pares y nones	Tabas
Gallinita ciega	Rayuela	Doña Ana
San Miguel	Trapiche	Trompo
Caballos de palo	Chumico	Casita
Jackses	Papalotes	Suiza
La sortija	El lobo	Pise
Arroz con leche	Gavilán y gallina	Oba
El diablo y Dios	Carrera de sacos	Caracol
Rimas con palmas	Pan quemado	Tinajas
Mirón-mirón	Los moros	Pata renca

Fuente: Bolaños, Bernardo y Ronny Viales. "Una aproximación a la cultura popular de Turrialba: la práctica social de los juegos tradicionales". En: Revista Herencia, Vol. 5, No. 2, 1993, pp. 11-20.

Las tabas

Se utilizan granos de café, con términos medio de maduración. El juego consiste en darle vuelta a las semillas internamente, sin romper su cáscara.

Pares y nones

Se utilizan granos de café. Estos se ocultan entre las manos y se tiran al suelo. Con base en un pronóstico se evalúa el resultado. Si cae un número par, gana quien así lo pronosticó y viceversa. Esta es una variante de un juego del Valle Central que se ejecuta con las manos.

Chumicos

Se utilizan semillas de árbol de chumico. El juego consiste en una variante del conocido como chócolas. Se hace una rueda en donde cada participante coloca los chumicos. Desde una línea de salida se tiran estos y se trata de sacar a los demás participantes del círculo de juego.

Es importante notar cómo el entorno rural se refleja en los materiales usados, todos de fácil adquisición, que de alguna manera están “a la mano” o que su compra es muy barata. El uso de semillas de café y de árbol de chumico, ejemplifica el carácter rural que tienen estos juegos. Podemos afirmar que la relación entre la naturaleza y el niño es directa, casi sin intermediación y sujeta a la creatividad, lo cual pone los juegos tradicionales al alcance de todos.

EL ESPACIO SOCIAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Es interesante analizar dónde se practican los juegos. Las condiciones climáticas constituyen un elemento importante que es necesario tomar en cuenta: la estación lluviosa en Costa Rica se extiende por nueve meses en promedio, y este factor determina, en gran medida, cuáles juegos se practican, adónde, y en qué época del año. También la infraestructura existente, por ejemplo, gimnasios, parques, canchas, es determinante para desarrollar los juegos.

La casa aparece como el lugar preferido por los niños para la práctica de los juegos. Esto se explica, fundamentalmente, porque

este espacio social está definido, por sus padres, como seguro. Además de que los progenitores consideran correcto tener a sus hijos dentro de la casa, como una forma de control.

La calle, los potreros y las plazas públicas, espacios considerados por nuestros abuelos como “naturales” para la práctica de los juegos, continúan teniendo importancia, pero no como en el pasado y son más importantes en el ámbito rural que en el casco urbano.

Esta situación se explica, en parte, porque estos lugares suelen calificarse como “peligrosos” debido al creciente aumento de hechos delictivos contra la niñez (abusos sexuales, robos, raptos, entre otros) por lo que los padres tienden a alejar a los niños de las calles.

LOS JUEGOS INFANTILES Y LA ASIGNACIÓN DE ROLES

Es sabido que los juegos infantiles son parte importante de los procesos de socialización y sociabilidad. El primero pasa por una asignación de roles o papeles sociales, que definen el comportamiento social esperado de los individuos. En lo básico, el proceso marca, entre otros, un carácter de género; es decir, establece roles diferenciales entre niñas y niños y, además, tiene un carácter de diferenciación social.

Como ejemplo relevante, podemos citar el caso del juego de “casita”. En opinión de Maritza Quirós, una de nuestras informantes:

“El juego consistía en que una niña era la mamá. En que un niño era el papá y los otros los hermanos para formar una familia. Las niñas realizaban actividades que se hacen en la casa: lavar, cocinar, cuidar bebés y otras. Nos divertía mucho cómo cada una educaba a sus hijos de manera diferente”

Como puede notarse, el juego está definiendo claramente los roles tradicionales del hombre y de la mujer en relación con el hogar y construye, así, un buen número de estereotipos. El más importante de estos, según nuestro criterio, se sintetiza en la siguiente afirmación:

“El padre, es el jefe de la familia y quien tiene el deber de sostenerla económicamente: esta se encuentra bajo su protección. La contrapartida

de esto es que a la madre le corresponden la mayoría de las funciones asociadas con la crianza, socialización de los hijos, cuidados del hogar” (Méndez, 1988: 35).

Por otro lado, el carácter de clase se filtra en el juego, ya que los niños reproducirán los esquemas de pensamiento de los padres, así como las comodidades o incomodidades de su hogar, con lo que se convierten en un indicador de clase. Así, el juego reafirma la idea de que:

“Existe en la familia costarricense una diferenciación de objetivos, valores, actitudes y métodos de socialización de acuerdo con la clase social en la cual está ubicada” (Araujo, 1976: 125).

Así, los niños trasladarán al juego su entorno familiar y pondrán en evidencia las diferencias sociales con la incorporación de elementos como: el extractor de jugo, las lavadoras, los hornos de microondas, si provienen de un estrato social medio-alto; la cocina de leña, los utensilios de hierro colado, la batea, si provienen de un estrato medio-bajo rural. O, en su defecto, soñarán jugando con artefactos que no tienen, pero que han visto en la televisión y que convierten en su ideal de consumo futuro.

CONCLUSIÓN: LOS JUEGOS TRADICIONALES EN UN MUNDO CAMBIANTE

Las comunidades rurales actuales no tienen el aislamiento relativo que tenían antes. La televisión, que para el caso de Costa Rica se puede encontrar en más del 90% de los hogares, las tiendas de video-juegos, los juegos en computadora, aunque de acceso diferencial por clase social, se han convertido en actividades de consumo masivo, que día a día ganan terreno y que ponen en desventaja social la práctica de los juegos tradicionales.

Lo anterior ha llegado a tal punto que se ha institucionalizado su práctica en escuelas y eventos especiales, realizados para su promoción. Sin embargo, los juegos tradicionales forman parte del patrimonio intangible de las comunidades rurales costarricenses, están sujetos a cambios y modificaciones, por lo que constituyen una fuente básica de investigación y también un medio para el rescate de la cultura popular.

EL KRUNG O LA BALSERÍA

Javier Montezuma

No se conoce con exactitud el origen de esta práctica. Tal vez fue un ritual en honor a un dios o una fiesta de la cosecha del año. Tal vez empezó con una reunión sencilla, para medir fuerzas y habilidades entre dos grupos.

Con el tiempo, el *Krung* se convirtió en uno de los cien componentes más arraigados en la cultura Ngábe.

Según cuentan nuestros ancianos, el *Krung* está relacionado con el principio del mundo. Antigüamente, Ngóbó (Dios) formó el mundo en cuatro días. Al principio del mundo todos los animales podían hablar.

Por eso, dicen nuestros ancianos que existían por ejemplo *Ni Bura* (hombre venado) o *Ni Krwa* (el hombre tigre), todas las especies tenían a su vez un cacique o jefe.

Luego, Ngóbó le dio fuerza y autoridad sobre los animales al hombre Ngábe, después de haber puesto a prueba su inteligencia.

Todos los caciques de los animales hicieron una apuesta con el hombre Ngábe. Dicen nuestros abuelos que se dieron grandes luchas por el poder de lograr la dominación a través de pruebas, astucia, fuerza y habilidad.

De esta forma los ancianos Ngábe explicaban el por qué el tigre tiene mayor categoría frente a un insignificante conejo.

Así se estableció un orden entre los animales, de acuerdo con su capacidad y su autoridad sobre otras especies. El hombre Ngábe llega a ser el dominador de todas las especies existentes, la autoridad que todos los animales deben respetar.

Pero ahora surge un nuevo problema: ¿Quién tendría toda la autoridad y el poder absoluto? ¿Era el hombre o la mujer?

Es que en aquel tiempo, las mujeres luchaban a la par del hombre Ngábe, por tal razón desempeñaban un papel muy importante.

Ngóbó observaba eso y estaba interesado en darle una solución favorable tanto para el hombre como para la mujer Ngábe.

Por eso, Ngóbó puso en prueba la capacidad de la mujer Ngábe, para ver si estaba en condición de responder al compromiso de dominar el mundo.

Ngábó escogió un lugar sagrado en donde la mujer tuviera que demostrar al hombre Ngábe y a Ngóbó que ella estaba en condiciones de asumir la responsabilidad para dirigir el mundo, o sea, someter al hombre bajo su dominio.

Los ancianos continúan diciendo:

En una región que hoy pertenece a Panamá, había una Gran Poza, con sus aguas muy azules, y encima de la poza un Gran Krung, un enorme palo de balsa pintado de muchos colores, muy grande y pesado. Desde las profundidades de la Gran Poza se oían unos ruidos nunca oídos por los Ngábés, eran los Bubes, los espíritus que rugían insistentemente. Caían grandes aguaceros y la Gran Poza estaba rodeada de peligrosas lajas resbaladizas. Era un lugar escalofriante y muy misterioso.

Este era el lugar en donde las mujeres que representaban al sexo femenino tenían que demostrar su espíritu de voluntad. Tuvieron que levantar el Gran Krung y llevárselo para su región. Este Krung contenía todas las sabidurías y fuerzas y su valor se transmitiría al grupo que lograra levantarlo y llevárselo.

Otra prueba que surgía para las mujeres Ngábe era el duro trabajo del monte de sol a sol, tenían que ser diestras en cacería, es decir, tenían que sobrepasar todas las actividades que los hombres realizaban.

Además, tenían que ser expertas en la celebración del *Grwa*.

El *Grwa* es un rito para la educación y disciplina de los hombres jóvenes que tienen aproximadamente dieciocho años, y para los adultos que han cometido algún delito hacia sus padres o ancianos. Las mujeres no pueden participar y no deben conocer los detalles de esta celebración. Los jóvenes tienen que soportar cuatro noches sin dormir y aprender lo que les dicen los ancianos. El más sabio es el jefe principal, que se mantiene siempre oculto para que nadie lo vea, por ser el más respetado guía espiritual.

Si la mujer Ngábe lograra cumplir todo lo señalado, recibiría el máximo poder.

Por otro lado, también los hombres tenían que someterse a una prueba: quedarse en la casa y realizar todos los oficios domésticos como moler maíz para la chicha, cocinar, lavar, cargar agua, cuidar los animales y, sobretodo, educar y cuidar a los niños.

Después de haber determinado las pruebas, Ngóbó fijó una fecha para el tiempo más lluvioso.

Las mujeres se trasladaron a la Gran Poza Sagrada: caminaron hacia el fondo de la montaña, pero al ver lo extraño de aquel paraje empezaron a sentir miedo. Había espesa neblina y la lluvia no paraba de caer. Se escuchaban misteriosos gemidos y un terrible ruido que parecían salir de las profundidades de la tierra.

La prueba consistía en alzar el pesado *Krung* de muchos colores que estaba sobre la Gran Poza Sagrada. Las mujeres trataron de levantar el *Krung*, pero al intentarlo se rieron, perdieron la fuerza y no lo pudieron hacer. Cayeron al suelo y se desmayaron.

Cuando se despertaron estaban en otro lugar, muy lejos de la Gran Poza Sagrada. Tuvieron mucho miedo, se levantaron y huyeron a toda carrera para sus casas.

Mientras tanto, los hombres Ngábe seguían con su prueba al cual estaban sujetos. A ellos, también le sucedieron muchas cosas, no tenían capacidad suficiente para desempeñar todos los quehaceres del hogar. No podían hacer la chicha y a la vez dedicarse al cuidado de los niños y cocina.

Estaba bien claro que el hombre Ngábe no podía desempeñar el trabajo que había recibido como prueba. Igualmente sucedió con la mujer. Ambos habían pensado que el trabajo del sexo opuesto sería fácil, y se dieron cuenta que no es así. Entonces Ngóbó (Dios) los llamó y les dijo que ninguno podría ser superior al otro, puesto que no pudieron pasar la prueba. A la mujer le ordenó que se dedicara a los quehaceres de la casa y el cuidado de los niños, responsabilidades que requieren de mucho cariño y sabiduría, y al hombre Ngábe que diera continuidad a sus verdaderas funciones.

Los hombres, pasando por varias pruebas, pudieron demostrar gran fuerza ante todos los fenómenos naturales. Podían soportar cuatro noches, o más todavía, sin dormir. Los hombres se pararon ante el Gran *Krung* y lo levantaron, así les fueron pasados todos los conocimientos, fuerza, habilidad, astucia y resistencia. Empezaron

a fabricar distintos instrumentos para las ceremonias, y eran hábiles y astutos cazadores, Además, eran valientes y peleaban con gran bravura, defendiendo sus territorios.

En consecuencia, los varones reciben nombres que tienen que ver con animales, plantas o fenómenos naturales, de acuerdo con sus cualidades como destreza, sabiduría, agilidad o astucia.

El otro nombre viene del lugar de donde nació.

Por ejemplo: Ñutado, Ñu es lluvia y Tado cerro de Otoe.

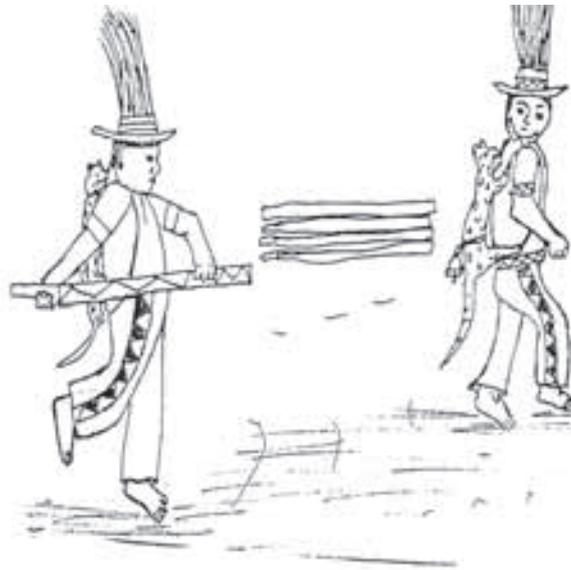
Celebrando el rito del Krung o Balsería, se recuerda la toma del Gran Krung de muchos colores en la Gran Poza Sagrada.

Todo empieza con una invitación que una comunidad le hace a otra. La comunidad que invita escoge el lugar, prepara la comida, la chicha, y coordina toda la actividad.

En la primera noche, se celebra La Vela: todos se quedan despiertos durante toda la noche, consumiendo la chicha de maíz. Algunos cuentan sus recuerdos de otras Balserías y algunos miden sus fuerzas en peleas de cuerpo a cuerpo.

A las seis de la mañana todos se reúnen en el centro de la plaza, donde hay balsos que miden metro y medio de largo y cuatro pulgadas de espesor. Los principales líderes se encargan de hacer la apertura.

El juego consiste en golpear las pantorrillas del contrincante con el balso lanzado de una distancia de dos a tres metros. El adversario da la espalda a su contrario, pero siempre mira de reojo para esquivar los golpes. En esta fiesta, cada competidor tiene su *Etebali*, quien es como un hermano o amigo y se encarga a atenderle y brindarle chicha y comida durante los días de la fiesta.



EL FÚTBOL EN COSTA RICA: BREVÍSIMA RELACIÓN DE LAS PASIONES Y LOS INTERESES

Sergio Villena

ORÍGENES Y DESARROLLO DEL JUEGO

El fútbol llega a Costa Rica hacia fines del siglo XIX, durante el periodo liberal, importado desde Inglaterra por algunos jóvenes de elite que estudiaban allá, así como por viajeros británicos. Este juego es recibido con entusiasmo por los grupos emergentes, ansiosos por incorporar la nueva nación a la civilización occidental, pues es considerado una práctica acorde con los nuevos tiempos. La prensa de entonces lo exalta como fuente de virtudes cívicas y salubristas y, por tanto, adecuado para formar a los jóvenes de clase alta como ciudadanos fuertes y activos, a la vez que condena los pasatiempos heredados de la colonia, como la riña de gallos, los juegos de naipes, las corridas de toros y otros.

Elitista y urbano en sus orígenes, el fútbol pronto se filtró hacia los sectores populares y el área rural. Hacia 1920, el juego y su modelo organizativo, el asociacionismo deportivo, se habían diseminado desde la capital hacia el resto del territorio nacional. Ese proceso gozó del apoyo de los párrocos y los colegios religiosos, los cuales si bien inicialmente habían rechazado esa actividad porque distraía a los feligreses de sus obligaciones religiosas, pronto descubrieron su potencial de convocatoria. También es probable que se haya favorecido del desarrollo del sistema educativo estatal, impulsado a partir de la reforma educativa de fines del siglo XIX.

La difusión de la práctica, entre los hombres, se complementó con el desarrollo de la afición al espectáculo, donde potencialmente también cabían las mujeres, en parte debido a su articulación con el nacionalismo costarricense. En 1921, la primera selección nacional participa en los "Juegos del Centenario de la Independencia", celebrados en Guatemala, obteniendo la medalla dorada. Gracias

a la exaltación de este triunfo por la naciente prensa deportiva, el fútbol masculino se convirtió en el “deporte nacional” por excelencia.

Desde entonces, las participaciones de la Selección han estado indisolublemente ligadas a la celebración cívica de la unidad nacional. La épica deportiva nacionalista, elaborada primero en la prensa y, desde los años treinta, también en la radio, celebra las virtudes patrióticas y masculinas de los nuevos héroes nacionales, los cuales poco a poco serán convertidos en “ejemplos” para la sociedad costarricense.

En 1921 también se logró establecer, de manera definitiva, un marco institucional que desde entonces tiene a su cargo la organización de los campeonatos nacionales, hasta hace muy poco restringidos a las categorías masculinas, así como de todo lo relativo a la participación de las selecciones en eventos internacionales. La formación de clubes siguió, básicamente, un patrón territorial: las lealtades deportivas se correlacionaron con las identidades locales y los campeonatos fueron arena de disputa por la “supremacía deportiva” entre las capitales de provincia, ubicadas en el valle central: Alajuela, Cartago y Heredia; San José carece hasta hoy de una representación unificada y explícita. En ocasiones, también adquirió protagonismo algún equipo de Guanacaste, Puntarenas y Limón, así como algunos clubes con arraigo municipal, cantonal o barrial, los cuales, en general, disputan lugares de privilegio en las ligas secundarias.

Hacia los años 40 del siglo XX, el fútbol se había convertido tanto en el entretenimiento más popular entre los costarricenses, como en un elemento constitutivo de la identidad nacional, como lo destacan las descripciones de la vida cotidiana realizadas por algunos filósofos nacionales por entonces empeñados en afirmar el “ser costarricense”. Su importancia era tal que, en muchos pueblos, el campo de fútbol ocupaba el cuadrante central y estaba circundado por el templo, la escuela y el palacio municipal. Por lo demás, el fútbol era un número fuerte en los “turnos” y otras fiestas campesinas, donde los equipos locales rivalizaban con los visitantes de pueblos vecinos.

Hacia fines de los años 50 las lealtades futbolísticas locales fueron confrontadas por aquellos equipos que ganaban aficionados en todo el territorio nacional, como el Deportivo Saprissa, nacido en la capital hacia en el año de 1935 y ascendido a primera división en 1949, así como la Liga Deportiva Alajuelense, creada en los primeros años 20 como un club provincial. Ambos capitalizan simpatías gracias a su éxito sostenido y su creciente participación como representantes nacionales en encuentros y torneos internacionales (los dos realizan “giras mundiales” hacia fines de los años 50). Probablemente, este proceso se acentuó con la entrada al escenario mediático de la televisión (1962).

INTERNACIONALIZACIÓN, PROFESIONALIZACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN

Con la participación de la Selección Nacional masculina en la final de la Copa Mundial Italia '90, el fútbol costarricense se consagró como un destacado ritual nacionalista de amplia y apasionada convocatoria. Pero también entra en una fase de internacionalización, profesionalización y comercialización, procesos estrechamente relacionados con el desarrollo de las transmisiones internacionales y la televisión por cable.

La internacionalización tiene varias aristas: la creciente participación de las selecciones y clubes ticos en campeonatos internacionales, pero también el seguimiento pormenorizado de las copas mundiales de selecciones mayores masculinas, a las que se suman los campeonatos mundiales en otras divisiones y el fútbol de clubes, principalmente europeo y, con menos énfasis, argentino.

La internacionalización está ligada a la profesionalización y la comercialización. El éxito relativo alcanzado en Italia 90 abre las puertas a la participación de jugadores costarricenses en ligas extranjeras, lo que redundará en una inflación de los salarios y transferencias locales, pero también en la creación de una nueva fuente de ingresos para algunos clubes. Por otra parte, crecieron el público aficionado, la pasión futbolera y la programación deportiva

en los medios de comunicación, aunque no necesariamente se profesionalizó el periodismo deportivo. Se incrementaron las asistencias a los estadios y los “ratings”, lo que atrajo al mercado publicitario, con lo que despegó la comercialización de imagen y medios externos.

Como resultado, el espectáculo del fútbol se extendió del césped hacia las tribunas e incluso a la calle y otros lugares públicos. El apoyo a los equipos y la celebración de los triunfos dejaron de ser espontáneos y se convirtieron en actividades cada vez más organizadas y, para entusiasmo de la televisión y la prensa, más coloridas. Surgen las barras organizadas de fútbol, entre las cuales fue pionera la “Ultra Morada” (1995), constituida por iniciativa de la dirigencia del Deportivo Saprissa, con la asesoría de miembros de la barra de un equipo chileno y el patrocinio de algunas corporaciones nacionales y transnacionales.

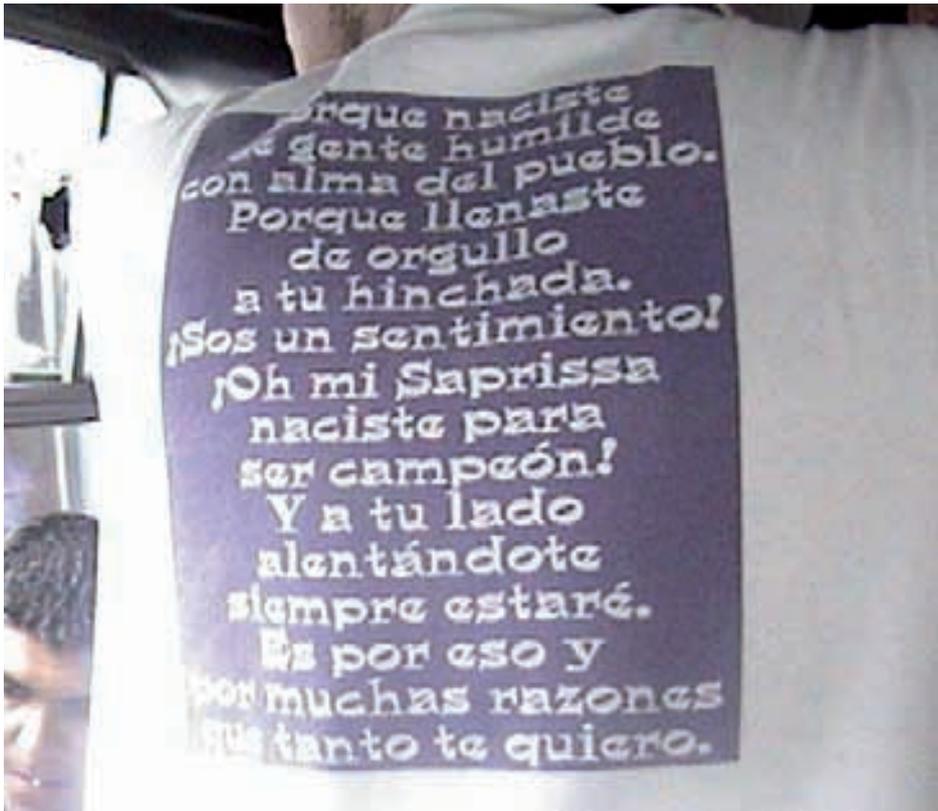
Pero la fiesta futbolera pronto fue empañada por un fenómeno inédito: algunos aficionados organizados se vieron implicados en enfrenamientos con barras rivales, así como en actos de vandalismo. El entusiasmo inicial de los medios de comunicación hacia las nuevas formas de afición deportiva se convirtió en incómodo silencio, cuando no en condena moralista. El fútbol hizo su aparición en la crónica roja: se desató el pánico moral y muchos aficionados dejaron de frecuentar los estadios, convirtiéndose en público cautivo de la televisión y la radio.

La reclusión de la afición en sus casas, cuando no en bares y restaurantes, incrementó la importancia, en el presupuesto de los clubes, de los ingresos por derechos de transmisión en relación inversa al valor de la taquilla. Ese cambio en la modalidad de consumo del espectáculo atrajo también a otros sectores empresariales, como la cada vez más arraigada industria de la “fast food”, la cual incrementó su cuota de participación en el complejo mercantil futbolístico mediante la compra de imagen de los equipos y los jugadores más destacados, así como por el pago de publicidad en los medios.

En este contexto, se cambió la legislación deportiva nacional, mediante la Ley del Deporte y la Recreación (no 7.800), publicada el 29 de mayo de 1998, que permitió la formalización de una serie de

mecanismos de mercantilización que se habían ido implementando en años previos. La misma permite la convivencia de la modalidad asociacionista comunitaria, en la que se había desenvuelto el fútbol oficialmente desde 1939, con el nuevo modelo emergente: las sociedades anónimas deportivas, forma empresarial de organización del espectáculo deportivo.

Aunque varios clubes se convirtieron en sociedades anónimas, el caso más significativo es el del Deportivo Saprissa (abril del 2001). El proceso se dio en medio de una profunda crisis financiera y tuvo como primer dato llamativo la compra de un importante número de acciones por una empresa de televisión, la cual realizó una inversión de un millón de dólares, estableciendo así la primera “alianza estratégica” entre la industria del fútbol y la industria del tele-info-entretenimiento en Costa Rica.



Texto en camiseta de un hincha. (Foto O. Gdo. Rodríguez)

Pero la crisis sólo pudo conjurarse cuando apareció un exitoso y polémico empresario mexicano, dueño de una transnacional productora de suplementos alimenticios, productor de cine y propietario del 80% de las acciones de las “Chivas” de Guadalajara, club que posteriormente abrió una sucursal en Estados Unidos. Con una inversión de cuatro millones de dólares. En marzo del 2003, Jorge Vergara se hizo accionista mayoritario y presidente de la institución “morada”. Con ello, uno de los clubes con más historia y arraigo en el escenario costarricense se convirtió en apéndice de una corporación transnacional controlada por un magnate mexicano.

Esta inyección de capital extranjero le dio a Saprissa un rumbo bastante distinto de los otros equipos que, pese a que tomaron el camino de la comercialización, se mantuvieron en una zona liminal entre la asociación comunitaria y la sociedad anónima. El cambio en el modelo de propiedad se acompañó de una profesionalización de la gestión, proceso que trasciende lo estrictamente deportivo hacia la explotación comercial de la marca Saprissa, de gran potencial por su arraigo entre la afición nacional. Así, existe una creciente gama de productos que llevan los signos externos del equipo, incluyendo féretros y servicios funerarios, muchos de los cuales se comercializan en los malls, templos del consumo.

Pero también se han logrado éxitos deportivos: Saprissa será el primer equipo de origen costarricense que participará en un mundial de clubes, en el año 2006. Esto, desde luego, ha abierto nuevas “oportunidades de negocios” para los propietarios del club, entre las que destaca la comercialización internacional de la imagen del equipo. Probablemente, también estimulará la exportación de jugadores hacia otras ligas más competitivas, fenómeno que, pese a coyunturas auspiciosas, no acaba de alzar vuelo entre los clubes nacionales.

En este escenario, los seguidores de los “morados” han quedado fuera de la posibilidad de convertirse en socios o accionistas del equipo, con lo cual su rol de aficionados poco a poco se confunde con el de consumidores, no sólo de la industria del entretenimiento de masas articulada a la industria de los medios, sino también de

otros tipos de productos mediante los cuales muestran su fidelidad a la marca. Pero este proceso no es exclusivo del Saprissa, ya que también los aficionados a otros equipos y, principalmente, los seguidores de la Sele, se han convertido en público meta de la cada vez más densa enunciación publicitaria, que busca canalizar su afición futbolera y su lealtad nacionalista hacia el consumo de productos de la más diversa índole y origen.

Los procesos de comercialización, mediatización e internacionalización han asumido también otras formas novedosas. Por ejemplo, ha emergido un turismo deportivo internacional asociado al fútbol de selecciones mayores masculinas: durante las eliminatorias hacia Corea Japón 2002 y hacia Alemania 2006, nutridos contingentes han acompañado a la "Sele" a otros países; también Costa Rica ha recibido grandes grupos de aficionados de selecciones rivales. De esa forma, el enfrentamiento entre aficiones a selecciones asume cada vez más la modalidad cara-a-cara, lo que plantea interrogantes respecto a las manifestaciones de xenofobia y violencia recíproca.

El encuentro entre aficionados se ha visto también beneficiado por la revolución de las telecomunicaciones. Gracias a internet, los "fiebres" acceden en tiempo real a la imagen de los partidos y a información fresca sobre los equipos y sus estrellas. Pueden también fortalecer sus vínculos amistosos con quienes comparten sus lealtades, pero también hostilizar a las aficiones rivales. Una mirada a los "chats" y listas de correo sugieren que, cuando se trata de enfrentamientos entre selecciones, los encuentros en la red se sobrecargan de contenidos xenofobos, muchas veces asociados a la homofobia.



Manta de saprissistas en el estadio. (Foto Onésimo Gdo. Rodríguez)

El Salvador

OTROS JUEGOS Y RECREACIONES

CHANCHA BARANCHA

Este juego consiste en agrupar, varios participantes haciendo una línea y elegir el niño o la niña que estará enfrente de ellos.

El juego comienza cuando:

- el niño o niña que está enfrente pregunta; (1)
- el de la línea contesta (2)

- 1.- chancha baranCHA rosita de marquel me ha dicho una señora que cuántos hijos tenés. (1)
- 2.- aunque las tenga o no las tenga pero ni una te daré (2)
- 2.- regrese caballero y escoja la que usted quiera (2)
- 1.- esta me llevo por ser la más linda rosa (1)
- 2.- y qué nombre le ponemos mata tero tero la (2)
- 1.- le pondremos estrellita mata tero tero la (1)
- 2.- ese nombre no me gusta mata tero tero la (2)
- 1.- le pondremos virgencita mata tero tero la (1)
- 2.- ese nombre si me gusta mata tero tero la (2)

Hasta que se logra llevar todos los niños de la línea, este juego se puede repetir las veces que todos los niños quieran.

fecha: no tiene fecha estipulada



EL DILÍN DILÍN DILÓN

Este juego consiste en reunir una cantidad de niños de edades pequeñas; se eligen con una moneda. Uno dice cara y el otro número, pero lo que indique la moneda ese gana.

Los dos que han salido elegidos se colocan uno frente al otro, se toman de las manos y las elevan para que puedan pasar por abajo los demás; los dos elegidos se colocan uno frente al otro, abajo los demás; los dos elegidos se colocan un nombre de alguna fruta, país, verdura etc.

Y comienza el juego, todos los niños comienzan a pasar debajo de los que están agarrados de las manos, uno tras de otro y cantan; "a la víbora a la víbora de la mar por aquí quieren pasar el de adelante corre más y el de atrás se quedará trasi – tras –tras" y agarran a un niño lo comienzan a mecer y le cantan; "dilín- dilín- dilón que pase buena gente que pase el rey con sus ojitos cara de mosquito " luego le preguntan que con quién se quiere ir, con San José o con la Virgen (por si acaso se han puesto esos nombres y si no el que se hayan puesto, pero sin que oigan los demás niños.)

Después de elegir con quién se quiere ir, se coloca detrás del que se ha elegido.

Luego agarran otro y hacen lo mismo, hasta que pasen todos, al terminar todos están colocados con la persona que han elegido, los dos de adelante se toman de las manos, se marca una línea y el que sobrepase de esa línea cuando se comienza a halar pierde y el otro grupo es el ganador.

Este juego se puede realizar las veces que los participantes quieran.

fecha: se puede realizar en cualquier tiempo

materiales: una candela de yeso, niños.



ARRANCA CEBOLLA

Se reúne una cantidad de participantes, veinte aproximadamente; siempre tiene que ser un número par.

Este consiste en que se cuenta del número uno al veinte, los pares a un lado y los nones al otro; pero el número diez y veinte son los jefes de los grupos.

Luego se colocan uno detrás de otro tanto como los pares y los impares agarrándose de la cintura los jefes de los grupos van adelante y se agarran de un poste uno a un lado y el otro al otro lado.

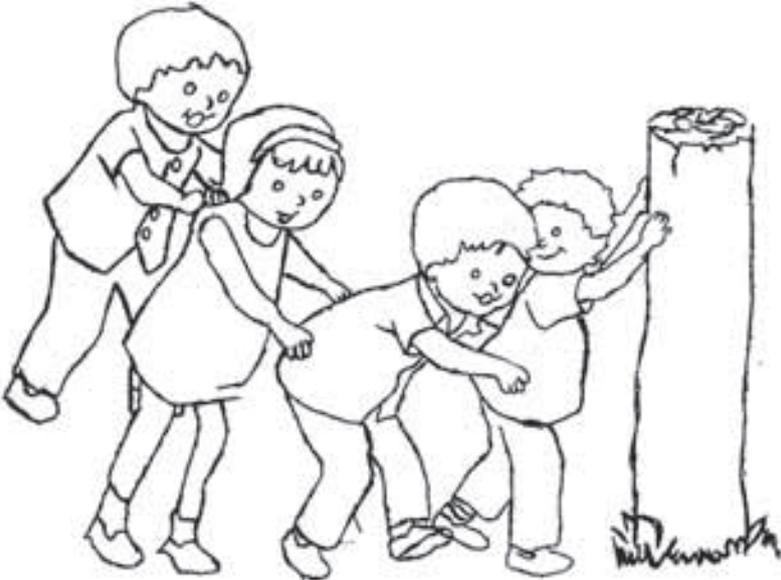
Los jefes de los grupos se agarran de las manos abrazando el poste y empiezan a halar.

Si alguno de los dos grupos se cae o se suelta pierde y el grupo ganador le pone penitencia a todos.

Este juego se puede realizar las veces que desee, la edad está entre los ocho y los doce años.

fecha: se puede realizar en cualquier fecha

materiales: un poste y los participantes



EL SALTA CUERDA

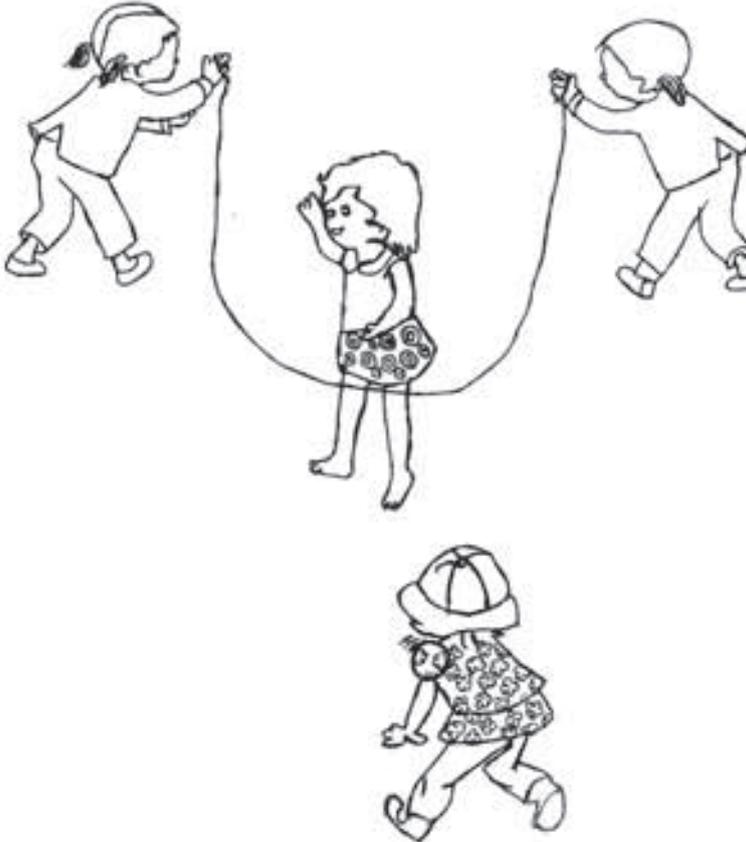
Este Juego se puede efectuar con la cantidad de niños o niñas que el organizador quiere.

se colocan en los extremos del lazo dos niños para darle vuelta al lazo, luego los demás se agrupan pasando uno a uno al centro para saltar; y las que salten menos tiempo son perdedores y se le pone una penitencia y la tiene que cumplir.

Y así sucesivamente hasta que pasen todos, luego se eligen otros para darle vuelta al lazo, hasta que todos pasen.

Fecha: no tiene, se puede efectuar en cualquier tiempo.

Materiales: un lazo y suficientes niños.



ESCONDELERO

El juego consiste en reunir una cierta cantidad de participantes aproximadamente unos quince(15), ya sean hembras o varones.

todos hacen un círculo, se cuenta del número uno al diez y al niño que le toque el número diez le corresponde buscar a los demás. de igual forma se puede hacer la elección poniendo una mano encima de los demás y la última mano es la persona que los busca.

el niño que los busca se inclina en un poste a contar cierta cantidad que en el grupo le ponen; al terminar de contar empieza a buscar a cada uno de los participantes, cuando lo encuentra le dice: “un, dos, tres y menciona el nombre del niño” que se ha encontrado y así sucesivamente hasta encontrarlos a todos, pero si los participantes pueden ir a tocar el poste antes de que los hallen, dicen la misma frase y se encuentran salvados y repiten la misma frase ya mencionada.

al equivocarse al encontrar algún niño y le dicen el nombre equivocado dicen “burro, burro”.

este juego tiene una duración de unos cinco minutos, sin antes mencionar que el que encuentran de primero es el que continúa después el juego.

se puede repetir el juego las veces que los niños quieran o hasta que se cansen.

fecha: no hay fecha, se puede realizar en cualquier tiempo.

materiales: recursos humanos (niños) y un poste.

LA LLEVA, LLAMADA TAMBIÉN MICA

Consiste en que se reúnen todos los niños y niñas, hacen un círculo y uno de ellos se pone a contar del uno al diez y al que le toca el número diez es el que la lleva.

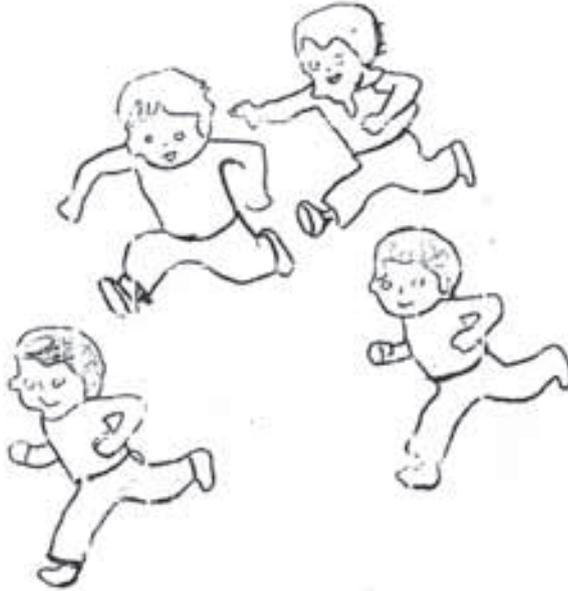
Luego los demás corren y cada uno dice. La valgo y así comienza el juego, el que la lleva persigue a los demás y al que alcanza más luego lo toca y le dice “la lleva” o “mica” entonces el que la llevaba primero corre y al que tocaron le corresponde perseguirlos hasta tocar otro.

Y así sucesivamente hasta que se les antoja dar por terminado el juego.

Se lleva a cabo en cualquier tiempo, mediante la presencia de los adultos.

Fecha: puede jugarse en cualquier tiempo

Materiales: recursos humanos



BARRILETE

Es una tradición que comúnmente se puede apreciar en el mes de octubre.

La construcción de los barriletes es muy sencilla en nuestros pueblos. El papel más común que se utiliza para la construcción de los barriletes es el de china que se ve acompañado de alas del mismo papel y cola de papel periódico, las varillas que les da forma son de bambú especialmente las orillas son labradas y amarradas a la parte superior de estas, desde la parte delantera hasta la parte de atrás entrecruzando esta por otra que forma una curva, el papel debe cortarse en cuadro y pegarlos a las varillas con almidón y luego se adapta un rollo de hilo al frenecillo, pero lo más común es que mide de 15 a 20 cms. aproximadamente.

Se juega así: los niños, los elevan lo más alto posible y los dejan ir y otros niños corren con ellos.

Fecha: vientos de octubre

Materiales: papel periódico y de china, unas varillas y un rollo de hilo.



TROMPO

Este consiste en una pieza de madera, una pieza de plomo (la punta) y un pedazo de cáñamo (especie de cordel), aproximadamente de unas tres yardas, para empezar a jugar con el trompo se enrolla el cáñamo o cordel en el trompo y luego se lanza al suelo, se dice que el trompo baila cuando este da una serie de vueltas.

Este juego puede realizarse de diferentes formas como por ejemplo: el matadero, la rueda, el paseo, etc.

Para jugar a la rueda se hace un círculo grande en el suelo, y en el centro de ese círculo o rueda se ponen las monedas de acuerdo a la cantidad que desean jugar, luego los jugadores se turnan para tirar el trompo, lo lanzan y con este bailando tratan de sacar las monedas del círculo y el jugador que las saque se queda con ellas hasta que no quede ninguna y de la misma forma se hace este juego con las chibolas.

El matadero: se reúnen varios niños, ponen una china para picar y un hoyo lejos de la china, los jugadores tiran a picar la china con el trompo y el que pegue más lejos se pone en lugar de la china, luego se turnan para llevar el trompo hacia el hoyo, llamado “matadero”, de los jugadores que van tirando, el que no le pega (golpea) al trompo que esta en el suelo, este se pone en el mismo lugar y así el que va perdiendo se va poniendo hasta llegar al hoyo, luego lo sacan y le pegan la cantidad de ñolos (golpes con la punta del trompo) que han apostado.

El paseo: esta otra forma de juego consiste en que varios niños ponen la pica china, esta consiste en un círculo pequeño con una moneda en el centro, todos tiran de tal manera que al caer lo más cerca posible y el que caiga más lejos este se pone en el círculo, luego todos tiran hacia él y el que va perdiendo se pone y el trompo que está en el suelo lo llevan por donde quieran.

Fecha: aproximadamente agosto y septiembre.

Materiales: pedazo de cáñamo y trompo.



GALLINA CIEGA

Este juego consiste en que se reúnen los jugadores y elige uno de ellos al cual le denominan “gallina ciega”, esta elección la hacen voluntariamente, una vez elegida la gallina utilizan un pañuelo con el cual lo amarran de la cabeza para taparles los ojos y dándole tres vueltas a modo de embolarlo le dicen: gallina ciega busca tus pollos que cinco son, y esta comienza a buscar a los demás participantes los cuales se hacen llamar pollos, los cuales pillan y tocan a la gallina haciéndole bulla (ruido), pero uno de estos pollos se puede convertir en gallina al ser agarrado por la gallina ciega.

Este juego puede constar de un número de elementos indefinidos.

Fecha: no tiene fecha estipulada.

Materiales: un pañuelo y participantes.



ESCONDE EL ANILLO

Este consiste en que participen cierta cantidad de jugadores, estos se encuentran sentados, un jugador se aleja a unos tres metros de distancia aproximadamente del grupo. Después de esto, se selecciona un jugador que es el que entrega el anillo a uno de los participantes del grupo para que lo esconda, sin que el participante que se ha alejado se de cuenta y comienza de esta manera: agarra el anillo con las dos manos cerradas y pasa donde cada uno está sentado y les dice “esconde el anillo, escóndelo bien que no te lo mire el chico tren...”, a todo esto el jugador que tiene que adivinar quién tiene el anillo y llega donde está el que entrega el anillo y le dice: “adivina adivinador cuántas pitas tiene mi tambor”, este le contesta, son siete, el jugador anterior nuevamente le dice ¿cuáles son? Sesta modesta martín de la cuesta mi padre y mi madre me han dicho que lo tiene esta y que lo salte esta.

En ese intervalo que dice “que los salte esta”, toca uno de los participantes del grupo afirmando que lo tiene, si adivina le dan una prenda y si no tiene que dar una prenda, luego en ese instante el que tiene el anillo lo entregará a otro y el que lo tenía anteriormente llagará haciendo la pregunta: ¿cuántas pitas tiene mi tambor y así continúa el juego hasta juntar las prendas que se puedan y luego se pasan a dar penitencias, uno de ellos dice. Se quema esta prenda enseñando una de las cosas que ha reunido. el dueño al verla dice: “no se quema por que es mía” qué penitencia quiere que le pongamos, dice el otro, dámelo más fácil y según lo que este diga lo tiene que hacer, luego pasa al frente de los demás para que le den su prenda y así sucesivamente continúa el juego hasta entregar todas las prendas.

fecha: se juega en cualquier tiempo

materiales: participantes, anillo y prendas.



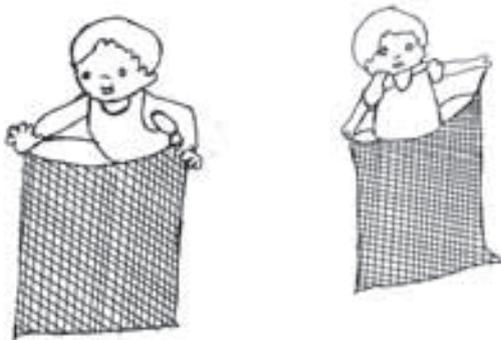
LOS ENCOSTALADOS

Los participantes en este juego se introducen en un saco de yute o de otro material y se amarran de la cintura para que el saco no se les caiga, luego se fija una meta donde se hace la línea que es el punto de partida y otra línea a unos seis o siete metros de distancia que es el punto de llegada y luego tienen que regresar al punto de partida.

Los participantes deben ir saltando y el primero que regresa al punto de partida es el ganador y, por lo tanto, recibe un premio.

Fecha: se juega el primer domingo de octubre (día del niño), festividades o tardes alegres.

Materiales: un saco, una pita para cada participante.



PAN CALIENTE

Este juego consiste en reunir un buen número de participantes, luego uno de ellos propone esconder algún objeto, seguidamente se retira algo cerca del grupo a esconderlo y los demás se quedan en un sitio donde no puedan verlo, posteriormente después de haberlo escondido dice “se quema el pan y no se vende”, los participantes corren a buscar donde sea, cerca del sitio indicado, cuando alguien anda cerca del sitio indicado se dice que anda “caliente” y cuando anda lejos de allí se dice que está “frío” y así los califica a todos los integrantes hasta que encuentran el objeto y así es como termina el juego.

Luego se esconde otro objeto y se efectúa la misma acción.

Fecha: se juega en cualquier época del año.

Materiales: un objeto y participantes.



EL CAPIRUCHO

Se juega las famosas guimbas o violas de a cien, doscientos..... mil y culmina con los niños correspondientes a la guimba jugada y los que son más diestros realizan la seguidilla hasta que terminan con la frase “ les dejó la guimba o la despectiva “te quedó el capote”. Y así termina el juego, e inician con otro jugador.

Este se juega aproximadamente entre los meses de agosto, septiembre y octubre.

Entre los capiruchos existen de diferentes formas y materiales, entre los más populares en occidente es el de palo de bellota, los palitos que se utilizan son rústicos, estos pueden ser de madera o plástico, entre otros capiruchos podemos mencionar los siguientes: los de fábrica, ya vienen listos para amarrarlos con su cordel y palo de plástico y el de plástico el cual es elaborado con materiales tales como los tapones de botes que son los más usados.

Entre otro tipo de capirucho es el elaborado en carpinterías, es de madera, decorado con colores diferentes.

Se amarra el capirucho a un cordel y se impulsa hacia arriba para que se introduzca el palito en el capirucho.



Un juego con menor riesgo de perder es el caso del yoyo, este objeto de madera o plástico es de carácter individual y, en determinada época del año, centenares de niños, jóvenes se dedican a practicar este pasatiempo.

Algunos de ellos adquieren una habilidad sorprendente para jugar con este objeto, hacen una serie de “pruebitas” como: la vuelta al mundo, paseando el chuchito, la común, la garrapata, el reloj, el patinón o patinando y muchas formas más. De todas las citadas, la más difícil de realizar es el reloj, pues el muchacho tiene que hacer patinar el yoyo y luego tomar el cordel con la mano libre y formar una especie de trapecio en medio del cual pasa el yoyo como un péndulo; en seguida lo deja caer y con el leve tirón el yoyo sube a la mano que lo manipula.

En algunas ocasiones, la destreza del niño falla cuando juega a la garrapata, en la cual el yoyo tiene que morder el pantalón en la parte de adentro de las piernas, pero a veces este juguete golpea cierto lugar que hace que el jugador lance una exclamación de dolor, acompañada de un gesto trágico, situaciones que para el resto de compañeros que lo ven jugar son motivo de risas y burlas. Las otras formas del juego son del dominio de la mayoría de niños que juegan al yoyo, pasatiempo que se practica en cualquier lugar durante varias semanas del año escolar, suceso que permite que los niños salvadoreños practiquen una variedad de juegos como es el yoyo o las pepas de marañón.



Guatemala

OTROS JUEGOS, OTRAS RECREACIONES

JUEGOS PIROTÉCNICOS

Es una tradición guatemalteca que, popularmente, se utiliza para celebrar fiestas familiares, cívicas y religiosas.

En las fiestas cívicas y religiosas se utilizan con más frecuencia las bombas voladoras, los cohetes de vara, los toritos, los castillos y otros, donde toda la gente lo goza por igual. A continuación se describe la forma de elaborar algunos de ellos:

Bomba: primero se procede a la elaboración de un cartucho que se compone de pólvora granulada con un empaque de papel grueso; luego se enrolla con el pitón (pita de maguey con brea); enseguida se coloca una tapa, que es una mezcla de pólvora con salitre; después de poner la carga de pólvora que va dentro del pistón con brea y papel que le da el acabado final, juntamente con una mecha de unos 20 cms de largo, suficiente para que salga del mortero donde se le coloca para lanzarla.

Las mechas son preparadas con hilo de candela, el cual se moja de pólvora y se pone en un arpón de mechas para llevarlo al horno. Lleva los siguientes materiales: pólvora negra, clorato y salitre compuesto de carbón y azufre.

Bomba de mortero: puede ser también de luces y de explosión y consiste en la mezcla de pólvora forrada con pitón, con un acabado final de papel kraft y una larga mecha. Para usarla se le pone dentro de un mortero y al encenderla se eleva unos diez metros y explota en el aire. Produce luces cuando se llama bomba de luces.

Cohetes de vara: estos son los más conocidos y consisten en una vara de bambú de aproximadamente dos metros de largo, en la cual hay un carrizo con una carga de pólvora y una bomba pequeña (si se trata de cohetes de explosión) o una composición diferente (si se trata de cohetes de luces).

Toritos: es una armazón de madera entrecruzada con una cabeza de toro, también de madera, en un extremo. Confeccionada con materiales livianos para que se pueda mover con facilidad. Se tomó de modelo uno elaborado en Tactic, Alta Verapaz. Lleva puestos carrizos con pólvora que dan vuelta a los adornos y disparan al mismo tiempo los coheterillos y canchinflines colgados de la parte exterior. Todo esto ocurre mientras una persona metida debajo del armazón, hace que el torito corra de un lugar a otro.

Lleva en el extremo, cerca del cuello, un muñeco de madera con un canchinflín grueso en el pie derecho y con luces de colores.

Este muñeco tiene un agujero a la altura de la cintura por donde le atraviesan una varilla, la cual va sostenida a dos paralelos sujetos a la armazón del torito y un arco de madera que lo rodea de pie a pie pasando por sobre la cabeza; en este arco lleva las luces de colores.

Este torito tiene sólo un fuego, es decir, que se enciende sólo en un extremo de la mecha que corre a lo largo de la madera entrecruzada, por último, el fuego llega al canchinflín que está en el pie del muñeco haciéndolo girar sobre el eje que atraviesa y al mismo tiempo enciende las luces del arco.

La cantidad promedio de luces que tiene cada torito es el siguiente: tres docenas de bombas, dieciocho canchinflines, una docena de luces de colores, diecisiete hilos de mecha, tres ruedas con canchinflines cada una.

Diablo: es otra forma en que el pueblo se divierte y está elaborado como se describe a continuación. Consta de dos alas grandes envarilladas en forma de rejilla, en cuyas varillas va distribuido

en partes iguales para cada ala lo siguiente: seis escupidores, tres docenas de bombas y dieciocho canchinflines. Sobre la cabeza lleva una granada que tiene dos canchinflines y ocho luces de colores y en la cola lleva una rueda con dos canchinflines que la hacen girar. En la (figura 12) el fuego principia en f y termina en f.

Quien quema el diablo lo sostiene a la espalda con dos tirantes que cuelgan de los hombros y pasan debajo de los brazos, atándolo sobre el pecho para que no se mueva. Además, lleva puesta una máscara con un cigarro de luces de colores en la boca y en la mano un escupidor.

Juego de cañas: el juego de cañas es un sistema de canutos cargados de pólvora negra, que utiliza canchinflines y coheterillos. Su funcionamiento se produce gracias a que empiezan a correr por las pitas colocadas en una trama de varas, los canutos, canchinflines, etc., tirando fuegos y luces de colores. Se describe a continuación: son cuatro lazos que forman un gran cuadro de quince metros de largo por ocho metros de ancho los cuales están atados a cuatro horcones sembrados en el suelo, pero no verticalmente, sino inclinados hacia fuera para que los lazos queden tirantes. Además tiene otros cuatro lazos que cruzan el marco en el sentido diagonal, dos en un sentido y dos en otro (figura 10).

En cada esquina lleva doce canchinflines, una rueda y tres cohetes de luces. Los canchinflines van atados a una argolla que cuelga de uno de los lazos que atraviesa el cuadro y al mismo tiempo tienen bomba en un extremo.

Este marco tiene cuatro fuegos, es decir, que al encenderlo se hace al mismo tiempo en cada esquina, directamente a los canchinflines, los cuales como están unidos por una mecha con su tiempo, el primero de cada esquina estalla su bomba y al mismo tiempo corre por el lazo hacia el otro extremo, cruzándose con su opuesto en el centro o cerca de él. Los canchinflines se van quemando sucesivamente uno después de otro y corriendo por el lazo respectivo y cuando se terminan, encienden las ruedas, cada una de las cuales tienen dos canchinflines que los hacen girar con luces de colores. Por último, encienden los tres cohetes que están colgados en cada esquina. Este espectáculo dura una hora aproximadamente.

Estos artículos se utilizan para festividades religiosas, cívicas, fiestas populares, ferias, cumpleaños, bautizos, casamientos, reuniones de hermandades y cofradías. Es una arraigada costumbre de nuestros pueblos pues, por lo general, oímos y vemos las explosiones de las bombas sin que sepamos o nos preocupemos en saber el significado que tiene para quienes las queman.

Como ejemplo de una costumbre tradicional en los que se adquieren estos artículos de cohetería para celebrar y animar sus fiestas religiosas, podemos mencionar los siguientes municipios de Guatemala:

Sumpango, Sacatepéquez; Comalapa, Santa Apolonia y Tecpán, Chimaltenango, Boca del Monte y Mixco, Guatemala; Chiquimula, Cabecera y Municipio de Esquipulas y Quetzaltenango (varios Municipios)

2. PELEA DE GALLOS

Se realiza durante las fiestas patronales de los pueblos y es practicado en todo el territorio nacional. En una pelea de gallos son importantes los siguientes elementos:

- el palenque
- el gallo
- el amarrador
- los postores o apostadores
- el juez
- los galleros (dueños de gallos)
- los observadores

Existe una diversidad de razas de gallos; pero aquí en Guatemala, las más comunes son: Hass, Robinson, Español, Billy Ruble, Jumper, Claret, Hatch y Kelso.

Lo que se toma en cuenta de los gallos de pelea es el plumaje (que sea saludable), su agilidad, su bravura, el peso y la raza son muy importantes porque de ella depende la destreza del gallo. Comienzan a pelear cuando tienen dieciocho meses de edad.

Cada gallero lleva a las peleas entre cuatro o cinco gallos, los cuales son pesados en una báscula especial y se anotan los pesos. El peso ideal de un gallo es de cuatro a seis libras y no puede haber más de una o dos onzas de excedente (o sea desventaja).

El amarrador es una de las piezas interesantes de la pelea; ya que es el encargado de amarrarle las navajas adecuadas en los espolones de los gallos. Es una persona que los galleros contratan para la temporada y le pagan el 5% de cada apuesta que él haya amarrado. Pero también el mismo gallero puede desempeñar el papel de amarrador y es quien decide con qué tipo de navaja va a pelear su gallo.

Las navajas son de acero y existen de las siguientes medidas:

2 líneas, 3 líneas, 1/4" de línea, 1/2" de línea, 3/4" de línea y 1" de línea.

Los galleros son los que cargan a su gallo y entran con ellos al redondel, para empezar a calentarlos (lenguaje de los galleros). Lo cual hacen sujetando al gallo por la cola y colocándole enfrente a otro gallo que le llaman "chingón o chinguero" para cuquearlo y dejan que éste se enfurezca. Es en este momento cuando los apostadores pueden ver el coraje que tiene el gallo y hacen sus apuestas. Es importante mencionar que en el momento del calentamiento los gallos ya tienen colocadas las navajas pero están cubiertas con una vaina.

A continuación del calentamiento empieza la pelea y en el redondel se encuentran los cargadores (o galleros) y el juez, quien juzgará la pelea. Empieza por medir el tamaño de las navajas, verifica los pesos y luego con un silbato da inicio. El tiempo de duración de la pelea depende de la raza del gallo y de la longitud de las navajas:

Reglas del Juego

- Cuando el gallo está echado con el pico en el suelo, es perdedor.
- Cuando sale huyendo del adversario, pierde.
- Cuando el soltador toca o levanta al gallo sin autorización, durante el tiempo de pelea, esto es penalizado por el juez.
- Cuando el gallo está muerto en las manos del soltador, pierde.

Después de la pelea, a los gallos que resulten heridos se les suturan las heridas (aplicación de un cicatrizante); así como también les inyectan antibióticos para evitar diversas infecciones y

Longitud de la Navaja	Tiempo	Raza	Forma en que pega
3/4 - 1" dos líneas	15 minutos	Americana	Pega velozmente por todo el cuerpo
1/2 - 1/2" dos líneas	20 minutos	Española	Pega solo en la cara
2 líneas a 1/4"	25 minutos	Asiática	Pega solo en la cara

La velocidad del corte es de 150 km/h.

es cuidado especialmente. También se les presta primeros auxilios dándoles calor por medio del aliento para que puedan seguir peleando.

Los gallos tienen un cuidado especializado, por personas que se dedican sólo a cuidarlos. En las galleras tienen de trescientos a cuatrocientos gallos a su cuidado. Están amarrados con trabas en las patas para que no se peleen entre sí, ya que éstos nacieron para pelear. Con la llegada del invierno los gallos empiezan a pelear (cambiar el plumaje), y sufren de fiebres muy altas; por eso se les da comida especial, dicha composición está preparada con maíz amarillo, trigo, avena y cebada. También les dan huevos duros, carne, leche, vitaminas orales e inyectadas. El valor del cuidado oscila entre Q. 2,000.00 a Q. 3,000.00 mensuales.

Un gallo importado cuesta desde \$200 hasta \$500 y los criados localmente valen hasta Q. 3,000.00 aproximadamente, esto depende de la raza que sea.

En todo el país se juegan alrededor de 400-500 peleas cada fin de semana. Damos los nombres de algunos palenques:

- Popochas, Mixco
- Las Vegas, Villa Nueva
- La Florida y Hermanos Martínez, Coatepeque
- El Sanarateco

Los apostadores examinan con mucha atención a los gallos peleadores: hay que percatarse del peso, de la belleza física, de la bravura del animal por el que van a apostar y hacen consultas con los amigos y con los otros apostadores.

Los observadores del desafío asisten al evento para divertirse, tomar licor y ganar algún dinero. Una de las particularidades de dicha actividad es que se ven muy pocas mujeres y las que van se hacen acompañar de sus novios o esposos.

Es necesario hacer la aclaración que todos los galleros se conocen entre sí y son amigos; después de una pelea, ellos siguen siendo amigos ganen o pierdan pues así es el juego.

6. CARRERA O HALADA DE GALLOS O PATOS

Esta es una tradición que se practica en América Latina, así como en España. En Guatemala es practicada en varios departamentos, cada uno de diferentes maneras. Para nuestro estudio, explicaremos dos casos distintos como lo es San Juan Ermita, Chiquimula y San Ildefonso Ixtahuacán, Huehuetenango.

a) San Juan Ermita:

Esta costumbre presenta dos formas: el gallo o el pato colgado y el gallo o pato enterrado y con el cuello fuera de la tierra.

El 24 de Junio, después de la misa en honor a San Juan, se queman bombas de uno y dos truenos. Esta es la señal que indica que la “halada” está por comenzar. Todos los observadores se colocan de ambos lados de la calle que está a un costado de la iglesia y el parque. Son los organizadores de la festividad del día de San Juan, los que consiguen los gallos de plumaje muy hermoso y los caballos para realizar la “corrida”. Un hombre experto es seleccionado para atarle las patas al gallo y colgarle de un lazo que se ha tendido entre dos árboles.

Cuando las bombas han dejado de tronar, los jinetes se alistan para galopar sobre sus caballos e ir en busca de la ansiada cabeza del gallo. La marimba comienza a sonar y la “halada” se inicia: el jinete cabalga vertiginosamente y se dirige a comprobar que el animal esté colgado a una altura adecuada. Luego de esto, las carreras comienzan. Los jinetes más experimentados van haciendo

correr al caballo y al llegar al punto en donde está el gallo, intentan arrancarle la cabeza de un solo tirón al mismo tiempo que gritan ¡San Juan !.

Los jinetes logran descabezar al animal después de siete u ocho carreras. Los gallos decapitados son consumidos en honor al santo, después de las carreras, durante un alegre almuerzo.

b) San Ildefonso Ixtahuacán:

Se conoce como una “Corrida de patos”, la cual es organizada por una cofradía y cuya presentación tiene lugar durante la celebración de la fiesta patronal (del 20 al 24 de enero).

La cofradía está formada por ocho hombres y sus respectivas esposas; una jerarquía formada de la siguiente manera: el primero, el segundo y así sucesivamente hasta llegar al octavo; llaman a sus esposas de la misma manera. La función del primero, segundo, tercero y cuarto es jinetear los caballos y arrancarle la cabeza a los patos durante la corrida. Pasan cabalgando y a la altura del pato que está colgado tratan de arrancarle la cabeza de un solo jalón, si éste no lo logra pasa el siguiente, hasta que por fin les quede la cabeza en la mano, la cual es tirada hacia atrás. Los otros cuatro cofrades restantes son auxiliares, que ayudan en cualquier cosa que sea necesaria para el buen desenvolvimiento de dicho evento (cuidan los caballos, queman cohetes, hacen mandados, cuidan las cosas de los jinetes y otras cosas más). El quinto tiene bajo su responsabilidad el cuidado de las banderas, las bandas y demás adornos que usan los jinetes.

El chamán tiene una participación importante con sus ritos; quema del copal, ya que él pide porque todo resulte bien y no suceda nada malo durante las actividades que la cofradía realiza durante el año que toca su período. Ora en la casa y ora en el centro del pueblo, frente a la iglesia católica, en las lomas y cerros. El chamán se dirige al dueño de los cerros para pedir protección para las ocho personas que llevan la cofradía de la “corrida de patos”.

Esta corrida se realiza siempre en las afueras del pueblo, en una calle de tierra que está al norte y en donde hay una pila pública. El primer cofrade debe buscar una casa cercana a esa calle para alquilarla por unos días y permanecer allí durante la festividad. En su mayoría, los cofrades son de las aldeas vecinas, como a diez

o quince kilómetros del casco urbano. Entre todos los cofrades compran los víveres, para poder medio comer esos días.

La corrida de patos se realiza después de haber acompañado por todo el pueblo la procesión del santo patrón: San Ildefonso.

Existe una creencia, en la cual los jinetes presentan los patos frente al altar y piden que no les pase nada malo y al mismo tiempo dan gracias porque han salido de la mitad del compromiso. El número de patos sacrificados puede ser de uno hasta cuatro. Después de muertos los patos sin cabeza se colocan frente al altar para que después sean desplumados, los dejan secar y ahumar. Las esposas de los cofrades reparten el agua de caña entre los espectadores.

Terminada la corrida de patos, los jinetes, montando sus caballos, se dirigen a la iglesia y postrándose de rodillas, agradecen a Dios y al patrono de la fiesta, por todo lo bueno que les pasó, piden perdón por los errores que hayan cometido. Después de haber salido de la iglesia montan nuevamente sus caballos y empiezan a dar vueltas frente a la misma, al ritmo del tambor, la chirimía y la trompeta. La cofradía se elige cada año.

LA LOTERÍA

Este es uno de los juegos más populares y tradicionales de Guatemala y, sin duda, de varios países centroamericanos, como de México. Aunque es un juego propio de las ferias, en muchos lugares se juega de manera espontánea aun fuera del contexto de los puestos de las ferias patronales.

El juego de la lotería es de origen europeo, el cual se jugaba en los salones de Francia e Italia, de ahí pasó a España y luego a México y Centro América en el siglo XVIII. En Italia, en 1543, se le llamaba Lotto y cada número estaba asociado con una o más figuras o imágenes y se decía que cuando uno soñaba con esas imágenes se le estaba revelando el o los números que debería jugar, como se verá más adelante muchas de estas figuras se conservaron en el juego de lotería que hoy seguimos jugando.

Este juego consta de un paquete de cincuenta y cuatro cartas o naipes con figuras como el sol, el diablo, la dama, el catrín, etc. y

otro paquete de tableros en donde se encuentran nueve ó dieciséis copias reducidas de las mismas figuras.

La forma de ganar es cubriendo toda la tabla o cartón, colocando sobre cada figura un grano de maíz, quien llena primero el cartón grita ¡lotería! Y gana.

Nunca puede faltar en las ferias patronales un puesto de lotería con veinte o más jugadores tratando de ganar alguno de los premios ofrecidos, donde el gritón hace versos para cada una de las figuras. A continuación se muestran algunos de los versos usados para cantar la lotería, en algunos casos se dan dos versos, pero en realidad las variantes son tantas, como ferias hay en México.

El que le cantó a San Pedro, no le volverá a cantar... El gallo
Pórtate bien cuatito, si no te lleva el coloradito... El diablito
La dama puliendo el paso, por toda la calle real... La dama
Don Ferruco en la Alameda su bastón quería tirar... El catrín
Para el sol y para el agua... El paraguas
Con los cantos de sirena no te vayas a marear... La sirena
Súbeme paso a pasito, no quieras pegar brinquitos...
La escalera Para subir a la gloria... La escalera
La herramienta del borracho... La botella
Tanto bebió el albañil, qur quedó como barril... El barril
El que a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija...
El árbol
Me lo das o me lo quitas... El melón
¿Por qué le corres cobarde, trayendo tan buen puñal?... El
valiente
Ponle su gorrito al nene, no se nos vaya a resfriar... El gorrito
La muerte siriqi y siaca... La muerte
La calaca tilica y flaca... La muerte Patria Vieja.

Es un juego muy antiguo, tanto que ya los primitivos griegos lo conocían. Es el juego de azar precursor de los dados. Las tabas sirvieron también de objeto adivinatorio.

En América, el juego de “La taba” se practica mucho entre los gauchos argentinos, que entre otros nombres lo designan como “tirar el hueso”. Lo que parece cierto es que primero lo jugaron los Araucanos que lo llamaban “tefan”, y después a los hombres de la Patria Vieja. No sabemos desde cuándo ni cómo se empezó a jugar en Guatemala, lo cierto es que debe haber sido hace mucho tiempo ya que es un juego muy arraigado en tradición, sobretodo, en el altiplano guatemalteco, se le considera un juego profano ya que se juega durante la Semana Santa, además que, muy frecuentemente, se suelen realizar apuestas, es un juego de varones y se presta para que algunos usen palabras altisonantes.

Para este juego ordinariamente se usa el hueso astrágalo de la pata de buey, pues son lo suficiente mente grandes.

La Taba presenta cuatro caras que se distinguen con los nombres de hoyo, tripa, carne y culo y se juega tirándola sencillamente al aire, mientras los dos que hacen la apuesta, cada uno elige la cara que quiere. El que acierta la posición gana.

Se gana si al caer la taba queda hacia arriba el lado llamado carne, se pierde si es el culo. Una partida organizada de este juego se llama “tabeada” y, generalmente, puede haber un juez que arbitra la reunión.

Honduras

OTROS JUEGOS Y RECREACIONES*

Pompeyo del Valle

Desde luego, los juegos y juguetes reseñados o descritos anteriormente, sobre todo en el capítulo II, no son más que un breve muestrario de la lúdica hondureña tradicional. Naturalmente, hay muchos más como, por ejemplo, aquellos que se conocen por los nombres de Poner la cola al burro, Pan caliente, la Gallina ciega, el Capeador, las Ollitas, O.A., los Yaxes, Libre, Landa, la Rayuela y otros.

Queremos mencionar, sucintamente, cinco formas habladas de la diversión en Honduras: la leyenda, el romance, la “perra” (relato urdido con mentiras exageradas), los cantares y los acertijos. No ya como literatura oral exclusiva de los niños, sino como lenguaje lúdico de los mayores, o sea, la palabra sonora como solaz, placer y escape de la rutina del trabajo y la cotidianidad alienantes.

* *No se incluyen los textos, ya que varios de ellos están en el libro de esta serie. El libro número 10 ampliará el tema de la literatura popular oral.*

Nicaragua

OTROS JUEGOS Y RECREACIONES

TICA

Tica significa en chorotega “uno”.

Se juega con semillas de marañón y de la misma manera que el Chicolón y el Chon Melocochón, se traza la raya para la prueba y se cava el hoyito para las semillas; únicamente que aquí se trata de que dentro de él quede sólo una semilla, y el resto quede esparcido en el patio, lo más distante que se pueda, para hacerlas llegar luego al hoyito con el dedo índice y el pulgar. Gana el que introduce las últimas semillas.

En estos juegos de semillas, el niño debe estar seguro de su pulso para lanzar las semillas y lograr que caigan según convenga para el mejor desarrollo del juego.

Tiene funciones generales motoras y especiales de lucha.

CHICOLÓN

El chocolón se juega con semillas de marañón. En un extremo del patio se cava un hoyito donde quepan todas las semillas, en el extremo contrario de éste, se traza una raya; los jugadores tiran cada uno una semilla a la raya.

El niño, cuya semilla cae en la raya, es el que tira primero al hoyito; sigue aquél cuya semilla haya caído más cerca de la raya, y así sucesivamente.

El jugador, que es primero en el tiro, recoge todas las semillas de apuesta y, colocado de pie sobre la raya, lanza desde allí todas las semillas juntas al hoyito, tratando de que caigan todas dentro, si lo consiguió, dice: “chocolón” y gana todas las semillas.

Si algunas quedan esparcidas, tratará de tirarlas al hoyito con el dedo pulgar y el índice, si no lo logra con la primera que quedó en el suelo, pierde y va el segundo jugador en el turno; si éste no logra introducir desde su primer tiro una semilla, pierde y va el siguiente. De esta manera continúan todos hasta que logran hacer llegar todas las semillas al hoyito. Gana el que hace llegar la última semilla al hoyito.

Se juega después de la primera infancia; el niño con un poco de más experiencia y destreza forma ya con decisión su grupo de compañeros. El movimiento del brazo es más seguro al lanzar las semillas desde un punto dado hasta el hoyito abierto en el extremo opuesto.

El niño lleva, como en todos estos juegos, el interés de ganar para aumentar sus semillas, sus chibolas, sus botones o las figuras de su colección.

Es un juego colectivo, común y físico; sin embargo, intervienen en él la imaginación y la observación, pues el niño ensaya el tiro antes de lanzar las semillas.

Es un juego con funciones especiales de lucha y generales motoras. Es otro de los que se ha perdido por completo, pero es de mucho atractivo para los niños.

CHON MELOCOCHÓN

Es otro juego desaparecido. En algunos lugares se usó el chonete para jugarlo. En la zona del Pacífico se jugó con semillas de marañón.

El juego se empezaba con la “Masiada” sobre una raya trazada en el patio humedecido de antemano. “La Masiada” era para saber qué niño tiraría primero sus semillas al hoyo abierto en el extremo opuesto a la raya. Para tirar las semillas, el jugador se ponía de pie sobre la raya; el primero en tirarlas al hoyo era aquél cuya semilla, al hacer “La Masiada”, había caído en la raya. Seguían por turno los niños cuyas semillas caían a mayor o menor distancia de ella.

Antes de tirar las semillas, el de turno preguntaba: “¿Pares o Nones?” Los niños contestaban; si decían “Pares”, el número de semillas que caían en el hoyo debía ser par, y si decían “Nones” el número de semillas tenía que ser impar.

Si caían todas dentro del hoyo, ganaba el niño igual cantidad. Si no las metía todas había que distinguir:

1. Si el número de semillas introducidas respondía a la voz “Pares” o a la voz “Nones”; y
2. Si el número de semillas introducidas no correspondía a la voz del pares o nones.

En el primer caso sólo ganaba una cantidad equivalente al número introducido; en el segundo, recuperaba las semillas introducidas y las que habían quedado fuera, eran disputadas por el resto de los jugadores en la forma siguiente: el segundo jugador de turno las tiraba con el dedo de en medio y el pulgar; si éste no lograba hacerlas llegar seguía el tercero, y así sucesivamente seguían los demás, hasta que las semillas quedaban dentro; ganaba el que metía en el hoyo la última semilla.

Juego colectivo común de varones, perteneciente a los físicos de la segunda infancia, con funciones generales sensoriales y motoras. Intervienen el movimiento del brazo y la mano para lanzar las semillas y la vista, con la que el niño mide las distancias; sus funciones especiales de lucha estimulan el interés.

EL RONRÓN

Es el juguete más grato y el que más llama la atención. Consiste en un hilo fuerte y un botón mediano.

El hilo se pasa por dos hoyitos del botón procurando que quede en medio del hilo, el largo de éste debe ser no menos de una yarda.

Una vez metido el botón en el hilo, se unen los dos extremos, mediante un nudo, se sostiene luego con las manos, aflojando un extremo y poniendo tenso el otro, de esta manera comienza a dársele vueltas por el extremo a donde el hilo quedó flojo.

Cuando todo el hilo está torcido y trenzado, el extremo por donde se ha aflojado y por donde se le da vueltas, se pone bien tirante. Entonces, el botón comienza a dar vueltas para desenvolverse. Al girar produce el ruido que le da el nombre..

Este “Ronrón” es infantil y puramente sensorial; interviene la vista y el oído. El niño sigue los movimientos del botón, interesa su vista en los círculos que describe al girar sobre sí mismo. También entra en juego el oído que percibe el sonido tenue ya mencionado.

EL AHORCADO

Consiste en adivinar un nombre; éste se escribe en un papel, y no debe ser conocido por el jugador contrario. Al niño que va a adivinar se le dice únicamente el número de letras. Por cada letra que no acierte, el contrario pinta una parte de un muñeco comenzando por el óvalo de la cara; en otro error pintará los ojos; en otro, la boca, etc., y así hasta completar el muñeco y pasarle la cuerda por el cuello.

Si el niño adivina antes de terminar el muñeco, gana el juego. Pero si el muñeco se termina de hacer, y aún faltan letras, el niño pierde.

Las letras que el niño acierta se ponen en las rayitas que se han pintado previamente y que deben ser tantas como letras tenga el nombre.

Este juego es desinteresado y pertenece a los de la segunda infancia. Sus funciones generales son psíquico-intelectuales y las especiales son de lucha.

En esta doble función de las facultades mentales interviene de manera especial, la memoria.

El niño, al juntar las sílabas que ha acertado, recurre a su memoria, en donde desfilan cuantas palabras tengan relación con las letras antes dichas.

Para la clase de ortografía es un excelente ejercicio ya que debe decirse la letra correcta, porque de lo contrario perderá, pues en el juego se pone un número de rayitas igual al número de letras que el nombre tenga; así, en la palabra “encaje”, yo debo poner seis

rayitas-; cada una de ellas corresponde a una letra; el contrario debe acertar todas. Pero si en vez de J dice G, pierde el juego. Esta pérdida se recordará siempre que tenga que escribir encaje.

EL BANQUITO

Este juego, con que los hermanitos mayores entretienen a los pequeños, es conocido en toda Nicaragua, aunque se juega poco en la actualidad.

Para mejor comprensión de nuestros lectores sobre la manera de jugarlo, hacemos el siguiente cuadro explicativo.

Niño 1: Brazo izquierdo horizontal, mano abierta. Brazo derecho cruzado sobre el izquierdo, sujetándose fuertemente la mano de este mismo brazo, al codo del brazo izquierdo.

Niño 2: La misma posición. El Niño 1 sujetará fuertemente su mano izquierda sobre el codo del brazo derecho del Niño 2.

El Niño 2: Sujetará su mano izquierda sobre el brazo derecho del Niño 1.

A esta figura hecha con los brazos de los niños se le da el nombre de banquito. En él se sienta un tercer niño que para mayor seguridad se sujeta del cuello de sus compañeros.

Es un juego físico, individual y común de la segunda infancia, con funciones especiales de imitación.

EL PIZOTE

Este juego es para los más chiquititos. El grupo de niños debe empuñar sus manecitas, colocarlas unas sobre otras, de manera que todas formen una columna vertical. A la mano empuñada se le da el nombre de pizote.

El que tiene su puño debajo de todos pregunta:

- ¿Qué es eso?

Contesta el que tiene la mano encima de todos:

- Pizote

El que interrogó dice:

- Quítelo que mucho hiede.

Replica el dueño del pizote y muestra la mano abierta y la acerca a la nariz del que interroga:

- Vea que no hiede.

Se sigue en la misma forma con los demás, hasta que sólo queda el puño del que interrogó primero. Entonces los niños preguntan a coro:

P.-¿Qué es eso?

R.-La casita del Rey (muestra la mano empuñada)

P.-¿Qué tiene adentro?

R.-Oro y Plata.

P.-¿Quién la saca?

R.-La Garrapata chata.

Los niños luchan por abrir el puño del que está contestando. Cuando lo logran, termina el juego.

Colectivo común de la primera infancia. Contribuye al desarrollo físico de los niños. Hay además aquí una especie de representación teatral, que les permite ejercitar la habilidad de relacionarse y tratar con los demás. Este juego es de gran atracción, pues los niños se entusiasman y desean ser la Garrapata Chata que sacará el oro y plata que guarde el último pizote.

CUCUMBE

Éste es un juego muy generalizado en Nicaragua; ha sido el compañero del Escondido y del Pegue Pegue.

Un grupo de niños se ponen de acuerdo para decidir el lugar dónde será el Punto, que puede ser el tronco de un árbol, un poste, una piedra; después se decide quién ha de ser el que debe quedar en el punto.

Cuando todo está listo, es decir, elegido el punto y el niño que quedará en él, se entabla el siguiente diálogo entre éste y el grupo:

Niño que está en el punto, grita: -¡toc, toc!

Niños del grupo contestan: -¿qué querés?

Niño: -¡quiero tentarlos!

Grupo: -¡tentanos pues!.

Terminado el diálogo, los del grupo se esparcen a la carrera, huyendo del niño que ha quedado en el punto; éste sigue tras ellos

con el fin de alcanzar a uno, que ha de ser el que quede en el punto, en el siguiente juego.

El niño que vuelve al punto está a salvo.

Se da el caso que ciertos niños ágiles, se quedan cerca del que está en el punto, corriendo alrededor de él, alejándose y acercándose, le dicen: “tentanos, pues”; aquél se hace el que no los ve, para que se descuiden y coger a alguno. Otras veces el del punto corre a buscar a los que son menos ágiles, pero entonces se cruzan los más veloces para salvarlos y de esta manera despacharlos al punto. En esta forma se sigue el juego, hasta que logra su empeño.

En este juego entra el movimiento del cuerpo, desarrollando no sólo la atención de los niños, sino la observación, ya que tienen que estar atentos a los movimientos del perseguidor para escapar de él o para volver al punto, si están cansados. Este ejercicio les hace ser arrojados y de rápidas decisiones. Es un juego colectivo común de la segunda infancia. Es muy recomendable para los recreos, ya que el niño tiene oportunidad de ponerse en movimiento, cambiando de esta manera la posición sedentaria del aula.

SACAR MANTECA

Se juega en la zona del Pacífico de Nicaragua, es muy original y el más simple de todos; indudablemente es invención propia de muchachos.

Sentados los muchachos en un banco, el que está en un extremo comienza a empujar hacia el extremo contrario, de manera que los niños de dicho extremo vayan quedando fuera del banco. A su vez, éstos tratan de hacer resistencia para no salir y empujar en sentido inverso, para que salgan los que empezaron a moverse primero.

Éste es un juego físico de función motriz.

El provecho lo da la lucha corporal que contribuye a aumentar la fuerza física y energía de la voluntad.

SALTA LA PIEDRA

También es uno de los juegos más conocidos en toda Nicaragua, pero en la actualidad sólo se juega en muy pocos departamentos.

El grupo de niños decide los dos jefes que han de formar sus respectivos bandos; al frente de cada uno de ellos se coloca el jefe.

Para saber cuál de los dos bandos debe empezar el juego, se rifa un objeto que quepa en el puño de la mano de uno de los jugadores, los jefes dirán en qué mano está la pieza escondida, el que acierte será el primero en comenzar, de la siguiente manera:

Se traza medio a medio de donde están colocados los dos bandos, una raya que tendrá el largo que los jugadores deseen. El que adivinó da el primer salto sobre la raya y pone una piedra en el lugar donde terminó su salto.

Para dar el segundo salto tiene que esconderse el objeto nuevamente, entre los jugadores del bando que ganó primero y que comenzó a dar el primer salto; si los del bando contrario adivinan quién tiene el objeto, el bando que comenzó a saltar primero, pierde y comienza a saltar el segundo bando. Cada saltador dejará siempre una piedra donde puso el pie al terminar su salto y lo dará desde el lugar donde se dejó puesta dicha piedra.

Cada bando ha de tener su piedra, ésta será distinta para evitar confusiones, ya que la piedra será el punto de partida del salto y también dirá el número de metros que cada bando ha recorrido saltando. Siempre es el bando contrario el que pide la piedra.

Gana el bando que llegue primero a la meta decidida. Éste es un juego colectivo de la segunda infancia; es físico, tiene funciones generales motoras, que desarrollan los músculos de las extremidades inferiores. Las funciones especiales de lucha adiestran al niño y lo preparan para los deportes.

La piedra en brinco es una variante de este juego que se practica en Jinotepe. Tiene las siguientes diferencias: a) Se practica sólo entre hombres, perteneciendo en consecuencia a los particulares de varones; b) La piedra se rifa con el “te tiro te mato” del Cartel Inglés; c) La piedra sobre la cual se salta es una y se coloca en la mitad de la cuadra: cada bando la hace avanzar a la esquina que le corresponde; d) Para esconder la piedra el jefe canta repetidamente:

Aquí pongo en pelo congo
Aquí pongo en chile congo

Aquí pongo en cuero viejo
Las canillas de mi conejo

VENADITO

En este juego de la zona del Pacífico, los niños agarrados de las manos se ponen en semicírculo; enfrente, y a una distancia de cuatro o más metros, se coloca el niño que hará de venadito, el cual entabla con el grupo el siguiente diálogo:

- Venado: – Venadito, entra a tu huerta.
Grupo : – Señorito, no tiene puerta
Venado: – ¿Hay entrada?
Grupo : – Sí hay
Venado: – ¿Y salida?
Grupo : – No hay
Venado: – Pero para mí sí hay.

Al decir esta frase, el venadito entra corriendo al semicírculo, el cual se cierra inmediatamente. El venadito, dentro del círculo, comienza a buscar por dónde salirse, se sienta en el suelo o se pone en cuclillas diciendo unas veces: “–Sembraré mi maicito” (hace acción de sembrar y el grupo lo imita); se levanta, el grupo hace lo mismo. Él dice: “Voy a regar mi maicito”, hace la acción de regar, que también imita el grupo. El venado trata de escapar. Uno de los ardides para conseguirlo es sentarse en las manos unidas de los niños, preguntándoles: “¿Qué árbol es éste?”. Los niños contestan: “Guanacaste”, “Níspero”, etc.

El venado trata de sentarse de tal manera que al hacerlo se separen las manos de los niños. Éstos deben sujetarlas bien para no dar lugar a que salga. Si ninguna mano cede, el venado vuelve al maicito, tratando de probar cómo salirse. Todo el interés del juego estriba en la salida del venado; éste se esfuerza para escapar y el grupo para no darle tal ocasión.

Se juega también en la costa atlántica en esta misma forma. Pertenece a los juegos desinteresados, común de la primera

infancia; es físico, tiene funciones especiales de lucha y generales motoras. El niño se mueve en todo sentido, ejercita sus miembros, es el juego de más variados movimientos, tiene, además, aspectos dramáticos de personificación. Compuesto de tres partes:

Primera: El diálogo del juego sostenido entre el venado y los niños del círculo

Segunda: Los movimientos que hace el venado para escaparse y que los niños imitan para no dejarlo salir; y

Tercera : El escape y la persecución.

LA TABA

La Taba es la rótula de un ternero o venado. Se prefiere siempre el hueso del último por ser más pequeño y difícil, en consecuencia, de someter a la destreza del jugador.

Tiene seis caras desprovistas de aristas. Cuatro de ellas son rectangulares y paralelas dos a dos. La más anchas son cóncavas y no tienen nombres; la más angostas son ligeramente convexas: una tiene una S en relieve, y se denomina "Carne"; la opuesta es completamente lisa y se llama "Hueso" o "Culo".

Actualmente los muchachos han sustituido este hueso por una caja de fósforos vacía, a la que llaman Taba. A esta caja le hacen una seña en uno de los costados, y le dan el nombre de "Hueso" o "Culo"; el opuesto recibe el nombre de "Carne". Los lados más anchos no tienen nombre, y los más pequeños se llaman "Panameñas".

Para jugar con la Taba se hace la apuesta y se lanza ella después: si cae el hueso para arriba, el que ha lanzado paga al compañero; si cae carne o panameña, gana; con los otros dos lados ni se gana ni se pierde.

Panameña: puede ser sencilla y doble. Es sencilla cuando se paga la simple cantidad apostada y doble cuando se acuerda duplicar la apuesta.

Este es un juego particular de varones, físico o intelectual; pertenece a los de la segunda infancia; tiene funciones generales sensoriales y motoras y especialmente de lucha espiritual.

LA PIRINOLA

Es un juguete que el niño fabrica con una garrucha partida por la mitad. Por el extremo más ancho se introduce un trocito circular de madera. El extremo inferior termina en punta, el superior sirve para sujetarla con los dedos y hacerla bailar.

Éste es un pasatiempo únicamente de infantes, pues los mayorcitos emplean, la guazapa, que es una pirinola cuadrada. En cada una de las caras se graban las letras siguientes:

M, que quiere decir mete,
S, que quiere decir saca,
P, que quiere decir pone, y
T, que quiere decir todo.

Se fija previamente una unidad de apuesta. Si la pirinola queda con la M hacia arriba, el que la bailó tiene que meter esa unidad; si cae en S o en P, saca o pone respectivamente esa misma unidad; y si cae la T se lo lleva todo.

También, en vez de letras, se le pintan figuras.

Este juego proporciona al niño, no sólo interés, sino placer y satisfacción con la elaboración del juguete.

Clasificado entre los juegos particulares para varones de la segunda infancia; es físico, colectivo común y con funciones generales motoras y especiales de lucha.

EL PARES O NONES

Se esconden botones o chonetes en una de las manos que se presenta empuñada a uno o más compañeros, preguntando: "¿Pares o nones?"

El que quiere participar en el juego contesta: "Pares", o "Nones".

Si acierta, recibe los objetos que hay en la mano; si no acierta, entrega objetos equivalentes en número y especie.

EL LADRILLETE

El juego se desarrolla entre dos o más niños, en un lugar enladrillado. Cada uno tira al aire, por turno, un botón o tapa de

botella aplanada. Se hace la apuesta, y gana el niño cuyo botón o tapa caiga primero, en las juntas de los cuatro ladrillos; segundo, en el centro del ladrillo; tercero, el más próximo al centro. El que cae en la junta de dos ladrillos pierde automáticamente, salvo empate.

Si hay dos niños que empatan, es decir, cuyos objetos cayeron en un mismo lugar de ganancia de los ya indicados, gana el que tiró primero. Si todos caen en la junta de dos ladrillos, gana el que tiró primero.

Si un jugador “china”, es decir, roza el objeto que ha obtenido mejor lugar, aunque el suyo caiga más lejos del centro o no consiga las cuatro esquinas, gana el doble de la apuesta.

Los muchachos apuestan figuritas que coleccionan para llenar sus álbumes, las cuales estructuran la función especial síquica de ensueño, pues ellas animan el mundo particular en que vive el niño con su fantasía.

Es particular de varones de la segunda infancia, con funciones generales motoras y especiales de lucha.

LA RUEDA FORTUNA

Es un juego de feria. Consiste en una rueda colocada horizontalmente y dividida en compartimientos donde se ponen juguetes. En el borde de la rueda, y haciendo la separación de los compartimientos, hay clavos destinados a detener una pluma que va al extremo de un brazo que gira sobre un eje situado en el centro de dicha rueda; la pluma señala el juguete a que el niño tiene derecho.

En este juego nunca se pierde; pero, las más de las veces, el juguete que se adquiere es de un valor inferior al de la apuesta.

Variantes de este juego infantil, que no incluimos por razones señaladas en la introducción, son: La Ruleta a colores, La Ruleta con monedas, y La Ruleta con 100 números.

Se diferencian de las ruletas para adultos en que en éstas es la rueda la que gira y no el indicador.

JUEGO DE SILLAS

Este juego tiene semejanza con el “Dormilón eliminado”, que se juega en España. Es conocido en la zona del Pacífico de

Nicaragua, y generalmente se suele jugar en cumpleaños de niñas que han pasado de la primera infancia; se desarrolla de la siguiente manera:

Se colocan varias sillas en fila e invertidas, es decir, un espaldar a la derecha y otro a la izquierda; siempre debe haber un jugador más del número de sillas. Se pone una pieza de música, las niñas van marchando al compás de la música y dando vueltas alrededor de las sillas. Se suspende la música sin que las niñas que giren se den cuenta de ello. Inmediatamente todas deben buscar su silla para sentarse. La niña que queda sin asiento sale del juego. Entonces se quita una silla para que siempre haya una niña más y una silla menos. La última que quede sentada es la triunfadora y la que gana el premio señalado para este juego.

Desinteresado y particular de mujeres.

Intelectual, tiene funciones generales psíquico-afectivas: la música se identifica con el juego, o más bien la música es el juego mismo. Las funciones son sociales. Es un juego de la segunda infancia.

PONERLE LA COLA AL BURRO

Juego internacional, conocido en Guatemala con el nombre de saberle poner la cola a un animal.

Consiste en pintar sobre un papel un burro sin cola. Esta lámina se pone en la pared. La cola se hace de papelillo de color poniéndole pega en el extremo. Los niños se colocan en sus respectivos lugares, y, por turno, pasarán con los ojos vendados y la cola en la mano a fin de pegársela al burro.

Los niños no deben tocar la lámina. Gana el que ponga la cola en su lugar, o bien el que la ponga más cerca.

En Nicaragua se acostumbra este juego para celebrar los cumpleaños de infantes, y se da un premio al niño que pone la cola en el lugar que corresponde. En Guatemala, el Punto Cuarto le ha dado a este juego un carácter educativo, para lo cual se organizan los alumnos en dos equipos de igual número; éstos tienen que caminar en fila hacia la pared o pizarrón donde se fijó la figura del animal. Cada uno de los niños lleva en la mano una cola. Pasan primero los dos niños que están a la cabeza de la fila, en su orden

pasarán los demás hasta que hayan pasado todos los concursantes. Gana el equipo que se haya acercado más al lugar donde debe colocarse la cola.

Juego colectivo común de la primera infancia y de la segunda, físico y mental. Sus funciones especiales son psíquico-intelectuales: desarrolla el sentido espacial y la sociabilidad del niño.

EL MICO

“El Mico” y “La Sombra”, se juegan en Jinotepe, Departamento de Carazo.

Para el primero, el grupo de chavalos rifa quién ha de ser el mico. Éste se dirige a cada uno de los participantes, en orden sucesivo. El juego consiste en imitar sucesivamente los gestos y ademanes que haga el mico. Éste es un aspecto del juego.

El otro es repetir la pantomima que el mico lleva a efecto. En cualesquiera de los dos casos, ya sea que el imitador pierda el orden de los gestos o ademanes o no se ponga a la altura de la pantomima del mico, pierde y da prenda.

LA SOMBRA

Segunda variante de Don Juan.

Se escoge quién ha de ser la sombra. Ésta, como el mico, se dirige a uno por uno de los jugadores, en orden sucesivo. El escogido tiene que imitar automáticamente, como si en realidad fuera sombra de la sombra (de ahí el nombre del juego), todo gesto o ademán que haga la sombra.

El objeto del juego es no retardar la imitación. Si a juicio de la sombra, aprobada por el grupo, el imitador se retrasa, pierde y da prenda.

OMBLÍGATE

Es un juego en el cual se ponen dos cuadros de tres rayas cada uno.

Los jugadores se ponen en fila, el que va a la cabeza de ella es el macho. Este niño se pone sobre la primera raya del primer cuadro, con el cuerpo doblado y las manos o los antebrazos apoyados en

las rótulas. El resto de los muchachos salta sobre él, tratando de no empujarlo, ni rozarlo con las piernas, al saltar; el que lo haga pierde y se pone de macho.

El macho tiene que ponerse en cada una de las rayas a medida que van saltando los compañeros, el que hace todos los saltos se pone por último en la fila. Si el primero saltó mal, se pone de macho en el mismo lugar a donde cae y entonces el resto de los que vienen en la fila tiene que saltar dos machos; si el tercero saltó mal, hará lo mismo que el anterior, teniendo los jugadores que saltar tres machos. El macho busca su lugar en la fila una vez que haya pasado por las seis rayas.

Fue muy generalizado en Nicaragua. Actualmente no se ve ni en los recreos escolares, sin embargo, debería revivirse, porque es un juego físico que favorece en todo sentido al niño.

Tiene funciones generales motoras y especiales de lucha. Pertenece a los clasificados en la segunda infancia, es desinteresado, particular de varones.

SALTAR CON LA CUERDA

Es un juego universal. Las niñas al mismo tiempo que saltan sobre la cuerda, pudiéramos decir que bailan. Se desarrolla así:

Una cuerda gruesa y larga, entre más larga mejor. La cogen por los extremos dos niñas y le dan vueltas; cuando la curva va hacia arriba, la niña o niñas que van a saltar se preparan para entrar, de manera que al golpear la cuerda el suelo, la niña o niñas den el salto sin tocarla ni rozarla. La niña que pisa la cuerda pierde y va otra jugadora. La que perdió tiene que coger el extremo de la cuerda que deja la compañera, la cual a su vez entra a saltar.

Se juega caminando a saltos o paseándose a saltos sobre la cuerda. Si ésta es larga, pueden entrar hasta diez niñas a saltar simultáneamente. Todo el encanto del juego está en la habilidad de los saltos.

En la cuerda se juega el reloj: cada niña dará un salto o varios saltos, según la hora que le toque del reloj, y debe salir de la cuerda inmediatamente después del último salto. Si alguna pierde, en la forma arriba mencionada, tiene que volver a comenzar el juego.

También se pierde cuando la niña da más saltos que el número de horas que le corresponde.

Clasificado entre los particulares físicos de mujeres. Es uno de los más antiguos y sigue despertando el entusiasmo de las niñas.

Tiene funciones generales motoras que favorecen el desarrollo corporal.

YACKS

Este es un juego adoptado. Pueden intervenir varias niñas. El juguete está compuesto por un bola pequeña de hule (entre más pequeña mejor) y ocho o diez piezas de metal llamada "machitos". Cuando no se dispone de éstas se buscan piedrecillas.

La prueba del juego consiste en poner en la palma de la mano los machitos y hacerlos saltar para que queden colocados en el dorso; la niña que obtenga mayor número de machitos en su dorso, es la primera en comenzar; continuarán por turnos aquéllas a quienes le quedaron más o menos piezas en el dorso.

El juego comienza cogiendo con la misma mano de la bola los machitos, primero de uno en uno, luego de dos en dos, hasta cogerlos todos; por supuesto que éstos se cogen al mismo tiempo que la pelota en la siguiente forma: se lanza la bola, luego se coge un machito de manera que cuando la bola dé el salto, ya la pieza esté en la misma mano. Una de las reglas del juego es no pasarlos a la otra mano, de lo contrario la jugadora pierde.

Luego que se han tomado los machitos hasta el grupo de diez, se comienza con la casa, para lo cual se coloca la mano izquierda en forma de casa, es decir, ahuecada sobre el suelo; los machitos se van empujando de uno en uno hasta el interior de ella, después de dos en dos, luego de tres en tres, hasta llegar al grupo de diez; todo esto se hace al mismo tiempo que se lanza la bola, pues antes de cogerla en la mano, los machitos deben estar ya dentro de la casa. Después de la casa viene el pozo. La mano izquierda se pone en el suelo, el pulgar y el índice deben formar un círculo, a donde entrarán los machitos en la misma forma que en la casa.

El puente.- También se hace con los dedos de la mano izquierda, imitándolo con el pulgar y el índice contra el suelo; los machitos pasarán por él, tirando siempre la bola y pasando ellos antes de cogerla con la mano derecha.

El motas-atol.- Consiste en coger los machitos con la mano derecha al mismo tiempo que la bola y hacerlos saltar con ella para cogerlos con la mano izquierda sin que caigan al suelo. La pelota se recogerá con la derecha después de golpear una vez el suelo. Esto se hace cogiendo primero un macho, luego dos, etc.

NERÓN NERÓN

Este juego se conoce en toda Nicaragua. En algunos lugares difiere el nombre, ya que también se conoce con el de “Mirón Mirón” en los departamentos del centro.

En Granada se llama “A la víbora de la mar, de la mar”, y se juega en la misma forma, pero con distinta letra.

Dos niñas con las manos unidas y los brazos en alto forman un arco, debajo del cual pasa el resto de jugadoras que en hilera y cogidas de la cintura unas de otras, cantan:

Nerón, Nerón, ¿De dónde viene tanta gente?
Nerón, Nerón, de la calle de San Vicente
Que pase el tren, que ha de pasar
Que el hijo del monte se ha de quedar.

Al terminar la canción, la niña que ha quedado debajo del arco, queda detenida. Las niñas que lo forman le dice que escoja el lugar donde ha de quedarse. Con anterioridad una y otra se han puesto nombres, sin que el resto de las compañeras los conozcan. A la niña detenida se lo dicen muy bajo para que las otras no se enteren. Cuando la detenida elige el nombre, se coloca detrás de la jugadora que lleva dicho nombre y se coge de su cintura; en esta misma forma se irán poniendo el resto de las niñas que, al pasar por el arco, son detenidas. De esta manera se forman dos hileras, las cuales pueden tener igual número de niñas, o una más o menos que la otra.

Cuando pasó la última y se colocó en el lugar escogido, empiezan a probar fuerzas, tirando unas y otras para el lado contrario. Gana el grupo que conservó más jugadoras en la lucha.

La letra de “Mirón Mirón” es la siguiente:

Mirón, Mirón, ¿De dónde viene tanta gente?
Mirón, Mirón, de la Puerta de San Vicente.
Que pase el rey que ha de pasar,
con sus ojitos cara de mosquito,
con sus orejas cara de torreja.

“A la víbora de la mar, de la mar”:

A la víbora de la mar, de la mar,
por aquí podré pasar,
el de adelante correrá
y el de atrás se quedará.
Pa pa pasará
Pa pa no pasará.

Es uno de los poco juegos que se han conservado; es colectivo común, de la primera infancia. Después de los siete años lo juegan sólo mujeres, pues en los juegos cantados no toman parte los varones cuando han pasado esa edad.

Tiene funciones generales motoras y psíquico-afectivas por su doble acción de correr y cantar. Es físico, con funciones especiales de lucha. Se presta muy bien para las actividades educativas de las escuelas de párvulos.

Panamá

LAS PELEAS DE GALLOS EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ

Armando Del Rosario De León

INTRODUCCIÓN

Nuestro trabajo consiste en una investigación sobre la pelea de gallos, auténtica expresión de nuestra raíz hispánica.

La pelea de gallos relaciona “diferentes aspectos que van desde su representación más legítima hasta el arte que se pone en juego para cristalizar este apasionante espectáculo”.⁽¹⁾ En efecto, así como las artes de la cetrería y tauromaquia conjugan refinadas técnicas, la pelea de gallos conlleva todo un arte que culmina en la agresividad y vistosidad de la confrontación de estos animales que luchan, muchas veces, hasta llegar a la extinción física de sus contrarios.

En nuestros países latinoamericanos, la pelea de gallos la vemos como una expresión folklórica que tipifica un orden cultural con características propias. Este evento, además de ser un medio de diversión, también conlleva un fin comercial.

¹ *Diccionario Enciclopédico Quillet, Tomo IV. Buenos Aires: Editorial Argentina Aristides Quillet, S.A.*

Debido a los profundos cambios que se han operado en diferentes áreas de nuestra cultura, su presencia obstinada en nuestros pueblos nos demuestra que esta herencia se encuentra depositada en la más íntima zona de nuestro ser como nación y como raza.

CARACTERÍSTICAS DEL GALLO DE PELEA

El gallo de pelea es de porte erguido, pico fuerte y robustos espolones. Para la valoración de un gallo de pelea son tres los aspectos fundamentales que se toman en consideración: la calza, la casa o pedigrí, y el cuidado o atención que se le ha brindado al animal.

El hombre ha explotado la antipatía espontánea que existe entre un gallo y otro, adiestrando a estos animales para combates muy espectaculares y que están bastante extendidos por el mundo. "Estas luchas cruentas, ya de moda antiguamente en Rodas y Pérgamo, se celebran todavía, especialmente, en algunas regiones de la América Central, en China y en Filipinas; pero en otros países están prohibidas".⁽²⁾

LA PELEA DE GALLOS EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ

La afición a este espectáculo es muy grande en nuestro país. Son numerosas las ciudades, pueblos y aldeas panameñas que cuentan con galleras a donde concurren centenares, ¡qué decimos!, millares de entusiastas amantes de estas dramáticas luchas, de estos fieros combates entre magníficos gallos criollos y extranjeros, criados y entrenados con verdadera devoción para estas contiendas, que dicho sea de paso, suelen producir también ingentes sumas de dinero, tanto en las entradas de los espectadores como en las apuestas que siempre se verifican entre los asistentes.

APUNTES HISTÓRICOS SOBRE LA PELEA DE GALLOS EN PANAMÁ

Poca información documental conocemos sobre la historia de la afición panameña por las peleas de gallos. Claro está que la hemos heredado de nuestros antepasados, los españoles que, según se sabe, trajeron consigo a estas tierras, desde los albores de la época colonial, espléndidos ejemplares de la raza gallinácea andaluza.

² *Idem.*

En el último cuarto de siglo XIX, el francés Armando Reclús escribió las siguientes impresiones recogidas en La Palma, aldea del Darién: “En aquellas comarcas los teatros, los cafés, los clubes, las casas de juegos y tantas otras cosas que en los países donde la civilización ha hecho progreso sirven para entretener el tiempo y gastar el dinero, no existen; así es que, en la absoluta necesidad de algo en qué ocupar los ratos de ocio, los indígenas beben, bailan y tienen riñas de gallos, en lo que con facilidad gastan cuanto ganan. Mi anfitrión el señor de los Ríos, es uno de los más aficionados galleros que existen en toda la comarca, y muchos son los que afirman que en todo el Darién no podrá hallarse un gallinero mejor que el suyo. En todo el Estado de Panamá tiene fama y son muy frecuentes las grandes apuestas que se hacen sobre gallos de pelea que él cría”.⁽³⁾

El acuerdo municipal No. 22, de 22 de diciembre de 1922 por el cual se reglamenta el juego de gallos en el distrito de Las Tablas, es el documento más antiguo que conocemos sobre las normas que rigen el desarrollo de este tipo de eventos.⁽⁴⁾ Con respecto a los gallos utilizados en las peleas, un artículo publicado en el año de 1948 nos ofrece luces sobre el particular al señalar lo siguiente: “Actualmente, los gallos de riña netamente nacionales no tienen franca aceptación en el mercado: nuestros galleros no quieren sino gallos españoles o cubanos. Antes no sucedía tal cosa; los galleros de los tiempos que recuerdo eran mucho más ricos y a pesar de ello, tenían un concepto más firme y seguro del nacionalismo”.⁽⁵⁾

LA CRÍA DEL GALLO DE PELEA

Actualmente tenemos “pie de cría” aquí en Panamá. Se llama pie de cría cuando se selecciona un buen ejemplar, que ha hecho determinada cantidad de peleas y ha demostrado su bravura, para hacer crías. La mayoría de estos gallos son de raza española; sin embargo, una continua mezcla o cruce de razas se practica en todo el país. Esta acción se efectúa, por lo general, con las siguientes razas: la española y la cubana, Asil y

³ Reclús, Armando: *Exploraciones a los istmos de Panamá y Darién en 1876*. San José: Editorial Universitaria Centroamericana.

⁴ *Gaceta Oficial*, XX, No. 4,072. Panamá, 15 de enero de 1923.

⁵ Fray Rodrigo: *La gallera de Boyain*. En: *Épocas*. Panamá, 25 de agosto de 1948.

Jordán. Los gallos Asil los traen de la India y se les denomina entre los galleros panameños Gallos de Calcuta. La raza Jordán es importada de Inglaterra, los Estados Unidos y la Argentina. Estos gallos son fuertes y de temperamento bravo y combativo.

En Panamá los criadores están difundidos por todo el país. Hay galleros que crían sus gallos en su propia casa o buscan un lugar con suficiente espacio (patio) para que puedan correr.

Las gallinas finas, a menudo deben ser incitadas a empollar, por lo que resulta conveniente dejar algunos huevos, verdaderos o ficticios en los ponederos. Cuando se observen signos de cloquera en alguna gallina se le confiará huevos de no más de veinte días de puestos.

Como nidos se utilizan cajones, cajas, casillas, motetes, etc., que se colocan en sitios relativamente oscuros y tranquilos, alejados del gallinero.

Una o dos veces por día durante la incubación la clueca abandona el nido y va a buscar alimento. Si así no lo hiciera, se le debe obligar a ello, tanto por la salud de la gallina como por la ventilación de los huevos, que permite la respiración del germen. Como es de conocimiento general, "el huevo es un verdadero organismo viviente y su incubación da origen al germen o embrión que se produce gracias a cierta cantidad de calor y humedad mantenidos casi constantemente durante 21 días. Ya en el primer día de incubación empiezan a desarrollarse todos los órganos del cuerpo. Pasadas tres semanas, el pollo está listo para salir del huevo. Cuando por fin se ha liberado totalmente del cascarón y ha conseguido secarse, le espera un porvenir como... gallina o gallo de pelea".⁽⁶⁾

Durante los dos primeros días no se le debe dar de comer al pollito.

DENOMINACIONES DE LOS GALLOS SEGÚN EL COLOR DE SU PLUMAJE

Como se sabe, el color del gallo o gallina se define, generalmente, por el color que tiene el ave en el cuerpo y en las alas. Después se descompone por los colores que tenga en el pecho y en la terminación de las plumas de las alas. Al respecto el pueblo tiene una terminología especial. He aquí una parte de ese vocabulario vernáculo, según información del Dr. Heriberto Oller, dueño de gallos y propietario:

⁶ *Diccionario Enciclopédico Quillet, Tomo IV.*

Gallo giro amarillo: Con las alas cubiertas de pintas amarillas.
Gallino pecho cenizo: Con el pecho color ceniza.
Gallino pinto: Con varias pintas blancas y negras diseminadas en el pecho.
Gallo cenizo oscuro: Con el color de ceniza oscura.
Gallina ceniza: Con el color de ceniza oscura.
Gallo blanco: Estos son bellos ejemplares de gallos completamente blancos.
Gallo negro: Los hay completamente negros y otros de color claro. También los hay negros con el pecho pinto, esto es: con pintas blancas en el pecho; otros son de un negro tornasolado en sus plumas. Estos últimos poseen un precioso fulgor y a veces una brillantez en su plumaje.
Gallo pinto: Con pintas negras y blancas en las alas y en el pecho.

Existen otras diversidades más de colores que surgen de acuerdo con el cruzamiento de las razas.

Gallo giro: Se caracteriza por su color que puede ser negro o chocolate.
Gallo cenizo: Tiene sus plumas grises.
Gallo pintado: Tiene sus plumas blanco con negro o chocolate.
Gallo papujo: Se caracteriza por su gran abundancia de plumas en la barba.
Gallo bola: Se caracteriza porque no tiene cola.
Gallo gallina: Tiene las plumas de la cola redonda o sea que no tiene guía (la pluma central de la cola) o esta no llega a desarrollarse.
Gallo carato: Es de plumas blancas, chocolate y negras.

ALGUNOS NOMBRES DE GALLOS

Nuestros informantes, el señor Tomás Vega y el Profesor Rafael Enrique Tana, cuidador y propietario de gallos, nos dicen que son muy rumbosos los nombres que dan a los gallos sus propietarios. Prefieren casi siempre los apellidos de los famosos generales y otros jefes militares que han tenido destacada actuación en nuestra vida política y de personalidades ilustres de la política panameña. En segundo término vienen los nombres comunes: el cometa, el sevillano, el pintón, cuchillo rojo; y luego los animales de espíritu agresivo como el toro, el león, el tigre, la zorra, el gavián, etc.

Gallos Famosos:

Fusilero: su dueño era el General Omar Torrijos y su fama fue a causa de las altas apuestas que se hacían a éste.

Mientras Pica: Campeón Nacional.

Edén Pastora: Premio reciente en concurso internacional.

La Bruja.

EL PRECIO DE LOS GALLOS DE PELEA

El costo del gallo de pelea depende del precio que le asigne la persona que lo cría.

En el sector “pueblo” los galleros pagan de B/.15.00 a B/. 25.00 por un gallo que ya ha sido entrenado, pero en el sector de galleros profesionales con entrada económica sólida, el precio aumenta ya que se fijan mucho en la casta. El costo puede ser de B/.100.00 a B/.1,000.00 si el gallo ha peleado y demostrado ser bueno.

EL CUIDADO DEL GALLO DE PELEA

Alimentación

Nos informan los señores Agapito Gutiérrez, Tomás Vega, Héctor Aguilar, Belisario Bonini, Plinio Adames, todos cuidadores de gallos, que los gallos se alimentan, proporcionalmente, de maíz amarillo, lechuga, pedacitos de hígado o corazón de ganado, cebolla, tomate, repollo y zanahoria. Para suplir la proteína durante el entrenamiento, se les da huevo duro (según el tiempo de cuidado), carne molida, alimento para perro y algunos propietarios les dan huevos de codorniz, porque contienen menos colesterol, dándoselos crudos con la cáscara ya que ésta contiene calcio, una sola vez al día, casi siempre a las cuatro de la tarde. Se les da también ajos para matarles las amebas, ya que la carne les produce lombrices. Para complementar se les da vitaminas.

Este menú fortalece al ave lo suficiente. Se ha observado que cuando los gallos están gordos se ahogan en la pelea y abandonan la lucha en forma siempre igual: se pechean en el ruedo. Por estas razones, el dueño del ave la vigila constantemente, la pesa a menudo y si considera que ha engordado demasiado la somete a un tratamiento para que rebaje de peso, el cual consiste en ponerla a dieta de ocho a diez días y tragos de agua después de la comida diaria.

La alimentación diaria del gallo de pelea es de B/.0.30 diarios, pero esto varía de acuerdo a las posibilidades del propietario.

Muchos galleros les dan pimienta y ají conguito cuando el gallo se ve poco agresivo, para que se vuelva bravo.

Enfermedades

Tienen diversas manifestaciones las alteraciones de la salud que suelen sufrir las aves en estos climas tropicales y algunas de estas enfermedades son graves.

Las enfermedades más comunes en los gallos son: el moquillo, que afecta los ojos y puede causar la muerte; la peste, que le da a los gallos (poco común) y que se caracteriza porque el gallo depone blanco; las lombrices y el piojo, la pepita, el cólera.

Cuando aparecen síntomas de algunas de estas dolencias, los propios entrenadores se encargan de cuidar a los gallos en caso de enfermedad. Ya que ellos son sus propios veterinarios y acuden a diversas medicinas caseras tales como el limón, la sábila, la cebolla, la pimienta, el cebo de Cuba, el aceite castor, artemisa, cáscara de naranja, jengibre, contra gavián, romero de clavo, alacrán, tabaco y cáscara de cigua. (para darle el color rojizo a la piel del gallo). También figuran actualmente en la terapéutica doméstica para estos casos medicinas extranjeras como el sulfatiazol, el mercurio cromo, vitamina C y limón para el moquillo; tabaco con alcohol e insecticida para los piojos; ajo o Bermicina para las lombrices, terramicina para las heridas, varidasa y vitamina A y B para fortalecerlos. Últimamente, ciertos cuidadores han venido aplicando con sorprendentes éxitos el sulfatiazol a sus aves. Ahora es costumbre darles a los gallos, después de las riñas, pastillas de penicilina, tetranase, pesombin 500 mg. También cuando salen muy heridos les suprimen el maíz y lo reemplazan con pan y leche.

El entrenamiento

Según información del señor Plinio Adames, cuidador de gallos en Antón, lo primero que hace el gallero a las cinco de la mañana es acercarse cariñosamente a su gallo, lo toma con gran mimo en las manos y lo acaricia durante un rato. En seguida le rocía y le enjuaga la boca con unas cuantas buchadas de agua. Este es el baño matinal. Cuando ya aparece el Padre Sol en el firmamento, lo coloca, bajo un árbol algo frondoso para que reciba los rayos solares a través de las hojas y seguidamente lo fricciona con alcohol y ciertas hierbas aromáticas.

Esta operación se repite otra vez por la tarde. Gran cuidado pone siempre el gallero en que su ave no reciba directamente los rayos solares

del trópico. Se trata de un sol benigno al que ellos llaman resol (acción o efecto de reflejarse del sol en el cuerpo del gallo). Hay distintas formas de entrenamiento, cada cuidador entrena a su ave para la pelea a su manera; con ejercicios gimnásticos, otros que los ponen en sogas y otros que los ponen a correr en el patio.

Armando Reclús no estaba muy convencido de las habilidades de los galleros panameños a juzgar por lo que transcribimos a continuación: “Por más que digan, creo que aún no saben aquí preparar los gallos, por lo cual, para obtener mejor resultado, se contentan con someterlos a un régimen especial. Aquellas infortunadas víctimas del capricho de sus poseedores no gozan ni un momento de libertad, pues siempre, como condición precisa de la educación que reciben, están amarrados”.⁽⁷⁾

Ejercicios de entrenamiento:

1. Correr en ocho: El entrenador semi agachado lo pone a correr de un lado para otro entre las piernas. A estos se le llama número ocho.
2. En sogas: El gallo se pone en una soga y se va balanceando hasta que logra parar la soga; cuando la soga ya no se balancea se considera que el gallo está listo para pelear. Esto dura de 15 a 20 días.
3. Correr: Cuando se habla de correr consiste en que el gallo corretea al otro, es decir el gallo sale detrás y empieza a correr; esto se hace para que el gallo adquiera fuerza.
4. Saltar: El entrenador lo toma en las manos y a cierta altura lo suelta, repitiendo el mismo ejercicio varios veces.
5. Balanceo de un lado a otro: El entrenador lo balancea de un lado a otro repetidas veces para que tenga más soltura.
6. Práctica: Se le cubren las espuelas con cinta adhesiva y se les pone a pelear sólo como práctica. Una variante de este ejercicio es el que Reclús observó en La Palma y que describe así: “Para hacerle adquirir a estos gallos un carácter cruel y aficionarlos a la lucha, dejan a las cuerdas con que los tienen sujetos una extensión bastante sólo a que los picos de uno u otro lleguen a tocarse de modo que los animales permanezcan durante todo el día en una excitación continua frente a un enemigo que se crean y al que a pesar de la proximidad en que lo tienen no pueden causarle daño. Es un espectáculo curioso

⁷ Idem:

el que presentan en esta situación, pues nunca abandonan el aspecto amenazador, permaneciendo todo el día con las plumas del cuello erizadas, las alas a medio abrir tanto para proteger los flancos del animal como para sacudir fuertes golpes al enemigo, y desafiándose continuamente con cacareos belicosos”.⁽⁸⁾

Tiempo de entrenamiento:

El gallo debe tener de diez a doce meses para ser entrenado y el entrenamiento depende de la temporada; en el verano puede ser de mes y medio y en el invierno dos meses.

Corte de plumaje:

Se le corta con tijeras las plumas de las patas y pescuezo cuando van a pelear. Esto se hace para que le dé más el sol y el pellejo se le ponga duro. Cada cuidador tiene su sistema, también se le hecha alcohol para que se le ponga duro el pellejo, ajo y jengibre.

Se le corta con tijeras las plumas de las patas, pescuezo y cuerpo, dejándole solo las plumas de las alas y cola para que pueda volar bien. Las plumas del pescuezo se le quitan para que cuando esté peleando el contrincante no lo agarre por éstas.

Esta práctica del corte del plumaje y cuidados que se practican no ha cambiado substancialmente al paso del tiempo. Reclús anotó lo siguiente: “Cuando se han escogido los destinados a ser gallos de combate, que es la primera operación, y de las más delicadas, pues en mucho depende del buen acierto, les despluman completamente la cabeza, la parte baja del cuello, el lomo y casi todo el vientre, a fin de que no les queden más que las grandes plumas de las alas y de la cola. Después todas las partes que han quedado al descubierto las frotan cuidadosamente con una mezcla hecha de aceite y alcohol, que repiten durante muchos días, y cuando han recibido tan cáustica fricción, los ponen al sol por la mañana hasta el mediodía. Esto al principio les causa dolores vivísimos, que les hacen estar incómodos y violentos; pero repetida la operación en muchos días consecutivos, la piel se les va endureciendo poco a poco hasta un punto tal, que adquieren bastante resistencia para sufrir golpes de consideración, sin que les hagan gran daño, por la insensibilidad que han adquirido”.⁽⁹⁾

⁸ Idem.

⁹ Idem.

Corte de la cresta y barba:

La cresta se le corta para que cuando esté peleando no le moleste la vista y la barba para que el contrincante no le agarre y pique. Ambas se le cortan cuando está pollo.

LAS RIÑAS O PELEAS DE GALLOS

Fechas de realización:

Las peleas de gallos se realizan en las tardes de los domingos, días festivos y durante los festejos con que se conmemoran los santos patronos en los pueblos, cualquier domingo o un desafío dedicado a persona escogida.

Las peleas de gallos son emocionantes, entusiastas y violentas y llenas de brillo tropical. Desde que se inician, corre a raudales el ardor propio de nuestra raza latina, tan amante del toreo, de las cabalgatas, de los fuegos artificiales, de las copas tonificantes e inspiradoras y de los movidos pindines, tunas de tambores y murgas.

En el distrito de Panamá las peleas se verifican desde el mes de diciembre hasta mayo.

La razón es la siguiente: En estos meses los gallos están con pluma seca. Han mudado ya de plumaje y se encuentran en todo su vigor físico. En estas regiones tropicales mudan de plumas las aves desde junio hasta octubre. Durante este período se encañonan debilitándose mucho en este plumaje. Por tales razones, en ese período no están en condiciones favorables para la pelea. Hay aves que durante ese período sufren tanto que “se chupan y no hacen cara”, como dicen en expresión vernácula los conocedores, que no es otra cosa que acobardarse o correrse. Hasta las gallinas padecen también en este período de muda y no ponen huevos. Solamente las pollonas, esto es las gallinas jóvenes de seis meses de edad ponen en estos meses, y esto porque aún no han encañonado. En la provincia de Coclé se pelea todo el año corrido debido a que en los meses que no pelean en otras partes, aquí se efectúan esas riñas entre los pollos, calzándolos.

Los galleros:

La llegada de los galleros con sus sonoras voces, los incesantes comentarios de los numerosos aficionados, los anuncios de las futuras riñas, de los pesos de las aves, de sus triunfos anteriores, y de las

magníficas condiciones en que se encuentran, dan al espectáculo una alegría no usual. Todos los asistentes gritan, gesticulan y se mueven intranquilos pensando en sus apuestas y en el momento supremo de la emoción próxima.

Hay cuatro tipos de galleros:

- a. Apostadores: Aquellas personas que se dedican a ir a las peleas a apostar, pero tienen gallos. Muchos de ellos no les interesa la pelea propiamente dicha sino únicamente el dinero en juego.
- b. Criadores: Son los dueños de gallos que a la vez apuestan a ellos.
- c. Entrenadores: Son los que entrenan los gallos. Pueden estar entrenando gallos de otras personas. En el último caso reciben un 20% de lo que gane el dueño en la apuesta.
- d. El que saca: Es el gallero realmente. Generalmente es una persona pobre que tiene cría de gallos y los demás se encargan de jugar los gallos.

Galleros de grandes experiencias tiene nuestro país a montones. Son, por lo general, gentes sanas, fuertes, nacidas en los campos, lejos de las grandes ciudades. Son unos verdaderos técnicos en zoología, especialmente en todo lo que se relaciona con la familia de las gallináceas.

Da gusto oírlos hablar de sus aves. En dos o tres minutos mezclan con rapidez del rayo las palabras cresta, pico, alas, dedos, buche, barbillas, cola, pluma, régimen, cuello, lomo, etc. Conocen, además, todos los gallos finos que han existido en su región y recuerdan con precisión todas las famosas riñas que han presenciado en sus vidas, los colores y raza de los gallos que han intervenido en esos combates y las apuestas que se hicieron esas tardes.

El gallero es un individuo especial que ama, sobre todas las cosas, la naturaleza, el campo, la lucha al aire libre, el valor temerario, la resistencia enconada, el coraje indomable, los pindines y las fiestas populares.

Actualmente, como criadores de gallos de peleas, podemos mencionar, en Antón, los señores Antonio Jaén, Samuel Correa, Héctor “Quico” Aguilar; en la ciudad de Panamá, a Gerardo Córdoba, Enrique Railey, Roberto Lie, Alberto Arias E., Miño Guardia y, en Penonomé, Tito Yee.

Las galleras

No presentan estos lugares, por lo general, un aspecto suntuoso. Son completamente modestos, pero reina en ellos siempre el más íntimo fervor por las contiendas y la más franca camaradería entre los asistentes. A ratos, como es natural, suelen los ánimos excitarse fuertemente; pero terminada la lucha todos vuelven a la más completa cordialidad. Jamás se ha registrado un hecho de sangre entre los asistentes a estas riñas.

En los pueblos, aldeas y corregimientos nuestras galleras son construidas con tablas y están situadas en los patios de ciertas casas. Desde luego que se cobran las entradas tal como se hace en las ciudades.

Las galleras de las poblaciones de más volumen humano son construidas con buenos materiales y son destinadas exclusivamente a dicho fin. Tienen la forma de un círculo, con buenos asientos a los lados y gradería para las entradas generales y su valla o sea su línea que cierra el círculo donde pelean los gallos. El numeroso público que siempre asiste a estos espectáculos se coloca en las graderías.

Existen varias galleras en la capital; las más conocidas son el Club Gallístico que originalmente estaba ubicado en La Cuchilla (Calidonia) y fue trasladado a Río Abajo al cambiar de propietario. Tiene 56 años de fundación y una capacidad aproximada para 1,500 personas. Usualmente está frecuentado por profesionales como ingenieros, educadores, médicos, corredores de seguros, abogados, etc. La gallería El Soberano, ubicada en La Pulida, con 4 años de fundación tiene una capacidad de 300 a 500 personas y sus aficionados son personas humildes del pueblo, que trabajan una quincena y dejan B/.40.00 para pelear gallos.

En Antón hay tres galleras particulares; en Penonomé, dos galleras. Los días de pelea de ambos lugares son jueves, sábados, domingos, y días de fiestas nacionales y patronales, empezando desde la 1:00 p.m. en adelante.

En todos los lugares donde la gente ociosa se reúne para conversar siguen los aficionados comentando durante muchos días ese asomo de valor extraordinario, esa poderosa energía y resistencia tenaz que tienen nuestros gallos finos, esa fuerza pasmosa que muestran íntegramente hasta casi el último instante de su vida.

El gallo de pelea en el ruedo

Peso: El gallo para pelear tiene que tener un peso de acuerdo con el tamaño. El gallo cuando viene del patio tiene 3 libras y 12 onzas; cuando va a pelear tiene que tener 3 libras y 9 onzas, ya que el gallo no puede pelear gordo. Jamás se le da mucha comida. porque engorda entonces

demasiado y en esta circunstancia disminuye su potencia combativa y coraje.

Alimentación antes de la pelea

Cuando va a pelear, al gallo se le da un desayuno que sea poco, como 1 onza ó 1 1/2 onza, de modo que cuando va a pelear a las 2 ó 3 de la tarde el animal esté vacío.

La espuelas

Las espuelas son de dos clases: Las naturales y las de carey (artificiales). Hay varios tamaños de espuelas: chicas, medianas y grandes. Las chicas son de una pulgada, la medianas de 2 y las grandes de 3 pulgadas.

En algunos países, México por ejemplo, se utilizan como espuelas cuchillos, navajas y espinas de pescado (de tintorera). En otros países las espuelas tienen que ser medidas, pero en Panamá no hay ninguna ley al respecto.

Según información del Sr. Rafael Tena, propietario y apostador de gallos, “antes se peleaban aquí los gallos con sus espuelas naturales. Ahora ya no, combaten con espuelas calzadas o sea postizas”. La operación se verifica de la manera siguiente: El propietario del ave le saca cuidadosamente (antes las ablandan bien con sebo de Cuba) las conchas de las espuelas del gallo. Luego las endereza y les da la forma que quiera y las tiempla poniéndolas en cocciones de tanino. Más tarde prepara una pasta de tanino con sebo y poco antes de empezar la pelea calza al gallo con las espuelas debidamente acondicionadas con esta pasta. Eso sí, los galleros experimentados tienen el mayor cuidado en recortar y arreglar la parte de la espuela que queda al gallo después de sacada la concha, a fin de que le venga bien la espuela preparada para la lucha. Una vez pegada ésta al ave, le colocan una cinta con hilo muy fuerte para asegurar que la espuela no se tuerza durante la lucha.

Formas generales de las peleas de gallos

Poco antes de comenzar la riña, los dueños de los gallos casan o apuestan la pelea por determinadas sumas y recogen ese dinero entre sus amigos y el público. Después los apostadores, ya sentados en la valla, a la salida de los gallos al ruedo, escogen el ave de su simpatía para hacer las apuestas respectivas. En el curso de la riña, según los golpes recibidos por los gallos, aumentan las apuestas y se dan gabela o afianza lo estipulado.

Los galleros cobran el veinte por ciento sobre las apuestas a las personas que concurren a la lista de su gallo.

La riña es siempre presidida por un juez, nombrado por el dueño de la gallera y confirmado por la Alcaldía Municipal. El juez es quien da la señal para empezar la riña por medio de una campanada y es él mismo a quien le toca definir el resultado de la pelea, sus decisiones son inapelables. Las riñas tienen una duración de 40 minutos, pero si los gallos se postran y quedan, por ejemplo, ciegos y se apartan durante dos minutos y no se atacan, entonces el juez ordena 10 minutos de careo. Durante el primer minuto de este intervalo el gallero coge su gallo, lo limpia y lo refresca y en los otros minutos le infunde (con palabras y exclamaciones especiales) coraje y brío para pelear nuevamente. Y si el gallo después de este intervalo, pica cinco veces consecutivas y el otro no le ataca, el juez da la pelea ganada por el gallo que ha hecho la intención de luchar. Pero si en estos 10 minutos ninguno de los dos se ataca, entonces el juez decide que la pelea es tablas, es decir, que no ha habido vencedor. Los galleros retiran inmediatamente su dinero de la tesorería de la gallera donde se ha depositado. Las demás personas que hicieron apuestas también proceden a retirar las sumas aportadas siempre y cuando que hayan sido depositadas previamente en manos de terceras personas. Esto se hace así porque muchos hacen solamente apuestas verbales sin depositar la suma correspondiente en manos de otros testigos y asistentes a la lucha. Desde luego que esta operación se efectúa siempre que se trate de personas conocidas y reputadas.

Denominaciones de las heridas peligrosas que reciben los gallos durante las peleas

Las que vamos a nombrar son las más peligrosas durante estos combates, según explicación del Sr. Belisario Bonini, cuidador de gallos de Antón:

1. “La herida ocasionada en el centro del pescuezo del gallo, que llaman morcilla o mondongona”.
2. La producida por el gallo junto a la mejilla llamada gollete.
3. La producida junto al buche y la base del pescuezo, esto es la buchisangre.
4. Cielo es la herida recibida en el cielo de la boca.
5. Hay otras heridas más o menos graves, tales como el golpe de vista y sentido, el cual produce inmediatamente la ceguera en el ave y un

- dolor tan intenso que el gallo cacarea del sufrimiento y se vuelve como loco.
6. La pasadera, que es causada encima de los ojos y cerca del nervio óptico.
 7. El golpe mortal recibido debajo de las alas o golpe de ala en la parte blanda, el cual hace arrojar al gallo enseguida abundante cantidad de sangre por la boca causándole la muerte casi instantánea.
 8. El huevito, golpe producido en la parte trasera donde están las tripas del ave.
 9. La canillera, lesión causada en las canillas o sea en las partes ronchosas de las patas y que ocasiona también grandes pérdidas de sangre al gallo.
 10. El golpe de cabeza dado en el centro de la cabeza, después de la base de la cresta.
 11. El golpe tumbado de la cuerda, producido en la cuerda del pescuezo, en su base.
 12. El golpe tumbado en los muslos, efectuado en uno o en ambos muslos.
 13. El golpe tumbado del oído que produce una ancha herida en el oído o junto al oído.
 14. El cinco chorros que es proporcionado en la parte cubierta por el ala donde hay el encuentro de cinco venas: etc.

Para no alargar más esta reseña no apuntamos los nombres de las otras heridas que más agobian a los gallos durante las riñas; heridas casi siempre producidas en la pechuga y en el buche.

CONCLUSIONES

- En nuestro país existe una verdadera afición a las peleas de gallos.
- La afición está formada por todas las clases sociales.
- Es una expresión auténtica de nuestro folklore.
- En otros países no existe esta tradición debido a la índole sanguinaria de este deporte.
- Las galleras cuentan en la actualidad con locales modernos, tanto las situadas en la capital como en el interior del país.
- Ellas generan altas tasas de impuestos, dado los ingresos que perciben y las apuestas que se ponen en juego.
- Contribuyen además al fisco, debido a que se importan gallos de raza fina de países como España donde se especializan en criaderos sofisticados.

- Los gallos que van a intervenir en un combate necesitan un gran entrenamiento ya que es muy importante la firmeza de sus músculos y resistencia física de los mismos.
- Entre los galleros la palabra de cada uno es de gran valor ya que ésta predomina al hacer las apuestas.
- El reglamento de las peleas de gallos no está, por lo general, escrito: las normas son costumbres que se han llevado de boca en boca hasta nuestros días y continúan rigiendo actualmente.
- Muchas veces la fama de un gallo no está en su bravura sino en la cantidad de dinero que su dueño está dispuesto a apostar.

PANAMÁ Y SU PELOTA...

José Pineda

Hace mucho tiempo, un niño que alcanzaba los diez años de edad observaba su primer partido de béisbol. Apenas transcurrían los nueve primeros años del siglo XX.

Ricardo A. Pardo (Ripardo), un decano de la prensa deportiva panameña escuchaba cuando pequeño los cuentos de los mayores que decían haber visto béisbol por los años de 1880. La historia escueta y poco exacta que existe del béisbol panameño, no explica cuándo se dan los primeros pasos de éste deporte que con el correr de los años se ha convertido en la pasión del pueblo.

Los diarios *The Star & Herald* y la *Estrella de Panamá* son los únicos elementos de referencia de aquellos años, para dar con el origen de la pelota panameña. *The Star & Herald* se editaba desde el 6 de febrero de 1848 y la *Estrella de Panamá* desde el 3 de febrero de 1853. (Hoy día solo La *Estrella* sobrevive).

Las primeras publicaciones que aparecieron de este deporte se remiten a principios de 1880 y en forma esporádica. Se puede decir con seguridad que Panamá siendo aún colonia colombiana se agitaba en el béisbol, por 1880 y quizás antes.

Se cree que el juego de pelota llega a Panamá cuando la legión norteamericana traspasaba el Istmo con un cargamento de oro, producto de la fiebre de California. El juego en sí tardó en desarrollarse, aunque se piensa que unos que otros norteamericanos dedicaban parte de su tiempo libre a practicar el juego, por allá de 1855.

Dice el historiador panameño Ramón G. Pérez Medina en su libro "Historia del Béisbol Panameño" que: "Es de suponer que entre los residentes norteamericanos de la Compañía de Ferrocarril y los comerciantes norteamericanos se jugaron partidos amistosos de béisbol. Los primeros en Panamá bajo la modalidad y reglas rudimentarias de la época.

La primera publicación sobre la historia del juego de pelota en Panamá surge con el rotativo *Star & Herald*, un medio editado en inglés. Dice el diario en su edición del 21 de octubre de 1882: "Se ha formado en Panamá un club de "Cricket" y "Baseball" y la primera reunión de sus miembros ha sido citada por circular y tendrá lugar en el Consulado Inglés a las 5 p.m. esta tarde. Los promotores del club están muy complacidos con el éxito que han tenido los pasos preliminares y ya

hay como cincuenta nombres inscritos. Existe una tan marcada ausencia de nada que signifique algo cercano a una distracción en esta ciudad (Panamá) que el nuevo club promete recibir un apoyo cálido y ofrecer a sus miembros una salida agradable”.

La primera noticia sobre el resultado de un partido de béisbol, también se publica en el rotativo *The Star & Herald*. Fue el martes 9 de enero de 1883. “Se jugó un partido de baseball en la Plaza Chiriquí el domingo último. El juego fue entre una novena de la ciudad y miembros del Club de Cricket y Baseball de Panamá, resultando en una fácil victoria para el último.

Vino la época del fracaso del Canal Francés y la independencia panameña de Colombia en 1903. Los norteamericanos se toman la zanja interoceánica con el consentimiento de la clase política panameña de turno y con ello el desarrollo del béisbol.

Surgen distintos equipos como el Swift Sure, Estrellas del Pacífico, Siglo XX, Esmeralda del Istmo y el más popular, el Panamá Athletic Club que usaba un uniforme con las siglas PAC en mayúscula.

De Colón, la provincia al norte de la capital a unos 79.8 kilómetros (49 millas) empezaron a llegar los equipos Aspinwall Baseball Club (A.B.C.) y el Colón Baseball Club (C.B.C.).

Entre trabajos y enfermedades, luchas e independencia surge la voz ensordecedora de “Play Ball” que calmaba los domingos de nuestros antepasados. El béisbol llegó a Panamá por su estructura de país de tránsito, pero se quedó por el amor y empeño que le inyectaron sus pobladores. Desde inicios de siglo y hasta la actualidad, el juego de pelota ha ocupado el primer lugar en el corazón de los panameños. El pasatiempo ideal y el deporte de multitudes.

Después del noviazgo con la pelota, vino la época dorada. Las competencias internacionales y la liga profesional. Llegaron los mejores peloteros de la época a implantar sus estilos, a quebrar sus bates con los dientes y a comerse la pelota en el terreno.

Nacen los ídolos y los aficionados empedernidos, el béisbol crece y se multiplica por todo el país.

EL PRIMER “BIG LEAGUER”...

Un siglo y unos años pasaron desde la llegada del béisbol a Panamá y el ascenso de un panameño a las Grandes Ligas, donde se juega la mejor pelota del planeta.

Humberto Valentino Robinson, oriundo de Colón, lanzó con los Bravos de Milwaukee en 20 de abril 1955 y registró marca de 3-1.

Robinson abrió las puertas a los panameños en el “Big Show” y desde ese entonces han desfilado 40 canaleros, unos con bombos y platillos y otros con más pena que gloria.

Unos días después surge la figura del también colonense Héctor Headley López que debutó con Kansas City el 12 de mayo de 1955 y más tarde los haría con los Yanquis de Nueva York.

Así fueron llegando, poco a poco. Desfilaron peloteros como Gil Garrido, Rutherford “Chico” Salmon, Eduardo “Coca Cola” Acosta, Iván Murrell, Manuel De Jesús “Manny” Sanguillén, Benjamín “Ben” Oglive”, Rodney “Rod” Carew y más recientemente unos jovencitos inspirados como Carlos Lee, Mariano Rivera y Ramiro Mendoza.

Pero la lista de 40 panameños en Grandes Ligas no lo es todo. La pelota criolla es servida en una gran fiesta que arranca en el mes de enero de todos los años.

La temporada caliente se inicia con el béisbol juvenil que en los últimos años se ha visto invadido por los cazadores de talentos del béisbol rentado, en busca de más Mariano Rivera o Ramiro Mendoza. Vienen los Carnavales, la fiesta del panameño y tras cuatro días de jolgorio surge el béisbol mayor, con los mejores peloteros del patio.

Diez estadios distintos uno del otro. Tradiciones opuestas, folclorismo y mucho regionalismo preñan la pelota mayor.

Así es nuestra historia. Hoy día cambia de repente con la inauguración de un lujoso estadio nacional, construido a un costo superior a los 16



Lenín Picota (Lanzador)

millones de dólares. La pelota profesional se esfumó, pero ahora renace la ilusión de volver a los años dorados, cuando Panamá se ponía de cara al sol, para enfrentar a los mejores equipos del área.

NUESTRAS LEYENDAS...

Un desfile meritorio de 40 peloteros panameños ha pasado por el mejor béisbol del planeta. Desde Humberto Robinson en 1955 hasta el lanzador zurdo de los Padres de San Diego Roger Deago, los panameños han sabido caminar en una pelota donde hay muchas exigencias.

Destacadas figuras, grandes actuaciones en tan solo 45 años de presencia en la mejor pelota rentada del mundo. Panamá tiene su historia y sus grandes personajes, pero con el transcurrir del tiempo, pocos son los que han escrito con letras doradas, sus nombres en la Major League. El futuro promisorio con la presencia de Mariano Rivera y Ramiro Mendoza, el pasado de gloria con Humberto Robinson y Rod Carew.

PANAMÁ A NIVEL INTERNACIONAL...



Alberto (Mamavila) Orozco

Panamá ha tenido un andar algo inestable a lo largo de los años. Los istmeños llegaron a estar en la élite del béisbol mundial en las décadas del 40, 50 y 60, pero con la aparición de los equipos asiáticos, fueron descendiendo poco a poco de la cima.

En la última década la calidad fue subiendo nuevamente, y con el mayor desarrollo de figuras rentadas el país ha levantado mucho en todos los aspectos.

Su mejor resultado en campeonatos mundiales aconteció en el año 1945 cuando finalizaron terceros, mientras que en Juegos Centroamericanos y del Caribe alcanzaron la plata en 1935 y 1938, siendo bronce en 1930, 1959, 1966 y 1982. Los principales eventos internacionales que han tenido lugar en ese país tuvieron lugar en los años 1938 y 1970 cuando fueron anfitriones de los Juegos Centroamericanos y del Caribe.

En el año 2003 gana el subcampeonato mundial de béisbol celebrado en La Habana, Cuba y con un equipo dirigido por Omar Moreno.

Ha sido campeón en el programa de Pequeñas Ligas en la categoría Intermedia en el año 2000, ha conseguido coronas latinas, un cuarto lugar mundial en el certamen juvenil del orbe realizado en Taiwán en el 2000.

En cada provincia hay un estadio con iluminación y en la capital tenemos el Estadio Nacional Rodney Carew con capacidad para 27 mil 500 personas cómodamente sentadas y construido a un precio de 16 millones de dólares sin contar el costo de las tierras.



Panamá: Campeón Mundial de Béisbol

RESEÑA HISTÓRICA DE LOS JUEGOS DE SUERTE Y AZAR Y DE LA LOTERÍA

ROMMEL ESCARREOLA PALACIOS

LA LOTERÍA DE PANAMÁ

Al finalizar el siglo XIX, se sentían los nuevos aires de bonanza por los inicios de la construcción del Canal para alumbrar nuevamente las ciudades antes empobrecidas y dar inicio a un renacimiento económico.

Las décadas pasadas habían dibujado en el ser panameño la psicología de esperar de las improntas de la actividad transitista, el resurgimiento de nuestra vida nacional para arrancar sólo cortas esperanzas de prosperidad material que nos hicieran vivir al mismo ritmo en que oscilaba el paso de las recuas de mulas durante las ferias de Portobelo o del Ferrocarril Transcontinental.

Para 1882 se reproducía una situación similar con la presencia del Conde de Lesseps y los inicios de la construcción del Canal por los franceses.

Ya los comerciantes, en un documento de la Cámara de Comercio de Panamá, dirigido al Gobernador del Departamento en 1891 dirían que: “La época más floreciente para el comercio del Istmo ha sido, sin duda, la comprendida entre los años de 1881, en que comenzaron a tener importancia los trabajos de la malograda Compañía del Canal”¹.

La nueva situación para la década del año 80 del siglo XIX, trajo consigo un auge comercial que contribuyó al incremento de más de cien casas comerciales con el consiguiente alza de las contribuciones por el elevado número de consumidores.

Todo lo anterior posibilitó en 1882 el establecimiento de una Lotería, la cual es, sin duda, el modelo más cercano a nuestra actual institución.

Don José Gabriel Duque nació en la isla de Cuba, en Bejucal, población dedicada al cultivo y explotación del café y la caña. Hijo legítimo de Francisco Duque, oriundo de La Palma, Canarias, y Doña Isabel Amaro Arancibia. José Gabriel era el tercero de los descendientes, de un hogar conformado por los hermanos Francisco Severino, Carlos Vicente, José Isabel, Isabel Liberata, Josefa Casimira, José Luciano y Tomás Lorenzo.

José Gabriel Duque realizó estudios superiores en el Philadelphia Polytechnic Institute, donde recibió el título de Ingeniero Civil, y luego

pasó a Centroamérica, para llegar a Panamá en 1879 donde asistió al encuentro del Conde de Lesseps.²

Se desempeñó como contable en la “Casa Comercial de los Hermanos Fernández”, convirtiéndose en el apoderado general de la firma.

Se trasladó a Cuba y del producto de la venta de unos cafetales retornó a Panamá para establecer una firma dedicada al negocio de exportación e importación y, con la experiencia adquirida en los negocios, obtiene por Ley 16 de 15 de noviembre de 1882, la autorización para realizar sorteos de lotería.

Al cumplir con los requisitos exigidos por la Ley 16, celebra el Contrato Número 40 de 24 de noviembre de 1882, con Marcelino Quinzada, Secretario de Estado y del Despacho de Fomento.

El Sr. Duque se comprometía a cumplir lo siguiente: A realizar el primer sorteo 120 días después del Contrato, dándosele el privilegio exclusivo para realizar sorteos por una duración de cinco años; depositar 1,000 pesos en la Tesorería de Instrucción Pública; a efectuar un sorteo mensual ordinario y los extraordinarios a criterio del concesionario; pero tendrá a la vez que realizar dos sorteos extraordinarios en cada año a beneficio de los Hospitales del Estado, este beneficio sería del 5% sobre el importe de los billetes; a renunciar una vez al año a favor de cualquier establecimiento de beneficencia a las utilidades de un sorteo ordinario o extraordinario; distribuir como premio en cada sorteo el 64% del importe de los billetes y el 36% restante de la siguiente manera 6% a beneficio de la educación del Estado antes de cada sorteo, otro 6% depositado en la Administración de Hacienda del Estado y el 24% restante a beneficio de la Empresa.³

El 27 del mismo mes se aprobó el Reglamento de la Lotería por el Sistema Decimal, realizándose el primer sorteo el 25 de febrero de 1883. El premio mayor, de 500 pesos, fue vendido por J. M. Fernández y resultó ser el 053.

Posteriormente se dictó la Ley 9 de 24 de octubre de 1883, derogatoria de la Ley 16 de 1882. Dicha Ley 9 señalaba en su artículo segundo:

«Reconócese a favor del Sr. J. Gabriel Duque el derecho exclusivo que por Ley 16 de 1882, adquirió para establecer sorteos de Lotería en el Estado.»⁴

La concesión sería por 25 años y durante este lapso la beneficencia ocuparía un renglón de gran importancia. Estipulado que del valor total de los billetes de cada sorteo la empresa se obligaba a pagar el cuatro (4) por ciento a la Tesorería de Instrucción Pública del Estado como renta

del ramo y 3% a la Administración General de Hacienda que serían repartidos entre los asilos y hospitales del Estado. Además, se incluía que si el número de billetes por sorteo no pasaba de mil, la empresa pagaría el 12% del valor de éstos. Finalmente se establecía que del mencionado valor total de los billetes, se pagaría el 6% a la Instrucción Pública y el 6% a la Administración de Hacienda del Estado que serían donados a los hospitales de las cabeceras de los departamentos y en cada sorteo se destinará al pago de los billetes premiados por lo menos el 64 % del valor de los billetes. La Lotería empezó a funcionar el 1 de enero de 1884 por 25 años.

La Lotería de Panamá realizó, además, donaciones que no estaban dentro del marco de lo preceptuado en la Ley 9, como el acto de civismo público al apoyar a la reconstrucción del interior de la catedral de Panamá, con la suma de 1,845.15 pesos, a esta donación se le incluía la suma de 150 pesos para el Parque del Libertador.

Para sentar las bases sólidas de la Lotería de Panamá, y ocuparse de los asuntos administrativos, José Gabriel Duque y Tomás Lorenzo Duque fundan, por escritura No. 115 de 13 de mayo de 1884, la Sociedad Duque Hermanos, importante paso dado para ampliar la cobertura de la empresa.

Para el 15 de abril de 1887, por contrato, la Lotería de Panamá y Aquilino Aguirre, propietario de una de las imprentas más modernas de la época, se comprometen a imprimir todas las listas de billetes en los talleres de The Star and Herald. Este contrato, vale la pena señalarlo, ha sido renovado en reiteradas ocasiones hasta el año de 1994.

Entre otro de los acuerdos o contratos celebrados se encuentra el de 15 de septiembre de 1890 donde la Lotería se comprometió a pagar el 1/4% del valor de los billetes a favor del Dr. Manuel Amador Guerrero e igualmente el Dr. Amador Guerrero interpuso sus buenos oficios para ayudar en los beneficios y la administración de la empresa.

LOS JUEGOS DE AZAR CHINOS Y LA LOTERÍA DE PANAMÁ

El esfuerzo y sacrificio de los inmigrantes hizo posible culminar con éxito el ferrocarril transcontinental de Colón a Panamá. Cada oleada de hombres y mujeres regaría con su sudor la tierra panameña para hacer germinar la semilla del progreso.

En esta epopeya estuvieron presentes la idiosincrasia y la forma de ser de los extranjeros. Estas costumbres, principalmente las asiáticas,

como el juego chino de azar, entraron furtivamente y fueron practicadas en núcleos cerrados de inmigrantes procedentes de Cantón. Con el correr del tiempo se establecieron fuertemente hasta llegar a ser afición y práctica diaria. Estos juegos —la lotería china, la rifa china y la charada china— muy pronto adquirieron carácter de legalidad en el territorio.

Estos juegos fueron concedidos a la empresa Lotería de Panamá y esta a su vez los arrendó al General Rafael Aizpurú por 10 años contados del 10 de enero de 1885 al 31 de diciembre de 1894.

El señor General Aizpurú se vio imposibilitado de cumplir con este acuerdo por ser deportado hacia Bogotá donde permaneció preso por asuntos políticos.

Para 1896 el gobierno estableció a su favor el derecho al 7% sobre cada permiso concedido por la Lotería de Panamá en relación a los mencionados juegos chinos. Posteriormente sucedió el inconveniente de no poder precisar a cuánto ascendía el tanto por ciento. El Gobernador, en marzo de 1887, los gravó en 500 pesos mensuales pagados con puntualidad por la empresa concesionaria.

Sin presentarse inconveniente en el pago anteriormente señalado, fueron nuevamente gravados el 11 de diciembre de 1887 por mil pesos, pagados en forma regular y sin interrupción.

El Secretario General, Don Santiago Mackay, decidió por cuenta del departamento de Panamá celebrar otro contrato el 23 de diciembre de 1889 reiterando los derechos anteriores, esta vez durante el próximo año, por una anualidad de 3,960 pesos, prorrogado sin objeción para 1891.

Al palpar la evolución de los contratos es preciso anotar la regularidad y el orden en las mencionadas diligencias legales. Sin embargo, no era así en los trámites por la ausencia de reglamentos de los mencionados juegos.

Esto motivó la sanción del Decreto 63 de 14 de diciembre de 1891, por el cual se prohibieron los juegos chinos en el departamento. Esta rígida medida hizo lógicamente perder importantes entradas y mermó la capacidad de desarrollo administrativo de la empresa.

Esta acción fue la antesala de una larga retahíla de quejas por parte de la empresa Duque Hermanos, que se elevaron a enconadas disputas entre el concesionario y el Gobernador del Departamento. Se polemizó si los juegos chinos eran considerados juegos asimilables al concepto de Lotería.

Este instante fue propicio para que el Sr. Yin Cang Hing, antiguo rematista y fundador del Estado de Opio en el Departamento, elevara la

propuesta para ser arrendados en pública subasta y no asimilables como juegos de Lotería.⁶

Abierto el compás, el Departamento dictó la Ordenanza No. 40 de 30 de junio de 1898 donde se autoriza la Lotería china, charada china y rifa china para ser arrendados.

Frente a esta determinación, el señor Duque por Escritura 307 de 24 de diciembre de 1891, protestó pidiendo la nulidad de la Ordenanza y no fue sino hasta el 30 de marzo de 1899 que el Tribunal Superior suspendió la Ordenanza No. 40 y la Corte Suprema de Colombia, el 4 de noviembre de 1899, por acuerdo, dispuso que los juegos lotería china, charada china y rifa china sólo podían ser establecidos por el Sr. José Gabriel Duque.

Los juegos chinos siguieron existiendo y los rematistas a los cuales se le había adjudicado la concesión abierta por la Ordenanza No. 40 perdieron el gozo de continuar usufructuando el producto de los juegos. Así, fueron declarados rescindidos todos los contratos.

Algunos conceptos no estaban claros y era preciso establecer bajo nuevos lineamientos la forma y organización de los juegos chinos para prever que renacieran algunos puntos del fenecido Decreto 63 de 1891.

Se decidió establecer a la luz de la nueva reglamentación el modo de jugarlos y las bases de las apuestas, refrendados por Acuerdo del 5 de abril de 1905. Para 1909 se concedió nuevamente el privilegio de usufructuarlos y se firmó el Contrato No. 11 del 22 de enero de dicho año, entre el Secretario de Hacienda y Tesoro, Carlos A. Mendoza, y José Gabriel Duque, renovado el 30 de enero de 1914 por Contrato No. 1.

Al transcurrir el siglo xx las quejas a estos juegos eran más frecuentes y el 18 de abril de 1914 el *Diario de Panamá* en grandes titulares anunciaba: “Desde hoy la Charada China es suspendida”.⁷

Valga decir que no desapareció del ánimo de los jugadores esta afición, sin embargo, las nuevas circunstancias hicieron posible declararlos ilegales.

LOTERÍA EXTRANJERA EN EL SIGLO XIX

La Lotería de Panamá había nacido como una empresa, superando todas las dificultades y escollos más significativos en un país pequeño donde los inmigrantes llegaban para, con su trabajo, levantar sobre aspiraciones y promesas un destino nuevo y emprendedor.

Las guerras intestinas y las revoluciones abortadas se convirtieron en los retos que, por las crisis generadas, afectaron el desarrollo de la lotería, pero fueron superados por la perseverancia hasta llegar a convertirse en

la institución más poderosa del siglo XIX para seguir, durante el siglo XX, siendo el ejemplo más elevado por ayudar con beneficios económicos a las instituciones de beneficencia.

A finales del siglo XIX, aún se tenían que franquear muchos obstáculos para afianzar su garantía financiera y uno de los obstáculos que se precisó enfrentar fue la merma de los ingresos producida esta vez por la introducción de loterías extranjeras.

Por carecer éstas de legitimidad se procedió a dictar el Decreto 224 de 23 de diciembre de 1886 por el cual se prohibía la venta de billetes de Lotería Extranjera en el Departamento.

A este respecto sucedía un caso especial: El concepto de extranjero esgrimido entraba en contradicción con la Lotería de Bolívar por ser la región de procedencia de los billetes parte esencial e importante de la nación colombiana.

Fue mediante memorial elevado por Duque Hermanos donde se renuncia a rectificar la fiel aplicación del Decreto 224 en tal caso y, bajo estas circunstancias, el Gobernador respondió por Resolución 165 y aceptó la venta de la Lotería de Bolívar rechazando las objeciones de los concesionarios de la Lotería de Panamá.

Poco duró este auge de la Lotería de Bolívar y el Departamento, al avizorar la posibilidad de evitar la infiltración de billetes de otras loterías, dictó el Decreto 33 de 30 de abril de 1889, que es ejemplificado con más fuerza por el Decreto 52 de 27 de agosto de 1890 que prohibió tanto los billetes extranjeros como los nacionales; incluidos, sin duda, los de Lotería de Bolívar.

RENOVACIÓN DEL CONTRATO DE LA LOTERÍA DE PANAMÁ

La fuerte tormenta de la Guerra de los Mil Días azotaba al Istmo y castigaba la pobre economía del Departamento de Panamá. La crisis política y sus consecuencias económicas generadas desde la decapitación de la Constitución de Río Negro, hacían estragos. Se sucedían los conatos y las revoluciones estaban a la orden del día.

Volvió entonces el Istmo al régimen centralista con la Constitución de 1886 y se restablecen las aduanas eliminadas en 1849, ahogando el ímpetu de progreso de los comerciantes panameños.

Para lograr recursos tendientes a sufragar los gastos de guerra se previeron los beneficios que se podían obtener al prorrogar la concesión de la Lotería de Panamá, que vencía en 1909.

El jefe civil y militar del Departamento, Carlos Albán, expidió el Contrato 10 de abril de 1901 por el cual prorrogaba por 10 años la extensión de la Lotería de Panamá. Este se firmó el 24 de abril de 1901 y la concesión se extendió hasta 1919 contados desde 1909 por diez años.

José Manuel Marroquín, presidente de Colombia para ese entonces, refrendó lo actuado por Albán mediante el Decreto No. 769 de 3 de junio de 1901.⁸

Las guerras fratricidas entre liberales y conservadores y la absorción de que fueron víctimas el comercio por el centralismo bogotano, desembocaron en el movimiento secesionista de 1903 y con ello el surgimiento de la Lotería Nacional de Beneficencia.

LA LOTERÍA NACIONAL DE BENEFICENCIA

La Lotería como institución del Estado

El Doctor Belisario Porras, a quien, con sobrada razón, podemos llamarlo “El constructor del Estado liberal panameño y reformador de los principios ideológicos del liberalismo del siglo XIX”, fue el fundador de la Lotería Nacional de Beneficencia.

Enconadas polémicas agobiaban al Doctor Belisario Porras, sus adversarios políticos descargaban su ira y la prensa matizaba con tinta roja los alegatos de la oposición.

Un incidente en apariencia insignificante vislumbra transformarse en un conflicto de graves consecuencias y es muy probable que por sus connotaciones nacionales sería, de sus problemas inmediatos, al que más le dedicaría su atención.

Si era resuelto favorablemente, él —Porras— podría ver cumplido un amplio panorama de reformas sociales. Estaba en discusión el establecimiento de la lotería como institución de beneficencia.

La decisión dependía, a su vez, del veredicto que la Corte Suprema de Justicia dictaría sobre la indemnización de B/.3,750,000.00 que demandaban los propietarios de la Lotería de Panamá al prohibir el gobierno de los Estados Unidos vender billetes de la lotería en el área de la Zona del Canal.

Colateralmente a esta disputa judicial, el representante legal de la Lotería de Panamá, había rechazado el cumplimiento de la cláusula 5

de la Ley 9 de 1883, donde se determinaba que la lotería se obligaba a aceptar tres funcionarios designados por el ejecutivo para familiarizarse con el manejo administrativo y adquirir los conocimientos necesarios, pues en enero de 1919 vencía el plazo y pasaba esta empresa a ser institución del Estado.

A todo lo anterior se unían las agrias críticas del Ministro norteamericano William Jenning Price que dirigía notas exigiendo el cese de la lotería por “violiar la Constitución y atentar contra el Tratado del Canal.”⁹

Luego de muchos forcejeos, Porras hizo sentir su posición patriótica y de digno mandatario al rechazar las acusaciones de Price y pronto los magistrados llegaban a una decisión.

La Corte falló en juicio ordinario el 14 de enero de 1919 y absolvía a la nación de tal responsabilidad.

Se festejó en el Palacio Presidencial. Reinó júbilo por el acto del Dr. Porras al convertir a la antigua Lotería de Panamá en institución del Estado.

Con el optimismo puesto en un futuro promisorio y en la fe inquebrantable que siempre le caracterizó, Porras logró finalmente su objetivo.

Así nació la Lotería Nacional de Beneficencia por Ley 25 de 5 de noviembre de 1914, derogada por Ley 9 de 27 de enero de 1919, auspiciando el surgimiento de una entidad que antaño había producido significativas ganancias.

La función de brindar donaciones y ejercer el servicio de beneficencia fue reafirmada en el artículo 8 de la Ley 9 de 1919 de la siguiente manera:

“Artículo 8. El producto de la Lotería se aplicará de preferencia a los gastos que demanden el Hospital Santo Tomás, Manicomio y Lazareto. Deducidos estos gastos, el remanente será repartido entre las demás instituciones de beneficencia de la República en la proporción que demande el Poder Ejecutivo.”

El 17 de enero de 1919 el Gobierno tomó posesión de la empresa y se instalaba su Junta Directiva. Se designó como gerente a Don Francisco Antonio Facio, subgerente a Don Fabio Arosemena, además, como secretario, tesorero y pagador a los señores Federico Boyd Jr., Rodrigo de la Guardia y Antonio Elías Dorado, respectivamente, y su correspondiente cuerpo de funcionarios.

La venta de billetes se iniciaba y el 19 de marzo ante el acostumbrado público espectador se realizó el primer sorteo el domingo 30 de marzo de 1919, con tres premios: 1705 en el primer premio, 1704 el segundo y 1706 el tercero.

Dato importante y curioso es que sólo eran extraídas cuatro balotas correspondientes al primer premio y se le restaba al premio un número para así determinar el segundo y se sumaba al primero un número para designar el tercer premio. Este método se utilizó hasta el sorteo No. 97 de 30 de enero de 1921.

Se decidió entonces modificar el sistema anterior y se logró mediante Decreto 138 de diciembre de 1920 un nuevo plan que consistía en sortear separadamente el primero y segundo premio¹⁰. En los años sucesivos la lotería desarrolló su labor de atención a los más necesitados, cumpliendo con programas de ayuda y aporte a los proyectos más urgentes relacionados a la salud pública que se cristalizaron en legislaciones sobre construcciones de hospitales y asilos de menesterosos.

Atendiendo así la necesidad de respaldar la salud, se dictó la Ley 6 de 28 de enero de 1920, por la cual se autoriza al Poder Ejecutivo la construcción de un nuevo hospital según los artículos primero y sexto.

«Artículo 1. Autorízase al Poder Ejecutivo para que en los terrenos de la Exposición Nacional pertenecientes al Estado construya los edificios necesarios para el Hospital Santo Tomás. (...)

Artículo 6. Para cubrir los gastos que demanda el cumplimiento de esta Ley, el Poder Ejecutivo hará uso de las utilidades de la Lotería Nacional de Beneficencia que se destinen al efecto y del producto líquido de las rentas a que se refiere el artículo anterior.”¹¹

Ese mismo año, por Ley 32 se establece la creación y equipamiento de un hospital en la ciudad de David y un asilo de menesterosos.

El Estado define claramente que se necesita la rehabilitación de los hospitales de todas las provincias y traza un plan que podríamos llamar de emergencia nacional, para la renovación de todos los centros de salud a lo largo y ancho de la geografía nacional.

Lograr erradicar con la beneficencia el dolor de las grandes mayorías, dotar de centros de enseñanza superior, bajo principios científicos y laicos, fue el norte y guía de las acciones y hechos concretos del Dr. Belisario Porras. Por eso jamás desmayó y elevó su pensamiento a la misma altura en que colocó a su Patria en sus tres administraciones.

Fiel a sus ideales, hizo de la Lotería Nacional de Beneficencia el bastión para dirigir su lucha contra la pobreza y llevó sobre sus hombros

la responsabilidad de lograr transformar los beneficios del azar en algo útil, tal como él lo expresó: “Los juegos de suerte y azar no son pues, lo que son, sino lo que las leyes quieren que sean.”¹²

Y con estos principios en mente acometió algunas tareas y respondió a la multitud que abarrotaba los predios del nuevo Hospital Santo Tomás el día de su inauguración, con estas efusivas palabras:

“¿Cómo hacer –manifestó el Dr. Porras– en un país pobre como el nuestro? Había un gran recurso: el de convertir la lotería existente, cuya concesión estaba ya a punto de concluir, en Lotería Nacional de Beneficencia, y así se hizo, logrando, por la sabia organización que se le dio, que produjera anualmente muy cerca de un millón de balboas. La lucha fue dura y cruel y los sufrimientos incontables. ¿Para qué referirlos? Insultos a mañana y tarde y resistencia, inauditas, por otra, en contra de su establecimiento; pero se estableció por ley y con su producto hemos hecho grandes cosas. Sostenemos debidamente el hospital que tenemos y nueve más provinciales de emergencia que hemos fundado; sacamos de la vecindad de la Zahurda el Asilo Bolívar de Desamparados, y los sostenemos hoy en vastos terrenos que le hemos dado, con numerosas viviendas, una hermosa capilla e instalaciones de agua y de luz en las afueras de la ciudad. Sostenemos los leprosos y los locos que internamos en Palo Seco y en Corozal. Subvencionamos a las Hermanitas de la Caridad en Colón y a las de Panamá, del propio modo que al Hospital de los buenos Hermanos Salesianos, a la Cruz Roja Nacional, a los talleres escuelas y a la Sociedad San Vicente de Paúl; hemos fundado y sostenemos dos asilos más, el de huérfanos de las excelentes Hermanitas de María Auxiliadora y el de la infancia desvalida de las dulces Madrecitas Bethlemitas. A pesar de las esplendideces empleadas, con el saldo que nos venía quedando en levantar este bello y útil monumento, que no es sólo una obra de beneficencia y caridad, sino del propio modo de ornato, de embellecimiento, de alto patriotismo y de profundo amor.”¹³

Significativa lección de civismo dio Porras como ejemplo de virtudes ciudadanas a los gobiernos venideros, y reafirmó así, los postulados de hacer de los juegos de azar un medio de aminorar las necesidades de la población a través de la beneficencia.

Al concluir el Dr. Porras su último mandato presidencial había dejado él, las huellas para el manejo de esta institución para ampliarse en el futuro y sufragar las construcciones escolares; por tal efecto se dictó la Ley 23 de 11 de febrero de 1927 donde se determina que “...desde el 1 de febrero de 1927, se destina para construcciones el 20% de las utilidades

que el tesoro reciba de la Lotería Nacional de Beneficencia y el diez por ciento (10%) del impuesto sobre los inmuebles.”¹⁴

Las subvenciones dedicadas a la beneficencia pública, fueron posibles por el aporte de la Lotería. Para el año de 1926, la Secretaría de Hacienda y Tesoro informaba: “El producto de la Lotería Nacional de Beneficencia asciende aproximadamente a la suma de B/.1,600.000 por bienio o sea a razón de B/.15,000 por sorteo. El 60% de esa suma se dedicará exclusivamente a pagar las subvenciones acordadas a los hospitales de caridad que ascienden actualmente a la cantidad de B/. 840,000, sin incluir el pago de algunos dentistas escolares.”¹⁵

Finalizando la segunda década del siglo xx, la depresión económica y sus efectos políticos en el aparato institucional del Estado, culminaron con el primer Golpe de Estado el 2 de enero de 1931, dirigido por la clase media, cuyo plan para aminorar los efectos de la crisis a lo interno de la institución se orientaron a reducir temporalmente los costos de la administración y las subvenciones a la beneficencia.

No obstante, a pesar de las dificultades, la Lotería Nacional de Beneficencia sobrevivió la crisis y la aguda depresión económica.

Durante este período recibieron subvenciones las siguientes instituciones: El Hospital Santo Tomás, hospitales provinciales, manicomio y leproario, Asilo Bolívar, Dispensarios de Emergencia, Puericultura e Higiene Escolar, Hospicio de Huérfanos, Cruz Roja Nacional, Asilo de la Infancia, Asilo de María Auxiliadora, Orfanato de San Vicente de Paúl, Talleres de Escuelas, Escuela Comercial de Mujeres, Casa de Beneficencia de David, Liga de Muchachos de Colón, Cuerpo de Bomberos de Colón y de Panamá, Orfanato la Santa Familia, Sociedad San Vicente de Paúl.¹⁶

La rehabilitación de los centros de salud, escuelas y las entidades dedicadas a la beneficencia, fueron posible por el aporte de la Lotería. Estos centros recibieron donaciones con el fin de seguir prestando su labor a los sectores populares como forma de solucionar los problemas más apremiantes que aquejaban las comunidades a lo largo y ancho del territorio nacional.

La eficiencia y el orden en el manejo de sus fondos son los elementos que caracterizaron la administración de la Lotería durante la década de los años treinta, a esto se unió la supervisión de sus operaciones por la Contraloría General de la República.

DESARROLLO Y CONSOLIDACIÓN INSTITUCIONAL DE LA LOTERÍA NACIONAL DE BENEFICENCIA

La beneficencia, como ayuda a los sectores marginados de la sociedad panameña, fue y sigue siendo la nota característica con la cual la Lotería Nacional de Beneficencia proyecta su labor y ayuda al desarrollo nacional.

La cultura se renueva en nuestro país al fundarse la Revista Lotería que se ha publicado desde junio de 1941 y que se reparte gratuitamente hasta el presente.

Para 1943 las condiciones apremiantes que se generaron de la segunda conflagración mundial abrieron el paréntesis de un desarrollo económico, lo cual lógicamente tendría incidencia en las utilidades de la lotería.

Se hacía necesaria una reestructuración, la cual se estableció por Ley 109 del 8 de febrero de 1943; posteriormente, el 6 de julio de 1945, se determinó la autonomía de la Lotería.

De una breve evaluación de los ingresos netos desde el año 1950 hasta el mes de agosto de 1958 podemos concluir que ellos ascendieron a la suma de B/.25,383,435.08 y que fueron entregados al tesoro nacional.

A finales de la década del 60, se expide el Decreto de Gabinete No. 224 de 16 de julio de 1969, donde se establece que el objetivo principal de la Lotería es contribuir a financiar, por conducto del gobierno nacional, los programas de desarrollo social del Estado. Además, se define el carácter de la Lotería como una entidad de Derecho Público Autónoma en lo administrativo y en lo funcional, con personería jurídica y patrimonio propio.

El crecimiento económico de la Lotería Nacional de Beneficencia se hizo cada vez más evidente, en la medida que sus estamentos a lo interno brindaron su apoyo y concurso, logrando integrar todos los elementos necesarios para dar una efectiva fluidez a su actividad económica.

La Lotería Nacional, a partir de los inicios de la década del setenta, orientó sus acciones en función de renovar la estructura administrativa e instituye así un sistema dinámico para lograr un mayor control en las operaciones con el propósito de cumplir fielmente con el objetivo del Decreto 224.

Este decreto, al establecer que los aportes de la institución servirán para financiar el desarrollo nacional, requería a la Lotería renovar para ello todo su sistema interno y ajustarlo a las nuevas exigencias del momento.

El panorama de la Lotería quedaría incompleto si obviáramos hacer referencia a lo preceptuado en el Decreto 224, que contempla preceptos sobre los llamados, y muy criticados, juegos clandestinos.

En el Decreto 224, modificado por el Decreto de Gabinete 57 de 17 de marzo de 1970, se establece la prohibición de la venta de toda clase de juegos clandestinos de Lotería conocidos como Bill, Chance, Bolita, One-Two y Rifa, y toda clase de juegos de suerte y azar cualquiera que sea su denominación. Se establecen sanciones a los infractores y la violación de esta disposición será competencia de los alcaldes del distrito respectivo. Además, se reconoce la prohibición a la venta de billetes o chances en forma de “casados”.

El paréntesis se hace apremiante para indicar con más precisión el carácter otorgado a los juegos de azar.

Distinguimos dos momentos importantes durante la época republicana. El primero se palpa a raíz de la expedición de la Constitución de 1904, la cual en su artículo 37 establece que: “No serán permitidos juegos de suerte y azar en el territorio de la República. La Ley los enumerará”. Además incluía las disposiciones legales pertinentes.¹⁷

La segunda fase es la relativa a su legalización, que implica y establece también serias restricciones.

En la actualidad los juegos de suerte y azar son regulados por la Junta de Control de Juegos que es una dependencia del Ministerio de Hacienda y Tesoro.¹⁸

Ahora bien, si tomamos en cuenta los aportes que la lotería realiza al Ministerio de Hacienda y Tesoro, aparte de lo recaudado en concepto de impuestos a los juegos de azar, son cantidades realmente significativas al Tesoro Nacional.

Estos aportes se han materializado regularmente en la década del 80 y en los años transcurridos de la década del 90. A los aportes traducidos en donaciones y ayuda a la beneficencia pública, se une también la elevada suma de 678 millones de balboas en pagos a los premios sin contar las comisiones y la bonificación a los billeteros.

Esta institución ha sobrepasado con creces, en reiteradas ocasiones, los aportes en concepto de anualidad que produce el Canal de Panamá. Se ha distinguido por su pulcritud en el manejo de sus fondos y ha podido, a pesar de las crisis económicas, pagar inmediatamente, después de realizados los sorteos, todos los premios sin excepción.

Ha sabido revisar sus planes de sorteos incentivando al comprador con atractivos juegos como la lotería instantánea, el sorteo de seis golpes

y se han obtenido importantes ganancias del novedoso plan de El Gordito del Zodiaco.

Ha distribuido sus ganancias en asilos de ancianos y de caridad al digno Orfelinato de San José de Malambo que desde inicios de la República brinda apoyo, educación y sostiene a la niñez desvalida.

Sus recursos han sido vertidos al Hogar de San Juan de Dios y a muchos otros centros para regocijo de una institución que ha sabido hacer de su nombre, la beneficencia, el sentir y acción de su trabajo al “conmemorarse sus 86 años de existencia” como prueba irrefutable de sus compromisos con los más necesitados.

CITAS

- 1 Documento de la Cámara de Comercio de Panamá al Gobernador del Departamento. Panamá, 30 de mayo de 1891. A.N.P. Índice del Período Colombiano.
- 2 Escarreola Palacios, Rommel. José Gabriel Duque y la Lotería de Panamá. En: Lotinforma No. 8. Órgano informativo de la Lotería Nacional de Beneficencia. Editor: Dirección de Información Relaciones Públicas y Publicidad. Panamá, enero-febrero de 1993. p. 18.
- 3 Contrato número 40 de 1882. Celebrado con el señor J. Gabriel Duque, sobre sorteos de Lotería en el Estado. 24 de noviembre de 1882. Gaceta de Panamá. Órgano Oficial del Gobierno del Estado. Editor Oficial: Gregorio Otero. Número 781. Panamá, 13 de enero de 1883. p. 537.
- 4 Ley 9 del 24 de octubre de 1883. Derogatoria de la Ley 16 de 1882. Por la cual se autorizan los sorteos de Lotería en el Estado. Gaceta de Panamá. Órgano Oficial del Gobierno del Estado. Editor Oficial T. Casís. Panamá, 31 de octubre de 1883. p. 807.
- 5 Íbidem. p. 807.
- 6 Memorial. Del señor Yip Cang Hing, y Resolución. Señor Secretario General de la Gobernación del Departamento de Panamá. Gaceta de Panamá. Órgano Oficial del Departamento. Segunda época. Panamá, 21 de marzo de 1892. Número 552. p. 2388.
- 7 Desde hoy la charada china es suspendida. Diario de Panamá. Número 2883. Panamá, 18 de abril de 1914. p. 1.
- 8 Decreto Número 769 de 3 de junio de 1901. Por el cual se aprueba un Contrato. El Vicepresidente de la República, encargado de Poder Ejecutivo. Diario Oficial. República de Colombia. Bogotá, viernes 12 de julio de 1901. p. 517.
- 9 Respuesta del Secretario de Relaciones Exteriores al Ministro Americano donde señala los motivos, por los cuales la Lotería no viola el Tratado del Canal de 1903 y la Constitución Nacional de 1904: “Manifiesta así mismo Vuestra Excelencia que vería con la mayor pena que cualquier administración ejecutiva intentare en cualquier forma desconocer claras y prudentes disposiciones de la Constitución como aquellas de que se trata y que, en cumplimiento de las obligaciones del Tratado celebrado con la República de Panamá, no podría ver con complacencia la prolongación del

juego de Lotería, tan pernicioso en sus efectos seductores especialmente en las clases sociales que saben menos resistir tentaciones de esa índole y que hoy se aprueba generalmente en las naciones civilizadas.

Considerados así los conceptos de la importante comunicación de Vuestra Excelencia, paso a contestarle cumpliendo instrucciones meditadas de mi gobierno. (...)

Hay además otro argumento que deseo exponer a Vuestra Excelencia y que me lo suministra la historia fidedigna de la expedición del artículo 37 de la Constitución, historia que conforme a regla de derecho, como sabe Vuestra Excelencia debe investigarse para fijar con precisión y claridad el sentido de la suposición mencionada.

El artículo original sometido a la consideración y discusión de la Convención Nacional que dictó nuestra ley Fundamental de 1904 decía simplemente así: 'No serán permitidos los juegos de suerte y azar en el territorio de la República.' Los autores sostenedores de ese proyecto así propuesto, querían que se estableciese una prohibición inmediata, incondicional y absoluta de todos los juegos de suerte y azar y su voluntad habría quedado expresada en la Constitución si el artículo hubiese sido aprobado así. Pero no lo fue; se le adicionó de este modo: 'La ley los enumerará.' En esa forma se modificó esencial y profundamente la prohibición propuesta en su significación, alcance y efectos y de inmediata, incondicional y absoluta que habría sido, se le convirtió en venidera, eventual y relativa, pues mientras la Asamblea Nacional no enumerara en una ley los juegos que se suspendían o prohibían, no había legalmente ninguno prohibido y quedó además al arbitrio de la Asamblea, aún después de enumerados tales juegos, hacer en las legislaturas sucesivas, las exigencias que estimara convenientes."

Carta del Secretario de Relaciones Exteriores, Ernesto T. Lefevre, a su Excelencia el Ministro Americano en Panamá. 1 de febrero de 1915. Rollo No. 41-819. 512-5124. Lotería 819. 513- 6-63. Estado de la Lotería Nacional 1914-1922. Instituto del Canal y Estudios Internacionales. Centro Documental. Oficina de Relaciones de Panamá con Estados Unidos.

10 Evolución de los planes de la lotería nacional de beneficencia Sorteos populares dominicales

Conforme a las actas de los sorteos que reposan en los Archivos de la Institución, el primer sorteo "Chance Oficial o Sorteo Popular" se verificó el 24 de septiembre de 1939, basado en las dos últimas cifras del primer premio solamente, del Sorteo Ordinario correspondiente.

Este tipo de Sorteo Popular se realizó una sola vez. Según consta en las actas de los sorteos de la Lotería Nacional de Beneficencia, el Sorteo Popular No. 1 de tres golpes se verificó el 29 de mayo de 1941, cuyos números favorecidos fueron los siguientes:

Primer premio 31, Segundo premio 65, Tercer premio 93

Debemos resaltar que, históricamente estos Sorteos Populares de tres golpes, se realizaban los días jueves y se efectuaron desde el 29 de mayo de 1941, uno cada

mes, hasta el sorteo No. 43 del jueves 9 de noviembre de 1944. A partir del 9 de enero de 1945, los Sorteos Populares o Chances se efectuaron todos los domingos, correspondiendo los premios a las dos últimas cifras de cada premio de los Sorteos Ordinarios convocados en la misma fecha.

SORTEOS INTERMEDIOS

El Primer Sorteo Intermedio o de miércoles correspondió al Sorteo Popular o Tres Golpes, en fecha de 4 de abril de 1962, y los números favorecidos fueron los siguientes:

Primer premio 39, Segundo premio 49, Tercer premio 06

El Sorteo Ordinario de miércoles No. 1, se verificó el 2 de noviembre de 1966, y los números favorecidos en ese entonces fueron los siguientes:

Primer premio 1249, segundo premio 0453, tercer premio 4877

SORTEOS EXTRAORDINARIOS

Efectuando un estudio acerca de los Sorteos Extraordinarios verificados por la Lotería Nacional de Beneficencia, podemos decir entre otras cosas lo siguiente:

Primer Sorteo Extraordinario

El Primer Sorteo Extraordinario de cuatro cifras fue el No. 1030, celebrado el 18 de diciembre de 1938. En ese Sorteo Extraordinario salieron favorecidos los siguientes números:

Primer premio 5429, segundo premio 1190, Tercer premio 8584.

En 1938 sólo se celebró un Sorteo Extraordinario, el No. 1030, al igual que el año 1939, correspondiendo el No. 1083. Sin embargo, en 1940 se realizaron tres Sorteos Extraordinarios, de los cuales, dos fueron de cinco cifras con un solo premio, y uno de cuatro cifras con tres premios.

Los Sorteos Extraordinarios de cinco cifras con un solo premio correspondieron a los Nos. 1108 y 1121 de 16 de junio y 15 de septiembre de 1940 respectivamente. El Sorteo Extraordinario de cuatro cifras con tres premios celebrado en 1940 fue el No. 1135, verificado el 22 de diciembre del mismo año. Los Sorteos Extraordinarios de cuatro cifras se han verificado desde el 18 de diciembre de 1938 hasta el 19 de julio de 1970, correspondiente al Sorteo No. 2682.

SORTEO EXTRAORDINARIO DE CINCO CIFRAS Y UN SOLO PREMIO

El primer sorteo de cinco cifras, según consta en las actas de los sorteos de la Institución, se celebró el 16 de junio de 1940, correspondiente al Sorteo No. 1108 y el número favorecido en el mismo fue el 27335.

El segundo Sorteo Extraordinario de cinco cifras con un solo premio se realizó el 15 de septiembre de 1940, correspondiente al sorteo No. 1121.

Desde el 15 de septiembre de 1940 no se había celebrado un Sorteo de cinco cifras con un solo premio sino hasta el 16 de abril de 1972, ya que a partir del Sorteo No. 2791 del 20 de agosto de 1972, los Sorteos Extraordinarios de cinco cifras se iniciaron con tres premios: primero, segundo y tercer premio, y hasta la fecha se mantienen así.

SORTEOS EXTRAORDINARIOS CELEBRADOS

EN DÍAS MIÉRCOLES

El primer Sorteo Extraordinario de cuatro cifras celebrado en día miércoles fue el del 6 de julio de 1966 y correspondió al Sorteo No. 2470.

PLAN DE SORTEO DE LOS NÚMEROS BAJOS

Fue promovido un nuevo plan de Sorteo por Resolución No. 58-70, del 24 de noviembre de 1970, el cual comprendía el aumento de los números bajos desde el 01 al 31 para los Sorteos Dominicales e Intermedios.

Con el ánimo de incentivar al comprador se promovió el Sorteo Extraordinario No. 2808 el domingo 17 de diciembre de 1972. De los resultados halagadores, la Institución estudió la posibilidad de nuevos cambios que se efectuaron en el Sorteo No. 1090 del 23 de septiembre de 1987, el valor de la emisión fue de B/.1,320,000.00 y el precio del billete entero correspondió a B/.132.00 y la fracción a B/. 0.55.

LOTERÍA INSTANTÁNEA

El apremiante interés de incentivar y atraer recursos llevó a la Institución a poner en ejecución el plan que instaura “La Lotería Instantánea” como estímulo al comprador.

SORTEO DEL GORDITO DEL ZODIACO

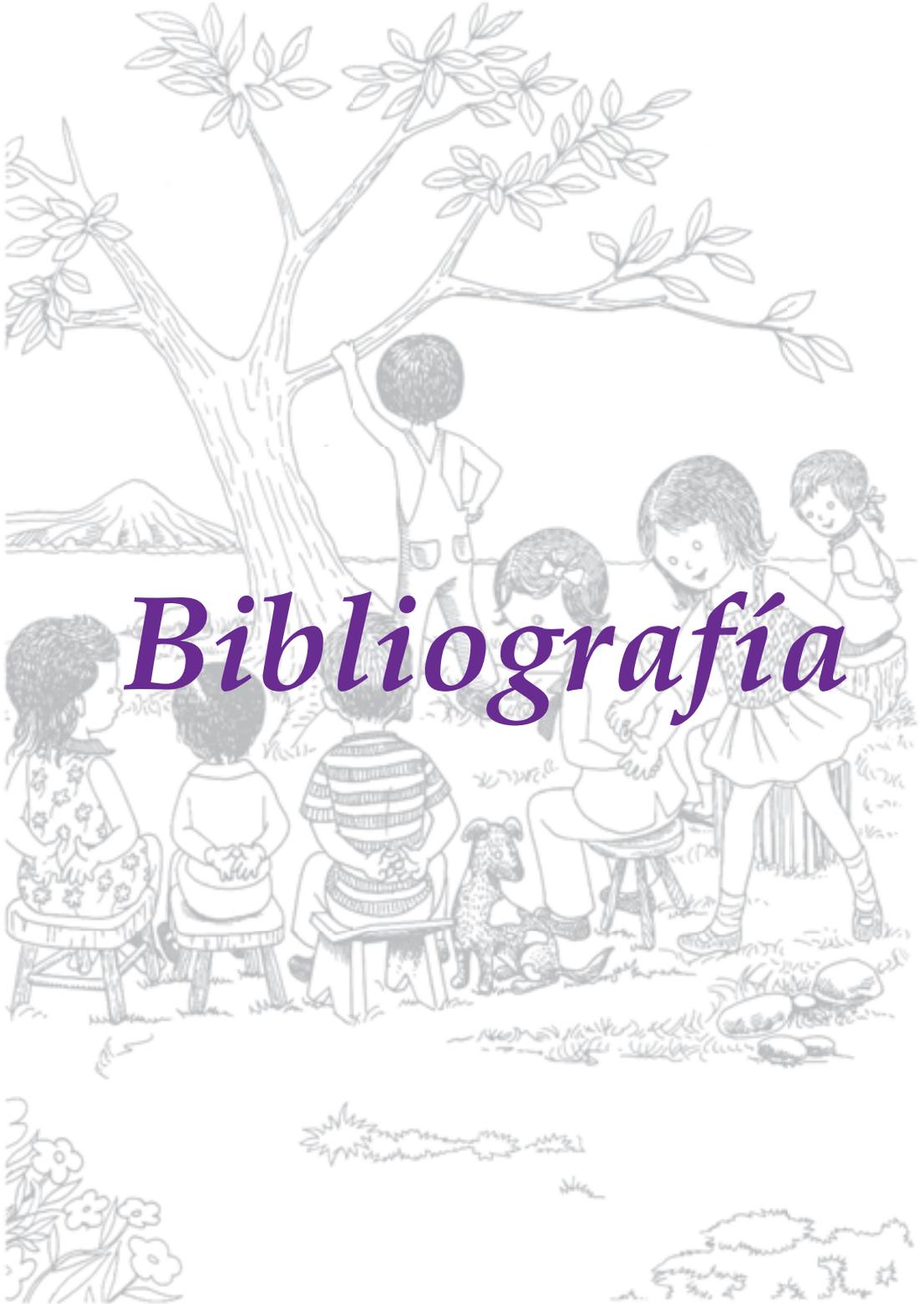
Por Junta Directiva del 11 de septiembre de 1990, fue aprobado el Sorteo del Gordito del Zodíaco y por Resolución No. 92-42 del 30 de junio de 1991, se aprobó el plan de incentivos en base a aproximaciones.

- 11 Ley 6 de 28 de enero de 1920. Por el cual se autoriza al Poder Ejecutivo para construir los edificios para el Hospital Santo Tomás. Libro de Leyes. Asamblea Nacional de Panamá en sus sesiones de 1918, 1919, 1920, 1921, 1922, 1923. Ediciones Oficiales de Panamá. Imprenta Nacional. p. 10-11.
- 12 Según el Dr. Sisnett: “Acometía duramente contra los juegos de Suerte y Azar, mas llamaba la atención sobre la dualidad de ellos en Panamá, decía: ‘Los Juegos de Suerte y Azar están o no están prohibidos en el país’, pues la Constitución así como la prohíbe deja un margen para que los vicien.” SISNETT, Manuel Octavio. Belisario Porras o la vocación de la nacionalidad. Segunda Edición. Imprenta Universitaria. p. 265.
- 13 Discurso pronunciado por el Excelentísimo Señor Don Belisario Porras en la inauguración del Nuevo Hospital Santo Tomás. El día 1 de septiembre de 1924. Revista Lotería No. 34. Panamá, septiembre de 1958. p. 59-60.

- 14 Leyes expedidas por la Asamblea Nacional en sus sesiones ordinarias y extraordinarias en 1926-1927. Panamá, Imprenta Nacional, 1927. p. 168.
- 15 Memoria de la Secretaría de Hacienda y Tesoro. Panamá, 1926. p. XXVII.
- 16 Memoria que el Secretario de Estado en el Despacho de Hacienda y Tesoro presenta en la Asamblea Nacional en sus Sesiones Ordinarias de 1932. (Parte expositiva). Panamá: Imprenta Nacional, 1932. p.p. 79-80.
- 17 El artículo 37 de la Constitución fue reformado por el acto Legislativo de 19 de septiembre de 1928 que establecía: “Artículo 1: El artículo 37 de la Constitución queda así: ‘No habrá en la República otros juegos de Suerte y Azar que aquellos que permitan las leyes.’”

La primera fase la denominamos de Restricciones e incluye las siguientes leyes: Ley 25 de 16 de noviembre de 1906, Ley 35 de 5 de diciembre de 1906, Ley 43 de 15 de diciembre de 1908, Ley 44 de 23 de noviembre de 1928 y el Decreto No. 210 de 9 de mayo de 1906. Por el cual se dictan algunas disposiciones para prevenir y castigar el establecimiento de juegos clandestinos.

El período de legalización comprende la Ley 39 de 30 de diciembre de 1936, Ley No. 29 de 1 de abril de 1941 sobre juegos y apuestas en general, y los decretos: Decreto No. 144 de 8 de enero de 1942 por el cual se reglamenta las cifras de que trata en términos generales el Capítulo VII de la Ley 29 de 1941, y se dictan disposiciones sobre los juegos de bill, chance y bolita; Decreto Ley No. 20 de 6 de mayo de 1947, por el cual se autoriza la explotación de juegos de Suerte y Azar en beneficio del Tesoro Nacional.



Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA DE COSTA RICA

ASPECTOS LÚDICOS EN LAS SOCIEDADES PRECOLOMBINAS DE COSTA RICA Y EL PACÍFICO DE NICARAGUA

SILVIA SALGADO GONZÁLEZ

- Fernández de Oviedo y Valdés, Gonzalo. 1959. **Historia general y natural de las Indias. Estudio preliminar de Juan Pérez de Tudela.** 5 vols. Biblioteca de Autores Españoles. Ediciones Atlas. Madrid.
- Guerrero Miranda, Juan Vicente y Felipe Solís del Vecchio. 1997. **Los pueblos antiguos de la zona Cañas-Liberia del año 300 al 1500 después de Cristo.** Museo Nacional de Costa Rica. San José.
- Quesada Pacheco, Miguel Angel. 1996. **Los Huetares: historia, lengua, etnografía y tradición oral.** Editorial Tecnológica de Costa Rica. San José.
- Salgado González, Silvia. 2000. **Antiguas poblaciones de Nicaragua.** En: **Artes de América Central**, págs. 47-65. Museo Barbier-Mueller Arte. Precolombino. Barcelona.
- Stone, Doris. 1993. **Las Tribus talamanqueñas de Costa Rica.** Comisión Costarricense V Centenario del Descubrimiento de América, Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes. San José.
- Vázquez de Coronado, Juan. 1948. **Cartas de relación de la conquista de Costa Rica.** Academia de Historia y Geografía. San José.

LO LÚDICO DE LAS FESTIVIDADES RELIGIOSAS

GISELLE CHANG VARGAS

- Chang, Giselle y Jaime Chaves León. 1996. **La dimensión festiva de la cultura popular.** Herencia (pp.99-111), Vicerrectoría de Acción Social, Universidad de Costa Rica, San José.
- Chase, Alfonso. 1995. **Nuestra Señora de los Angeles, Madre de nuestra cultura.** Editorial Costa Rica, San José.
- Eliade, Mircea. 1967. **Lo sagrado y lo profano.** Ediciones Guadarrama, Madrid, España.

- Hsu, Mo. 2003. **Comunicación personal, Asociación China, San José.**
- León Villalobos, Edwin. S.f. **Fiestas escandalosas en la Cofradía de los Angeles 1782**, Costa Rica.
- Montezuma, Javier. 1997. **El Jegui o la Chichería.** En Narraciones Ngabes. Revitalización de la cultura tradicional. Serie IETSAY, Textos Sagrados No 4, Fundación CÓOPA, San José.
- Ornat Clemente, Raquel. 2002. **El proceso de etnogénesis en Quitirrisí. Identidad y poder.** Tesis Maestría Académica en Antropología, Universidad de Costa Rica, San José.
- Samandú, Luis. 1989. **El universo religioso popular en Centro América.** Estudios Sociales Centroamericanos, Revista del CSUCA, N. 15, San José, Costa Rica.

**¡VOY MIL AL CHILE!
LAS PELEAS DE GALLOS EN COSTA RICA**

**JUAN VICENTE GUERRERO
GABRIELA VILLALOBOS**

- Archivo Nacional. **Serie Congreso. N° 03559, 02819, 03241, 14924 y 11570.**
- Bernard Villar, Jeannette. 1976. **“Duelo entre los gallos. El Paperas y El Pinto”** Pinceladas periodísticas de la Costa Rica del siglo XIX por Adolphe Marie 1816-1856. San José, Costa Rica: Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes.
- Cardona, Jenaro. 1890. **“La Pelea de Gallos”.** En: La Lira Costarricense. Tomo I.
- La Gaceta. 19 de julio de 1902. p. 80; 8 de junio de 1906. p. 557 y 26 de junio de 1912. pp. 787-788.
- García, Monge, Joaquín. 1974. **Hijas del Campo.** (Obras Escogidas). EDUCA: Centroamérica.
- Geertz, Clifford 1987. **“Juego profundo: notas sobre la riña de gallos en Bali”.** La Interpretación de las culturas. México: Editorial Gedisa S.A.
- Gobierno de Costa Rica. 1889. **Colección de Leyes y Decretos.** 1 de julio de pp. 327-328.

- Marr, Wilhelm. **"Viaje a Centro América"**. Costa Rica en el siglo XIX. (Antología de Viajeros.)
- Molina, Iván y Palmer Steven. Editores. 1992. **Héroes al gusto y libros de moda. Sociedad y cambio cultura en Costa Rica (1800-1950)**. San José: Editorial Porvenir-Plumsock Mesoamerican Studies.
- Scherzer, Carl y Wagner, Moritz 1974. **La República de Costa Rica en Centroamérica**. San José: Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes,
- Urbina Gaitán, Chester. 2000. **"Homogeneizando culturas. Peleas de gallos, corridas de toros y Estado en Costa Rica (1870-1914)"**. En: Ciencias Sociales. N° 89, III. pp. 59-67.

CELEBRACIONES EN LA COLONIA CHINA DE PUNTARENAS

Nazarareth Cubillo Rodríguez

- Casey, Jeffrey. 1975 **La migración China**. En revista: Historia. No. 1. Universidad Nacional Autónoma, Heredia. Pp. 145-165.
- Chen-Apuy, Hilda. 1992 **La minoría china en Costa Rica**. En revista: Reflexiones. No. 5 (11-19) Universidad de Costa Rica, San José.
- Fonseca, Zaida 1979 **Los chinos en Costa Rica durante el siglo XIX**. Tesis para optar por el grado de Licenciatura en Historia, Universidad de Costa Rica, San José.
- Hu, Jasón C. 1994 **Fiestas, la fiestas tradicionales chinas**. Oficina de Información del Gobierno, ROC, Taiwán.
- León Azofofeifa, Moisés. 1989 **Etnia china**. En revista: Herencia. Vol. 1, No. 2 Universidad de Costa Rica, San José. Pp. 42-46.
- Rubiales, Francisco. 1970 **China, nueva cultura**. Editorial Zero S.A, Madrid.

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU CONTEXTO SOCIOCULTURAL

*Bernardo Bolaños Esquivel
Ronny Viales Hurtado*

- Agulhon, M, 1992. **"Clase obrera y sociabilidad antes de 1848"**. En: Historia Social, No. 12, invierno de 1992, p. 142.

- Enríquez, Francisco, 2001. **“Reflexiones sobre las diversiones públicas y la sociabilidad rural, a partir de una localidad costarricense. El caso de Moravia entre 1890 y 1930”**. En: Cuadernos Digitales, No. 7, enero.
- Lecuyer, Marie-Claude. 1989 **“Algunos aspectos de la sociabilidad en España hacia 1840”**. En: Estudios de Historia Social, No. 50-51, julio-dic. pp. 157.
- Bolaños, Bernardo y Ronny Viales. 1993 **“Una aproximación a la cultura popular de Turrialba: la práctica social de los juegos tradicionales”**. En: Revista Herencia, Vol. 5, No. 2, pp. 11-20.
- Méndez, Zinnia. 1988. **“Socialización y estereotipos sexuales en Costa Rica”**. En: Revista de Ciencias Sociales, No. 39, p. 35.
- Araujo, Ma. Fátima, 1976. **Proceso de socialización primaria en las diferentes clases sociales en el área metropolitana de San José**. Tesis de Licenciatura en Sociología, Universidad de Costa Rica, p. 125.

EL FÚTBOL EN COSTA RICA

Sergio Villena

Nota bibliográfica: Sugerimos consultar: Chéster Urbina, **El fútbol en San José. Un estudio histórico acerca de su origen (1898-1921)**, Universidad de Costa Rica, Tesis de licenciatura en Historia, 1996; Sergio Villena, **Gol-balización. Fútbol e identidades nacionales en la era global**. El caso de Costa Rica, Universidad de Costa Rica, Tesis doctoral en Estudios de la Sociedad y la Cultura, 2004. Cada uno de estos autores ha publicado artículos, en revistas y libros, sobre distintos temas relacionados con el fútbol en Costa Rica. También conocemos dos investigaciones en proceso: una de Carlos Sandoval, sobre masculinidades y fútbol, y otra de Gerardo Rodríguez, sobre la “Ultra Morada”.

Bibliografía de El Salvador

- Dirección de Publicaciones e Impresos 2000, **Los Juegos que Jugamos**, obra compilada, CONCULTURA, San Salvador.
- Casa de la Cultura de Apaneca, Depto. de Ahuachapán 1995, Estudio de juegos tradicionales del municipio de Apaneca.
- Guidos Salazar, Roberto Antonio 1985, folleto; juegos, cantos y danzas, Director de la Casa de la Cultura de la Libertad.
- Dirección de Patrimonio Cultural 1985, **Calendario de Fiestas religiosas** de El Salvador, sección de Investigaciones, depto. de Etnografía.
- Dirección de Patrimonio Cultural 1978, **Etnografía de El Salvador**, sección de investigaciones, depto. de etnografía.
- Huizinga, Johan, Homo Ludens 1968. EMECE Editores, Argentina.
- V.E., Willy Andrews 1979, **Lingüística correspondencia fonológicas entre el lenca y una lengua mayance**, Dirección de Publicaciones, San Salvador.
- Boggs, Stanley H. 1973. **Figurillas con ruedas de Cihuatán y el oriente de El Salvador**, Dirección de Cultura, Ministerio de Educación, San Salvador.
- Arosemena, Moreno Julio 1977, **Danzas folclóricas en la Villa de los Santos**, Dirección de Publicaciones, Ministerio de Educación, 1977, San Salvador.
- Fowler, Willian R. Jr 1968, El Salvador, **Antiguas Civilizaciones**, Banco Agrícola Comercial, Haff-Daughery Graphics, Miami Florida. E.E.U.U.

Bibliografía de Guatemala

- Barrera Mezarina, Carmen Consuelo. 1995. **Los Juguetes Populares de Guatemala**. Subcentro Regional de Artesanías y Artes Populares. Colección Tierra Adentro No. 18.
- Caso, Alfonso. 1974. El Pueblo del Sol. 2a. **Reimpresión. Fondo de Cultura Económica**. (Colección Popular) México.
- Collazo, Nelson Rafael. 1983. **El Juego del Batey**. 2a. Edición. Centro Ceremonial Indígena de Tibes (Ponce), Puerto Rico.
- Dary F. Claudia. 1993. **Juegos Populares de la Región Central de Guatemala**. Tradiciones de Guatemala No. 40. CEFOL-USAC.

Bibliografía de Guatemala

- Déleon Meléndez, Ofelia C. 1993. **Aplicaciones Educativas de los Juegos Infantiles Tradicionales y Populares de Guatemala**. La Tradición Popular No. 91. CEFOL-USAC.
- Espasa, Calpe. **Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo Americana**. Vol. 28.
- Mauss, Marcel. **Introducción a la Etnografía**. (Colección Fundamentos 13). Ediciones Istmo, Madrid, 1967.
- Recinos, Adrián. 1978. **Popol Vuh. Las Antiguas Historias del Quiché**. Traducidas del texto original con introducción y notas. 9a. Edición. EDUCA Centroamericana. San José, Costa Rica.
- Von Hagen, Victor W. 1976. **Los Mayas**. 8a. Edición. Editorial Joaquín Mortíz, México.

Bibliografía de Honduras

La mayor parte de nuestras fuentes bibliográficas se encuentra inserta en el corpus textual. Por esa razón, aquí sólo anotamos aquellos nombres de obras y autores que, por uno u otro motivo, no aparecen ahí consignados.

- Carvalho-Neto, Paulo. 1981. **Viajeros norteamericanos del siglo XIX y el folklore de Centroamérica y México**, editorial Universitaria, Guatemala.
- Del Valle, Pompeyo. 1996. **Adivina adivinador**. Graficentro Editores, Tegucigalpa.
- Lemos, Néstor. 1976. **Folklore y filosofía**. Editorial Axioma, S.R.L., Buenos Aires, Argentina.
- Martí, José. 1986. **La edad de oro**. Kapelusz, Buenos Aires, Argentina.
- Prada Oropez, Renato. 1979. **El lenguaje narrativo**. EDUCA, San José de Costa Rica.
- Secretaría de Cultura y las Artes. 1989. **Revista Encuentro de dos mundos**. Año 2, núm 5, Tegucigalpa, marzo.
- _____. 1977. **"Algunas diversiones populares del siglo XIX"**. Revista Sectante, vol. 2, año 2, núm. 2. Tegucigalpa.
- Wulschener. 1976. **Del río grande al Plata**. Editorial Sudamericana, Buenos Aires, Argentina.

- Lunardi, 1946 **“El sol diurno y nocturno de los mayas”**. Honduras maya. Revista semestral de la Sociedad de Antropología y Arqueología de Honduras. Año 1, julio de 1946.
- De Foxá, **“La pelota”**. Alabanza de Honduras. Editorial Anaya, Madrid, España, 1975: 62.
- La educación del hombre. D. Appleton y Compañía, New York, 1923.
- Aníbal Ponce. **Psicología de la adolescencia**. Manuales UTEHA, Núm. 41. Reimpresión de 1960, México, D.F.).
- Juan Jiménez Izquierdo, 2002 **“El mundo de la miniatura”**, Revista de la Universidad, UPNFM, No.9, Tegucigalpa, Honduras, octubre, noviembre, diciembre de 2002.

Bibliografía de Nicaragua

- Rémi Simeón 1997, **Diccionario de la Lengua Náhuatl**. Primera edición en Francés 1885 y decimocuarta edición en español.
- González Torres, Yolote. 1999. **Diccionario de Mitología y Religión de Mesoamérica**.
- Gonzalo Fernández de Oviedo 1976, **Nicaragua en los Cronistas de Indias**, Colección Cultural Banco de América No. 3.
- Guido, C. 2000. **“Estudio de la Colección de Tapaligüis del Museo Imabite”**.
- Guido, Clemente, 2001. **“La Mujer Serpiente: Inventario de Esculturas Prehispánicas del Valle de Sébaco”**.
- Guido, Clemente, 2000. **La Mujer de Momotombo**. Banco Central, 1975. **“Nicaragua en los Cronistas de Indias”**, Tomo 1.
- Michael D. Coe, 1997. **“Los Mayas, incógnitas y Realidades”**, publicado en la séptima edición de Octubre.
- Barrios Mayorga, María. 1960. **“Juegos Nicaragüenses”**.

Bibliografía de Panamá

- Alvarado, Armando 1993. **Juegos y Tradiciones de la Comarca Kuna**. Universidad de Panamá, Facultad de Humanidades. Tesis de grado.
- De León, Armando Del Rosario. 1979. **“El Toro guapo de Antón”**. En Revista Patrimonio Histórico, Vol. 2, No. 2, Panamá.

Bibliografía de Panamá

- Flores, Carmen H. 1975. **Juegos recreativos y rondas del distrito de Las Tablas**. Universidad de Panamá. Facultad de Filosofía, Letras y Educación. Tesis de grado.
- López, Nubia E. del Río. 1992. **Tradiciones Culturales de Dos Ríos**. Editorial Mariano Arosemena. Instituto Nacional de Cultura, Panamá.
- Maestre Pinto, Gloria Estela. 1980. **Los juegos recreativos tradicionales y libres** aplicados a niños de 5 a 7 años de la Escuela Marista San Vicente de Paul. Centro Regional Universitario de Chiriquí. Facultad de Humanidades. Tesis de grado.
- Pastor, Aníbal. 1984. "El juego de piratas", en Revista Cultural Lotería, No. 342-43, Panamá, sept-oct.
- Rodríguez, Anayansi e Izos, Julisa. 1995. **Alternativas en los juegos infantiles**. Centro Regional Universitario de Veraguas. Facultad de Humanidades. Tesis de grado.
- Zárate, Dora P. 1999. "Nanas, rimas y juegos infantiles que se practican en Panamá" en Revista Cultural Lotería, Edición Especial, Panamá.
- Santo Tomás Fray y Adrián de. En Meléndez, J. 1682. Edición de 1968; 89. Cordoncillo Samada, José María. **La Real Lotería de Nueva España**. Anuario de Estudios Americanos.
- Código Fiscal de Panamá. 1986. Leyes, decretos y resoluciones que lo modifican y actualizan. Tomo 1. Panamá.
- De Las Casas, Bartolomé. **Historia de Indias**. Ediciones Marqués de Urquijo, Tomo II.
- Diario de Panamá. Número 2883. Panamá, 18 de abril de 1914. Porras, Belisario. Discurso pronunciado en la inauguración del nuevo Hospital Santo Tomás, el día 1 de septiembre de 1924. Revista Lotería No. 34. Panamá, septiembre de 1958.
- Documento de la Cámara de Comercio de Panamá al Gobernador del Departamento. Panamá, 30 de marzo de 1891. A.N.P. Índice del Período Colombiano.
- Escarreola Palacios, Rommel. **José Gabriel Duque y la Lotería de Panamá**. En: Lotinforma No. 8. Órgano informativo de la Lotería Nacional de Beneficencia. Dirección de Información Relaciones Públicas y Publicidad. Panamá, enero-febrero de 1993.
- Fernández De Oviedo, Gonzalo. **Historia General de Indias. Islas y Tierra Firme del Mar Océano**. Tomo III. Cotejada con el códice original, enriquecida con las enmiendas y adiciones del autor e

- ilustrada con la vida y el juicio de las obras del mismo por D. José de los Ríos. Madrid: Real Academia de la Historia.
- Guerra y Sánchez, Ramiro. **Historia de Cuba**. Tomo II. La Habana, 1921.
Citado por: GASTEAZORO, Carlos Manuel; MUÑOZ, Armando; ARAUZ, Celestino Andrés. La historia de Panamá en sus textos. Tomo I. Panamá: Editorial Universitaria, 1980.
- Herrera Luque, Francisco. **Los viajeros de Indias**. Caracas: Lotografía Melvin.
- Méndez Pereira, Octavio. **Núñez de Balboa. El tesoro del Dabaibe**. Sexta edición. Buenos Aires: Colección Austral.
- Martínez Aranz y Vela, Nicolás. **Historia de la Villa del Potosí**. La Paz: Biblioteca del Sequicentenario de la República, 1975.
- Memoria de la Secretaría de Hacienda y Tesoro. Panamá, 1926.
- Memoria que el Secretario de Estado de Hacienda y Tesoro presenta en la Asamblea Nacional en sus sesiones ordinarias de 1932. (Parte expositiva). Imprenta Nacional.
- Memorial del señor Yip Cang Hing y Resolución del Señor Secretario General de la Gobernación del Departamento de Panamá. Gaceta de Panamá. Órgano Oficial del Gobierno del Estado. Editor oficial: T. Casís. Panamá, 31 de octubre de 1883. p. 807.
- Morales Padrón, Francisco. 1979. **Teoría y leyes de la Conquista**. Centro Iberoamericano de Cooperación. Madrid: Ediciones Cultura Hispánica.
- Pereira Salas, Eugenio. 1947. Juegos y alegorías coloniales en Chile. Santiago de Chile: Empresa Editorial Zig Zag.
- Pareja Ortiz, María del Carmen. **Última fiesta celebrada en la ciudad de Panamá. Con motivo de la restitución de su Gobernador**. Panamá, 11 de abril de 1669. En: Revista Cultural Lotería No. 379. Año XLIX. Panamá, septiembre-octubre, 1990.
- Presupuesto de Renta y Contribución de la Provincia de Panamá en el año civil de 1852. A.N.P. Cajón 849. Tomo 2145.
- Sisnett, Manuel Octavio. **Belisario Porras o la vocación de la nacionalidad**. Segunda edición. Panamá: Imprenta Universitaria.

Créditos

NUESTRA CULTURA LÚDICA

COSTA RICA

COMPILADORA: M.Sc. Giselle Chang Vargas.

tunichang@costarricense.cr

tunichang@gmail.com

AUTORES

M.Sc. Bernardo Bolaños E. Sociólogo. Profesor de la Universidad de Costa Rica (UCR), Sede del Atlántico, Turrialba.

Licda. Nazareth Cubillo R. Antropóloga, Asistente del Laboratorio de Etnología, UCR.

M.Sc. Giselle Chang V. Antropóloga lingüista. Profesora de la UCR.

Lic. Juan Vicente Guerrero. Arqueólogo del Museo Nacional de Costa Rica.

M.Sc. Omar Hernández Cruz. Antropólogo y educador. Profesor jubilado, UCR.

Dra. Carla V. Jara M. Lingüista. Directora del INIL, UCR.

Sr. Javier Montezuma M. Educador indígena del territorio ngöbe.

M.Sc. Carmen Murillo. Antropóloga e historiadora. Profesora jubilada, UCR.

M.L. Carmen Rojas C. Lingüista. Dpto de Educación Indígena, Ministerio de Educación Pública.

Dra. Silvia Salgado G. Arqueóloga. Profesora de la UCR.

Dr. Ronny Viales. Historiador, Profesor de la UCR.

Sra. Gabriela Villalobos Madrigal. Historiadora, Museo Nacional de Costa Rica.

Dr. Sergio Villena. Sociólogo. Profesor de la Universidad de Costa Rica (UCR).

RECOPIADORES

Lic. José Edwin Araya Alfaro. Director de la Casa del Artista, MCJD.

Sr. Luis Ferrero (+). Escritor e investigador independiente. Premio Magón.

COLABORADORES

Lic. Fernando González Vásquez. Antropólogo, MCJD.

Lic. Mónica Aguilar B. Arqueóloga, UCR.

Srta. Nayadeth Marengo. Estudiante UCR.

EL SALVADOR

COORDINACIÓN Y COMPILACIÓN: Lic. Rigoberto Alfonso Rincán Mira. Asistente Dirección Nacional de Espacios de Desarrollo Cultural. CONCULTURA.

RECOPIACIÓN: Licenciada Ernestina del Carmen Cruz Ayala, Técnica Unidad de Apoyo. Dirección Nacional de Espacios de Desarrollo Cultural. CONCULTURA.

Investigación: Licenciado Israel Escobar Noyola, Investigador, Historiador

COLABORADORES:

Julio César Naves Díaz, Técnico Unidad de Apoyo, Dirección Nacional de Espacios de Desarrollo Cultural. CONCULTURA.

Raúl Antonio Bonilla Alvarado, Coordinador de Casas de la Cultura, Departamento de La Paz. CONCULTURA.

José Rogelio Avilés Salamanca, Asistente Dirección Nacional de Artes. CONCULTURA.

Roberto Antonio Blanco, Director Casa de la Cultura de San Marcos. Depto. De San Salvador. CONCULTURA.

Licda. Graciela de Letona, Técnica Dirección de Investigaciones. CONCULTURA.

GUATEMALA

COMPILADOR: Lic. Eduardo Takatic.

Ministerio de Cultura y Deportes.

AUTORES:

Lic. Ida Bremme de Santos. Historiadora, Subcentro Regional de Artesanías, Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes.

Lic. Balbino Camposeco M. Historiador, Ministerio de Cultura y Deportes.

Lic. Estuardo González. Antropólogo

Lic. Sulma Guzmán de Castellanos. Historiadora.

Lic. Eduardo Takatic, Antropólogo. Ministerio de Cultura y Deportes.

HONDURAS

COMPILADORA: Lic. Ubelia Celis Mejía.
Secretaría de Cultura y las Artes.

AUTORES:

Lic. Pompeyo del Valle. Periodista y escritor, Secretaría de Cultura y las Artes.

Lic. Karen Ramos. Investigadora de la Secretaría de Cultura y las Artes.

NICARAGUA

COMPILADOR: Lic. Jimmy Alvarado.
Director de la Biblioteca Nacional

AUTORES Y RECOPIADORES:

María Berríos Mayorga

Pablo Antonio Cuadra

César Cuadra Gómez

Clemente Guido Martínez

PANAMÁ

COMPILADORA: Prof. Krishna Camareno.
Instituto Nacional de Cultura.

AUTORES:

Armando Alvarado

Leopoldo Bermúdez Buitrago

Rommel Escarreola Palacios

C H de Flores

Gloria Estela Maestre Pinto

Mag. Aníbal Pastor Núñez. Antropólogo. Profesor Universidad de Panamá.

Prof. Reina Torres de Aráuz (+). Antropóloga. Ex-directora del Museo del Hombre Panameño.

Dora P. de Zárate. Educadora y folkloróloga

Impreso y diagramado por
Litografía e Imprenta LIL, S.A.
Apartado 75-1100
San José, Costa Rica
380284



Glosario

GLOSARIO DE COSTA RICA

Chinamo. Módulo de las fiestas populares, donde se venden variedad de productos.

Copleros. Poetas populares, que improvisan cuartetos o estrofas de cuatro versos, de tema y motivos humorísticos.

Gallera. Lugar donde se realizan apuestas y peleas de gallos, cuya ubicación se supone es secreta, por ser una actividad ilegal.

Hotel. Restaurante de las fiestas populares o turnos, en el que se venden comidas típicas y refrescos, por lo general, donados por la comunidad.

Pasito. Representación del nacimiento o Belén.

Portal. Representación del nacimiento o Belén.

Puetas. Ver copleros.

Jolgorio. Vacilón.

Juerga. Fiesta con exceso de licor, música, baile. Alguien “está” o se “fue” de juerga.

Mantudos. Enmascarados de los festejos populares, que antes cubrían el cuerpo con mantas.

Mascaradas. Participantes disfrazados que en las fiestas populares, portan una máscara hecha con fibra de vidrio, cartón, barro y recorren el poblado bailando o persiguiendo a la gente, acompañados de la cimarrona. Los personajes tradicionales representan al Diablo, la Muerte, la Bruja, el Gigante y la Giganta, entre otros. Actualmente hay mascaradas con personajes de la cultura de masas.

Negrita. Nombre cariñoso con que los fieles llaman a la Virgen de los Angeles, debido al color muy oscuro de su piel, ya que apareció en forma de figurilla de piedra. En la colonia, con la Negrita se identificaron los mestizos, mulatos, pardos, indios de la puebla de Cartago. Lo opuesto es la Virgen de tez blanca traída por los europeos.

Romanos. Representación en procesiones o actos teatrales populares, de los soldados romanos en Judea, en tiempos de Poncio Pilatos.

Vacilón. Estar contentos, alegres.

Romeros. Personas que participan en las romerías o caminatas en honor a la virgen, algunos por devoción, promesa o actividad social.

Turno. Fiesta popular que se realiza en poblados con el fin de recolectar fondos para la iglesia o alguna obra comunal. Se construyen enramadas o módulos de madera y zinc, donde se venden o exhiben productos.

GLOSARIO DE GUATEMALA

Cachinflín. (Buscapiés, buscaniguas), petardo sin vara, que corre entre los pies.

Canica. Bolitas de barro, vidrio u otro material. Para jugar.

Cuquear. Azucar.

Chaparrera. Sobre pantalón de cuero que se sobrepone al que se usa para proteger cuando se monta al toro o novillo.

Charreada. Fiesta de charros mejicanos.

Charros. Jinete que viste traje especial: chaqueta corta y pantalón ajustado, camisa blanca y sombrero de ala ancha.

Estafermo. Muñeco giratorio con un escudo en la mano izquierda y una correa con bolas o saquillos de arena en la derecha. Al ser herido en el escudo por los jugadores que pasan corriendo, se volvía y golpeaba con las bolas o saquillos a aquel que nopasaba rápido.

Horqueta. Vara larga terminada en dos puntas en forma de Y en uno de sus extremos, que se usa para colgar y descolgar cosas.

Jaripeo. Acción de montar toros. (rodeo)

Mangle. Arbusto de la familia de las rizofórceas de 3 a 4 centímetros de altura, cuyas ramas dan vástagos que descienden hasta tocar el suelo y arraigan en él.

Pache. Delgado, sinónimo de aplastado.

Pretal. Correa o faja que amarrada a la parte delantera de la silla de montar, ciñe el pecho de la cabalgadura.

Tejo. Pedazo pequeño de teja o similar que se usa en diferentes juegos.

Tipache. Discos de cera negra de abeja. La cera negra se extrae de un tipo de colmena silvestre llamada coxpón en idioma Maya Kakchikel.

GLOSARIO DE HONDURAS

Ái. Ahí

Aparatar. Azorar

Arriados. De prisa, a todo correr

Cabuya. Pita, cuerda, cordel

Choco. Tuerto

Cumbo. Jícara

Mable. Canica

Mameyazo. Golpe muy violento

Matrimoniar. Casarse

Lajear. (De laja) apedrear

Lajeando. Apedreando



Artículo 3º del Protocolo de Tegucigalpa

“EL SISTEMA DE LA INTEGRACIÓN CENTROAMERICANA tiene por objetivo fundamental la realización de la Integración de Centroamérica, para constituirla como Región de Paz, Libertad, Democracia y Desarrollo.”

- *Juegos Prehispánicos*
- *Juegos infantiles tradicionales*
- *Expresiones lúdicas en las festividades populares, religiosas y cívicas*
- *Otros juegos y recreaciones*