

10(941-2)

JUEGOS

DE LOS

NIÑOS CHILENOS

DE ÁMBOS SEXOS

A BASE FOLKLÓRICA, SINONÍMICA
I PEDAGÓGICA

POR

DANIEL AETA ASTORGA

PRIMERA SERIE

JUEGOS EDUCATIVOS

Anexo a los ANALES DE LA UNIVERSIDAD DE CHILE

PRIMERA EDICION



SANTIAGO DE CHILE

Imprenta, Litografía i Encuadernacion Barcelona
Calle Moneda, esquina de San Antonio

1913

BIBLIOTECA NACIONAL
SECCION CHILENA



ES PROPIEDAD DEL AUTOR

♦♦♦ QUEDA HECHO EL DEPÓSITO
PRESCRITO POR LA LEI. ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦



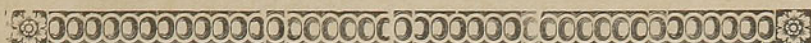
BIBLIOTECA NACIONAL
SECCION CONTROL

DEDICATORIA

A la juventud y a los señores profesores de las escuelas y liceos, en los cuales la Patria cifra todas sus esperanzas, tiene a honor dedicar esta serie de juegos educativos, su compatriota y colega.

EL AUTOR.

BIBLIOTECA NACIONAL
SECCION CHILENA



JUEGOS DE LOS NIÑOS CHILENOS

POR

DANIEL AETA ASTORGA

ADVERTENCIA

En la presente serie doi la descripción de los juegos mas en boga entre chicos i grandes con su sinonimia. La mayor parte son internacionales, i en un mismo pais interprovinciales, como las *barras*, p. ej., con escepcion de unos pocos que son provinciales, como *El Crea*, que es porteño, i *San Miguel* santiaguino. Los juegos internacionales figuran en las publicaciones que indico en la sinonimia de cada juego, i los que llevan un asterisco los considero *chilenos* porque, hasta la fecha que escribo, no conozco su existencia fuera del pais.

Sobre estos últimos envié una comunicacion a la *Sociedad de Folklore Chileno* de Santiago, leida en Sesión de 10 de Diciembre de 1910. Oportuno es recordar aquí lo que decia en dicha comunicacion:

«A los juegos netamente chilenos se debe dar preferencia al elaborar los programas de gimnasia, al lado de los de

nuestros abuelos. El *folklore* español registra una variedad de estos últimos, de los cuales gozan de mas estima en el mundo infantil la célebre *Catita-já* i la popular *Ollita*. Estos juegos de la Península deben tambien introducirse; pero a los primeros, repito, se prestará mayor atencion.

«Elemento precioso de nuestros juegos es el diálogo que se forma entre los protagonistas, que se debe aprovechar para desarrollar en los educandos la *memoria*, educar el *lenguaje* i estimular la *fantasía*. Al hablar en alta voz, gritar si se quiere, los pulmones i todo el aparato respiratorio, se beneficia.» Hasta aquí los párrafos principales de la comunicacion.

Conforme a uno de los aspectos de este estudio coloco, en la descripcion detallada de los juegos, las frases i espresiones vulgares típicas al lado de la forma castiza, que es la que se debe emplear en los colejos i las letras que suprime el pueblo al hablar van entre paréntesis.

Conservar nuestros juegos nacionales, llevarlos a los colejos i despertar el entusiasmo por los estudios folklóricos de esta naturaleza son los fines que persigue esta serie, i al formarla no me ha movido otro deseo que servir a la juventud, sobre todo a los niños de las escuelas. A ellos mis agradecimientos, si con esta coleccion contribuyo a la alegría de sus corazones.

DANIEL AETA ASTORGA.

Valparaiso, Febrero de 1912.—Correo N.º 2 (1).

(1) Mui agradecido quedaria de los lectores, si conocen algunos de los juegos de esta serie con *otro nombre*, se sirvan enviármelo, como tambien los *juegos chilenos i variantes de diálogos* que no aparezcan en él, siempre que no deseen aprovecharlos por cuenta propia.



De la sinonimia en los juegos

En la sinonimia coloco entre paréntesis el nombre del autor del trabajo que aparece en la lista bibliográfica que doi mas adelante, e indico la página en que se puede ver el mismo juego con las variantes propias de la raza, costumbres, modo de ser, idiosincrasia i fantasia de los niños, etc. No será raro ver en la sinonimia el nombre típico (popular por excelencia) de los juegos de esta serie, con el mismo nombre. Esta semejanza servirá para establecer hasta qué punto un juego puede conservar su nombre, sobre todo si se trata de países ligados por vínculos de raza, conquista, costumbres, etc. La sinonimia indica, además, la internacionalidad de los juegos i en ella doi los nombres usados por el pueblo con las abreviaturas *espr. vulg. ch.* En la nomenclatura jeneral respeto siempre la imajinacion infantil.

CARACTERISTICAS DE LOS JUEGOS DE ESTA SERIE

Los juegos de esta serie,—esencialmente pedagógicos—atléticos, llenan tres fines, a saber:

1.º FIN EDUCATIVO. —Con este fin se *educa los sentidos, se moraliza a los niños, se despierta la atencion i el interes, se*

desarrolla la memoria, se educa el lenguaje i se estimula la fantasía (juegos dialogados). Los juegos son de conjunto.

2.º FIN HIJINIICO-FISIOLÓJICO.—Con este fin se desarrolla el cuerpo i se aceleran las funciones orgánicas (juegos de carrera).

3.º FIN PRÁCTICO.—Con este fin se trata de organizar, en lo posible, los juegos sin necesidad de metálico i sin peligro para los niños.

INDICACIONES PRACTICAS QUE PARA LA ACERTADA ORGANIZACION DE LOS JUEGOS ESCOLARES I DEPORTIVOS SE DEBEN OBSERVAR POR LOS MAESTROS I PROFESORES DE JIMNASIA.

I. PRECEPTOS METODOLÓJICOS

1.º Haced uso del juego como *medio educativo i dignificador del carácter i la voluntad* del alumno.

2.º Evitad las rivalidades, las ofensas de accion o de palabras entre los jugadores, haciendo respetar los derechos de todos, sin olvidar las reglas de buena educacion.

3.º Esplicad claramente los juegos i los términos difíciles a vuestros discípulos, i sobre todo, *jugad con ellos mismos*. Los juegos se esplicarán en la formacion preparatoria de cada uno de ellos. Usad siempre en los deportes la terminología en castellano.

4.º Proceded en la enseñanza de los juegos *de lo fácil a lo difícil*, elijiendo siempre al enseñarlos, los que se acomoden mas a la *edad, desarrollo, destreza i sexo* de los discípulos. Por esto se impone su estudio prévio.

5.º Haced jugar mucho a los niños en los primeros años de la Escuela (primer grado), i no enseñeis un juego nuevo, hasta que no hayan aprendido bien los anteriores.

6.º Haced observar estrictamente las reglas del juego.

7.º Emplead alternativamente los miembros derechos e izquierdos (juegos de pelota).

8.º Al repetir un juego, de un año a otro, introducid las variaciones necesarias, que lo harán mas interesante i difícil.

9.º Colocad siempre un juego en el programa de vuestra leccion.

10. Los juegos de combinaciones variadas i difíciles como *La barra bandera, las barras i deportes* se enseñarán al principio al paso comun, i se aumentará gradualmente la velocidad hasta llegar al de carrera.

11. Para que los alumnos aprendan pronto los juegos es bueno ensayarlos primeramente por grupos compuestos por la mitad o tercera parte de la clase, i en seguida por todos los alumnos.

12. En las secciones superiores se puede hacer que los jóvenes expliquen a sus compañeros, despues de ejercitados, los juegos enseñados por el profesor.

13. Respetad siempre en los juegos la *individualidad del niño*, «teniendo en cuenta que todo el secreto está en *no aparecer en ellos como gobernadores, ejerciendo una presion que huela a disciplina*: al menor indicio de esto, el juego perderá su espontaneidad i con ella su principal atractivo.» Por esto es bueno que los mismos alumnos dirijan los juegos e introduzcan las variaciones que elabore su fantasía (Véase indicacion 28).

II. MEDIDAS HIJINIÉNICAS I FISIOLÓJICAS

14. Despues de los juegos haced volver la respiracion i circulacion a su estado normal, *por medio de algunos ejercicios tranquilos, de los llamados derivativos i respiratorios*.

15. Cuidad siempre, especialmente en los juegos de carrera, que los niños *respiren por la nariz, i tengan la boca cerrada*.

16. Si es posible haced que vuestros discípulos usen un

traje especial en los juegos, particularmente en los deportes, i cuidad que el cuello, pecho i vientre no estén comprimidos.

17. Vijilad que el campo de juegos no esté cubierto de ninguna sustancia friable que presenta el grave inconveniente de llenar la atmósfera de polvo (véase indicacion 26) (1).

III. MEDIDAS DE PROPAGANDA I DE MORALIZACION

18. Estimulad a vuestros discípulos, principalmente a los rehacios i perezosos, haciéndoles interesantes la gimnasia, los juegos i los paseos i escursiones escolares.

19. Para los efectos de la indicacion anterior *estableced premios de utilidad práctica*, para los mejores jugadores o para los partidos victoriosos.

20. *Organizad sociedad de juegos* con el fin de propagarlos.

21. Practicad con la mayor frecuencia posible los paseos i escursiones escolares i en ellas organizad algunos juegos (2).

22. Dad la mayor importancia a los *juegos nacionales*.

23. Estended la accion educativa de los juegos a las escuelas nocturnas, reuniendo a los obreros los dias festivos en los campos i paseos de la ciudad, para apartarlos de los vicios, sobre todo del *alcoholismo* i de los *juegos de suerte*.

24. Para el mismo objeto haced concurrir a los paseos i escursiones a los alumnos de las escuelas nocturnas i dominicales.

(1) Entre las materias friables se encuentra la corteza del *lingue* (Persea Lingue), i todos sabemos que, con un poco de uso, luego se reduce a polvo.

(2) Para la acertada organizacion de las escursiones véase mi trabajo *Teoria i Práctica de los paseos i escursiones escolares* aprobado por el Supremo Gobierno (Decreto núm. 4,280 de 28 de Octubre de 1909) como libro de consulta para los maestros, Escuelas Normales i Bibliotecas Populares, por acuerdo del Consejo de Instruccion Primaria en Sesion de 18 de Agosto de 1909.

IV. CAMPOS DE JUEGO

25. Los *campos de juegos* deben ser perfectamente planos; bien orientados; rodeados en lo posible de vejetacion; cubiertos de césped, i retirados de los centros de poblacion, o si están situados en las ciudades, se ubicarán en los jardines-bosques i parques. Pueden ser comunes a varios establecimientos. Muchos juegos i algunos deportes, se pueden practicar en el gimnasio, principalmente en los dias de lluvia.

26. Para los efectos de la indicacion 17 el maicillo comprimido sirve para formar el suelo del patio o de los campos de juegos. Para su conservacion, i por exigirlo la hijiene, recomiendo el riego diario, principalmente en el verano.

V. NÚMERO DE JUGADORES

27. La práctica aconseja que dentro de ciertos limites los juegos se organizan en condiciones de amenidad, orden i estricto cumplimiento de las reglas. Si los alumnos son pocos, ménos de 20, p. ej., decae la alegría que comunican los juegos; si son muchos, mas de 40, p. ej., se rebaja la disciplina; el profesor no vijila bien a los niños, i las reglas no se observan debidamente. En esta serie he elejido un término prudente, colocando en casi todos los juegos las cifras 20 a 40. Si el número de jugadores es mas de 40, el institutor los dividirá en dos o mas grupos, segun el juego. Esta indicacion se tendrá mui presente en los paseos i escursiones escolares.

VI. JEFES DE JUEGO

28. Los alumnos mas aplicados, i de mejor conducta en la clase de gimnasia, pueden servir de *jefes o jueces de juego*, sobre todo en los juegos que sea necesario dividir a los niños, para asegurar su esacta ejecucion.

VII. MATERIAL EMPLEADO EN LOS JUEGOS

29. El profesor debe tener el *material* preparado de antemano, para usarlo a tiempo i en cantidad suficiente. Así, si cada jugador necesita una *huaraca*, tendrá las que el juego requiera (véase nota del juego 13). Se debe disponer de un *depósito especial* para guardar el material bajo llave, i enseñar a los educandos a servirse de él.

SIGNOS CONVENCIONALES I ABREVIATURAS

† † Los juegos mas adecuados para los niños van precedidos de *dos cruces*.

† † † Los juegos que llevan *tres cruces* se pueden practicar por los dos sexos.

* El juego que lleva *un asterisco* es chileno hasta la fecha de la publicacion de este estudio (Octubre de 1912).

Art.....	Articulo.
cms.....	centimetro.
Com. Cientf. fran.....	Comision científica francesa.
Com. de Prog.....	Comision de Programa.
const.....	constitucion.
Cuad.....	Cuaderno.
ed.....	edicion.
Espr. vulg. ch.....	Espresion vulgar chilena.
Id.....	Idem.
Int. prov.....	Interprovincial.
izq.	izquierdo (a)
j. a.....	juego araucano.
ms.....	metros.

N.º.....	Número.
Ob. cit.....	Obra citada.
p. ej.	por ejemplo.
páj.	página.
Prov.....	Provincial.
Rev. de Instr. Prim.....	Revista de Instrucción Primaria.
T.....	Tomo.
tit.....	título.
Var.....	Variación.
v. g.....	verbi-gracia.
vol.	volúmen.

Bibliografía

AUTORES CITADOS EN LA SINONIMIA

(Los consultados van con un asterisco)

MME. CELNART.—*Nouveau Manuel Complet des Jeux de Société*.—Paris, 1867.

* DOCX (G).—*Guide officiel pour l'enseignement de la gymnastique des garçons*.—Namur, 1885.

* DOCX (G).—*Les jeux scolaires*.—Namur, 1899.

* PONCE (Manuel Antonio).—*Lecciones de gimnasia elemental* (tercera edición).—Valparaíso, 1889.

ALLEMAND (F).—*Divertissements gymnastiques de l'enfance. Jeux et rondes pour les écoles, les jardins d'enfants, les salles d'asile et les familles*.—Lausanne, 1892.

* JENSCHKE (Francisco).—*Guía de gimnasia escolar*.—Santiago, 1894 (dos cuad). 1.ª ed. Id. 2.ª ed. 1910. 1 vol.

* COMISION CIENTÍFICA FRANCESA. — *Manuel d'exercices gymnastiques et de jeux scolaires*.—Paris, 1885.

* FRAGUAS (José).—*Tratado racional de gimnástica i de los ejercicios i juegos corporales*.—Madrid, 1896 (3 vols.).

El vol. III de este notable trabajo lo dedica el Dr. Fraguas a los juegos con un acopio de material folklórico de primer orden. A él hago referencia en la sinonimia.

* OLIVÉ (Emilio).—*Manual de juegos físicos para niños i jóvenes de ámbos sexos*.—Buenos Aires, 1901.

* ROMAN (Manuel Antonio).—*Diccionario de chilenismos*.—Santiago, 1901-1908 (T. I.) Van publicados dos vols.

* WERNICKE (Berta).—*Juegos escolares para las escuelas de niñas*.—Buenos Aires, 1904.

AVILÉS (Gildardo).—*Recreaciones infantiles*.—Paris, 1904. El autor es profesor de instruccion primaria superior en Cuernava (Méjico).

LENZ (Rodolfo).—*Diccionario Etimológico*.—Santiago, 1905-1910.

C. DE NADAILLAC ET J. DE ROUSSEAU.—*Les jeux de collège*. Bruxelles, 1906.

* AETA ASTORGA (Daniel).—*Manual de juegos escolares i sports*.—Santiago, 1908 (T. I.) El T. II está en preparacion.

* MATUS ZAPATA (Leotardo).—*Los ejercicios físicos de los antiguos araucanos*.—Santiago, 1908. El Linao lo transcribo de este interesante folleto.

COMISION DE PROGRAMA (Fernández Vial, Cabezas, Subercaseaux, Martínez).—*Juegos olímpicos. Reglas para los concursos finales*.—Santiago, 1908.

* MATUS ZAPATA (Leotardo) i CAVIEDES (Luis).—*Manual de gimnasia escolar para los maestros de enseñanza primaria, normal i secundaria*.—Santiago, 1909.

* LAVAL (Ramon).—*Cuentos chilenos de nunca acabar*.—Santiago, 1910.

NORDQVIST (Gustavo).—*Reglamento de juegos atléticos*.—Santiago, 1910.

ARELLANO (Erasmus).—*Gimnasia*.—Santiago, 1912.

* CRUCIANI (O).—*Manuel de jeux scolaires et d'exercices physiques à l'usage de familles et de tous les Établissements d'instruction*.—Paris.

WEBER (Ern.).—*Sports atléticos*.—Paris.

HARQUEVAUX (L) ET PELLETIER (L).—*200 jeux d'enfants en plein air et à la maison.*—Paris.

* HERNÁNDEZ (Santos).—*Juegos de los niños en las escuelas i colejos.*—Madrid.

MARCO (Luis) i OCHOA (Eugenio de).—*Repertorio completo de todos los juegos.*—Madrid (2 vols.)

REVISTA DE INSTRUCCION PRIMARIA (Chile).—T. VII. 1892.

OBRAS QUE TRAEN NOTICIAS DE LOS JUEGOS DE LOS INDIOS
DE CHILE

* FEBRÉS.—*Arte de la lengua jeneral del Reino de Chile.*—Lima, 1765.

* OLIVARES.—*Historia Militar, Civil i Sagrada de Chile.*—Santiago, 1874.

MOLINA.—*Compendio de la Historia Civil del Reino de Chile*—Santiago, 1878.

MEDINA.—*Los Aboríjenes de Chile.*—Santiago, 1882.

GÓMEZ DE VIDAURRE.—*Historia Jeográfica, Natural i Civil del Reino de Chile.*—Santiago, 1889.

* OVALLE.—*Histórica relacion.*

* BASCUÑAN.—*Cautiverio Feliz.*



Descripcion detallada de los juegos de la primera serie

PRIMER GRUPO

JUEGOS DE CARRERA SIN MATERIAL

1. † † † El pillarse

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 5 A 40)

Formacion Preparatoria.—*Fila de frente.*

Los alumnos se distribuyen en el patio o gimnasio, despues de elejir a uno de *perseguidor*, que pilla a cualquiera de sus compañeros, dándole un golpe suave en la espalda i diciendolo al mismo tiempo «¡la lleva!» El pillado continúa persiguiendo a otro de sus camaradas de juego, i lo prende segun las mismas reglas. No es permitido perseguir inmediatamente al niño que dió el golpe, ni por mucho tiempo a un mismo jugador, para que todos participen del juego.

VARIACIONES

A) † † † **La capilla** (1)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 5 A 40)

Formacion Preparatoria.—*Fila de frente.*

Los niños varían *El pillar*, eligiendo una parte determinada del patio o gimnasio de «capilla», donde se puede refugiarse el perseguido, sin que el que «¡la lleva!» pueda entrar a la «capilla».

B) † † † **La agachadita**

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 5 A 40)

Formacion Preparatoria.—*Fila de frente.*

Esta variación no es menos interesante que la anterior. El perseguido flexiona repentinamente las piernas (queda *en cuclillas*) (1), i queda libre de ser pillado. En seguida se levanta i continúa jugando.

(1) En muchos juegos los niños elijen de antemano un sitio llamado *capilla*, al que pueden entrar no mas que ciertos jugadores.

(1) «*En cuclillas*: modo adverbial con que se esplica la postura o accion de doblar el cuerpo de suerte que las asentaderas descansen en los calcañares.» Roman, *Diccionario de chilenismos*, páj. 440. T. I.

C) † † † **La pata coja**

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 5 A 40)

Formacion Preparatoria.—*Fila de frente.*

Esta variacion agrada mucho a los niños. Corren con una pierna en flexion («pata coja»), ya con la derecha, ya con la izquierda. El alumno que coloca la pierna flexionada en tierra pasa a ser perseguidor. A veces sucede que a los niños les gusta correr siempre con una misma pierna en flexion, lo que no es conveniente. Para evitarlo el profesor despues que los alumnos hayan corrido p. ej. un minuto con la pierna izquierda en flexion, les mandará ¡alto! i hará continuar el juego por el mismo espacio de tiempo con la pierna derecha en flexion, i así alternativamente.

OBSERVACION. - Si la seccion es mui numerosa, i a fin de que varios perseguidores principien el juego a la vez, el profesor la dividirá en grupos. Si son *cuarenta* los alumnos, v. g., puede formar *cinco grupos, de a ocho niños cada uno*. Luego se sitúan las fracciones en diferentes partes del patio, i una vez que dice *¡los tres la llevan!*; los *cinco tres* pillarán a los *siete compañeros* restantes de su division, i el partido continúa como ántes. Eso sí que hai que tener cuidado que ningun niño se pase a jugar a un grupo ajeno.

Si se juega «con capilla» a cada grupo se le indicará una.

Cuando los chicos juegan en la casa o en los recreos elijen al perseguidor de este modo: uno «cuenta» i toca a la vez el pecho de sus camaradas, diciendo en cada golpecito: *ene-ene-tú/cape-nane-nú/ti-sa-fá/tum-ba-lá/* (o *tim-ba-lá/es-tis-tos-tú*. Otras veces agregan: *pa-ra que sal-gas tú*, o *pa-ra que la lle-ves tú*, o *pa-ra que la ten-gas tú*.

La manera anterior de contar es la mas usada; pero los chicos emplean, ademas, con el mismo fin, no ménos de una veintena, advirtiendo que en todas ellas al que le toca la última sílaba o palabra «la lle-va!».

He aquí, por via de ejemplo, algunas de las mas corrientes, recojidas en Valparaiso:

1.^a—Erre con erre cigarro,
Erre con erre carril,
Por la línea de los carros,
Corre el ferrocarril.

2.^a—Pin-gui-ri-ri-ta,
De a cei-te i pan ca-lien-te,
Diez i siete, diez i ocho, diez i nueve i veinte.

3.^a—Mi gatito se me fué
Por la calle San José,
No me pegue don José
Que a la vuelta le daré,
Una tasa de café
Con un pan frances.

4.^a—Una (b)olita,
Una manzana,
Señorita,
Hasta mañana.

5.^a—Pinto, Pinto saca la (b)anda,
De veinticinco chorro-morro
Caliente i pe....

6.^a—Pajarito, tan (b)onito,
¿A (d)ónde vai (vas)?
A la acera verdadera
Pin, pon fuera.

7.^a—Una cajita llena de monito(s),
El que la toca le cuesta carito.

8.^a—Pi-pi-ri-ga-llo
 Mon-ta a ca-ba-llo,
 En las es-pue-las
 De tu to-ca-yo.

9.^a—Unillo, dosillo, tresillo, cuartana,
 Color de manzana,
 Que arruga las tres
 Contigo son diez.

10. — Contando:

1.^a—Una, dos, tres, cuatro, hasta veinte.

2.^a—Diez, veinte, treinta, hasta cien.

Cuando los jugadores están fatigados o desean concluir piden «(b)o-la» («colorá» o «café»), soplando al mismo tiempo la boca con una mano.

SINONIMIA.—*La poursuite* (Docx, *Guide Officiel*, páj. 172 i *Les jeux scolaires*, páj. 13).—*Le chat* (Allemand, páj. 85).—*¡La tienel* Jenschke, cuad. 1.^o páj. 43).—*¡La lleva!* (espr. vulg. chil.)—*La llevai* (id.)—*La pillá* (id.)—*La pillaita* (id.)—*La tení* (id.)—*Tú la tení* (id.)—*La pintá* (Id.)—*La pintaita* (Id.)—*Tú lo eres* (Fraguas, páj. 807).—*La mancha* (Olivé, páj. 15).—*La mancha* (Wernicke, páj. 37).—*Berger* (Nadaillac et Rousseau, páj. 115).—*Chat* (Id. páj. 151).—*El pillarse, sin capilla* (Matus i Caviedes, páj. 120).—*El pillarse, sin capilla* (Aeta, páj. 6).—*Le Berger* (Cruciani, páj. 39).—*Le chat* (Harquevaux et Pelletier, páj. 100).—*La Avispa* (Ponce, páj. 104)—*¡Tú tienes el último!* (Rev. Instr. Prim. páj. 307).

A las var.:

1.^a *Mancha subida*; 2.^a *Mancha sentada*; 3.^a *Mancha renga* (Wernicke, pájs. 37 i 38).—1.^a *Mancha subida o colgada*; 2.^a *Mancha bajada* (Olivé, pájs. 15 i 16).—1.^a *El pillarse con capilla*; 2.^a *El pillarse en cuclillas*; 3.^a *El pillarse a la pata coja* (Aeta, páj. 6).

2. † † † El pillarse cortado

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente.*

Este juego es una variante del anterior, i tiene por objeto evitar, que el que «¡la lleva!» persiga por mucho tiempo al mismo niño; para lo cual otro niño *atraviesa por entre el perseguidor i el perseguido*. De esta manera el perseguidor se ve obligado a perseguir, al que *cortó* el camino a los corredores.

VARIACIONES.—1.^a Tambien se puede jugar de modo que *dos o mas niños atraviesen entre el perseguidor i el perseguido*. En este caso, el que *pasa mas cerca* del perseguidor lo reemplazará. 2.^a El alumno perseguido se puede librar de la persecucion, colocándose *en cucullas* en el momento que va a ser pillado. 3.^a Juéguese *al pillarse cortado con capilla* i 4.^a *Al pillarse cortado a la pata coja*.

SINONIMIA.—*La poursuite traversée* (Docx, *Guide officiel*, páj. 177 i *Les jeux scolaires*, páj. 14).—*Pegar al que cruza* (Jensehke, cuad. 1.^o páj. 61).—*La cortada*, (id. 2.^a ed. páj. 70).—*Mancha cruzada* (Wernicke, páj. 38).—*La cortadita* (Aeta, páj. 7).—*La cortada* (Matus i Caviedes, páj. 140).—*La cortá* (espr. vulg. chil.)—*La cortaita* (id. id.).

3. † † † ¡A tu jaula, pajarito

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 a 40)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente situada en un extremo del patio o gimnasio.*

En este juego hai dos jefes: uno *vendedor* i otro *comprador de pajaritos* (zorzales, canarios, chincoles, jilgueros, etc.) El vendedor «pone» nombre a los pajaritos *sin que lo sepa el comprador*. Luego se presenta éste i da *tres palmaditas* en las manos que el vendedor ha colocado detras del cuerpo. En seguida el vendedor se vuelve, colocan juntos un pié frente al otro, i el comprador lo saluda diciéndole:—«¿Cómo le va, patita colorá(da)? ¿Tiene pájaros?»—«Si tengo».—«¿Tiene canario?»—«Sí tengo».—Entónces el *canario* sale de la fila (la *jaula*) i el vendedor le dice: «Vamos a pasear al jardín».

Los jefes hablan luego sobre la comida del pajarito, i aprovechando el disimulado descuido de ámbos, el canario «se vuela.» Apénas el vendedor se percibe de ello le dice al comprador: «Se le fué el pajarito.» A este grito el comprador lo persigue, i si «lo pillá,» se lo lleva *al infierno* («la capilla»), en caso contrario vuelve *al cielo* (la jaula).

Mientras regresa el pajarito, i próximo a la jaula, el dueño le golpea las manos, diciéndole repetidas veces: ¡«A tu jaula, pajarito!» En seguida vende otro pájaro, i el juego continúa hasta que no queda ninguno en la jaula. Si los niños siguen jugando los jefes cambian sus papeles.

SINONIMIA.—¡*Vuela, pajarito!* (Jenschke, Cuad. 1.º páj. 61).—*Id.* (Aeta, páj. 10).—*El pajarero* (Wernicke, páj. 35).—*La venta de animales* (Avilés, páj. 109).—*Los pajaritos* (espr. vulg. chil.)

4. † † † **El Crea** (*)

(Prov.: Valparaíso)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 40)

Formación preparatoria.—*Fila de frente situada en un extremo del patio o del gimnasio.*

Uno de los jugadores se coloca en «la capilla» sin mirar para atrás, i cuenta en alta voz *hasta 30*; mientras cuenta sus camaradas corren en distintas direcciones a esconderse. Apenas termina de contar sale en su busca i cada cual, para no ser tomado o encontrado, debe correr a «la capilla», i al llegar a ella gritar: «Crea, Crea por mí» con lo cual queda libre. El niño pillado reemplaza al que contó, i el juego continúa en la misma forma.

OBSERVACIONES.—1.^a Este juego porteño se parece al internacional «La escondida», con la diferencia que los jugadores tratan, las mas de las veces, entrar cuanto ántes a «la capilla» que esconderse, sobre todo si el que cuenta lo hace lijero. 2.^a *Crea*, en lenguaje familiar, es jénero de hilo o de algodón mui usado para hacer sábanas. Es corriente oír a nuestras mujeres, al comprar dicho jénero, decir al vendedor: «¿Tiene crea para sábanas?» No se cómo los niños porteños han llegado a denominar de tal modo este interesante juego. Además *crea*, según la analogía, es forma del verbo *crear* (presente de indicativo, 3.^a persona del singular).

SINONIMIA.—*Crea, crea por mí* (niños porteños).—*La Crea* (niñas porteñas).

5. † † † Los huevos

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 5 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente.*

Los niños se sitúan en seguida en diferentes partes del patio o del gimnasio (aparatos, pilares, árboles, etc.) El profesor, o los mismos jugadores designan un niño, el que dirijiéndose a sus camaradas, les pregunta: *¿hai huevos?* El interrogado responde: *a la otra esquina, por ahí (a l'otrr' esquina por ei)*. Mientras se establecen los diálogos, los demas jugadores convienen mutuamente, i por medio de signos, *cambiar de esquina*. Pero al mismo tiempo el comprador observa disimuladamente los movimientos de sus compañeros, i procurará ocupar la *esquina* que vea desocupada. El alumno desalojado llega a ser el que *compra huevos*, i los cambios continúan. Los jugadores deben conocer las intenciones de sus condiscipulos al invitarlos a cambiar de lugar, porque mui bien pueden tratar de engañarlos. Aun este juego, en cuanto a la eleccion del comprador, se puede practicar de este modo: el profesor *indica las esquinas*, i en seguida manda: «*A ocupar las esquinas de carrera MAR!*» El que *no toma posesion de una esquina*, inicia la partida. Escusado es advertir que debe haber un alumno mas que las esquinas designadas.

OBSERVACION.—Cuando no haya esquinas en el patio (árboles, pilares, columnas, etc.), se trazarán en el suelo tantos CIRCULITOS como alumnos tenga la seccion, ménos uno. Si juegan *cinco niños*, i en el caso anterior, se dibujará un *cuadrado* bastante grande, i en cada ángulo un circulito. (*Las cuatro esquinas*).

A veces sucede que el comprador se demora mucho para encontrar reemplazante. En este caso el profesor, o el jefe del juego grita: *¡incendio!*, *¡terremoto!*, *¡naufragio!*, p. ej., i en el acto *deben cambiar*

forzosamente todos de lugar, i el comprador que se encuentra cerca de los que cambian procurará, sin pérdida de tiempo, apoderarse de una esquina. El que pierde su lugar, llega a ser el *comprador de huevos*, o puede gritar *¡cambien todos!*, como mejor le parezca.

Este juego es mui bueno para practicarlo en el gimnasio en los dias de lluvia, en tal caso los aparatos pueden servir de esquinas; es sencillo i bonito.

SINONIMIA.—*Les coins* (Docx, *Guide Officiel*, páj. 176 i *Les jeux scolaires*, páj. 7).—*Las cuatro esquinas* (Ponce, páj. 109).—*Les quatre coins* (Allemand, páj. 79).—¿*Arrienda Ud. un cuartito?* (1) (Jenske, cuad. 2.º páj. 124. ¿*Arrienda Ud. una pieza?* Id. 2.ª ed. páj. 226).—*Las cuatro esquinas* (Fraguas, páj. 482).—*Quatre coins* (Nadaillac et Rousseau, páj. 119).—*El huevo* (Aeta, páj. 11).—*Los huevos* (Laval, páj. 4).—*Les quatre coins* (Cruciani, páj. 33).—*Id.* (Harquevaux et Pelletier, páj. 102).—*Las cuatro esquinas* (Hernández, páj. 25).—*Los huevos* (Marco i Ochoa, páj. 854, T. II). Var.: *El gato cazador* (Fraguas, páj. 483).—*Les Quatre Coins* (Mme. Celnart, páj. 73).—¿*Quién tiene un cuartito que arrendar?* (Rev. Instr. Prim. páj. 312).

6. † † † El peuco

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila de flanco*.

Los niños colocan las manos en los hombros de sus compañeros i son los *pollos*, a escepcion del primero que es la *gallina*. El *peuco* (2) se sitúa a tres pasos al frente de la ga-

(1) Diminutivo de *cuarto*. «CUARTO REDONDO se llama en Chile i en Méjico el aposento pobre que no tiene salida a ningun patio ni corral, sino únicamente puerta a la calle, etc. Roman, *Diccionario de chilenismos*, páj. 451.

(2) *Feuco* (*Buteo unicinctus*). Ave de rapiña de Chile.

llina, o mejor llega de un lugar retirado de la fila, i ronda el campo, para dejarse caer repentinamente sobre su presa. En el momento de presentarse a los jugadores se entabla, entre el peuco i la gallina, el diálogo siguiente: «*Peuco, ¿de (d)ónde vienes?*—*Del pajonal.*—*¿A qué vienes?*—*A cazarte tus pollos.*—*¿Cázalos, si acaso puedes!*»

El señor Roman, en su *Diccionario*, páj. 486, trae el mismo diálogo en esta forma:

- «*Peuco, ¿de dónde VENÍS?*
- Del pajonal.*
- ¿A qué VENÍS?*
- A robarte los pollitos (o los pollos).*
- Róbalos, si acaso PODÍS.*».

Apénas la gallina pronuncia la última frase, empieza el juego. La madre, con los brazos abiertos, defiende con valor el ataque del peuco, que trata de mil modos arrebatarle sus hijuelos. El papel de la gallina se reduce a seguir al peuco de un lugar a otro del campo, i el de los pollos, en presentar siempre el menor frente posible al peuco, i refugiarse a espaldas de la madre. El peuco *no puede cazar mas que al último pollo* de la fila, i continuar en ese orden, formando otra cadena a su espalda con los *nuevos peucos*. Sólo el primer pollo de la fila queda libre de ser cazado.

OBSERVACION.—Es necesario advertir a los alumnos que es prohibido arrastrar hácia atras a sus compañeros. Si la clase es mui numerosa, i con el objeto de facilitar la partida, se dividirá en dos grupos (*chicos i grandes*), i cada uno jugará a su turno o simultáneamente, segun el campo. Si entra en accion, toda la seccion, i para no fatigar al peuco, es conveniente fijar el número de pollos que aquél debe cazar, o reemplazarlo despues de dos o tres minutos.

SINONIMIA.—*Le loup ou la queue leuleu* (Docx, *Guide Officiel*, páj. 177 i *Les jeux scolaires*, páj. 18).—*El Peuco* (Ponce, páj. 106).—*El peuco i la clueca*, (Jenschke, 2.^a ed., páj. 290).—*Le loup ou la queue leu leu* (Com. Cientf. fran. páj. 235).—*El pastor i sus corderos* (Fraguas, páj. 490).—*Gallina i bui-*

tre (Wernicke, páj. 19).—*Queue du Loup* (Nadaillac et Rousseau, páj. 153).—*El pastor, el lobo i las ovejas* (Matus i Caviedes, páj. 154).—*El pouco* (Aeta, páj. 15).—*Queue du loup* (Cruciani, páj. 25).—*La queue du loup* (Harquevaux et Pelletier, páj. 97).—*Le loup, le berger et le mouton* (Id. páj. 95).—*El milano* (Hernández, páj. 28). Var.: *Milano en cadena* (Id., páj. 33).—*Milano quieto* (Id. páj. 34).—*Milano suelto o el carnicero* (Id. páj. 34).—*El gavilan* (Olivé, páj. 104).—*Cututún-pouco* (Roman, páj. 486).—*El lobo* (Marco i Ochoa, páj. 852, T. II).—*Le Loup et la Bèrgere* (Mme. Celnart, páj. 58).

7 † † † El diablito

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Dos filas de frente situadas vis a vis en los extremos del patio.*

He aquí los preliminares de este juego: se trazan dos campos, uno en cada extremo del patio. Todos los niños se colocan en uno de los campos, a escepcion de un jugador designado a la suerte, por eleccion de sus compañeros, o por el profesor. El elegido toma el título de «EL DIABLITO» (1), i se sitúa en el centro del patio. El juego obedece a las reglas siguientes: *se trata que los jugadores pasen de un campo al otro, sin caer en manos del diablito.*

1.º Para iniciar la partida al diablito grita: «¡en persecucion!». Al instante cada niño debe abandonar su campo i

(1) *Diablito* diminutivo de *diablo*. Véase *Mitos i supersticiones* por Julio Vicuña Cifuentes, páj. 33.

correr hacia el otro, bajo pena de ser considerado como *tomado*.

2.º Cualquiera que sea tocado por el diablito, se considera «¡presol!»

3.º Luego que los prisioneros llegan a cuatro, pasan a ser auxiliares del diablito. Para esto se toman de las manos *de dos en dos*, i tratan de pillar a los jugadores, que pasan de un lado a otro. El *diablito juega solo*.

4.º Todo nuevo prisionero se agrega a la cadena que lo toma. Si ha sido tocado por el diablito, se coloca en la pareja ménos numerosa.

5.º Cuando los prisioneros *llegan a veinte*, forman una cadena que se despliega sobre el ancho del campo, para detener a los corredores en su travesía; el diablito, situado detras de la cadena, trata de pillar a los que hayan podido pasar por las mallas de esta red humana.

6.º Es permitido a los niños romper la cadena para pasar; *pero sin hacer uso de violencia*.

7.º Las salidas de un campo al otro deben ser siempre precedidas por el grito: «¡en persecucion!» lanzado por el diablito.

8.º *Los jugadores del extremo de la cadena i el diablito tienen únicamente el derecho de hacer prisioneros*. Dos prisioneros formando la cadena, i obligados a separarse por una causa cualquiera, por el encuentro de un árbol, o de otra cosa, no pueden pillar a nadie durante su separacion.

9.º La partida termina cuando no queda ningun alumno que capturar.

OBSERVACION.—Los niños chilenos elijen de la manera siguiente al *diablito*: situada la *clase* en un extremo del patio corren al lado opuesto, despues que un alumno ha contado: «¡uno, dos i tres!» El que llega último es el *diablito*.

SINONIMIA.—*La passe* (Docx, *Guide Officiel*, páj. 183 i *La passe ou l'épervier* (Id. *Les jeux scolaires*, páj. 14).—*L'épervier, ou la passe*. (Com. Cientf. fran. páj. 236).—*El rei i sus guardias* (Fraguas, páj. 489).—*Los negritos* (Jenschke, 2.ª

ed. páj. 292).—*Tomar prisioneros* (Olivé, páj. 18).—*La muralla china* (Wernicke, páj. 11).—*El buitre o el pase* (Id. páj. 13). Var.: *La cigüeña i la rana* (Id. páj. 59).—*El diablito* (Aeta, páj. 17).—*El diablito* (Matus i Caviedes, páj. 140).—*Épervier* (Nadaillac et Rousseau, páj. 17).—*Traversée* (Id., páj. 115).—*Les Éperviers* (Cruciani, páj. 56).—*L'Épervier* (Harquevaux et Pelletier, páj. 107).—*Los contrabandistas* (Hernández, páj. 2).—*Las sardinas* (Id. páj. 3).—*Los gavilanes* (Id. páj. 51).—*La Barrera* (Avilés, páj. 31).—*El diablo* (espr. vulg. chil.)—*El negro* (Rev. Instr. Prim. páj. 350).

8. † † † El páco-ladron

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente.*

Los niños se dividen en dos partidos: el de los PÁCOS (1), i el de los LADRONES, de manera que haya mas ladrones que pácos, i nombran *dos capitanes*, que jeneralmente son los alumnos mas corredores i *lanceros* (2). El capitan de los ladrones al empezar el juego grita: «¡adelante mi jente!», i en el acto su bando se dispersa a todo correr. Los pácos los persiguen con empeño, i apénas pillan a un ladron, *debe quedar inmóvil*, en el sitio en que lo apresaron. El páco que lo

(1) *Páco* sobrenombre de los policiales o guardianes, porque ántes llevaban «ponchos pacos». Lenz, *Diccionario Etimológico*, páj. 540.

(2) Nuestros niños llaman «*lanceros*» a los jugadores mas listos para quitar el cuerpo: ya por una agachada a tiempo, un esquivamiento rápido, «un lance» oportuno, como dicen, etc.

capturó *se coloca de faccion a un paso* del ladron para que no se arranque, i evitar que otra ladron «lo liberte». Sin embargo el ladron espera anheloso con el brazo estendido, i *sin moverse de su lugar*, que otro de su partido «lo libre». Si algun jugador de su partido «lo liberta,» continúa jugando, i a su vez tratará de libertar a sus demas compañeros inmovilizados. Para libertar a un ladron es necesario darle un golpecito en la mano que tiene estendida, o en la espalda, i gritar a la vez «¡libre!» El juego termina con la inmovilizacion de los ladrones.

OBSERVACION.—Si el páco de faccion es un buen corredor puede dejar a otro en su lugar, despues de haber recibido la órden de relevo de su capitan, que conoce mui bien a su jente. A ningun preso le es permitido fugarse, ántes que lo liberten.

Para que los ladrones conozcan bien a los pácos, éstos se colocarán un pañuelo en el brazo, o se sacarán la chaqueta. Cuando los niños juegan en la casa, o en los recreos, gusta mucho a los pácos usar un *képis* de papel, un cinturon, un sable i un caballo «de palo».

FORMACION DE LOS BANDOS.—Cuando los niños juegan en la casa, o en los recreos, forman los partidos de este modo: uno de ellos (*capitan*), designado de comun acuerdo, cuenta en los botones del chaleco o de la chaqueta, diciendo a la vez *páco, ladron, páco, ladron*, etc. Si al tocar el último boton dice *ladron*, p. ej., el niño *queda de ladron*. Se tendrá cuidado de suspender la cuenta, cuando haya un número suficiente de *pácos*, o vice versa.

SINONIMIA.—*Páco-Ladron* (Matus i Caviedes, páj. 170).—*El páco i el ladron* (Aeta, páj. 19).—*Caza de venados* (Hernández, páj. 3).

9. † † † Ladrones i policiales

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente.*

En cada extremo del patio hai un campamento, i sirven uno de *cueva* donde se refugian los LADRONES, i el otro, mas pequeño, de *cárcel*, para los que caen en manos de la POLICIA. El papel de *pácos* lo desempeñan tres o mas alumnos, designados a la suerte, recorriendo el campo para prender a los ladrones. Para jugar se reunen éstos en la cueva, i salen juntos, o separados al campo; los pácos los dejan esparcirse, i cuando les parece mas oportuno, se lanzan en su persecucion. Si apresan a un ladron lo llevan a la prision, i queda en ella uno de los pácos para vijilarlo; porque si durante el juego, penetra a la cárcel algun ladron, sin ser apresado, puede rescatar i poner en libertad a los presos. Siempre que se pilla a un ladron, o estos *libertan*, se grita: *¡tregua, tregua!* para que cese la persecucion, i los ladrones vuelven a la cueva para salir nuevamente. Los ladrones que se ven en peligro de caer presos, pueden *forzar la cárcel* i refugiarse en ella; pero no pueden salir hasta que haya *tregua*. Si los ladrones no se atreven a salir al campo, los pácos los apresan en la misma cueva; pero, en cambio, si los pácos dejan que los ladrones rescaten *tres veces* (o las que se determine) a los presos tomados, se les quita el cargo, i se nombran otros mas diligentes.

OBSERVACION.—Este juego se presta mucho para organizarlo en las escursiones escolares. Los ladrones parten al traves de los montes i valles, *sin poder pasar un limite fijado anteriormente*, i algunos minutos despues los policiales se lanzan en su persecucion. Considérese, esta manera de jugar como una variacion *sui-generis* del La-

drones i Policiales que se practica en las escuelas. Véase última parte de la observacion del juego anterior.

SINONIMIA.—*Les fugitifs* (Docx, *Les jeux scolaires*, páj. 7).—*Los perros i las liebres* (Fraguas, páj. 460).—*La justicia i los ladrones* (Id. páj. 460).—*Contrabandistas i carabineros* (Id. páj. 460).—*Voleurs à délivrer* (Nadaillac et Rousseau, páj. 214).—*Voleurs en barre* (Cruciani, páj. 45).—*Civiles i ladrones* (Hernández, páj. 20).—*Ladrones i policiales* (Aeta, páj. 20).—*Ladrones i policiales* (Rev. Instr. Prim. páj. 417).

10. † † † **La barra chilena**

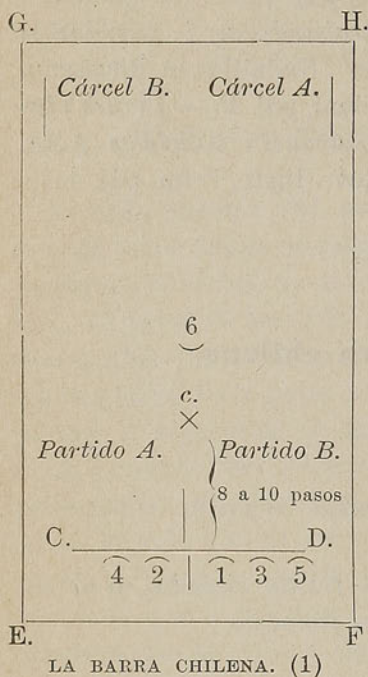
(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente situada en un extremo del patio o del gimnasio.*

LA BARRA CHILENA es el juego clásico de la juventud. Hélo aquí: despues de ser los jugadores divididos en *dos partidos* (*A i B*), se colocan todos sobre la misma *línea de barra C D*. El que desafía, *en campaña*, se sitúa en el centro del campo de juego, en el punto *c*, colocado a ocho o diez pasos adelante del centro de la línea de barra *C D*. A la voz de *¡barra!* un adversario del partido *B*. se pone inmediatamente en su persecucion. Un jugador del *partido B*. sale, casi tan pronto como este último, a salvar a su compañero. Otro del partido *B*. parte, *tomando barra sobre el que ha salido inmediatamente antes que él*, i no puede ser tomado sino por el que le sigue *en el orden de partida*. Cuando alguno de los barristas es alcanzado por el adversario se *declara ¡preso!* i se coloca, como tal, en un extremo del patio, frente al bando enemigo.

Luego su partido *pide barra*, para *libertarlo*, i a la voz *¡dicha!* de los adversarios manda un campeón corredor, para que *le dé un golpe en la mano que tiene estendida*. Si alcanza a libertarlo, vuelve el preso a su campo, i el que *lo libró*, queda



en campaña, i si no lo consigue, va en calidad de preso al lado de su compañero. En este caso vuelven a pedir barra para libertar a sus prisioneros, por orden de antigüedad. Si los dos partidos tienen presos, los libertan alternativamente, i cuando hai *igual número* se conviene que tienen barra al mismo tiempo, i dicen: *¡el que liberta, liberta!* El campo que *liberta primero* gana el juego, i el que completa el número de cautivos fijado, lo pierde. Los presos en el momento de libertarlos, deben estar tomados de las manos, i el primero con un pie en la cárcel; de lo contrario la accion no vale.

VARIACIONES. — 1.^a Se puede adoptar, como regla, que los prisioneros *no sean libertados*, en este caso, se colocan en el interior del campo enemigo, i el juego cesa cuando un grupo entero ha caido preso. Esto es lo que se llama BARRA FORZADA. El juego pierde así uno de sus principales atractivos: la lucha de libertar a los cautivos. 2.^a Tambien se puede jugar a la *barra forzada* de este otro modo: cada prisionero pasa, como *jugador activo*, a engrosar la fila del campo opuesto, i termina la lucha cuando todos los alumnos se encuentran en un solo campo. Esta forma no le hace perder tanto

(1) En los esquemas represento a los jugadores por medio de un arco: — Su parte saliente indica el frente del alumno.

su animacion, como la anterior. 3.^a Jugar de manera que los presos *sigan siempre en el combate, con las prerrogativas de los demas jugadores*. En este caso se lleva la cuenta de los prisioneros, i cuando un partido entera el número de presos fijado con antelacion, pierde el juego.

SINONIMIA.—*Barres Campagnes ou Militaires* (Nadaillac et Rousseau, páj. 28).—*Barres de camp* (Cruciani, páj. 55).—*Las filas* (Hernández, páj. 14).—*La barra chilena* (Aeta, páj. 22).—*Barra en una fila, Barra chilena* (Matus i Caviedes, páj. 188).—*La barra* (Jenschke, 2.^a ed. páj. 294).

II. † † † La barra porteña

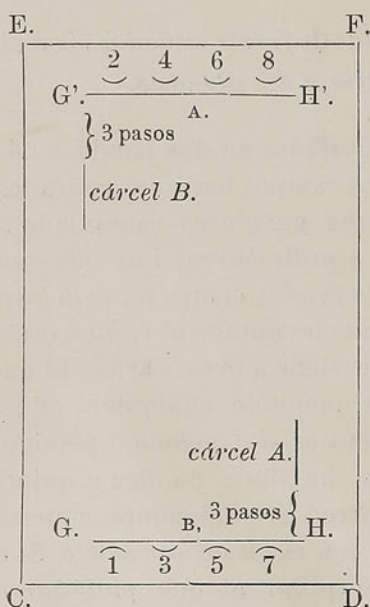
(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria: *Dos filas de frente situadas vis a vis en los extremos del patio o del gimnasio.*

Despues de ser los jugadores divididos en dos partidos (A i B), con fuerzas iguales, elijen dos campos bastante retirados, uno del otro. Uno de los mejores jugadores es enviado al campo enemigo *a desafiario*, o a *pedir barra*. Los adversarios, que tienen un pié adelante (*a fondo*), el otro sobre la *línea de barra G. H. (G'. H.)*, i el brazo levantado al frente, están listos para lanzarse sobre el que viene a provocarlos. El que desafía *da tres palmadas* en la mano de cualquiera de los barristas. El que recibe la tercera es *el desafiado*, i persigue al provocador; pero todavía no ha dado de diez a quince pasos, p. ej., cuando dos o tres corredores del campo opuesto, que *tienen barra* sobre él, salen con el fin de *apresar*lo. Si el desafiado no tiene esperanza de pillar al que *pidió barra*, ántes que los contrarios lo tomen, debe volver a su barra, i durante este tiempo, sus camaradas que siguen con mucha atencion el juego, mandarán uno o dos campeones con la

orden de *apresar* a los que tengan barra sobre su compañero desafiado, i desde este momento el combate está trabado, i de cada campo, el jugador listo para salir, no debe perder de vista al que *no haya abandonado el campo opuesto*, des pues que él. Un jugador *tiene barra* sobre el antagonista, i puede cautivarle, *cuando parte de su campo, despues que él sale del suyo*. El que es alcanzado se situa *a tres pasos* hácia adelante i a un lado del partido contrario, como se ve en el es- quema que ilustra el juego. Los prisioneros del mismo bando se colocan uno al lado del otro, con los brazos abiertos para aproximarse a sus camaradas. *Quedan libres* cuando un ba- rrista de su campo *toque a uno de ellos*; pero con la condi- cion de que *todos en ese momento estén tomados de las manos, i el primer prisionero no haya abandonado el lugar que le ha- bia sido designado (la cárcel)*. Despues que un jugador ha sido *tomado*, el que lo apresó debe *ir a desafiar*, i todos, es- ceptuando los prisioneros, deben volver a su campo. El que



LA BARRA PORTEÑA

liberta irá igualmente *a desa- fiar*, mientras que los que esta- ban en el juego, i *los cautivos* de su campo, van a *tomar ba- rra*. El partido será ganado por el bando que *primero apre- se a los contrarios*. Se cambian posiciones, cuando un campo *vence dos veces consecutivas*. Nadie que esté sobre su línea de barra podrá ser apresado. No se puede cautivar a dos enemigos simultáneamente. A veces los prisioneros son can- jeados. Cualquier jugador pue- de entrar a la barra opuesta (*pololos,as*) (1), i salir de ella en momento oportuno, ya sea para apresar o volver a su campo.

VARIACIONES.—Aplíquense las de *La barra chilena*.

OBSERVACION.— Se debe siempre tratar de rescatar a los prisioneros; es necesario, por consiguiente, un ataque rápido i decisivo, que consiste en entrar i partir tácticamente, i siempre *con barra*, a fin de fatigar al campo enemigo, i aprovechar el momento oportuno, para poder llegar hasta los compañeros, que esperan con impaciencia que los liberten. Hai que habitar a los alumnos a no gritar ¡*preso!* sino cuando toquen con la mano al adversario en la espalda, i estén seguros que *tenian barra* sobre él. LAS BARRAS son mui bonitas, mui entretenidas, i de todo el agrado de los niños. Conviene no abusar de ellas, como en todo juego, para que las organicen con orden i no decaiga el entusiasmo.

SINONIMIA.— *Les barres* (Docx, *Les jeux scolaires*, páj. 21). — *La Barra* (Ponce, páj. 107). — *La barra simple* (Jenschke, Cuad. 1.º páj. 89). — *Las barras* (Fraguas, páj. 800). — *El marro* (Id. pájs. 487 i 863). Var.: *Las fronteras* (Fraguas, páj. 490). — *El rescate* (Olivé, páj. 16). — *Id.* (Wernicke, páj. 31). — *Las barras* (Avilés, páj. 51). — *Barres* (Nadaillac et Rousseau, páj. 27). — *Les barres* (Cruciani, páj. 53). — *Id.* (Harquevaux et Pelletier, páj. 149). — *El marro* (Hernández, páj. 12). — *La barra porteña* (Aeta, páj. 25). — *Barra en (1 i 2) filas* (Mátus i Caviédes, páj. 207). — *La barra* (Rev. Instr. Prim. páj. 351). — *Marro* (Roman, páj. 150). — *Barra* (Id. páj. 150). — *Los cautivos o juego de los cautivos* (Id. pájs. 150 i 290). — *Juego de moros i cristianos* (Id. páj. 150). — *Id.* (Hernández, páj. 22). — *El marro* (Marco i Ochoa, T. II, páj. 839). — *Les Barres* (Almanach Hachette de 1911, páj. 203). — *Les Barres assis* (Mme. Celnart. páj. 78).

(1) *Pololo* (a), en jerga de enamorados, es la persona que corteja con insistencia, las mas de las veces con el fin de pasar el tiempo.— Familiarmente se aplica el mismo vocablo al niño majadero, que siempre pide una misma cosa.— *Pololo* es, ademas, el nombre de un coleóptero chileno (*Aulacopalpus viridis*).

12. † † † El Lefun (j. a.)

(Prov.: territorio araucano)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria. — *Fila de frente en un extremo del patio.*

Los niños araucanos practican en este juego una *carrera plana de velocidad*. «Corren en línea recta dos o tres cuadras, i les sirve para prepararse en la agilidad que exige *La Chueca*» (1). (Véase juego N.º 21).

(1) La idea de este juego i la del N.º 25 la debo a don Tomas Guevara, mui conocido por sus clásicos trabajos sobre los araucanos.



SEGUNDO GRUPO

JUEGOS DE CARRERA CON MATERIAL

13. † † † **El tugar** (1)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente en un extremo del patio.*

MATERIAL.—*Un pañuelo i una huaraca.* (2)

Este bonito i sencillo juego es el favorito de los niños i lo organizan de la manera siguiente: se vendan los ojos a un alumno, designado por la suerte, o por el profesor, mientras otro, a vista de sus compañeros, *esconde una huaraca*. Una vez escondida, se llama al vendado a los gritos dados por el que la escondió, de «*tugar, tugar, salir a buscar...*, *salir a*

(1) Segun el Dr. Lenz, la palabra *tugar* es de oríjen mapuche. Véase *Diccionario Etimológico*, páj. 749.

(2) Se da el nombre de «*huaraca*» a un cilindro apretado de trapo que los niños hacen jeneralmente con su pañuelo, i amarran en el

buscar (1). Acto continuo el vendado se quita el pañuelo i entra en accion: observa aquí i allá; levanta una piedra; ve detras de una puerta; el interior de un cañon, etc. Al mismo tiempo sus camaradas lo guian gritándole: «*frio, frio como el agua del rio*», cuando se aleja de la huaraca, i por el contrario esclaman: «*caliente, caliente como el aguardiente*», cuando se aproxima, i «*¡que se quema!*», «*¡que se abrasa!*», en el momento que está encima i «*¡fuego, fuego!*» cuando la encuentra. Entónces los persigue con ella, i los demas, para librarse de los huaracazos, tienen que correr hasta «*la capilla*».

VARIACION.—«EL TUGAR» se puede variar haciendo que un niño esconda la huaraca, miéntras los demas *permanecen sin espiar sus movimientos*, en un sitio determinado, que es inviolable, «*la capilla*», porque sirve de refugio. Para evitar que alguno de los jugadores infrinja la regla, un niño los vijilará desde afuera, i el que vuelva la cabeza, será perseguido a huaracazos por sus compañeros. En tal caso el guardia grita: *contra Sandoval*, p. ej., i el delincuente debe correr desde la capilla, hasta el extremo opuesto, perseguido a golpe de huaraca, i volver nuevamente a ella. En esta variante de «*El tugar*», *todos los jugadores*, con escepcion del que escondió la huaraca, saldrán a buscarla i sólo el que la escondió, puede ayudarlo con las mismas palabras i frases que apunté en el primer caso. Por lo demas el juego sigue lo mismo.

OBSERVACION.—En este juego se ve mui bien la paciencia, el empeño i el tino de los niños para encontrar la huaraca, i la astucia del que la esconde. Debo advertir que es estrictamente prohibido guardarla en los bolsillos, tirarla arriba de la casa, de los árboles, o enga-

medio con un hilo para que no se desdoble. Algunas veces le colocan una hebra de hilo o de cáñamo, para que produzca ruido al dar el golpe. Constancin escribe *guaraca, guaracazo*, en su Gramática Práctica de la Lengua Castellana, páj. 214.

(1) «Antes se decia *tu... gar... gájo... tu... gar... gájo*» (Laval, páj. 4).

ñar al que la busca con gritos falsos, cuando se acerca «*al tugar*». Tales faltas se penarán de la manera indicada para castigar al alumno que mira hácia atras, con el fin de ver el lugar donde se esconde la huaraca.

Si, despues de cierto tiempo convenido de antemano, que puede ser uno o dos minutos, el que busca la huaraca no da con ella; a un *golpe de mano o pitazo* dado por el profesor, o por el director del juego, el que la escondió la toma, i lo persigue a huaracazos, hasta que llegue a «la capilla». En la variacion perseguirá a todos los jugadores.

SINONIMIA. — *El Bramante Encantado* (Ponce, páj. 105). — *Esconde correa* (Fraguas, páj. 479). A la var.: *El tarugo escondido* (Id. páj. 498). — *El tugar* (Mátus i Caviédes, páj. 154). — *Garuche Cachée* (Nadaillac et Rousseau, páj. 120). — *Tugargajo* (Laval, páj. 4). — *Le cache-mouchoir* (Harqueveaux et Pelletier, páj. 89). — *Esconder la soguilla* (Hernández, páj. 44). — *La pesquisa* (Olivé, páj. 78). — *El tugar* (Aeta, páj. 63). — *Cache tampon* Docx, *Guide Officiel*, páj 173 i *Les jeux scolaires*, páj. 38). — *El buscador* (Avilés, páj. 168). — *Esconde correa* (Marco i Ochoa, páj. 880. T. II).

14. ††† Blanco i negro

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

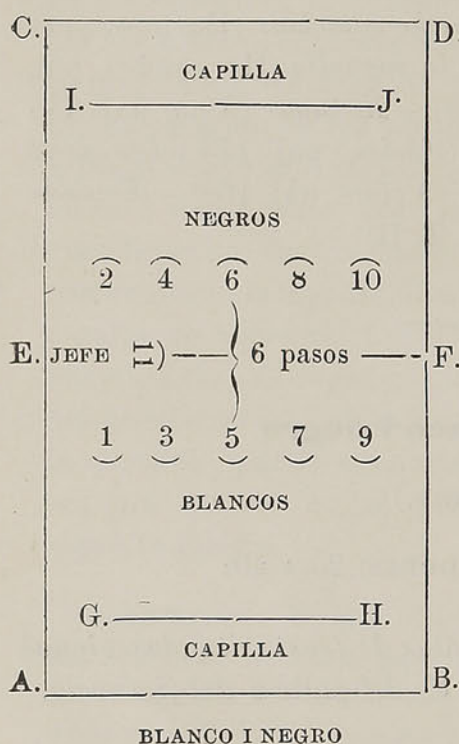
Formacion preparatoria. — *Dos filas de frente situadas a igual distancia de la linea media E. F. del patio o del gimnasio.*

MATERIAL. — *Un disco i un cubo de madera; el primero de 0.20 cms. de diámetro i con una cara negra i otra blanca, i el cubo con tres caras de cada color.*

Los jugadores se dividen en dos partidos: el de «Los BLANCOS» i el de «LOS NEGROS». En los extremos del patio se traza «la capilla»: una para cada partido, i a igual dis-

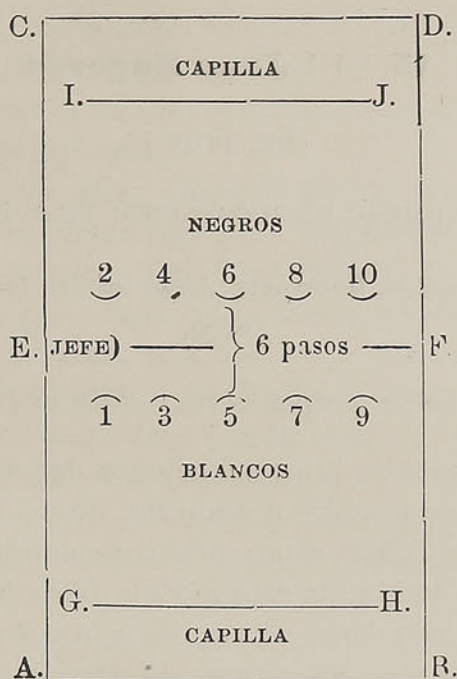
tancia de ellas, se coloca el profesor o el *jefe*, i en un extremo de la línea mediana E. F. Los bandos se sitúan, *dándose la espalda*, en el lado que les pertenece, a *tres pasos* de la línea E. F. Queda, por consiguiente, entre ellos, la distancia de *seis pasos*, como se ve en la figura adjunta.

Listos los jugadores el jefe lanza al aire el disco, i si al caer muestra la cara blanca, grita: ¡*blanco!*! i si la negra, esclama ¡*negro!*! Al oír ¡*blanco!*! los de este partido corren hácia su capilla. Entónces los del bando opuesto *dan media vuelta*, i tratan de apresar a sus adversarios, tocándolos. El que sea apresado será llevado al campo del que lo tomó o sale del juego. Igual cosa sucede si se dice ¡*negro!*!.



El juego termina cuando todos los jugadores de un lado han sido apresados por los adversarios, o cuando se completa un número de presos fijados previamente, *quince* v. gr. En este caso los presos siguen jugando. Una vez que termina el juego, i si queda tiempo, los alumnos cambiarán sus campos i títulos. Es estrictamente prohibido que los niños, ántes de correr, miren para atrás. Tal falta se penará colocando al delincuente en calidad de prisionero en la fila contraria o sacándolo del juego.

VARIACION. — «EL CUBO». Cuando se emplee un *cubo*, las filas se colocarán *vis a vis*, i a la distancia indicada. En este caso el cuerpo *se hace rodar por el suelo*. La impaciencia que experimentan los escolares por saber qué cara quedará vuelta hácia arriba, i el movimiento del cubo, hacen de BLANCO I NEGRO variado, uno de los juegos mas interesantes i divertidos.



«EL CUBO»

SINONIMIA.—*Día i noche* (Jenschke, Cuad. 1.º páj. 88).—*El día i la noche* (Fraguas, páj. 535).—*Blanco i negro o día i noche* (Olivé, páj. 35).—*Negro i blanco* (Wernicke, páj. 15).—*Luz i sombra* (Avilés, páj. 17).—*Blanco i negro* (Mátus i Caviédes, páj. 170).—*Le jour et la nuit* (Harquevaux et Pelletier, páj. 9).—A la var.: *El queso* (niños santiaguinos).—*Azules i blancos* (Hernández, páj. 198).—*Blanco i negro* (Aeta, páj. 69).—*Año* (entre los antiguos griegos segun Fraguas, T. I. páj. 82).—*Negro o blanco o Día i noche* (Rev. Instr. Prim. páj. 311).

15. † † † Juan Engorda

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

MATERIAL.—*Tantas huaracas como niños tomen parte en el juego.*

Formacion preparatoria.—*Fila de frente.*

Los niños (esposa e hijos del célebre don JUAN ENGORDA) se distribuyen en el patio o gimnasio. Juan Engorda queda en «la capilla.» Todos están provistos de huaracas. El padre anuncia su salida de este modo: *Juan Engorda sale en busca de su mujer* i corre en un pié (a la pata coja), i al que toca con su huaraca, los demas lo persiguen a huaracazos hasta *la capilla* i tambien al padre. El jugador pillado (*la mujer*) ayuda a su marido, en las salidas siguientes, a tomar a sus hijos. Toda salida, despues de la primera, debe ser precedida de este grito: *Juan Engorda sale en busca de su primer hijo* i en las siguientes se dice el número del hijo que corresponde pillar. Así, p. ej., si ya ha pillado a cuatro dirá: *Juan Engorda sale en busca de su quinto hijo*. Si Juan, su mujer o uno de sus hijos colocan la pierna doblada en el suelo, todos los jugadores los persiguen a huaracazos hasta «la capilla.» El juego termina cuando todos han sido pillados.

En algunas partes (Santiago) le dan una conclusion por demas interesante: si Juan Engorda sale *tres veces consecutivas* de «la capilla», sin alcanzar a nadie, o el último jugador pillado, reciben una *corrida o carrera de baquetas* (1). Para

(1) Jerga de la ordenanza militar chilena. «Castigo militar, que consistia en correr al reo, con la espalda desnuda, por entre dos filas de soldados, que le azotaban con el portafusil, si era de infantería, o con las correas de grupa, si de caballería». Roman, *Diccionario* T. I. páj. 145.

esto los niños forman calle, colocan a Juan en un extremo, i tratan de pegarle con las huaracas en las nalgas o en las piernas, miéntras la atraviesa a toda carrera, con gran hilaridad de la concurrencia.

SINONIMIA. — *La Mère Garuche* (Docx, *Guide Officiel*, páj. 176 i *Les jeux scolaires*, páj. 20). — *La Mère Garuche à cloche-pied* (*Les jeux scolaires*, páj. 21). — *¡Zorro a la cueva!* (Jenschke, Cuad. 2.º, páj. 123). — *La Mosca* (Olivé, páj. 93). — *La caza del oso* (Wernicke, páj. 64). — *La Mère Garuche* (Com. Cientif. franc. páj. 236). — *La Madre Garucha* (Fraguas, páj. 490). — *La Madre Garucha a la pata coja* (Id. páj. 490). — *Mère Garuche* (Nadaillac et Rousseau, páj. 23). — *Mère Garuche à cloche pied* (Id. páj. 25). — *Garuche à cloche pied* (Harquevaux et Pelletier, páj. 132). — *El corsario* (Hernández, páj. 47). — Var.: *El pirata* (Id. páj. 48). — *El cojito* (Id. páj. 48). — *El señor alcalde* (Id. páj. 49). — *Los micós del Brasil* (Id. páj. 50). — *El zorro rengo* (Acta, páj. 75). — *Juan El Gordo* (Espr. vulg. chil.) *Zorro a tu cueva* (Rev. Instr. Prim. páj. 415). — *La Madre Garucha a la pata coja* (Fraguas, páj. 490).

16. † † † La barra-bandera (*)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria. — *Fila de frente situada en un estremo del patio.*

MATERIAL. — *Dos banderolas o dos pañuelos.*

I

ESPLICACION DE FRASES I TÉRMINOS

1.º *Línea de bandera.* — Línea que se traza en un estremo del patio e indica el sitio de los jugadores.

2.º *Línea divisoria de bandera.*—Línea perpendicular a la anterior, de diez metros mas o ménos; se traza entre los dos partidos, o sea, en el centro de la línea de bandera, i se prolonga tanto adelante (5 m.) como hácia atras (5 m.) (1).

3.º *Campamento de los jugadores.*—Es el espacio que queda detras de la línea de bandera.

4.º *Tomar i tener bandera.*—Tomar i tener bandera es colocar un pié en la línea de bandera, el otro «a fondo al frente» i el tronco en semi-torsion al lado contrario. Además es preciso, para tener bandera durante el juego, *salir despues* que el enemigo abandone su línea.

5.º *No tener bandera.*—No tener bandera es no observar la posicion anterior, tomarla incorrectamente i *salir antes* que el adversario deje su campo.

6.º *¿Hai bandera?*—¿Hai bandera? espresa pedir permiso para libertarla.

7.º *Dar bandera o tener bandera.*—Dar bandera o tener bandera significa conceder permiso para rescatarla.

8.º *Libertar o rescatar la bandera.*—Libertar o rescatar la bandera es entrar con ella al campo correspondiente i es sinónimo del juego.

9.º *Banderas cautivas.*—Banderas cautivas son las que se encuentran enarboladas a media asta en el lugar que se indica mas adelante en el párrafo II.

10. *Barra bandera.*—Barra-bandera es el nombre de este bonito juego nacional, rei de las barras.

11. *¡Falso!*—¡Falso! es apresar a un jugador no teniendo bandera sobre él (I. 4.º i 5.º) i gritar «¡preso!» sin tocarle (I. 13).

12. *Abanderado.*—Abanderado es el jugador que durante la partida lleva la bandera.

13. *Prisionero, ¡apresado! i ¡preso!*—Prisionero ¡apresado!

(1) Para hacerlas visibles se harán con serrin, tiza, ceniza, etc. Una cuerda, sujeta a estacas, presta buenos servicios. Hágase igual cosa en las *barras chilena i porteña*.

i ¡preso! es el barrista tomado o tocado por un adversario. (V. 13).

14. *Libertador*.—Libertador es que liberta su bandera (I. 8.º).

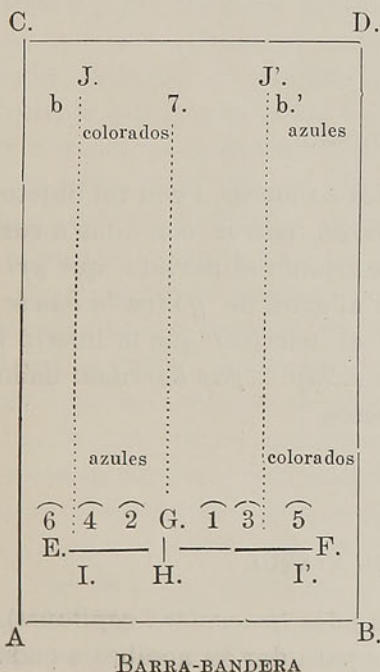
15. *¡Libre!*.—¡Libre! se dice cuando un corredor liberta a un prisionero o al abanderado (V. 7).

II

COLOCACION DE LAS BANDERAS

Antes de empezar el juego el profesor nombrará un alumno (imparcial) *para que se sitúe en el extremo opuesto al que ocupan los jugadores i frente a la línea divisoria de bandera, con un pañuelo en cada mano, o mejor todavía, con dos banderolas (una lacre i otra azul p. ej.).*

Escusado es decir que el profesor, que desempeña a la vez el papel de juez (V. 22 i 23) se puede colocar con las insignias.



Explicacion del esquema:

- A. B. C. D.: campo de juego.
- E. F.: línea de bandera.
- G. H.: línea divisoria de bandera.
- I. J. (I'. J'.): perpendiculares imaginarias.
- b. (b'.): banderas (lacre i azul) respectivamente.
- 1. 3. 5.: jugadores *colorados*.
- 2. 4. 6. jugadores *azules*.
- 7: jugador o profesor que al principio tiene las banderas.

También es fácil enarbolárlas *a media asta* en un muro o en otro lugar, dejándolas en condiciones de tomarlas durante la carrera, i a la distancia de *un brazo a cada lado del centro*.

Siempre se colocarán de modo que los niños las tomen, no en la dirección perpendicular a su línea, sino en la perpendicular imaginaria I. J. (I.' J'.) trazada desde la línea de bandera enemiga al extremo opuesto. Por consiguiente, para tomarlas, es necesario penetrar i atravesar en parte el campo contrario. Este movimiento dificulta las primeras evoluciones. Por eso el alumno que sale a libertarla debe ser siempre el mejor corredor i «lancero» de su partido.

Para hacer mas interesante el juego, i *estimular el sentimiento patrio*, el profesor usará banderas de dos naciones: una *rusa* i otra *japonesa*, una *chilena* i otra *peruana*, *boliviana*, *argentina*, *brasileña*, etc., i los campos se denominan *Rusia i Japon*, *Chile i Perú*, *Bolivia*, *Argentina*, *Brasil*, etc.

Organícese, con el mismo fin, entre *araucanos* i *españoles*, entre *patriotas* i *realistas*.

III

FIN DEL JUEGO

El fin del juego es *rescatar las banderas*, i con tal objeto los abanderados (I. 12) procurarán entrar con ellas a sus campamentos. (I. 3.º) Hecho esto triunfa el partido que *primero la haga flamear en su línea* al grito de *¡Viva la bandera!!* (lacre o azul) lanzado por el barrista que la libertó i seguido del acostumbrado «*¡hip...!hip...¡hip hurrráa!*» dado tres veces por mil pechos valerosos.

IV

EL JUEGO I EL ATAQUE

El juez, despues de elejir los jefes (*jenerales i capitanes*), tirar a la suerte («cara o sello»), para dar su nombre a cada

partido, designarle campamento, i saber qué lado debe «romper fuego», coloca las banderas en el lugar indicado en el párrafo II, i listos para jugar, principia el ataque con un *cañonazo* (pito). Voi a suponer que *azules i colorados* se disputan la victoria i que los primeros han sido favorecidos en el «cara o sello». Entónces uno de sus jefes (Rójas) pregunta desde su línea a los adversarios: «¿hai bandera?» (I. 6.º). Uno de los jefes colorados (Pacheco) contesta: «¡¡tienen bandera!!» (I. 7.º). El *libertador azul* (I. 14), designado previamente en sijiloso consejo, es el mas ágil i corredor. Supongamos que el elegido sea Sepúlveda. Al salir Sepúlveda de su fila a toda carrera «a libertar su bandera» (I. 8.º) *será atacado impetuosamente por todos los jugadores o por los que quieran del campamento colorado i procurarán apresarle, ántes que la tome, o ántes que vuelva con ella a su línea*. Si el que va por primera vez a libertar su insignia, o sea Sepúlveda, «cae preso», lo que es seguro, pues, tiene a su espalda un enemigo formidable, entónces los colorados *pedirán bandera* (Iriarte), procediendo como lo hizo Rójas. Si el libertador colorado (Pacheco) «cae preso», los azules volverán a jugar, saliendo un alumno (Rójas) a libertar la bandera, es decir, al que estaba preso o al abanderado (I. 12) Sepúlveda. Si Rójas tiene la suerte de su compatriota abanderado, quedará preso en el sitio en que fué apresado, i si el abanderado no consigue entrar a su campamento el partido colorado jugará por segunda vez.

Si el segundo libertador colorado (Iriarte) tambien «cae preso,» ántes o despues de libertar su bandera, i lo mismo el que la lleva (Pacheco), el partido azul jugará por tercera vez i asi sucesivamente hasta terminar la batalla (V. 20.). Cuando hai varios prisioneros de un campo, el que liberta ya sea la bandera, o al abanderado, *tiene derecho de libertar a sus compatriotas i éstos, una vez libres, a los que permanecen presos, i sobre todo al abanderado*. En este caso los esfuerzos de los antagonistas deben dirigirse principalmente a atacar heroicamente al abanderado, i volver a apresar a los que permanecen libres ántes que vuelvan a su línea. En

esta parte LA BARRA-BANDERA es semejante al juego EL PACO-LADRON (1). Si quedan pocos combatientes en la línea de bandera es mejor que los presos, una vez libres, vuelvan a su línea a «tomar bandera» (I. 4.º), procurando no «caer presos». Los mas diestros pueden aun tratar de salvar al abanderado; pero con peligro de «caer preso», pues, tienen que defenderse del campo opuesto. Los barristas deben procurar, durante el ataque, *no dejar nunca su campo sin jente*, porque si queda desocupado, se espone a que los enemigos penetren en él, *se lo tomen por asalto i ganen el juego*. El asalto se permite; *pero permanecer i tomar bandera en la línea enemiga es estrictamente prohibido*.

V

REGLAS ESPECIALES

1.ª Los partidos deben tener igual número de jugadores. Es importante equilibrar las fuerzas.

2.ª Los bandos se distinguirán por un brazal (*rojo i azul*), i los jenerales i capitanes por una banda terciada.

3.ª Las banderas deben tener, por lo ménos, 0.50 cms. de ancho por 0.80 cms. de largo i el asta (mui liviana) de 0.30 a 0.50 cms.

4.ª El ancho del campo equivale a la longitud de la línea de bandera i el largo es ilimitado. Mientras mayor sea su longitud, la partida será mas interesante i prolongada.

5.ª El «libertador» que «no tiene bandera» (I. 4.º i 5.º) i la liberta» (I. 8.º) se considera como si no hubiese jugado.

6.ª Si un jugador no toca a su adversario, «no tiene bandera» sobre él i grita «¡preso!» en castigo pasa a ser prisionero. Para esto se colocará en el lugar en que dió el golpe «¡falso!» (I. 11).

7.ª Para libentar a un jugador basta tocarle en la mano o en la espalda i decir a la vez, «¡libre!» (I. 15).

(1) Véase juego N.º 8.

8.^a Si durante el ataque el abanderado deja caer la insignia, aunque sea involuntariamente, i nadiela toma, los antagonistas pueden declararla cautiva. Para esto la enarbolarán a media asta, en el lugar indicado en el párrafo II.

9.^a Si el que lleva la bandera la oculta intencionalmente, el juego principia nuevamente por su bando (IV).

10. El abanderado *no debe arrojar la insignia a sus compañeros* durante la carrera, i si lo hace su partido volverá a comenzar el ataque.

11. Los jugadores convienen a veces, por señas sijilosas, «pasar» la bandera, durante la lucha, al mas corredor i «lancero» de los presos libres, o al que sale a libertarlos. Esta estratajema produce buenos resultados, si se emplea oportunamente.

12. Sucede a veces que los presos quedan juntos, *formando cadena con los brazos estendidos, tomados de las manos i el abanderado entre ellos*. En este caso, libertando al primer jugador de la cadena, los demas tambien «quedan libres» o bien llevan la bandera entre dos, tres o mas barristas tomada de sus extremos: apresando a uno de ellos, los otros igualmente quedan presos.

13. Al tocar a un jugador se dirá en voz alta «¡preso!» i debe *quedar firme en el lugar en que fué apresado*. Al mismo tiempo es necesario pegarle en cualquiera parte del cuerpo i «tener bandera» (l. 4.^o, 11 i 13).

14. El prisionero que abandone su «cárcel», para acercarse al que lo viene a libertar, queda siempre preso.

15. A los alumnos les es permitido entrar a sus posiciones por la línea de bandera enemiga; pero no pueden permanecer un instante en ellas ni mucho ménos «*tomar bandera*» en el campo contrario, bajo pena de «quedar presos». Aquí no hai pololos ni pololas.

16. Ningún jugador que esté en su línea será apresado.

17. En una salida se puede apresar i libertar a un número ilimitado de combatientes.

18. El canje de prisioneros es prohibido.

19. Los que estorben o molesten a los adversarios, sean o no prisioneros, pierden los derechos de jugador.

20. El juego se gana cuando uno de los barristas entra con la bandera a su línea, o cuando los enemigos toman por asalto el campo antagonista (párrafo III).

21. Despues de cada barra los bandos cambiarán sus insignias, títulos i campamentos i se deja un descanso entre una i otra.

22. El profesor o el alumno mas meritorio, servirá de *juez*, para resolver los casos de infraccion a las reglas. Su fallo es decisivo.

23. El juez se situará, durante el juego, en los sitios mas recios, para observar las maniobras i ver si los combatientes cumplen las reglas.

24. Las obligaciones de los jenerales i capitanes son: enviar los libertadores, elijiendo los mas corredores i «lanceros», distribuir bien a su jente, combinar un plan de ataque i defensa i fiscalizar a los adversarios.

25. No es necesario que siempre salgan los jenerales a libertar la bandera. En caso que haya mas de dos en cada campo, se puede mandar a uno de los *capitanes*. Los demas quedan desempeñando su papel táctico. (V. 24).

26. Si un jugador sale de las *líneas límites del campo*, «quedará preso» en el punto por el cual salió. (Véase diagrama: líneas A. C. i B. D.).

OBSERVACION.—LA BARRA-BANDERA es de gran efecto, de todo el agrado de los niños i tan jeneralizada como nuestras populares BARRAS i EL PACO LADRON. Los profesores deben organizarla, no sólo en la clase de gimnasia i recreos, sino tambien en los paseos, escursiones i fiestas escolares.

SINONIMIA.—*Libertar o rescatar la bandera* (niños santiaquinos).—*La bandera* (Id. id.)

FORMACION DE LOS PARTIDOS EN LAS BARRAS.—ELECCION DEL PRIMER JUGADOR.—«EL CARA O SELLO»

Dos de los niños mas apuestos, elejidos por sus compañeros, se colocan frente a frente i avanzan anteponiendo los piés. A esta operacion la llaman «chucearse», i si al hacerlo las suelas se tocan, vuelven a «chucearse», i si a la segunda vez no se tocan, al que le corresponde «corta» trasversalmente con el otro pié la distancia de uno a otro pié i *elije al primer jugador*; despues elije el adversario, i así siguen alternativamente en la formacion de los partidos.—Para «salir a campaña» en la barra chilena, «desafiar» en la portaña, i «libertar» en la bandera, rifan al «cara o sello» de este modo: el mas «parado» tira al aire una *chaucha*, una *ficha*, o un *cobre* (1), debiendo «pedir» el contrario, ántes que toque el suelo, uno de los lados o «caras». Si el lado o «cara» pedida queda a la vista, gana; en caso contrario, pierde (2).

(1) Monedas chilenas de valor de veinte centavos, dos i medio centavos i un centavo, respectivamente:

(2) Véase *Diccionario de Chilenismos* por Román, T. I. Art. CARA, páj. 260.

17. † † † El fronton

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 20)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente*

MATERIAL.—*Una pelota con «bote» (1), cubierto de lana i ésta, a su vez, con badana o cuero.*

En una pared, ancha i elevada (*fronton*), se traza una línea horizontal, a un metro o mas del suelo. Esa línea se llama *cuerda*, i todos los pelotazos que *no den sobre ella* son otras tantas faltas. Se juega jeneralmente entre dos grupos iguales. Uno de los niños de la parte de los que empiezan el juego, debe tirar la pelota a la pared, despues de botarla contra el suelo, de manera que rebotando sobre la línea pueda rebatírsela en el aire, o al primer bote. Otro jugador de la parte contraria rebate a su vez la pelota en la misma direccion, i sigue otro de la primera, i así alternativamente. Miéntas jira la pelota de un jugador a otro, la lucha está indecisa i pendiente; pero si alguno yerra el golpe, los contrarios cuentan *un tanto* en su favor. El partido concluye cuando se completan los puntos que se han fijado previamente, que son jeneralmente de 15 a 30.

SINONIMIA.—*El Plé* (Ponce, páj. 102).—*El partido* (Hernández, páj. 135).—*La pelota* (Fraguas, páj. 538).—*Balle au Mur* (Nadaillac et Rousseau, páj. 121).—*Pelota en fronton* (Olivé, páj. 128).—*El blé escolar* (Aeta, páj. 53).—*La Balle au Mur* (Harquevaux et Pelletier, páj. 14).—*Blaid a mano* (Weber, páj. 299).—*Pelota en fronton* (Aviles, páj. 119).—*La*

(1) *Bote*; fragmento esférico de corcho o de goma que se coloca en el interior de las pelotas para aumentar su elasticidad i dureza. Golpe de la pelota en el suelo.

balle au mur (Com. Cientf. franc., páj. 243).—*La balle au mur et la paume basque* (Docx, *Les jeux scolaires*, páj. 89).—*Pelota a la muralla* (Mátus i Caviedes, páj. 207).

18. † † † La pelota envenenada

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente*

MATERIAL.—*Una pelota de goma o de trapo un tanto apretada*

Dos partidos iguales (*colorados i azules*), i con un distintivo especial (*franja lacre i azul* al brazo, o un papelito de color introducido en el ojal de la chaqueta), se dispersan en el campo. Un alumno provisto de LA PELOTA ENVENENADA, i despues de haber sorteado «*al cara o sello*», para saber qué lado debe iniciar el juego, la tira hácia arriba i en el acto todos los jugadores tratarán de tomarla. Si la recibe un alumno del *bando de los colorados*, al momento la dirijirá a uno de sus contrarios (del *partido de los azules*) para marcarlo; si lo logra, el herido *quedará envenenado*, es decir, ya no pueden arrojarle la pelota por segunda vez; pero a su vez le es permitido *recibirla, lanzarla al enemigo i defender a los compañeros de su partido*. La defensa consiste en escudar a los sanos, poniéndose delante de él o de ellos, para evitar que la pelota los envenene. Cuando no quedan sino uno o dos jugadores sanos, la lucha se encarniza, i los envenenados de su partido los rodean; pero los adversarios tiran la pelota de mano en mano, hasta entregarla al jugador de su bando mas próximo a los sanos. El envenenamiento final

cuesta un poco; pero la sagacidad de los unos, i las combinaciones tácticas de los otros, dan por resultado que, despues de un juego rápido i nutrido, obtienen la victoria. *El combate concluye cuando todos los jugadores de un campo son envenenados, esto es, marcados.*

OBSERVACION.—Es conveniente que, para marcar a un antagonista, los tiradores empleen las dos manos alternativamente. Tambien es esencial que los jugadores, al lanzar la pelota, no se muevan del lugar en que la recojen o reciben. Un alumno (*juez*), i el profesor que servirá de ayudante. llevará la cuenta de los alumnos marcados. A medida que los jugadores son envenenados se sacarán el distintivo, para que los antagonistas no los consideren como el blanco de sus tiros. El que no lo hace se espulsa del partido. *La pelota envenenada* es un buen juego: educa la vista i las manos, i gusta mucho a los escolares.

19. † † † Pelota chilena

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

MATERIAL.—*Pelota de regular tamaño de lana o de trapo apretado*

Formacion preparatoria.—*Fila de frente*

Los jugadores se dividen en dos partidos de fuerzas iguales, con un *portero* por lado. Cada campo procura llevar su pelota al lado enemigo, *i hacerla entrar por la puerta*, formada por piedras, ladrillos o ropa de los niños, colocada a cinco o mas pasos de distancia. El bando que lo consigue gana el juego.

OBSERVACIONES.—1.^a Los niños han introducido en este juego la terminología de *la gran pelota con el pie* (*foot-ball* entre anglo-americanos), que los maestros i profesores debemos desterrar, porque es incomprensible para

ellos, a nada conduce, i la pronuncian incorrectamente (*chut, mache an*, etc.). Esto se subsana con la tabla de equivalencia que doi mas abajo.—2.^a Segun he observado, la *Pelota chilena*, como la llamo, imitacion del *foot-ball*, ha nacido de la necesidad de movimiento, innata en los niños, i de la falta de metálico; porque no poseyendo los mui traviesos un regular balon han ideado, para reemplazarle una *pelota de trapo*, o de cuanta materia hallan a la mano, i por donde uno pase (calles, plazas, avenidas) encontrará un grupo de chicos i ¡tambien de grandes! entretenidos en llevar de acá para allá tan singular pelota.

SINONIMIA.—*El arrastre* (niños porteños).—*La (a)rrastra(d)ita* (Id.).—*El zascandil* (Hernández, páj. 106).—*Pelota arrastrada* (Id. páj. 109).—*Le ballon* (Harquevaux et Pelletier, páj. 57).—*La pelota arrastrada* (Aeta, páj. 55).—*Jugar a la pelota* (niños chilenos).—*Chutear la pelota* (espr. vulg. chil.)

*
* * *

EQUIVALENCIAS DE LOS TÉRMINOS INGLESES USADOS EN LA PELOTA CHILENA

Se debe enseñar a decir ÁRBITRO (juez) en vez de *referee*.

»	»	»	DESAFÍO	»	»	»	<i>match.</i>
»	»	»	JUEGO	»	»	»	<i>goal.</i>
»	»	»	MANOS	»	»	»	<i>hands.</i>
»	»	»	PUERTA	»	»	»	<i>goal.</i>
»	»	»	PUNTAPIÉ	»	»	»	<i>shoot.</i>
»	»	»	PARTIDO	»	»	»	<i>team.</i>
»	»	»	PATEAR	»	»	»	<i>shootear.</i>
»	»	»	DELANTEROS	»	»	»	<i>forwards.</i>
»	»	»	MEDIOS	»	»	»	<i>halfbacks.</i>
»	»	»	ZAGUEROS	»	»	»	<i>backs.</i>
»	»	»	PORTEROS	»	»	»	<i>goalkeeper.</i>
»	»	»	JUEGO DE LA GRAN PELOTA	»	»	»	por <i>foot-ball.</i>

20. † † El pillmatun (j. a.)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 a 40)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente.*MATERIAL.—*Usese la pelota del juego anterior*

«Otro juego que tienen los muchachos que llaman PILLMA, i es tambien para ejercitarse en la lijereza i habilitarse para la guerra.» «Lo juegan desnudos, sólo con calzones, tirando LA PILLINA o pelota de paja *por debajo del muslo* (1)», i cada uno porque no le den, tuerce con lijereza el cuerpo, o salta, o se tiende en el suelo, i luego se vuelve a levantar con lijereza» (ROSALES). NÚÑEZ DE PINEDA I BASCUÑAN refiere con motivo de esta diversion lo que sigue: «agregáronse a nosotros algunos mas muchachos de buen gusto i humor alegre, que estaban ejercitándose en el juego de la pelota i a su usanza, que es de grande entretenimiento i deleitable a la vista; porque es una contienda que tienen unos con otros *con dos pelotas*, una de la banda de los unos i otra de los otros, i ellos desnudos en cueros, solo con unos *punus*, que son unas mantichuelas que les cubren las delanteras, tirándose las pelotas al cuerpo, enseñándose a librar de ellas, porque al que tocan con ellas tanta veces como tienen señalado, que son como tantos o rayas, pierde lo que se pone o juega. I están algunos tan diestros en huir el cuerpo al golpe que les tiran, que es rara la vez que topan con ella, estando los unos de los otros tan cerca que no distan cuatro

(1) FEBRES.—*Arte de la Lengua Jeneral del Reino de Chile*.—OLIVARES espresa que la pelota era «de una madera esponjosa como el corcho» T. IV de la *Coleccion de Historiadores de Chile*, páj. 43, i NÚÑEZ DE PINEDA I BASCUÑAN «que era hueca, llena de viento» (*Cautiverio feliz*, páj. 61).

pasos; pero es verdad que no la pueden tirar sin *hacer primero de la mano pala, suspendiendo la pelota en el aire* (1).

SINOMINIA.—*Pillina* (Com. de Progr. páj. 17).—*El Pillina* (Mátus i Caviédes, pájs. 188 i 207).—*Pillmatun* (Febres, páj. 593).—*Id.* (Mátus Zapata, «Zig-Zag» N.º 250).—*El Pillma* (Aeta, páj. 47).

21. † † La Chueca (j. a.)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 30; 15 POR LADO).

Formacion preparatoria.—*Fila de frente.*

MATERIAL.—*Una bola de madera del tamaño de una naranja o de una bola de billar o la del juego N.º 17 i tantas chuecas como jugadores tomen parte.*

LA CHUECA «es un ejercicio en que dos bandas opuestas procuran llevar una bola de madera (*pali*) a sus rayas (2), con un instrumento de caña bastante sólido (3), encorvado i grueso en la punta, largo como de cinco palmos (4) (*uño*).

«La área (5) para que elijen un plan mui limpio e igual, la señalan con ramas verdes, dándole de largo como trescientas varas i de ancho como la cuarta parte (6); los indios como en número de treinta (7) para que no estorbe la multidd i li-

(1) *Cautiverio feliz*, páj. 61.

(2) «Campo contrario» (Mátus Zapata, páj. 8).

(3) «Baston» (Id. páj. 8).

(4) «Un metro» (Id. páj. 8).

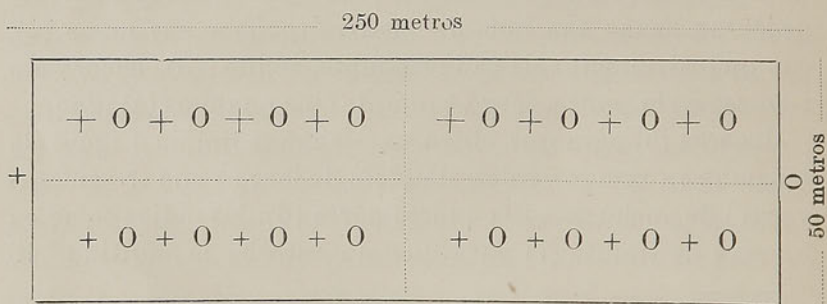
(5) «El campo» (Id. páj. 8).

(6) «250 metros de largo por 50 de ancho (Id. páj. 8).

(7) Ovalle asegura en su *Histórica relacion*, páj. 58, «que suelen juntarse hasta cincuenta por banda»

diar con desembarazo, se ponen en dos cuadrillas contrarias, enfrente una de otra, correspondiéndole a cada uno su opositor señalado (1); la bola se pone en medio de un hoyo (2) i dos contrarios la sacan con sus chuecas, esforzándose cada uno a hurtársela al otro; cuando sale la bola la siguen diligentísimos, unos para llevársela i otros a detenerla, aquí es de ver cómo ya lidian dos, ya muchos, ya todos haciendo pruebas de destreza i pulso en el manejo de la chueca, de fortaleza en la lucha i de velocidad en la carrera, el que da un golpe famoso o atina con la bola en el aire para aumentarle el impulso (3)... i se nombra en alto grito con estas o semejantes voces: «*inche cay longo thegua, inchi cay pagui manun, inche cay anca tique*», que quiere decir yo soi la cabeza de perro, yo soi pierna de leon, yo soi el cuerpo de roble. Este juego mirado de lejos, da la mas viva especie de una ardiente batalla, porque en efecto, es su mas propia imitacion, no faltando aun los golpes i la sangre, i en tales ensayos se aperciben de fuerza, agilidad e industria para las veras, etc».

«El juego dura de ordinario una tarde, dice el señor Medina en *Los Aborijenes*, páj. 306; pero a veces se prolonga



Distribucion de los jugadores al principiar *La Chueca* (Mátus Zapata, *Zig-Zag*, N.º 250). + i O son adversarios colocados *vis a vis*.

(1) «Los jugadores se distribuian en dos partidos, como de 15 cada uno, i se colocaban frente a frente, de tal manera que todos tenian su adversario señalado». (Mátus Zapata, páj. 8). Véase esquema adjunto.

(2) «I en el centro de la cancha» (Id. páj. 8).

(3) «O hacerla retroceder, hacia una gran gracia» (Mátus Zapata, páj. 9).

por varios días consecutivos. Se elije para él un juez, que llaman *raumevoe*, encargado de decidir la contienda i de conservar en depósito el tanto que se apuesta, «pues, nunca juegan al crédito por la desconfianza que tienen unos de otros». Para andar mas lijero, los indios se presentan al palenque con «solo una pampaniya o un paño que cubre la indecencia, i aunque no tan desnudas suelen jugar las mujeres a este juego, a que concurren todos para verlas jugar i correr».

«Segun agrega el mismo Rosales, para ganar, los indios se entregaban a una porcion de supersticiones, i despues de concluido el juego, a una gran borrachera, en que solian concertarse los asuntos de la guerra».

«Esta entretencion indijena llegó a hacerse sumamente popular en los campos, pernoctando la jente para verla en lugares apartados i despoblados, por lo cual el obispo Alday, en 1763, repitió las prohibiciones de un sínodo anterior, bajo pena de escomunion mayor, siempre que se verificase en dia de fiesta i léjos del sitio de la parroquia (*Synodo diocesano del Obispado de Santiago de Chile, tit. XII, const. VIII*)».

SINONIMIA.—*Palin* (Medina).—*Pina* (1) (Id).—*Gurria* (2) (Id).—*Palican* (Id).—*Id.* (Gómez de Vidaurre).—*Chueca araucana* (Com. de Prog., páj. 10).—*Le Petit Mail* (Cruciani, páj. 76).—*La Crosse* (Id. páj. 81).—*Le Gourret* (Id. páj. 77).—*Le Mail* (Harqueveaux et Pelletier, páj. 28).—*El vilorto* (Hernández, páj. 129).—*Id.* (Marco i Ochoa, T. II, páj. 936).—*La pelota con cayada* (Fraguas, páj. 547).—*La cayada* (Id. páj. 510).—*El bogataway* (Id. páj. 571).—*Le mail (ou balle à la crosse)* (Com. Científ. franc., páj. 249).—*Lacrosse* (Nadail-lac et Rousseau, páj. 15).—*Polo* (Id. páj. 39).—*La balle à la Crosse* (Id. páj. 89).—*Cayado canadiense* (Olivé, páj. 45).—*Le mail (Docx, Les jeux scolaires, páj. 74)*.—*La balle à la crosse* (Id. id. páj. 80).—*Le gourret* (Id. id. páj. 81).—*Hockey, bandy, hurling* (Id. id. páj. 81).—*La crosse* (Id. id. páj. 83).—*Hocbey* (Weber, páj. 303).—*Trockey* (Marco i Ochoa, T. II, páj. 396).—*Polo i golf* (Mátus Zapata, páj. 8).—*Chueca* (Mátus i Caviédes, páj. 207).—*El palitun* (Febres, páj. 580).

(1) En Valladolid (Medina, *Los Aboríjenes*).

(2) En Madrid (Id. id.).

22 † † El Linao

(juego chilote)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20; 10 POR LADO)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente*MATERIAL.—*Gran pelota rellena.*

Se jugaba con una pelota de algas marítimas (cochayuyo o luche) que los indios recojian en la playa de toda la rejion comprendida entre Arauco i Valdivia; pero solo al occidente de la cordillera de Nahuelbuta. Hoi se juega todavía en Chiloé.

La pelota media por lo jeneral 14 a 16 pulgadas de circunferencia i la cancha, que tenia que ser bien plana, 120 metros de largo por 60 de ancho.

Se quitaban todas las piedras, se tapaban los hoyos i se marcaban los límites con una raya bien visible.

Cuando el número de jugadores que tomaban parte en el juego subia de 60, aumentaban las dimensiones de la cancha.

En cada partida habia una puerta formada por dos gruesos postes enterrados verticalmente en el suelo i a una distancia de unos dos metros. (Véase esquema).

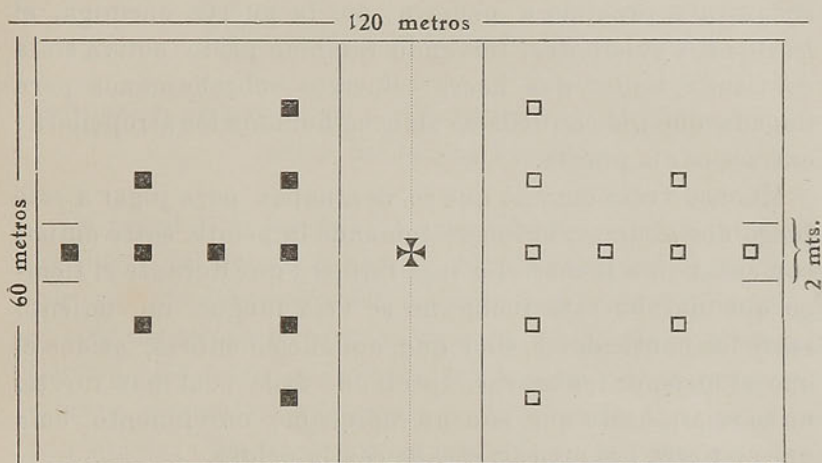
Preparados los contendores para principiar el juego, se distribuian en dos grupos, ocupando cada cual el lado designado por la suerte.

Los indios mas corredores fueron colocados adelante, los mas ájiles i diestros en quitar el cuerpo, en el centro, i los mas resistentes i fuertes, atras, reservándose siempre el puesto de portero (*tecuto*) al moceton mas fornido i valeroso.

El juego consistia en impedir que unos o varios jugadores contrarios pasaran con la pelota por la puerta.

Antes de principiar, se trazaban en el centro dos rayas transversales i paralelas a la cancha, distante una de la otra como cinco metros.

El partido protegido por la suerte, designaba a un indio para que, colocándose entre las dos rayas (terreno neutral) lanzara la pelota con la mayor fuerza posible, oblicuamente arriba i hácia sus partidarios, debiendo en cada caso caer dentro del terreno neutral.



Distribución de los jugadores al principiar la partida de Linao
(Mátus Zapata)

Cuando se lanzaba la pelota al aire, cinco o diez indios de cada partido, entrando a este terreno, se disponían a recibirla en el aire, i aquí fué donde partidarios i contrarios hicieron verdaderos prodijios para apoderarse de ella.

El que lograba cojerla, la estrechaba fuertemente entre sus brazos i emprendía veloz carrera hácia la puerta enemiga, seguido de cerca por casi toda la comparsa; unos se esforzaban por defender al compañero i los mas, por quitarle la pelota.

Este era el momento mas crítico de la lucha, i el espectador sólo veía un nudo de hombres que caían formando un

enorme monton, hasta que, por medio de un pase bien dirigido, la pelota volvía a entrar en juego, repitiéndose muchas veces esta escena en uno i otro campo.

Ya nos imaginamos ver aquel grupo de indios, con medio cuerpo desnudo, la cara amoratada, traspirando a torrentes i luchando por llevarse la pelota en medio de un público que, loco de entusiasmo, anima a sus partidarios a no dejarse vencer.

Cuando un individuo, despues de gran trabajo, lograba encontrarse próximo a penetrar por la puerta enemiga, el *tecuto* i sus ayudantes, tomando tambien parte activa en la contienda, tenian que hacer esfuerzos sobrehumanos para impedir que toda aquella avalancha humana los atropellara i entrase por la puerta.

Muchas veces ocurría que se desafiaban para jugar a este juego dos *tecutos*, i entónces tomando la pelota entre ámbos comenzaban a luchar. Lo mas raro era que durante el tiempo que duraba esta lucha, no se veía ningun movimiento entre los contendores, sino que, aquellos hombres, asidos el uno al otro por los brazos, apretando cada cual mas fuerte, no se veían, hasta que, con un rapidísimo movimiento, caía uno en tierra i el otro arrancaba con la pelota.

Otras veces se concertaban partidas entre los hombres mas fuertes de dos tribus.

El juego duraba cuatro o cinco horas i fué estrictamente prohibido darse de bofetadas, puntapiés o rodillazos, pegar con mano cerrada, etc., i cuando uno infringía estas reglas, era escludido inmediatamente por el «*ranmevoe*» (juez).

Ningun otro juego despertó tanto interes entre las tribus araucanas, que recorrian distancias enormes para asistir a estos concursos.

SINONIMIA.—*Rugby* (anglo-americano).—*Han-ball* (ingleses).—*La balle indienne* (Harquevaux et Pelletier, páj. 41).—*La pelota indiana* (Aviles, páj. 126).—*Linao* (Mátus i Caviédes, páj. 207).

TERCER GRUPO

JUEGOS DE CARRERA EN UN CÍRCULO SIN MATERIAE

23. † † † **El raton pilla la laucha** (espr. vulg. chil.)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila circular con el frente hácia el centro; las manos tomadas.*

Un jugador (*la laucha*) (1) está adentro, i otro (*el raton*) (2) afuera del círculo; o bien se elije únicamente la laucha la que, jirando al rededor del círculo, toca repentinamente a uno de sus compañeros en la espalda. El tocado es el raton. Los espacios entre un niño i otro forman las «cuevas» que «abren», elevando los brazos, cuando quieren dar paso libre a la laucha, i las «tapan» para impedir la entrada al raton, bajándolos i tomándose firmemente de las manos. El raton trata de pillar a la laucha i ésta se acerca a él o pasa afuera de la fila para desafiarlo; pero en cuanto el raton llega al mismo lado del círculo, en donde se encuentra la laucha, ésta huye en el acto para salvarse, dando una vuelta en el mismo lado de la fila o pasando de una cueva a la otra, describiendo sinuosidades (vueltas i revueltas), o serpenteando al rededor desus camaradas. Cuando el raton «caza» a la laucha o cuando ésta logra despistarlo, pues el raton debe pasar por las mismas «cuevas» por donde huya la laucha, el vencedor designa

(1) «*Laucha*, nombre vulgar del ratoncillo. *Mus musculus* i otras especies parecidas chicas: Lenz, *Ob. cit.* pág. 426.

(2) «*Raton* se llama vulgarmente en Chile sólo la rata grande el «pericote»). Lenz, *Ob. cit.* pág. 426.

los dos nuevos jugadores o a la laucha únicamente, según convenio. Si se quiere castigar al ratón se hará que siga desempeñando el papel de laucha; pero sin producir el cansancio en el jugador. También se juega entre un gato i un ratón i el juego se llama entonces *El gato i el ratón*. El ratón (perseguido) se coloca en el interior del círculo i el gato (perseguidor) en el exterior i el juego se desarrolla en la forma dicha.

SINONIMIA.—*Chats et souris* (Docx, *Guide Officiel* paj. 175 Id. *Les jeux scolaires* paj. 18).—*El Gato* (Ponce, paj. 109).—*El gato i el ratón* (Jenschke, Cuad. 1.º paj. 60).—*Dos gatos i un ratón* (o un gato i dos ratones) (Id. Cuad. 2.º paj. 66).—*Chat et souris* (Com. Cientif. franc. paj. 235).—*El gato i el ratón* (Wernicke, paj. 18).—*El ratón i el gato* (Fraguas, paj. 488).—*El gato pillá al ratón* (Mátus i Caviédes), paj. 119.—*Chat et souris* (Nadaillac et Rousseau, paj. 161).—*Chat et souris* (Cruciani, paj. 34).—*Le chat et le rat* (Harquevaux et Pelletier, paj. 102).—*El ratón i el gato* (Hernández, paj. 27).—*Gato i ratón* (Aeta, paj. 31).—*El ratón i el gato* (Marco i Ochoa, paj. 882, T. II).—*Le chat et la souris* (Mme. Celnart, paj. 56).—*Gato i ratón* (Rev. Instr. Prim., paj. 417).—*El gato i la laucha* (Arellano, paj. 41).

24. ††† El tercio

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formación Preparatoria.—*Columna circular de pares con el frente hacia el centro i formada de pares de flanco, a la distancia de dos o mas pasos uno de otro.*

Los niños forman un círculo en grupos de a dos, colocándose siempre uno detrás del otro. Para comenzar el juego el perseguido trata de dar la vuelta al rededor del círculo o

cruzarlo huyendo del perseguido; si ve que el peligro es inminente, se coloca como primero delante de cualquiera de los grupos. El perseguido queda libre; pero *el tercero* del mismo grupo debe salir inmediatamente, puesto que es él ahora el perseguido, pues siempre *se persigue al que queda como tercero de un grupo*. Si el perseguidor alcanza al perseguido, cambian los papeles i el perseguidor anterior tratará de salvarse rápidamente, colocándose como primero de cualquier grupo.

VARIACION.—Esta segunda manera de jugar *al tercio* lo hace mas difícil i mas interesante. En lugar de colocarse un niño detras del otro, se colocan uno frente al otro, tomándose de las manos. El perseguido que trata de salvarse, tiene que refugiarse entre los brazos de ellos. Aquel alumno *al cual da la espalda* viene a ser el perseguido. Jugándolo de este modo no es necesario que la clase se forme en círculo; pueden distribuirse los grupos por el patio o gimnasio, pero al acercarse un perseguido deben levantar los brazos.

SINONIMIA.—*Tomar al tercio* (Rev. Instr. Prim., páj. 310).—*Toucher le troisième* (Docx, *Les jeux scolaires*, páj. 17).—*Deux c'est assez; trois c'est trop* (Allemand, páj. 82).—*Pegar al tercero* (Jensehke, páj. 122, Cuad. 2.º)—*La caza del tercero* (Olivé, páj. 22).—*Caza al tercero* (Wernicke, páj. 21).—*Tres es mucho* (Avilés, páj. 16).—*Dos es bastante, tres es demasiado* (Mátus i Caviédes, páj. 170).—*Paquets ou Chat et Rat* (Nadailac et Rosseau).—*Chat et Rat* (Cruciani, páj. 32).—*El tercio* (Aeta, páj. 33).—*Los haces de leña* (Olivé, páj. 95).—*El tercio* (Mátus i Caviédes, páj. 188).—*La rueda de socorro* (Marco i Ochca, páj. 852, T. II).—*Los pilares* (Id. páj. 852).—*La rueda de socorro* (Fraguas, páj. 461).

25. † † El Guailpacantun (j. a.)

(Prov.: territorio araucano)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion Preparatoria.—*Fila circular con el frente al centro; las manos tomadas.*

He aquí otro de los juegos de nuestros aborígenes: los niños jiran con rapidez hasta votarse; «los mas fuertes resisten; cuando se cansan a un lado, jiran al contrario».

Revela el empuje de la raza.



CUARTO GRUPO

JUEGOS DE CARRERA EN UN CÍRCULO CON MATERIAL

26. ††† El pañuelito por detras

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 40)

MATERIAL.—*Una huaraca.*

FORMACION PREPARATORIA.—*Fila circular con el frente al centro; las manos atras i abiertas.*

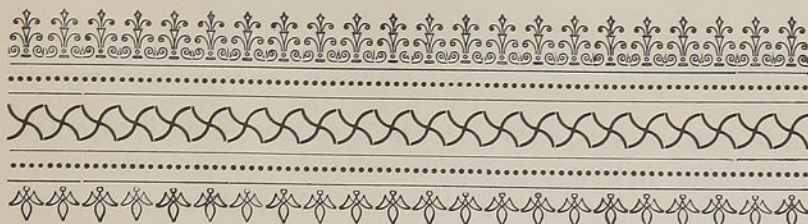
Un alumno rodea el círculo, llevando una *huaraca*; pronuncia continuamente la frase: *ande la huaraca, nadie mire para atras*, i da un golpe en las piernas al que no cumple la órden, i por último la coloca, *sin que los demas lo noten*, en las manos de un compañero, i sigue la carrera, gritando por última vez i con mas fuerza: *jande la huaraca!* para hacer salir al compañero que la tiene, i cuyo lugar pasa a ocupar; el que descarga una serie de azotes sobre las piernas de su vecino derecho (izq.), segun convenio, si no escapa lijero, dando una vuelta alrededor de la fila en el sentido fijado, con el fin de ocupar el lugar que habia dejado. Aunque un alum-

no note que su vecino recibió la *huaraca*, no puede abandonar su puesto antes del grito: *jande la huaracá!*

OBSERVACION.—Es conveniente que los niños no entreguen mas de una vez la *huaraca* a un mismo jugador, para que así todos tomen parte activa en el juego. Si un alumno, ya sea por su poca atencion o por travesura, contradice esta regla, será perseguido a *huaracazos*, por el jugador a quien la dejó por segunda vez.

SINONIMIA.—*La course aux mouchoirs* (Docx, Jeux scolaires, páj. 50).—*Anda la huaraca* (Jenjschke, páj. 81, cuad. 1.º).—*El zorro o persígueme* (Wernicke, páj. 46).—*La rueda de la correa* (Fraguas, páj. 478).—*El pañuelo* (Avilés, páj. 98).—*Mouchoir* (Nadaillac et Rousseau).—*La huaraca o pañuelito por detras* (Mátus i Caviédes, páj. 119).—*El zorro va rodeando* (Rev. Instr. Prim. páj. 311).—*Le jeu du mouchoir* (Horquevaux et Pelletier, páj. 112).—*Los pilares* (Hernández, páj. 46).—*El pañuelito por detras* (Aeta, páj. 64).—*La rueda de la correa* (Marco i Ochoa, páj. 880. T. II).—*Anda la huaraca* (niños santiaguinos).





QUINTO GRUPO

JUEGOS DE LUCHAS SIN MATERIAL

27. ††† La ollita

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

FORMACION PREPARATORIA.—*Fila de frente a la distancia de dos brazos, situada en un extremo del patio o del gimnasio.*

Los jugadores representan OLLAS. Para esto toman la posición *en cuclillas* (1) i colocan firmemente las manos en las caderas.

El dueño de las ollas (*alfarero*), se pasea por delante de ellas, esperando a los compradores. Apenas se presenta uno, entran en tratos i examinan su estado, levantándolas de los brazos o empujándolas; *pero sólo un poco*. Las que desprenden sus manos (*orejas*) o pierden el equilibrio, se consideran «malas». Entónces el comprador se dirige a otra i, si ve que

(1) Véase nota 2 del juego N.º 1. Var. A.

J. Lenz llama a esta misma posición «potincado», *Diccionario Etimológico*, páj. 636.

«es buena», esto es, *que no separe las manos de las de caderas i no se caiga*, la lleva a la capilla indicada previamente.

El transporte lo hace el alfarero i el comprador, *suspendiéndola de los brazos* (1). Una vez que la ollita llega a la capilla queda libre, i vuelve a la fila con el comprador.

OBSERVACION.—Antes de empezar el juego, es menester elegir los compradores, o durante él, el profesor indicará a los que les corresponda entrar en accion. Es conveniente explicar a los alumnos el término *alfarero*. Si la clase es mui numerosa se pueden formar *dos ventas*, cada una a cargo de un jefe.

SINONIMIA.—*Las tinajitas de miel* (Fraguas, páj. 420).—*El alfarero* (Olivé, páj. 78).—Los cantaritos (espr. vulg. chil).—*Las ollitas* (Id. Id.).

28. ††† La cebollita (*)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 20)

FORMACION PREPARATORIA.—*Fila de flanco por orden de estatura*.

Los jugadores se sientan en el suelo, unos detras de los otros, con las piernas abiertas i son *las cebollitas*. Cada niño cruza firmemente las manos por delante del pecho del compañero que le antecede. Uno de los alumnos, designado por el profesor o por sus camaradas, es el *vendedor*, i otro el *comprador*. Este último, al presentarse a la venta, entabla con el vendedor el diálogo siguiente: (*D*) *ijo mi mamita que le man-*

(1) El modo de trasportar a la ollita lo llaman en España *en volandas*.

daña una (c)ebollita (1).—¿I la que le mandé ayer? Se me fué cerro abajo.—¿Por qué no le echó los lazos? (2). Se me cortaron en mil pedazos.—¿Por qué no le echó los perros?—Los perros estaban en el cerro.—¿Por qué no le echó los gatos?—Los gatos estaban lambiendo (lamiendo) los platos.—De la vuelta i saque.

El señor Roman dá el mismo diálogo en su *Diccionario*, páj. 293, en esta forma:

—«Manda a decir mi mamita

Que le dé una *cebollita*.

—¿I la que le dí ayer?

—Se me fué rio abajo.

—¿Por qué no le echó el lazo?

—Porque se me cortó.

—¿Por qué no lo ANIDIÓ? (añadió).

—Se me cortó en mil pedazos.

—¿Por qué no le echó los perros?

—Estaban comiendo ÑACO.

—Entre a la huerta i saque».

El comprador da entónces *tres vueltas en un pié* alrededor de las cebollitas, levanta de los brazos a la mas chica i la lleva a su casa («la capilla»).

Luego vuelve, repiten o nó, segun convenio, el mismo diálogo, da las tres vueltas en un pié i saca a la cebollita siguiente, i así hasta comprar la última, con lo que el juego termina. Si los niños son mas de veinte, se formarán dos o mas ventas (chicos i grandes). Otras veces las cebollitas se

(1) *Cebollita*, diminutivo de *cebolla*, *Allium cepa*. Planta cultivada en las huertas, mui comun en Chile. El bulbo radical se usa como alimento; sirve tambien, segun Chernoviz, despues de asado, como cataplasma emoliente, empleada en los furúnculos.

(2) *Lazo*, tira larga de cuero trenzado para cazar caballos i toros. Es el arma de persecucion de nuestra jente de campo (*huasos*). Los indios de Chile se sirven para el mismo objeto de las famosas *boleadoras* (Véase el *Diccionario* del señor Roman, T. I., páj. 177, Art. *BOLEADORAS*).

resisten cuanto pueden, i ganan el juego si logran no ser movidas.

SINONIMIA.—*Las cebollas* (espr. vulg. chil.).

29. † † Los mancos (1)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Dos filas de frente.*

Se señala un rectángulo de 8 a 10 *pasos de ancho*, i 16 de *largo*. Despues se dividen los alumnos en dos partidos, de fuerzas iguales, i se colocan *vis a vis*, i a un paso de los lados menores. En seguida dos niños, *uno de cada lado*, se sitúan en el interior del rectángulo, i se preparan para la lucha, esto es, *colocan los brazos detras del cuerpo*, una pierna en semi-flexion, i en equilibrio sobre la otra. El profesor da la señal de partida, i caminan uno contra otro a saltos, i una vez que se encuentran, principia la lucha. Esta consiste en empujarse, ya con un hombro, ya con el otro. El jugador que *primero coloca la pierna levantada en el suelo*, i *sale del rectángulo durante la lucha*, *pierde*.

OBSERVACION.—El profesor pondrá a los vencedores a un lado, i a los vencidos a otro, para castigar al partido que pierda. El castigo consiste en que los vencidos tienen que llevar *«al apa»* a los vencedores a un lugar indicado por él. LOS MANCOS es un juego mui interesante, mui útil, no demanda ningun gasto, i divierte mucho a los niños.

(1) *Manco*. «Rocin, caballo malo. Por desprecio cualquier caballo». Lenz, *Diccionario etimológico*, páj. 472.

SINONIMIA.—*La lucha de gallos* (Jenschke, Cuad. 2.º, páj. 125).—*Les manchots sont maîtres chez eux* (Cruciani, páj. 106).—*Los mancos son dueños de su casa* (Aeta, páj. 87).—*La to-pa(d)ita*, (espr. vulg. chil.).—*La topeadita*, (Id.).—*Cuatro contra uno* (Martínez, Revista de Educacion Física, núm. 5, pájs. 131-132).

30. ††† ¿Catita-já?

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila del frente.*

Los jugadores se toman de las manos. Dos jefes dirijen el juego: se llaman *San Miguel* i el *Demonio*, i se colocan en los extremos de la fila. Al empezar el juego se entabla entre ámbos el diálogo siguiente:

—¿Catita (1)—já?

—¿Qué manda—já?

—¿Cuántos panes en el horno?

—¿Veintiun quema(d)o.

—¿Quién los quemó?

—El perro ju(d)ío o pela(d)o.

—Prende fuego que allá voi yo.

O:

Echele fuego que allá voi yo.

O tambien:

Pasará por encendi(d)o.

(1) *Catita* (sin *já*) ave trepadora chilena (*psittacus erythrofrons*) que alcanza hasta la Tierra del Fuego (Philippi, *Historia Natural*, páj. 84).—Diminutivo de Catalina que indica cariño. *Cata* desprecio.

Acto continuo el Demonio conduce la fila, haciéndola pasar por debajo de los brazos de San Miguel i el niño que está a su lado, i al pasar todos hacen dar a este último media vuelta sin soltarse, quedando con los *brazos cruzados* i la espalda vuelta. A esta posicion la llaman los niños «estar casado»; por esto al tiempo de pasar le dicen todos a la chica, suponiendo que se llame Catalina:

Adios, Catita del alma,
Que te casaste i no me convidaste.

Cruzado el primero, se sigue la misma operacion con los demas, hasta que todos queden vueltos de espaldas, ménos los jefes. En seguida San Miguel vende *la cadena* al Demonio, formándose este diálogo:

—¿Me compra Ud. esta ca(d)ena?
—¿Cuánto quiere por ella?
—Cinco pesos.
—¿Es fuerte?
—Tire Ud. a ver si se corta.

Colocados los protagonistas en los extremos de la cadena, tiran a toda fuerza para ver si es resistente. Al fin cede un eslabon. La parte cortada se la lleva el Demonio. Los dos fragmentos se colocan detras de sus respectivos jefes, tomándose los niños de la cintura. Los jefes se toman, a su vez, de las manos i luchan para saber qué partido es mas vigoroso. A veces sucede que las fuerzas son iguales; pero repentinamente un lado «afloja» i ¡cataplum! todos al suelo, produciendo la escena cómica con que termina este juego secular.

SINONIMIA.—*Patita-já* (espr. vulg. chil.) por trasformacion de *Ca* en *Pa*.—*La sogá* (Fraguas. páj. 452).—*La aguja* (Marco i Ochoa, páj. 856).

31 ††† Corderito, sal de mi huerta.

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 a 40)

FORMACION PREPARATORIA.—*Fila circular con el frente al centro.*

Los jugadores, tomados de las manos, forman *puertas*. Un niño corriendo (el *corderito*) llega de afuera; da una o mas vueltas alrededor de la fila; entra de repente al círculo, i se coloca en el centro. En el acto los de la ronda *cierran las puertas*, es decir, bajan los brazos. Al empezar el juego se entabla con arrogancia, entre el *corderito* i un niño del círculo, el diálogo siguiente:

- Corderito, sal de mi huerta.*
- Por Dios, no tengo puerta.
- Sal por (d)onde entraste.
- Señor, está llena de *traste*. (1)
- Sal por el portillito.
- Señor, es mui chiquito.
- Sal por la puerta grande.
- Señor, es mui grande.
- Sal por la (v)entana.
- Señor, está llena de lana.
- ¡Rompe quinientas puertas!

En el acto se lanza con ímpetu a romper una puerta; pero encuentra resistencia i luego ensaya otra; en vano, la resistencia es mayor: los jugadores bajan los brazos, flexionan las estremidades, i firmementetomados de las manos, impedi-

(1) La voz castiza correspondiente es *trasto*: «cualquiera de los útiles de las casas».

rán que el corderito salga de la huerta (el círculo). Después de un juego ya largo, ya corto, en el que ha podido escapar sorpresivamente por debajo de una puerta o rompiéndola, arranca a toda carrera, perseguido por sus compañeros. El que lo pillá pasa a ser corderito.

El señor Roman, en su *Diccionario*, páj. 404, trae el mismo juego con este diálogo:

- «*Corderito*, sal de mi huerta.
- Señor, que no tengo puerta.
- SALÍ (sal) por donde entraste.
- Romperé las siete puertas.
- Rómpelas, si acaso PODÍS (puedes)».

OBSERVACION.—No es posible imaginarse la alegría que experimentan los niños al pillar al corderito, sobre todo el que tiene la suerte de alcanzarle, pues sabe que pronto desempeñará igual papel.

SINONIMIA.—*Le loup dans la bergerie* (Docx, *Guide Officiel*, páj. 176 i *Les jeux scolaires*, páj. 17).—*Le loup et l'agneau* (Allemand, páj. 80).—*El redil i el lobo* (Fraguas, páj. 489).—*El lobo en el corral* (Mátus i Caviédes, páj. 169).—*Corderito, sal de mi huerta* (Aeta, páj. 30).—*Corderito* (Roman, páj. 404).—*Corro* (Id. páj. 405).

32 †† Cututún-peucu (J. A.)

(Prov.: territorio araucano)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 40)

FORMACION PREPARATORIA.—*Fila circular con el frente al centro.*

«EL CUTUTÚN-PEUCU, o sea el peuco en la jaula, lo juegan entre 16 o 20 personas, siempre en las inmediaciones de sus casas, como que con él quisiesen dar lecciones de táctica militar a sus hijos; i no pocas veces hacen que lo jueguen entre sí, en lo que ellos entran de buena voluntad, procurando cada uno distinguirse sobre los otros. Tómanse éstos por las manos, i forman un círculo, en cuyo centro ponen un chico. Casi otros tantos hombres, si son hombres los que juegan, o de niñas si son niñas, están de parte de fuera, i procuran, o con astucia o con esfuerzo romper aquel círculo i apoderarse del chico, que es en lo que consiste la victoria. Le acometen con violencia en forma de asalto, uno, dos o mas, ya por una, ya por diversas partes; unos finjen la retirada para ir despues corriendo a caer con mayor ímpetu sobre la parte que les parece mas débil; otros de las partes que están pugnando se trasladan de un golpe, con una lijereza increíble a otra que piensan encontrar descuidada; en fin, los asaltadores no omiten diligencia alguna de cuantas pueden concurrir para romper aquella muralla viviente. Por su parte, los asaltados ponen tambien todos los medios para defender la fortaleza. Estos, que no pueden usar sino sus propias fuerzas i están en la defensiva, ya estrechan, ya alargan los brazos, segun pide la necesidad del concurso i fuerzas de los enemigos, i, en fin, hacen tanta resistencia que, fatigados los asaltadores se ven obligados a abandonar la empresa i confesarse vencidos. Otras ve ces que vuelven al mismo juego, se cambia la

suerte, haciendo que los que fueron asaltadores sean asaltados, para procurar en todos la igualdad i la misma destreza. De este ejercicio, que es puramente de fuerzas, pues sólo de éstas se debe usar, resulta que adquieren tal superioridad de fuerzas que se hace increíble a quien no le ve por sus ojos, i una agilidad en sus miembros que admira».

OBSERVACION.—«EL CUTUTÚN-PEUCU» activa todas las enerjías del niño, i desarrolla su cuerpo. Sobre los *juegos araucanos* creo importante advertir a los señores profesores espliquen su orijen en la clase de Historia de Chile, al hablar de las costumbres de nuestros aboríjenes, i en seguida que los practiquen con los mismos niños en la clase de gimnasia, i este será un atractivo mas para la enseñanza. Se debe procurar acercarse a la realidad, para hacer reviyir en los jugadores el empuje de los araucanos.



BIBLIOTECA NACIONAL
SECCION CHILENA



SESTO GRUPO

JUEGOS DE LUCHAS CON MATERIAL

[33. ††† San Miguel (*)

(Prov.: Santiago)

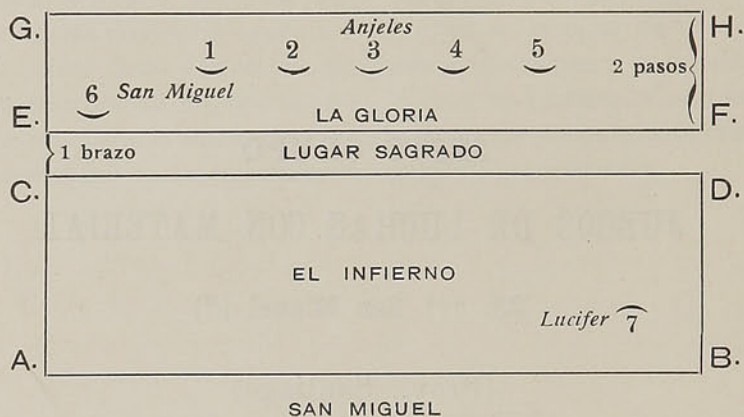
(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

FORMACION PREPARATORIA.—*Fila de frente con un paso lateral de distancia.*

MATERIAL.—*Tantas huaracas como alumnos tomen parte i una cuerda de traccion (cable).*

Los alumnos en el juego son LOS ÁNJELES. Dos niños, elejidos por sus compañeros, desempeñan uno el papel de SAN MIGUEL, i otro el de LUCIFER. Deben ser ágiles i vigorosos, i el primero mas que el segundo. San Miguel, provisto de una huaraca, sepasea por LA GLORIA, de un extremo a otro de la fila de ánjeles. Lucifer, situado en EL INFIERNO, observa sus movimientos, i espera el instante que San Miguel no le ve, para entrar en accion. En el momento que San Miguel le vuelve la espalda, el diablo se aproxima con sumo

cuidado a la gloria; pero sin pasar la línea *C. D.* límite del LUGAR SAGRADO. Los ángeles le esperan con un brazo levantado. El diablo toma a uno de la mano, i trabaja por sacarle; pero al mismo tiempo gritan: ¡¡*San Miguel*...!! ¡¡*San Miguel*...!! En el acto bajan los brazos, i San Miguel corre a defender sus ángeles. Si Lucifer *hace caer* (1) a un ángel arranca con él, perseguido por el Arcánjel, que deja caer



sobre las piernas de ámbos una lluvia de azotes. Aunque el diablo no saque a ninguno, de todos modos lo perseguirá a huaracazos. La víctima queda en el infierno, i se repite la misma operacion, hasta que Lucifer *saque la mitad de los ángeles*. Entónces se forman *dos cadenas* (fila de flanco, los jugadores tomados de la cintura): una representada por San Miguel, i la otra por Lucifer, cuyos jefes se colocan a la cabeza. Entre los dos partidos se traza una raya, i luchan por hacer pasar de la raya a los antagonistas. Los jugadores que vencen, provistos de una huaraca, forman calle, colocan al jefe derrotado en un extremo, i le hacen recibir una *corrida de baquetas*. (Véase juego N.º 15).

OBSERVACION.—Es necesario que siempre se formen las cadenas una mas fuerte que la otra, porque es espuesto que en la lucha venza Lucifer.

(1) «Hacer caer» a una persona, en lenguaje familiar, es hacerla cometer una falta, delinquir.

Sino se puede formar un partido mas fuerte que el otro, sea que por su astucia Lucifer ha sacado de la gloria a los ángeles mas vigorosos, sea por otra causa; para evitarlo, se agregarán al partido de los ángeles, en el momento del combate, algunos *ángeles auxiliares*. Varíese la lucha, empleando la de *traccion con el cable*.

SINONIMIA.—*Los ángeles buenos i los ángeles malos* (espr. vulg. santiaguina).

SINONIMIA A LA LUCHA DE TRACCION CON EL CABLE.—*La lucha del cable* (Jenschke, Cuad. 1.º páj. 125).—*Lutte à la corde* (Com. Cientf. fran., páj. 92).—*Lucha del cable o con el hombro, hombro avanzando en direccion inversa* (Mátus i Caviédes, páj. 161).—*La maroma* (Hernández, páj. 66).—*Tirar la cuerda* (Nordqvist, páj. 27).—*Lutte à la corde* (Docx, *Guide Officiel*, páj. 185) i *Les jeux scolaires*, (páj. 114).—*Corde qu'on tire* (Nadaillac et Rousseau, páj. 157).—*Lucha con el cable* (Com. de Prog. páj. 10).—*Lucha con la cuerda* (Olivé, páj. 21).—*El Tira-Cuerdas* (Avilés, páj. 99).—*Lucha de cuerda* (compuesta). (Rev. Instr. Prim. páj. 419).



SETIMO GRUPO

JUEGOS PASIVOS SIN MATERIAL

34. ††† ¡Vuelen, vuelen!

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila circular con el frente al centro i con uno a dos pasos de intervalo.*

Un alumno (*jefe*) se coloca en el centro i toma el mando. Levanta los brazos i salta diciendo *¡paloma-vuela!*; los otros hacen lo mismo. Continúa: *¡golondrina-vuela!*; los niños saltan nuevamente. Vuelve a empezar: *¡tiuque-vuela!*; el círculo lo imita. *¡Atencion!* Va a tenderles un lazo... *¡piedra-vuela!*, dice, saltando como ántes. Los que no se hayan fijado, saltarán sin duda. *Bueno, les dice, ustedes volarán con las piedras* i toma un lugar en la fila. Un segundo jefe llega al centro i comienza: *¡gallina-vuela!*; todos saltarán, *escepto los desatentos anteriormente, que deben doblar las piernas*. El juego sigue: *¡pizarra-vuela!*; entónces *los que habian volado con las piedras deben saltar*, i los otros permanecer inmóviles. Es indudable que algunos se dejen sorprender, permaneciendo quietos con

los pájaros i las aves o saltando con las casas, los árboles o las bancas. Cuando un tercer jefe pase al medio, el círculo estará casi dividido en dos porciones: *la que salta con los objetos inertes i que flexiona las piernas con las aves, i la compuesta de los atentos, que continúan con las reglas del juego*. El jefe se divierte pasando del canario al fusil, del chanco a la perdiz. I de aquí que éstos salten, aquellos se agachen, i «resulten una serie de movimientos enérgicos, de flexiones i estensiones de las estremidades abdominales, que hacen de *¡Vuelen, vuelen!* un excelente ejercicio, al mismo tiempo que un juego bastante divertido».

OBSERVACION.—Es necesario hacer presente a los pequeños escolares, i a no pocos grandes, que no todas las aves vuelan, ni todos los animales que no son aves no vuelan, p. ej. el *avestruz* i el *murciélago*.

SINONIMIA.—*Pigeon-vole* (Docx, *Les jeux scolaires*, páj. 137).—*Pigeon-vole* (Allemand, páj. 88).—*Pigeon-vole modifié* (Com. Cientf. fran. páj. 233).—*El vuelen, vuelen* (Fraguas, páj. 696).—*El pichon* (Olivé, páj. 79).—*Vuela, vuela, o el pichon volador* (Wernicke, páj. 73).—*El pichon vuela* (Avilés, páj. 165).—*Pigeon-vole* (Nadaillac et Rousseau, páj. 221).—*Pigeon-vole* (Cruciani, páj. 23).—*Pigeon-vole* (Harquevaux et Pelletier, páj. 224).—*Paloma-vuela* (Aeta, páj. 29).—*Pigeon-vole* (Mme. Celnart, páj. 97).—*Coton-vole* (Id. páj. 98).

35. ††† El chincolito (*)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 5 A 20)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente*.

En este juego hai dos protagonistas: uno es la *comadre* i el otro el *compadre*; se colocan *vis a vis* de tres a cinco pasos de distancia i *en cuclillas*. Los demas jugadores, cerca de ellos,

toman la misma posición. Al comenzar el juego la comadre i el compadre entablan el diálogo siguiente, empezando el segundo:

- Comadre de la rana
- ¿Qué quiere compadre?
- Un vasito de agua.
- ¿Pa(ra) quién?
- Pa(ra) mi compadre.
- ¿Cuándo llegó?
- Anoche.
- ¿Qué le trajo?
- Un vesti(d)ito.
- ¿De qué color?
- Color salmon.
- ¿I qué le (d)ijo?
- Que jugáramos al *chincolito*. (1)

Al terminar el diálogo los protagonistas cambian de lado entre ellos *a pequeños saltitos*, i los demas jugadores *saltan en cuclillas* en su lugar i el juego sigue en la misma forma.

He aquí cómo describe el mismo juego el doctor Lenz en su *Diccionario Etimológico*, páj. 296:

«Dos niñas se ponen *en cuclillas* frente a frente i dicen este diálogo:

Comaire la rana.—¿Qué quiere comaire?—Un vasito de agua.—¿Para quién?—Para su compaire.—¿Cuándo llegó?—Anoche.—¿Qué le trajo?—Un corte (d)e vesti(d)o.—¿De qué color?—Verde limon.—¿Qué le dijo?—Que bailáramos al *chincol*.

(1) *Chincolito* diminutivo de *chincol* (*Fringilla matutina*), pajarillo chileno que *anda a saltitos*. De los saltitos que dan los niños, semejantes a los del *chincol*, proviene el nombre de este popular juego.—*Chincol*, mezcla de bebidas alcohólicas (espr. pop. chil.).

Saltando en cucullas:

Chincol, chincol
zapato (d)e charol;
pícale, chincol,
zapato (d)e charol»

SINONIMIA.—*El chincol* (Aeta, páj. 2, comb. IX).

36. †† El señor Sol-Sol (*)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 20)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente situada en un extremo del patio o del gimnasio.*

Cada niño tiene el nombre de una pieza de vestir dado por el SEÑOR SOL-SOL (*el dueño*), a saber: *chaleco, pantalon, zapato, corbata*, etc. El dueño se situa adelante de la fila, i otro jugador, el *comprador*, a distancia conveniente de ella, ya en un extremo del patio o gimnasio o en el centro, segun su longitud. El comprador empieza diciendo: «Señor Sol-Sol.» Este contesta: «Que manda el burro i el tambor. A quién quieres mas: *a chaleco, pantalon, zapato, corbata*» hasta nombrar a todos los jugadores. La prenda designada por el comprador, *corbata*, por ejemplo, sale de la fila a traer al comprador *al apa* (1) hasta el lugar en que se encuentra el señor Sol-Sol i llegando, el que va *al apa* dice: «¿A qué hora llega?» El señor Sol-Sol responde: «A las cuatro» v. g. i el caballito da en su lugar *cuatro vueltas* con el comprador *al apa*.

(1) «*Al apa*, familiar, a cuestras, en la espalda o los hombros, solo usado con verbos como llevar, cargar, tomar, aplicado tanto a personas, especialmente niños, como a objetos». Lenz, ob. cit. páj. 134.

Una vez que da las vueltas el caballito entrega su carga al señor Sol-Sol con estas palabras: «Aquí le traigo una carga de piojos» i pasa a ser comprador. El antiguo señor Sol-Sol se coloca a un lado de la fila, i el comprador queda de vendedor para el juego siguiente, semejante a la primera vez.

OBSERVACIONES.—1.^a Al dar los nombres a los niños se debe cuidar que el comprador no oiga, ni sospeche el que lleva cada alumno.—2.^a El que desempeña el papel de señor Sol-Sol pasa, una vez que le entregan «la carga» a un lado de la fila, para que no le llamen nuevamente, i así se evita que un mismo niño sea caballito dos veces.—3.^a Cuando el señor Sol-Sol dice un número subido de horas es conveniente que el caballito de la mitad de las vueltas en un sentido i las restantes en sentido contrario.—4.^a Si hai mas de 20 jugadores la clase puede jugar fraccionada (*chicos i grandes*).—5.^a No es necesario que siempre los nombres sean de una misma especie. Así en una fila de mas de 20 niños se agota luego la variedad de piezas de vestir. En este caso se intercalan o se agregan nombres de aves, de animales o de peces.

SINONIMIA.—*Sol-Sol* (espr. vulg. chil.).



OCTAVO GRUPO

JUEGOS PASIVOS CON MATERIAL

37. ††† La chancaquita (*)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Material.—*Dos piedrecitas, dos tablitas, etc.*

Formacion preparatoria.—*Fila de frente.*

En este juego hai dos protagonistas: uno el *Diablo* (comprador), i otro el *Señor* (vendedor). El Diablo compra por órden de formacion, diciendo al vendido: *¿Le gusta la chancaquita (1) con porotitos? (2)* i a la vez le golpea suavemente la cara con las piedrecitas. Si el jugador tocado *no se rie*, condicion indispensable, queda con el Señor; en caso contra-

(1) *Chancaquita* diminutivo de *chancaca*. «Azúcar ordinaria de color café con leche hecha de los residuos de la fabricacion de azúcar».—Lenz, *Diccionario etimológico*, páj. 248.

(2) *Porotito* diminutivo de *poroto*. «Nombre vulgar de la leguminosa *Phaseolus vulgaris*, Gay, Bot. II. 206, que entre la jente educada se llama tambien i en los últimos años de preferencia, *fréjol*.»—Lenz, Ob. cit. páj. 627.

rio el Demonio se lo lleva al infierno (*la capilla*). Despues compra al siguiente i el juego continua hasta que se concluye la venta. Si los niños siguen jugando los jefes cambian sus papeles.

38. † † † La mano-caliente.

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 20)

MATERIAL.—*Un pañuelo, i tantas huaracas como alumnos tomen parte en el juego.*

Formacion preparatoria.—*Fila semi-circular o de frente.*

Así llaman los niños este juego, porque, sin duda, se la CALIENTAN efectivamente al que le toca ser víctima. Uno de los niños, jefe del juego, se coloca afirmado en una pared; el que tuvo la mala suerte de cubrirse apoya la cabeza en el pecho del jefe, el que le tapa los ojos con las manos, o con el pañuelo, para que no vea a los que se acercan. Una vez cubierto, pone una mano sobre la espalda, con la *palma vuelta hácia arriba*. Los demas se colocan en semi-círculo o en fila de frente, a unos tres o cuatro pasos de distancia. El jefe hace señas a cualquiera de sus compañeros, el cual se acerca, *da una o dos palmadas en la mano del paciente*, al mismo tiempo *habla cambiando la voz*, i vuelve a su lugar. Entónces el jefe le deja libre i se dirige a la fila, haciendo ademan de tomar por la nariz o por el pelo, al que cree le dió las palmadas. Si acierta con el agresor, todos corren tras éste, dándole huaracazos, hasta que llegue al sitio del jefe. Pero si no acierta, corren tras él hasta que vuelva a cubrirse. Si alguno se

acerca a dar palmadas, cuando no le manden, o no da en la mano, o falta a las condiciones que previamente se impongan, pierde, i los demas pueden acometer con él, hasta que vaya a cubrirse. El alumno reconocido toma el lugar del paciente, el cual a su vez reemplaza al jefe.

SINONIMIA.—*Calienta-Manos* (Ponce, páj. 111).—*La palmada* (Olivé, páj. 101).—*La Mano Caliente* (Avilés, páj. 160).—*Main Chaude* (Nadaillac et Rousseau, páj. 220).—*Main Chaude* (Harquevaux et Pelletier, páj. 211).—*Mano caliente* (Hernández, páj. 52).—*La mano caliente* (Aeta, páj. 58).—*La Main Chaude* (Docx, *Les jeux scolaires*, páj. 13).—*La reja dorada* (Fraguas, páj. 433). Var: *A cazar ratones* (Id. páj. 424).—*La Main Chaude* (Mme. Celnart, páj. 81).

39. † † † La gallinita ciega.

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Material.—*Un pañuelo.*

Formacion preparatoria.—*Fila circular con el frente al centro; las manos tomadas.*

Las niñas juegan a LA GALLINITA CIEGA de la manera siguiente: una se coloca con los ojos vendados en el círculo, i finje buscar algo. Otra de sus compañeras le pregunta: *gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?*—G. *Una aguja i un dedal.*—N. —*Da tres vueltas, i lo encontrarás.* Mientras la niña da las tres vueltas dice: *una... dos... tres i la del revés.* En el acto el círculo empieza a jirar, hasta que la gallinita grita: *pare la rueda.* Entónces se dirige vacilante i lenta, a tomar a la primera que encuentre, para adivinar, por medio del *tacto* (que

se educa mucho) quién es i, proclamando su nombre en alta voz, conseguirá que la designada quede de gallinita ciega. Otras veces el diálogo es el siguiente:

N. *Gallinita ciega ¿qué andai (andas) buscando?*—G. *Una agujita i un dedal.*—N. *Yo te la tengo i no te la quiero entregar o dar.*

SINONIMIA.—*Colin-Maillard à la baguette* (Docx, páj. 35).—*La Gallina Ciega* (Ponce, páj. 110).—*Colin-Maillard* (Allemand, páj. 81).—*La gallina ciega* (Mátus i Caviédes, páj. 119).—*La gallina ciega* (Fraguas, páj. 418).—Id. (Id. páj. 485).—*Colin-Maillard tranquille* (Nadaillac et Rousseau, páj. 166).—*Le Colin-Maillard i Le Colin-Maillard en position* (Harquevaux et Pelletier, pájs. 104-105).—*La gallina ciega* (Hernández, páj. 54).—*La gallina ciega* (Aeta, páj. 60).—*El Peucuttun (j)a.* (Mátus i Caviédes, páj. 188).—*La gallina ciega* (Marco i Ochoa, páj. 836, tomo II).—*Gallina ciega* (entre los antiguos griegos, segun Fraguas. T. I, páj. 82).

40. ††† El maitencito

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

MATERIAL.—*Dos pañuelos i una huaraca.*

FORMACION PREPARATORIA.—*Fila circular con el frente al centro: las manos tomadas.*

Dos alumnos con los ojos vendados entran al círculo. Uno (*el patron*) lleva en la mano la *huaraca*. A la pregunta: MAITENCITO (1), ILLO (2) ¿(D)ÓNDE ESTAS? contesta el otro (*el cria-*

(1) Diminutivo de *maiten*, *Maitenus boaria*.—Arbol de Chile (*maitensis chilensis*). A. Pissis, *Geografía física de la República de Chile*, páj. 274.

(2) *Maitencillo* (*Jonidium poriflorium*) «Comun desde el Ñuble a Arauco. Se usa en los baños contra la neuralgia. La raíz sirve de purgante i vomitivo.» Alcayaga, *Manual del boy-scout*, páj. 71.

do) con un palmoteo, o con la palabra *aquí* i cambia de lugar. El patron procura alcanzarle con su huaraca, lo que da oríjen a escenas divertidas. El juego concluye cuando el patron encuentra a su criado. El profesor elije entónces otro par, para repetir el juego. Los niños de la fila apartan al que se acerca demasiado a ellos, con el grito de ¡caliente! o ¡quemá!

SINONIMIA.—*Jacques, où es-tu?* (Allemand, páj. 87).—*Juaco, ¿dónde estás?* (Rev. Instr. Prim. páj. 308).—*Maiten ¿dónde estás?* (o «*Los dos ciegos*»). (Jenschke, Cuad. 1.º páj. 60).—*El Maitencito* (Mátus i Caviédes, páj. 119).—*Colin et Maillard aveugles* (Cruciani, páj. 33).—*Los dos ciegos* (Hernández, páj. 61).—*El maitencito* (Aeta, páj. 59).—*El amo i su criado* (Avilés, páj. 49).—*El maiten* (espr. vulg. chil.).



SUPLEMENTO

1.—En prensa mi trabajo recojí en Valparaíso la siguiente octava, usada por las niñas para elegir perseguidora en el juego N.º 1:

Zapatito de charol, (1)
botellita de licor;
hai de menta, hai de rosas,
para las niñas buenas-mozas. (2)

El anillo que me diste,
fué de vidrio i se quebró;
el amor que me tuviste,
fué poquito i se acabó.

La recitadora dice una palabra a cada compañera; i a la que le toca la última «¡la lleva!»

En la observación de dicho juego olvidé decir que hai, además, la siguiente manera de elegir perseguidor: reunidos los chicos en corro, el protagonista dice toda la estrofa i hace a un lado al que le toca la última palabra; en seguida vuelve a contar i repite la misma operación con el que la recibe, i así

(1) Cuero lustroso.

(2) Hermosas, bellas («*huermoso*, a²»).

sucesivamente hasta que *queda uno*, el que pasa a ser perseguidor. Si el que cuenta queda desde luego «a un lado» sigue, sin embargo, desempeñando su papel.

El señor Ramon A. Laval, me ha proporcionado las siguientes fórmulas que incluye en su trabajo inédito *Contribucion al Folk-lore de Carahue*.

DE CARAHUE:

Tiña—verña—
pasó—por la viña,—
vendiendo—carachas—
por uvas—borrachas;—
tin—tum—tacha—
la vieja—borracha.

Unilla,—dosilla,—
tresilla,—guatana,—
color—de manzana,—
verruga—la tez,—
contigo—son diez.

DE CHILLAN:

Tiña—verña—
pasó—por la viña—
vendiendo—las uvas—
dejando—la tiña.

DE SANTIAGO:

Debajo—(d)e la cama—
Del tio—Simon—

Estaba—un perrito—
 Tocando—el tambor—
 Toca—que toca—
 Con el—tambor—
 Hasta que—pasa—
 La co—mision.

2.—NUEVAS SINONIMIAS.—Al juego N.º 1: *Pinto, Pinto* (espr. vulg. chil.)—Al N.º 3: *Le Loup à la ferme*, var. (Cruciani, páj. 40).—*El lobo en el corral* (Aeta, páj. 65).—Al N.º 5: *Casita casquilá* (Fraguas, páj. 807).—Al N.º 8: *Les Brigands* (Cruciani, páj. 41).—Al N.º 1: *Cariote, Cariote* (espr. vulg. chil.)—*¡Pégale!* (id. id.)—Al N.º 10: *Barra-cruzada*, (espr. vulg. chil.)—Al N.º 16: *Bandera-cruzada*, (id. id.)

3.—Corríjase la formacion preparatoria del juego N.º 7 en esta forma: *Fila de frente situada en un extremo del patio o del gimnasio.*

4.—En las barras, chilena, porteña i bandera, no siempre el libertador parte *ipso-facto*, sino que él i todo su campo simula una serie de salidas i entradas, con el fin de obtener ventaja. A esta maniobra la llaman los jugadores «hacer cachañas», o simplemente «cachaña». Bien hecha decide muchas veces la victoria.

5.—El juego que lleva *un asterisco* (*) es chileno, porque hasta la fecha de la publicacion de este estudio (Octubre de 1912 a Marzo de 1913), no conozco su existencia fuera del país.

6.—NOTA JENERAL.—Despues de escrita esta série tuve oportunidad de revisar la *Biblioteca de las tradiciones populares españolas* (tomos II, III i IV), que dirige el folklorista peninsular don Antonio Machado i Álvarez (*Demófilo*), con el fin de comparar i ver los juegos que corresponden (sinonimia) a mi coleccion, i encuentro que Fraguas me ha economizado el trabajo, pues trascribe íntegros en su *Tratado Racional* los juegos de la Biblioteca, en la que don Sergio Hernández de So-

to publica los juegos estremeños. De modo que la nomenclatura del ilustre catedrático de Salamanca pertenece al *Folklore Español*, a que hago referencia en la introducción.

7.—Al principio di en orden cronológico la lista bibliográfica de los autores citados en la sinonimia; a continuación la presento con nuevos datos i en *orden alfabético*, para facilitar la revisión.



Lista alfabética de los autores citados en la sinonimia
de esta serie (1)

(Los en colaboracion van con un asterisco)

A

AETA ASTORGA (DANIEL). *Manual de juegos escolares i sports*. T. I.—Santiago, 1908.

ALLEMAND (F.). *Divertissements gymnastiques de l'enfance*. Jeux et rondes pour les écoles, les jardins d'enfants, les salles d'asile et les familles. Seconde édition.—Lausanne, 1892.

ARELLANO D. (ERASMO). *Jimnasia*. Denominacion, descripcion i mandos de 100 ejercicios libres preparatorios.—Santiago, 1912.

AVILÉS (GILDARDO F.). *Recreaciones infantiles*. Coleccion de 120 juegos para niños i niñas.—Paris, 1904.

C

* CABEZAS (JOAQUIN). *Juegos olímpicos. Comité Ejecutivo. Programa Jeneral. Reglamento*.—Santiago, 1908.

(1) Actualmente preparo la *segunda i tercera series*, con las que dará término a este trabajo,

* CAVIÉDES (LUIS). *Manual de gimnasia escolar*. Para los maestros de enseñanza primaria, normal i secundaria.—Santiago, 1909.

CELNART MME. *Nouveau Manuel Complet des Jeux de Société*. Contenant les rondes enfantines, les jeux de jardins et d'appartement, les jeux de salon, les pénitences appropriées a ces jeux et généralement tous les jeux qui conviennent aux Jeunes gens et aux Jeunes filles, ou qui s'exécutent dans les réunions intimes.—Paris, 1867.

* COMISION CIENTÍFICA FRANCESA. *Manuel d'exercices gymnastiques et de jeux scolaires*.—Paris, 1895.

CRUCIANI (O.). *Manuel de Jeux Scolaires et d'exercices physiques*. A l'usage des familles et de tous les Etablissements d'instruction.—Paris.

D

DOCX (G.). *Guide officiel pour l'enseignement de la Gymnastique des garçons*. Quatrième édition.—Namur, 1885.

—*Les jeux scolaires*. Dédiés aux Enfants des Ecoles et à la Jeunesse des Etablissements d'Instruction. Troisième Edition.—Namur, 1899.

F

* FERNÁNDEZ VIAL (ARTURO). Véase Cabezas (Joaquin).

FEBRÉS (ANDRES). *Arte de la Lengua Jeneral del Reino de Chile*.—Lima, 1765.

FRAGUAS (JOSÉ E. G.). *Nuevo Tratado Racional de Gimnástica i de los Ejercicios i Juegos Corporales*. Practicables sin aparatos i con ellos en las casas particulares, gimnasios, jardines i en el campo, para uso de las Universidades, Institutos, Escuelas Normales i Municipales, Academias, Colejios, Hospitales, Sociedades de recreo, etc., etc. Tres tomos.—Madrid, 1893-94 i 96, respectivamente.

G

GÓMEZ DZ VIDAURRE (FELIPE). *Historia Jeográfica, Natural i Civil del Reino de Chile*. Santiago, 1889.

H

HACHETTE. *Almanach*.—Paris, 1911.

*HARQUEVAUX (L.). 200 *Jeux d'Enfants en plein air et à la maison*. Onzième Edition.—Paris.

HERNÁNDEZ (SANTOS). *Juegos de los Niños en las Escuelas i Colejios*.—Madrid.

HERNÁNDEZ DE SOTO (SERJIO). *Juegos infantiles de Estremadura*.— En el T. III de la «Biblioteca de las tradiciones populares españolas».

J

JENSCHKE (FRANCISCO J.). *Guia de Jimnasia Escolar*. Para el uso de los Liceos i Escuelas de ámbos sexos. Dos cuad.—Santiago, 1894.

—Id. 2.^a ed. 1 vol.—Santiago, 1910.

L

LAVAL (RAMON A.). *Cuentos chilenos de nunca acabar*. En la Revista de la Sociedad de Folk-lore Chileno, T. I. pájs. 27-70.—Santiago, 1909-1910.

—*Contribucion al Folk-lore de Carahue* (inérito).

LENZ (RODOLFO). *Diccionario etimológico de las voces chilenas derivadas de lenguas indijenas americanas*.—Santiago, 1904-1910.

M

MARCO (LUIS). *Repertorio completo de todos los juegos*. Dos vols.—Madrid. El 1.^o comprende: Juegos de naipes.—Id. de puro azar.—Id. de combinaciones.—Id. de puro cálcu-

lo. El 2.º comprende: Juegos de puro cálculo.—Id. de precisión.—Entretenimientos de salon.—Los rompecabezas.—Entretenimientos matemáticos.—Física recreativa.—Juegos de salon.—Juegos al aire libre.—Sport i juegos atléticos. Todo con mas de 1,000 ilustraciones.

MÁTUS ZAPATA LEOTARDO). *Juegos olímpicos de Chile*.—1908. *Los ejercicios físicos de los antiguos araucanos*.—Santiago, 1908.

(*)—Véase Caviédes (Luis).

—*Sport. Los ejercicios físicos de los antiguos araucanos*. Artículos publicados en el Semanario Nacional *Zig-Zag*. N.º 250.—Santiago, 1909.

* MARTÍNEZ P. (GUILLERMO). Véase Cabezas (Joaquin.)

—*Juegos escolares*. Artículo publicado en la Revista de Educacion Física, N.º 5, pájs. 131-132.—Santiago, 1912.

MEDINA (JOSÉ TORIBIO). *Los Aboríjenes de Chile*.—Santiago, 1882.

MOLINA (JUAN IGNACIO). *Compendio de la Historia Civil del Reino de Chile*.—Santiago, 1878.

N

* NADAILLAC (C. DE). *Les jeux de collège*. Cinquième édition revue avec soin, augmentée de concours pour les grands jeux et enrichie de plusieurs jeux nouveaux.—Bruxelles, 1905.

NORDQVIST (GUSTAVO). *Reglamento de juegos atléticos*.—Santiago, 1910.

NÚÑEZ DE PINEDA I BASCUÑAN (FRANCISCO). *Cautiverio feliz*.—Santiago, 1863.

O

* OCHOA, (EIJENIO DE). Véase Marco (Luis).

OLIVARES (MIGUEL DE). *Historia Militar, Civil i Sagrada de Chile*.—Santiago, 1874.

OLIVÉ (EMILIO R.). *Manual de juegos físicos para niños i jóvenes de ámbos sexos*.—La Plata, 1901.

OROZ (RUPERTO). *El juego de los niños en la escuela elemental*. Arts. en la Revista de Instrucción Primaria, T. VII, pájs. 231, 303, 350, 414 i 477.—Santiago, 1892.

OVALLE (ALONSO DE). *Histórica Relacion*.—Santiago 1888.

P

*PELLETIER (L.). Véase HarquevauX (L.).

PONCE (MANUEL ANTONIO). *Lecciones de gimnasia elemental*. Arregladas para el uso de los colejos i escuelas de la República. Tercera Edición.—Valparaíso, 1889.

R

ROMÁN (MANUEL ANTONIO). *Diccionario de chilenismos*.—Santiago, 1901—1911.

*ROUSSEAU (J.). Véase Nadaillac (C. de).

S

*SUBERCASEAUX (FERNANDO). Véase Cabezas (Joaquín).

W

WEBER (ERN.). *Sports Atléticos*.—París.

WERNICKE (BERTA). *Juegos Escolares para las escuelas de niñas*.—Buenos Aires, 1904.

FIN DE LA PRIMERA SERIE



TABLA DE MATERIAS

	Pájs.
Advertencia.	3
De la sinonimia en los juegos.....	5
Características de los juegos de esta serie.....	5
Preceptos metodológicos.....	6
Medidas hijiénicas i fisiológicas.....	7
Medidas de propaganda i de moralizacion.....	9
Campos de juegos.....	8
Número de jugadores.....	9
Jefes de juego.....	9
Material empleado en los juegos.....	10
Signos convencionales i abreviaturas.....	10
Bibliografía.....	11





Descripcion detallada de los juegos de la primera serie

PRIMER GRUPO

JUEGOS DE CARRERA SIN MATERIAL

	Pájs.
1. El pillarse.....	15
A) La capilla.....	16
B) La agachadita.....	16
C) La pata-coja.....	17
2. El pillarse-cortado.....	20
3. ¡A tu jaula, pajarito!.....	21
4. El Crea.....	22
5. Los huevos.....	23
6. El peuco.....	24
7. El diablito.....	26
8. El páco-ladron.....	28
9. Ladrones i policiales.....	30
10. La barra chilena.....	31
11. La barra porteña.....	33
12. El Lefun.....	36

SEGUNDO GRUPO

JUEGOS DE CARRERA CON MATERIAL

13.	El tugar.....	37
14.	Blanco i Negro.....	39
15.	Juan Engorda.....	42
16.	La barra-bandera.....	43
17.	El fronton.....	52
18.	La pelota envenenada.....	53
19.	Pelota chilena.....	54
20.	El Pilmatun.....	56
21.	La Chueca.....	57
22.	El Linao.....	60

TERCER GRUPO

JUEGOS DE CARRERA EN UN CÍRCULO SIN MATERIAL

23.	El raton pillá la laucha.....	63
24.	El tercio.....	64
25.	El Guailpacantun.....	66

CUARTO GRUPO

JUEGOS DE CARRERA EN UN CÍRCULO CON MATERIAL

26.	El pañuelito por detras,.....	67
-----	-------------------------------	----

QUINTO GRUPO

JUEGOS DE LUCHA SIN MATERIAL

27.	La ollita.....	69
28.	La cebollita.....	70
29.	Los mancos.....	72
30.	¿Catita-já?.....	73
31.	Corderito, sal de mi huerta.....	75
32.	Cututún-peucu.....	77

SESTO GRUPO

JUEGOS DE LUCHA CON MATERIAL

33. San Miguel.....	79
---------------------	----

SETIMO GRUPO

JUEGOS PASIVOS SIN MATERIAL

34. ¡Vuelen-vuelen!.....	82
35. El chincolito.....	83
36. El señor Sol-Sol.....	85

OCTAVO GRUPO

JUEGOS PASIVOS CON MATERIAL

37. La chancaquita.....	87
38. La mano-caliente.....	88
39. La gallinita ciega.....	89
40. El maitencito.....	90

Suplemento.....	92
Lista alfabética de autores.....	97





Tabla jeneral de los juegos

PRIMERA SERIE

JUEGOS EDUCATIVOS

	Pájs.
<i>Primer grupo.</i> —Juegos de carrera sin material.....	15
<i>Segundo grupo.</i> —Juegos de carrera con material.....	37
<i>Tercer grupo.</i> —Juegos de carrera en un círculo sin material	63
<i>Cuarto grupo.</i> —Juegos de carrera en un círculo con material	67
<i>Quinto grupo.</i> —Juegos de luchas sin material.....	69
<i>Sesto grupo.</i> —Juegos de luchas con material	79
<i>Sétimo grupo.</i> —Juegos pasivos sin material.....	82
<i>Octavo grupo.</i> —Juegos pasivos con material.....	87

Tabla de los mismos por orden alfabético

A

Agachadita (<i>La</i>).....	16
¡A tu jaula, pajarito!.....	21

B

	Pájs.
Barra-bandera (<i>La</i>).....	43
Barra chilena (<i>La</i>).....	31
Barra porteña (<i>La</i>).....	33
Blanco i Negro.....	39

C

Capilla (<i>La</i>).....	16
¿Catita-já?.....	73
Cebollita (<i>La</i>).....	70
Corderito, sal de mi huerta.....	75
Crea (<i>El</i>).....	22
Cututún-peucu.....	77

CH

Chancaquita (<i>La</i>).....	87
Chincolito (<i>El</i>).....	83
Chueca (<i>La</i>).....	57

D

Diablito (<i>El</i>).....	26
-----------------------------	----

F

Fronton (<i>El</i>).....	52
----------------------------	----

G

Gallinita ciega (<i>La</i>).....	89
Guailpacantun (<i>El</i>).....	66

H

Huevos (<i>Los</i>).....	23
----------------------------	----

J

Pájs.

Juan Engorda.....	42
-------------------	----

L

Ladrones i policiales.....	30
Lefun (<i>El</i>).....	36
Linao (<i>El</i>).....	60

M

Maitencito (<i>El</i>).....	90
Mancos (<i>Los</i>).....	72
Mano-caliente (<i>La</i>).....	88
Miguel (<i>San</i>).....	79

O

Ollita (<i>La</i>).....	69
---------------------------	----

P

Páco-ladron.....	28
Pañuelito por detras (<i>El</i>).....	67
Pata-coja (<i>La</i>).....	17
Pelota envenenada (<i>La</i>).....	53
Pelota chilena.....	54
Peuco (<i>El</i>).....	24
Pilmatun (<i>El</i>).....	56
Pillarse (<i>El</i>).....	15
Pillarse-cortado (<i>El</i>).....	20

R

Raton pilla la laucha (<i>El</i>).....	63
--	----

S

Señor Sol-Sol (<i>El</i>).....	85
----------------------------------	----

T

Tercio (<i>El</i>).....	64
Tugar (<i>El</i>).....	37

V

¡Vuelen—vuelen!.....	82
----------------------	----

