

O R E S T E P L A T H

17(194-5)

JUEGOS Y DIVERSIONES
DE LOS CHILENOS

10469

Apartado del
BOLETIN DE EDUCACION FISICA
Organo del Inst. de Educación Física de la Universidad de Chile

VISITACION
de IMPRENTAS y BIBLIOTECAS

FEB 13 1946

DEPOSITO LEGAL

BIBLIOTECA NACIONAL
SECCION CHILENA

O R E S T E P L A T H

IMP. "CULTURA"

Argomedeo 363 - A.

Santiago de Chile

1 9 4 6

SECCION CONTROL

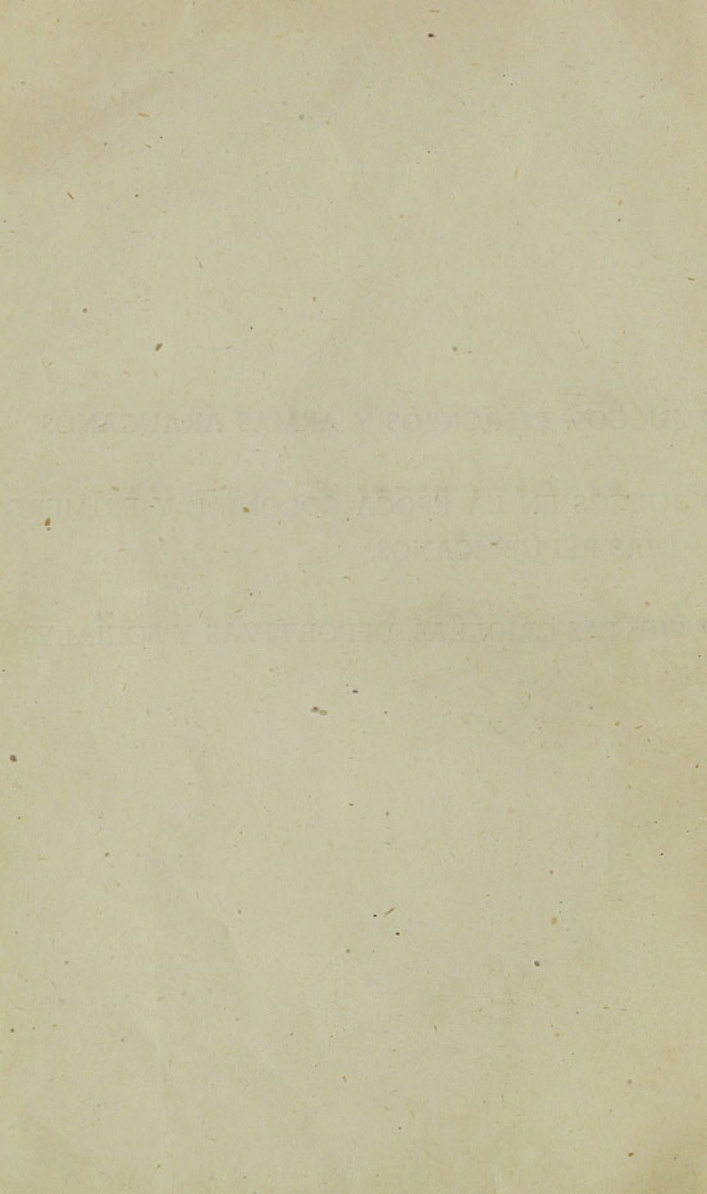
Y

CATALOGACION

ORBITAL PLATE

PLATE NO. 1
ORBITAL PLATE
1913

- ❶ JUEGOS, EJERCICIOS Y ARMAS ARAUCANOS.
- ❷ JUEGOS EN LA EPOCA COLONIAL Y PRIMEROS DIAS REPUBLICANOS.
- ❸ FIESTAS CRIOLLAS. DEPORTIVAS Y SOCIALES



Juegos, ejercicios y armas araucanos

Cuando llegaron los españoles a Chile, al hombre araucano le correspondía la organización social, la marcha de la guerra, la confección de las armas, la pesca, la caza y la ganadería.

Los araucanos fueron guerreros extraordinarios frente al conquistador. El indio araucano no conoció la guerra de conquista. Por lo tanto, nada tiene de extraño que toda su preparación tendiera al aspecto defensivo y se preparase agilizándose en los ejercicios, fabricando sus armas y haciéndose diestro en el manejo de ellas.

Por la razón de la guerra, se hizo caballista, jugador, de pelota, *pilma*, chueca, linao, bogador, hondero, lancero, andarín, corredor; practicaba, en fin, todo cuanto pudiera mantenerlo en buena disposición muscular, lo cual procurábale, en parte, aquella cualidad tan propia para imitar movimientos de personas, de animales, aves;

gestos y movimientos que eran la actividad motriz que hacía vigoroso el carácter de sus danzas.

La mujer tenía a su cargo el cultivo de la tierra, la cerámica y la atención del hogar.

La madre enseñaba a las niñas a tejer, a cultivar los campos, también la cocina y la fabricación de bebidas fermentadas.

En la niñez, jugaban a las casitas y a las muñecas.

Las ideas araucanas sobre la libertad no permitían la existencia de niños flojos o lerdos, a los cuales sometían a ciertas curaciones y tratamientos.

Los juegos infantiles estaban orientados a superarlos, cultivarlos físicamente y a hacerlos fuertes, valientes, aptos para la lucha contra el invasor, el conquistador armado y preparado.

Entre estos juegos, se encontraba el *Guailpacatun*, que se realizaba entre 20 ó 40 niños, los que, colocados en fila circular, giraban rápidamente hasta voltearse; los más fuertes resistían; cuando se cansaban de un lado, giraban al contrario. Este juego revelaba esfuerzo y empuje. Otro, el *Peucoton*, consistía en encerrar a un niño en un círculo de varios tomados de la mano, para impedir que otros lo rescataran o que se escapara. Este juego era de los dos sexos y se practicaba también en otras edades.



Conocían otras diversiones en las que imitaban los movimientos y pasos de los animales; entre estos movimientos y actitudes se contaban los que se asemejaban a los del avestruz.

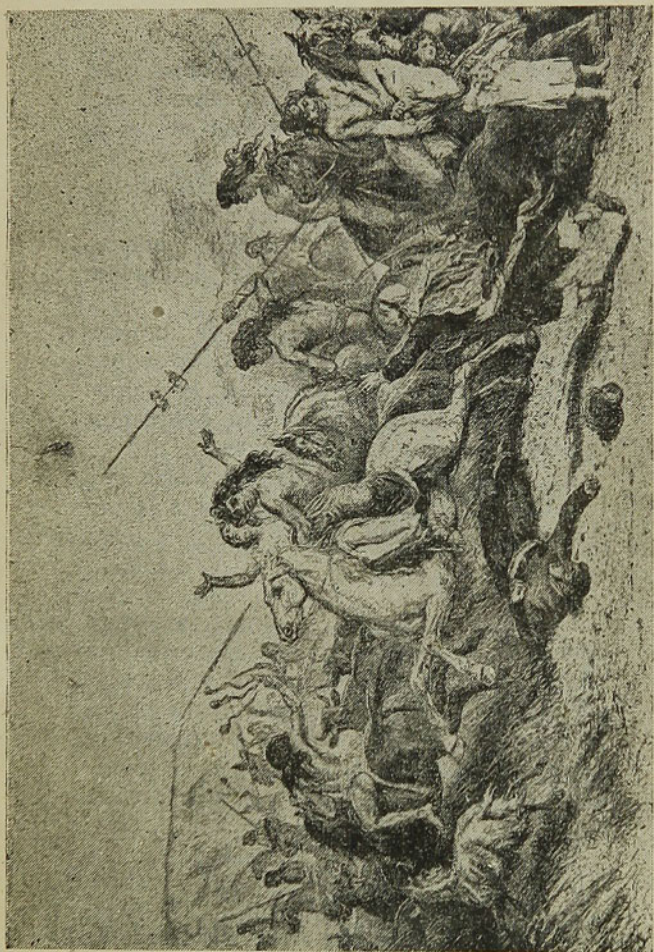
También se podría hablar de juegos domésticos como el *Tretricahue*, que era el andar en zancos; el *Trariange*, que era el juego de cara amarrada o vista vendada, y, finalmente, el correr la *huaraca* o trenza.

El padre araucano enseñaba a sus hijos juegos de destreza, a horadar piedras, derribar árboles, a confeccionar canoas, y a practicar ejercicios militares y el arte guerrero.

En las iniciaciones de hechiceros o machis, se les enseñaba a los hijos e hijas a curar a hablar en público y condicionarse para hacer parlamentos y exhortar en la guerra y en la paz.

Ya mocetones, amansaban caballos, cabalgaban, hacían carreras pedestres, nadaban en los ríos, participaban en los juegos de chueca y practicaban el uso de las armas: la honda, el arco, las flechas, la lanza y la macana.

Para los de edad adulta, existían los juegos de destreza, entre los cuales había uno que se parecía al ajedrez, *comicán*; y después estaban los juegos de agilidad y de azar como la *taba*, *tafan*. Con los de azar, más de una vez arriesgaron sus posiciones o la suerte de sus prisioneros de guerra.



Todos los juegos estaban rodeados de aspectos supersticiosos o mágicos, como de gritos de entusiasmo para la lucha y cantos de celebración en el triunfo.

En los combates, para animarse, exclamaban: “¡ Yafüluguyin piuke conäu!”, que traducido quiere decir: “¡Arriba, mocetones!”, como quien dice: ¡Firme el corazón, mocetones!

Janaqueo organizó grupos de mujeres araucanas, *Matadoras*, las cuales entonaban cánticos de victoria o gritos de venganza. mientras los indios mantenían sangrientos combates con los conquistadores.

En la paz doméstica, sus tareas eran melificadas con el canto y sus juegos a la vez exaltados o celebrados.



De algunos juegos, ejercicios y armas araucanos, hablaremos en pretérito, debido a que la práctica de esos juegos y ejercicios gimnásticos corresponde a una época ya lejana, cuando de ese modo se preparaban y se ejercitaban, contribuyendo, así, al prestigio individual de su salud y fuerza muscular.

PALIN o PALITUN.— *Juego de chueca.*— Este juego requería de 10 a 20 jugadores y más de una vez alcanzó semanas de

duración. También tenía otras diferencias denominativas, como por ejemplo: Palicatun, que era jugar sin apostar, por simple ejercicio; y Palican, que era jugar a lo serio.

Los jugadores se precavían mucho antes de una partida de chueca, a fin de que los contrarios no les hicieran alguna brujería o manitreo, manipulación mágica.

Los palos para jugar a la chueca eran colocados, algunas veces, sobre la tumba o túmulo de algún gran jugador, para que éste les insuflara sus poderes.

Las mujeres preñadas no podían permanecer junto a los jugadores.

La mayoría raspaban uñas de aves de rapina y se metían un poco de ese polvo en la piel de un brazo. Creían que, como las aves raptoras cogían al vuelo a los pajarillos, ellos quedaban aptos para hacer lo mismo con la bola de juego de chueca.

Para la cancha se buscaba una pradera, la que se cerraba con pequeños palos que se enterraban a cortos intervalos en un terreno de cuarenta pies de ancho, por unos trescientos de largo.

Los jugadores actuaban desnudos hasta medio cuerpo. El juego era brusco.

La chueca se jugaba con una pequeña pelota de madera que se golpeaba con palos encorvados en sus extremos, tratando de llevarla al campo de los contrarios. Los dos

bandos o partidos tenían sus campos en las mitades opuestas de la cancha y tomaban ubicación en ambos lados de ella los jefes de los dos partidos, mientras que los otros jugadores se colocaban en posiciones estratégicas, todos armados de palos. Cuando estaban listos, los del centro golpeaban sus palos en el aire y comenzaban a luchar para sacar la pelota del hoyo en que se había colocado y cada uno trataba de impelerla en dirección al campo contrario. El objeto de los jugadores era de llevarla por la raya que cerraba el campo opuesto o en defensa de la de su partido, de echarla fuera de la cancha, lo que se consideraba un empate y el juego comenzaba de nuevo.

Los jugadores se entendían, en los momentos de la partida, con los ojos, la cabeza y se indicaban el lado del ataque o de la defensa.

En la lidia y cuando golpeaban la pelota se estimulaban en voz alta denominándose asimismo: "yo soy pierna de león", "yo soy cuerpo de roble", "yo soy la cabeza de perro". Estos estímulos eran los nombres propios de los jugadores.

Cada punto a favor de uno y otro de los equipos era marcado en un palo y el que primero alcanzaba un número, fijado de antemano, ganaba la partida.

Un juez decidía la contienda y a la vez

guardaba el depósito, lo que se apostara. Nunca jugaban al crédito.

Los chuequeros tenían canciones, algunas eran de invitación, otras de provocación para la lucha y otras de celebración del triunfo.

De las canciones recopiladas por el padre Félix José de Augusta en "Lecturas Araucanas", 1934, se destaca la siguiente:

"Juguemos, pues, mocetones!

Serás como gabilán,

Del sur traeré para tí

Buenos palos de chueca.

Traeré diez palos,

Para hacer frente a los chuequeros.

Entonces dirán que soy alentado,

Porque tengo buenos mocetones.

Lucharemos otra vez, buenos mocetones".

PILLMATUN.— *Juego de pelota.*— Es un juego de pelota para el cual los jugadores se colocaban dentro de una circunferencia. Uno lanzaba la pelota a otro de sus contrarios que la barajaba con la palma de la mano. Si recibía el golpe en el cuerpo, quedaba fuera del juego, menos cuando alcanzaba a poner el pie en la raya.

El cronista, Padre Jesuíta Miguel de Olivares, lo describe así: "Se hace poniéndose en rueda, ocho o diez mozos desnudos de la cintura para arriba y arrojándose de unos a otros una pelota de madera esponjosa como

el corcho: cada uno procura rebatirla con la palma de la mano o con cuanta fuerza puede, y herir alguno de la banda contraria: la gala y ventaja del buen jugador está en hurtar el cuerpo al golpe, pero sin dejar el puesto, por lo cual es de ver con qué presteza se vuelven y revuelven, se levantan y bajan, saltan y se echan de espaldas o de bruces y de este modo se hacen fuertes y ágiles para el furor de la guerra, que es el centro a que enderezan las líneas de sus cuidados''.

Félix José de Augusta, lo detalla diciéndolo que juegan en cueros, sólo vestidos con calzones, pasando la pelota por debajo del muslo.

Esto significa que la misma persona lanza la pelota por delante y la coge por detrás, si pierde, la toma el compañero de adelante o el de atrás.

LINAO.— Es uno de los juegos de pelota más antiguo entre los araucanos y se realizaba con una bola de algas marítimas. Esta pelota o bola medía por lo general 14 a 16 pulgadas de circunferencia, y la cancha, que tenía que ser bien plana, 120 metros de largo por 60 de ancho. Cuando el número de jugadores que tomaban parte en el juego subía de 60, aumentaban las dimensiones de la cancha. El juego tenía una duración de 5 a 6 horas.

Los límites de la cancha se marcaban con una raya bien visible. Esta tenía en su centro dos rayas transversales y paralelas a la cancha, distante una de la otra como cinco metros.

Preparados los contendores, se distribuían en dos grupos, ocupando cada cual el lado designado. Los indios más corredores eran colocados adelante, los más ágiles y diestros en quitar el cuerpo, en el centro, y los más resistentes y fuertes, atrás, reservándose siempre el puesto de portero, *tecuto*, al mocetón más fornido y valeroso.

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

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

Cuando se lanzaba la pelota al aire, cinco o diez indios de cada bando, entrando a este terreno se disponían a recibirla en el aire, y aquí era donde los partidarios y contrarios hacían verdaderos prodigios para apoderarse de ella.

El que lograba cogerla, la estrechaba fuertemente entre sus brazos y emprendía veloz carrera hacia la puerta enemiga, seguido de

cerca por casi toda la comparsa; unos se esforzaban por defender al compañero y, los demás, por quitarle la pelota.

Cuando un jugador, después de gran trabajo, lograba encontrarse próximo a penetrar por la puerta enemiga, el *tecuto* y sus ayudantes tenían que hacer esfuerzos para impedir que toda aquella avalancha los atropellara y entrase por la puerta.

El Linao despertaba gran interés entre los araucanos, los que recorrían enormes distancias para asistir a estos partidos.

AWAR CUDEHUE.— *Juego de habas.*—

Es semejante al juego de los dados y se realizaba con ocho habas marcadas o pintadas por un lado y con diez palitos que servían para contar.

Según Smith, en "Los Araucanos", describe este juego así: "Se extiende un poncho en el suelo y los jugadores se sientan unos frente a otros. Toman las habas alternadamente, las sacuden en las manos y las arrojan sobre el poncho. Se cuentan las habas marcadas y ganan los que alcanzan primero a contar cien puntos.

"Durante el juego, acarician las habas, las besan, las hablan, las frotan en el suelo y en sus pechos, gritan y gesticulan, invocando buena suerte para ellos y mala para sus con-

tendores, con tanta sinceridad como si creyeran que las habas tuvieran alma”.

Fray Félix José de Augusta, en “Lecturas Araucanas”, lo presenta más detalladamente y entrega una canción del juego.

Dice el estudioso sacerdote: “Se destina un premio que puede ganarse. Juégase con diez habas blancas que en un lado tienen su color natural y en el otro están pintadas de color negro.

Existen diez palitos y cuatro palos grandes, con los cuales se paga cada juego. Cayendo cuatro negras se paga un palito. Cayendo las diez negras se pagan dos palitos.

Al que tiene ganados diez chicos, se le cambian por un palo grande.

El que saca los 4 palos grandes, se lleva el premio”.

Y la canción es:

“Juguemos, pues, hermano!

Hay plata (.) .

Yo también (..) .

¡Pues bien! juguemos.

Aquí, pues, una tirada buena!

Dame una toda negra (...)

¡Pues bien! juego,

Ven (....) a mí.

(.) Tengo plata.

(..) Lo hace decir al adversario.

(...) Lo dice a las habas.

(....) Lo dice al palito que acaba de ganar, pues ha de pasar a su lado.

Andaremos bien, juego.
Dos palitos! Esto es, pues!
Basta, basta, basta".
Andaremos bien:
Dame uno grande,
Que se turbe mi hermano:
Dame otro,
Otro grande más.
Favoréceme, pues, juego.
Si te comen los tordos,
Te cuidaré yo.
Si me va bien, si ganas plata para mí,
Te agradeceré.
En tí está,
Gáname la plata.
Aún quedan dos.
Otra vez saca para mí
dos grandes.
Ahora pásame mi ganancia,
Terminado está el juego".

LLIGHETUN.— *Jugar a los lligues.* —
Es este juego semejante al *Awar Cudehue*.
Por un anillo levantado del suelo, se dejaban
caer porotos u otros granos, algunos pinta-
dos de negro.

Obtenía mayor número de punto, el que
echaba más porotos negros vueltos para arri-
ba.

Sentábanse en el suelo para jugar, desn-
dos hasta la cintura.

A cada tiro se daban golpes en el pecho, pronunciando algunas palabras de buena suerte, como "¡hermana, hermana, que vengas, que vengas!"

Andrés Febré lo denomina Llighe y Llighen y explica que jugar los lligues, es jugar con unas habas pintadas con carbón.

QUECHUCAN.— *Jugar al quechucahue.*
— El quechucahue es uno de los juegos más antiguos. Es un dado de cinco caras, de figura triangular y con pintas en cada una de ellas, desde una hasta cinco, *quechu*.

Trabajaron el dado primero de piedra y sucesivamente de hueso y madera.

Trazan los jugadores en el suelo dos líneas en cruz, cuyos extremos están unidos por arcos de círculos. Tanto en éstos como en los brazos de aquéllas hacen pequeños montones de tierra, en los cuales plantan unos palillos que llaman *retrin*.

El dado se deja caer de alto, y según la pinta que marca, uno de los palillos avanza de un punto y se come a su paso el mismo número de enemigos.

El que concluye primero con los palillos de su adversario, gana la partida.

Fuera del interés pecuniario de este juego, tenía para los indios el de representar un combate o un malón. Los palillos eran mocetones y la tierra del centro de la cruz y extremos de sus brazos, rucas de caciques.

Otras variantes parecen ser las que se describen:

“El juego del Quechu consiste en un triángulo de palitos que se deja caer desde poca altura, ganando aquel de los jugadores a quien se le queda parado en el suelo”.



“Se sirven de un hueso triangular señalado de diversos puntos; este lo tiran por un aro o cerco sostenido de dos pies y cae sobre otro círculo señalado de otros puntos, que notan con tantos, y según el más o menos que componen unos y otros, esto es, lo que dice el triángulo por la parte superior y el más inmediato al puesto en que queda, se vence o se pierde”.

TECUN.— *Juego de tejos.*— Había tejos de piedras de distintos tamaños y colores: rojo, negro y blanco.

Algunos tenían dibujos en los cantos, a manera de adornos. Otros eran de composición plástica y les incrustaban puntas de flechas de piedra de sílex, aplicaciones que quizá encerraban algún sentido mágico.

LONCOTUN.— *Forcejear cogiéndose de los cabellos.*— Este juego consistía en tomarse de los cabellos y botarse al suelo.

Facilitaba a este juego la costumbre que tenían los indios de cortarse el cabello en

la corona y dejárselo crecer por los lados, con el propósito de tomarse con facilidad en sus luchas.

Para el indio era una afrenta tener el pelo corto y decírselo equivalía a decirle cobarde.

El desafío más común entre los muchachos era: "Ven a tomarme el pelo si no tienes miedo".

Semejante reto nunca se hacía en vano. Despojados de sus ponchos, los combatientes se colocaban frente a frente. Cada uno se tomaba del pelo del otro y comenzaba la lucha. El objeto era torcerle la cabeza al contrario hasta hacerle perder el equilibrio y dejarlo en el suelo, lo que constituía la victoria. Cuando uno de los contendientes quedaba derribado se soltaban y se ponían nuevamente de pie para comenzar la lucha. Continuaban de esta manera hasta que uno de los dos se daba por vencido.

Algunas veces este juego se convertía en pelea, tanto entre hombres como entre mujeres, y con los ánimos enardecidos se arrojaban al suelo y se arrastraban.

En estas ocasiones se insultaban y juraban. Sus insultos característicos eran: ruín, pícaro, ladronazo. Juraban ordinariamente por su padre, por su corazón, por su mujer y por otros seres queridos.

Es curioso el detalle de cortarse el cabello en la coronilla y dejárselo crecer por los lados, si se considera que se defendían de

los conquistadores cortádoselo totalmente, ya que éste desde su caballo lo cogía del cabello y le daba golpes de maza. De lo que se deriva que este juego comenzó a realizarse después del cese de la guerra.

RUNGKUN. — Saltos. — Los indios practicaban el salto como ejercicio de guerra y como deporte. Eran saltadores, se levantaban del suelo con impulso, se arrojaban de alturas, salvaban de un salto un espacio, una distancia.

Formidable saltador era Caupolicán, también era un hércules. El poeta Alonso de Ercilla y Zúñiga, refiere en una estrofa estas dos cualidades del gran Toqui:

“Era salido el sol cuando el enorme peso de las espaldas despedía, y un salto dió en lanzándolo disforme, mostrando que aún más ánimo tenía: el circunstante pueblo en voz conforme pronunció la sentencia y le decía:
Sobre tan firmes hombros descargamos el peso y grave carga que tomamos”.

Caupolicán en todos los ejercicios, gran maestro, conquistó su cargo de Toqui General por sus valientes antecedentes y por su competencia deportiva que se manifestó en la prueba de sostener sobre sus hombros un grueso tronco de árbol por más tiempo que todos los que lo intentaron.

WAIKITUN.— *Pelea con lanza.*— Las lanzas fueron de duros palos aguzados en los extremos y a la vez tostados, para darle mayor consistencia.

Otras lanzas araucanas que se conocen, corresponden a la época de la pacificación, ya que son realizadas con puntas de acero que están colocadas en colihues y sujetas con una tupida envoltura por medio de un cordón de cuero.

Estas lanzas se pueden considerar de guerra, pero hubo otras con las cuales realizaban luchas deportivas, cuerpo a cuerpo, y también las disparaban a manera de ejercicio o juego.

Ahí está la prueba de lanzamiento en la que participaron Orompello, Lepomandé, Crino, Pillolco, Guambo y Mareandé, que se describe en La Araucana.

“Estos seis en igual hila corriendo, las lanzas por los fieles igualadas, a un tiempo las derechas sacudiendo, fueron con seis gemidos arrojadas: salen las astas con rumor crujiendo, de aquella fuerza e ímpetu llevadas, rompen el aire; suben hasta el cielo, bajando con la misma furia al suelo.

La de Pillolco fué la asta primera que falta de vigor a tierra vino; tras ella la de Guambo, y la tercera de Lepomandé, y cuarta la de Crino;

la quinta de Mareande, y la postrera, haciendo por más fuerza más camino, la de Orompello fué, mozo pujante, pasando cinco brazas adelante”.

LEFKAWELLUN.— *Carreras a caballo*.— Los indios cuando conocieron y comprendieron al caballo aventajaron a los conquistadores en su dominio. Lautaro, robusto y valiente, arrogante y mandón fué un gran caballista, además sabía de procedimientos guerreros, de armas, por lo que es considerado como el primer táctico indio.

Los indios eran buenos jinetes, parecían formar parte del caballo que montaban, ya fuera con montura o sin ella.

Guerras, malones y hasta el mismo matrimonio les daba ocasión para lucir su destreza en el caballo.

La montura mapuche era sencilla: una enjalma, varios cueros de oveja y unos pellones. Todo esto sujeto con una cincha que la dejaban un tanto suelta, para no oprimir a la bestia y cuidarle la fuerza y el aliento. Esto permitía tener siempre ensillado al caballo, es decir, pronto para partir.

Con la montura suelta, el jinete sólo se mantenía por el perfecto equilibrio del cuerpo.

Las riendas eran de cuero sin curtir, torcido firmemente o de un trenzado ingenioso que algunas veces solían adornarlo.

Los estribos los usaron de colihue y este era un triángulo, de tamaño suficiente para colocar el dedo grande del pie, después los tuvieron de plata.

Daban importancia extraordinaria a las carreras de caballos a lomo desnudo. Estas carreras en línea recta, las llamaban *lefun*.

Tomaban con anterioridad de la carrera, algunas veces, precauciones mágicas para que aseguraran el éxito de la partida: le restregaban al caballo pedazos de pieles de huanaco o plumas de aves de vuelo rápido; se solía colocar en la raya de salida tierra de cementerio o grasa de león para que el animal contrario se retrasase. Estaba vedada la presencia de mujeres preñadas al lado del caballo que corría.

LAZU o LADU.— *Lazo*.— Los primeros lazos eran de juncos trenzados, con éstos aseguraron a los prisioneros de guerra. Posteriormente fueron los de crin y cuero trenzado.

Este último lazo lo sobaban indios viejos. Era una soga de tiras de cuero cruzado, del grosor del dedo meñique y cuya longitud variaba entre quince y veinte yardas.

Desde niños se ensayaban a revolver la armada arriba de la cabeza con velocidad considerable, y con un movimiento de muñeca imprimirle forma circular.

Los indios montados a caballo, corriendo a escape hacían silbar sus lazos en el aire. Su destreza en el lazo era admirable; sacaban de los caballos a los conquistadores a puro lazo.

Actualmente, es maravilloso ver la facilidad con que eligen cualquier animal, lo separan de sus compañeros y lo lacean.

LAQUI o LAQUE.— *Boleadoras*.— Los indios araucanos eran grandes lanzadores de boleadoras. Tuvieron las de piedras redondeadas, a las cuales les abrían un surco por donde pasaban, atándola, una cuerda.

Las boleadoras se componen de tres bolas de piedra, u otra materia pesada, unidas por sendas huascas de cuero o ramales de cuerda de un metro cada una, poco más o menos.

Algunas eran con dos bolas de piedra forradas en cuero y una tercera sin este recubrimiento. Cuando peleaban, usaban con el enemigo la piedra desnuda.

Los indios lanzaban las boleadoras después de hacerlas girar sobre la cabeza, empujando una de ellas que sirve como de manija y alcanzaban una distancia que pasaba los 70 metros. Esto es valioso si se estima que se servían de ellas con fines precisos, como enredar y dar caza al animal que perseguían o al caballo del enemigo que huía.

Los indios las usaron, con el conquistador, y para la caza, especialmente, del avés-

truz y del huanaco. Para éste boleaban otras más pequeñas, que las llamaban huanaque-
ras.

La boleadora se llevaba sujeta por una cuerda a la silla del caballo y era un arma apreciada que figuraba como prenda que se jugaba junto a los cuchillos y ponchos.

Actualmente las usan algunos labradores de la frontera del sur de Chile.

PELKITUN.— *Disparar la flecha.*— La habilidad del indio desplegada en el uso del arco y flecha la conseguía mediante una constante práctica.

El arco era de “dura madera del sur” y el tirante fué de nervios y después solía ser de crines de cola de caballo.

De “lluvias de flechas” disparadas por los indios con sus arcos hablan los cronistas y Ercilla. señala en versos la puntería de éstos:

“Y de nervios un arco, hecho por arte,
con su dorada aljaba que pendía
de un ancho y bien labrado talabarte,
con dos gruesas hebillas de taujía,
éste se señaló y se puso aparte
para aquel que flecha a puntería,
ganando por destreza el precio rico,
llevase el papagayo el corvo pico”.

HUYTRUHUNETUN. — *Tirar con la honda.*— La honda es una de las armas más primitivas. La honda que usaron los indios araucanos fué una tira de cuero, o trenza de lana. La llevaban a la espalda y en la cintura se amarraban un bolsón con una cantidad de piedras.

Los indios por medio de la honda sabían tirar con violencia piedras de regular tamaño.

Dicen los cronistas que un indio hondero, de certera pedrada, arrojó del caballo, hiriendo en la cabeza, a don García Hurtado de Mendoza, en el ataque al fuerte de Penco, al amanecer del día 7 de septiembre del año 1557.

LONCOQUILQUIL.— *Macana, porra o maza.*— Es un instrumento de guerra y caza con ligeras variantes en su construcción y forma, determinada por las influencias españolas en los años de lucha.

Góngora de Marmolejo, dice: “*es tan larga una macana como una lanza jineta, y en el lugar donde ha de tener el hierro tiene una vuelta de la misma madera gruesa a manera de codo, el brazo encogido, con estas dan grandes golpes, y porras tan largas como las macanas, y en el remate traen la porra, que es tan gruesa como una bola grande de jugar a los bolos*”.

Entre algunas macanas se encuentra la formada por un palo ensartado en una pie-

dra horadada y redonda, después la porra, garrote corto con una manija que servía para aporrear a los animales, especialmente, a los caballos de los conquistadores; y la maza que era de "duro enebro", similar a la porra.

Los indios dominaron la maza y se sabe que Pedro de Valdivia, caído prisionero de las fuerzas de Lautaro en Tucapel, fué condenado a muerte y se le mató de un mazazo en la cabeza.

BIBLIOTECA NACIONAL
SECCION CHILENA

Juegos en la época colonial y primeros días republicanos

La celebración de la llegada de los presidentes y gobernadores rompía la vulgaridad del Santiago del Nuevo Extremo, con discursos, comidas, Te-Deum, corridas de toros.

Las grandes fiestas coloniales eran la de San Juan, Santiago, el Carmen, la Pascua, los chalilones, el Carnaval. Varias eran de repiques de campanas y una de chayas y voladores; pero lo que concentraba la vida eran las procesiones y las llamadas procesiones de "sangre".

Una gran fiesta era el Paseo del Estandarte de la "noble y leal" ciudad. Esta consistía en la formación de una fastuosa comitiva de caballeros montados en corceles de raza andaluza, que se dirigía a casa del Alférez Real y de ahí a la Iglesia Catedral y formaban en un desfile, constituyendo toda una fiesta hermosa y aristocrática.

Un cronista informa que el 23 de julio de 1605, el Cabildo trató de la forma en que debía llevarse el estandarte real a la entrada y a la salida de la Catedral; y se acoi-

dó que fuera enhiesto, y no abatido, y que los Alcaldes debían ser las únicas personas que tomaran las borlas. Esta resolución es característica de la importancia que entonces se daba a los detalles de la etiqueta.

Así en este medio, el niño saltaba de las faldas al aula conventual de los franciscanos o dominicanos y actuaba después en el foro o en el púlpito, tribunas del saber.

La Colonia era como un centro desolado y aturdido, aunque se jugara a las cañas, a las sortijas y alcancías o se ejercitaran en la tauromaquia; se realizaran en los conventos presentaciones de Autos Sacramentales y después, en los Salones de Comedia, entre alegorías, se cantara, se representara y se tocara "caxas y chirimias".

Los toros y los caballos, en esos tiempos, hacían la fuerza del espectáculo. Se "mataba a los bichos" con las mismas reglas y ciencia que en España.

Entre los juegos de a caballo, estaban las alcancías, el correr cañas, el correr sortijas. Las alcancías eran unas bolas llenas de flores, cintas, aguas de olor, polvos perfumados y que se la tiraban corriendo, unos jinetes a otros, recibéndolas en un escudo, donde se quebraban; correr cañas, era una pelea a caballo entre diferentes cuadrillas, usando cañas por armas. Este juego o ejercicio para ostentar destreza, fué introducido en España por los árabes con el nombre de "correr o

jugar cañas''; y correr sortijas, era un torneo, un ejercicio de destreza que consistía en ensartar en la punta de una vara, corriendo a caballo, una sortija pendiente de una cinta a cierta altura.

El hombre que vivía bajo el poncho trabajaba en esteras, capachos, frenos, herrajes y era amigo del cuchillo y de las procesiones.

Las peleas de gallos se hacían en famosos reñideros donde se hombreadan el marqués y el pollero, polleros que eran por lo general andaluces y valencianos.

Estas eran las diversiones de los hombres del Reyno de Chile, del Santiago del Nuevo Extremo.

Un día se habló de Patria y vino un grupo de hombres al frente de una empresa de redención. La República era rumor y luz, sellaría una época y se abriría un destino.

Se cae, se muere en torno de una enseña y por una patria se va al patíbulo, al ostracismo.

Se habla de la República de Chile y de un Santiago de Chile.

Las corridas de toros, los primeros pasatiempos de los españoles se cambian por las carreras de a caballo, inclinación de los criollos que comienza a dar vida a las pampillas, y se hace teatro "con todas las reglas y progresos del arte". Y después los títeres dirigidos por el maestro Tapia, que hizo cé-

lebres a sus monos de palo "Don Cristóbal" y "Mamá Laucha".

Una mezcla hispano chilena se nota en los juegos; mezcla hispano indígena e hispano chilena. Se juega a la chueca, a la taba, a las chapas, juego tan antiguo que bien se puede afirmar que nació con la moneda Cara y Cruz (alude a la efigie del anverso y a la cruz que antes se ponía en el reverso); a los pares y nones; al juego de los bolos; y especialmente, a las apuestas al color de las pepas de sandía, antes de abrirla. No había sandía que al ser partida no fuera motivo de una apuesta.

La rayuela, cuyo origen proviene de España y es invención de un monje preceptor, tenía gran aceptación aquí. Para confirmar que la rayuela fué inventada por un monje, se dice que ella abarca toda la vida del hombre. Su vida en este mundo hasta su muerte, y la entrada al cielo.

El juego a la rayuela, según creen folkloristas y arqueólogos, es el recuerdo de una antiquísima práctica adivinatoria.

A este juego, en España, se le distingue con varios nombres, entre ellos; truquemele, tela, corozca, truco, pitajuelo, futi, xarranca, monet, trillo, etc.

Los chiquillos de la calle se entretenían en las acequias, colocando sobre la corriente de agua, dos astillas de madera o cáscara de sandía, y apostaban alguna pequeña suma a



Juego de Bolos

quién ganaba la carrera, al mismo tiempo que corrían por la orilla de la acequia, avivando a su "caballito", en el que tenían puesto su interés. Tenían otro juego de conversación sostenida por medio de retruécanos asonantados, dichos de vereda a vereda, y que los muchachos iban repitiendo por cuadras enteras. Algunas de estas farsas populares tenían su raíz en los sucesos públicos.

Según don Benjamín Vicuña Mackenna, a poco de Chacabuco cantaban, por ejemplo, los chiquillos de la calle, en forma dialogada, versos como el siguiente:

Zapato blanco,
La media vera,
La culpa tiene
El ciego Vera.

Zapato blanco,
La media caña,
La culpa tiene
Don Juan Egaña . . .

Versos que innegablemente eran una variante de éste que decían los niños de ayer y repiten los de hoy:

Zapato negro
tan cuchuchito
la culpa tuvo

BIBLIOTECA NACIONAL
SECCION CHILENA

José Muchito.
Zapato negro
media de lana,
la culpa tuvo
la vieja Juana.

Los "mata perros" se entretenían en unos asaltos a piedra que se celebraban a ambas bandas del río Mapocho. Estas guerras de piedras eran siempre los días festivos en la tarde. Jamás faltaban guerreros de uno y otro lado del río, entre chimberos y santiaguinos. Y el público las presenciaba desde el gran paseo de Santiago: el Tajamar.

Los niños "acomodados" jugaban en el interior de las casas, de los caserones de tres patios y entre sus juegos estaban el de las escondidas, la Gallina Ciega, el Cordero Sal de mi Huerta, el Otra Esquina por Ahí, el Pimpín Sarafín, el Ca—ti—ta—ja, el Hilo de Oro.

Los juegos verdaderamente oficiales, ya que no se pueden llamar nacionales, eran el de la pelota, a la manera vizcaína. Este juego de pelotas fué traído a Chile por vizcaínos. En los tiempos pasados había anfiteatros como se ven todavía en todas las ciudades vascongadas.

Después los estudiantes del Instituto tuvieron un patio adecuado para este ejercicio, al cual llamaron "cancha de pelotas". Luego, vino el volantín, de diversas formas y

algunos gigantes y se jugaba también en canchas, lugares donde igualmente se saltaba a la cuerda, al cordel, cuya práctica de agilidad recomendaba Hipócrates.

Los pasatiempos sociales consistían en los paseos en carreta, en los juegos de prendas, en el Ajedrez, las Damas, la Lotería, que se jugaban en los salones y en los cafés, cuyo juego era muy conveniente para los empresarios, por la razón de que de cada peso de la suma a que ascendía cada lotería, la casa sacaba un real. Con este sistema, a las pocas jugadas, el dinero en su casi totalidad pasaba como por encanto al bolsillo del dueño de casa. Esto justificaba un refrán muy repetido entonces:

“De enero a enero la plata es del lotero”.

Los cafés tenían también su sala de juegos de “cartas”, los naipes que se abrían en combinaciones que se llamaban la basiga, la malilla, el mediator, el tonto, el tresillo, que como su nombre lo indica, se juega entre tres. Y estaban los de vicio, que habían llegado de México: la banca, el monte, el paró, y la primera.

Entre los juegos de destreza y habilidad se había contado el truco, que se ejecutaba en una mesa dispuesta a este fin y que después sería el de billar, juego éste que se introdujo en Chile el año 1812, viniéndose a usar sólo en 1832 los tacos con suela.

Los salones de baile eran conocidos como



Paseo en carreta

BIBLIOTECA NACIONAL
SECCION CHILENA

“filarmónicas” y después estaban las fondas y las chinganas, donde se rendía culto a Tép-sícore y a Baco.

Hay aún otra época en los juegos: cuando los niños en las “chacotas” de los recreos en los colegios con internado se “manteaban” con las frazadas, cuando en estos pítios y en todas partes se jugaba con bolitas de piedra. De las bolitas se puede afirmar que eran conocidas en la antigüedad. Las bolitas de piedras o composición hacían las delicias de los niños y se guardaban en saquitos de género aquellas “punteras” o las que hacían “quemas” o esas de la “troya” o el “choclón”.

Otros juegos eran correr tras el aro y el columpio y el diábolo, cuyo origen dicen que es chino o que vino del Africa Central. El diábolo, “el diablo entre las varillas”, se difundió por todo el mundo y aquí en Chile pasó divirtiéndonos entre los años 1906 a 1912; pero este juego tiene la particularidad de que aparece y desaparece de los pueblos.

También se jugaba al trompo, al emboque, juegos de temporadas como el volantín.

Ahora cabría hablar de los juegos de hoy, de los juegos organizados en los que pueden participar de 5 a 40 niños, como El Pillarse, La Capillita, Los Huevos, El Paco y el Ladrón.

En todos estos juegos la partida se “cuen-

ta", y entre las maneras de "contar" hay varias fórmulas, como, por ejemplo:

Un bolita,
Una manzana,
Señorita,
Hasta mañana.

Cuando están cansados, fatigados, o desean concluir, piden "bola" (*colorá* o *café*).

Los juegos que más apasionan a los niños en los recreos, son los de carreras, y aquí está la barra chilena, juego clásico de nuestra juventud. Entre las carreras existen varias recreativas, y entre ellas está la de obstáculos, con saltos sucesivos y sorpresas; carrera con pesos, (los pesos son piedras, trozos de madera); carrera con velas, con una vela encendida; carrera de las carretillas humanas, que es tomar de las piernas al compañero y hacerlo caminar con las manos; carreras de ensacados, metidos en sacos desde los pies hasta medio cuerpo; y siguen la de burro, la de caballitos, la de gallos y la de patos, a la que se le da este nombre por el modo de andar y de correr de los jugadores. Cada jugador debe sujetarse a los zapatos una tabla y dando saltos producir la diversión, con la imitación de las aletas natatorias.

En los campos, los niños son atraídos por la pelota, el fútbol, que es muy jugado tam-

bién por los trabajadores de las haciendas; en los pueblos chicos, aparece para las Fiestas Patrias, el Chanco, que consiste en pasar arrastrándose por un tonel suspendido sobre un eje y por lo tanto gira produciendo la caída del que lo intenta atravesar; y por la prueba del "sartén tiznao", en la que hay que despegar una moneda de la base de este artefacto.

Del juego del volantín; balompié, llamado fútbol; del trompo, del emboque y de una diversión conocida por "palo ensebado" y taba, haremos en particular una reseña histórica y típica.

EL VOLANTIN.— El barrilete, lo inventó el general chino llamado Han-Sin, unos doscientos años antes de Cristo.

El juego de la cometa se conoció en Europa en el siglo XVII.

En cuanto al juego del volantín entre nosotros, dice, don Benjamín Vicuña Mackenna "que más que entretenimiento, era una pasión popular, una especie de palenque público, que tenía por teatro el cielo y los tejados, por combatientes a todos los caballeros, niños y rotos, la sociedad entera de Santiago, pues ni los clérigos por poltrones, ni las señoritas por tímidas, desdeñaban correr a la rondana en los momentos solemnes de la comisión, ni tomar parte en la febril *chadadura*.

El volantín tenía también artífices especiales, y en los últimos años el que mejor los trabajaba diz que era el *chimbero* Lillo y el conocido sangrador Barrera. La gran dificultad de este arte aéreo era pegar el arco y después la proporción de los *tirantes* y la *cola*. Por esto, cuando un volantín agarraba a una bola de *cola* y *tirantes*, la bola era perdida".

En otros tiempos se habló de "grandes comisiones" y los fulanos apostaban gruesas cantidades. En las competencias se usaba el hilo curado y las estrellas, las cometas tenían garfios, con vidrio molido, o algún otro ingrediente para cortar el hilo.

Famosos eran los "chupetes", volantines sin cola. En escala menor estaban la "ñecla", "la cucurucha", el "chonchón" y la "cambucha" que eran o siguen siendo los hijos pobres del volantín.

LA PELOTA.— Balompié. Este juego se inventó en Lydia, unos 1500 años antes de la era cristiana. En Egipto fué uno de los juegos preferidos.

De lo que no hay duda, es de que fué en la Gran Bretaña donde empezó el juego del fútbol.

"Dícese que fué la ciudad de Derby, en Inglaterra, donde tuvieron lugar por primera vez las partidas entre romanos y británicos, y llegó el día que hubo otra partida

más enardecida en la que los británicos echaron a los romanos de la región y para celebrar la victoria "se entregaron a una orgía futbolística que duró varios días".

Tal ardor pusieron los naturales en "la patada bruta", que cada partido era un verdadero motín.

Estas contiendas se fueron convirtiendo en bandos y así, con el transcurso de los años, se estableció una reñida rivalidad entre los barrios de "Saint Peter" y "All Saints", de Derby, jugándose un partido anual entre estas partes de la ciudad hasta 1846, en que tuvieron que ser suspendidos de orden de la autoridad, pues durante la contienda no quedaba títere con cabeza ni entre jugadores ni entre espectadores.

Es muy posible que el juego haya sido desde su origen tal como se conoce hoy. Para hacer más razonable la práctica del deporte, se inició por entonces su reglamentación y, con los años, se fueron pulimentando los detalles de la regla del juego y limitando el número de los que en él tomaban parte.

A Chile llegó este juego hace unos cincuenta años y para nosotros ha sido un deporte "made in Great Britain", que llena las canchas y los estadios del país y que ha dejado su léxico, como en todas las lenguas, expresiones tales como "off", "side", "shoot", "goal", "foul", "match" y "referee".

EL TROMPO.— Virgilio habla de él en la Eneida, Persio nos dice que en su niñez tuvo mayor afición al trompo que al estudio.

Nuestros abuelos recuerdan a grandes fabricantes, entre ellos, los trompos que salían de manos de José Marcos Ramírez, que a la vez era fabricante de ataúdes.

En Chile, generación tras generación ha jugado al trompo y ahí están los de palo blanco, que apenas resistían el “quiñe” manso y los de madera de naranjo, del “quiñe bravo”, lo mismo que el trompo “cucarro” y el otro “sedita” que se quedaba dormido en la palma de la mano.

Una buena lienza, “huaraca”, o soga bastará para hacerlo “cuspe”, “cuspito”, trompo ligerito.

Entre nosotros el trompo se vistió de colores, se hizo más chileno, se puso sobre sus espaldas una manta huasa.

Nuestros poetas le han cantado también a este juego y entre las adivinanzas chilenas hay varias que hacen referencia al trompo.

BOLICHE.— *Emboque*, en Chile, seguramente se denominó emboque de embocar: entrar por una parte estrecha.

Boliche es juego de bolos y lugar donde se ejecuta, pero el *Boliche* de nuestra preocupación es el juguete que se compone de un palo terminado en punta por un extremo, y

con una bola sujeta por un cordón al medio del palo y que, lanzada al aire, se procura recoger o ensartar en la punta.

La bola o campana, en Chile, es pintada en bandas que la envuelven cilíndricamente. Los colores son alegres, vivos.

La época de este juego no se puede determinar, viene como rachas u oleadas y algunas veces se encuentra predominando en ciertos pueblos sin alcanzar a llegar a otros vecinos.

CUCAÑA.— Palo ensebado. La cucaña tiene su origen en Nápoles, donde era muy común durante los siglos XVI y XVII, en las fiestas populares. En medio de una plaza pública se formaba una pequeña montaña artificial que simbolizaba el Vesubio. Del cráter de aquel falso volcán salían en erupción salchichones y distintos manjares, especialmente macarrones que, al desprenderse, se cubrían de queso rallado, dando la impresión de una montaña cubierta de cenizas. La gente acudía para apoderarse de aquellos manjares.

La montaña, la cucaña, se substituyó después por un alto poste del cual pendían salchichones, aves, etc.

Cuando se convirtió en un palo alto y derecho, fijo o clavado en el suelo, se le untó de jabón y otra materia grasa y en su punta o extremidad se colocó premios en dine-

ro, dulces, pavos y otras cosas para el primero que lograra alcanzar el objeto en cuestión, trepando hasta él.

En Chile, el palo ensebado se alza para las Fiestas Patrias, ostentando en su extremo gallinas, botellas de vino, billetes de cien pesos y la infaltable bandera de la patria.

Por lo general, los primeros no llegan al extremo. Los últimos alcanzan el éxito. No dejan de haber "mauleros", los que se valen de astucias como llevar arena en los bolsillos. Los asistentes llaman por el nombre al competidor, avivan, proclaman al futuro triunfador. /

LA TABA.— Es un juego antiquísimo, tanto, que ya los primitivos griegos lo conocían. Es, pues, un juego de azar precursor de los dados. Las tabas sirvieron también de objeto adivinatorio.

En América, el juego de la taba se practica mucho entre los gauchos argentinos, que entre otros nombres lo designan por el de "tirar al güeso".

Estudiosos argentinos dicen que se trata de un juego importado por los conquistadores del Río de la Plata.

Lo que sí está bien claro es que el juego y la jugada son dos cosas distintas. Lo cierto es que la jugada de la taba es argentina, criolla, y en ninguna parte se juega, como lo hacen los paisanos. Pueda que el juego de

la taba sea genuinamente americano y que se haya conocido desde tiempos muy remotos, pero el juego de los argentinos es de ellos.

Hay que verlos en el adiestramiento que precede al tiro de la misma, la manera de agacharse para lanzarla, las palabras que acompañan a cada tiro, el comentario a la suerte o al revés.

Lo que parece cierto, también, es que de la Argentina pasó a Chile y parece que primero lo jugaron los araucanos que lo llamaban *tafan*, y después los hombres de la Patria Vieja.

Para este juego ordinariamente se utilizan los huesos de carnero o cordero, pues los del ganado vacuno (tabones) son demasiado grandes. La taba, presenta cuatro caras, que se distinguen con los nombres de *hoyo*, *tripa*, *carne* y *culo*, y se juega tirándola sencillamente al aire, mientras los dos que hacen la apuesta, cada uno elige la cara que quiere. El que acierta la posición gana, ya sea dinero, etc.

Fiestas criollas, Deportivo - Sociales

Como es sabido, con don Pedro de Valdivia y sus soldados llegaron 75 caballos entre potros y yeguas, para los cuales luego se habilitaron sitios para su cuidado y cría, que en España se llamaban dehesas.

En esos tiempos los caballos valían tanto como un soldado. Un caballo costaba dos mil pesos y un soldado de a pie podía conseguirse por la mitad de ese valor.

En los alrededores del Santiago del Nuevo Extremo, Valdivia hizo construir un gran cercado donde colocó a los potros bajo cuidadores, pagados por la ciudad. Criar potros por esos años era una espléndida recomendación para solicitar cualquier merced ante el Rey. Y es curioso anotar que de estos cercados para potros se derivó después el nombre de *potreros*, de ciertos sitios de nuestros campos.

Así las cosas, en 1545 ya se encuentran disposiciones y multas para los propietarios que dejen pastar libremente a los animales, o para los que tomen caballos o yeguas ajenos. Por ese año, se contaba con un número de cincuenta yeguas.

Como el aumento del ganado caballar fuera notorio, se usaron las marcas de fuego, las que se registraban en un libro del Cabildo.

En 1553, ya hay necesidad de establecer penas y se dictó una bárbara, como era la de cortar la mano al indio que apedrease o flechase a una yegua, medida atroz que sólo se comprende en vista del enorme valor de los caballos.

En el mes de abril de aquel mismo año, el Cabildo otorgó un permiso al capitán Gaspar de Orense, para rifar públicamente un potro, una yegua, un macho y una mula, en la suma de tres mil pesos.

En octubre de 1556, el Cabildo dispuso que el día de San Andrés se hiciese un *rodeo* en la plaza pública, para contar los animales y examinar las marcas.

Después, los caballos llenaron la vida deportiva junto a los toros. Las carreras de a caballo con apuestas, constituían las delicias de los españoles.

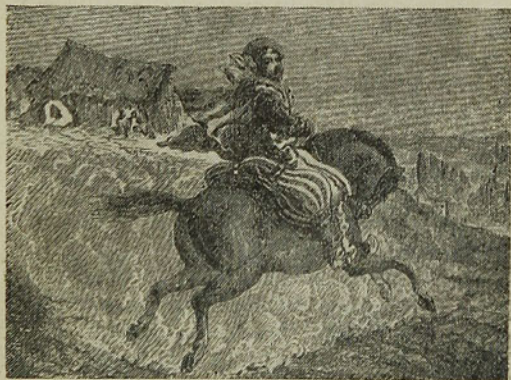
A fines del siglo XVIII, el licenciado González de Marmolejo establece en Quillota y Melipilla las primeras crianzas caballares del país. Por lo tanto, el caballo chileno es de origen mitad morisco y mitad andaluz; pero, indudablemente, se ha modificado por las costumbres de los jinetes nacionales.

El caballo chileno es de andar elegante y

levantado, apropiado para lucir jinetes en los días de fiestas.

Este caballo descendiente de los esforzados andaluces que trajeron los conquistadores, se incorpora a la vida del país como motor de varias actividades nacionales no dejando nunca mal a su jinete, ya en la fiesta campera o en la guerra.

La caballería fué decisiva en el proceso de nuestra Independencia. Los caballos en el ejército chileno han hecho recorridos inmensos y los soldados han sabido agradecer su valor. Se cuenta que el comandante don Roberto Souper tenía un caballo llamado "Pe-



El huaso y su caballo

dro José", con el cual peleó en el asalto del Morro, en cuyo sitio el comandante fué herido y de muerte. El comandante, que quería mucho a su caballo, días antes de morir lo hizo llevar hasta su lecho, lo acarició y se despidió de él, como quien lo hace de un amigo querido. Con voz conmovida, le dijo: "Pedro José", aquí tienes a tu amo que va camino de la muerte por un solo balazo; tú, con cinco, estás tan fresco . . .".

El huaso, hijo predilecto del campo chileno, se agiganta montado en su caballo, y en la mayoría de sus fiestas, participa este animal, animándolas heroicamente. El caballo se complementa con nuestro campesino en faenas y fiestas deportivo-criollas como el rodeo, topeaduras, domaduras, la trilla a yeguas y las carreras en pelo.

Como el huaso y el caballo son igual que un monumento en el paisaje chileno complementamos este capítulo con una pieza de su arreo, el lazo, tira de cuero que constituye su arma, más algunos entretenimientos como la caza del cóndor, la riña de gallos, el gallo descabezado y la caza de la vicuña.

EL RODEO.— El ganado que va ser corrido se encierra en corrales cercanos y es llevado a una pista circular, la que tiene una parte llamada "medialuna", cuyos cercos están hechos con madera y ramas de espino, "quinchas". Portones toscos permiten la en-

trada y salida del animal que va a correrse: por lo general, novillaje. Los jinetes corren a pares, no siendo raro que vaya el patrón y su capataz o mozo, que se encarga de auxiliarlo o lucirlo en los momentos culminantes. Un arreador con grito estridente provoca la carrera del vacuno que busca salida en el semicírculo, mientras el jinete le procura alcanzar o detener en un punto determinado, señalado con una bandera. Esta acción tiene el siguiente desarrollo:

Los jinetes, picando espuelas, cargan sobre un novillo apretándolo en una especie de tenaza formada por las dos cabalgaduras; así lo sacan casi en vilo hacia el lado izquierdo de la "medialuna". El animal trata de escabullirse; pero los huasos son listos. Hay dos banderolas chilenas que marcan el sitio (a la izquierda y a la derecha) en que esta carrera debe cesar con la "atajada" del animal por el jinete y su cabalgadura. Es un instante sensacional, éste lo estrecha contra la "quincha" y lo empuja hacia el jinete que va al otro lado, produciéndose la "atajada maestra".

Contribuyen al brillo de este torneo los caballos corridos por sus dueños, que defienden los pendones de la hacienda o fundo al cual pertenecen. Estos animalitos, rapidísimos, nerviosos, elegantes, asombran por la impresión de coraje que ofrecen y por la agilidad con que dóciles a la mano que los guía,

acometen y entablan lucha contra el vacuno, que parece fuera capaz de aplastarlo. Los dominan y retornan, moviendo graciosamente sus patas, al sitio en que los corredores, alineados militarmente, esperan con espíritu deportivo el fallo del jurado.

Ramadas cercanas reúnen a los patrones, dueños de fundos, vecinos, amigos o invitados.

El colorido del paisaje, las mantas vistosas, los arreos pintorescos hacen de esta justa la fiesta más pura de los campos chilenos.

TOPEADURAS.— En los meses de verano son frecuentes las topeaduras, prueba que se realiza sobre una vara permitiendo a los jinetes probar la destreza y fuerza de los caballos, para determinar cuál empuja más al otro, a fin de hacerlo salir de la vara, que es un madero en donde apoyan los pechos los caballos que topean.

La vara topeadora, es un palo, generalmente, de eucalipto, de 6 a 10 varas, grueso, liso, cilíndrico, que se coloca muy firme sobre horcones o postes, a la altura del pecho del caballo; sirve para topear, o sea ensayar la fuerza de los animales, echándose el uno sobre el otro, deslizándose de pecho al ras de la vara.

Se "tuercen" apuestas en dinero y se celebra el triunfo con abundante vino o chicha.



La Trilla

DOMADURAS.— En una “medialuna” o simplemente en un terreno plano y espacioso, van apareciendo los domadores montados en pelo sobre caballos chúcaros. El caballo lleva un pretal, del que se sujetan los jinetes, como igualmente de las crines. Los corcovos, los relinchos y las patadas al aire, al clavarles las espuelas amansadoras, se repiten con profusión y el domador tendrá que resistir sobre el lomo o caer o vencer al caballo, hasta que amainado en su furia se deja guiar, mientras el amansador es aplaudido por la peonada o concurrencia.

LA TRILLA A YEGUAS.— La trilla constituye una fiesta que reúne a patrones y obreros. Piños de yeguas amaestradas piso-tean las gavillas de trigo, siendo arreadas por jinetes que las hacen correr en círculo.

Es el gran torneo que gira alrededor de una parva, rodeada por un cerco, y ahí los huasos lucen sus mejores caballos y sus más vistosas mantas. Todos se juegan la vida junto al montón de trigo. La carrera es vertiginosa tras las bestias que corren, giran y regiran al grito de ¡“Ah, yegua...! ¡Ah, yegua...!”

Quince, veinte yeguas son colocadas en la era, y dos mocetones diestros y bien montados las hacen dar vueltas alrededor, a los gritos de “¡Ah, yeguaa...! ¡Ah, yegua...! ¡A la vuelta, yeguaaa...!” mientras las ye-

guas y los caballos corren pisando las gavillas y desgranando el trigo.

La trilla tiene como complemento el arpa y la guitarra. Se bailan cuecas, se oyen canciones chilenas, se toman buenos mostos, los de la última cosecha, o se comen corderos, y las gallinas y los pollos "pagan el pato".

CARRERAS EN PELO.— Las carreras en pelo o a la chilena que tienen por cancha un camino real, o una alameda, son las que entusiasman más a nuestros campesinos. No hay para qué describir el júbilo de una de estas justas en que el jinete sin montura, sin espuelas ni bridas, agarrándose solamente de las crines, llega a la meta.

Cuando hay carreras, cualquiera que sea la distancia, nadie ese día queda en "las casas". Las mujeres, llevadas al anca, presenciarán como en una tribuna criolla esta fiesta de pura alma nacional.

La carrera a la chilena, no es un juego de azar, aunque se crucen apuestas. El interés de la ganancia es absolutamente secundario: la carrera se hace por la carrera misma, por el triunfo del animal y por el placer que experimenta su dueño.

Los asistentes, los concurrentes, algunas veces se exaltan y se forman "boches" y se agitan los rebenques. El fallo está dado, el Juez de la carrera, el Comisario, dió su "sentencia".

EL LAZO.— El lazo empleado por el huaso no difiere mucho del que usaron los indios araucanos. El huaso lo maneja con destreza, sea para coger el ganado o rescatar animales o salvar mil obstáculos.

Entre los lazos que se usan y que se usaban, está el lazo trenzado de cuero. Este lazo es hecho con una tira de cuero de buey sobado a mano, pero sin curtir. Hay otros, de cuatro tiras separadas que se trenzan y forman una pieza compacta.

Uno de los extremos del lazo es conocido por lazada y el otro por pegual.

El lazo puede tener diez metros de largo y ser del grosor del dedo meñique. El lazo enrollado se lleva amarrado a la silla.

Por medio de este arreo, el huaso sujeta a quince pasos un toro o un caballo a todo correr.

Este arreo lo usaron también los huasos para tomar prisioneros en la guerra. En la batalla de Maipú se reunieron los huasos de las vecindades de Quillota, Rancagua y Aconcagua y contribuyeron al triunfo con sus lazos. Echaron el lazo a no pocos oficiales españoles. Después, junto al coronel don Ramón Freire, en una carga contra la artillería realista, enlazaron piezas de campaña y las arrastraron.

CAZA DEL CONDOR.— Se hacía un envarado circular pequeño, de unos dos me-



Caza del Cóndor

tros, recubierto con ramas, y en un lugar tenía una puerta misteriosa.

Colocaban en el centro de esta cerca, un caballo o un burro muertos.

Al olor y ante tan espléndidas piezas, los cóndores comenzaban a bajar, primeramente tímidos, desconfiados y luego se posaban sobre las carroñas cinco, seis, ocho.

Los campesinos los dejaban que se saciaran, que se hartaran hasta ponerse pesados.

Era entonces cuando aparecían ellos hasta en grupo de diez. Unos entraban por la puerta "bruja" y armados de garrotes y cuchillos comenzaban el ataque.

El cóndor, repleto, necesitando espacio para elevarse, se encontraba acorralado y moría víctima del garrote, pero no sin antes defenderse.

Los que lograban elevarse volando, eran cazados a lazo por los campesinos que se habían apostado fuera de la empalizada.

Esta cacería se hacía y se hace dado a los enormes perjuicios que causa el cóndor entre el ganado menor.

RIÑA DE GALLOS.— Los griegos eran apasionados por ella, lo mismo que los romanos.

Se cuenta que Augusto, lo mismo que Antonio, eran muy aficionados a la riña de gallos. Y se dice también que los gallos de

Augusto salían siempre victoriosos en la pelea.

Los griegos obligaban a los niños a asistir a la riña, a presenciar el espectáculo. Con eso se perseguía educar a la infancia en el coraje y en el valor. Se les mostraba, se les hacía ver cómo se podía y se debía pelear hasta el último momento.

Los "galleros" en los reñideros, preparan el peso del gallo, los "afirman", los prueban en la resistencia y son entendidos en heridas o golpes, por estar éstos clasificados.

Entre nosotros, este espectáculo tan críollo, está prohibido, pero no por eso dejan de haber de vez en cuando riñas.

GALLO DESCABEZADO.—En este juego debía cortársele con un sable la cabeza a un gallo. Para esto se enterraba al gallo en un hoyo dejándole tan solo el cogote afuera. Después se elegía a un hombre del rodil, de los que formaban el círculo, y se le vendaba la vista, luego se le daba un par de vueltas para despistarle, "marearlo", y comenzaba la acción de hacerle volar al ave la cabeza de un sablazo. Había algunos que sin "tanteos", al primer sablazo lo descabezaban. Otros lo practicaban con palos en vez de sable y la acción se volvía fuerte, "bestialmente divertida".

En este juego del "descabezamiento del

gallo" había premios en dinero para quien lo descabezara.

CAZA DE LA VICUÑA.— En las haciendas ubicadas al pie de los Andes, constituyó, en otros tiempos, una fiesta deportiva de gran agilidad, la caza de la vicuña. En el invierno, cuando los fríos y la nieve se dejan caer, las vicuñas abandonan sus madrigueras de las montañas y es entonces cuando las gentes de las haciendas se reúnen y forman cordón alrededor de la quebrada en que los animales han sido vistos. Este cordón lo van estrechando, hasta dejarlas sin salida. Cuando han logrado esto, los cazadores matan muchas con armas de fuego, otras son cazadas vivas. Los animales, desesperados, arremeten buscando una salida y atropellan el cerco humano que los resiste.



Caza de la Vicuña

BIBLIOTECA NACIONAL
SECCION CHILENA

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- Andrés Febrés.**— Arte de la lengua general del reino de Chile. Lima, 1765.
- Andrés Febrés.**— Diccionario Hispano Chileno. Imprenta del Progreso. Santiago de Chile, 1846.
- Miguel de Olivares.**— Historia militar, civil y sagrada de Chile. Santiago de Chile, 1874.
- Juan Ignacio Molina.**— Compendio de la historia civil del reino de Chile. Santiago de Chile, 1878.
- José Toribio Medina.**— Los aborígenes de Chile. Santiago de Chile, 1882.
- Felipe Gómez de Vidaurre.**— Historia geográfica, natural y civil del reino de Chile. Santiago de Chile, 1889.
- Alonso de Ovalle.**— Histórica relación.
- Francisco Núñez de Pineda y Bascuñán.**— Cautiverio feliz.
- Tomás Guevara.**— Historia de Chile Prehispano. Tomo II. Balcells y Cía. Santiago de Chile, 1927.
- Tomás Guevara.**— Historia de la Civilización de Araucanía. Imprenta Cervantes. Santiago de Chile, 1898.
- Reuel Smith.**— Los Araucanos. Imprenta Universitaria. Santiago de Chile, 1914.
- Félix José de Augusta.**— Diccionario Araucano Español y Español Araucano. Imprenta Universitaria. Santiago de Chile, 1916.
- Félix José de Augusta.**— Lecturas Araucanas. Imprenta y Editorial "San Francisco". Padre Las Casas, Temuco, 1934.
- María Bichon.**— Algunas diferencias culturales entre fueguinos, araucanos e incas. "Revista de Educación" N° 23. Año IV. Agosto, 1944. Santiago de Chile.
- Alonso de Ercilla y Zúñiga.**— La Araucana. (Cantos escogidos). Editorial Zig-Zag. Santiago de Chile, 1940.

- Eulogio Robles Rodríguez.**— Costumbres y Creencias Araucanas. Ediciones de la Universidad de Chile. Santiago de Chile, 1942.
- Leotardo Matus Zapata.**— "Juegos Olímpicos de Chile 1908. Los Ejercicios físicos de los antiguos araucanos". Revista "Zig-Zag" N° 224 de 1909. Santiago de Chile.
- Benjamín Vicuña Mackenna.**— Historia de Santiago. Vol. X. Obras completas publicadas por la Universidad de Chile, 1938.
- Eugenio Pereira Salas.**— El teatro en Santiago del Nuevo Extremo 1709-7809. Imprenta Universitaria. Santiago de Chile, 1941.
- Biblioteca de los Anales de Chile.**— Episodios Nacionales. 1ª Serie. Santiago de Chile. Empresa editora Atenas, s/f.
- Mariano Picón Salas y Guillermo Feliú Cruz.**— Imágenes de Chile. Editorial Nascimento. Santiago de Chile, 1933.
- David Kraiselburd.**— Psicología de los juegos infantiles. "El Ateneo". Buenos Aires, 1941.
- Daniel Aeta.**— Juegos y Deportes. Editorial Nascimento. Santiago de Chile, 1941.
- Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo Americana ESPASA. Varios tomos.
- Joaquín Cabezas.**— Los Juegos Olímpicos. Anales de la Universidad de Chile. Tomo CXXVI, 1910.
- "El Cabrito" (Semanao infantil. Empresa Zig-Zag). Sección: "Cómo vive y cómo se divierte el niño Americano". Oreste Plath. Santiago de Chile. 1944.
- Luis Durand.**— Presencia de Chile. Editorial Nascimento. Santiago de Chile, 1942.
- Oreste Plath.**— Grafismo Animalista en el hablar del Pueblo Chileno. Imprenta diario "La Tarde". Santiago de Chile, 1941.
- Dr. Víctor Grossi.**— "Medicina Social". (Higiene rural. Trabajo leído en la Sociedad Médica de Valparaíso. por el Dr. Víctor Grossi, Jefe de la Dirección Provincial de Sanidad). Año IV. Valparaíso, Julio, Agosto-Septiembre 1938. N° 27.

SECCION CONTROL
Y
CATALOGACION

