



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 país intérprovinciales, 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 país.

Sobre estos últimos envié una comunicacion a la *Sociedad de Folklore Chileno* de Santiago, leida en Sesion 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 *fantasia*. 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 paises ligados por vinculos de raza, conquista, costumbres, etc. La sinonimia indica, ademas, 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 imaginacion 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 HIJÉNICO-FISIOLÓGICO.—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 METODOLÓGICOS

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 Explicad claramente los juegos i los términos difíciles a vuestros discípulos, i sobre todo, *jugad con ellos mismos*. Los juegos se explicarán 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*, eligiendo 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 barrus 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 fantasia (Véase indicacion 28).

II. MEDIDAS HIJÉNICAS 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 discipulos 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 días 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 *Teoría 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 días 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 exigirle 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.....	Artículo.
cms.....	centímetro.
Com. Cientf. fran.....	Comision científica francesa.
Com. de Prog.....	Comision de Programa.
const.....	constitucion.
Cuad.....	Cuaderno.
ed.....	edicion.
Espr. vulg. ch.....	Expresion 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 ROUSSEU. — *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 *Linco* lo trascibo 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.

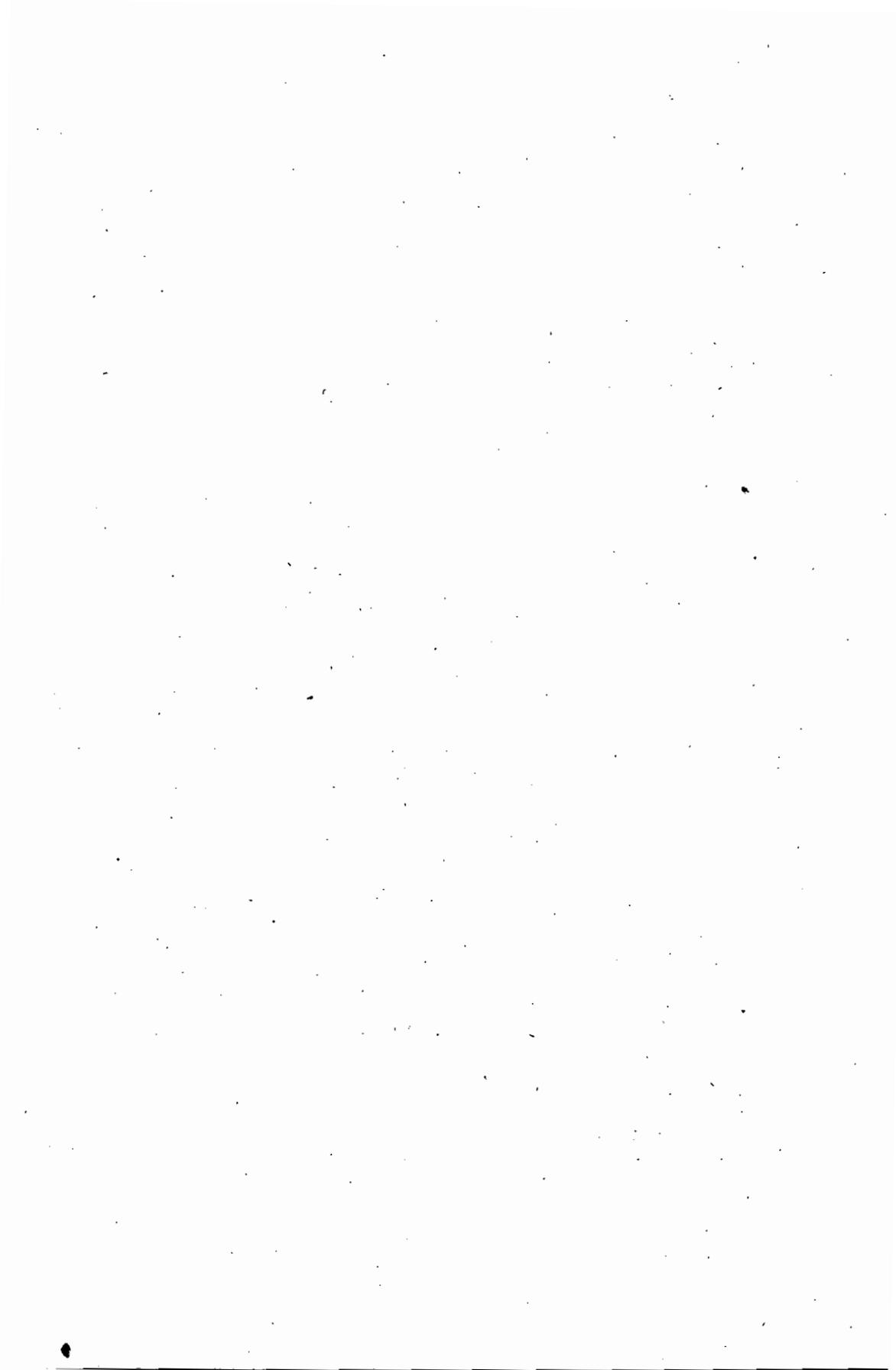
MOLINA.—*Compendio de la Historia Civil del Reino de Chile*—Santiago, 1878.

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 elegir a uno de *perseguidor*, que pilla a cualquiera de sus compañeros, dándole un golpe suave en la espalda i diciendo 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 pillarse*, 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 variacion no es ménos 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 descansan 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.—*Filà 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 si 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, además, con el mismo fin, no ménos de una veintena, advirtiendo que en todas ellas al que le toca la última sílaba o palabra «la lleva!».

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)ola» («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 tiene!* 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 También 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 cuclillas* 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* (Jenschke, 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)

Formación 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?»—«Si tengo».—Entónçes 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).

Miéntras 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.: Valparaiso)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 40)

Formacion 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. Apénas 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 escondidita,» 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*, segun 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 dirigiéndose 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 muy 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!*, *¡naufrajiol!*, 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) (Jenscke, cuad. 2.º páj. 124. *¿Arrienda Ud. una pieza?* Id. 2.ª ed. páj. 225).—*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 cázarte tus pollos. — ¡Cázalos, si acaso puedes!*»

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

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

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 atrás 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, según 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 peuco* (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).—*Cututùn-peuco* (Roman, páj. 486).—*El lobo* (Marco i Ochoa, páj. 852, T. II).—*Le Loup et la Bergere* (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 titulo 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.

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* (Matusi 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.

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 menos 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 us guardias* (Fraguas, páj. 489).—*Losnegritos* (Jenschke, 2.ª

capturó *se coloca de faccion a un paso* del ladron para que no se arranque, i evitar que otro 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 inmovilización 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 capitán, 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 cinturón, 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 (*capitán*), designado de comun acuerdo, cuenta en los botones del chaléco o de la chaqueta, diciendo a la vez *páco, ladron, páco, ladron*, etc. Si al tocar el último botón 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 límite 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.

LA BARRA CHILENA. (1)

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).

Continuará.