

evolución de 'pelo que nace en las ingles y en el pubis' a 'hombre cobarde y pusilánime' (acepciones que le adscribe el Diccionario de la Real Academia Española) y de aquí a 'tonto', 'estúpido', pudo haber constituido el primer paso, haber dado el impulso inicial para las numerosas metáforas de carácter sexual que presenté al comienzo de estos apuntes.

JOSÉ JOAQUÍN MONTES.

Instituto Caro y Cuervo.

LOS JUEGOS INFANTILES EN EL MUNICIPIO DE COTA

Contiene la presente monografía el estudio de seis juegos infantiles. Su interés estriba en la originalidad del juego de la bodoquera y la manera de construirla, como también en algunos términos especiales usados en el juego del trompo.

Los informantes fueron todos niños de 7 a 15 años, habitantes del centro del poblado unos, y otros vecinos de las veredas de La Moya, Pueblo Viejo y El Cetime.

Daremos a continuación unos datos generales acerca del municipio de Cota, para información del lector:

El municipio de Cota, en el Departamento de Cundinamarca (Colombia), fue fundado en el año de 1871 por el general Alberto Urdaneta y el presbítero Miguel Martínez Barreto. Parece que fue un pueblo indígena antes de la conquista. Tiene una temperatura media de 13° centígrados y una altura de 2604 metros sobre el nivel del mar. Su extensión superficial es de 51 kilómetros cuadrados, de clima frío. Gran parte de su tierra es apta para la agricultura.

La distancia de Bogotá es de 20 kilómetros y la principal vía de comunicación es el ramal de la carretera departamental que se une con la carretera central del norte. Cota dista de Suba 8 kilómetros, de Chía 8, de Tenjo 18, de Funza 16, y de Siberia 8.

Para la enseñanza cuenta con 8 escuelas, de las cuales 5 son urbanas y 3 rurales. Tiene además una pequeña biblioteca pública.

JUEGOS CON BOLAS.

Las bolas son esferas de cristal de dos tamaños generalmente: pequeñas, de unos 12 mm. de diámetro, y grandes, de unos 15 a 18 mm. de diámetro.

Los nombres especiales con los cuales los niños distinguen sus bolas en general coinciden con los de otras localidades; los principales son: *mamota* para la bola grande; *garbinche* para la bola pequeña de muchos colores; *ojo de buey*, bola grande en la cual predominan los colores oscuros. Para indicar el golpe de una bola con otra durante el juego

emplean el término: *michazo* o *pipo*. *Embocholar* es el término usado para indicar que una bola se logra colocar en un pequeño hueco hecho de antemano. En Bogotá *embocholar* equivale a *enchocular*. *Hacer cuarta* o *jeme* indica colocar la bola a la distancia de una cuarta o de un jeme respectivamente de otra bola, términos usados también en otras localidades de la Sabana.

Para impulsar las bolas en el suelo emplean dos maneras. La primera consiste en juntar los dedos índice y pulgar de la mano derecha, apoyando los tres restantes en el suelo. El pulgar colocado perpendicularmente al suelo sirve de impulsor; el índice, a la vez que sirve de apoyo, facilita el dirigir convenientemente la bola. La segunda manera, menos usada, consiste en apoyar el dedo medio contra el pulgar, colocándolos ambos al ras del suelo, de tal suerte que el dedo que impulsa en este caso es el medio.

Juego del cuadro. — Es uno de los más frecuentes. Elegido un sitio plano, trazan con ayuda de un palito un cuadro, y hacen los huecos con las mismas bolas en los sitios indicados en la figura 1.

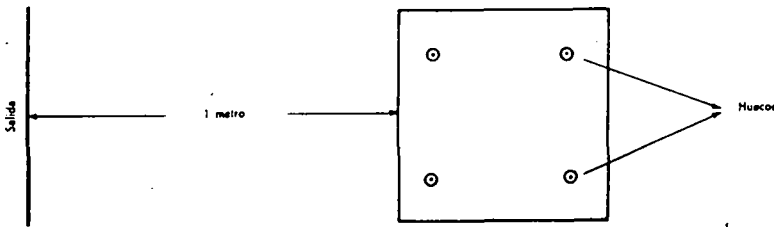


Figura 1

En el juego del cuadro puede haber tres o cinco jugadores. El orden en que han de jugar lo determinan ellos mismos al comienzo del juego gritando: "primeras", "segundas", "últimas". Se colocan luego en el sitio de la 'salida' y el primer tiro lo hacen desde el aire, estando el jugador de pies. Los restantes tiros se hacen de la manera ya indicada.

El juego consiste en *embocholar*. El jugador que *embochole* gana el premio que puede ser o una bola o cinco o diez centavos, según lo convenido. Es de notar que algunas veces cada jugador emplea 4 bolas en el mismo juego, lo que tiene lugar cuando los jugadores son dos.

JUEGOS CON TROMPOS.

En los trompos podemos distinguir tres partes: extremo inferior, sobre el cual gira el trompo, que llaman *herrón*; cuerpo del trompo, que puede ser alargado o abultado, al que algunas veces llaman *barriga*, y *cabeza*, extremo superior del trompo, que sirve de punto de partida para enrollar la *piola* o cuerda que hace girar el trompo.

Veamos ahora algunos términos particulares que ocurren en los trompos. *Perra*, trompo de cuerpo abultado; *zancón*, trompo de cuerpo alargado; *pinga*, también de cuerpo alargado; *ensamble*, golpe que se da con el herrón de un trompo al cuerpo de otro. En otras localidades, como en Popayán, al ensamble se le llama *mirete*; en Bogotá, *seco*. 'Enmuchilarse el trompo' indica que la cuerda quedó mal enrollada y al tirarlo cae sin girar. *Rumbar* el trompo indica el sonido producido por el trompo al girar; este sonido lo producen sobre todo las *pingas*.

Juego de la guáliva. — Para este juego hacen en el suelo, en sitio plano, un círculo de 10 cms. de radio y en el centro colocan una moneda o botón. El juego consiste en sacarla (o sacarlo) del círculo, impulsándolos con el trompo mientras éste gira. Para este fin el jugador apunta con el herrón del trompo al botón o moneda de tal suerte que éste se desplace. Mientras el trompo gire puede el jugador recogerlo con la mano, para impulsar el objeto que se quiere sacar del círculo. Para recoger el trompo el jugador extiende la palma de la mano de suerte que el envés quede rozando el suelo. El trompo, girando, pasa del suelo a la mano por entre los dedos separados.

En el juego de la guáliva gana el jugador que primero saque el botón o moneda del círculo. Los perdedores reciben los *ensambles* (*ensamble* = golpe seco dado por el herrón de un trompo al cuerpo de otro). La manera de enlazar el trompo para dar el ensamble lo indica la figura 2. Cuando el ganador que da los ensambles *saca astillas* del trompo del perdedor, tiene derecho a triplicar o duplicar el número de ensambles, según lo convenido al comienzo del juego.

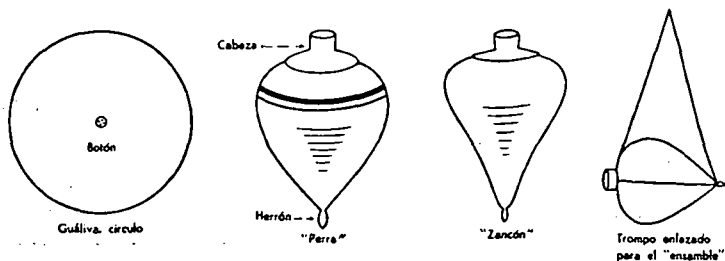


Figura 2

JUEGO CON LA COCA.

En otras localidades, sobre todo en Antioquia, se la llama *balero*. La coca es de madera y consiste en una esfera de distintos diámetros, unida a un mango por una *piola* o *pita*. La figura 3 ilustra lo que acabamos de decir.

El juego de la *coca* consiste en introducir el mango en el hueco para *embocholar*. En el juego de la *veintiuna* gana el jugador que primero complete el número de 21, contando por tres cada *embocholata*.

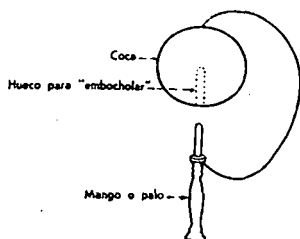


Figura 3

LA BODOQUERA.

Es un juguete muy curioso que los mismos niños construyen empleando para ello un canutillo de dalia o de arboloco. Cortan los canutillos de tal manera que solamente sea aprovechable la parte comprendida entre dos nudos, cuya longitud suele ser de 20 a 30 cms.

La segunda parte del juguete consiste en el *catufo*, que hace las veces del proyectil en la *bodoquera*. La construcción del *catufo* es muy sencilla: emplean un papel ordinario; después de cortarlo en forma de cuadrilátero, lo enrollan en forma de cono y colocan en su vértice un alfiler. El funcionamiento de la *bodoquera* es muy sencillo: se introduce el *catufo* en el canutillo, y luego, por la parte del canutillo en

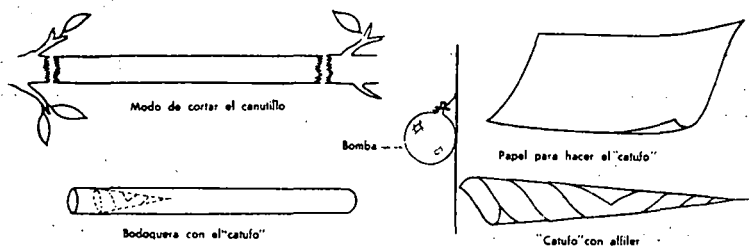


Figura 4

donde se encuentra la base del *catufo* cónico, se sopla enérgicamente, de suerte que éste salga con fuerza por el extremo opuesto.

Juego con la bodoquera. — Colocan una bomba de caucho inflada en la pared, a la altura de los jugadores. El jugador se coloca uno o dos pasos atrás y desde allí apunta a la bomba con su *bodoquera*. Gana el jugador que *reviente* la bomba.

La figura 4 ilustra el modo de cortar el canutillo y el modo de construir el *catufo*.

© 1957

AROS.

Los *aros* que usan en Cota tienen 40 a 45 cms. de diámetro y por lo general están hechos de llantas usadas a las cuales quitan el orillo interior. Como términos típicos del aro mencionamos: *timón* o *palo*, que es el mango que sirve para impulsar el aro y darle la dirección, y *cerrada* (curva cerrada), que tiene lugar cuando, yendo dos aros en direcciones paralelas, uno de los jugadores desvía su aro de tal manera que sea obstáculo para el vecino.

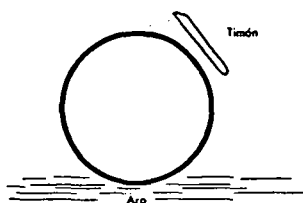


Figura 5

El juego más usado con los aros es la 'vuelta a Colombia'. Para este juego eligen un camino que denominan *carretera*; hacen las demarcaciones de *salida*, *primera etapa*, *segunda etapa*, etc. y *meta*. Gana el jugador que primero toque la *meta* sin haber hecho *cerradas*. La figura 5 ilustra el aro y el timón.

BICICLETAS.

La bicicleta es medio casi ordinario de transporte en el municipio de Cota y se puede decir que se utiliza más que el caballo, sobre todo cuando se trata de viajar a las poblaciones vecinas.

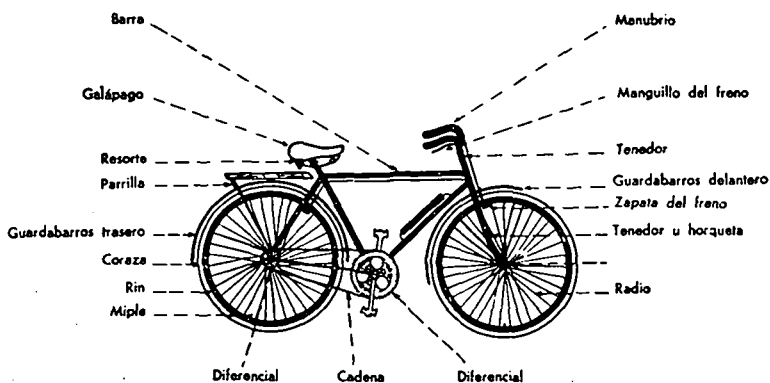


Figura 6

La figura 5 da los nombres con que los niños y personas mayores designan las diversas partes de la bicicleta. Como se puede observar, muchos de estos términos son usuales en otras localidades, como por ejemplo en Bogotá, Zipaquirá, etc.

El juego principal con la bicicleta es la 'vuelta a Colombia'. Demarcadas las etapas, a las cuales se acostumbra dar nombres de localidades colombianas, como por ejemplo etapa Ibagué-Espinal etc., se fijan las condiciones del juego; se prohíben las cerradas, etc. En la meta suele haber uno o dos muchachos que sirven de jueces y dan los premios.

LUIS GUEVARA CASTILLO.

Instituto Caro y Cuervo.

ACERCA DE LOS ULTIMOS TRABAJOS DE LINGÜÍSTICA ROMANICA EN HUNGRIA

En los cinco primeros tomos (1950-55) de los *Acta Linguistica*, editados por la Academia Húngara de Ciencias bajo la redacción de Gy. Németh, se han publicado algunos ensayos de lingüística románica, cuyos autores han asentado sus trabajos sobre una base firme del conocimiento de la materia y de su sistematización. A continuación expondremos las principales ideas de los más importantes estudios:

En el artículo *Recherches sur l'ordre des mots dans les plus anciens textes français en prose*, AL, IV (1954), 69-94 y 351-382, disertación abreviada y un tanto refundida, elaborada por el autor durante sus estudios en París y hasta hoy no publicada, JÓZSEF HERMAN se pregunta por el origen del siguiente orden de las palabras en las oraciones aseverativas: sujeto + predicado verbal + complemento. Desechando en absoluto las teorías existentes, que esclarecen ese orden de las palabras, por haberse creado una fuerte confusión entre el nominativo y el acusativo después de la pérdida de la *s* final, y por haberse presentado la necesidad de expresar mediante el orden de las palabras la función del nombre sustantivo en la oración (teoría sostenida por Millardet), o que lo interpretan por razones psicológicas, p. ej., por la preferencia del pensamiento humano que procede de lo conocido — sujeto — a lo desconocido — predicado — (teoría de Lewinska), Herman intenta desarrollar una nueva interpretación fundada en dos tendencias manifestadas por la oración en el francés antiguo: 1) la de alterar el orden de la colocación de la forma verbal, pasando del primer puesto de la oración al segundo; 2) la de colocar en el primer lugar de la oración el sujeto nominal o pronominal antes del verbo. La primera tendencia, que se nota en el francés antiguo y que llevó a un cambio del orden de las palabras, Herman la explica por la acentuación de la primera palabra o de la primera unidad semántica de la oración. Por lo tanto,