

## ALGUNOS JUEGOS DE NIÑOS EN COLOMBIA

### INTRODUCCION

Parte de los materiales de este trabajo fueron recogidos por la doctora Gisela Beutler, cuando acompañaba a los investigadores del Departamento de Dialectología del Instituto Caro y Cuervo en las encuestas para el Atlas Lingüístico-Etnográfico de Colombia durante el año 1961. El interés personal y principal de la doctora Beutler, quien desarrollaba su labor bajo los auspicios de la Deutsche Forschungsgemeinschaft, era recolectar romances españoles de tradición oral en Colombia, pero, además de dicho material, recogió coplas, refranes, adivinanzas, juegos, canciones, cuentos, etc.

Los lugares donde ella recolectó juegos infantiles fueron Pasto, La Cruz, Potosí y Barbacoas (en Nariño); Popayán (en el Cauca); Cúcuta, Pamplona y Bochalema (en el Norte de Santander). En dichas localidades entrevistó a niñas de escuelas y de colegios, y grabó en cinta magnetofónica la mayor parte de las informaciones que le dieron. Más tarde en Bogotá, la doctora Beutler (en adelante G. B.) me cedió muy gentilmente el material sobre los juegos infantiles, para que yo elaborara con ellos algún trabajo.

Con base en este material recogí en 1962 más datos en dos escuelas públicas de Bogotá, y con diversos informantes de aquí y de allá en esta ciudad, completé y clasifiqué el material que presento en este trabajo.

Las fotografías que aparecen en este trabajo pertenecen a los archivos del ALEC y fueron tomadas por el profesor Luis Flórez.

Al examinar los juegos vemos que en algunos de ellos todos los niños hacen los mismos movimientos al compás de la misma canción; en otros, musicales o no, se encomienda el papel principal a uno o dos de los jugadores; en otros, los jugadores se dividen en equipos o en juegos de uno contra

todos y en otros, por último, domina la habilidad personal. La división de los juegos en este trabajo la he hecho teniendo en cuenta dos factores: la musicalidad o no musicalidad del juego y el grado de participación de los niños.

## I. PRELIMINARES DE JUEGO

Bajo este nombre agrupamos:

A. Las rimas que usan los niños en algunos juegos (cuclí, pega-pega, las escondidas, gambetas), para escoger a la jugadora que perseguirá o buscará a las demás.

Algunas de estas rimas son a manera de fórmulas cabalísticas <sup>1</sup>, otras están basadas en números, y otras forman una pequeña historia. En todas, una de las jugadoras va recitando y al tiempo señalándose a sí misma y a sus compañeras. La que sea señalada en el momento de decir la última palabra o sílaba de la rima, debe buscar o perseguir a las demás.

Algunas niñas demoran más esta elección, pues tanto la primera como la segunda o tercera elegidas quedan eximidas de buscar o perseguir y sólo a la última se le asignan estos papeles.

### RIMAS:

1. Mini, mini, mó;  
cachi, vari, varistó;  
es sindí, es sindó;  
salistes tú, y la llevarás tú <sup>2</sup>.

(Informante: Gladis Gutiérrez, 18 años, natural de Durania, Norte de Santander, 1961. Versión recogida por G. B.).

<sup>1</sup> J. AMADES, *Termes sense significat*, en *Homenaje a Fritz Krüger*, Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza, tomo I (1952), pág. 137, divide dichos términos de la siguiente manera: "mots de creació espontànea, mots de creació premeditada, i mots degenerats".

<sup>2</sup> JUAN DE DIOS ARIAS, *Juegos infantiles*, en *Revista de Folklore* (Bogotá, Instituto Colombiano de Antropología), núm. 1 (1952), pág. 125, trae una rima parecida que dice:

2. Tin marín dedós pirigüey  
[también dicen *pingüey* o *que fue*]  
cúcuru mácara, títiri fue <sup>3</sup>.  
(Informante: Marta López, 14 años. Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).
3. Enc tene tu, cape nape nu,  
em bala dís, saca en tis tús,  
para que las lleves tus <sup>4</sup>.  
(Informante: Alicia Saénz, Bogotá, 1962).

Son comunes los juegos de palabras y de números:

4. Pin uno, pin dos, pin tres, pin cuatro, pin cinco, pin seis, pin siete y pin ocho. (Informante: Fani Hernández, 13 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).
5. Sanco uno, sanco dos, sanco tres, sanco cuatro, sanco cinco, sanco seis, sanco siete, sancocho. (Informante: Marta Rodríguez, 7 años, Bogotá, 1962, Colegio San José).
6. Bizco uno, bizco dos, bizco tres, bizco cuatro, bizco cinco, bizco seis, bizco siete, bizcocho. (Informante: Marta Rodríguez, 7 años, Bogotá, 1962, Colegio San José).

Mini, mini, mo; cachihuela varitó;  
esinguí, esingó; mini, mini, mo.

Podrían éstas compararse con la que trae BRIAN SUTTON-SMITH, *The Games of New Zealand Children*, en *Folklore Studies* (University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 12 (1959), pág. 62). Dice el citado autor: «The commonest counting-out rhyme in all historical periods was known as either "Eenah Deenah, Dinah Doe" or "Eenie Meenie Minie Moh". On the whole "Eenah Deenah" was the more usual form before 1900 and "Eenie Meenie" after that date. Its usual form was:

Eena deena dina doe,  
Catch a niger by the toe,  
If he squeals, let him go,  
eena deena dina doe,  
O-U-T spells out».

Es notable el parecido de nuestras dos versiones con el encabezamiento inglés: *Eenie Meenie Minie Moh* (suprimiéndole la primera palabra). En los siguientes renglones se notan también parecidos sorprendentes, de tal manera que podría deducirse que las rimas recogidas en Colombia, no son sino acomodamientos de la rima inglesa: *Eenie Meenie Minie Moh*.

<sup>3</sup> En Méjico se rodó la película *Vacaciones en Acapulco*, en la cual se utilizaron las ocho palabras de la rima, para bautizar a los ocho muchachitos de un matrimonio, lo que prueba la popularidad de esta rima en aquel país.

<sup>4</sup> Versión parecida anota JUAN DE DIOS ARIAS, art. cit., pág. 125.

7. Una, dola, trela, canela,  
zancas de vela,  
velillo velón;  
toca las once  
del puerco ladrón <sup>5</sup>.

(Escuela Normal de Señoritas, La Cruz, Nariño, 1961. Versión recogida por G. B.).

Una variante de la anterior dice:

Una dola trela canela,  
pedazo de vela,  
velillo, velón;  
cuéntalas bien,  
que las doce son.

(Informante: Marta López, 14 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

8. Unica, dosica, tresica, cuartana,  
color de manzana;  
la peca la burra, contigo son diez;  
guardá tu bizcocho,  
para mañana a las tres.

(Informante: Libia Aristizábal, 18 años, Manzanares, Caldas, 1962).

9. Un avioncito tiró una bolita, ¿adónde fue a caer? [la niña señalada nombra cualquier ciudad]. —La niña dijo que a... <sup>6</sup>. (Informante: Marta Rodríguez, 7 años, Bogotá, 1962, Colegio San José).

10. Una vieja, pura vieja,  
mató un gato

<sup>5</sup> JUAN DE DIOS ARIAS, art. cit., pág. 125, trae la siguiente versión: "tela canela, sobaco de la vela, velillo velón, que suenen las doce que ya casi son". J. AMADES, art. cit., pág. 172, anota la siguiente rima catalana:

Uni dori  
teri coteri  
mata la beri  
beri, birón,  
contals bé  
que dotze són.

<sup>6</sup> Una versión parecida cita JOSÉ LUIS PÉREZ DE CASTRO, en *Precedentes de juego en el folklore infantil figuerense*, en *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* (Madrid), tomo XII (1956), pág. 478.

con la punta de un zapato;  
el zapato se rompió  
y el gato no se hirió <sup>7</sup>.

(Informante: Marta López, 14 años, Bogotá,  
1962, Escuela República Dominicana).

11. La naranja se pasea,  
de la sala al comedor,  
no me mates con cuchillo  
sino con tenedor <sup>8</sup>.

(Informante: Marta López, 14 años, Bogotá,  
1962, Escuela República Dominicana).

Una versión de la rima 11 dice:

La manzana se pasea  
por la mesa del comedor,  
no se corta con cuchillo  
ni con tenedor.  
Salistes tú y la llevarás tú.

(Niñas del Colegio de María Auxiliadora de  
Cúcuta, 1961. Versión recogida por G. B.).

12. Don Pepito se durmió, se metió entre la paja, la paja la botaron, se metió entre una mata de pino, el pino se rompió, se metió entre un pepino, el pepino maduró y don Pepito se salvó. (Niñas de la Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

La fórmula usada para terminar la mayor parte de estas rimas es: "triqui, mariqui y afuera zurrón".

<sup>7</sup> Versión parecida cita JUAN DE DIOS ARIAS, art. cit., pág. 125.

<sup>8</sup> MARCIANO CURIEL MERCHÁN, en *Juegos infantiles de Extremadura*, en *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* (Madrid), tomo I (1944-1945), pág. 162, trae la siguiente versión:

Una naranjita se pasea por la mesa  
al comedor.  
No me des con el cuchillo,  
que me da mucho dolor.  
—Santa Isabel, siéntate aquí,  
en este sofá.  
—No, que va a venir papá  
y me va a pegar.  
—Papá no está aquí,  
que está en el Jerez  
tomando una copa  
de Jerusalén.

B. Los pasos que dan dos niñas para escoger compañeras de juego.

Para jugar partidos o perseguidos se acostumbra *pisar*; para esto salen dos niñas; se sitúan a metro y medio o dos metros de distancia; se acercan pisando alternativamente y poniendo los pies de tal manera que la punta del pie que va atrás toque el talón del otro pie. La que primero llegue a pisar en todo o en parte el pie de la contendora, tiene derecho a escoger su primera compañera de juego; la otra lo hará a continuación y la ganadora después; de esta manera se reparten todas las jugadoras <sup>9</sup>.

También es permitido *pisar con puntas*, es decir que en lugar de poner todo el pie en el suelo se pone únicamente la punta; otras ponen el pie a lo ancho y no a lo largo. Todas éstas son pequeñas astucias para poner primero el pie sobre el de la otra o para retardar el fracaso.

Algunas niñas se acercan la una a la otra dando saltitos; en este caso la perdedora recibe un buen machucón. (Informante: Marta López, 14 años, Bogotá, 1962).

C. Los gritos que dan las niñas para escoger sus respectivos turnos, cuando juegan golosa o semana. Una grita: "primeras"; otra: "segundas"; otra: "terceras" y así sucesivamente. (Informante: Marta López, 14 años, Bogotá, 1962).

D. El cara y sello que se usa en algunos juegos de muchachos.

## II. JUEGOS EN CORO

En este capítulo recogemos los juegos en que todas las participantes ejecutan unos mismos movimientos al compás de una canción. La mayoría son juegos de ronda. He aquí primeramente una lista de sus nombres:

1. El reloj de Jerusalén.
2. El patio de mi escuela.

<sup>9</sup> El mismo método de repartirse los jugadores lo anota BRIAN SUTTON-SMITH, *op. cit.*, pág. 62.

3. El patio de mi casa.
4. A la rueda rueda.
5. El sereno viene ya.
6. Arroz con leche.
7. Arroz con coco.
8. El mozo del cura.
9. El corazón de la piña.
10. Un animal viene allá lejos.
11. Dos caballitos.
12. Federico.
13. Equis sobre equis.
14. La cabra.

Veamos ahora el texto de los versos:

1. *El reloj de Jerusalén*. — Se hace un corro de niñas que mientras giran, cantan:

El reloj de Jerusalén  
da las horas siempre bien.  
Da la una,  
da las dos,  
da las tres,  
da las cuatro.  
[Se sigue contando hasta doce].

Al cantar el último verso todas se acurrucan. A la que no lo haga, le toca cantar, recitar o bailar. (Escuela Urbana de Niñas, La Cruz, Nariño, 1961. Recogido por G. B.).

Para otra versión del *Reloj de Jerusalén* ver: Juegos cantados con personaje central.

2. *El patio de mi escuela*. — Se cantan en ronda los siguientes versos:

El patio de la escuela  
es muy particular;  
cuando llueve se moja  
como los demás.  
Agachaté, agachaté,  
que los agachaditos  
no saben bailar.  
h, i, j, k,  
l, ñ, n, u.

Que si Ud. no me quiere,  
mi maestra me querrá.

(Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

3. *El patio de mi casa.* — Se hace una ronda y se canta:

El patio de mi casa  
es muy particular:  
cuando llueve se moja  
como los demás.  
Agachaté, agachaté,  
que los agachaditos  
no saben bailar <sup>10</sup>.

(Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

4. *A la rueda rueda.* — Es un juego de ronda con el siguiente coro:

A la rueda, rueda,  
de pan y canela.  
Dame un besito,  
y vete para la escuela.  
Si no quieres ir,  
acuéstate a dormir <sup>11</sup>.

Al último verso todas se ponen de rodillas. (Colegio San Agustín, Popayán, 1961. Versión recogida por G. B.).

La misma exploradora recogió en la Escuela Piloto de Pasto una canción semejante que termina con los versos siguientes:

<sup>10</sup> EDNA GARRIDO DE BOGGS, *Folklore infantil de Santo Domingo*, Madrid, Ediciones de Cultura Hispánica, 1955, pág. 206, menciona una versión idéntica hasta el quinto verso. El sexto y último dice: "y vuélvete a agachar". La misma autora señala una versión recogida por Braulio Vigón en Villaviciosa, Asturias, que dice:

El patio de mi casa  
es muy particular,  
que suele mojarse  
cuando los demás.  
Agachaté,  
y vuélvete a agachar,  
que los agachaditos,  
se suelen mojar.  
Agachaté.

<sup>11</sup> Juego muy parecido anota CONCEPCIÓN TERESA ALZOLA en *Folklore del niño cubano*, Santa Clara, Universidad Central de las Villas, 1961, pág. 168.



Papeles son papeles,  
 cartas son cartas.  
 Palabras de los hombres  
 siempre son falsas.

5. *El sereno viene ya.* — Se hace una rueda de niños; cada uno tiene un palito en la mano, al último verso todo el mundo toca una piedra diciendo que es su casita. Mientras giran cantan:

El sereno viene ya con su palo.  
 Vengan todos, díganme  
 que a paso los llevaré.  
 Pero, pero, pero,  
 cada cual  
 ¡busque su casita!  
 ¡Quiquiriquí!  
 (Barbacoas, Nariño, 1961. Versión recogida por  
 G. B.).

6. *Arroz con leche.* — La forma más sencilla de jugar al arroz con leche es cantar en corro:

Arroz con leche  
 se quiere casar  
 con una viudita  
 de la capital.  
 Que sepa coser,  
 que sepa bordar,  
 que ponga la aguja  
 en su mismo lugar.  
 Con esta sí,  
 con esta no;  
 con esta sí  
 me caso yo.  
 (Norte de Santander, 1961. Recogida por G.  
 B.).

Otra versión del *Arroz con leche*, recogida también por la misma exploradora dice:

Arroz con leche  
 se quiere casar  
 con una muchacha  
 de este lugar.  
 Que sepa coser,

que sepa bordar,  
 que sepa hacer medias  
 para un general  
 [o militar].  
 Casate conmigo,  
 que yo te daré  
 zapatos y medias  
 color de café<sup>12</sup>.

En Nariño también se juega el *Arroz con leche* al compás de los siguientes versos:

Arroz con leche,  
 me quiero casar  
 con una señorita  
 que sepa cocinar.  
 Con ésta sí,  
 con ésta no;  
 con esta señorita  
 me caso yo.

(La Florida, Nariño, 1961. Versión recogida por G. B.).

Para otras versiones más complicadas del *Arroz con leche*, véanse los *Juegos cantados con personaje central*, págs. 30-31.

7. *Arroz con coco*. — En el juego del *Arroz con coco*, la rueda no gira como en la del *Arroz con leche*, sino que las niñas permanecen en sus puestos haciendo la mímica correspondiente y cantando los siguientes versos:

Arroz con coco,  
 me quiero casar  
 con una viudita  
 que sepa coser  
 [hacen el ademán de coser],  
 que sepa bordar  
 [hacen el ademán de bordar],  
 que ponga la mesa  
 en su santo lugar  
 [hacen el ademán de extender el mantel].  
 Yo soy la viudita,  
 la hija del rey

<sup>12</sup> Esta versión es la más parecida a la recogida por JUAN DE DIOS ARIAS, art. cit., pág. 117, con el nombre de *arroz de leche*.

[señalan en la cabeza una corona imaginaria].  
 Me quiero casar  
 y no hallo con quién  
 [hacen un ademán negativo con la mano].  
 Contigo sí,  
 contigo no  
 [se señalan unas a otras].  
 Contigo, mi vida,  
 me casaré yo <sup>13</sup>  
 [señalan a la compañera que esté más próxima].  
 (Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

### 8. *El mozo del cura*

El mozo del cura  
 me manda un papel.  
 Yo le mandé otro  
 con Santa Isabel.  
 Con ésta sí,  
 con ésta no;  
 con ésta sí  
 me caso yo.  
 Mi madre lo supo;  
 qué palo me dio.  
 Mal haya sea el hombre  
 que me enamoró.  
 Con ésta sí,  
 con ésta no;  
 con ésta sí  
 me caso yo.  
 Pasé por su casa,  
 estaba llorando;  
 con un pañuelito  
 se estaba secando.  
 Con ésta sí,  
 con ésta no;  
 con ésta sí  
 me caso yo <sup>14</sup>.  
 (Norte de Santander, 1961. Recogida por G.  
 B.).

<sup>13</sup> Los mismos versos están citados por EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 232, con el nombre de *arroz con leche*.

<sup>14</sup> Citado por EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 223, con el nombre de *El hijo del conde*.

9. *El corazón de la piña.* — Para jugar al corazón de la piña, se hace una fila de niñas que, cogidas de la mano, se van enroscando alrededor de la primera, que hace de corazón; todo el mundo canta:

El corazón de la piña  
se va envolviendo,  
y toda la gente  
se va cayendo.

(Escuela República Dominicana, Bogotá, 1961).

10. *Un animal viene allí lejos.* — Varias hileras de niñas, una detrás de la otra, principian a dar saltos cruzando los pies al compás de los siguientes versos:

Un animal viene allí lejos,  
sin duda to-to-to torito será.  
Te matarán tal vez mañana,  
toro feroz. Te comeremos  
junto con pa-pa-papa y arroz.  
Un animal viene allí lejos,  
sin duda to-to-to torito será.  
Te matarán tal vez mañana,  
toro feroz. Te comeremos  
junto con yu-yu-yu yuca y arroz.

(Escuela Urbana de Niñas, La Cruz, Nariño, 1961. Versión recogida por G. B.).

11. *Dos caballitos.* — Este juego se realiza entre un número par de niñas, que cogidas de dos en dos y pareja tras pareja, van marcando el tradicional paso de los caballitos y cantando acompasadamente:

Dos caballitos,  
de dos en dos,  
alzan la pata  
y dicen adiós.

Se repite la estrofa cuantas veces se quiera. (Escuela República Dominicana, Bogotá, 1961).

12. *Federico.* — Para jugar Federico, dos niñas cogidas de la mano, o varias sueltas, saltan recitando los siguientes versos:

Federico, Federico,  
 Federico y su mujer,  
 se sentaron, se sentaron,  
 se sentaron a comer.  
 Que sí, que no,  
 que en casa mando yo.  
 Que sí, que no,  
 que en casa mando yo;  
 que el caballo, el gallo y la gallina,  
 que en casa mando yo.

Con los dos primeros versos, se salta llevando un pie adelante y otro atrás; con los otros dos, separando los pies hacia los lados y volviéndolos a unir; con los siguientes cuatro versos se cruzan los pies y, con los dos finales, se repite el primer paso. (Informante: Cecilia González, 9 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

13. *Equis sobre equis*. — El juego de equis sobre equis se juega con los mismos saltos de Federico; pero moviendo también las manos. Los versos son los siguientes:

Equis sobre equis,  
 el gallo, la gallina y el caballo,  
 se sentaron a comer,  
 se sentaron a comer.  
 No es cierto, mamita,  
 si el gallo se muriera,  
 con velas, con velas,  
 con velas lo enterrara.

(Escuela Normal de Señoritas, La Cruz, Nariño.  
 Versión recogida por G. B.).

14. *La cabra*. — Se hace una rueda y todas las niñas cantan haciendo la mímica del personaje que nombran. Los versos son los siguientes:

La cabra está en el monte comiendo rellena, (bis)  
 haciendo de este modo la biyoteca. (bis)  
 Los enanitos pasan de esta manera, (bis)  
 haciendo de este modo la biyoteca. (bis)  
 Las areperas pasan de esta manera, (bis)  
 haciendo de este modo la biyoteca. (bis)  
 Los angelitos pasan de esta manera, (bis)

haciendo de este modo la biyoteca. (bis)  
 Los soldaditos pasan de esta manera, (bis)  
 haciendo de este modo la biyoteca. (bis)  
 Las religiosas pasan de esta manera, (bis)  
 haciendo de este modo la biyoteca. (bis)  
 Las planchadoras pasan de esta manera, (bis)  
 haciendo de este modo la biyoteca. (bis)

(Cáceres, Antioquia, Escuela Pública de Niñas, 1961. Versión recogida por G. B.).

### III. JUEGOS EN CORO CON PERSONAJE CENTRAL

En esta clase de juegos la atención recae principalmente sobre una de las jugadoras, pues mientras todas cantan, la escogida baila, contesta algunas preguntas que se le hacen o ejecuta alguna otra acción. La mayoría se juegan en ronda. He aquí sus nombres:

1. El reloj de Jerusalén.
2. Rubí.
3. Tengo una muñeca.
4. Las madres carmelitanas.
5. El lobo.
6. La ronda del pan.
7. Hilo lana fina.
8. La carbonerita.
9. El puente está quebrado.
10. Hilito de oro.
11. La chispa del aire.
12. La vaca pintada.
13. La pájara pinta.
14. ¿Dónde está la Margarita?
15. Ato, ato, materilerileró.
16. Maruntiru tirulá.
17. La cojineta.
18. ¿Dónde va la cojita?
19. Arroz con leche.
20. El ángel y el diablo.
21. ¿Quién es esta gente que pasa por aquí?

22. Doña Ana (La Marisola, La Barinola, La Parinola).
23. Los pollos de mi cazuela.
24. La chirimoya.

Veamos ahora el texto del canto:

1. *El reloj de Jerusalén*. — Se hace un corro con una niña en el centro, ésta gira con los brazos extendidos imitando las manecillas del reloj. Todas cantan:

El reloj de Jerusalén  
da las horas siempre bien.  
Da la una,  
da las dos,  
da las tres...  
[Se sigue contando hasta doce].

Al cantar el último verso todas se acurrucan y a la que no lo haga, le toca cantar, recitar o bailar. (Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

2. *Rubí*. — Alrededor de una niña que imita posturas de muñeca, se hace una rueda de niñas que saltando a los caballitos y cogidas de la mano, cantan:

Rubí es una niña  
que vive en el bosque, (bis)  
su canto es melodioso  
y su risa es mejor.  
Imitemos su canto.  
Imitemos su baile.  
Rubí...

El puesto de Rubí lo van ocupando sucesivamente todas las niñas que componen la ronda. (Marta López, 14 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

3. *Tengo una muñeca*. — Se hace una rueda alrededor de una niña que imita posturas de muñeca. Todas cantan:

Tengo una muñeca  
vestida de azul,  
con zapatos blancos

y velo de tul.  
 La llevé a la misa.  
 Se me costipó.  
 La tengo en la cama  
 con un gran dolor.  
 Vino el mediquito.  
 Me la recetó  
 siete cucharadas  
 de aceite castor.  
 Vino el farolero  
 de la esquina al sol,  
 y apagó el farol,  
 Dos y dos son cuatro,  
 cuatro y dos son seis,  
 seis y dos son ocho,  
 y ocho, dieciséis <sup>15</sup>.

(Niñas de la Escuela Pública de Potosí, Nariño, febrero de 1961. Versión recogida por G. B.).

En Bogotá ya no es un juego de ronda sino una canción infantil. El texto varía poco.

4. *Las madres carmelitanas*. — Se hace una rueda con una niña en el centro. Todas cantan:

Las madres carmelitanas  
 se fueron a Popayán,  
 a buscar lo que han perdido  
 debajo del arrayán.  
 Chigueraquito, chiguacote,  
 con quién me abrazaré.

(Escuela Pública de Potosí, Nariño, 1961. Versión recogida por G. B.).

5. *El lobo*. — Se hace una rueda. Una de las niñas se queda afuera y hace de lobo. Todas cantan: — “Juguemos en el bosque mientras el lobo está”. Una de la rueda pregunta: — “¿El lobo está?”. El lobo contesta: — “Me estoy levantando”. Se vuelve a cantar y a preguntar y el lobo contesta

<sup>15</sup> Una versión parecida es citada por EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 210. La autora ha encontrado versiones parecidas en España, Argentina, Chile, Perú, El Salvador, Méjico, Cuba y Puerto Rico.



cada vez: —“Me estoy bañando”. —“Me estoy poniendo los zapatos”. —“Estoy cogiendo el bastón”. —“Voy para la puerta”. —“Estoy abriendo la puerta”. —“Allá voy”. Al dar esta última contestación, el lobo se precipita sobre las niñas y la primera que coja hará de lobo <sup>16</sup>. (Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

6. *La ronda del pan*. — Se hace una rueda con una niña en el centro; ésta con los brazos extendidos va preguntando y el coro le contesta mientras va girando. Al final todas bailan.

NIÑA: — Cacharrero, ¡dame pan!

CORO: — Cacharrero, no lo da,  
que lo den los molineros  
o si no las molineras.  
Vete a ver al molinero  
o si no a la molinera.

NIÑA: — Molinera, ¡dame pan!

CORO: — Molinero no lo da,  
que lo den los panaderos.  
Vete a ver al panadero  
o si no a la panadera.

NIÑA: — Panadera, ¡dame pan!

CORO: — Panadero sí lo da.  
Toma el pan, dame el dinero.  
Panadero, panadero  
molinero, molinero,  
cacharrero, cacharrero.

(Escuela Urbana de Niñas, La Cruz, Nariño, 1962. Versión recogida por G. B.).

7. *Hilo lana fina*. — Se hace una rueda con una niña en el interior de la misma; a las palabras: Teresa, Teresa, Teresa (o cualquier otro nombre), la aludida se une al corro que se va formando en el centro. Cada vez que se canta el verso se llama a una nueva niña, hasta que el corro exterior que gira sin cesar, queda reducido a una sola niña que pasa a ser el centro de la nueva rueda. Los versos son los siguientes:

<sup>16</sup> Versión parecida trae JUAN DE DIOS ARIAS, art. cit., pág. 124.

Hilo lana fina  
 para un bayetón.  
 Otra más finita  
 para mi calzón.  
 Teresa, Teresa, Teresa,  
 [o cualquier otro nombre]  
 a pararse como niña  
 y siga la función.

(Escuela Urbana de Niñas, La Cruz, Nariño, 1961. Versión recogida por G. B.).

8. *La carbonerita*. — Se hace una rueda con una niña en la mitad. Esta, con los brazos en las caderas, da vueltas alrededor del círculo, mientras que éste gira, y canta:

La carbonerita se quiere casar  
 con el conde. Se le dará  
 [o “con el hijo del Conde Laurel”  
 o, “con el Conde, Conde Laurel”],  
 se le dará, se le dará.  
 Quién dirá que la carbonerita,  
 quién dirá que ya es carbón,  
 quién dirá que ya es casada,  
 quién dirá que ya tiene amor.

Al terminar este verso, la rueda para y la carbonerita, cantando los siguientes versos, escoge a una de las del círculo:

Yo no quiero conde ni cabra,  
 ni tampoco quiquiriquí.  
 Solamente quiero a ésta,  
 a ésta, a ésta para mí.

Comienza la pareja a bailar en el centro, mientras que las de la rueda giran y cantan:

La carbonerita se quiere casar  
 con el conde. Se le dará...

Al terminar los siete primeros versos, la primera niña se incorpora al círculo, mientras que la segunda busca una nueva pareja para bailar. De esta manera se van alternando en el baile todas las niñas de la rueda <sup>17</sup>. (Pasto, La Cruz,

<sup>17</sup> Juego citado por CONCEPCIÓN TERESA ALZOLA, *op. cit.*, pág. 177, con el nombre de *La carbonerita*.

La Florida, Barbacoas — Nariño —, 1961. Versiones recogidas por G. B.).

9. *El puente está quebrado*. — Se recogieron diferentes variantes de este juego: *¿Dónde viene, buena gente?*, *Pase, pase buena gente*, *Al ánimo, al ánimo* y *El puente está quebrado*. Todos se juegan de la misma manera: dos niñas se ponen en secreto nombres de frutas; en otros casos de colores, ciudades, que ocultan los verdaderos partidos de 'cielo' o 'infierno'. También se escoge entre San Pedro y San Pablo. Cogidas estas dos niñas de la mano, comienzan a cantar, según las diferentes versiones que se darán a continuación. Mientras tanto una fila de niñas va pasando por debajo de los brazos de la pareja; la última queda aprisionada y le preguntan en secreto qué fruta, ciudad, color, etc., escoge. Según lo que diga, se coloca detrás de una de las dos; de esta manera se va interrogando a todas las niñas que pasan por debajo del puente. Cuando ya han pasado todas, se proclama (en Nariño) quién es cielo y quién es infierno. Las que están del lado del cielo se alegran muchísimo y gritan: ¡cielo, cielo! y se termina el juego. En las versiones recogidas en Popayán y Cundinamarca, cada niña se agarra bien de la cintura de la que le queda adelante y cada partido tira para su lado, el lado que se suelte primero, pierde, y las ganadoras comienzan a gritar: "se totió, se totió, se totió".

Versiones encontradas:

- a. El puente está quebrado.  
 ¿Con qué lo curaremos?  
 Con cáscaras de huevo.  
 Burritos al potrero.  
 Que pase el rey,  
 que ha de pasar;  
 que uno de sus hijos  
 se ha de quedar.  
 (Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962,  
 y Sardinata, Norte de Santander, 1961).
- b. Al ánimo, al ánimo,  
 la fuente se torció.

Al ánimo, al ánimo,  
 mandarla componer.  
 Al ánimo, al ánimo.  
 nosotros no tenemos.  
 Al ánimo, al ánimo,  
 nosotros le daremos.  
 Al ánimo, al ánimo,  
 con cascaritas de huevo.  
 Urí, urí, urá,  
 la reina pasará.  
 La de adelante  
 corre mucho  
 y la de atrás  
 se quedará.  
 Que pase el rey  
 que ha de pasar,  
 que el hijo del conde  
 se ha de quedar<sup>18</sup>.

Se escogen frutas, colores o ciudades. (Colegio San Agustín, Popayán, 1961, contado por Clara Eugenia Mendoza, 13 años, natural de Cali. Versión recogida por G. B.).

c. Mirón, mirón,  
 ¿dónde viene buena gente?  
 Mirón, mirón,  
 de San Pedro y de San Pablo.  
 Mirón, mirón,  
 que el puente se ha caído.  
 Mirón, mirón,  
 que lo mande componer.  
 Mirón, mirón,  
 ¿con qué plata y qué dinero?  
 Mirón, mirón,  
 con cascarita de huevo.  
 Que pase el rey,  
 y el hijo del conde  
 se ha de quedar.

Se da a escoger entre San Pedro y San Pablo.

<sup>18</sup> Una versión casi exactamente igual trae CONCEPCIÓN TERESA ALZOLA, *op. cit.*, pág. 180. EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 309, lo cita también con el nombre *A la limón limón*, y dice: "El juego tal como se conoce en España y América es muy antiguo...".

"La forma del juego está bien divulgada en otros países de Europa y además aparece en algunos de África, donde ha sido trasplantada la versión inglesa".

10. *Hilito, hilito de oro*. — En el juego intervienen los siguientes personajes: una niña que hace el papel de caballero, otra de madre y las hijas. La madre está sentada con las hijas, llega el caballero y canta:

Hilito, hilito de oro,  
yo jurando lo juré.  
Me dijo una gran señora:  
qué lindas hijas tenés.

La madre contesta muy enojada:

Téngalas o no las tenga,  
yo las he de mantener,  
con el pan que yo comiera,  
comerán ellas también.

El joven se enoja también y contesta:

Muy bravo me iré para los palacios del rey.

La señora, temblorosa, se pone en pie y le canta:

Vuelva, vuelva caballero  
escoja la que queréis.

El caballero contesta:

Yo escojo esta niña,  
por preciosa y por mujer.

La madre suplicante le dice:

Yo le encargo, caballero,  
que no me la maltratés.

Y el caballero, saliendo con la niña que ha escogido, canta:

No, señora, no señora,  
sentaditas las tendré,  
guardándoselas para el rey <sup>19</sup>.  
(Informante: Fani Hernández, 13 años, Escuela  
República Dominicana, Bogotá, 1962).

<sup>19</sup> Sobre este juego trae una buena información RODRÍGUEZ MARÍN, *Varios juegos infantiles del siglo XVI*, en *Boletín de la Real Academia Española*, tomo XVIII (diciembre de 1931), pág. 670. EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 305, también lo cita como juego popular en Santo Domingo, con el nombre de *De Francia vengo, señores*.

11. *La chispa del aire*. — Haciendo un círculo alrededor de una niña, varias entonan una canción que acompañan con palmeteo. Mientras tanto, la que está en el centro danza con las manos en las caderas. Al verso: "salga usted", la del centro saca a una de las del coro para que la acompañe en el baile y al cantar: "déjela sola, sola en el baile", la primera se une al coro y la segunda saca a otra niña; de esta manera se alternan en el baile todas las niñas del coro. En Bochalema se juega una versión similar con el nombre: *En Buenos Aires*.

Los versos son los siguientes:

Salga usted,  
que la quiero ver bailar,  
cantar y saltar,  
dar vueltas al aire.  
Que lo baile,  
que lo baile,  
y si no lo baila,  
le doy con chispa de aire!  
Por lo bien que baila la niña,  
déjela sola, sola en el baile.  
Ha salido Alicia  
[o cualquier otro nombre],  
sin una chispa de aire.  
Que lo baile,  
que lo baile,  
y si no lo baila,  
le doy con chispa de aire <sup>20</sup>.

(Colegio San Agustín, Popayán, 1961; informo Clara Mendoza, 13 años, natural de Cali. Versión recogida por G. B.).

12. *La vaca pintada*. — Varias niñas en círculo alrededor de otra que hace de vaca pintada cantan:

La vaca pintada  
se quiere salir,

<sup>20</sup> MARCIANO CURIEL MERCHÁN cita una versión de este juego en *Juegos infantiles de Extremadura*, en *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, tomo 1 (1944-1945), pág. 182. EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 259, trae una extensa información sobre este juego, llamado en Santo Domingo *La jerigonza*.

y no halla por dónde  
romper por aquí.

Al cantar el último verso, la que hace de vaca pintada trata de salir del ruedo, pero las demás no la dejan. Entonces coge a una, que vuelve a hacer de vaca pintada. (Escuela Normal de Señoritas, La Cruz, Nariño, 1961, y Barbacoas, Nariño, 1961. Versiones recogidas por G. B.).

13. *La pájara pinta*. — Se hace una rueda con una niña en el centro, que mientras canta los versos, va saltando alrededor del círculo. La niña señalada al pronunciar la última palabra sale de la rueda, la última que quede es la pájara pinta.

Estando la pájara pinta,  
sentada en su verde limón,  
con el pico recoge la rama,  
con la rama recoge la flor.  
Ay, ay, ay, por qué no me da su amor<sup>21</sup>.  
(Escuela República Dominicana, Bogotá, 1961).

Estos versos también se conocen en Barbacoas, pero andan confundidos con la segunda estrofa del *arroz con coco* y con la tercera estrofa de la segunda versión del *arroz con leche*, citadas en este trabajo.

14. *La Margarita*. — Poniendo los brazos sobre los hombros de las compañeras, varias niñas se agrupan estrechamente alrededor de otra que es la Margarita. Otra niña ronda esta especie de fortaleza y cantando el último verso con su estribillo, saca a una de las niñas que protegen a la Margarita. Siguen rondando las dos y se repite la canción hasta que todas las niñas en hilera voltean alrededor de la Margarita, que está sola acurrucada en el suelo. Entonces le preguntan: “¿qué te duele, vieja?”. La Margarita responde: “la cabeza y, encima, la muerte”, y sale corriendo a coger una de las niñas que será la próxima Margarita.

Los versos son los siguientes:

<sup>21</sup> Citado por EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 229, y por CONCEPCIÓN TERESA ALZOLA, *op. cit.*, pág. 173.

- NIÑA: ¿Dónde está la Margarita?  
Agré, agré, agré.  
[En Manzanares, Caldas: glen, glen, glen].
- CORO: Ella está en su casita.  
Agré, agré, agré.
- NIÑA: ¿Cómo hiciéramos para verla?  
Agré, agré, agré.
- CORO: Las paredes son muy altas.  
Agré, agré, agré.
- NIÑA: Sacaremos una piedra.  
Agré, agré, agré.  
[Saca a una niña. Después de que saca a la última, pregunta]:
- NIÑA: ¿Qué te duele, vieja?
- MARGARITA: La cabeza y, encima, la muerte.  
(Escuela Urbana de Niñas, La Cruz, Nariño, 1961. Versión recogida por G. B.).

La versión de Manzanares, Caldas, se juega en ronda, con la Margarita sentada en el centro de la rueda, y otra niña que gira fuera de la rueda. Antes de la última pregunta del texto anterior, le dicen:

- ¿Cuándo la lavan?
- MARGARITA: El lunes.
- NIÑA: ¿Cuándo la almidonan?
- MARGARITA: El martes.
- NIÑA: ¿Cuándo la planchan?
- MARGARITA: El miércoles.
- NIÑA: ¿Quién es usted?
- MARGARITA: El diablo.

En ese momento sale a coger a otra niña que hará de Margarita. (Libia Aristizábal, 18 años, Manzanares, Caldas, 1962).

15. *Ato, ato, materilerileró.* — A cierta distancia, dos filas de niñas se colocan frente a frente. Cantando el primer verso, una fila avanza hacia la otra y retrocede. Cantando el segundo verso, la segunda fila avanza y retrocede de la misma manera. En este vaivén se hacen preguntas y respuestas, de acuerdo con los siguientes versos:

- Ato, ato, materilerileró.  
—Ato, ato, materilerileró.



- Yo quiero un paje, materilerileró.  
 —Escojan al que quieran, materilerileró.  
 —Escogemos a [se nombra una niña] materilerileró.  
 —¡Ay! ¿Qué nombre le pondremos?, materilerileró.  
 —Escojan el que quieran, materilerileró.  
 —Le ponemos [le ponen un nombre feo para que lo rechacen, p. ej.: *chulo muerto, ratones pichos, zapato viejo, papa rucha*].  
 —Ese nombre no lo damos, materilerileró.  
 —Le ponemos [escogen un nombre bonito, p. ej.: *rosa blanca, clavel rojo, pensamiento, estrellita*].  
 —Este nombre sí lo damos, materilerileró.

Al decir el último verso, se sueltan y principian a dar golpecitos en la cabeza de la niña elegida cantándole: “Celebrémosle la boda, que la reina se casó”<sup>22</sup>. (Niñas de la Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

16. *Maruntiru tirulá*. — Durante este juego, las niñas forman una hilera, prendidas de las manos. Una niña más grande se coloca en la mitad de la hilera y retrocediendo y avanzando hacia otra niña que está colocada fuera de la hilera, inicia con ella el siguiente diálogo:

- Buenos días, Su Señoría, maruntiru, tirulá  
 [en otros lugares: “marutiru tirulá” o “manda un tiro, tirolán”, La Florida, Nariño, 1961].  
 —¿Qué deseaba, Su Señoría?, maruntiru tirulá.  
 yo deseo una de sus hijas, maruntiru tirulá.

<sup>22</sup> Sobre el origen de *Ato, ato*, dice RODRÍGUEZ MARÍN, art. cit., pág. 493: “De ahí, en los colegios franceses que tienen invadida a España, el

J'ai un bon château...

de una cancioncilla ultrapirenaica, que nuestras niñas (¡claro que no por bien enseñadas!) convierten, jugando al corro en el ininteligible y disparatado

Am bo ató  
 matarile, rile rile...”.

El estríbillo en Santo Domingo es: “ambos a dos materilerilerile” (EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 297). En Cuba, según CONCEPCIÓN TERESA ALZOLA, *op. cit.*, pág. 179, es

Amambrocható, matandile, dile, dile,  
 amambrocható, matandile, dile, dó.

- ¿A cuál de ellas la quería?, maruntiru tirulá.  
 [Se nombra a una de las niñas].  
 —¿Qué oficio le pondría?, maruntiru tirulá.  
 —El oficio de lavar platos, maruntiru tirulá  
 [o el de modista, carbonera, florista, aplanchadora,  
 lavandera, tejedora, etc.].  
 —Este oficio no le gusta, maruntiru tirulá.  
 [Le ofrecen varios oficios,  
 pero ninguno le gusta, por último dice:]  
 —El oficio de monjita, maruntiru tirulá.  
 —Este oficio sí le gusta, maruntiru tirulá.

En seguida se hace una ronda con la niña escogida en el centro. Todas dicen: "Hagamos la fiesta todos con la niña en la mitad". Luego se entabla el siguiente diálogo:

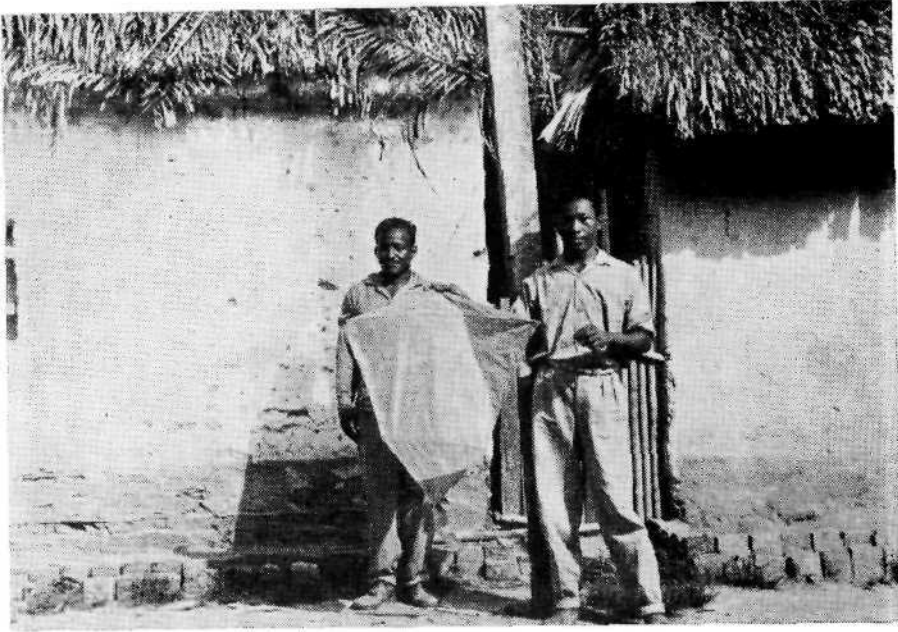
- Flor bonita ¿Qué queréis?  
 —Casarme quiero.  
 —¿Con quién será?  
 —Con la mejor de esta rueda.  
 —Escoja.  
 [Señalándolas una por una dice:]  
 —"Ni contigo, ni contigo,  
 ni contigo. ¡Con ésta me caso!"<sup>23</sup>.

(Niñas de la Escuela Pública de La Florida, Nariño, 1961. Versión recogida por G. B. ).

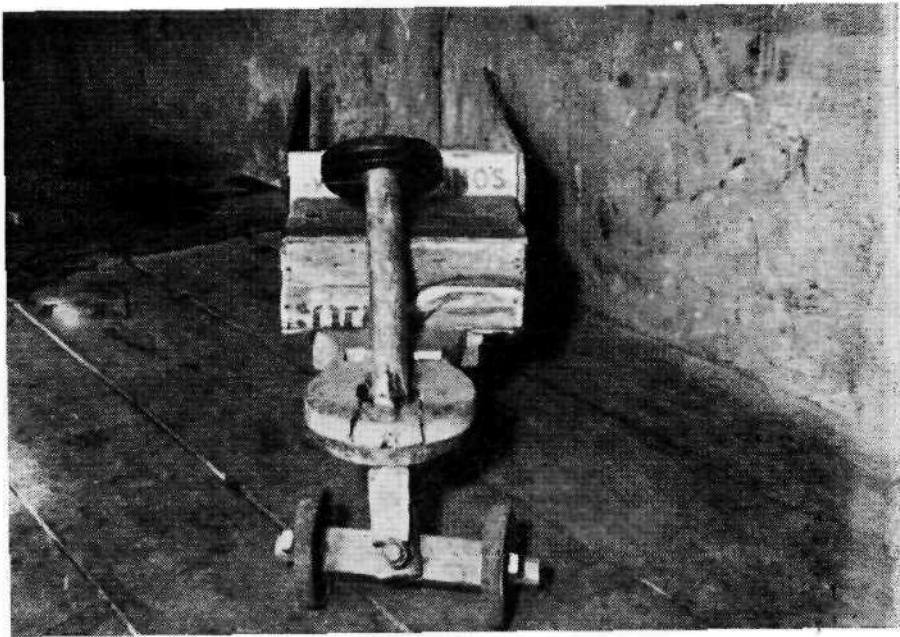
<sup>23</sup> Sobre este juego dice RODRÍGUEZ MARÍN, art. cit., pág. 679: "Así y para pasar a otro, sólo diré que este juego de la *Condesa* o del *Embajador* [llamado en el presente trabajo *hilito*, *hilito de oro*], danza en una partes, canto dialogado en otras, mero recitado con acción en las más, ha experimentado en el Brasil una pequeña modificación que no podíamos sospechar. Allí es, perdida la acción dramática, juego de ronda o corro llamado del *tirola* o *tero-lero*, en que los niños, llevando uno la voz principal y alternando con los demás, que son el coro, cantan:

- O RAPAZ. Bom dia, meu senhorio  
 Manda o tiro-tiro-lá } bis  
 CORO. Que é que você quer?  
 —Manda o tiro-tiro-lá.  
 O RAPAZ. Quero uma de vossas filhas,  
 Manda...  
 —Escolhei a que quizerdes...  
 —Quero dona... (fulana)...  
 —Que officio tem você?...  
 —Meu officio é zapateiro.  
 —Este officio não me agrada...".

En Santo Domingo el estribillo es "mata tiru tiru la" (EDNA GARRIDO DE BOGUS, *op. cit.*, pág. 299).



MOMPÓS (BOLÍVAR).— Barrilete 'cometa'.



LA CRUZ (NARIÑO).— Carro rústico.



17. *La cojineta*. — En este juego, el diablo, que cojea, sosteniéndose en un palo, es interrogado por la niña que encabeza el grupo, quien le pregunta cantando:

- NIÑA: ¿A dónde va la pobre cojineta?  
Redumflín, redumflán.
- DIABLO: Yo voy para la montaña.  
Redumflín, redumflán.
- NIÑA: ¿A qué vas a la montaña?  
Redumflín, redumflán.
- DIABLO: Voy a traer unos palitos.  
Redumflín, redumflán.
- NIÑA: ¿Vos, para qué esos palitos?  
Redumflín, redumflán.
- DIABLO: Para hacer la comidita.  
Redumflín, redumflán.
- NIÑA: ¿Si te encuentras con el ángel?  
Redumflín, redumflán.
- DIABLO: Le pediré que me dé alas.  
Redumflín, redumflán.
- NIÑA: ¿Vos, para qué esas alas?  
Redumflín, redumflán.
- DIABLO: Yo, para volar.  
Redumflín, redumflán.
- NIÑA: ¿Si te encuentras con el diablo?  
Redumflín, redumflán.
- DIABLO: Le pediré que me dé cachos.  
Redumflín, redumflán.
- NIÑA: ¿Vos, para qué esos cachos?  
Redumflín, redumflán.
- DIABLO: Para chuzarlos a ustedes.  
Redumflín, redumflán.

En este momento sale a perseguir al grupo de niñas y aquella a la que chuce, hará de diablo en el juego siguiente. (Libia Aristizábal, 18 años, Manzanares, Caldas, 1962).

18. *¿Dónde va la cojita?* — Para jugarlo, se colocan las niñas como para jugar *Ato, ato, materilerileró*, es decir, dos filas de niñas se colocan frente a frente, a cierta distancia. Cantando el primer verso, una fila avanza hacia la otra y retrocede. Cantando el segundo verso, la segunda fila avanza y retrocede de la misma manera. En este vaivén se preguntan y contestan los siguientes versos:

—¿Dónde va la cojita?  
 Que mirunflí, que mirunflá.  
 —Voy al campo a buscar violetas.  
 Que mirunflí, que mirunflá.  
 —¿Para quién son las violetas?  
 Que mirunflí, que mirunflá.  
 —Para la Virgen del Carmen.  
 Que mirunflí, que mirunflá.  
 —¿Si te encuentras con la Virgen?  
 Que mirunflí, que mirunflá.  
 —Tú te pones de rodillas.  
 Que mirunflí, que mirunflá.  
 —¿Si te encuentras con el rey?  
 Que mirunflí, que mirunflá.  
 —Tú le harás una reverencia.  
 Que mirunflí, que mirunflá.  
 —¿Si te encuentras con la reina?  
 Que mirunflí, que mirunflá.  
 —Tú le harás una burrundangia.  
 Que mirunflí, que mirunflá.

Al cantar el último verso, todas gritan: “bullío” y con gran alboroto se disuelven las hileras<sup>24</sup>. (Niñas del Colegio San Agustín, Popayán, 1961. Versión recogida por G. B.).

19. *Arroz con leche*. — El arroz con leche lo bailan dos niñas que saltando caballitos, enlazan alternativamente los brazos derecho e izquierdo, mientras cantan lo siguiente:

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

Parándose frente a un semicírculo que han formado las otras niñas, una de las que forman la pareja canta:

<sup>24</sup> Cita una versión más sencilla JUAN DE DIOS ARIAS, art. cit., pág. 113. También lo mencionan EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 243, con el nombre de *mi cojita* y CONCEPCIÓN TERESA ALZOLA, *op. cit.*, pág. 177. En Cáceres, Antioquia, el juego principia: “¿A dónde irá mi pobre vieja? firufí, firufá”.

Yo soy la viudita,  
 la hija del rey  
 [señala en su cabeza una corona imaginaria].  
 Me quiero casar  
 [junta las manos]  
 y no hallo con quién.

Señalando una por una a las que componen el semi-círculo, canta:

Contigo sí,  
 contigo no.  
 Contigo  
 me casaré yo.

La coge y salen. (Marta López, 14 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

20. *El ángel y el diablo*. — Se hace una rueda. El ángel y el diablo quedan por fuera. Primero entra el ángel y entabla con la rueda el siguiente diálogo cantado:

—¿Quién entró aquí?  
 —El ángel con su capita de oro.  
 —¿Qué dicen de mí?  
 —Que se va al cielo, llevándome a mí.

Mediante el siguiente estribillo, va señalando a las niñas, de la rueda y con la última palabra se lleva a una:

Andalacio por palacio,  
 perro come tu espinazo,  
 San Martín de tu reino,  
 tú eres indio de mi esquina.

A continuación entra el diablo y cantan:

—¿Quién entró aquí?  
 —El diablo con siete cuernos.  
 —¿Qué dicen de mí?  
 —Que se va al infierno, dejándome a mí.

Saca el diablo a una niña, con el estribillo:

Andalacio, por palacio,  
 perro come tu espinazo,  
 tú eres indio de mi esquina.

Se termina el juego cuando todas las niñas pasan a pertenecer al ángel o al diablo. (La Florida, Nariño, 1961. Versión recogida por G. B.).

21. *¿Quién es esta gente que pasa por aquí?* — Se hace una rueda de niñas o niños que giran cogidos de las manos y cantan:

Quién es esta gente que pasa por aquí,  
que ni de día ni de noche  
nos dejan dormir?

Para la rueda y un niño que gira por fuera, contesta cantando:

Somos los estudiantes  
que vamos a estudiar  
a la capillita  
de la Virgen del Pilar.  
Plato de oro,  
orillo de cristal,  
que se quite, que se quite,  
de la puerta principal.

Al decir la última sílaba de la palabra *principal*, señala al niño de la rueda que le quede más cerca; éste sale de la rueda y cogido de las manos con el que lo sacó, principia también a girar y a preguntar y la pareja a contestar, y saca, a su vez, otro compañero que se coloca detrás de la primera pareja. Este procedimiento se repite hasta que se acaban los niños de la rueda. Luego se hace lo contrario, es decir, se desbarata la fila que gira y se forma la rueda. Todo se hace al compás de los mismos versos y con los mismos pasos. (Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

En Manzanares, Caldas, se juega de la misma manera, pero el niño o niña que gira lo hace dentro de la rueda; el canto lo comienza la rueda con la siguiente estrofa:

Estando la Marisola  
sentada en su vergel,  
abriendo la rosa  
y cerrando el clavel.



La que gira dentro de la rueda canta:

¿Quién es tanta gente  
que pasa por aquí?  
Ni de día ni de noche  
me dejan dormir.

En seguida la rueda canta: "Somos los estudiantes...", etc. (Libia Aristizábal, 18 años, Manzanares, Caldas, 1962).

22. *Doña Ana*. — Se hace una rueda. En el centro se colocan dos niñas: una arrodillada y otra de pies. La primera es doña Ana y la segunda la acompañante. La rueda gira y canta:

Doña Ana no está aquí;  
está por el Vergel,  
abriendo la rosa  
y cerrando el clavel.

Una de la rueda pregunta a la acompañante: "¿cómo está doña Ana?". La acompañante contesta: "se le cayó un ojo" (le tapa un ojo). La rueda vuelve a girar, cantar y preguntar. Las contestaciones son cada vez diferentes: "se le cayó el otro ojo", "se le cayó un brazo", "se le cayó el otro brazo", "se le cayó un pie", "se le cayó el otro pie", y por último, "se murió". Cuando la acompañante dice esto, todo el mundo sale corriendo, pues a la que coja doña Ana hará nuevamente este papel <sup>25</sup>. (Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

En Barbacoas, La Florida y La Cruz, Nariño, el coro canta:

Doña Ana no está aquí  
[o "estando la Marisola"].  
Doña Ana está en Belén  
[sentada en un vergel],  
abriéndose la rosa  
y cerrándose el clavel.

<sup>25</sup> El mismo juego lo citan: JUAN DE DIOS ARIAS, art. cit., pág. 123; EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 300 y CONCEPCIÓN TERESA ALZOLA, *op. cit.*, pág. 176. En la versión de esta última lleva el nombre de *vamos a dar la vuelta*.

Vamos a la vuelta  
de todos, perejil,  
a ver a Doña Ana  
comiendo perejil.  
¿Cuál son esa gente  
que andan por aquí?  
Que de día ni de noche  
no dejan dormir.  
Platillo de oro,  
orilla de cristal.  
Se cierra y se abre  
la puerta municipal.

Luego se pregunta a Doña Ana: “¿qué tiene Doña Ana?”. Respuesta: “dolor de cabeza” (luego “dolor de brazo”, etc.). Cuando Doña Ana dice: “dolor de la muerte”, todo el mundo sale corriendo y la niña a la que coja Doña Ana, hará este papel nuevamente.

En otras versiones de Nariño Doña Ana se llama ‘la Marisola’, ‘la Barinola’, ‘la Parinola’, y la manera de jugarlo también es diferente. La Marisola se coloca dentro de la rueda que gira y el estribillo sirve para escoger otra nueva Marisola; mientras tanto, la primera se incorpora a la rueda.

Los versos de este juego son:

CORO: Estaba la Barinola,  
sentada en su vergel,  
abriendo una rosa  
y cerrando un clavel.  
BARINOLA: ¿Quién es esta gente,  
que pasa por aquí?  
Que ni de día ni de noche  
me dejan dormir.  
CORO: Somos los estudiantes  
que venimos a estudiar  
en la capillita  
de la Virgen del Pilar.  
ESTRIBILLO: Plato, plato de oro,  
[todos] orillas de cristal.  
Que se quite y se ponga  
en la puerta principal.

(La Florida y Pasto, Nariño, 1961. Versiones recogidas por G. B.).

En Pamplona, Santander del Norte, la señora Celmira Suárez cantó una versión muy parecida a ésta que acabamos de citar.

23. *Los pollos de mi cazuela.* — Se hace una rueda con una niña en la mitad, ésta baila y al verso: “componte, niña, componte”, saca a otra de la rueda y pasa a formar parte del corro. Los versos son:

Los pollos de mi cazuela  
no sirven para comer,  
si son para la viudita  
que los sabe componer.  
Se les echa ají, cebolla,  
hojitas de laurel;  
se sacan de la cazuela  
cuando se van a comer.  
Componte, niña, componte,  
que allá viene un marinero  
con ese bonito traje,  
que parece un carnicero.  
Anoche yo te ví,  
malhaya elequimí,  
doblado la cintura  
para salir a bailar.

(Colegio de la Presentación, Pamplona.  
Versión recogida por G. B.).

24. *La chirimoya.* — Se hace una rueda y una niña se queda por fuera. Esta pide que la dejen jugar hasta que las de la rueda acceden. Los versos son:

CORO: El juego de la chirimoya qué bonito es,  
un pie, una mano, cabeza y todo.

NIÑA: ¿Me dejan jugar?

CORO: No. El juego de la chirimoya qué bonito es,  
un pie, la mano, la cabeza y todo.  
[Se continúa en esta forma hasta que acceden].

#### IV. JUEGOS DIALOGADOS

Estos juegos se realizan entre varias niñas. Dos de ellas entablan un diálogo ritual, que sirve de preámbulo a los saltos, carreras, persecuciones, tirones, palmadas, etc.

En estos juegos es notable el número de nombres de animales que entran a formar parte del juego: gatos, ratones, perros, gallinas, turpiales, cabritos, osos, novillas, pulgas, piojos, ranas, gavilanes, pollitos, chivitos, etc. Otros personajes son el ángel y el diablo, moros, judíos, viejas y niños. He aquí una lista de tales juegos.

1. El gato y el ratón.
2. Turpial, turpial.
3. Cabrito, cabrito.
4. Ciprián, ciprián.
5. El oso novillero.
6. El viento y las flores.
7. Buenos días.
8. La gallina ciega.
9. Señora la rana.
10. Las frutas.
11. Las cintas.
12. Los moros.
13. Las pulgas y los piojos.
14. Los panes quemados.
15. San Miguel dorado.
16. Los repollitos.
17. Mamá chuchumeca.
18. Las pastillas.
19. ¿Hay candela?
20. ¿Quiere ver a Dios?
21. El rey de los mudos.
22. De la Habana vengo.
23. El gavilán.
24. Los chivitos.

#### DESCRIPCIÓN DE TALES JUEGOS

1. *El gato y el ratón.* — Se hace una rueda de niñas cogidas de la mano. El gato se hace afuera y el ratón adentro. Entre los dos se entabla el siguiente diálogo:

- A que te cojo, ratón.
- A que no, gato ladrón.
- Apostemos una mogolla y un chicharrón.

Al decir 'apostemos', enlazan los dos meñiques derechos y los separan mediante un golpe que da con la mano uno de los contrincantes. Al terminar la apuesta, el gato persigue al ratón; los de la rueda tratan de favorecer al ratón, no dejando pasar al gato por entre los brazos. Cuando el gato coge al ratón, se acaba el juego. Los de la rueda gritan, según el caso: "este gato no sirvió" o "este gato sí sirvió". (Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

Entre los niños el diálogo acaba con la siguiente pregunta del gato al ratón: —¿"A qué hora sale el ratón?"". Según la hora que diga el ratón, la rueda cuenta hasta esa hora, que es la señal para que el gato principie a perseguir al ratón. (Raúl Hernández, 8 años, Bogotá, 1962).

En La Cruz y Barbacoas, el diálogo es diferente:

- Ratón, ratón.
- Señor, señor, ¿qué quieres, gato ladrón?
- Comerte quiero, ¿estás gordito?
- Sí señor, hasta la puntita del codito.  
[o "de la puntita del rabito"].  
Si querés comerme, ¡comeme!

En Barbacoas la incitación del ratón es: "hacerme la prueba"; el gato contesta: "hacerla vamos" y sale a perseguirlo<sup>26</sup>. (Versiones nariñenses recogidas por G. B., 1961).

2. *Turpial, turpial*. — Se hace una ronda, una niña queda por fuera y otra dentro. Entre las dos se entabla el siguiente diálogo:

<sup>26</sup> EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 271, dice: "En América, la rima, la forma y el nombre del juego se conservan, en todos los países que hemos consultado, idénticos al nuestro. En las versiones de África y Asia que hemos visto, la forma del juego se conserva lo mismo, variando únicamente el nombre y el canto, cuando lo hay, exceptuando la manera como lo juega la tribu Luba (Congo, África), pues en ella, en vez de hacer la rueda, se colocan en hileras, formando varias, y el gato y el ratón corren por entre unas y otras...".

- Turpial, turpial ¿fuistes al monte?  
 —Sí fuí.  
 —¿Qué viste?  
 —Un ave.  
 —¿Qué ave?  
 —Que a tí te gusta y a mí me sabe.

En ese momento el turpial sale perseguido por la otra niña. (Norte de Santander, 1961. Versión recogida por G. B.).

En Manzanares, Caldas, a cada una de las niñas de la rueda se le pone el nombre de un pájaro. El diálogo se entabla entre la rueda y la niña que pregunta; a la última pregunta, la rueda contesta con el nombre de un pájaro y la que tenga ese nombre sale corriendo<sup>27</sup>.

3. *Cabrito, cabrito*. — Se hace una rueda; una niña adentro hace el papel de cabrito y otra afuera hace de señor. El diálogo es el siguiente:

- Cabrito, cabrito, salí de mi huerta.  
 —Señor, señor, que no topo puerta.  
 —Por donde entraste, salí. Mírelas todas abiertas.

Entonces el cabrito trata de salir empujando a las niñas de la rueda. La que coja al cabrito, ocupa su lugar. (Lucía Pérez, 13 años, natural de Duitama, 1962).

En Norte de Santander las dos últimas frases son:

- ¿Cómo para entrar topaste?  
 —Señor, porque estaba abierta.  
 (Luis Cordero, Bochalema, 1961. Recogida por G. B.)

4. *Ciprián, Ciprián*. — Se hace un corro de niñas; en la mitad se coloca la que hace de Ciprián. Otra se hace fuera de la rueda. El diálogo es el siguiente:

- Ciprián, Ciprián, fuistes al monte?  
 —Sí fuí.

<sup>27</sup> Versión parecida trae LEANDRO MIGUEL QUEVEDO, *El folklore en los juegos escolares*, en *Revista Colombiana de Folklor* (Bogotá), núm. 2 (1953), pág. 101. También JUAN DE DIOS ARIAS recoge este juego con el nombre de *Ciprián, Ciprián en Juegos infantiles*, en *Revista de Folklore* (Bogotá), núm. 1 (1952), pág. 115.

- Trajistes las mulas?  
 —No señor, porque no las encontré.  
 —¿Qué vistes?  
 —Un cienpatas por tus patas  
 y una lombriz por tu nariz.

Al acabar este diálogo burlesco, Ciprián sale corriendo perseguido por el dueño. (Lucía Pérez, 13 años, natural de Duitama, 1962).

5. *El oso novillero*. — Se hace una rueda que gira y canta: “Ande la rueda, que el casco le jiede”. Fuera de la rueda, se hace el oso; una de las niñas de la rueda le pregunta:

- ¿De dónde venís, oso?  
 —De la loma larga.  
 —¿En busca de qué?  
 —De una novilla gorda.  
 —¿De qué color?

El oso escoge a alguna niña, según el color del vestido. En ese momento la niña escogida tiene que salir corriendo perseguida por el oso<sup>28</sup>. (José Hernández, natural del Huila, 1962).

6. *El viento y las flores*. — Se hacen dos ruedas; la una imita al viento y la otra a las flores. La primera se inclina de derecha a izquierda imitando al viento y la segunda de adentro hacia afuera. La rueda de las flores se ha puesto un nombre y pregunta: “¿Qué flor soy?”. La rueda del viento debe adivinar. (La Cruz, Nariño, 1961. Versión recogida por G. B.).

7. *Buenos días*. — Alrededor de una rueda de niñas, corre una niña con una vara en la mano, toca a otra y las dos salen corriendo en direcciones opuestas. Al encontrarse se dicen: “buenos días”; la primera da la vara a la segunda y se incorpora a la rueda; la segunda sigue corriendo, toca a otra, corren en direcciones opuestas, se encuentran, se salu-

<sup>28</sup> LEANDRO MIGUEL QUEVEDO, art. cit., pág. 100, trae la descripción de este mismo juego; lo mismo JUAN DE DIOS ARIAS, art. cit., pág. 121.

dan. De esta manera se prosigue el juego hasta que se cansan. (La Cruz, Nariño, 1961. Versión recogida por G. B.).

8. *La gallina ciega*. — Se juega entre varias niñas. A una de ellas se le vendan los ojos. Esta entabla con otra el siguiente diálogo:

- Tun, tun.
- Quién es?
- La gallina ciega.
- ¿Qué quiere?
- Una aguja y un dedal.
- ¿Para qué?
- Para coser una camisa al señor colegial.  
[o “para coser unos calzones a mi general”].
- ¿Qué bebe?
- Agua de mar.
- ¿Qué come?
- Pajarilla.
- Da tres vueltas y la encontrarás.

Al acabar el diálogo, la gallina ciega trata de coger a una cualquiera de las niñas y de adivinar su nombre; si lo consigue, la otra pasará a ocupar este lugar. (Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

En La Cruz, Nariño, G. B. recogió un juego que por la manera de jugarlo y por el diálogo es parecido a la gallina ciega. Se llama *La chucha vendada*. Se juega en rueda con una niña en el centro y el diálogo es el siguiente:

- CORO: Chucha vendada.  
¿qué se te ha perdido?
- NIÑA: Una aguja y un dedal,  
para remendarle la camisa al general.
- CORO: Da tres vueltas y un culazo  
y verás que la hallarás.
- TODAS: Aquí la tengo y no te la doy<sup>20</sup>.

9. *Señora la rana*. — Lo juegan dos niñas, una de pie y la otra en cuclillas. Se interrogan; luego las dos se acurru-

<sup>20</sup> EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 273, anota: “Podemos decir que la popularidad de este juego es universal, pues se encuentra ampliamente difundido a través de muchos países del globo”.



can y dando vueltas, cogidas de una mano, saltan como ranas, recitando muy rítmicamente la última estrofa.

- Señora la rana, vamos al agua.
- ¿Para qué es el agua?
- Para amasar.
- ¿Quién ha venido?
- Un buen amigo.
- Qué le ha traído?
- Un pañolón.
- ¿De qué color?
- Verde limón.

Saltando acurrucadas, recitan las dos:

Por este gustico,  
bailemos los dos.  
Sapito, sapán,  
ponete calzón.  
No puedo señor,  
porque estoy pipón <sup>30</sup>.

(La Florida, Nariño, 1961. Versión recogida por G. B.).

10. *Las frutas*. — Una niña se encarga de poner nombres de frutas a una fila de niñas que esperan sentadas en el suelo. Llega el diablo y golpea:

- Tun, tun.
- ¿Quién es?
- El diablo con su tenedor de cobre por una fruta.
- ¿Cuál quiere?
- Naranja [o cualquier otro nombre que se le ocurra].

Sale la naranja y la encargada de poner los nombres, la coloca un poco adelante del diablo y del ángel, le hace una gran cruz en la espalda diciéndole: “parte de Dios, parte del diablo”. Sale la niña a todo correr hasta que el ángel o el diablo la cojan y se coloca lejos de las frutas.

<sup>30</sup> Con el nombre de *juego del zancarrón*, lo cita JUAN DE DIOS ARIAS (art. cit., pág. 112). RODRÍGUEZ MARÍN trae también una buena información sobre él; en el art. cit., pág. 656, lo cita con el nombre de *Comadre la rana*. EDNA GARRIDO, *op. cit.*, pág. 332 y CONCEPCIÓN TERESA ALZOLA, *op. cit.*, pág. 159, también lo mencionan.

Llega el ángel a la hilera de frutas y dice:

—Tun, tun.

—¿Quién es?

—El ángel con su tenedor de oro por una fruta.

—¿Cuál quiere?

—Manzana [o cualquier otro nombre].

Sale la niña, le echan la bendición y principia a correr hasta que la agarran; de esta manera se continúa, hasta que se acaban todas las frutas. Luego se hace una silla de manos entre el ángel y el diablo y niña por niña se van sentando en ella. Si se ríen de las monerías que otra les hace, se van con el diablo, y si no, se van con el ángel<sup>31</sup>. (Mercedes Reyes, 9 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

11. *Las cintas*. — El procedimiento y las fórmulas de jugarlo son idénticas al juego de las frutas, sólo que el ángel y el diablo llegan a preguntar por cintas de varios colores. (Mercedes Reyes, 9 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana<sup>32</sup>).

12. *Los moros*. — Es un juego cuchicheado en el cual secreto va y secreto viene a lo largo de una fila de niñas sentadas en el suelo. Las dos niñas que quedan en los extremos ejecutan las partes principales, pues ellas son las que mandan llevar y traer las 'razones'.

El primer secreto que se manda es: "que ahí vienen los moros"; cuando llega a la última niña, ésta cuchichea a la que tiene junto: "que por dónde vendrán". Se pasa el secreto a la primera, quien responde a la vecina: "que por la cordillera". La última pregunta, cuando le llega la respuesta: "que si nos matarán"; la primera le manda decir: "que sí". La última dice: "que con qué"; la primera responde: "que con cuchillos y espadas". Cuando ya ha llegado este último secreto a su destino, dice la primera: "que caigan los muer-

<sup>31</sup> JUAN DE DIOS ARIAS cita este juego en el art. cit., pág. 119, con el nombre de *El ángel y el diablo*.

<sup>32</sup> Juego parecido cita EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 450; también se juega en Bochalema, Norte de Santander.

tos", y todas se agachan hacia adelante. (Luisa Guiot, 18 años, natural de Duitama, 1962).

13. *Las pulgas y los piojos.* — Una fila de niñas hace una especie de túnel, apoyando las manos contra una pared. Al final de la fila hay una que es la Señora Isabel. Llega otra niña a la entrada del túnel y grita: —Señora Isabel! ¡Oh, Señora Isabel!

—¿Qué dice?

—Que me regale tantica candela.

—Que siga.

—Los perros me muerden.

—Los perros están por cacería.

—Las pulgas me muerden.

—Aquí no hay pulgas.

—Me pican los piojos.

—Aquí no hay piojos. Siga.

Entonces la visitante con mucho miedo entra y cuando va en la mitad del camino, las niñas del túnel principian a emitir ruidos de animales y de pronto comienzan a perseguirla, hasta que la Señora Isabel sale a espantarlos. (Lucía Pérez, 13 años, natural de Duitama, 1962).

14. *Los panes quemados.* — Se hace una fila de niñas cogidas de las manos; la primera hace el papel de dueño y la última de cuidandero de los panes. El siguiente es el diálogo que se entabla entre las dos:

Dice la primera:

—¿Cuántos panes hay en el horno?

—Veintiuno y uno quemado.

—¿Quién lo quemó?

—Este perrito malvado.

[Muestra al penúltimo].

Entonces toda la fila, encabezada por el dueño, se va metiendo por entre los brazos de la última y la penúltima cantando:

Que se queme, que se queme,  
que se vuelva chicharrón.

Que lo cojan de las patas  
y lo echen al fogón.

De esta manera, la penúltima queda de espaldas y con los brazos cruzados por delante. Se vuelve a entablar el mismo diálogo entre el dueño y el cuidandero y se vuelven a meter entre los brazos, cantando lo mismo. Se sigue jugando de esta manera hasta que todas quedan con los brazos cruzados. Entonces el dueño dice: "ahora, compadrito, vamos a compartir el rejo"; el cuidandero dice: "¿cuánto valdrá este rejo?". El dueño dice cualquier cifra y empiezan a tirar hasta que alguna de las niñas se suelta. En seguida todas principian a dar golpecitos en la cabeza de la niña que se soltó, diciendo: "se totió, se totió, se totió"<sup>33</sup>. (Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

En algunas partes (Barbacoas y La Florida, Nariño) el diálogo se comienza:

—¡Compadre!  
—¡Comadre!

En otras (Pasto y La Cruz) no son veintiuno los panes, sino veinticinco. La culpa del pan quemado la tiene unas veces: "este pedacito de judío que está ahí" (Barbacoas); o "este pícaro judío" (La Florida); o "ese pato colorado" (La Cruz); o "ese pícaro ladrón" (Pasto).

El estribillo también varía; en Barbacoas es:

Saca presa del fogón,  
que lo prendan por ladrón  
y lo vuelvan chicharrón.

En Pasto:

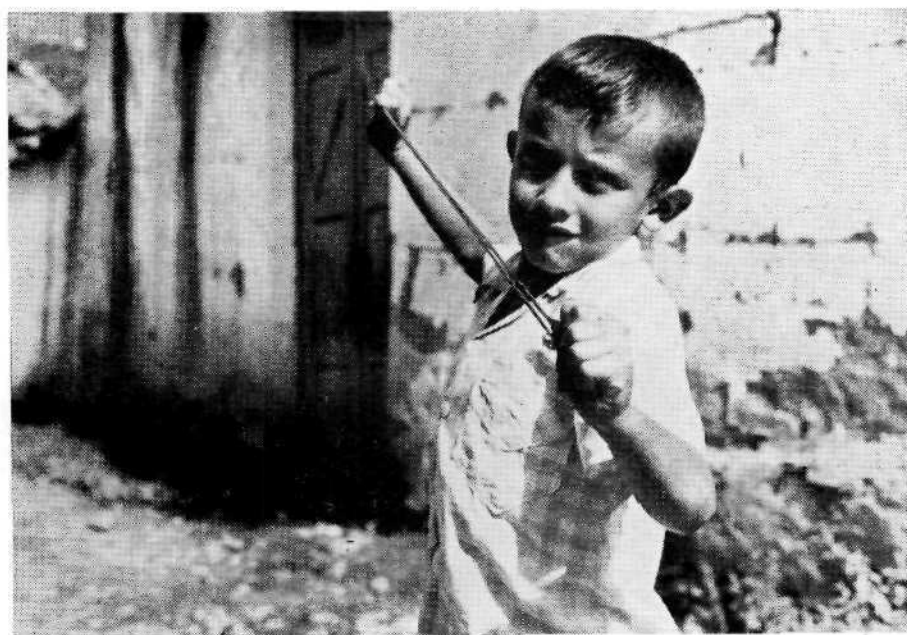
Que lo prendan por ladrón  
y lo hagan chicharrón.

El estribillo en La Florida, es exactamente igual al re-

<sup>33</sup> Este juego aparece citado por JUAN DE DIOS ARIAS, art. cit., pág. 122, con el nombre de *los perritos*; RODRÍGUEZ MARÍN trae también una extensa información sobre este juego en el art. cit., pág. 511; también lo mencionan LEANDRO MIGUEL QUEVEDO, art. cit., pág. 98 y EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 332.



BOQUILLA (BOLÍVAR).— Juego de carreta.



SURATÁ (SANTANDER).— Niño con una cauchera



cogido en Bogotá. (Versiones nariñenses recogidas por G. B.).

15. *San Miguel dorado*. — Una fila de niñas cogidas por la cintura, se coloca detrás de una que hace de ángel. Otra, que hace de diablo, llega y dice:

—San Miguel dorado,  
por un alma vengo,  
si no me la das,  
cogida la tengo.

San Miguel dorado, extendiendo los brazos para defender las almas que están detrás de él, dice: “no te la doy”. El diablo, que comienza a perseguirlas, le responde: “sí me la das. Mirá la luna”. San Miguel, muy atento a defender sus almas, contesta: “mirala vos”. Dice el diablo: “mirá el sol” y San Miguel: “miralo vos”. (En Boyacá: “dejalo allá”). “Mirá las estrellas”, agrega el diablo, y San Miguel: “Miralas vos”. Cada niña que coja el diablo, a pesar de los esfuerzos de San Miguel, se separa de la fila. Cuando ya ha cogido a todas, se pesan una por una en silla de manos; la que se ría, se va con el diablo y la que no, con el ángel. (Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

16. *Los repollitos*. — En una fila se sientan en el suelo todos los repollitos, de tal manera que entre las piernas de una niña se sienta una segunda, y entre las piernas de ésta, otra tercera, y así sucesivamente. Se cogen por la cintura y esperan a la Vieja Inés. Esta llega y golpea en la cabeza de la primera, diciendo: “tun, tun”; la aludida responde: “pase a la otra puerta”. Sigue la Vieja Inés golpeando en todas las cabezas y todas le contestan de la misma manera. Cuando llega a la última de la fila, entabla con ella el siguiente diálogo:

—Tun, tun.  
—¿Quién es?  
—La vieja Inés,  
con las naguas al revés.  
—¿Qué quiere?

- Un repollito.
- ¿Y el que le dí ayer?
- Se volvió perrito.
- Que ladre el perrito.
- Guau, guau.
- Coja el que quiera.

Entonces la Vieja Inés da tres tirones al primer repollito. Sale el repollito y se aleja un poco de la fila. Vuelve la Vieja Inés por otro repollito y se repite la misma escena, hasta que no quedan más repollitos. Lo único que varía es una de las respuestas que cada vez da la Vieja Inés: si una vez el repollito se vuelve perro, la próxima se vuelve gato y, a la otra, caballo, pajarito, etc. Cada vez tiene que imitar la voz del animal de que hace mención. (Marta Rodríguez, 7 años, Bogotá, 1962, Colegio San José).

17. *Mamá chuchumeca*. — En este juego una niña hace de mamá y las demás de hijas. Son notables los sentimientos de rebeldía y burla de que hacen gala las hijas. El juego principia así: la mamá chuchumeca tiene que salir; llama a sus hijas y les pone oficios: Ud. barre; Ud. lava; Ud. cuida el niño, etc. Todas asienten.

Al salir se ponen a brincar y a cantar muy felices: “ya que se fue mi mamá, nos pondremos a jugar”. Cuando la ven volver, siguen saltando y cantan:

Mamá chuchumeca,  
cabeza de muñeca,  
la mandan por agua  
y se va de cabeza.

Apenas llega la madre, llama a las hijas, una por una, para tomarles cuenta del oficio. Se entabla un diálogo seco y altanero:

- ¿Dónde estaba?
- Donde mi madrina.
- ¿Qué le dió?
- Gallina.
- ¿Mi parte?
- Debajo de la bacenilla.



- ¿Las galletas?
- Se me volvieron carretas.
- ¿El vino?
- Se me derramó por el camino.
- ¿El niño?
- Lo eché al río.

Al acabar este diálogo, la madre le da unas palmadas a la niña y llama a otra; le pregunta lo mismo, le pega y llama a otra. De esta manera se continúa el juego hasta que todas hayan sido castigadas<sup>34</sup>. (Marta López, 14 años; Marta Rodríguez, 7 años; Lucía Pérez, 13 años; Fani Hernández, 13 años).

18. *Las pastillas*. — En este juego participan los siguientes personajes: la dueña, el bobo, el ladrón, el perro; todas las demás jugadoras hacen de pastillas.

La dueña le deja al bobo las pastillas para que las cuide; el ladrón se las roba una por una, a pesar de los cuidados del perro; cada vez que viene la dueña hay una pastilla menos. La dueña se la pregunta al bobo y como éste no puede hablar, hace señas de que se la comió, por lo cual la dueña le pega. Por fin la dueña decide ir a casa del ladrón y éste la manda cada vez por caminos distintos; en cada uno de ellos encuentra una pastilla. Cada camino tiene dificultades especiales, así uno es el camino del jabón y en él la dueña se resbala y cae varias veces; otro es el de las espinas, otro el del hielo, otro el del calor, etc. El último es el camino oscuro. Cuando ya ha recobrado todas sus pastillas, la dueña le da una tunda al ladrón. (Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

19. *La candela*. — Lo juegan cinco niñas. Cuatro se colocan en las esquinas de un cuadrilátero imaginario. La

<sup>34</sup> Sobre este juego RODRÍGUEZ MARÍN, *Varios juegos infantiles del siglo XVI*, en *Boletín de la Real Academia Española* (Madrid), tomo XIX (1932), pág. 19, dice: "Como todos o los más de los juegos populares, éste se halla difundido por medio mundo. En Francia lo llaman *Jeu des quatre coins* en unos lugares; en otro *des quatre carres* o *pot de chambre*, según Eugène Rolland, quien además hace notar que Walter Scott menciona este juego en una de sus obras: en *Bob Roy*. En Italia anda también extendidísimo con nombres análogos y aún iguales a los españoles...".

quinta pregunta a una de ellas: “¿hay candela?”; la aludida responde: “por allá jumea”. Mientras sostienen este diálogo, las otras tres cambian rápidamente de puesto; la quinta debe aprovechar esta circunstancia para situarse en uno de los puestos que han dejado libres las otras jugadoras. La que quede por fuera, vuelve a preguntar: “¿hay candela?”. (Fani Hernández, 13 años, Bogotá, 1962).

20. *¿Quiere ver a Dios?*. — Una niña ya mayor le dice a otra chiquita: “quiere ver a Dios o al diablo?”. La chiquita naturalmente contesta: “a Dios”; entonces la grande la alza sosteniéndola por la cabeza a la altura de las orejas. (Marta López, 14 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

21. *El rey de los mudos*. — Una fila de niños se coloca delante del rey. Este pregunta: “a qué han venido?”. Entonces los niños indican con las manos una acción determinada: sacar yucas, tacar zapatos, moler mazamorra, echar masas, pelar papas, echar maíz a las gallinas, tejer, escribir en máquina, etc. Si el rey no adivina a las tres veces, lo cogen los mudos. Si adivina, coge el rey a uno de los mudos, para que haga este papel nuevamente. (La Cruz, Nariño, Escuela Urbana de Niñas, 1961. Versión recogida por G. B.).

22. *De la Habana vengo...* — Varias niñas forman un círculo alrededor de otra que tiene una pelota. Esta tira la pelota a una de las del círculo diciendo: “de la Habana vengo cargado de a... (o cualquier otra letra)”; la que recibe la pelota debe contestar rápidamente con una palabra que empiece por la letra que ha dicho la del centro. De esta manera se establece una conversación ininterrumpida entre todas las niñas del círculo y la de la mitad. La que no conteste correctamente, debe hacer una penitencia. (Escuela Normal de Señoritas, La Cruz, Nariño, 1961. Versión recogida por G. B.).

23. *El gavián*. — Una fila de niños o niñas (que hacen de pollitos), encabezada por uno (o una) que hace de gallina se enfrenta al gavián, que pregunta: “¿hay pollitos?”.

La gallina responde: "sí hay". El gavilán comienza entonces a hacerles la cacería en medio de píos y cacareos, hasta que acaba con pollos y gallina. (Libia Aristizábal, 18 años, Manzanares, Caldas, 1962).

24. *Los chivitos*. — El siguiente diálogo se entabla entre una niña que encabeza una fila de chivitos, y otra que pregunta:

¿Hay chivitos?

—Sí hay.

¿Estarán gorditos?

—Como chocolitos.

¿Se podrán coger?

—Como corran bien.

(Libia Aristizábal, 18 años, Manzanares, Caldas, 1962).

## V. JUEGOS DE HABILIDAD PERSONAL

Algunos de estos juegos son privativos de niñas y otros de niños. En ellos se pone a prueba, ante los demás jugadores, la destreza de movimientos, ya sean manuales o de saltos.

Algunos de estos juegos, los referentes a las niñas, van acompañados, como casi siempre sucede, de recitaciones que se dicen a medida que se ejecuta el juego. Los de los niños son notables por el deseo de ganar a los adversarios las bolas, trompos, dinero, etc. He aquí la lista de los que conocemos hasta ahora:

1. La golosa.
2. La semana.
3. El jazz.
4. Oa.
5. Esta mañana.
6. El tres.
7. El siete.
8. El lazo.

9. El trompo.
10. Las bolas.
11. Cinco huecos.
12. Los palitos.

#### DESCRIPCIÓN DE TALES JUEGOS

1. *La golosa*. — Se traza la figura (fig. 1) en el suelo, se juega por turno entre varias niñas con una cascarita, piedra o lata. El objetivo del juego consiste en llegar a la *gloria*, lo que da derecho a *pedir terreno*, es decir a marcar como propio uno de los cuadros. En cada cuadro cabe muy holgadamente un pie. El juego consiste en tirar la cáscara al número 1 y saltar en un solo pie por encima de éste, avanzar de la misma manera por los números 2 y 3; saltar al 4 y 5 apoyando un pie en cada cuadro, saltar en un solo pie al 6 y volver a saltar poniendo los dos pies en los números 7 y 8, y luego voltear haciendo el camino de regreso de la misma manera. Al llegar al número 2, se recoge la cáscara del número 1 y se salta fuera de la figura. Luego se tira la cáscara al número 2 y se hace todo el recorrido; en seguida se arroja al número 3 y se hace todo el recorrido hasta llegar a la gloria. Siempre se debe tener el cuidado de no pisar el cuadro donde se ha tirado la cáscara. Cuando se tira a la gloria, se hace todo el camino en un solo pie, se descansa en la gloria y se vuelve también de la misma manera. Al llegar de la gloria se *pide terreno* y se marca; desde ese momento ninguna niña, a excepción de la dueña, tiene derecho a pisarlo. La dueña puede pisarlo con ambos pies. Por esta razón los saltos se van haciendo cada vez más largos para las otras jugadoras y cuando alguna no se siente capaz de saltar, pide a la dueña una *oreja* (semicírculo pegado a un cuadrilátero), si la dueña quiere, la da, y entonces la niña puede saltar a la oreja tanto a la ida como a la venida, pero teniendo buen cuidado de no llegar a pisar ni la línea del terreno vedado, pues en esto las niñas son muy celosas.

Se pierde el turno cuando la cáscara no cae en el número debido, o cuando sale fuera de la figura, cuando se pisa ra-

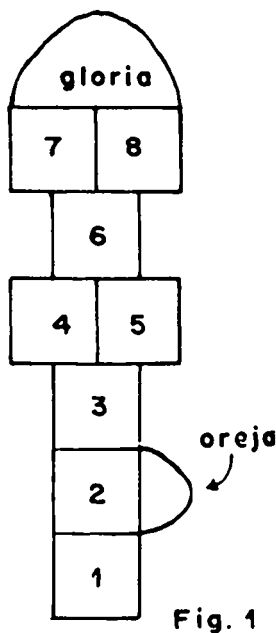


Fig. 1

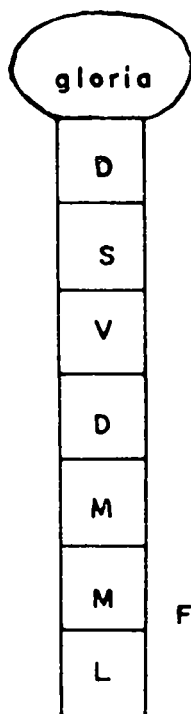


Fig. 2

ya o cuando se pisan cuadros sobre los cuales se debía saltar<sup>35</sup>. (Marta López, 14 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

2. *La semana*. — Lo mismo que la golosa, se traza la figura en el suelo y se juega con una piedrita o con una lata; las cáscaras son poco usadas por lo difícil que resultaría arrastrarlas de cuadrado en cuadrado.

Las iniciales de la figura corresponden a: lunes, martes, miércoles, descanso, viernes, sábado y domingo (véase fig. 2).

El juego consiste en arrojar la piedra al lunes y, saltando en un solo pie, arrastrarla por toda la semana, de cuadrado

<sup>35</sup> BRIAN SUTTON-SMITH, *op. cit.*, 136, trae variantes de este juego, conocido en Nueva Zelandia con el nombre de *hopscotch*. EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 433, anota juegos parecidos, conocidos con los nombres de *trucámelo* y *peregrina*.

to en cuadrito. Se sale de la misma manera. En el cuadro del jueves siempre se descansa. Luego se tira al martes y se hace todo el recorrido, luego al miércoles y se hace el recorrido y así sucesivamente. Cuando se tira al domingo, se descansa también en la gloria y, al volver de este día, la jugadora pide terreno. El lugar que se le da, puede ser pisado únicamente por la dueña; las otras deben saltar por encima y tirar sus piedritas de largo.

Se pierde, si la piedra sale de la figura o no hace escala en cada cuadro, si la jugadora pisa las rayas laterales o si pisa terreno ajeno. (Marta López, 14 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

3. *El jazz*. — Varias niñas se sientan en el suelo, formando círculo. Cada una de las niñas tiene sus propias fichas y su pelota o una de las jugadoras presta sus fichas a las demás<sup>36</sup>.

Este juego de destreza consta de varios pases que se hacen con una pelotica y doce fichas especiales de plástico o metal. Cada vez que se tira la pelota hacia arriba, se van cogiendo las fichas de una en una, luego de dos en dos, luego de tres en tres, etc., hasta que se recojan las doce fichas de un solo golpe.

Cada pase tiene su nombre especial: *bobito, rayita, pasamano o doble pasada, palmada o coquito, remolino, casita o cueva, besito, campana, puente*, etc.

Antes de principiar cada pase, hay una introducción que es siempre la misma. Consiste en *picar*, es decir en tirar al aire con mucho tacto las fichas, recogerlas en el dorso de una mano, volverlas a impulsar y recogerlas nuevamente en la

<sup>36</sup> Sobre este juego dice BRIAN SUTTON-SMITH, *op. cit.*, pág. 130: "The game was generally played with five sheep's knucklebones and at times with other objects such as ordinary stones or peach stones...". En la pág. 129 agrega: "knucklebones was played in both Europe and Polynesia; independently at first. In the nineteenth century distinct European and Maori versions were known... Children played it here and there through the country in 1949, but they knew little about it until plastic knuckles were imported in 1954 in large quantities and revived the game". EDNA GARRIDO DE BOGGS menciona este juego en *op. cit.*, pág. 386, con el nombre de *la piedra de alto*.

palma de la misma mano. La niña que no alcance a recoger ninguna ficha de esta manera, pierde y pasa el turno a la siguiente; si las recoge todas, queda eximida del pase que iba a comenzar y puede seguir con el próximo.

Si después de haber picado, quedan algunas fichas regadas en el suelo, se comienza a *jugar bobito*, es decir a recoger una por una las fichas, luego se recogen de dos en dos; luego, de tres en tres, etc., hasta que, finalmente, se recojan todas de una sola vez. Para *jugar rayita*, se simula hacer una rayita en el suelo en el momento de recoger las fichas. En el *pasamanos*, al tirar la pelota se recogen las fichas y al volverlas a tirar se pasan a la otra mano. Cuando se juega *en palmada*, se recogen las fichas y se da al mismo tiempo un golpe en el suelo; cuando *en remolino*, se recoge la ficha y se hace girar el brazo alrededor de la pelota que todavía va por el aire; si *en casita*, se van metiendo las fichas a cada salto de la pelota entre la mano izquierda que se pone en el suelo con el dorso en posición convexa; si *en besito*, se besan las fichas en el momento de cogerlas; si *en puente*, se forma con la mano izquierda un puente y se hacen pasar las fichas por debajo; si *en campana*, se deja rebotar la pelota contra el suelo.

Se pierde cuando no se recoge el debido número de fichas según los pases antes indicados o cuando se deja saltar la pelota más de una vez. (Marta López, 14 años, 1962, Escuela República Dominicana).

4. *Oa*. — Lo juega una niña con una pelota. Mientras tira la pelota contra la pared, va haciendo la mímica correspondiente a la siguiente recitación:

*Oa*

Sin moverme (no mueve los pies).

Sin reírme (no se ríe).

Sin hablar (tira la pelota, pero no dice nada).

Con una mano (tira y recibe la pelota con una sola mano).

Con la otra (tira y recibe la pelota con la otra mano).

Con un pie (alza un pie).

Con el otro (alza el otro).

Adelante (da una palmada adelante).  
 Atrás (da una palmada atrás).  
 Adelante atrás (da una palmada adelante y otra atrás).  
 Atrás adelante (da una palmada atrás y otra adelante).  
 Remolino (con las manos adelante, las hace girar hacia afuera).  
 Torbellino (con las manos adelante, las hace girar hacia adentro).  
 Media vuelta (da media vuelta).  
 Y vuelta entera (da la vuelta completa).

La misma recitación se repite sin mover los pies, luego sin reírse, luego sin hablar <sup>37</sup>. (Marta López, 14 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

En La Cruz, Nariño, después de *torbellino* se hace *muñequita*, y entonces se cruzan los brazos y, después, *soldadito* y se saluda al estilo militar.

5. *Esta mañana*. — Lo juega una niña con una pelota. Con cada verso que recita tira la pelota contra la pared y hace la mímica correspondiente. Los versos son los siguientes:

Esta mañana,  
 muy de mañana,  
 me levanté  
 [se estrega los ojos],  
 me arrodillé  
 [se arrodilla],  
 me santigué  
 [se santigua],  
 fuí a la cocina  
 [da unos pasos],  
 hice café  
 [rebulle en un pocillo imaginario],  
 me lo tomé  
 [se lo lleva a la boca],  
 salí al jardín  
 [da otros pasos],  
 cogí una rosa  
 [simula coger algo],  
 cogí un clavel  
 [simula coger algo],  
 para María

<sup>37</sup> Versiones de este juego señala MARCIANO CURIEL MERCHÁN en *Juegos infantiles de Extremadura* citado, pág. 180.



[imita la posición de la Virgen]  
 y San José  
 [pone las manos como para rezar].  
 Y aquí está la prueba donde la eché  
 [recibe la pelota en el regazo del delantal o del vestido].  
 (Marta López, 14 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

Este mismo juego, con pequeñas diferencias, es conocido en San José, La Cruz y otros lugares de Nariño.

6. *El tres*. — Lo juega una niña con una pelota. Se cuenta en orden descendente de tres a uno. Al decir *tres*, tira la pelota a la pared por detrás de la espalda. Al dos, la tira por debajo de una pierna; al uno, se vuelve contra la pared e, inclinándose hacia atrás, lanza la pelota contra la pared. Estos tres movimientos se repiten sin mover los pies, sin reírse, sin hablar; con una mano, con la otra, con un pie encogido y, luego, con el otro, con una palmada adelante, con una palmada atrás, es decir con todos los movimientos con que se juega *oa*. (Marta López, 14 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

7. *El siete*. — Lo juega una niña con una pelota que hace rebotar contra la pared y el suelo. Va contando en orden descendente de siete a uno. Al decir siete, bota la pelota contra la pared. Al seis, la bota contra la pared y la deja rebotar en el suelo. Con el cinco, la hace rebotar contra el suelo; con el cuatro, la arroja contra el suelo y la golpea con una mano para que vaya a rebotar contra la pared. El tres es igual al siete. Con el dos, la lanza contra la pared, la deja rebotar contra el suelo y la arroja de nuevo contra el suelo. Con el número uno la bota contra el suelo de tal manera que vaya después a rebotar contra la pared<sup>38</sup>. (Marta López, 14 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

<sup>38</sup> Sobre juegos de este estilo dice BRIAN SUTTON-SMITH: "There are no records of the game before 1900, but many for the years between 1900 and 1920 with such names as Fives, Tens, Sevens and Walls" (*op. cit.*, pág. 88).

8. *El lazo*. — Con el lazo se salta individualmente, en parejas (batiendo una o ambas) o en grupo (con una batidora en cada extremo).

Cuando se salta en grupo, la que se vaya equivocando va saliendo; la última es la ganadora. También se salta al reloj, es decir la primera que entre, salta una vez y sale. La segunda lo hace dos veces y sale; la tercera, tres, y sale, así sucesivamente hasta llegar a doce. Si alguien se equivoca, se vuelve a empezar. *Saltar candela* es saltar tan rápidamente como puedan batir las dos de los extremos; regularmente se cuenta hasta tres antes de *batir candela*. También se juega recogiendo objetos del suelo, bailando, saltando en un sólo pie, agachándose cada tres saltos, mientras el lazo gira por encima tres veces. En otras ocasiones saltan en dos cuerdas o *saltan la culebrilla*, es decir sobre un lazo zigzagueante, sin dejarse enredar. (Marta López, 14 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

9. *El trompo*. — Uno de los juegos más populares entre los muchachos es el trompo, que se hace bailar en el suelo, la palma de la mano o el dedo pulgar. Se ganan trompos cuando a un trompo que está bailando en el suelo se le tira otro con intención de pegarle. Si no lo alcanza, el jugador pierde su trompo, de lo contrario el otro trompo gana<sup>39</sup>. (Raúl Hernández, 8 años, Bogotá, 1962).

10. *Las bolas*. — Con las bolas los muchachos juegan al *toco*, *la culebra*, *el foot-ball*, *el cara y sello*, *las casas*, *los castillos*, *la meca*, *el pipo y cuarta*, *los currunchos* y *pares o no-nes*<sup>40</sup>.

En el *toco* se ganan las bolas de los contendores impulsando la propia bola o garbinche con el índice y el pulgar; el jugador gana toda bola que llegue a tocar con su propia bola.

<sup>39</sup> Otros informes sobre juego de trompos trae LUIS GUEVARA CASTILLO, *Los juegos infantiles en el municipio de Cota*, en *Thesaurus*, tomo XII (1957), pág. 229.

<sup>40</sup> Del juego de bolas dice BRIAN SUTTON-SMITH, *op. cit.*, pág. 127: "The greatest of all games within the children's play world".

Para jugar *a la culebra* se hace en la tierra con el dedo una especie de canal que imite el cuerpo de una culebra, luego se coloca la bola en la cola de la misma y con pequeños impulsos dados con el índice y el pulgar, se trata de llevar la bola a lo largo de las sinuosidades de la culebra. Gana las otras bolas el que primero llegue a la cabeza de la culebra sin dejar salir la bola.

*El cara y sello* se juega con monedas de \$ 0,05; \$ 0,10; y \$ 0,20. Las monedas se ponen por el lado del sello y con una bola se les da un golpe. El que logre poner la moneda por el lado de la cara, se gana dicha moneda.

*El foot-ball* con bolas se juega entre dos muchachos y con cinco bolas. La bola que hace de balón se pone como si dijéramos en el centro de una cancha que mide aproximadamente 40 cm. de largo  $\times$  33 cm. de ancho; cada equipo tiene sólo un portero y un jugador, que se colocan en los extremos de las dos porterías. Los muchachos tratan de meter el balón en la portería del contendor, impulsando las bolas-jugadores y defendiendo sus propias porterías con el respectivo portero. En este juego no se ganan las bolas sino los partidos. (Raúl Hernández, 8 años, Bogotá, 1962).

Todo niño que quiera jugar *a las casas*, hace en el suelo una casa de corozos, es decir pone tres corozos debajo y uno encima. Se retiran luego los jugadores a cierta distancia y, según hayan pedido los turnos, principian a tirar hacia las casas con una bola o con un corozo; el niño cuya bola quede más cerca de las casas, tiene el primer turno para impulsar su bola y hacer caer todas las casas que encuentre en su camino. Cada jugador gana los corozos de las casas que destruya. Si al tirar las bolas, dos jugadores quedan a igual distancia de las casas, dicen que *hay patos* y entonces todos vuelven a tirar hasta que queden todos a diferentes distancias.

Como en el juego anterior, todos los niños que quieran jugar *a los castillos*, ponen en el suelo dos corozos uno junto al otro; luego se retiran y según los turnos, tiran sus bolas. El que quede más cerca de los castillos comienza a impul-

sar su bola destruyendo los castillos que halle a su paso, lo cual se logra haciendo pasar la bola por entre los dos corozos; de esta manera ganará todos los corozos de los castillos que destruya.

Los muchachos que quieren jugar a *la meca*, ponen en la mano del que vaya a jugar primero, cualquier número de corozos. Este, desde cierta distancia, los tira a un hueco que se ha hecho previamente y todos los corozos o bolas que caigan en el hueco pasan a pertenecerle. El segundo jugador recoge los corozos que hayan caído fuera del hueco y los vuelve a tirar. Los que caigan dentro pasan a pertenecerle, y así sucesivamente, hasta que se acaben los corozos.

*El pipo y cuarta* se juega generalmente, entre dos niños con bolas o con corozos. Se llama *pipo* el golpe que da una bola contra la otra y *cuarta*, cierta distancia que se toma con la mano abierta. Los jugadores apuestan ordinariamente cualquier número de corozos tanto al pipo como a la cuarta; pero teniendo en cuenta que el pipo siempre vale más.

El primer jugador tira su bola por el suelo poniéndola sobre los dedos índice y corazón de la mano izquierda e impulsándolos con el índice y pulgar de la derecha. A esta carrera responde el compañero, impulsando su bola de la misma manera. Si llega a tocar la bola del primero, gana la apuesta que habían hecho al pipo, y si queda a menos de una cuarta, gana la apuesta que había hecho a la cuarta; de lo contrario siguen corriendo las bolas hasta que se dé uno de los dos casos.

Los *currunchos* se juegan regularmente con corozos y muy pocas veces con bolas. Uno de los niños coge un puñado de corozos y mostrándoselos a otro le dice: "currunchos", el compañero dice: "me meto"; el primero dice: "¿con cuántos?". Entonces el compañero trata de adivinar el número de corozos que el otro tiene en la mano; si adivina, se los gana, y si no, tiene que pagarle la diferencia, sea que sobren o que falten.

*Pares o nones* se juega con corozos. Saca el jugador una manotada y el otro tiene que adivinar si hay pares o nones.

Si adivina, se los gana; si no, le tiene que dar el número que el otro tenía en la mano. (José Joaquín Montes, 36 años, natural de Manzanares, Caldas).

11. *Cinco-huecos*. — En este juego participa cualquier número de niños. Se juega con monedas que se tiran sobre cinco huecos numerados. El número cinco es el centro de un cuadrilátero que comienza arriba a la izquierda y termina arriba a la derecha.

El objeto del juego es ganar el dinero de los otros jugadores *enchocolando* la moneda en el hueco que uno de los compañeros designe. Si no lo logra, pierde la moneda que ganará el que consiga *enchocolarla* o *embocholarla*, como decía mi pequeño informante. (Raúl Hernández, 8 años, Bogotá, 1962).

12. *Los palitos*. — Se tiran al suelo o sobre una mesa lápices o palitos de colombina. El juego consiste en sacarlos uno por uno, ya sea con la propia mano o con la ayuda de otro palito, sin que los demás se muevan. (Fani Hernández, 13 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

## VI. JUEGOS EN EQUIPO

Son más bien pocos los que conocemos hasta ahora. Hé aquí sus nombres:

1. Ladrones y policías.
2. El soldado libertador.
3. Perseguidos.
4. Partidos.
5. Perros y zorros.

### DESCRIPCIÓN DE DICHOS JUEGOS

1. *Ladrones y policías*. — Los jugadores se dividen en dos bandos: ladrones y policías. Los segundos persiguen a los primeros y tratan de llevarlos a la cárcel, pero pueden

ser libertados en el camino o en la cárcel, si otro ladrón les da la mano. El juego se acaba cuando todos los ladrones están en la cárcel. (Fani Hernández, 13 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

2. *El soldado libertador*. — Se dividen también los jugadores en dos bandos iguales, cada grupo tiene su propia cárcel y cada grupo trata de encerrar al mayor número de adversarios. Como en el juego anterior, se puede libertar a los prisioneros dándoles la mano, ya en la cárcel, ya en el camino. (Raúl Hernández, 8 años, Bogotá, 1962).

3. *Perseguidos*. — Se juega entre dos bandos de niñas con una pelota o balón; no hay campos delimitados y gana el juego el bando que al final del recreo tenga la pelota en su poder. (Fani Hernández, 13 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

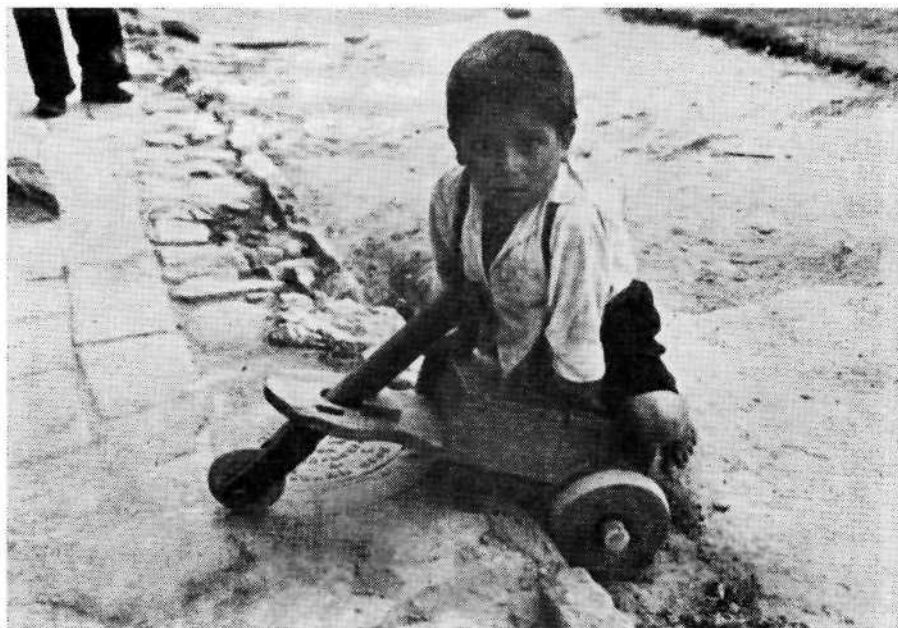
4. *Partidos*. — Dos bandos de niñas juegan con un balón dentro de sus respectivos campos. El objetivo del juego consiste en que todo un equipo logre pasar al campo contrario. El balón es como si dijéramos el que da el pasaporte para pasar al lado contrario, ya que cada vez que una niña lo recibe en los brazos sin dejarlo caer, adquiere el derecho de pasar al otro lado. (Fani Hernández, 13 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

5. *Perros y zorros*. — Los jugadores se dividen en dos bandos; unos son los perros y otros los zorros. Estos se esconden en el monte y aquellos salen a perseguirlos; zorro que vayan cogiendo, queda preso y debe permanecer en el lugar en que fue cogido, pero se debe tener el cuidado de no dejar acercar ningún otro zorro, pues en el momento en que otro le dé la mano, queda libre, y el juego sólo se acaba cuando todos los zorros quedan presos. (Libia Aristizábal, 18 años, Manzanares, Caldas, 1962).

## VII. JUEGOS DE UNO CONTRA TODOS

También son pocos los que conocemos hasta ahora:

1. Cuclí.
2. Las escondidas.



LA CRUZ (NARIÑO).— Carro rústico.



MARÍA LA BAJA (BOLÍVAR).— Niño en zancos





3. Gambetas (las tiene o las lleva).
4. La pega pega.
5. El rejo quemado.

#### DESCRIPCIÓN

1. *Cuclí*. — Varias niñas se esconden y otra con la cara a la pared se pone a contar de cinco en cinco hasta llegar a 100; al completar la cuenta, busca a las compañeras. Las que mejor se han escondido y no son encontradas salen corriendo y tocan una pared o poste escogidos de antemano y gritan: “cuclí uno, dos y tres, por mí”. (Fani Hernández, 13 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

2. *Las escondidas*. — Se rifa mediante una rima para contar quién saldrá a buscar a las compañeras. Quien salga, se coloca contra la pared y principia a contar de cinco en cinco hasta ciento; al completar la cuenta, busca a las otras. (Fani Hernández, 13 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

3. *Gambetas* (las lleva o las tiene). — Una de las niñas, elegida mediante una de las rimas para contar, persigue a las compañeras. Se ha convenido de antemano el tipo de paz que se hará; unas veces la paz será electrizada, es decir que dos niñas se tienen que dar la mano para quedar a salvo de la perseguidora; otras veces, la paz será acurrucándose y otras, tocando alguna pared o poste escogidos de antemano. Cuando no se quiere jugar más, se dice: “tapo y remacho y no juego más”, y se da al mismo tiempo una palmada en el dorso de la mano untándola con saliva<sup>41</sup>. (Fani Hernández, 13 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

4. *La pega pega*. — Se juega entre varias niñas. Todas son perseguidas por la que haya sido escogida para este oficio mediante una de las rimas para contar.

<sup>41</sup> EDNA GARRIDO DE BOGGS, *op. cit.*, pág. 284, dice: “este juego es antiquísimo pues Julio Pólux (*Segm.* 115, libro IX, capítulo VII), nos da una descripción de él, tal y como lo jugaban los griegos...”.

Cada niña tiene un número y cuando la perseguidora la va a agarrar, llama en su auxilio a otro número, el cual tiene que venir inmediatamente a darle la mano, so pena de convertirse en perseguidora. (Fani Hernández, 13 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

5. *El rejo quemado*. — Uno de los jugadores esconde un rejo o un palo, llama a los compañeros y les dice: “chulitos, a comer mortecino”. Todos se ponen a buscarlo y el que lo ha escondido los orienta diciéndoles: “frío”, “tibio” o “caliente”, según estén retirados o próximos al objeto. El que encuentre el rejo, da unos latigazos a los compañeros y lo vuelve a esconder. (Raúl Hernández, 8 años, Bogotá, 1962).

#### VIII. OTROS JUEGOS

1. Al sunsún de la carabela.
2. El alpargate.
3. El carro de la basura.
4. Pico pico melódico.
5. La gallina saratana.
6. Chin chiribico.
7. Las estatuas.
8. Las palmadas.
9. Los caballos.
10. La bicicleta.
11. La carroza.
12. La carretilla.
13. El tren.
14. El botellón.
15. Juegos con cuerdas.

#### DESCRIPCIÓN

1. *Al sunsún de la carabela*. — Varias niñas se sientan en círculo en el suelo, otra por fuera gira repitiendo: “Al

sunsún de la carabela, el que se quede dormido, le doy su pela" (en Manzanares, Caldas, no dicen *carabela* sino *calavera*). En cualquier momento deja caer detrás de alguna una piedrita que lleva escondida en la mano. Al darse cuenta, el círculo grita: "a la olla, a la olla". La escogida sale entonces al centro y canta, baila o recita. (Mercedes Reyes, 9 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

2. *El alpargate*. — Se hace una rueda de niñas o niños y en el centro se coloca cualquier objeto. Todos tienen que señalar hacia el objeto y repetir *viiiiiii*; el que no lo haga o se canse primero tiene que salir al centro a pagar una pena. (Libia Aristizábal, Manzanares, Caldas, 1962).

3. *El carro de la basura*. — El carro de la basura lo forman un grupo de niños que cogidos de las manos en una larga hilera, corren por todo el patio, encorralando a los compañeros. (Raúl Hernández, 8 años, Bogotá, 1962).

4. *Pico pico melodico*. — Con las manos extendidas un grupo de niñas espera a que otra pase pellizcándole los dedos a medida que recita:

Pico, pico, melodico  
quién te dió tan largo pico  
para que fueras a picar  
las hijas del señor melodico

(Niñas de la Escuela República Dominicana, Bogotá, 1962).

En Norte de Santander, Gisela Beutler recogió la siguiente versión:

Pico, pico, melorico,  
¿quién te dió tan largo pico?  
En la puerta de San Miguel  
tengo un pote de leche,  
tomate la leche  
y dejame la nata.  
Corre, corre, gallinazo,  
que te pica el espinazo,  
[o "corre, caballito,  
que te alcanza el gallo"].

Al pronunciar la última sílaba de la última palabra de la estrofa, la niña a quien le están pellizcando el dedo, lo esconde. Gana la que tenga primero todos los dedos guardados <sup>42</sup>.

5. *La gallina saratana*. — Durante las veladas o por las tardes en la plaza, las niñas o las personas mayores se sientan en fila, mientras una de ellas señala los pies y va recitando lo siguiente:

La gallina saratana  
puso un huevo en la ventana.  
Puso uno, puso dos,  
puso tres, puso cuatro,  
puso cinco, puso seis,  
puso siete, puso ocho.  
Saque el huevo morocho  
para mañana el sancocho <sup>43</sup>.

La persona a quien le haya tocado la última sílaba esconde el pie. Se continúa contando hasta que todos tengan los pies escondidos. (Escuela Normal de Señoritas, La Cruz, Nariño, 1961. Versión recogida por G. B.).

#### 6. *Chin chiribico*.

Chin, chiribico,  
pasó por aquí  
comiendo maní;  
a todos les dio,  
pero menos a mí.  
Úche, caruche,  
zapatita de miel,  
esconde el pie,  
que te pica el gallo.

<sup>42</sup> El juego citado por JUAN DE DIOS ARIAS con el nombre *Pico pico melorico* es más completo, pues a la versión recogida en Bogotá se le agrega la citada en Norte de Santander y aun tiene dos versos más; en el modo de jugarlo, la mencionada versión de Arias se asemeja al juego *la pijaraña*, descrito por JOSÉ JOAQUÍN MONTES, *Del habla y folclor de Manzanares*, en *Thesaurus*, tomo XIII (1958), pág. 186.

<sup>43</sup> Juego parecido cita CONCEPCIÓN TERESA ALZOLA, *op. cit.*, pág. 160, con el nombre *la gallina la jabada*.

Las niñas están sentadas en una fila y otra pasa por la fila contando los pies. La niña con quien termine la estrofa, debe esconder un pie debajo del otro de modo que quede sentada con los pies cruzados. Sigue contando hasta que todas queden sentadas de dicha manera. A la niña a quien le toque esconder el pie de último, se le pone una penitencia. (Escuela Normal de Señoritas, La Cruz, Nariño, 1962. Recogido por G. B.).

7. *Las estatuas*. — Una niña toma a otra por un brazo, le da unas vueltas rápidamente y la suelta. La otra cae haciendo lo posible por adoptar una bonita posición y se queda quieta. Al final se decide quién ha caído en una posición más bonita y se la declara reina. (Marta López, 14 años, Bogotá, 1962).

8. *Las palmadas*. — Dos niñas se paran frente a frente. Una tiene las manos en alto con las palmas hacia afuera; mientras tanto la otra da palmadas a los lados, adelante y en las manos de la compañera diciendo: “pan, chocolate, café”<sup>44</sup>. Este juego también lo pueden ejecutar las dos al tiempo. (Marta López, 14 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

9. *Los caballos*. — Para jugar a los caballos un niño amarra al otro por la cintura y lo va tirando. (Raúl Hernández, 8 años, Bogotá, 1962).

10. *La bicicleta*. — Para jugar a la bicicleta se necesitan tres niños. Uno se inclina hacia adelante, otro se monta sobre éste y otro toma las manos al primero y lo va dirigiendo. (Raúl Hernández, 8 años, Bogotá, 1962).

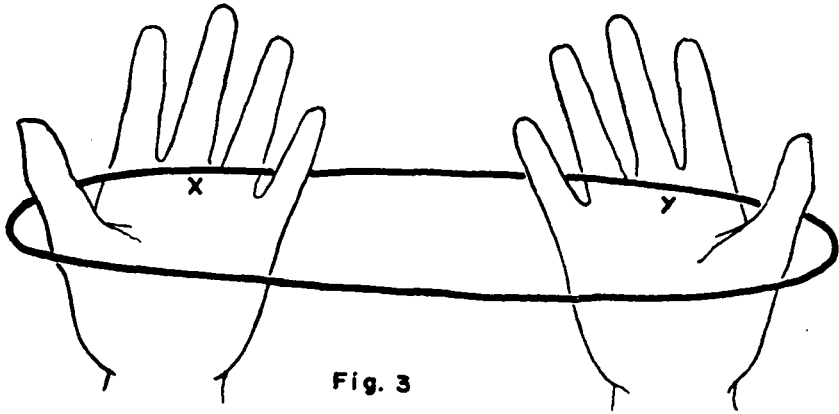
11. *La carroza*. — Para este juego también se necesitan tres niños, dos marchan hacia adelante con las manos cogidas y otro se sienta a caballo entre los dos. (Raúl Hernández, 8 años, Bogotá, 1962).

<sup>44</sup> Juego parecido en la ejecución cita BRIAN SUTTON-SMITH, *op. cit.*, pág. 85.

12. *La carretilla*. — Para jugar a la carretilla un niño comienza a caminar en las manos, mientras otro lo sostiene por los pies. (Raúl Hernández, 8 años, Bogotá, 1962).

13. *El tren*. — Varias niñas cogidas por la cintura principian a corretear remedando con las voces y los pies el ruido de una locomotora y sus casillas. (Marta López, 14 años, Bogotá, 1962, Escuela República Dominicana).

14. *El botellón*. — Se llama así el acto de saltar un chico sobre otro. (Raúl Hernández, 8 años, Bogotá, 1962).



### 15. *Juegos con cuerdas*.

A. *El encaje* lo juega una sola persona. El modo de coger la cuerda puede verse en la figura 3.

Con el índice derecho se coge la cuerda marcada con X, y con el índice izquierdo la cuerda marcada con Y; resulta el pase 1 (fig. 4).

Se suelta la cuerda sostenida en los pulgares y resulta el pase 2 (fig. 5). Se coge con los pulgares la cuerda marcada con M y se pasa adelante; resulta el pase 3 (fig. 6).

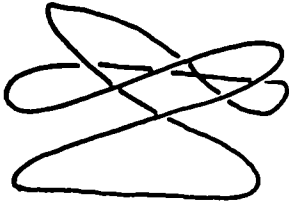


Fig. 4

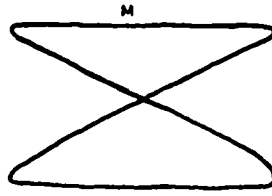


Fig. 5

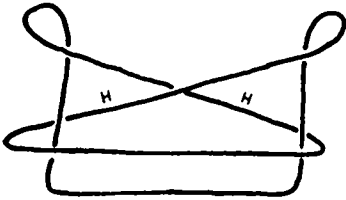


Fig. 6

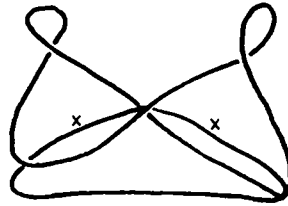


Fig. 7

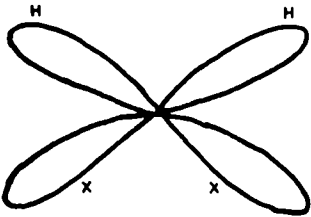


Fig. 8

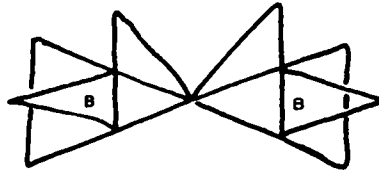


Fig. 9

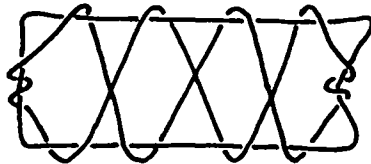


Fig. 10

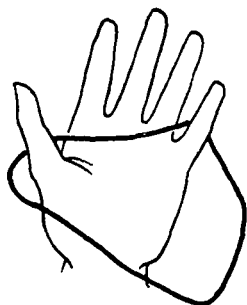


Fig. 11

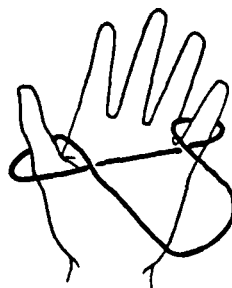


Fig. 12

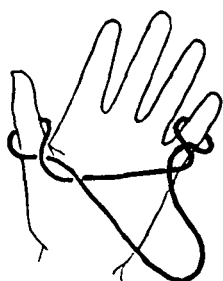


Fig. 13

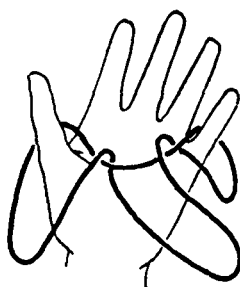


Fig. 14

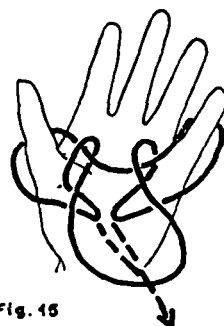


Fig. 15

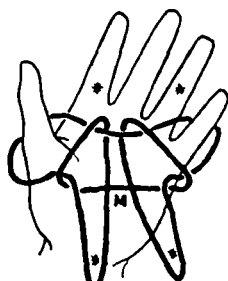


Fig. 16

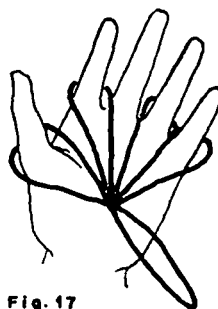


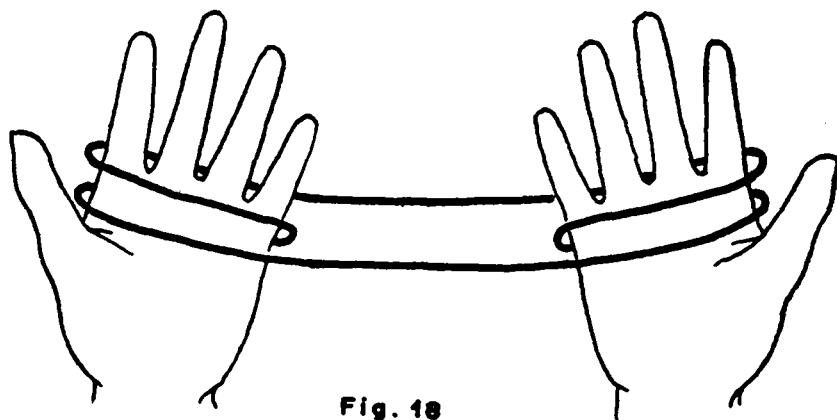
Fig. 17



Con los mismos pulgares se toman las cuerdas marcadas con H y se sueltan las que quedaban en los meñiques (pase 4, fig. 7). Con los meñiques se cogen las cuerdas marcadas X y se sueltan las cuerdas sostenidas por los pulgares (pase 5, fig. 8). Con los pulgares se cogen las cuerdas marcadas con X; al llegar a este punto, las cuerdas H se pasan a los pulgares y las de los pulgares se sacan sin meterlas a ningún otro dedo (pase 6, fig. 9). Se meten los dedos índices en los huecos marcados con B, se sueltan las cuerdas de los dedos meñiques y resulta *el encaje* (fig. 10). (Moisés Rodríguez, 21 años, Bogotá, 1962).

B. *El paracaídas*. — Lo juega también una sola persona. Los modos de coger la cuerda pueden verse en las figuras 11 a 14.

Las lazadas marcadas con asteriscos se suben y se ponen en los dedos índice y anular y se echan hacia atrás, luego se tira la cuerda marcada con M, y resulta el paracaídas (figs. 15, 16 y 17). (Moisés Rodríguez, 21 años, Bogotá, 1962).



C. Figuras que se hacen entre dos personas. — El modo de coger la cuerda la primera persona puede verse en la figura 18.

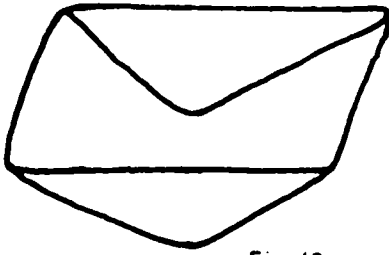


Fig. 19

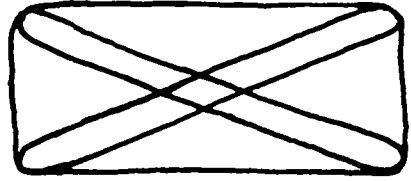


Fig. 20

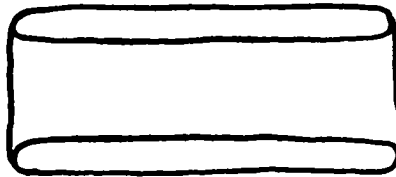


Fig. 21

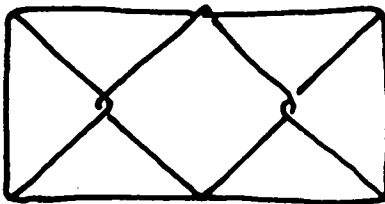


Fig. 22

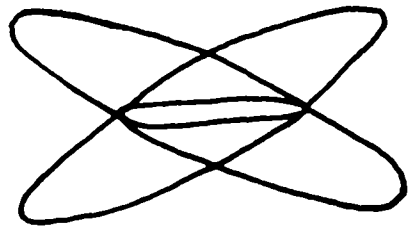


Fig. 23

De acuerdo con determinado procedimiento para sacar las cuerdas, cada persona va formando una de las siguientes figuras: *cajoncito* (fig. 19), las *panelitas* (fig. 20), la fig. 21, el *espejo* (fig. 22) y el *pescado* (fig. 23). (Moisés Rodríguez, 21 años, Bogotá, 1962).

MARÍA LUISA RODRÍGUEZ DE MONTES.

Instituto Caro y Cuervo.