

JUEGOS DE LOS NIÑOS CHILENOS

POR

DANIEL AETA ASTORGA

(Continuacion)

V

REGLAS ESPECIALES

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

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

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

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

5.^a El «libertador» que «no tiene bandera» (I. 4.^o i 5.^o) i la «liberta» (I. 3.^o) se considera como si no hubiese jugado.

6.^a Si un jugador no toca a su adversario, «no tiene bande-

ra» sobre él i grita «¡preso!» en castigo pasa a ser prisionero. Para esto se colocará en el lugar en que dió el golpe «¡falso!» (I. 11).

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

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

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

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

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

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

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

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

15. A los alumnos les es permitido entrar a sus posiciones por la línea de bandera enemiga; pero no pueden permanecer un instante en ellas ni mucho ménos «*tomar bandera*» en el

camp o contrario, bajo pena de «quedar presos». Aquí no hai pololos ni pololas.

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

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

18. El canje de prisioneros es prohibido.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

17. † † † El fronton

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 20)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente*

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

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

SINONIMIA.—*El Plé* (Ponce, páj. 102).—*El partido* (Hernández, páj. 135).—*La pelota* (Fraguas, páj. 538).—*Balle au Mur* (Nadaillac et Rousseau, páj. 121).—*Pelota en fronton* (Olivé, páj. 128).—*El blé escolar* (Aeta, páj. 53).—*La Balle au Mur* (Harquevaux et Pelletier, páj. 14).—*Blaid a mano* (Weber, páj. 299).—*Pelota en fronton* (Aviles, páj. 116).—*La*

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

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

18. † † † La pelota envenenada

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente*

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

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

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

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

19. ††† Pelota chilena

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

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

Formacion preparatoria.—*Fila de frente*

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

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

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

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

* * *

EQUIVALENCIAS DE LOS TÉRMINOS INGLESES USADOS EN LA PELOTA CHILENA

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

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

20. † † El pillmatun (j. a.)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 a 40)

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

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

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

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

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

21. †† La Chueca (j. a.)

(Int. prov.)

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

Formacion preparatoria.—*Fila de frente.*

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

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

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

(1) *Cautiverio feliz*, páj. 61. ▽

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

(3) «*Baston*» (Id. páj. 8).

(4) «*Un metro*» (Id. páj. 8).

(5) «*El campo*» (Id. páj. 8).

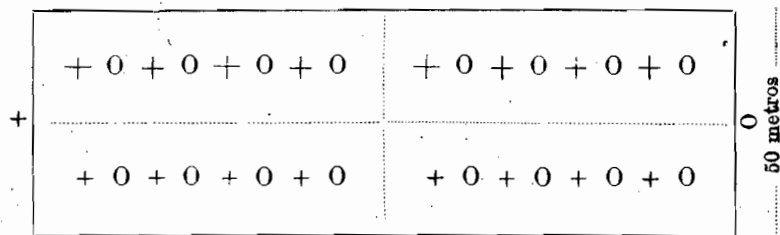
(6) «250 métros de largo por 50 de ancho (Id. páj. 8).

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

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

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

250 metros



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

22 † † El Linao

(juego chilote)

(Int. prev.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20; 10 POR LADO)

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

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

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

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

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

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

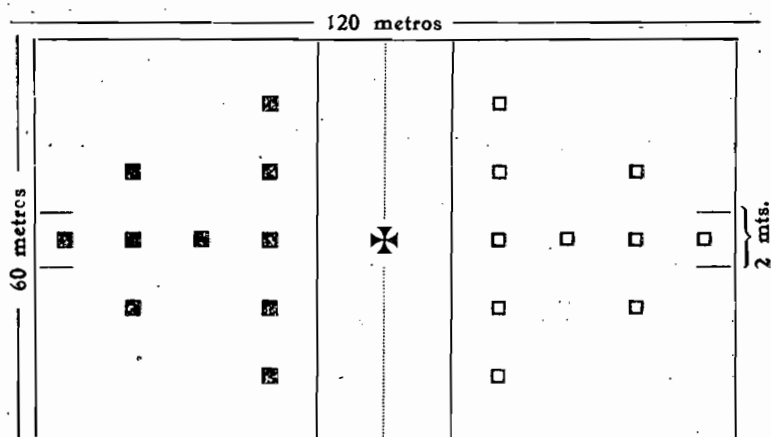
Preparados los contendores para principiar el juego, se distribuian en dos grupos, ocupando cada cual el lado designado por la suerte.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TERCER GRUPO

JUEGOS DE CARRERA EN UN CÍRCULO SIN MATERIAL

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

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

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

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

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

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

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

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

24. ††† El tercio

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

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

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

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

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

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

25. † † Guailpacantun (j. a.)

(Prov.: territorio araucano)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

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

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

Revela el empuje de la raza.

CUARTO GRUPO**JUEGOS DE CARRERA EN UN CÍRCULO CON MATERIAL****El pañuelito por detras**

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 50)

MATERIAL.—*Una huaraca.*

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

Un alumno rodea el círculo, llevando una *huaraca*, pronuncia continuamente la frase: *ande la huaraca, nadie mire para atras*, i da un golpe en las piernas al que no cumple la orden, i por último la coloca, *sin que los demas lo noten*, en las manos de un compañero, i sigue la carrera, gritando por última vez i con mas fuerza: *jande la huaraca!* para hacer salir al compañero que la tiene, i cuyo lugar pasa a ocupar;

el que descarga una serie de azotes sobre las piernas de su vecino derecho (izq.), según convenio, si no escapa ligero, dando una vuelta alrededor de la fila en el sentido fijado, con el fin de ocupar el lugar que había dejado. Aunque un alumno note que su vecino recibió la *huaraca*, no puede abandonar su puesto antes del grito: *¡ande la huaraca!*

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

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

(Continuará)