

## ALGUNOS JUEGOS INFANTILES DEL CHOCO

El tema de los juegos infantiles colombianos ha sido relativamente poco explorado; aprovechando un viaje de 3 días al Chocó, en abril de 1965, recogí información sobre algunos juegos, y ahora la presento en este trabajo.

Como todo, los juegos infantiles van cambiando con el tiempo: por experiencia personal sabemos que hoy no se juegan algunos de los que nos entretuvieron cuando éramos niños. De ahí nuestro afán por presentar unas pocas muestras de juegos que probablemente mañana hayan desaparecido.

En el Chocó parece, sin embargo, que hay una mayor conservación de juegos tradicionales, pues algunos de los que presentamos están documentados desde el siglo XVI<sup>1</sup>, claro está que con nombres diversos.

La mayoría de los juegos los vimos jugar en Quibdó, capital del departamento; en Yuto, caserío cercano a la ciudad mencionada, recogimos los denominados *a la meca*, *la ley del triángulo*, *a la cuarta* y *al retable*, todos ellos modalidades del juego de bolas.

Muchos de estos juegos sirven para desarrollar la destreza, la fuerza o la agilidad de los niños. Otros, los menos, son simple diversión, modos amenos de pasar el tiempo libre.

### Informantes:

- 1) Eida Caicedo, 12 años, estudiante; de Quibdó.
- 2) Jorge Eliécer Palacios, 15 años, estudiante; de Quibdó.
- 3) Ancel Enrique Camacho, 13 años, estudiante; de Quibdó.

---

<sup>1</sup> FRANCISCO RODRÍGUEZ MARÍN. *Varios juegos infantiles del siglo XVI*, en *Boletín de la Real Academia Española*, tomo XVIII (1931), págs. 511 y 670, y tomo XIX (1932), págs. 17-18. Los juegos documentados son: *Compadre chamuscao* (Juan de las cadenetas abao), *Hay candela* (Está acá tu madre? - Esotro lo sabe) y el romance *Filito de oro* (Hebrita de oro traigo, quebrándoseme viene).

4) José Hermógenes Mosquera, 13 años, estudiante; de Quibdó.

5) Victoria Londoño, 16 años, estudiante; de Quibdó.

6) Mery Dueñas, 8 años, estudiante; de Quibdó.

7) Los informante de Yuto, dos niños de 8 y 9 años, no me dieron sus nombres.

### 1. BOLAS

Tanto los niños de Yuto como los de Quibdó denominan *bol'as* al juego con canicas, ya sean de cristal (las más usuales) o de otra materia.

#### A) MODALIDADES EN LA FORMA DE TIRAR.

Los niños, según la distancia, la posición de las bolas o simplemente según su capricho, emplean distintas formas de tirar. Así tenemos:

1. *Tiro a la mano*: consiste en impulsar la bola con la mano, sin golpe de los dedos y desde una altura cualquiera.

2. *Tiro a la uña*: consiste en golpear la bola con la uña del pulgar: el índice se coloca contra el suelo y el pulgar se apoya, verticalmente, encima y un poco atrás de él. El pulgar se mueve hacia adelante y con la uña golpea la bola.

3. *Tiro paisa*: la bola se sostiene sobre la uña del dedo medio derecho y la yema del dedo medio o del índice izquierdo, en tanto que la yema del pulgar derecho se apoya sobre la bola. La uña del medio derecho da el impulso, mientras que los otros dedos sirven para fijar la dirección. Este tiro no se hace a ras del suelo, sino desde lo alto, aunque muchas veces los dedos meñique y anular tocan el suelo.

4. *Tiro levantado*: se coloca la bola en la palma de la mano y con la uña del pulgar de la otra mano se le da el golpe. La bola sale algo elevada. El dorso de la mano en que está la bola, toca el suelo.

5. *Tiro mamerto*: se coge la bola con el pulgar y el índice de la misma mano. Al ser lanzada, el pulgar le imprime un movimiento rotatorio que la hace retroceder un poco al caer al suelo. Se realiza este tiro desde cualquier altura, nunca a ras del suelo.

## B) MODALIDADES DEL JUEGO.

a) La más corriente es la siguiente: en el suelo se traza un triángulo, un cuadrado o un círculo, pero más generalmente el primero. Como mínimo se colocan tres bolas en el triángulo y cuatro en las otras dos figuras, pero el número de bolas puede ser mayor, y depende de los jugadores. Usando el tiro *a la mano* y desde una distancia convenida previamente, se procura que la bola quede lo más cerca posible de la figura que se haya trazado. Tiran todos los jugadores, uno tras otro. Si ninguno ha sacado alguna bola de la figura, entonces el que más cerca ha quedado de ella tira a sacar, y si lo logra puede tirar "a matar", a "darle *pepo*"<sup>2</sup> a las bolas de los restantes jugadores. Si alguno al tirar la primera vez saca una bola de la figura, tiene el derecho de tirar inmediatamente a darle pepo a las bolas de los contrarios, pero si falla, el jugador que sigue en turno tira a sacar bola de la figura, y si lo hace, a matar. Si este jugador no saca ninguna bola de la figura, cede el turno al siguiente. Se ganan las bolas que se saquen.

b) *A la cuarta*. — Se tiran las bolas contra la pared una por una: el que tira en segundo lugar mide la distancia entre su bola y la del primero; si hay una cuarta, la gana. Si no la hay, tira el tercer jugador y mide desde su bola hacia la del primero y la del segundo. Si hay una cuarta en ambas direcciones, se gana las dos bolas; si no la hay sino en una, gana esa. Tira el siguiente jugador, repitiéndose el procedimiento descrito.

<sup>2</sup> *Michazo* o *pipo* en Cota (LUIS GUEVARA CASTILLO, *Los juegos infantiles en el municipio de Cota*, en *Thesaurus*, XII (1957), pág. 229).

c) *Al retable*. — Se hace un triángulo. Los jugadores tiran la bola contra la pared; el que queda más cerca de la figura tira primero a sacar bolas de la figura o a darles pepo a los otros, y gana las bolas que saque de la figura.

d) *A la meca* (llamado también *a la olla*). — Se hace un hueco pequeño en el suelo y se tira tratando de hacer caer la bola en él. Si cae dentro (es decir, si 'se olla' o 'se meca'; 'me mequé'), el dueño de la bola puede dar inmediatamente otro tiro más para tratar de darle pepo a las bolas de los contrarios. Para ello se sale y se coloca detrás de la 'olla' y desde allí tira. Si da el pepo, vuelve a 'ollarse'<sup>3</sup> y entonces tira de nuevo a dar pepo. Si falla, el jugador siguiente tira a ollarse y así sucesivamente.

Se ganan las bolas a las que se da pepo, pero el número de pepos para lograrlo se fija de antemano, antes de comenzar el juego, y para ganar una bola se le deben dar los pepos fijados.

e) *La ley del triángulo*. — Se traza un triángulo. Desde una distancia convenida, se tira *a la mano*, para quedar lo más cerca posible de la figura. El que quede más cerca tira de primero. Luego, sin necesidad de sacar bola del triángulo, se puede dar pepo a los contrarios y se ganan todas las bolas que estén dentro de la figura. El jugador tiene que eliminar contrarios.

f) *Quien lo goce*. — Es semejante a *la meca*: se hace un triángulo, se tira la bola usando el tiro *mamerto*, y el que queda más cerca de la figura es *mano*. Luego el *mano* se 'aolla', es decir, introduce con un tiro su bola en el triángulo. Si lo logra, tiene dos tiros más: da el primero, que se llama *acerque*, para acercarse a la bola de un contrario. Si con el *acerque* no le da pepo, hace un segundo tiro para dárselo. Si acierta, da un tercer tiro para aollarse de nuevo y ganar el derecho a los dos tiros mencionados; si falla, juega el siguiente. Se continúa hasta que quieran los jugadores.

<sup>3</sup> *Embocholar* en Cota, *enchocular* en Bogotá (GUEVARA, *art. cit.*, pág. 229).

Una ley general en estos juegos de bolas (excepto en el de *a la cuarta*) es la de dos órdenes que se pueden dar los contendores:

a) Cuando un jugador va a tirarle a su contrario y el terreno le presenta obstáculos (piedritas, terrones, ramas, etc.), puede quitar y de hecho quita todo obstáculo que haya entre su bola y la del contrario, si rápidamente dice: “te limpio”;

b) Si el contrario se adelanta al que va a tirarle a su bola y dice: “sin limpiarme”, entonces el otro jugador obedece y no quita los obstáculos. Es en esas circunstancias, cuando para poder pasar dichos impedimentos, usa el *tiro levantado* o el *tiro paisa*. En Quibdó las órdenes son: “ná” (nada, es decir, se puede limpiar); o “sin limpiá” (sin limpiar), o “todo ahí”, o “tó:o” (todo), es decir, no se puede limpiar.

## 2. TROMPO

Se hace bailar con una pita.

*Pelotiarlo* es tirarlo al aire, cogerlo en la mano, sin dejarlo caer, y hacerlo bailar allí. *A bili tapi* es coger el trompo que está bailando y halarlo sin que deje de bailar, mediante la pita (véase figura 1).

*Los últimos* son un número, convenido de antemano, de toques al trompo caído o tendido. Los toques deben hacerse en la siguiente forma: se hace bailar el trompo en la mano y de allí se lo hace bajar, bailando, por la pita, hasta tocar el trompo tendido.

### MODALIDADES.

El juego del trompo requiere gran habilidad y destreza de los jugadores, así como buena puntería. En general, en este juego no se trata de ganar algo, sino de no perder un trompo.

a) *Patada*. — Los jugadores enrollan sus trompos y los tiran a darle a otro que puede estar bailando o estar tendido. Este trompo tendido se escoge por sorteo. Si al tirar alguien falla, se levanta el trompo tendido y se tiende el que falló, entrando a jugar el primero.

b) *Calle*. — Se traza la figura 3 en el suelo, se enrollan los trompos como lo indica la figura 2 y desde la altura que se quiera se intenta tocar la raya con el herrón del trompo, es

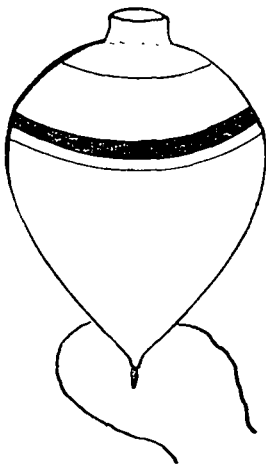


FIG. 1

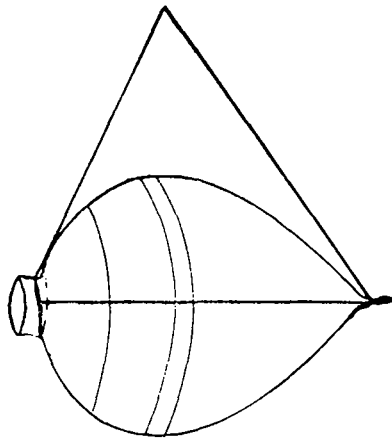


FIG. 2

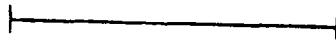


FIG. 3

decir, *picar la calle*, o lo más cerca posible. El que queda más retirado, se tiende, tira su trompo al suelo, cerca de la raya. El que pega en la raya, o muy cerca, es *mano*.

El trompo perdedor se queda tendido y los restantes jugadores hacen bailar sus trompos y empezando por el *mano*, van empujando al 'muerto' hasta un límite que se han puesto previamente. Lo empujan con sus trompos 'pelotiando' o sea

tirándolo desde la mano en donde está bailando, o dándole a 'bili tapi'. Una vez que llegan al límite, regresan en la misma forma. Si alguno falla al empujar el trompo tendido, éste se levanta y se tiende el que falló. De regreso al lugar de partida, los jugadores empiezan a dar los 'últimos'. Si alguno falla, se tiende y se levanta el tendido y se comienza de nuevo a dar los últimos. Una vez cumplidos éstos, se clava el tendido, en el suelo, por la parte del herrón, y los trompos de los jugadores activos se colocan como al 'picar la calle' (figura 2) y empiezan a darle al clavado, con el herrón. Cada golpe es un *tapi*<sup>4</sup>. Se conviene de antemano el número de tapis que debe dar cada jugador. El trompo clavado se raja y cada pedazo se llama *ñempa* o *leña*, que guarda como trofeo el que la arranca.

### 3. LIBERTAD

Son dos bandos: policías y presos. Se sortea la salida; el bando que gana sale primero. Tras ellos van los policías a cogerlos. A los que caen presos se los sienta en la *libertá* o *tey*, que es un sitio escogido de antemano para ese fin. Los policías cuidan a los presos, pero si viene un jugador libre y toca a sus compañeros gritando "libertá", esos compañeros que estaban presos salen corriendo, no sin esquivar a los policías que quieren recapturarlos. Cuando los cogen a todos, se cambian los papeles y recomienza el juego.

### 4. EL VIEJO

Se agrupan los jugadores. Alguno de ellos cuenta veinte y al que le corresponda este número es el *viejo*. Todos salen a correr y el viejo a cogerlos. Coge a uno y ese le ayuda a coger a otro, y así sucesivamente, hasta cogerlos a todos. El primero a quien el viejo cogió, ocupa el puesto de éste. El juego se reanuda en igual forma.

<sup>4</sup> *Ensamble* en Cota, *mirete* en Popayán, *seco* en Bogotá (GUEVARA, art. cit., pág. 230).

## 5. LA PIDO

Se juega en el agua o en tierra, pero a los varones les gusta más en el agua. Se cuenta: *pin uno, pin dos, pin tres, pin cuatro, pin cinco, pin seis, pin siete, pin ocho*. Al que le toca *pin ocho*, ese 'la lleva', es decir, él tiene que perseguir a los demás. Los jugadores, cuando se les acerca el que la lleva, se zambullen; el perseguidor espera a que salgan a la superficie y se tira encima de alguno para atraparlo. El atrapado pasa entonces a ser perseguidor. Durante el juego, para incitar al perseguidor, los demás jugadores repiten: "la pío, la pío, y no la dejo de pedir". Para descansar, un jugador muy perseguido tiene que llegar al *tey* que es el lugar en la playa, que se ha indicado con este fin.

En tierra el juego es igual, corriendo, y el *tey* es generalmente un poste del cual se agarran para descansar de la persecución.

En este juego de *la pido*, llamado también *chucha*, se puede escoger al jugador que ha de perseguir a los demás, de distintas maneras:

a) uno de los jugadores pone la mano abierta, con la palma hacia el suelo y los demás jugadores con la yema de un dedo tocan la palma; el que tiene la mano abierta, sorpresivamente la cierra con rapidez tratando de agarrar a alguno de los dedos que la tocan. El jugador a quien le agarren tres veces el dedo, 'la lleva'.

b) Contando así:

Mi papá compró un perrito.

¿Verdad que sí?

Sí [contesta aquel al que le correspondió].

¿Verdad que tú te quieres salir di aquí?

(Sale aquel, a quien le corresponda esta última palabra).

Se repite hasta que no queda sino un jugador, que será entonces el que la lleve.

c) Otra forma de contar:



Un avión sale de paseo;  
tira una bolita blanca;  
¿dónde irá a caer?

(Aquel a quien le toca esta última palabra dice un nombre de ciudad, río, país, departamento, etc.) y el nombre que dice se silabea y con cada sílaba se señala a un jugador. Al terminar el silabeo se dice: *pim pom fuera* y sale el niño al que le toca la palabra *fuera*. Se repite hasta que no quede sino un jugador, que será el que persiga <sup>5</sup>.

d) Otra forma:

¿Su papá es policía?  
— Sí.  
¿Cuántas balas tira al día?

El señalado dice un número cualquiera.

Se sigue contando hasta llegar al número dicho y aquel a quien le toca ese número, sale o la lleva, según se haya convenido.

## 6. EL LOBO

Se hace una rueda. Un jugador, fuera de ella, hace de lobo. Se entabla un diálogo entre el lobo y cualquiera de los jugadores de la rueda.

Gira la rueda y todos los jugadores cantan:

Jugaremos en el bosque,  
mientras el lobo no esté.

<sup>5</sup> En Figueras del Mar (Asturias) tienen con el mismo fin de escoger, un estribillo algo parecido:

Un avioncito salió de paseo,  
tiró una bolita ¿Dónde va a parar?  
A León; de León a Puerto Rico.  
Compraremos un borrico,  
una gallina sin el pico  
y una mona sin corona.

(JOSÉ LUIS PÉREZ DE CASTRO, *Precedentes de juego en el folclore infantil figuerense*, en *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* (Madrid), XII (1956), pág. 478).

La rueda se detiene y un jugador pregunta:

¿Lobo vendrá?

El lobo responde:

Me estoy desvistiendo.

Vuelve a girar la rueda, cantando:

Jugaremos en el bosque,  
mientras el lobo no esté.

¿Lobo vendrá?

—Me estoy bañando.

Jugaremos...

¿Lobo vendrá?

—Me estoy peinando.

—Me estoy poniendo el calzaio.

—Me estoy poniendo los anteojos.

(Y el lobo puede dar todas las respuestas que se le ocurran, siempre que sean detalles del arreglo de una persona). Finalmente, el lobo, a la pregunta, responde: "allá voy". Entonces salen los de la rueda a correr y el lobo los persigue para coger alguno y 'comérselo'. Es juego de niños y niñas.

## 7. COCOROBE

No es propiamente un juego sino una manera de entretenerse.

En rueda los niños y niñas cantan:

Cocorobé, cocorobé, cocorobé,  
los hijos de José.

Cesa de girar la rueda, y uno de los que están en ella dice:

¿Qué me vés? ¿Qué me mirás?  
Como la pava cantona,  
yo no nací para vos,  
ni para toda persona.

La rueda gira y todos cantan:

Cocorobé, ...

Se van sucediendo los de la rueda en decir coplas. Una muestra de las que recogimos:

Allá arriba en aquel alto  
tengo un palo colorao,  
donde monto mi cachucha  
cuando estoy enamorado.

Cuando el río tá creciendo  
bajan muchaj ejpumitas;  
¡qué julleros son los hombres  
cuando ven mujer bonita!

Allá arriba en aquel alto  
tengo una piedra mulata;  
cada vez que subo y bajo,  
saco cucharas de plata.

Allá arriba en aquel alto  
tengo un palo de churima;  
cada vez que subo y bajo  
se me avienta Guillermina.

Ayer pasé por tu casa;  
me tiraron un capacho;  
y cuando yo fui a ver,  
era la mierda de Juanacho.

Allá arriba en aquel alto  
mataron una ballena,  
y del buche le sacaron  
tu mamá haciendo rellena.

Ayer pasé por tu patio,  
me tirajte un limón;  
el limón cayó en el pecho,  
y el zumo en mi corazón.

Yo sembré mi mata e col  
donde el agua no corría;  
yo le dí mi corazón  
al que no lo merecía.

Abajo pita la lancha,  
arriba la gasolina;  
las muchachitas de ahora  
se quieren volver sardina.

Cuando vas a cortar leña,  
no cortés del higuérón;  
cortá del palito blanco,  
que ahí tá mi corazón.

Ayer pasé por tu casa;  
me tirajte una piña;  
la piña cayó en el pecho,  
y el zumo en la rabadilla.

Allá arriba en aquel alto  
mataron un tiburón,  
y del buche le sacaron  
tu papá sin pantalón.

Allá arriba en aquel alto  
tengo un palo colorao,  
donde cuelgo mi sombrero  
cuando estoy enamorao.

Muchachos y jovencitos,  
quítensen de la pared,  
que después salen diciendo  
que están cogiendo mujer.

Los muchachitos de ahora  
no se pueden ni querer;  
no se contentan con una  
sino con dos y con tres.

#### 8. COMPADRE CHAMUSCADO

Hacen un semicírculo y los dos jugadores de los extremos son el compadre y la comadre. Todos están cogidos de las manos.

Se desarrolla el siguiente diálogo:

COMADRE. — ¿Qué dice mi señor compadre?  
¿Cuántos panes hay en el horno?

- Veinticinco y un quemao.  
 ¿Quién lo quemó?  
 — Esa perrita chandosa come queso en el mercao.  
 ¿Quiere que la prenda?  
 — Préndala hasta con gasolina.  
 Préndala, préndala por traidora.

La cadena de jugadores se mete por debajo de los brazos unidos de la comadre y el jugador que la sigue, y a quien señalaron al decir “perrita”. Ese jugador queda con los brazos cruzados y dando la espalda al interior del semicírculo. Las vueltas se hacen hasta que todos los jugadores quedan en esa posición. Durante las vueltas todos cantan “préndala, préndala por traidora” (varias veces). El diálogo se repite cada vez que se va a iniciar la vuelta. Terminadas las vueltas, los dos jugadores de los extremos empiezan a halar y el que se lleve para su lado el mayor número de jugadores, gana el juego.

#### 9. SEÑOR MARTINEJO

Los niños, en círculo y en cuclillas. Un jugador, por fuera del círculo y con una correa, empieza a dar vueltas alrededor de los niños, cantando:

Sun sun de la calavera,  
 al que se duerma le pego una pela.

(A veces los niños suprimen este estribillo).

El que lleva la correa toca a un jugador del círculo y se entabla un diálogo:

- [Dice el que lleva la correa:]  
 — Señor Martinejo.  
 [Contesta el que tocaron:]  
 — Señor viejo.  
 ¿El pan que te dí?  
 — Me lo comí.  
 ¿El huevito?  
 — En el hoyito.  
 ¿La sal?

— En el santísimo lugar.  
 ¿El aguardiente?  
 — En la corriente.  
 ¿El vino?  
 — En el camino.  
 ¿Y si más te diera?  
 — Más comiera.

Sale a correr el que ha respondido, perseguido por el de la correa. Este logra pegarle, y el otro se arrodilla como pidiendo perdón.

Vuelve a empezar el juego, hasta que les pega a todos <sup>6</sup>.

#### 10. LA CARBONERITA

Una rueda de niñas gira cantando:

La carbonerita se quiere casar  
 con el conde, conde de Ará  
 [a veces dicen "conde Laurel"].  
 Se le dará.

¿Quién dirá de la carbonerita?  
 ¿Quién dirá de la del carbón?  
 ¿Quién dirá que no soy casada?  
 ¿Quién dirá que no tengo amor?  
 [Se repite varias veces].

Se saca a alguien al centro de la rueda y se canta:

El baile aché, el baile aché,  
 María en el medio y yo también.  
 Ahora que he hallado  
 esta prenda querida,  
 dichosos mis ojos  
 me dejan la vida.  
 El baile aché.

<sup>6</sup> En Margarita (Venezuela) el juego es muy parecido y se denomina *martinejo*. El diálogo es idéntico, sólo que más corto, pues sólo se pregunta por el pan, el huevito y la sal, y la pregunta: ¿si más te diera? va después de preguntar por el pan y no al final del diálogo como ocurre en el Chocó (JESÚS ROSAS MARCANO, *Juegos folklóricos infantiles de Margarita*, en *Archivos Venezolanos de Folklore*. Años X y XI. núm. 7 (1961-1962). Caracas, 1963, págs. 342-343).

La que estaba en el centro de la rueda saca a otra jugadora y ella se reintegra a la rueda. Se repiten los versos y se saca a otra jugadora, y así hasta cuando quieran.

### 11. LA PANDA

Hay dos grupos de jugadores, cada uno con un capitán. Se coge una piedra y se pasa entre los compañeros de un mismo bando, sin dejar ver a quién le queda. Los del otro bando no tienen piedra, y miran tratando de adivinar cuál de los jugadores contrarios la tiene. Entonces los que están sin piedra, la piden diciendo:

Tuca carruca, tuca carrá,  
tú que la tienes, echámela acá.

Si el jugador a quien se le dijo el estribillo, tiene la piedra, la da a los que la pidieron, y éstos tienen el derecho de saltar, porque acertaron en la pedida.

Todos los de este bando saltan de un extremo a otro de la calle (o del espacio que se haya marcado). Un primer jugador da el salto. Le marcan el sitio donde cayó y desde este sitio salta un segundo jugador, y así sucesivamente.

Si el que pide la piedra no acierta a dar con quien la tiene, saltan los del bando que tiene la piedra o *panda*. Después de cada salto, de cualquiera de los dos bandos, se repite el procedimiento de la pedida.

El bando que primero haga el recorrido de ida y regreso es el ganador <sup>7</sup>.

### 12. EL DIABLO

Un jugador hace de mamá, otro de Dios y otro de diablo. A los demás jugadores la mamá les pone nombres de frutas. Llega Dios, saluda y dice: "Regáleme una fruta".

<sup>7</sup> En Figueras del Mar (Asturias) y en la comarca del Tuy existe el procedimiento de esconder una piedra para escoger al jugador que hará el papel más deseado o no en el juego. El que acierta quien tiene la piedra, ese será "quien se quede, quien *apande*". Podría ser que la *panda* usada en el Chocó tenga alguna relación con esta voz asturiana (PÉREZ DE CASTRO, *op. cit.*, pág. 464).

Mamá: — ¿Cuál quiere?

Dios dice el nombre de cualquier fruta. La niña que haya recibido el nombre que Dios dijo, se va con él.

Llega el diablo, saluda y dice: — “Déme una fruta”.

Mamá: — “No hay”.

El diablo coge una cualquiera y se la lleva. Los demás jugadores salen a perseguirlo para quitársela.

### 13. PAJARO TINTO <sup>8</sup>

Se hace una rueda de niñas, con una jugadora en medio. Esta dice:

Estaba el pájaro tinto  
sentadito en su rama limón;  
con el pico recoge la rama;  
con la rama recoge la flor.  
Ay, ay, ay, dónde estará mi amor.

En seguida se arrodilla delante de cualquier jugadora de la rueda, y dice:

Me arrodillo al pie de mi amante;  
me levanto de pies y constante  
[se levanta].  
Dame la mano  
[la jugadora de la rueda se la da].  
Dame la otra  
[lo hace].  
Dame un besito que sea de tu boca  
[la de la rueda besa en la mejilla  
a la del centro].

### 14. ¿HAY CANDELA?

Es un juego de niños y niñas efectuado generalmente con cinco jugadores, que se distribuyen según lo indica la figura 4.

<sup>8</sup> En el Estado Lara (Venezuela) se conoce con el nombre de *palomita que sentadita*, con versos semejantes en el primer cuarteto y casi idénticos en la segunda parte (AURA GÓMEZ, *Los juegos infantiles en el Estado Lara*, en *Archivos Venezolanos de Folklore* (Caracas), Año IV-V, tomo III, núm. 4 (1955-1956), págs. 116-117).



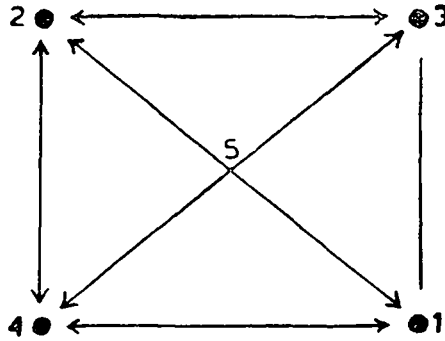


FIG. 4

El número 5, que no tiene propiamente un lugar señalado, como sí les ocurre a los otros cuatro jugadores, le pregunta a uno de ellos: “¿hay candela?”. Y el jugador preguntado responde: “en la casa vieja” y señala a otro compañero. El número cinco se vuelve hacia el señalado y entonces los jugadores tratan de cambiar de puesto. El cinco intenta tomar uno de esos puestos para dejar al jugador que no encuentre sitio en su lugar. Si lo logra, el jugador que se queda sin puesto pasa a preguntar y trata de conquistar un sitio.

## 15. MATERILE

Dos filas enfrentadas, se acercan, alternativamente, una a otra, diciendo en forma cantada:

- 1.— Mate bombón, materile ríle rón.
- 2.— ¿A quién vienes a buscar?  
materile ríle rón.
- 1.— A una de sus pajecitas,  
materile ...
- 2.— ¿Cuál de ellas cogerías?  
materile ...
- 1.— [Señalan a una y dicen:] A ésta, ésta, ésta,  
materile ...
- 2.— ¿Qué oficio le pondrían?  
materile ...

- 1.— La pondremos lambehueso  
materile ...
- 2.— Este oficio no nos gusta  
materile ...
- 1.— La pondremos lambeolla  
materile ...
- 2.— Este oficio ...
- 1.— La pondremos barredora,  
materile ...
- 2.— Este oficio ...
- 1.— La pondremos limpiacasa  
[o lavadora, o chupagüeso, o cocinera,  
o camarera, o planchadora, etc.]  
materile, rile rón.
- 2.— [A cualquiera y cada uno de estos oficios,  
contestan:] este oficio no nos gusta.
- 1.— La pondremos virgencita  
materile rile rón.
- 2.— Este oficio sí nos gusta  
materile rile rón.

#### 16. MIRON MIRON

Dos jugadores, cogidos de las manos y de frente, hacen de capitanes. En secreto se ponen cada uno, un nombre, ya sea de fruta, de color, etc. Por debajo del arco que forman con los brazos extendidos van pasando los demás jugadores, en fila y cogidos de la cintura, cantando:

Mirón, mirón, mirón:  
¿De dónde viene la gente?  
Mirón, mirón, mirón:  
de San Pedro Vicente.  
Que pase el rey  
que ha de pasar,  
que el hijo del conde  
se ha de quedar.

Al pasar el último de la fila, los dos capitanes lo encierran entre los brazos y le preguntan qué color o qué fruta, etc. prefiere. El jugador, que ignora qué nombre corresponde a cada uno de los capitanes, escoge uno y entonces se va al lado del que le corresponda. Detrás de su capitán 'amasa

pan' es decir, frota fuertemente sus manos y luego se las pone en la cara al capitán. Si las tiene calientes, no le pega; si las tiene frías, sí. Se repite hasta que todos los jugadores quedan repartidos entre los dos capitanes. Terminado esto y formados los dos bandos, los dos capitanes, frente a frente, se cogen de las manos, y sus seguidores, agarrados de ellos y entre sí por la cintura, empiezan a halar hacia sí. El bando que logra romper la cadena del otro es el ganador.

### 17. PALOMA Y TOMA

Se hace una rueda, con una jugadora en el centro. Todas cantan:

Como toma la paloma y toma,  
con sus alas redonda y toma,  
ay que <sup>h h</sup> ruscuscú,  
ay que mi paloma!

La del centro baila, haciendo como que vuela. Saca a otra jugadora al centro para que la reemplace y ella ocupa su lugar en la rueda.

•

### 18. MI NIGÜITA

Se acuclillan los niños y las niñas, con las manos debajo de las piernas, cogidas por delante, en forma que los brazos queden como las orejas de una olla. Al lado de ellos y de pie, está un jugador que es 'la vendedora'.

Otro de los jugadores, 'la señora', se aleja, y luego empieza a acercarse, simulando dolor en los pies, y diciendo:

— Ay mi mi nigüita.

Los jugadores acuclillados le responden: "que le duela más".

Se repite hasta que la señora llega bien cerca de los acuclillados. Entonces se entabla el diálogo siguiente:

SEÑORA: — Véndame una ollita.

VENDEDORA: — Cójala pueh, cójala pueh.

Entre la señora y la vendedora cogen por los brazos al jugador que se señala y lo llevan a un lugar fijado, lejos de los restantes jugadores. Allí la señora que compró, le pone el nombre de un animal (perro, gato, tigre, etc.).

Vuelve la señora a acercarse cojeando y diciendo:

— Ay mi mi nigüita.

TODOS: — Que le duela más.

— Véndame una ollita.

VENDEDORA: ¿Y la que le vendí?

— Se convirtió en perro [o gato, o lo que sea].

— Que ladre [o maülle, etc.].

La jugadora que está alejada y que lleva, por ejemplo, el nombre de perro, imita la voz del perro: *jav, jav*.

VENDEDORA: — Cójala pueh, cójala pueh.

Sucede lo mismo que la primera vez: se la lleva y le pone otro nombre de animal. Se repite hasta que se lleva a todos los jugadores.

Viene la señora por otra olla, pero ya no hay. Entonces la vendedora le dice:

¿Y mi plata?

— Vaya arréglese allá [y le señala el sitio en que están todos los jugadores].

La vendedora se les acerca y todos los jugadores salen a perseguirla imitando las voces de los animales que les tocó representar.

#### 19. FILITO DE ORO

Una rueda o fila de niñas. Una de las jugadoras contesta a lo que dice otra que está fuera de la rueda y que se acerca diciendo:

Filito, filito de oro:  
yo jugando la encontré;  
me dijo una gran señora:  
que lindas hijas tenés.

Le responde la jugadora de la rueda:

Téngalas o no las tenga,  
yo las sabré mantener;  
el vestido que yo visto,  
vestirán ellas también.  
El calzado que yo calzo,  
calzarán ellas también.  
El peinado que me peino,  
peinarán ellas también.  
La comida que yo como,  
comerán ellas también.  
[Y frases por el estilo que dependen  
de la viveza de la jugadora].

Jugadora que llegó:

Yo me voy muy enojado  
para el palacio del rey,  
a decirle al rey, mi padre,  
que no me han dado mujer.

[Jugadora de la rueda:]  
Vuelve, vuelve, caballero,  
caballero muy cortés:  
de las tantas hijas que tengo,  
escoged la que querés.

[Jugadora:]  
Esta escojo por esposa,  
legítima mujer,  
que su madre es una rosa  
y su padre es un clavel.

[Jugadora de la rueda:]  
Lo que te encargó es, filito,  
que no me la maltratés.

[Jugadora:]  
Ella será bien tratada,  
tratada como mujer.

Sentadita en silla di oro,  
bordando finos pal rey;  
su pastel por la mañana  
y su uisi uisi también.

Los versos de este juego pertenecen a un romance español antiguo (Menéndez Pidal, *Los romances de América*), que se encuentra en toda Hispanoamérica, con diferentes nombres: *escogiendo novia*, en Argentina; *hilito de oro*, en México; *el rey, el galán y la dama*, en Venezuela (también se lo conoce como *hilito de oro*).

En Colombia, aparte de la versión chocoana que hemos presentado, conocemos otras. La siguiente es de Bogotá:

#### HILITO, HILITO DE ORO

También es un juego, en que una jugadora hace de caballero, otra de madre y las demás de hijas. El texto es el siguiente:

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

MADRE [enojada]: Téngalas o no las tenga,  
yo las he de mantener.  
Con el pan que yo comiera,  
comerán ellas también.

CABALLERO [enojado]: Muy bravo me iré  
para los palacios del rey.

MADRE [asustada]: Vuelva, vuelva, caballero,  
escoja la que queréis.

CABALLERO: Yo escogo esta niña  
por preciosa y por mujer.

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

CABALLERO [saliendo  
con la niña]: No señora, no señora,  
sentaditas las tendré,  
guardándosclas para el rey.

(Datos tomados del trabajo de María Luisa R. de Montes, *Algunos juegos de niños en Colombia*, en *Thesaurus*, XXI, pág. 107).

Don Lucio Pabón Núñez en su obra *Muestras folklóricas del Norte de Santander* (Biblioteca de Autores Colombianos, vol. 21, pág. 64) trae la siguiente versión:

#### ESCOGIENDO NOVIA

- Filito, filito de oro,  
 yo filando mi filey,  
 que me dijo un gran señor:  
 — De vuestras siete hijas,  
 dadme una para mujer.  
 — Que las tenga o no las tenga,  
 yo las sabré mantener.  
 El pan que yo comiere,  
 ellas lo habrán de comer;  
 el vino que yo tomare,  
 ellas lo habrán de beber;  
 zapato que yo calzare,  
 calzarán ellas también.  
 — Pues me voy muy enojado  
 a los palacios del rey,  
 porque no le dais al conde  
 una hija para mujer.  
 — Vuelva acá, señor galán,  
 tan galán y tan cortés.  
 De estas hijas que tengo  
 la que quiera, escoja usted . . .  
 — De todas me llevo a ésta,  
 por hermosa y por clavel.

La siguiente es la versión santandereana, recogida por Juan de Dios Arias en *Folklore santandereano*, tomo II, Bucaramanga, Biblioteca Santander, vol. XXIV, Bogotá, 1954, pág. 121:

#### EL AJEDREZ (O LAS HIJAS DEL MORO)

Hilito, hilito de oro, yo jugando al ajedrez,  
 le dije a una gran señora: ¡qué lindas hijas tenés!

- Téngalas o no las tenga, vos no me las mantenés;  
del vestido que yo usare, usarán ellas también;  
del manjar que yo comiere, comerán ellas también.
- Yo me voy muy enojado a los palacios del rey,  
que las hijas de Granada no me las dan por mujer.
- Ven acá, buen escudero, escudero tan cortés,  
que de las hijas que tengo la mejor te llevarés.
- Esta escojo por esposa, por legítima mujer,  
que su madre es una rosa y su padre es un clavel.
- Lo que te encargo, escudero, es que no la maltratés.
- Esto no me lo digás, porque no lo sé hacer.  
Se estará en silla de oro bordando paños pal rey;  
por la mañana su azote, por la tarde su pastel.

En otra copia, el escudero se convierte en “señor galán”, y las hijas de Granada en “hijas del moro”. En otra versión ya se habla de “las hijas del turco”. Otra versión termina así:

Y que me la cuides mucho:  
por la mañana caldito,  
al medio día pastelito,  
y por la noche juetecito,  
si lo ha de menester.

Enrique Otero D'Acosta, en sus *Apuntes sobre demosojía colombiana* trae esta otra versión recogida en tierras santandereanas (citado por Juan de Dios Arias, *op. cit.* pág. 122):

Jilito, jilito de oro,  
yo jilando en mi ajimez,  
me dijo el Corregidor:  
— ¡Qué lindas hijas tenés!  
— Téngalas o no las tenga,  
vos no me las mantenés;  
del vestido que yo vista,  
ellas vestirán también;  
la comida que yo coma,  
ellas habrán de comer;  
del calzado que yo calce,



ellas calzarán también.  
 Con que nada piden ellas  
 ni de nada han menester;  
 que si pobre es su pasar,  
 no ha de faltarles sostén;  
 muy honrosa vida llevan  
 desde la cabeza al pie.

Marchose el Corregidor,  
 la esperanza de través,  
 guardando por bien sabido  
 lo que convenía saber.

Es de notar que las versiones santandereanas, tanto las de Santander como la de Norte de Santander, no se han recogido o presentado como juego sino como romances, en tanto que las versiones de Bogotá y del Chocó son elementos integrantes de un juego.

Por otra parte, las versiones que trae Arias para Santander coinciden con la chocona en el final del romance, al hablar de "pastel", de "azote" y "juetecito" (*uisi uisi* es una onomatopeya para el ruido de la correa al rasgar el aire).

#### BREVES OBSERVACIONES LINGÜISTICAS

La observación de los juegos me permitió advertir algunas características del habla espontánea de los niños, por ejemplo:

#### PRONUNCIACION

- 1) Cerramiento de la *e* inacentuada en el grupo *ea*, dentro de palabra y en el encuentro de palabras: *diaquí* 'de aquí'.
- 2) Pérdida de algunos fonemas:
  - a) de *r* final: *sin limpiá* 'sin limpiar'.
  - b) de *d* intervocálica: *to·o* 'todo', *la pío* 'pido', *ná·* 'nada', *patá·* 'patada', *colorao*, *enamoraao*, *calzaao*, *chamuscao*, *ma:a e col.*

c) de la sílaba inicial de *estar*: *tá*.

3) La *s*, final de sílaba o palabra, se aspira parcial o totalmente: *tirahte*, *loh últimoh*, *muchah eh

umitas

<sup>h</sup>*, *chamuhcao*, *ruscuscú*.<sup>h h</sup>

4) Aspiración de la *f*: *julleros* 'fulleros'.

5) Conservación de la pronunciación antigua de la *h*: *filito* 'hilito'. Se explicaría porque esta palabra se encuentra en un romance. Podría ser también un caso de ultracorrección, pero es menos probable.

6) La preposición *para* se apocopa: *pa*, y el artículo unido a ella se contrae: *pal* 'para el'.

#### MORFOLOGIA

1) Formación nominal: verbo + sustantivo: *lambehueso*, *lambeolla*, *chupagüeso*.

2) Verbo: escuchamos casi de continuo formas verbales correspondientes al pronombre *vos*, singular: *ves*, *tenés*, *cortés*, *cortá*, *mirás*, *echámela*, *querés*.

Formación verbal. Del sustantivo *olla* 'hueco pequeño que se hace en el suelo' han derivado un verbo: *aollarse*. Entonces *se olla*, *ollarse*, *se aolla*. Igual cosa sucede con el sustantivo *meca* 'olla': *se meca*, *me mequé*.

#### LEXICO

La terminología especial que tienen algunos juegos la hemos explicado ya en el texto, pero la etimología de algunas formas nos es desconocida. Tal es el caso de: *tapi*, *ñempa*, *tey*, *cocorobé* (baile), *aché*, *ruscuscú*.

*Churima* es "nombre vulgar colombiano de una especie de guabo, guaba, guamo o guama"<sup>9</sup>.

<sup>9</sup> FRANCISCO J. SANTAMARÍA, *Diccionario general de americanismos*, tomo I, Méjico, 1942.

*Pando* es “ancho y aplastado”<sup>10</sup>. Dado que la piedra o *panda* debe ser aplastada para poderla ocultar en la mano, no es absurdo pensar que el adjetivo se haya sustantivado. También podría pensarse en un origen asturiano (véase nota 7).

*Bilibili* es “nombre regional colombiano del guamo blanco o guamo cimarrón, en el valle del Magdalena; más conocido por *trompillo*”<sup>11</sup>. Podría ser que el árbol, por su nombre más popular, *trompillo*, fuera asociado al juego, y que a su otro nombre, *bilibili*, lo relacionaran con una expresión peculiar del juego del trompo.

JENNIE FIGUEROA LORZA.

Instituto Caro y Cuervo.

---

<sup>10</sup> JULIO TOBÓN BETANCOURT, *Colombianismos*, 3ª ed., Medellín, 1962.

<sup>11</sup> SANTAMARÍA, *op. cit.*