

Juegos con piedras, estudio comparativo

Laghla Bouzin (Marruecos)
Adriano Rocha (Cabo verde)
Stela M. Ferrarese (Argentina)
Wendy Griffin (Estados Unidos)
Angel Santos Bastiz (Honduras)

A la memoria de Adriano Rocha

Introducción:

Pensar en los juegos practicados por los infantes antes de la invasión de la tecnología: muñecos a cuerda, celulares, videojuegos, etc., principalmente de quienes viven en las grandes urbes industriales, ya que en las áreas rurales o selváticas eso aún es posible. Esto permite considerar la capacidad creativa inventar juegos y confeccionar sus juguetes influenciada por los materiales del entorno. Todo material de la naturaleza podía transformarse en un juguete. Un detalle que no pasa inadvertido, en el estudio de los juegos tradicionales infantiles, es la presencia de juegos similares en diferentes puntos del globo terráqueo. Una posibilidad de su presencia y semejanza, y hasta igualdad en algunos casos, puede deberse por un lado exclusivamente a la creatividad humana y la capacidad de las personas de solucionar cualquier problema, en este caso, para entretenerse. Otra causa puede ser las migraciones en las cuales tanto los infantes como los adultos llevan sus juguetes, en otras palabras, su cultura. Eso es posible de observar en los grupos y asociaciones culturales existentes alrededor del mundo que llevan adelante actividades lúdicas junto con las comidas, bailes, etc. como parte de la mantención de la memoria.

En el caso del intercambio cultural lúdico el mismo juego pasa a renombrarse en el idioma del grupo que lo aprende y suele suceder que uno cree que son dos juegos diferentes, pero no es tan así.

En la transmisión oral intergeneracional o entre pares puede darse un acto de inventar o crear una regla, un modo de jugar tal o cual juego debido al olvido de las reglas.

La gran mayoría de nosotros cuando fuimos pequeños hemos jugado con materiales de la naturaleza entre los cuales destacan los juegos con piedras y semillas. Algunos de ellos eran de habilidad como es el caso de los juegos que se tratan de dar a conocer y analizar las similitudes en diferentes sociedades/culturas.

La payana un juego de habilidad ampliamente extendido en América tiene sus similares en Arica y posiblemente en otras partes del mundo.

Con el objetivo de preservar y transmitir la lúdica infantil de las diferentes sociedades en tanto culturas que constiruyen esta sociedad humana, con la finalidad de que no sólo sean vistos como tradiciones, sino además como actividades neuromotrices que contribuyen a la coordinación ojo – mano, fundamental en la cotidianeidad y que pueden ser parte de la clase de educación física escolar acercamos esta diversidad de juegos con piedras.

Juegos con piedritas en la región de Guelmim Ued Nun

Juego Jmisa o Cinco piedritas

Las niñas del desierto o el Sahara Marroquí pertenecientes al pueblo/cultura hasaniya practican el juego *jmisa*, que se basa en la habilidad de la concentración: “En el que cada jugadora se esfuerza por recoger cinco piedritas limpias después de lanzarlas al aire, de forma armoniosa para evitar que caigan, ya que dejar caer una de las piedras se considera una pérdida para el equipo”¹.

El juego es considerado como actividad infantil femenina y, por lo tanto, es jugado en general por las niñas de menor edad, tanto en los pueblos de la región como las provincias como Guelmim, Tantan y Assa Zag.

Es muy sencillo y no exige un material específico o caro. Se juega solamente con las piedritas limpias y de forma circular, por la mejor opción.

El juego se ocurre en terreno natural, es decir, suelo de tierra, pero últimamente se suele elegir un lugar limpio y plano (suelo de cemento), por ejemplo, y la jugadora que comenzará se elige de común acuerdo o por sorteo. El sorteo se realiza con una moneda (Cara o Cruz) o a través la escogida de un número concreto, que se elige por suerte.

En cuanto a cómo se juega a Jmisa en la cultura hassaní, el jugador realiza primero dos movimientos:

- Coloca cuatro piedritas pequeñas en el tablero de juego (puede ser arena), y lanza la quinta hacia arriba.

- Recoge las cuatro piedritas y la quinta en un solo movimiento sin dejar caer ninguna de ellas.

Cuando el jugador realiza esta tarea con destreza y sin dejar caer ninguna piedrita, tiene derecho a seguir jugando, y el jugador contrario debe probar su destreza

¹ Bouzid laghla. al-nashāt altrfyhy fī al-Thaqāfah al-Ḥassānīyah. Majallat al-ṭufūlah wa-al-tanmiyah. al-‘adad 30, 2017, p79.

asignándole las piedritas que debe recoger en su segundo turno, y la asignación de estas piedritas puede ser mojándolas con saliva, y si el jugador consigue recogerlas sin dejar caer ninguna piedra, se le considera vencedor, y el juego continúa de esta forma, de manera que el turno de juego no pasa al adversario a menos que caiga una de las piedritas o no consiga capturar la designada por su adversario con saliva.

Juego Iguntrn en el Pequeño Atlas o Anti-Atlas

Según Hasan Aziz, profesor en la región del Anti Atlas y doctorado interesado en los juegos del pueblo/cultura amazigh, el juego de las cinco piedritas en esa área marroquí es llamado **Iguntrn**. También es jugado solo por niñas, a menudo jugado por dos jugadoras, pero pueden jugarlo entre tres y cuatro jugadoras, con un grupo de edad de aproximadamente siete a catorce años. Los niños a veces participan con las niñas en el juego.

Se utilizan cuatro piedritas para jugar y con la quinta se juega. Estas piedritas, cuidadosamente elegidas en el valle o la tierra, deben tener forma circular y tener el tamaño adecuado.

El juego pasa por etapas desde simples hasta difíciles.

Etapas sencillas:

Id bu yán es decir escenario de Uno. La primera jugadora comienza tirando las cuatro piedras al suelo, y a quinta la usa para lanzarla para recoger a las que están en el suelo de a una por vez. Es decir, la lanza y recoge una piedra cada vez del suelo hasta logra recoger las cuatro.

Id bu Seen: escenario de las dos. Se realiza el mismo proceso, pero la jugadora debe recoger dos piedras juntas en esta etapa.

Id Bu Krad: escenario de las tres. La jugadora repite el mismo proceso y arroja las cuatro piedritas al suelo. La jugadora adversaria debe elegir una entre ellas y tocarla con el dedo. La jugadora no debe moverla al recoger tres piedras juntas, sino dejar esa piedra y recogerla sola luego de haber recogido las tres.

Id bu Coz escenario de las cuatro. La jugadora repite el mismo proceso y recoge las cuatro piedritas agrupadas.

La etapa difícil:

Id Bu Tah chucht: consiste en jugar con la mano en forma de tienda. La jugadora debe, para lanzar la quinta piedrita mientras esta se eleva debe mover e insertar o empujar las piedritas dentro de la mano que está en forma de la tienda, una por una,

poco a poco, sin mover ninguna piedrita y la quinta debe ser recogida en su descenso. Luego toma las cuatro piedritas juntas.



(Foto del autor)

Id Bu Tafarnut: Consiste en jugar con la mano en forma de hornito tradicional. La mano se coloca en forma de horno tradicional. Se levanta la quinta piedrita, y la jugadora debe introducir las piedritas a dentro de la mano, una tras otra, sin mover ninguna piedrita, y finalmente, recógelas juntas del suelo.



(Foto del autor)

Id Bu Tuzlin: Es decir, jugar con la mano en forma de una tijera. La jugadora debe recorrer las piedritas una por una, usando sus dedos como tijeras, sin mover las otras piedritas.



(Foto del autor)

Id Bu dab: es decir golpear el suelo hasta crear ruido. La jugadora tiene que recoger las piedritas, una tras una, golpeando el suelo con la mano hasta que emita un sonido.

Id Bu qaq: escenario de colisión o choque de las piedritas en la mano. La jugadora recoge las piedras una tras otra, dejándolas chocar con la quinta provocando un sonido.

Id Bu qaq Sus: Escenario de la colisión de las piedritas provocando la caída de una. La jugadora debe colocar las tres piedras verticalmente en la mano, tirar la quinta arriba y al mismo tiempo golpearla con las otras piedritas colocadas en la mano, dejando caer la piedra inferior al suelo.

Id Bu Snfl: etapa del cambio de las piedritas. Cuando tirar arriba la quinta piedrita, la jugadora debe recogerla y remplazarla en su lugar de otra piedrita sin dejarla caer al suelo. Finalmente, las piedras se colocan en grupo y deben ser recogidas juntas del suelo.



(Foto del autor)

Id Bu Qaoch: etapa de recoger las piedritas con la mano al revés. La jugadora pone las cinco piedritas en la mano, y les tira intentando recoger la mayor cantidad de ellas por encima de la mano.

Después de contar o calcular el número de piedras que no cayeron al suelo, la jugadora se considera ganadora y penaliza a su adversaria con golpes de mano iguales al número de piedras obtenidas.

El Cushan

En mi infancia en Cabo Verde jugué un juego con piedras que aún recuerdo. Se usaban 4 piedras pequeñas y se llama cushan, palabra que no tiene traducción al

castellano. Aún conservo una foto en Cabo Verde jugando con mis sobrinos en uno de mis viajes de regreso a las islas caboverdeanas.

Elemento: 4 piedras

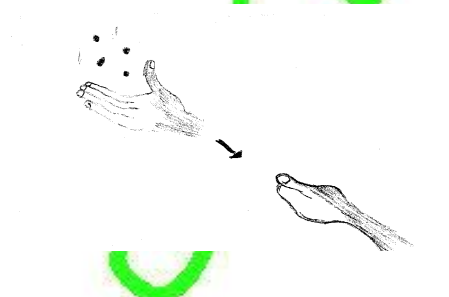
Lugar de juego: generalmente es un espacio de tierra plano o en cualquier piso de cemento. También es un juego de playa. En mi infancia lo jugaba en la playa.

Se podía jugar compartiendo las mismas piedras, las que iban de mano en mano, ya que cada vez que uno perdía debía pasárselas a quien le seguía. También podíamos jugar cada uno con sus piedras y al perder, por errar en un movimiento, el otro comenzaba o retomaba el juego en el movimiento en el que se había equivocado, pero con sus propias piedras.

Desarrollo:

Primer movimiento: las cuatro piedras se tiran para arriba y se trata de atrapar, con la palma de la mano, la mayor cantidad de ellas antes de que lleguen al suelo.

Uno atrapa las que puede. Puede atrapar una, dos o tal vez todas. Si atrapa las 4 en el aire es 1 punto.



(Dibujo del autor)

Segundo movimiento: luego se deben jugar las que se atraparon en la mano con las que han quedado en el suelo. De las que se cayeron al suelo elijo una, que es con la que voy a pelotear a las demás, de a una por vez.

Tiro una para arriba y antes de que ésta caiga levanto una del suelo y atrapo la que lancé al aire en su descenso. Luego repito de nuevo el ejercicio y levanto la otra que está en el suelo, de igual manera. Así hasta que levante todas.

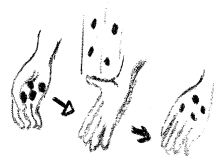


(Dibujo del autor)

Tercer movimiento: se juntan las cuatro piedras en la palma de la mano, se lanzan al aire y rápidamente hay que dar vuelta la mano para atraparla con el dorso de la mano sin que ninguna se caiga al suelo. En ese movimiento mientras se va dando vuelta la mano, tratando de que nunca se caiga ninguna se dice *cushan 1*, *cushan2*, *cushan3*, *cushan 4*.

El movimiento es rápido. Si se logra mantener en todo momento las 4 piedras se logran 2 puntos.

Es una prueba de habilidad.



(Dibujo del autor)

Cuarto movimiento: se lanzan las cuatro piedras al aire, se da vuelta la mano y se tratan de atrapar las cuatro en el dorso de la mano.



(Dibujo del autor)

Tanteo: quién atrapa más piedras y suma más puntos gana el juego.

Juego Pachi

El pueblo garífuna habita la parte costera de Honduras. Su constitución se da por la mestización entre integrantes de los pueblos arawak y kalinagu que vivían en el área hondureña y esclavos africanos que habían podido huir de barcos negreros esclavizadores que habían naufragado en 1635 en la isla de San Vicente ubicada en el Caribe americano. Emergió así una población denominada *karaphunas* que, en 1979 al apoderarse la corona británica de la isla fueron deportados a la actual isla de Roatan y

otras aldeñas. Algunos desde esta zona se trasladaron a las costas de Honduras, Nicaragua y Belice.

En lo sucesivo su cultura se desarrollo como una fusión de lo afro con lo local surgiendo un idioma propio producto de esta mestización étnicocultural siendo el juego de mancala o uril un claro ejemplo de los orígenes africanos de algunos juegos de este pueblo.

En el caso del juego pachi los niños lo juegan con semillas de marañon que en otros sitios del mundo adquiere el nombre de castaña de caju.

Como se señala en el título el juego se llama pachi o las cinco semillas. Pachi es marañon en idioma garífuna.



Extraído de <https://pixabay.com/es/photos/anacardium-occidentale-mara%C3%B1on-fruta-1454812/>

Un detalle importante es que cada uno juega con sus semillas y quien gana se lleva las semillas propias y de los perdedores. Ya en su casa las colocabamos en las brasas para tostarlas y posteriormente pelarlas y comerlas. Si había empate las asábamos y nos las comiamos juntos. Generalmente se juega de a dos y algunas veces jugábamos mas niños.

La forma de jugar es tomar las cinco semillas tirarlas al aire y recogerlas con el dorso de la mano. Si no lo logras juega el otro y asi hasta que uno logre hacerlo. Si no lo logra nunca y el otro completa el juego se pierde y hay que darle las semillas, pero si se logra entonces se pasa la siguiente prueba que consiste en tirar las cinco semillas a suelo y elegir una. Esa se lanza al aire y antes que caiga se recoge una del suelo y a esa en el desenso siempre con la misma mano. Se hace cuatro veces hasta reoger todas las piedras.

Despues se recogían dos y dos. Despues rtes y una y a lo ultimo las cinco. Siempre se lanzaba al aire una y se trataba de juntar las demás y esta antes de que caiga al piso en cuyo caso se pierde.

La Payana

Su nombre proviene del idioma quechua *payani* (reunir, aunar lo caído) Es un juego andino que probablemente en sus orígenes se practicaban con semillas y/o piedras pequeñas (acorde al tamaño de la mano de quien juega).



(Foto de la autora)

Su origen andino me lo confirmó, hace unos años, la docente e investigadora hablante de ese idioma Prof. Gladis Márquez Frías.

En el litoral argentino también se le conoce con el nombre de *payana*. Otros, en cambio, le dan el nombre de *payanca*. En el Sur de la Provincia de Buenos Aires es conocida con el nombre de *siniente* o *dinenti*, en todos los casos se juega con cinco (5) piedras y las formas primarias de arrojar y recoger de a uno, de a dos, de a tres, en la palma y en la mano se mantienen igual en todos los lugares.

El juego es practicado por niñas y niños. No hay registros que lo indique como solo un juego de niñas.

En todos los movimientos si la piedra peloteadora cae al suelo o en el intento de levantar una piedra no se logra se pierde el truno y se pasan las 5 piedras al/a contrincante quien realiza su intento hasta que cometa falta o lo complete en cuyo caso gana la partida.

En algunos casos cada uno tiene sus piedras por lo que cada una practica el juego con las propias.

Hasta aquí podríamos decir que es probable que haya sido el juego original según la información que me diera la docente Márquez Frías quien al pertenecer al medio andino además de jugarla la usaba para enseñar a sumar y restar. No conoce los movimientos que están en este escrito tales como el puente, la araña, etc.

Primer movimiento: Se arrojan cuatro piedras al suelo, se tira la elegida como *peloteadora* al aire. Se recoge una de las del piso y rápidamente se la agarra junto con la

peloteadora en su caída. Se deja a un lado la piedra que había sido recogida del suelo y se vuelve a repetir la acción para recoger otra y así hasta logra recoger las cuatro.

Segundo movimiento: Se lanzan las piedras al suelo. Se elige la *peloteadora*. Se la arroja al aire, se recogen dos piedras y a esta en su caída. Se dejan a un lado las dos piedras recogidas y se vuelve a lanzar la *peloteadora* para recoger las otras dos que faltan.



(Foto de la autora)

Tercer movimiento: En este se recogen primero tres juntas y luego una. El modo de recoger es igual que en el movimiento dos.

Cuarto movimiento: Se colocan las cinco piedras en la mano. Se arroja una de ellas al aire, rápidamente se depositan las otras en el piso y se la recoge en su descenso. Luego se la arroja de nuevo al aire, se recogen las cuatro y esta en su descenso.

Quinto movimiento: las cinco juntas son arrojadas desde la palma de la mano y se recogen en el dorso.

Una variante repite la acción, pero en el nuevo intento se colocan las piedras en el dorso, se arrojan y se recogen con la palma de la mano. Otra variante es usar las dos manos unidas. Se las colocan sobre ambas palmas, se arrojan al aire y se recogen con ambas manos.



(Foto de la autora)

Algunos llaman a este movimiento *la cuenta* y consiste que las piedras que caen en la palma o dorso de la mano se cuentan de a diez puntos. Es decir, si se recogen cuatro son cuarenta puntos.

Movimientos más complejos:

El Puente: se hace ubicando una mano menos hábil apoyada en el suelo en el sentido lateral colcoando el dedo índice sobre el dedo medio y los otros pegados a éste quedando solo la abertura para que pasen las piedras entre el dedo pulgar e índice. A continuación se pasa la mano hábil, conteniendo las cinco piedras, por debajo del antebrazo de la otra mano y con un ligero movimiento giratorio sobre la mano puente arroja las piedras por sobre éste al suelo y de las cinco se escoge una como *peloteadora*. El movimiento siguiente es arrojar al aire la peloteadora, pasar una piedra por el hueco en un movimiento ligero e inmediatamente recoger aquella en su descenso.

La Araña: En este caso la mano se apoya en el suelo con los dedos separados de manera tal que permitan que las piedras puedan pasar entre ellos. La acción es similar a la anterior sólo que en este caso se trata de hacer pasar una piedra entre el espacio de dos dedos. Si no se logra en el primer intento se continúa lanzando al aire a la piedra peloteadora hasta lograr que la piedra atravesase ese lugar. En cada caso la peloteadora debe ser recogida antes de que caiga al piso. Cada piedra debe pasar por un hueco diferente de la mano.

Así hasta que las 4 piedras hayan pasado por cada uno de los espacios creados entre los dedos.



(Foto de la autora)

El chirizo o embudo: En este caso la mano se coloca en forma vertical y se cierra formando un tubo por el que pasaran las piedras. A continuación se arrojan las cuatro piedras al suelo y comienza la acción arrojando la peloteadora al aire y mientras se toma una de las que están en el suelo y se intenta hacerla pasar por el hueco de la

mano en el agujero de la mano cerrada tomando la peloteadora antes de que caiga al suelo. La acción se repite con las demás piedras.

Algunas jugadoras en lugar de hacer pasar las piedras por el hueco de la mano en el primer intento las dejan en la mano y luego repiten la acción y con la mano libre golpean fuerte en la mano cerrada y con las piedras en ella para dejar caer las piedras contenidas en ella de a una por vez, arrojando consecuentemente cuatro veces la peloteadora al aire.



(Foto de la autora)

La tijera: se arrojan las cinco piedras al suelo. Se unen las dos manos entrelazando los dedos menos los índices que son los que oficiaran de tijeras. Se tratan de levantar de a una por vez las piedras y mediante un ligero movimiento hacerlas pasar por el hueco formado por ambas manos.

En estos movimientos se pierde si se cae la peloteadora al piso antes de poder recogerla, pero no se pierde si la piedra que se intenta pasar, levantar, etc no se logra hacerlo en el primer intento porque se permiten varios intentos para que la piedra pase.

El allimllim

El juego fue recogido de un texto escrito por Don Manuel Manquilef (1914(30) 104) lo clasifica como un juego domestico infantil y de adultos.

En el caso de los hombres adultos señala que el juego tiene aplicación moral en el pueblo dado que, al existir rivalidad entre las mujeres, por celos, el hombre entonaba el canto del allimllim y demostraba que, así como era capaz de aunar piedras era capaz de aunar corazones. Señalando además que la gran destreza que el hombre mapuche adquiría en las manos, por la práctica de este juego, demostraba, además, su capacidad en dirigir, dominar o manejar el carácter de las personas de un grupo.

Desarrollo:

Según el autor para el juego se utilizan seis piedras pequeñas y se practica cuatro veces seguidas con la mano diestra y luego cuatro con la mano menos hábil. La función, decían sus ancestros, era para aprender a dominar el carácter por ello también era conocido por ellos como *el aunador*.

En primer lugar, se extiende la manta en el suelo luego cada jugador muestra sus seis piedras a los contrincantes en la mano izquierda a la vez que muestra la palma abierta de su mano derecha para que se compruebe que no tiene ninguna otra piedra además de las seis que ya mostró.

A veces pueden jugar todos con las mismas piedras si no tiene, cada uno, sus seis piedras.

Primer movimiento: El que inicia el juego ha de colocar las seis piedras en la palma de la mano hábil las arroja al aire y procura recibir la mayor cantidad posible, de piedras, en el dorso de la mano. Supongamos que ha tomado tres piedras y tres han caído al suelo.

Segundo movimiento: Se tira al aire una de las piedras recibidas en el dorso de la mano y mientras hace su descenso se recoge del suelo una de la que se había caído y ambas se aúnan en la palma de la mano.

Tercer movimiento: Se toma la elegida para ser arrojada al aire, *para pelotearla*, con las demás de la siguiente manera: Se arroja la piedra al aire mientras toma una de las que le quedaron en el suelo y toma en el descenso la que arrojó al aire.

Cuarto movimiento: ídem al anterior Así hasta obtener todas las que aún están en el suelo sin levantar.

Tanteo: se juega cuatro veces cada uno para ir adquiriendo flexibilidad.

Gana quien logra aunar mayor cantidad de piedras, pudiendo existir el empate. La forma de definir el ganador es con la suma total de las 4 veces.

Si logra aunar las 4 tiene 4 puntos, si aún 3, 3 puntos y así sucesivamente.

El mayor porcentaje se obtiene si logra tomar todas las piedras en la primera prueba, tantas piedras recogen tantos puntos obtiene.

Al indicarse que ancestralmente se jugaba cuatro veces cada uno da la posibilidad de pensar que jugaban de a uno por vez tratando de hacer cuatro veces la prueba.

En el período de búsqueda entre las comunidades Mapuche de Neuquén y el sector Pampeano de Toay y Victorica, este juego no ha sido encontrado. La información brindada por Germán Canhue (Victorica, 1989) me ha demostrado que en la actualidad el juego ha desaparecido como tal, y tampoco se ha detectado su existencia en la búsqueda de datos en la IX Región de Chile. Aparece, en cambio, en toda la franja poblacional un juego con cinco piedras, similar en sus ejercicios a la *payana* o *pallana* y que los niños reconocen con este nombre.



Niños jugando en escuela Fofó Cahuel (Foto de la autora, 1997)

Probablemente en la transmisión generacional oral el *allimllim* se transculturizó en la *payana* o *pallana*, que, tal como describo en el desarrollo de este último juego, en Argentina también es conocida con otros nombres.

Manquilef en una publicación que realiza, de su libro, la revista de Folklore chileno cita el juego *pallana* como similar al indicado por Flores en “juegos de Bolitas” (Rev. De Fol. Chileno II p- 86-87, Anales de la Universidad – Tomo 128 – 28- 29/68).

El Añilwe

Este juego fue recogido por Martínez Crovetto (1969) entre los gñüa – küne explicando que es parecido a otro jugado por ellos llamado echif curra (que transcribo a continuación de este) indicando (...) del juego de la “payana” ... (p. 11). También lo halló entre mestizos de mabos pueblos que vivan por esos años en el área cercana a la lcoaldia de Los Toldos provincia de Buenos Aires.

Elementos: doce piedras, aunque según le relatan los jugadores también se usaban carozos, huesitos, trozos de cerámica, etc. Manta estirada en el piso o simplemente sobre el suelo limpio y alisado.

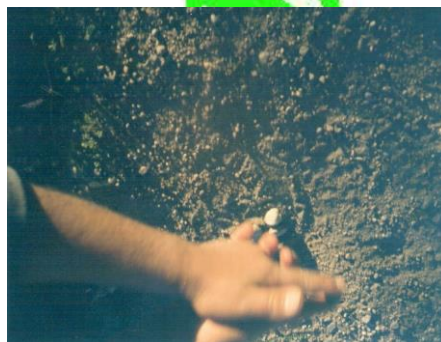
Primer movimiento: Ubica las doce piedras en la palma de la mano y las arroja al aire en su descenso gira la mano y trata de recibirlas a todas o a la mayor cantidad

posible en el dorso de la mano.

Segundo movimiento: colocadas las piedras en la palma de la mano, arrojarlas al aire y recogerlas con la palma de la misma mano.

Si se equivoca y no puede recoger ninguna pierde y debe entregarle las doce piedras a su contrincante y si acierta y recoge varias de ellas pasa al tercer ejercicio.

Tercer movimiento: De las piedras recogidas en el dorso de la mano elige una y las otras las aparta. Luego tira la piedra elegida al aire y trata de recoger la mayor cantidad posible de las que le quedaron en el suelo (ejemplo: si recogió, antes, tres en la palma le quedan nueve en el suelo, y recibe, en el descenso, la piedra arrojada al aire junto con la mayor cantidad de las que recogió del suelo de las nueve que tenía. si no falla o no mueve ninguna de las que están en el suelo y no pudo recoger en este intento, repite la acción hasta recoger todas y luego pasa al cuarto movimiento, pero en caso de que falle o mueva alguna debe entregarle a su contrincante todas las piedras que separó en el inicio pudiéndose sólo guardar las que recogió en el **segundo movimiento**.



(Foto de la autora).

Cuarto movimiento: Ahora, elige otra de las que recogió en la palma de la mano anteriormente y podemos llamar *peloteadoras* y realizar el mismo ejercicio que en el tercer movimiento. Trata de juntar más del suelo de las que se le cayeron en el ejercicio de la palma y no pudo recoger en la acción anterior.

Debe tratar de levantar todas las piedras del suelo con las piedras que cayeron en su palma. O sea que si le quedaron 3 en la palma debe recoger todas las del suelo en 3 intentos si no pierde la partida y debe entregar las piedras a su contrincante. En cambio si logra levantar todas las piedras del suelo se anota un punto y vuelve a jugar nuevamente pero si no lo logró ya que se queda sin piedras de las del dorso antes de poder recoger todas de las del suelo pasa al otro jugador las piedras que quedan en el suelo. Iniciando, aquel, el juego con estas, o sea que si le quedan aún 2 en el suelo su

contrincante toma esas dos y las arroja al aire como lo indica el **primer movimiento**, si recoge una y una se le cae al suelo en el **segundo movimiento**, al iniciar el tercer ejercicio va pidiéndole piedras de las que este tiene hasta obtenerlas todas, si lo logra se anota un punto y reinicia el juego con todas las anteriores, las 12, caso contrario se repite la acción y al igual que el anterior se queda con las que separó y entrega las otras.

ECHIF KURRA

Juego encontrado por Martínez Crovetto entre los güinüa – küne y que es jugado igual que el Añilwe.

El investigador indica que es más común encontrar el vocablo “payana” voz quechua difundida y cuyo juego es con 5 piedras muy similar a los anteriores. También señala haber oído en la provincia de Buenos Aires el término “payanca” que podría ser una desviación fonética de la voz quechua payana.



(foto de la autora).

Antecedentes de otros juegos similares

Sánchez Labrador hacia 1936 (p. 49-50) encontró entre niñas pampa² un juego con cinco piedras sin dar nombre y lo comparó con los juegos que las niñas españolas realizaban e indicando la ejecución inicial del *peloteo* similar al relatado para la payana o pallana. Según Da Garrido de Bogas (en Villafuerte, 1957, p. 86) en la isla de Santo Domingo un juego similar se llamaría *Vuelta la teja*. Rodrigo Caro, por su parte indicaría que en España se juega con el nombre de *Daca la China*, Rodríguez Marín indicó como nombre *echar la china* y que actualmente el nombre que se le da a ese juego en España es *socotalo*. Platón en su obra Phedro señala un juego de cinco piedras. En Inglaterra se ha encontrado uno similar llamado *Handy dandy*. Villafuerte (1957) habla de la Payana y agrega, al tradicional sistema de juegos- ejercicios el movimiento el

² Pueblo indígena que habita el área de la region pampeana argentina.

martillo que es igual que el aquí referenciado como el *chorizo*. También cita ya el movimiento la *tijera*. Una variante ha sido registrada por Movisichoff (1987, p. 153) con el nombre de *pallana* y denomina *pallano* a la piedra elegida como *peloteadora*. El desarrollo es igual hasta el cuarto movimiento. Aquí indica que el *pallano* es tomado entre los dedos índice y pulgar y las restantes piedras con los demás dedos. Se arroja el *pallano* al aire, se dejan las otras cuatro en el suelo y se recoge a éste en su caída y cual es vuelto a lanzar al aire para recoger las cuatro piedras del suelo y a este.

El tanteo se efectúa colocando las piedras en el dorso de la mano, arrojándolas y recogiendo primero con éste y luego con la palma. La cantidad de piedras recogidas en ambos movimientos con los puntos obtenidos.

Además agrega ejercicios denominados *jeme* que pueden ser *jeme deslizado*, *jeme saltado*, *jeme saltado con golpe de pecho*, y *cuarta deslizada*.

Esto nos da una imagen reducida de la variedad de juegos de esta clase.

Comparando los juegos

En primera instancia podemos indicar que el **elemento** principal a utilizar en el desarrollo de los juegos es el mismo: **piedras**. La cantidad de ellas difiere según el juego: *allimllim* 6, *Añilwe* y *Echif Kurra* 12, *Jmisa* o *Cinco piedritas* y *Pallana* 5, y *Cushan* e *Iguntrn* 4. El lugar de desarrollo de los mismos en todos los casos ha de ser un espacio aplanado, el cual puede ser cubierto con una manta, matra.

El **primer movimiento** no es el mismo en todos los juegos. En los **juegos jmisa, iguntrn y pallana variante b** se colocan cuatro piedras en el suelo y la quinta se arroja para recoger estas del suelo y a la otra cuando baja del aire. En los demás juegos: **allimllim, añilwe, echif kurra, pallana y cushan** se han de arrojar las piedras al aire y se trata de recoger la mayor cantidad posible mientras que la **pallana variante a** exige que se recojan todas para poder continuar jugando.

Es interesante el desarrollo del juego **jmisa** diferente en su desarrollo con los demás juegos dado que en este siempre es de a una por vez y en el segundo movimiento el contrincante va a señalar la piedra que debe tratar de levantar. Si bien el juego **allimllim** guarda similitud en el acto de siempre evantar de a una por vez no así en el desarrollo dado que éste se practica primero cuatro veces con la mano más hábil y luego con la otra.

Los juegos **añilwe** y el **achif kurra** si bien se inician de manera similar al otros de los juegos el desarrollo difiere.

Los juegos **iguntrm** y **pallana** poseen un desarrollo similar. Solo que en el juego **iguntrm** hay un movimiento en el que se debe golpear el suelo con la piedras recogidas para producir sonido.

El juego **chusan** tiene un movimiento en el que las piedras se arrojan consecutivamente dando vuelta la mano para lanzarlas y recogerlas cuatro veces tratando de que nunca se caiga ninguna mientras se dice *cushan 1, cushan2, cushan3, cushan 4*.

En todos los juegos existe una piedra *peloteadora* que es la que se arroja al aire. Si esta cae al suelo se pierde el turno de juego. Algunos infantes juegan a continuar el juego de habilidad en el ejercicio o movimiento en el que se perdió el turno y otros en cambio determina que cada vez se inicia desde el primer movimiento.

Los juegos **allimllim**, **añilwe**, **echif kurra**, **cushan** finalizan en el cuarto movimiento. El juego **jmisa** declara vencedor si logra tres veces hacer bien la prueba.

Los juegos **pallana** y **iguntrm** poseen más movimientos.

El cuanto al tanteo para determinar quien gana en el juego **cushan** gana quien atrapa más piedras con el dorso de la mano en el cuarto movimiento. Puede haber empate. En el juego **allimllim** se suman la cantidad de piedras que recibió con la palma las 4 veces que jugó con la mano izquierda y las cuatro que lo hizo con la derecha. Puede haber empate. En el juego **pallana** gana el que logra hacer todas las figuras. En los juegos **añilwe** y **echif kurra** Se hacen 3 intentos de recoger todas las piedras en el dorso de la mano si no se logra en los 3 intentos se pierde el partido. Si lo logra se anota 1 punto y sigue jugando. Y así sucesivamente por lo que gana quien luego de hacer el juego cada vez hasta el final tiene más puntos. En el juego **jmisa** gana si hace tres veces bien en el ejercicio mientras que en el **iguntrm** la ganadora es la que logra hacer movimiento *id bu qaoch* bien, es decir recogió las cinco piedras.

Por la forma de juego se puede considerar que todos los juegos similares, uardan similitudes entre ellos. Es posible preguntarse si hay un lugar y época de origen el juego y su modalidad o pensar que la naturaleza humana le permite crear juegos con los materiales que la naturaleza le puso a su alcance: carozos, piedras, huesos, etc. y en la transmisión oral de generación en generación de infante a infante hayna surgido modificaciones y asea por creatividad individual/ grupal o por olvidos de como continuaba el juego creando/inventando un movimiento que rellene el vacío provocado por el olvido.

La propuesta es recuperar la enseñanza del juego en una época de globalización

y en que los dedos de las manos pierden la motricidad detrás de los ordenadores de las PC, los juegos mecánicos, el programador de la TV., video y equipo de música siendo importante recuperar parte de nuestra cultural lúdica usarlo como un medio para enseñar a sumar y restar como también para estar al aire libre.

Propuesta pedagógica:

Ejercicios introductorios: Tomar 4 o 5 piedras con una mano y jugar pasándolas de mano en mano dejando una distancia considerable entre ambas manos.

De a 1 lanzarlas al aire y atraparlas al caer.

De a 1 colocarlas en el dorso de la mano, lanzarlas al aire y atraparlas con el mismo dorso.

Colocar 1 piedra en la palma de la mano, lanzarla al aire y atraparla con la palma de la misma.

Juego: Tomar las 4 piedras con una sola mano y arrojarlas al aire todas juntas. Se debe atrapar todas juntas antes de que caigan al suelo para lograr 1 punto.

Si no es posible atraparlas a todas entonces se debe procurar atrapar la mayor cantidad posible antes de que caigan al suelo utilizando la misma mano que se utilizó para arrojarlas.

Si se atrapan 2 y 2 se cayeron. De las 2 que atrapa se elige 1 y con esa se pelotean de a una por vez las dos que se habían caído.

Luego se colocan las 4 piedras en la palma de la mano y se arrojan al aire. Se da vuelta rápidamente la mano para atrapar las 4 piedras en su descenso con el dorso de la misma. En este movimiento no se debe caer ninguna. Este movimiento se hace 4 veces mientras se va diciendo cushan 1, cushan 2., cushan 3, cushan 4.

Si se logra atrapar las 4 piedras todas las veces se anotan 2 puntos.

Luego se deben colocar las 4 piedras en el dorso de la mano, lanzarlas al aire y dar vuelta la misma para atraparlas con la palma antes que caigan.

Sumar los puntos y determinar quien gana.

Si la propuesta es desarrollar la motricidad fina este juego puede comenzar a ser practicado a partir de los 4 o 5 años tal como se inicia, su práctica entre niñas y niños de los pueblos africanos. La reiteración de los movimientos desarrolla la prensión fina ya que las piedras utilizadas deben tener relación con el tamaño de la mano.

Progresivamente se va enseñando el dominio de los diferentes juegos poniendo énfasis en la contribución que su práctica da a la motricidad además de ser juegos para jugar con amistades y también en solitario como entretenimiento.

Bibliografía

Bateson, G. (1991) *Pasos hacia la ecología de la mente*. Edit. Plantea.

Bouزيد, L. (2017) al-nashāt alṭrfyhy fī al-Thaqāfah al-Ḥassānīyah. Majallat al-ṭufūlah wa-al-tanmiyah. al-‘adad 30.

Ferrarese, S.M. (2006) *Cuadernillo de educación física intercultural* Imprenta Universidad Nacional del Comahue,

Martínez Crovetto, R. (1968) *Estudios sobre juegos Araucanos Pampas* en Revista Etnobiológica N° 8. Facultad de Agronomía y Veterinaria, Universidad Nacional de Corrientes.

Rocha, A., Ferrarese, S. M. (2007) *Sembrador N° 2: Juegos étnicos de África y Apuntes sobre Educación Física Intercultural*. Edit. La Autora.

Manquilef, M. (1911) *Comentarios del Pueblo Araucano*, Editorial Universitaria.

