

Juegos con porotos y piedras en los pueblos de la Patagonia argentina.¹

Mer. Stela Maris Ferrarese Capettini

Introducción:

Como investigadora de los juegos de los pueblos originarios de América he dedicado la primera etapa de la investigación al rescate de juegos que a causa de la invasión y genocidio provocado por los europeos con la imposición de su cultura fueron prohibidos y en la mayoría de los casos solo quedaron registros de los primeros viajeros y sacerdotes. Otros quedaron guardados en la memoria de los y las integrantes de estos pueblos fueron transmitidos a escondidas de generación en generación y los mismos comenzaron a ser dados a conocer en la medida que se avanzó en la recuperación de los mismos y algunos desaparecieron para siempre al igual que ha sucedido a toda la humanidad que desde que existe siempre ha sufrido y tratado de someterse unos grupos a otros e imponerles su cultura.

También hay juegos que otros juegos que se continuaron practicando especialmente los de los niños y niñas como son el caso de la payana inca, los diferentes juegos realizados con canicas o bolitas, trompos, baleros, etc.

Desconocemos que semilla se utilizaba antiguamente para el juego de la payana (aunar en idioma quecha) en mi infancia la tarea primera era seleccionar las cinco piedras adecuadas a mi mano luego aprender el juego y por último nunc aprestar las piedras. Cada jugadora debía tener las suyas.

Entre los niños mapuche se practica un juego similar llamado allimllim para el cual se necesitan seis piedras.

Entre los infantes tehuelche el juego se hace con 12 piedras pequeñas y se denomina echif curra.

Ubicación geográfica y de Pueblos:

En las provincias argentinas de Chubut, Río Negro y Neuquén viven tehuelches y mapuches. Algunos de ellos aun lo hacen en sus comunidades (a las que podríamos identificar como áreas rurales con población muy dispersa por Km²) y otros en los pueblos o ciudades

El pueblo mapuche es originario de la zona cordillerana argentino-chilena y los tehuelche meridionales y septentrionales ocupan toda la meseta hasta la costa y la provincia de Santa Cruz y su área homónima del lado chileno, poyas canoeros en área del lago Nahuel Huapi y pehuenche en la zona limítrofe entre las provincias de Mendoza y Neuquén. El extremo sur patagónico está habitado por los pueblos selknam, alacaluf, yamanas y hauh.

La mestización fue posible en el territorio mas no entre los grupos que habitaban la isla. Esta parte de Argentina fue invadida y colonizada hacia fines del siglo XIX.

La migración euroasiática llego a la región y progresivamente se dieron avances de estancias extrajeras, preferentemente inglesas, las cuales coartaron la vida de cazadores recolectores de algunos de ellos. Otros grupos vieron afectado su aéreo de animales entre ambos países y también surgió un cambio en el modo de vida por el contacto con los demás pobladores que arribaban a un atierra inhóspita, sin caminos, sin zonas de desarrollo agrícola ganadero que fue progresivo en algunas regiones y en otras surgió el desarrollo minero y petrolero. El modo de vida de crianceros se fue desarrollando progresivamente con una estructura de trashumancia.

Mi interés de recuperar sus juegos tiene un origen en mi infancia la que transcurrió entre pobladores ranqueles, descendientes de esclavos africanos de las estancias cercanas al pueblo en el que vivía con mi familia y las casas-carpa de los rom.

A mi llegada a Neuquén, en 1982, comencé con esa propuesta con el objetivo de contribuir al rescate de los juegos étnicos ancestrales de los pueblos originarios de América (es decir los juegos que tenían antes de la invasión y el genocidio/holocausto¹ mayor que haya perpetrado la humanidad: más de 53.000.000 de seres humanos fueron asesinados por la sed de

¹ Este artículo fue escrito para la revista La Ludoteca dirigida por el investigador florentino Giorgio Bertolucci Ghelli en 2013 y es parte de mi investigación "Rescate e inserción comunitaria y pedagógica de los ancestrales juegos de los pueblos Originarios de América" Versión en idioma español.

oro y dinero llegada en los barcos de distintas banderas europeas. Con su genocidio se arrasó su cultura tan rica e importante (o más) como la que había en los demás continentes.

Al llegar a las comunidades y entrevistarme con los seres humanos pertenecientes a las identidades étnicas antes mencionadas solo encontraba silencio y pérdida de memoria con respecto a la propia cultura. Otras eran sus preocupaciones. Las conocí, y en la medida de mis posibilidades comencé a colaborar en ellas que eran la búsqueda de una vida más justa y equitativa. Los juegos aparecieron despacio en la memoria de ancianas y ancianos, pero la mayoría de ellos estaban perdidos en su práctica cotidiana adulta e infantil detrás de las obligaciones diarias por sobrevivir en esta sociedad occidentalizadora de la vida humana. Otros continúan aún surgiendo desde los textos de viajeros a los que pudo acceder.

Jugar, Juegos y Juguetes:

El jugar es una acción neuromotriz psicoemocional afectiva que el ser humano realiza si tiene satisfecha la protección familiar y está alimentado tal como lo expresa Bally (1964). Esa acción o verbo hace que se creen juegos. Los mismos pueden ser realizados sin elementos o con elementos que:

- 1.- Son creados para ese fin jugar determinado juego o
- 2.- Un objeto cualquiera que al momento de jugar se convierte en juguete. Ej. Las latas que Rossie y Khalija (2007) muestran cómo se convierten temporalmente en casitas.

Las piedras son uno de los elementos con que seguramente (me atrevo a confirmarlo) la humanidad toda jugó y creó juegos desde sus primeros tiempos. Los pueblos originarios de América usaron piedras para crear diferentes juegos. Las mismas pueden ser de diferente tamaño y forma según el juego para el cual sean utilizadas en sus ratos no laborales en su comunidad o en los recreos de las escuelas. Cada uno/a tiene sus propias piedras para jugar. El juego encontrado en mi trabajo de investigación fue “payana” que es de origen quechua y significa “recoger lo caído o aunar”. El mismo se juega con cinco (5) piedras pequeñas y con cierta forma esférica debido a que si las piedras tienen bordes cortantes pueden dañar la mano de quien las usa.

Payana

Dicho juego consiste en realizar diferentes habilidades o destrezas con las manos y las piedras por etapas. Si se falla en una de ellas se debe dejar lugar al/ a la otro/a jugador/a.

Las pruebas que se realizan originalmente son cinco:

SE lanzan las cinco piedras al aire y se tratan de recoger con la mano de las recogidas se elige una que se llamará “la peloteadora”

1.- Colocar las cuatro piedras en el suelo, lanzar la peloteadora al aire y recoger una de las cuatro y recibir la que viene en caída. Repetir tres veces más para así haber recogido todas las piedras.

2.- En este paso se arroja al aire la peloteadora y se recogen dos de las del suelo y la peloteadora que viene en caída, ídem y recoger dos y recibir la que viene en caída. Completa así las cuatro.

3.- lanzar una y recoger tres y recibir la que viene en caída, ídem pero ahora queda una sola para recoger una y recibir la que viene en caída.

4.- lanzar una y recoger cuatro y recibir la que viene en caída.

5.- lanzar las cinco y recogerlas en el dorso de la mano.

Si en algún lanzamiento no se concreta el ejercicio a realizar pierde el juego y comienza su contrincante. Cuando éste pierde el otro jugador retoma el juego en el ejercicio que no se pudo completar.

Gana quien logra completar todos los ejercicios. Se suele jugar a que gana quien logra hacer bien el paso número 5.

En el trabajo in situ con ancianos y ancianas comprobamos que solo quedaban registros escritos de Manquilef (1911) que hacían referencia a un juego propio practicado por niños y niñas llamado “allimllim” y que en la edad adulta generalmente lo jugaban las mujeres de esa manera y los varones lo jugaban acompañados de canciones que creaban para cantar a sus mujeres. El significado de la palabra “allimllim” es “aunar” o “aunador” también. El mismo tenía valor moral: educar el carácter desde los primeros años de vida. Decía Manquilef (1911) en sus relatos, que la persona debía ser capaz de dominarse y además de dominar con su temple al resto por eso exigían el aprendizaje del juego, más allá del significado lúdico, como una parte de la vida: se jugaba primero con una mano manteniendo la otra detrás del cuerpo y posteriormente cuando se dominaba la misma se jugaba con la otra de igual manera.

En la edad adulta de los varones se le incorporaban cantos y el significado del juego era que un hombre tenía que poder manejar bien a todas sus mujeres (poligamia) y estas no debían estar celosas unas de otras por ellos se entonaban cantos hacia la esposa que tenía celos con el fin de que no lo tuviera. Lamentablemente esos cantos se perdieron quedando solo el registro de la forma en que se realiza el juego escrito por Manquilef (1911) pero el modo de práctica se payanizó, es decir se olvidó el nombre y el modo de juego y eso se trabajó en diferentes sitios con niños y adultos (**Fotos N° 1, 2 y 3**).



Foto N° 1 niños tehuelche-mapuche jugando payana y conversando la diferencia con allimllim en Comunidad de Lago Rosario, Chubut, 1998 (foto de la autora)



Fotos N° 2 y 3 2002 en Maquinchao, Pcia. de Río Negro, con mapuches enseñándoles su ancestral juego “El Allimllim”: Detalles del movimiento de las manos² (foto de la autora)

Allimllim

1.- Colocar las seis piedras en la mano que se ha elegido para dar inicio al juego. (La otra mano se coloca detrás del cuerpo) Arrojar las seis piedras al aire y recibir en el dorso de la mano la

² Ferrarese, S.M. (2006) Fotos de “Jugando juegos de los pueblos originarios de América en el Nivel Inicial: El Allimllim, La payana, o Pallana” en *Cuadernillo de educación física intercultural* Neuquén, Editado en Imprenta Universidad Nacional del Comahue, pp.15:

mayor cantidad de ellas.

De las que le quedaron en el dorso de la mano elije una y con esa peloteará a las demás.

Las que se cayeron ya no valen para el juego.

2.- arroja al aire la piedra elegida y recoge una de las que quedaron en el suelo para luego recoger la que viene en caída junto con esa también en la palma de la mano. Este movimiento lo repite con cada una de las piedras que tiene en el suelo.

Eso lo repite 4 veces con la misma mano. Luego que esa mano lo repitió lo hace con la otra mano.

Tanteo: si logra que todas las piedras caigan en el dorso de la mano en el primer juego gana, y se inicia el juego de nuevo con esa mano. Si no, se cuentan las piedras que logró aunar en el dorso en cada una de las 4 veces que repitió el juego con esa mano. Luego se le suma lo mismo de la otra mano. Al final de 8 tiradas tiene cada uno/a su puntaje.

Una pregunta que no tiene respuesta es sí en todos estos juegos estaba, ancestralmente, presente la competencia o si eran simplemente juegos para divertirse.

Igualmente, en otras partes del Argentina el juego con piedras denominado payana de origen quechua perduró occidentalizado. En Italoo, provincia de Córdoba, el juego que se practica es la payana (**Foto N° 4**).



Foto 4. Italoo año 1987. (Foto de la autora)

La invernada³ donde vive la Comunidad mapuche Mellao Morales en la provincia del Neuquén (**Foto N° 5**) está cercana a la zona en la que se halló la Cueva de Haichol en cuyo interior se encontró (entre otros objetos lúdicos) al lado del esqueleto de un niño de 9 años (según radio carbono 14) 157 cuerpos esferulíticos de canto rodado⁴ por lo que los juegos con piedras son tan antiguos como la humanidad misma tal como relaté en párrafos anteriores.



Foto 5 Comunidad mapuche Mellao Morales: invernada (foto de la autora)

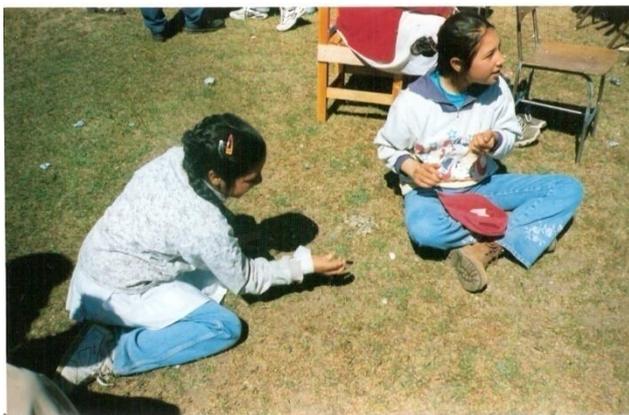
Actualmente el juego allimllim continúa practicándose en algunas comunidades, pero en

³ Las comunidades que aún se dedican a la vida de pastoreo tienen dos sitios de vida, uno el permanente denominado de invernada que está en la llanura o parte de la falda de la pre cordillera y cordillera argentina, y el otro de veranada a donde llevan sus animales en la época de verano a la cordillera a unos 2000 m de altura.

⁴ Ferrarese; S. M: (2020) Estudio etnolúdico

los pueblos y ciudades la pérdida de identidad ha sido mayor debido a la masiva influencia de los juguetes para juegos electrónicos en computadora o televisor, celulares con juegos, juguetes electrónicos portátiles, etc., lo que no facilita el trabajo de reinserción de sus propios juegos. Lo mismo sucede a las diferentes identidades que constituyen la sociedad neuquina. La absorción realizada por los TICS ha modificado la recreación infantil.

La payana es el juego más jugado en el ámbito lúdico urbano debido a que también es jugado por niñas y niños de origen no indígena (**Foto N° 6**).



(Foto 6) Niñas jugando “payana” en el parque de la zona en donde viven. El Maitén, Pcia. de Chubut 2000 (foto de la autora)

Otro dato es que actualmente quienes más practican el juego “payana” son las niñas. Esto se debe a la imagen que la sociedad elaboró (y continua haciéndolo que determina que los niños/ varones como representantes del sexo masculino deban jugar juegos más violentos y para las niñas/ mujeres continúan dando el estereotipo de que el femenino es signo de debilidad por lo tanto esos juegos “mas pasivos” son para ellas. Este estereotipo lo estamos estudiando actualmente en esta y otras sociedades que conviven en la ciudad de Neuquén debido a que en el componente de diferencia sexista agregaría un componente más a la que afecta la identidad étnica cultural: la lúdica en el caso de niñas y niños.

Sabiendo que el jugar juegos contribuye, desde temprana edad, a la autoestima e identidad, el imponer juegos ajenos y suprimir los propios afecta notablemente el desarrollo de ambas y con ello la vida adulta contribuyendo así a una predisposición a cierta clase de manipulación suprasocial como han sufrido por años los integrantes de estos pueblos originarios de estas tierras abyalenses más conocidas como americanas. Situación esta; la división lúdica por sexo, que se daría en todos o en la mayoría de las sociedades en tanto identidades étnicas diferentes debido que al parecer ese dato también lo señalan otros autores.

Juegos similares a los practicados con piedras por niñas y niños que viven en sus comunidades en el ambito rural y que vivenen siendo transmitidos por sus ancestros desde épocas inmemorables se dan en la mayoría de las sociedades del mundo y los mismos forman parte del patrimonio propio de ellos pero tambien de la humanidad, y los mismos deben ser rescatados y reinsertados en la búsqueda de una sociedad que disfrute más del jugar y utilice menos el jugar juegos como una herramienta de la competición por ganar en la que la sociedad occidental está inmersa desde hace épocas y que trata de introducir en ese mismo derrotero al resto de las sociedades.

Bibliografía

Bally G. :(1984) *El juego como expresión de libertad*. México D.F. Fondo de Cultura Económico; 2da. edición en castellano.

Bonfil Batalla, G.: (1988) *La teoría del Control Cultural en el estudio de los procesos étnicos en Revista Papeles de la casa chata*, Año 2 N°3 pags.23-43; México.

Heredia, V.: 1986 "*Taki Ongoy*" libro del disco homónimo realizado con investigación colaborativa del antropólogo Rex González.

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

Ferrarese, S. M, Rocha, A.: (2007) *Juegos étnicos de África y Apuntes sobre educación intercultural* Editado en Imprenta Universidad Nacional del Comahue.

Manquilef, M. (1911) *Comentarios del pueblo Araucano, La Gimnasia Nacional*. Santiago, Chile Editorial Imprenta Universitaria.

Rossie, Jean-Pierre & Jariaa, Khalija (2007). Jeux à maisonnettes des garçons marocains de Sidi Ifni. 8 p., 7 ill. - Version originale en français de l'article pour *La Ludoteca*, Firenze : Centro Internazionale Ludoteche, XXVIII, 1-2.
