

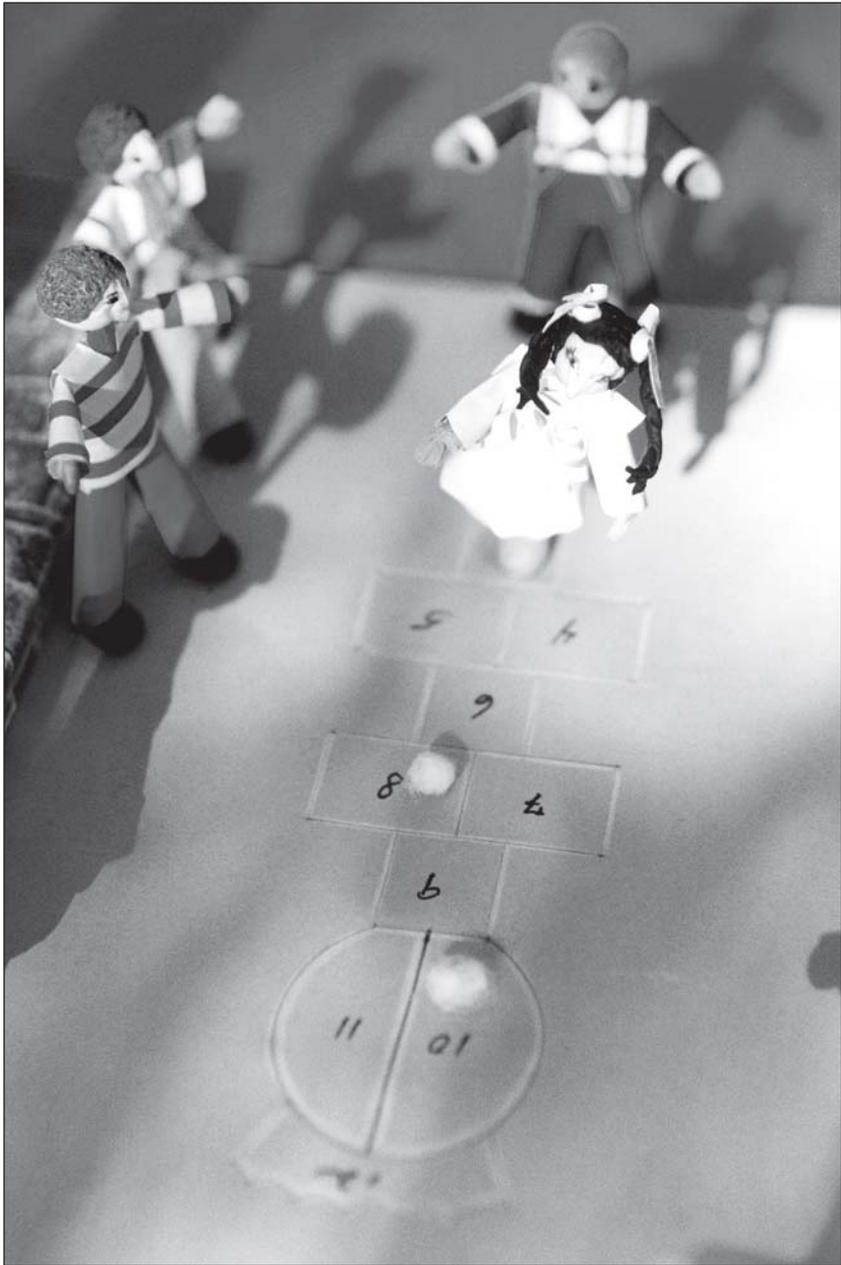
Carlos Sandoval Linares

JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES EN JALISCO



LAS
Culturas
Populares
DE JALISCO

JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES EN JALISCO



Bebeleche

Carlos Sandoval Linares

**JUEGOS Y JUGUETES
TRADICIONALES EN JALISCO**

SECRETARÍA DE CULTURA
GOBIERNO DEL ESTADO DE JALISCO
2004

La Secretaría de Cultura del Estado de Jalisco agradece a Editorial Ágata, *El Informador* y la Dirección de Culturas Populares e Indígenas del Conaculta por su apoyo para la realización de la colección *Las Culturas Populares de Jalisco*. Asimismo extiende un especial agradecimiento a la Dirección de Fomento Artístico y Enseñanza Artesanal, la Dirección de Educación Extraescolar, la Coordinación de Educación Básica y la Coordinación General de la Secretaría de Educación Jalisco

Primera edición, 2004

Por la edición:

D.R. © Secretaría de Cultura

Gobierno del Estado de Jalisco

Avenida de la Paz 875

44100 Guadalajara, Jalisco, México

ISBN 970-624-387-9

Impreso y hecho en México

Printed and made in Mexico

ÍNDICE

LAS CULTURAS POPULARES DE JALISCO	9
PRÓLOGO	11
INTRODUCCIÓN	13
EL JUGUETE	17
LOS JUEGOS EN EL MÉXICO PREHISPÁNICO	25
JUEGOS Y JUGUETES DURANTE LA ÉPOCA COLONIAL	35
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN JALISCO	47
DEPORTES Y JUEGOS POPULARES	91
UN AÑO DE JUEGOS EN JALISCO	121
ESPACIOS ACTUALES DE DIVERSIÓN	155
JUEGOS Y JUGUETES	161

ANEXOS

ANEXO I CRONOLOGÍA DE JUEGOS Y JUGUETES	179
ANEXO II LOS REFRANES	185
ANEXO III VOCABULARIO DEL JUEGO EN JALISCO	189
ANEXO IV EL JUEGO OLVIDADO Sunny Montoya González	201
ANEXO V ENTRE JUEGOS, JUGUETES Y JUGADORES. DE LO TRADICIONAL A LO GLOBAL Teresa Tovar Peña	205
BIBLIOGRAFÍA	209

LAS CULTURAS POPULARES DE JALISCO

Jalisco en su historia, en su amplia geografía, en el temperamento e ingenio de su gente, ha sido un pueblo creador de arraigadas tradiciones, de modos de ser, de costumbres, que han conformado a lo largo de los tiempos, elementos culturales que han contribuido a forjar los símbolos de la identidad nacional.

La fortaleza de las culturas populares e indígenas de los jaliscienses ha trascendido los siglos y sigue siendo sustento importantes de la mexicanidad. Por ello, era inaplazable emprender un amplio programa de investigación con el concurso de académicos, promotores culturales, estudiosos del acontecer cultural rural, indígena y urbano, para que reunidos en un equipo humano, profesional e interdisciplinario, registren en letra impresa, el estado que guardan las culturas del pueblo jalisciense, en su diversidad, en su constante transformación, en sus arraigados mitos y en sus nuevas manifestaciones, insertas en la globalización, a la que nuestro país se incorpora aceleradamente.

Los investigadores y coordinadores de este trabajo enciclopédico consultaron libros y bibliotecas y caminaron por las diversas montañas de la geografía jalisciense, para escuchar de viva voz y ratificar con su presencia el acontecer cultural de los danzantes y mariacheros, los modos de hablar, las leyendas y personajes, la música y los bailes, la charrería, los deportes y las diversiones, las culturas indígenas, la literatura y el teatro, la religiosidad, las artesanías, el arte en las calles y las plazas y todas las expresiones culturales del pueblo que en el pasado y en el presente son la esencia de las culturas jaliscienses.

El Gobierno del Estado pretende que esta colección bibliográfica sea un valioso apoyo para que los jaliscienses conozcamos nuestras propias mani-

festaciones culturales y para que futuros investigadores puedan hurgar en nuestras raíces históricas y sus constantes transformaciones.

Este esfuerzo de la Secretaría de Cultura, a través de su Dirección General de Fomento y Difusión, y de su Dirección de Culturas Populares, es de gran valor por haber concertado con importantes instituciones académicas y con prestigiados investigadores, un estudio integral que consigna en sus 17 volúmenes las expresiones culturales del pueblo jalisciense, producto del talento y del corazón palpitante del pueblo, pero sobre todo, de la transmisión oral y cotidiana de tradiciones y costumbres que han mantenido varias generaciones de jaliscienses.

En *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco*, Carlos Sandoval Linares nos ofrece un hermoso recorrido a través de aquellos paisajes y momentos en los que hemos vivido nuestra infancia, ya sea corriendo en las plazas, jugando en los parques, curioseando en las ferias, creciendo en las calles, perdiéndonos en los jardines y dándole vida con nuestra imaginación a los juguetes, siempre inventando nuevos juegos. Este libro es un valioso testimonio que da cuenta de aquella niñez que antes jugaba y se divertía de manera distinta a la actual, y de los factores que han influido en su transformación. Por tanto, sea esta obra un documento que nos permita rescatar y preservar aquellas tradiciones que tanto nos fascinaron, para que los niños de ahora encuentren en ellas una fuente inagotable de desarrollo y convivencia.

Disfrutemos y valoremos este invaluable documento que habla sobre nosotros y nuestras palabras.

Francisco Javier Ramírez Acuña
Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

PRÓLOGO

Los niños que inician el nuevo siglo, se parecen a los de otras épocas, a los tiempos de nuestra infancia, a los niños de siempre. Entre todos existe una coincidencia: el juego.

Ciudades distintas a las que hoy vemos y habitamos, modas y modos también distantes, parecen no importar cuando de jugar se trata. En cualquier época o comunidad, con pocos o muchos habitantes, siempre habrá niños tejiendo sueños, haciendo juegos, construyendo historias. Salvando, quizás, sus propias vidas.

Cuando yo era niña, se jugaba en el patio de la casa mientras los adultos hacían la siesta y, una vez terminados los deberes, nos daban permiso de salir a jugar a la calle. Las horas pasaban sin darnos cuenta, el bebeleche, los quemados, la matatena, canicas, trompos, yoyos y baleros, eran fieles compañeros de aquellas deliciosas tardes que terminaban con una merienda de pan dulce y chocolate caliente.

Los niños de hoy también juegan; muchos lo hacen en espacios cerrados con juegos electrónicos o cibernéticos, en los que ejercitan sus dedos y llenan el consciente y el inconsciente con imágenes que, evidentemente, nada tienen en común con aquellos juegos que dejan las rodillas temblando por sostener el resorte, las plantas de los pies entumidas por brincar la cuerda o las camisas pegadas de sudor por las «cascaritas» jugadas en el barrio. En lo particular, prefiero estos últimos, me queda la sensación de que realmente los niños se divierten y aprenden, que finalmente es lo que se busca a través del juego.

La lectura de *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco* es una delicia convertida en recuerdos y ganas de jugar, especialmente para aquellos que cre-

timos entre pilares de oro y plata, que fuimos y regresamos mil veces con Mamburú a la guerra, que nos soñamos en el interior de los cristales de las canicas, que conservamos con orgullo las cicatrices de las rodillas peladas en calles y banquetas, que nunca nos cansamos de cantar y de contar elefantes, que declaramos la guerra de tarde en tarde con la poderosa arma de nuestra voz, que cantábamos rondas hasta quedarnos roncros y que siempre era demasiado pronto cuando había que parar el juego para irse a la cama.

Los juegos que cantaban las nanas, los que se hacen con palmadas y versos, los juegos de posadas y de ferias, la roña, la gallinita ciega, las adivinanzas y los trabalenguas, han sido recopilados por el profesor Carlos Sandoval Linares en un texto fresco, serio y a la vez divertido. Sin duda, él debió haber sido uno más de los que felizmente crecieron en las calles de una Guadalajara menos habitada, menos transitada y más amable. Los juguetes prehispánicos, los artesanales —que a lo largo de nuestra historia nos han dado fama—, los que trajeron de otras culturas, todos están en este libro para hablar de historia, tradiciones y cultura popular.

Sandoval Linares reseña momentos, recuerda instantes. Describe juegos, nos canta rondas. Recopila canciones, refranes y adivinanzas. Rescata textos de Agustín Yáñez, Ramón García Ruiz, José Rosas Moreno, aquellos que hablan de juegos infantiles y de juegos antiguos. Nos lleva de la mano por fiestas, juegos y deportes populares. Nos recuerda los olores de las muñecas de cartón, los sabores de las posadas, los colores de las piñatas y las colaciones.

Los niños, juegan y aprenden. Cantan y crecen. Imitan a los grandes e intuyen cómo serán de grandes. El juego, entonces, también es cosa seria. El tiempo pasa, los años nos alcanzan y las canicas siguen rodando, los trompos bailando, los yoyos enredándose y la lotería cantando. De la lectura de *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco*, se aprende, se crece y se juega con la mente, con el alma.

Graciela de la Vega Michel

INTRODUCCIÓN

Recuerdo mi infancia llena de golosinas, porque mi padre tenía una pequeña fábrica de dulces de los que hoy llamamos tradicionales, que había iniciado en 1943 por la calle República y Emiliano Zapata (calle 30), que en aquellos tiempos era casi la orilla de Guadalajara hacia el oriente, donde hacía palanquetas de coco o cacahuate, a las que se les llamaba «chicharrón de coco», «quebra-muelas de coco» o «condumbios de cacahuate», que costaban un centavo. El taller estaba lleno de mesas donde se extendía el caramelo candente, enormes cazos de cobre, bultos de azúcar y botes de hojalata con miel, cientos de cocos y costales de cacahuates. El ambiente estaba lleno del meloso aroma del dulce caliente que se expandía hasta las calles vecinas, lo que provocaba que hasta las abejas vinieran por su parte que luego devolvían en panales de miel.

Ahí estaban los aros de cobre para hacer los mazapanes de cacahuates triturados en el molino de mano, el azúcar finamente molidita para endulzarlos, los papeles de estaño coloridos y decorados para envolverlos. En un rincón descansaba un tambo con un tubo soldado como manivela y su ventanita, que servía para meter por ella el cacahuate para tostarlo mientras giraba estando al fuego para después confitarlos, dando como resultado los garapiñados que entonces se pintaban de rosa mexicano como el alfajor. A los rollos de guayaba les decían «sarapes».

Tenía muchos amigos y compañeros en la escuela que venían a mi casa por un dulce calentito de los sobrantes de las palanquetas, porque cuando los rodillos con ruedas afiladas trazaban los cuadros sobre la mesa de plancha de cemento, las orillas que se recortaban para derretirse volviéndose otra vez dulce, eran devoradas con gusto por los visitantes. Algunas personas iban a

comprar esos sobrantes que en bolsas copeteadas los vendíamos en veinte centavos, y daban las gracias por la abundante generosidad.

En las calles cercanas al mercado Corona, allá por 1960, estaba concentrado lo más importante del comercio de Guadalajara; y ahí surtíamos a las dulcerías más grandes y afamadas. Tiempo después, los grandes comerciantes se cambiaron al Mercado de Abastos, dejando abandonados sus locales de las calles Zaragoza, Santa Mónica y Juan Manuel, aunque algunos continúan en ambas partes.

Las primeras palanquetas de coco las empacaban en cajitas de cartón mi madre y mis hermanas; y después, cuando se inventaron las bolsas de polietileno y el papel celofán, se la pasaban desde que llegaban de la escuela, toda la tarde y hasta la noche, envolviendo las palanquetas de cacahuete que ya ni se les antojaban.

En la época de guayabas, echábamos algunas al cazo con la miel hirviendo y después de un minuto salían escurriendo el dulce que las cristalizaba. Y mientras giraba la pala de madera para remover la miel del cazo, me venían a la memoria los vendedores de manzanas endulzadas, de tejocotes ensartados en palillos y de pirulís, que recorrían por las tardes las plazas del centro de la ciudad.

Los dulces cotidianos, los de temporada como buñuelos, calaveras de azúcar y capirotda, los de feria como los algodones de azúcar, las morelianas y el turrón con limón, siempre se relacionaban con los juegos y diversiones porque eran un atractivo para los niños golosos. Y hasta hoy, el dulce se relaciona con las fiestas patronales y la kermés de la parroquia, las posadas en el barrio, las antiguas matinés de cine dominical, los sábados de circo, los cumpleaños con las piñatas en el parque de San Rafael, los paseos al Agua Azul o a Chapala donde había caramelos de jamaica o de arrayán, bolitas de dulce de leche o tamarindo. En los viajes por el estado conocimos las flores y canastitas de chilte de Talpa, los jamoncillos de Jalostotitlán, los borrachitos de leche y cajitas redondas de madera con cajeta de Tapalpa, etcétera.

Los dulces eran los trofeos de los juegos, por eso siempre estaban juntos los juegos y los dulces, que han hecho agradable nuestra infancia.

Pero, como este tema se refiere a los juegos y juguetes tradicionales de Jalisco, es importante comenzar con una revisión de la época prehispánica en

el occidente de México, conocer la influencia europea con la conquista cuando llegaron los juegos de todo el mundo con su tradición milenaria, los usos y costumbres de la época colonial, el juego en la literatura en Jalisco y los recuerdos de antaño con la nostalgia de ver perderse los juegos tradicionales con los endeble intentos por rescatarlos y conservarlos, el vocabulario y los refranes lúdicos y, para concluir, el impacto emocional del desarrollo tecnológico de los videojuegos y las expectativas de la juguetería popular en el contexto de la globalización.

La educación y la cultura son pilares importantes para fortalecer las tradiciones que nos han dado identidad y cohesión como grupo social que juega con la vida y con la muerte, donde la tarea de los adultos se cumple en la medida en que desempeñemos el papel de transmisores del patrimonio a las jóvenes generaciones.

Espero que esta investigación sirva para ser ampliada y enriquecida con las múltiples experiencias y aportaciones de los jaliscienses deseosos de heredar el testimonio de sus vivencias para los niños del presente y del futuro, para quienes va dirigido nuestro trabajo.

Dedico esta obra a mi madre, la señora Teresa Linares Barajas, porque ha superado los momentos más difíciles de su vida y ha participado con los recuerdos que enriquecieron estos textos. Agradezco a mi familia su respaldo y ayuda constante y, sobre todo, a lo largo de esta investigación.

Expreso mi gratitud a las siguientes personas: Dr. Otto Schöendube Baumbach, Prof. Ramón Mata Torres, Arq. José Hernández Martínez, Lic. Helia García Pérez, Lic. Teresa de Jesús Tovar Peña, Sunny Montoya González, don Serapio Medrano, don Genaro Aceves Mezquitán *Pinito* (1910-2003), Sra. Ma. del Pilar Núñez Hernández de Panduro, Prof. Francisco Javier Contreras *Paquín*, Mtro. Alejandro Contreras Alexanderson, Prof. Bernardo Bocardo Pinedo, fotógrafo Gustavo Ornelas Jasso, Antonio Quezada Jáuregui, Sr. Carlos Vázquez Mendoza y tantos otros que, de una u otra manera, contribuyeron para que este texto fuera realidad.



Trompo y balero

EL JUGUETE

El juguete representa un conjunto de símbolos y relaciones afectivas e imaginarias entabladas con el objeto-juguete durante el tiempo que se usa en las actividades lúdicas. Es un objeto de uso continuo, de comercio habitual, inspirado en actitudes y circunstancias de la vida diaria, que expresa el medio ambiente y sus recursos económicos.

Ludo en latín significa jugar o frotar; así como se entretiene el niño tallando un pedazo de madera, puede elaborar un trompo o una figurilla en una espina de pochote, y en este tiempo participan todas sus facultades y las experiencias acumuladas: «Los juguetes son los instrumentos del juego, la encarnación de la fantasía, la manifestación tangible del poder lúdico del hombre» (Aceves Piña, en Martínez Rosas, 1995).

El juego es una actividad libre, porque si los jugadores fueran obligados a jugar, el juego perdería sus dimensiones de atractivo y alegría, separada de un tiempo y espacio determinados de antemano; incierta, porque los jugadores tienen cierta libertad de iniciativas y actuaciones, lo cual además de no producir nada nuevo, sobre todo ni riquezas ni bienes de consumo, tiende a volver a las situaciones de inicio; reglamentada, porque tiene reglas o normas que sólo son válidas en el interior del juego; y ficticia, porque constituye una realidad secundaria, es decir que es un proceso constructivo, y el mundo del juego es un constructo alternativo al del mundo normal considerado como primario (Caillois, 1986).

Hay tres tipos de juegos: los sensorio-motrices, los simbólicos y los que tienen reglas, los cuales aumentan las capacidades de adaptación del niño. El

juego sensorio-motriz aparece como un modo de manipulación y exploración en la primera infancia, reaparece cuando el niño se acerca a la adolescencia; el juego simbólico ayuda al niño en su capacidad de atención, en su adaptación social con otros niños y controla sus fantasías agresivas; los juegos con reglas son la oportunidad para experimentar los papeles recíprocos de las relaciones humanas. En estos tres tipos de juegos, la competencia entre los participantes, el objetivo de ganar y las reglas mismas, exigen posibilidades cognoscitivas y sociales. Y estos mismos se manifiestan en la vida adulta.

El juego se puede dar en forma solitaria o grupal, beneficiando más este último porque da la oportunidad de aprender, explorar, tomar diversos roles y formar vínculos profundos de afecto. Pero, solos o acompañados, los niños al jugar ejercen cierto control sobre los aspectos complejos y los retos que implican su desarrollo. El descanso, la preparación para la vida adulta, el reforzamiento del ego, la asimilación cognoscitiva, la solución de conflictos, son objetivos que se intentan lograr con los distintos tipos de juegos.

Roger Caillois en su libro *Los juegos y los hombres* (1986), distingue cinco clases de juegos según la participación del jugador:

- *Competencia (agón)*: tienen acción sostenida, que requiere preparación, disciplina y perseverancia. Son los juegos activos y de habilidad.
- *Azar (alea)*: cuando el jugador espera pasivo la suerte o favor del destino, como en los dados o la lotería de cartones.
- *Simulacro o imitación (mimikri)*: cuando se juega a ser distinto, porque al niño le agrada hacerse pasar por otro, usar máscara o disfraz.
- *Vértigo (úlinx)*: el juego que destruye por un momento la estabilidad, y aturde al jugador aniquilando la realidad; como en los juegos extremos y de velocidad.
- *Estrategia (strategos)*: cuando es importante la toma de decisiones y se actúa para resolver un problema.

Los juegos desarrollan varios aspectos de la personalidad infantil o ponen en acción las actitudes del adulto. Para que se realice un juego se requiere de un ambiente propicio, cierta disposición o habilidad del jugador y un espacio o condiciones específicas, como sería el propósito, el procedimientos de la acción, las reglas, el número de jugadores, los roles, los patrones de interacción y los resultados.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES MEXICANOS

Los juegos y juguetes se clasifican según las etapas del desarrollo del niño de la siguiente manera:

- *Juegos de nana*: a) digitales: «Niño chiquito», «Cinco pollitos», «La hormiguita» y, b) de arrullo: «Aserrín, aserrán».
- *Juegos de contar*: «Pinocho», «De tin marín», «Arbolito de pirul».
- *Versos y palmadas*: «Estaba la muerte», «Vicente», «Mañana domingo».
- *Rondas*: «La rueda de san Miguel», «Naranja dulce», «Doña Blanca», «San Serafín del monte», «Matarilerilerón», «Arroz con leche», «El patio de mi casa».
- *Juegos cantados*: «Hebritas de oro», «Acitrón», «Muñeca vestida de azul».
- *Juegos de diálogo*: «Los listones», «El diablito».
- *Juegos imitativos*: a) de canto: «Juan Pirulero», «La lluvia», «Los trabajos»; b) de representación: comidita, casita, médico, policías y ladrones, indios y vaqueros y, c) imitaciones: ofrenditas a los muertos, los danzantes tastuanes, el carnaval, los luchadores.
- *Juegos con objetos*: trompo, yoyo, balero, canicas, pelota, globos, resor-tera, pompas de jabón, muñecas, matatena, cuerda, columpio, papalote, patines, patineta, caballito mecedor, sonaja, silbato, soldaditos de plomo, dominó, palillos chinos, baraja, dados, etcétera.
- *Juguetes artesanales*: pueden ser a) permanentes, es decir que se pueden conseguir durante todo el año; b) cronológicos, efímeros (de un día) o temporales y, c) miniaturas decorativas o coleccionables. Los juguetes comerciales generalmente son de fabricación industrial en serie.
- *Juegos de tablero*: «La oca», «El coyote», «Lotería de cartones», «Serpientes y escaleras», «Parchís», «Ajedrez», «Damas», «Damas chinas».
- *Juegos de habilidad física*: «La roña» («La trais»), «Los encantados», «Las escondidillas» («Las escondidas»), «La gallina ciega», «Bebeleche» («Avión o Cielo»), «El caracol», «Carreras», «El burro 16», «La tamalada», «Las maromas».
- *Juegos con trazos*: «Gatos», «Cuadro» o «Coyote», «Timbiriche» o «Cuadritos», «Tripas de gato», «enigmas», «crucigramas», etcétera
- *Juegos verbales*: adivinanzas, trabalenguas, cuentos de nunca acabar («El barquito», «Los elefantes»).

- *Juegos de velorio de angelito*: Tabita (como el astrágalo griego).
- *Juegos y recreaciones de feria*: tiro al blanco, los dardos, los aros, etc.
- *Juegos educativos*: diseñados con fines didácticos para desarrollar habilidades (rompecabezas, memoramas) y ludotecas, espacios con juegos de mesa para jugar en equipo.

EL JUGUETE ARTESANAL EN MÉXICO Y JALISCO

En el juguete artesanal sobreviven las formas que han evolucionado desde la antigüedad, recibiendo influencias de la época prehispánica, la hispánica y oriental, por la aportación árabe, aunándose en el mestizaje. Esta es «la historia del juguete en México y no de México, pues nuestro juguete popular está nutrido de las más diversas influencias» (Aceves Piña, en Martínez Rosas, 1995).

Hoy caracterizamos como juguetes muy nuestros los que conocimos en la infancia, de manufactura artesanal y arraigo popular, aunque ciertos estereotipos nacionalistas limitan el desarrollo de la juguetería tradicional. Muchos juguetes que se venden en ferias artesanales han recorrido grandes distancias porque se han originado en otros estados de la república, como los de madera de Paracho o Quiroga, Michoacán; los de cartón de Celaya, Guanajuato; los de barro de Santa Cruz de las Huertas, Jalisco, etcétera.

En la producción artesanal se utilizan diversos materiales, como barro, madera, vegetales, textiles, metales, papel, vidrio, etcétera, que cuando se dominan las técnicas y los materiales se descubren otras cualidades prácticas. Existe una adaptación al cambiar los métodos de elaboración y las necesidades de transportación. El contacto con la naturaleza hace que su elaboración sea espontánea o repetitiva. Algunos artesanos continúan imitando el costumbrismo estereotipado. Las artesanías sirven para esparcimiento del niño, para adorno o uso ritual mágico-religioso. Cuando se recrea la imaginación del adulto o del niño, no se limita aunque se utilicen materiales sencillos o pobres. Muchos juguetes o miniaturas son la expresión de las inquietudes artísticas de cada persona, espontáneas, de sensibilidad, de familia, de grupo o de la comunidad.

Los cambios socioculturales actuales han transformado la cultura y la sociedad urbana, por lo cual los juguetes tradicionales artesanales tienen que ser revalorados, ya que existe un desarrollo indiscriminado de juguetes

producidos en serie o industrializados, y los niños enfrentan una lucha contra la masiva globalización, sin armas, sin haber reafirmado sus valores culturales ancestrales. En este sentido, la investigadora Martha Turok (1988) sostiene, en otras palabras, que hoy el juguete se ha convertido en un objeto para mirar o admirar, no para jugar; y los medios de comunicación televisivos y publicitarios vuelven al niño en un consumidor del juguete comercial de moda, que al día siguiente es obsoleto. Y reforzando esta idea, Aceves Piña asegura que

El juguete industrial, por el contrario, está sujeto a la moda, al cambio incesante. Sus premisas son otras: utilidad, homogeneidad en su fabricación y, sobre todo, novedad. Su vocación es la de desaparecer al ser sustituido por uno «mejor» lo más rápido posible... El juguete popular hecho a mano no llega al vértigo de la renovación incesante, pues posee el alma de la pertenencia. Es memoria de infancia heredada de una generación a otra, por ello es signo de identidad y vehículo que conserva las tradiciones (Aceves Piña, en Martínez Rosas, 1995).

Pantaleón Panduro

Tlaquepaque es el principal centro alfarero de la zona metropolitana de Guadalajara, donde destacan las miniaturas y la juguetería policromada y barnizada hecha a base de moldes, y esa figura protagónica en la artesanía de esta población se debe al desarrollo de la amplia genealogía que tuvo Pantaleón Panduro (1847-1909), máximo exponente reconocido a escala nacional e internacional. Sus descendientes, Carlos y Margarita Núñez-Panduro trabajan «tipos» de estilo antiguo, formando colecciones de todos los presidentes de México y las «frutas caricaturizadas» de cuyo interior surgen sacerdotes, militares, payasos, policías, etcétera, cuya maestría han heredado a sus hijos como María del Pilar Núñez Hernández de Panduro quien prosigue fielmente esta tradición. Pablo Paredes Goche realiza en barro personajes típicos mexicanos con indumentaria tradicional, que evoca la vida en los ranchos y pueblos del México antiguo, así como figuras para el Nacimiento.

En Rochko Livier Rocha y Jaime Córdova diseñan y elaboran en forma surrealista modernas figuras de sirenas, cubos de sandía, arcas de Noé, máscaras como casa, aviones regordetes, ranas, pájaros, ángeles, etcétera.

Ángel Carranza

Las figuras en miniatura más pequeñas las inició Ángel Carranza, para formar escenas cotidianas de vendedores y jinetes, y celebraciones, como bautizos, matrimonios, etc. que se pintaron paciente y cuidadosamente con anilina en polvo. Ahora se pueden apreciar en el Museo Regional de la Cerámica de Tlaquepaque, Jalisco, ubicado en calle Independencia 237 de esta población. Su labor fue continuada por su sobrino Jesús Carranza, que realiza finas miniaturas de grupos de mariachi, corridas de toros, etcétera, bajo las mismas técnicas (Mondradé y Gutiérrez, 1979).

Candelario Medrano

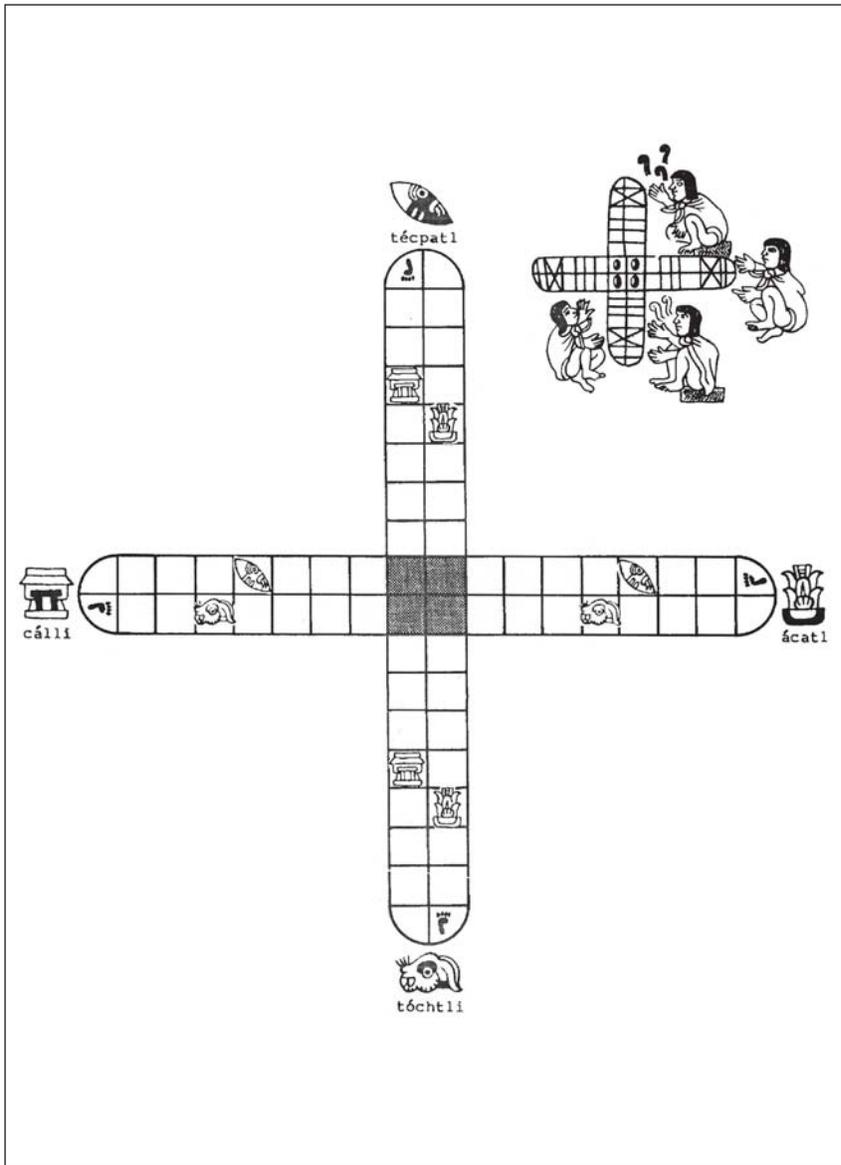
Estableció una dinastía de artesanos, retratistas y miniaturistas extraordinarios, que se han hecho famosos por generaciones, desde el siglo XIX. Destacan a escala internacional las figuras de barro betus de Santa Cruz de las Huertas, en el municipio de Tonalá, que por los años cuarenta inició con los nahuales, gallos con cara de gato y soles con rostro sonriente, que lo distinguieron por sus diseños originales, con la sencillez del barro al pastillaje, de realización espontánea y fantástica. Han continuado la tradición su hijo Serapio Medrano con su esposa Paula Rodríguez, quienes recrearon diablos en diferentes camiones con sus pasajeros y choferes, carros de roja nariz, ángeles en los templos, los quioscos y las plazas, los volantines (carruseles), etcétera, todos con gran colorido. En la década de los ochenta, las piezas se valuaban en miles de dólares, cuando llegaron a ser adquiridas por el Museo de Arte Moderno de Nueva York; sin embargo, irónicamente, como suele suceder, don Candelario murió en la miseria. Actualmente se pueden adquirir en el Instituto de la Artesanía Jalisciense, en el Agua Azul (*Público*, 20/VIII/2003).

Otros

En Santa Cruz de las Huertas también se elaboran con barro betus los tradicionales puerquitos para alcancía, los tecolotitos —que son flautas con un lejano parecido a las palomitas, como ocarinas, que imitan el triste canto de las tortolitas—, así como los silbatitos llamados «dieciochos» y «veinticuatro» por ser estos el número de piezas que se venden. También se hacen flautas de barro con tubo multicolor enroscado en varias formas fantásticas, y

aún subsisten los «volantines» o acróbatas con globos de barro que se equilibran con un pequeño alambre oscilando sobre un burdo poste. El famoso Juliancito Acero hizo animales y muñecos a caballo decorados con pintura y barniz al betus.

En El Rosario sobresalen los juguetes de barro y la loza bandera o canelo (barro rojizo pintado con blanco) y en Tatepozco, José Guadalupe Fajardo desarrolló la cerámica canelo en garrafones y miniaturas.



Patolli.

Juego prehispánico dedicado al dios Xochipilli llamado también Macuilxóchitl

LOS JUEGOS EN EL MÉXICO PREHISPÁNICO

En este tema se describen algunos de los juegos cuyos testimonios documentales son de la época prehispánica o de los primeros cronistas españoles, correspondiendo a diferentes regiones de México y que, por su influencia cultural, llegaron a territorio jalisciense.

ZONECALLI (del náhuatl *zonectic* = esponjoso o ligero, *calli* = casa). En Calmecac —la escuela prehispánica—, en el mes de Panquetzaliztli, se hacía una ceremonia donde jóvenes y sacerdotes simulaban una batalla, golpeándose con ramas de abeto, flores de cempazúchil o con delgados carrizos atados con cuerdas para poder azotarse haciendo mucho ruido y lastimándose unos a otros. Se perseguían refugiándose en el Calmecac donde, el que encerraba al contrario, se robaba los petates, cuerdas, asientos, caracoles, tambores como el teponaztli, etcétera.

El combate de flores que se acostumbra en muchos pueblos de Jalisco el 16 de septiembre, dentro de los festejos patrios, es reminiscencia de esta costumbre prehispánica. Actualmente se cortan flores de santa María y de árnica, que abundan en el campo en esta temporada, para arrojarse entre dos bandos, generalmente unos en carretas o camionetas y otros de pie para atacarse al pasar. Esta celebración enardece a los contrincantes, que finalmente recurren al uso de otros objetos como olotes, piñas de pino, palos y hasta piedras, lo que ha provocado que se vaya suprimiendo esta tradición.

TOLOLOQUE O TOLOLAQUI (del náhuatl *tololtía* = bajar la cabeza, *aquía* = meter la bola en un agujero). Este juego consistía en una serie de bastoncillos

colocados en el suelo y rematados por argollas. Desde cierta distancia, limitada con una raya horizontal, se colocaban los jugadores para arrojar con la mano pequeñas esferas de piedra, barro, hueso... Pasando la esfera por la argolla de cualquier bastoncillo se ganaba, y si no pasaba se perdía.

COCOYOCPATOLLI (del náhuatl *cocoyoc* de *coyoctli* = agujero, *patolli* = juego). El «Juego del hoyito» se realiza en el suelo, donde se hace un pequeño agujero, y a cierta distancia se colocan los jugadores que por turno van arrojando colorines, frijoles o semillas de frutas. Quien acertaba a meter el objeto en el hoyito recogía todos los que quedaban fuera eran su ganancia.

CHICHINOA (del náhuatl *chichinoa* = quemar a otro). Las Chichinadas es una variante del juego del hoyito, pero las bolitas o huesos redondeados se arrojan desde la línea de tiro con los dedos índice y pulgar sobre la pieza del adversario, que si se le pega o chichina, se gana la apuesta, y si no, se pierde por no ser chichinada la bolita del contrario. Ahora se juega con canicas a las que se les llama en algunos lugares mosaicos, ágatas, chichinas, etcétera.

MAPEPENA (del náhuatl *maitl* = mano, *pepena* = recoger) o MATLATEMA (de *maitl* = mano, *temalloa* = arrojar y recoger piedras). La Matatena es un juego infantil de habilidad manual que se realiza en el suelo donde los jugadores se sientan en cuclillas. Uno de ellos propone la cantidad de piedritas, colorines o semillas con que se va a jugar y se colocan en el piso, menos una que se arroja hacia arriba con una mano con el fin de atraparla antes de que caiga, pero antes se recogen con rapidez los objetos del piso. Primero se juega con una pieza y se va aumentando el número para que sea más difícil realizar el juego. Cada jugador repite la operación, hasta que gana el que acumula más puntos.

Actualmente la Matatena se juega con diez piezas de metal o plástico en forma de estrellas, con las puntas redondeadas llamadas «crucitas», para que sea más fácil recogerlas con rapidez, y en lugar de arrojar hacia arriba una de ellas, se lanza una pelotita de goma.

PATOLLI (del náhuatl *patolli* = juego, de *patouia* = jugar con otro). Era un juego pintado sobre un petate, que consistía en dos bandas con cuadros, cru-

zadas en forma de aspas de molino o X, que representaban el signo *ollin* (movimiento, en náhuatl). Era un juego relacionado con el calendario de ciclos de 52 años, porque cada jugador recorría 52 casillas para triunfar. Participaban dos o cuatro jugadores que arrojaban por turno los colorines o frijoles llamados «patoles» que tenían agujeros para los puntos que se obtenían en cada tirada. Estas semillas se frotaban antes de arrojarse para tener buena suerte. Algunos pueblos indígenas utilizaban cañuelas que eran secciones de carrizo partido por mitad, donde se pintaban los puntos. Aunque actualmente se utilizan dados. Antes de iniciar se invocaba al dios del juego Macuilxóchitl (del náhuatl *macuilli* = cinco, *xóchitl* = flor). En este juego de azar se apostaban objetos de valor. Existen evidencias arqueológicas del Patolli en Mascota, Jalisco. Un tablero similar al Patolli es el llamado Parkasé, Parcheesi o Parchís, que es de origen hindú, conocido por los ingleses cuando invadieron esta región y llevado a Inglaterra y a las colonias británicas, desde donde se extendió al mundo. Durante la colonia, México perdió la tradición del juego del Patolli y más tarde aceptó el Parkasé.

MALACATONTZIN (del náhuatl *malacachoa* = girar, dar vueltas alrededor como malacate). En los pueblos mayas se le llama Chon-chon que se realiza dando vueltas. Este juego consiste en formar un círculo varios jóvenes tomados de las manos, mientras en el interior una pareja gira como aspa alrededor de un eje. Uno se coloca de pie al centro, con los talones juntos y los brazos extendidos, mientras el otro se toma de sus manos frente a él y gira con gran rapidez hasta que se cansa y se desprende, yendo a dar contra alguno de los del círculo, quien pasa a ocupar su lugar. Ahora se juega en parejas, girando ambos y se llama Borrachinas porque se «emborrachan» o marean los jugadores. Si se sueltan son impulsados por la fuerza centrífuga o cuando dejan de girar caminan tambaleantes hasta caer al suelo.

CUAHUILACATZOLIZTLI (del náhuatl *cuahuitl* = madero, *ilacatzoa* = volver o doblar el cuerpo). El «Juego del madero en los pies» lo describe Alonso de Molina como «juego del palo con los pies trayéndolo alrededor». El acróbata, recostado en tierra sobre su espalda, levanta los pies y recibe en ellos un morillo de madera horizontalmente, al que hace girar con rápido movimiento, y en un

instante lo levanta en forma vertical. A veces se subían otros a horcajadas en los extremos, y se hacía girar el madero sin que se cayeran.

CUAUHPATLANQUE (del náhuatl *cuáhuil* = tronco sagrado, *patlanque* = los que vuelan). Francisco Javier Clavijero, en su libro *Historia antigua de México* (1987) describe un juego al que llama «Voladores» en el que los jugadores se disfrazaban como águilas o pájaros. Actualmente se le llama Voladores de Papantla, porque sobrevive entre los indígenas totonacos de Papantla, Veracruz, y en Tepoztlán, Morelos, aunque se practicaba en otros lugares del México prehispánico. Phil C. Weigand (1993) en sus investigaciones sobre las culturas del Occidente lo encuentra en Teuchitlán, Jalisco, dentro de la cultura de Los Guachimontones, ratificando su afirmación con maquetas de barro donde hay un palo levantado con un jugador colgado de una cuerda que desciende de lo alto. Esta ceremonia se relaciona con el culto a Ehécatl-Quetzalcóatl, evidente por el templo circular y la distribución del centro religioso en torno a él. En una ceremonia se escoge el árbol en el bosque, se corta y se lleva arrastrando al pueblo donde en la «curada» se descorteza y engrasa, se levanta y se fija en la tierra. Comúnmente, mide once metros de altura y 25 cm de diámetro. En lo alto se sujeta a un pivote, una cruz de madera o *Nahui Ollin* (cuatro movimiento, en náhuatl) donde se atan cuatro cuerdas del largo suficiente para que los voladores desciendan cabeza abajo por trece vueltas, cuyo número: $13 \times 4 = 52$ se relaciona con el calendario de ciclos de 52 años.

XOCOTLHUETZI (del náhuatl *xócotl huetzi* = caída de fruta). Además de ser el nombre de una veintena o mes prehispánico durante junio, era un juego que consistía en subir a un palo cilíndrico, en cuya parte superior había flores, aves, alimentos o escudos de guerra. Para evitar que todos alcanzaran los trofeos, se engrasaba el palo volviendo más difícil el ascenso. Los intentos y fracasos de los competidores causaban la risa y la burla de los espectadores.

Durante los festejos patrios, el 16 de septiembre se acostumbra en los pueblos y rancherías de Jalisco poner en práctica algunos juegos y distracciones, entre los que destaca el «Palo ensebado» que recuerda la tradición prehispánica y también el «Cerdo ensebado» que se corretea por las calles del pueblo. Actualmente, el poste se unta con sebo teñido de negro, y en la parte superior

colocan ropa u objetos de valor para hacer más atractiva la hazaña. Ante la diversión de la gente reunida en la plaza principal, saltan los competidores, se resbalan y de nuevo se esfuerzan por subir. No faltan los tramposos que se espolvorean con tierra el pecho o las piernas, y otros que esconden puños de tierra en las manos o en los bolsillos para quitarle lo grasoso al palo ensebado.

TLACHTLI (del náhuatl *tlachtli* = juego de pelota). Al edificio donde se jugaba la pelota se le llamaba *tlachco*, muy común entre mayas, mixtecos, zapotecos, totonacos, huastecos, teotihuacanos, y en el occidente, en Jalisco. Se menciona en el *Popol Vuh*, el juego de pelota *pok baxal* como el enfrentamiento del Sol con los astros y la noche, simbolizando la vida y la muerte, la fertilidad de la naturaleza. Se jugaba pelota desde Arizona hasta Honduras. Hacia el año 1300-1800 a.c., en el período preclásico medio, se origina el juego de pelota en Mesoamérica. El año 500, entre los totonacos se usaban los yugos de piedra que tal vez eran moldes u ofrendas representando los cinturones de piel de los jugadores, palmas y hachas votivas. También se le decía Ollamaliztli o Ullamaliztli al juego de pelota, porque se utilizaba una pelota de hule que en náhuatl se le decía *olli*, *ulli* o *ulamaloni*, de donde se desprende el término *ollin* movimiento.

Los españoles le llamaron *batey* (juego de pelota, en taíno), como se le conocía entre los indígenas caribes. El plano del edificio para este juego tiene forma de H cuyo travesaño horizontal es más largo. Los muros laterales eran de 30 metros, seis metros de ancho y otros tantos de altura, aproximadamente. A dos metros de altura del suelo, aproximadamente, hay dos discos de piedra adosados al muro, con una abertura de quince centímetros en el centro por donde pasaba la pelota, uno frente a otro, llamados *tlachtamalácatl* (ruedas de piedra del juego de pelota, en náhuatl). En lo alto de los muros laterales se acomodaban los espectadores, que realizaban apuestas. Los jugadores se cubrían la cintura, los muslos y las rodillas con cueros atados con correas para protegerse ya que la bola de hule pesaba 3.5 kilos. El juego consistía en arrojar la pelota de una cabecera del *tlachco* contra la otra, impulsándola con los muslos o cadera, nunca con las manos. Se ganaba si pasaba por el hueco del disco; o si se acumulaban puntos sobre los adversarios que perdían la pelota al dejar de golpearla o salía del campo de juego.

Entre los purépechas de Michoacán se jugaba *akúrhukuni* botando una bola de hule con un bastón de madera como bate o *akúrhutarakua* (palo para jugar a la pelota, en purépecha), existiendo vestigios arqueológicos en cerámica de este jugador. En Cuitzeo, Michoacán, todavía se juega pelota de fuego, que se conserva de la antigua tradición prehispánica. Sobre «El juego de pelota prehispánico en Jalisco y Nayarit: la tradición de Teuchitlán», Phil C. Weigand, en su libro *Evolución de una Civilización Prehispánica, arqueología de Jalisco, Nayarit y Zacatecas* (1993), distingue las características de este juego en el occidente de México, desde fechas muy tempranas como el periodo formativo medio, existiendo una tradición de arquitectura donde los Juegos de Pelota son importantes. En la región Teuchitlán-Tequila-Etztatlán, durante el periodo Clásico hay más de 50 edificaciones para este juego. Son testimonios fundamentales las maquetas-figurinas de barro de las tumbas y las palabras del vocabulario mexicano de fray Alonso de Molina:

NEMATOTOPEHUILIZTLI: Juego de pelota con la mano.

NETETEMIHUILIZTLI: Juego de pelota con la rodilla.

CHOCHELOLIZTLI: Juego de lanzar la pelota haciéndola saltar o rebotar.

TAPAYOLLALAZALIZTLI (de *tapayoltic* = bola): Juego de dos o tres pelotas echándolas en alto y atrapándolas en el aire.

NECUAUHTELOLOHUILIZTLI: Juego de bolos.

PAYNALIZTLI: de *Payna* = correr ligeramente, e *-iztli* = sustantivo abstracto.

Los niños en las escuelas prehispánicas hacían deportes como las carreras, que eran presididas por el dios Paynalton, las cuales servían para ejercitar a los guerreros y a los mensajeros que usaban los relevos, y cuya rapidez sorprendió a los mismos conquistadores. Todavía, en la actualidad, los indígenas rarámuri (corredores, en rarámuri), que se les conoce como tarahumaras, siguen siendo ágiles corredores y desde niños se adiestran en el juego de pelota Ralá hipá (aventar con el pie, en rarámuri) utilizando una vara con una horqueta en el extremo inferior. Las mujeres corren arrojando un aro con una vara de otate en el juego Rohué mala (arrojar el aro, en rarámuri) (Mena y Jenkins, 1981).

NAHUATLISMOS EN LOS JUEGOS ACTUALES

Muchas palabras de origen indígena o nahuatlismos fueron mezcladas, adop-

tadas o bien, adaptadas a la lengua española y actualmente las seguimos utilizando en varios juegos y juguetes: la cometa, un juguete de papel traído por la Nao de China (1571-1734), hecho con popotes y papel muy ligero, atado con una cuerda para hacerse volar con el viento, se le llama papalote (del náhuatl *papálotl* = mariposa) por su parecido con este insecto volador. El armazón se hace con varas de la gramínea llamada popote (del náhuatl *pópōtl* = escoba).

Se les llama papaquis (alegrarse, en náhuatl) a los cascarones pintados de colores rellenos de confeti que se quebraban en la cabeza de la persona querida, regándola con los papelitos de colores; las indígenas de Tuxpan, en el sur de Jalisco, les arrojan confeti a los visitantes o personas distinguidas, como señal de bienvenida; a la bolita de barro, piedra o vidrio con que juegan los niños le llaman canica (del náhuatl *canican* = aquí estoy). Los niños hacen pompas o bombas de chicle «Motita» (del náhuatl *chictli* o *tzictli* = goma pegajosa) y se divierten reventándolas para mascarlas e inflarlas de nuevo. Chicote (del náhuatl *xicótl* = avispa o jicote) se le dice al látigo, porque zumba y pica dolorosamente como lo hace la avispa; se utiliza para jugar al «Chicote caliente», que se esconde y quien lo encuentra persigue a los demás para «chicotearlos». «Chotear» (del náhuatl *xochtia* = hacer reír) es burlarse de alguien o decir chistes a costa de él. Es muy común *chotear* al contrincante de juego.

A los niños se les asusta diciéndoles: ¡hay viene el coco! (del náhuatl *cocoliztli* = enfermedad) porque a la llegada de los españoles, los indígenas se contagiaban y morían por la viruela, que se convirtió en una epidemia. El «coyote» y «coyotito» (del náhuatl *cóyōtl* = coyote) son juegos infantiles, uno se juega persiguiendo gallinas sobre un tablero y el otro es de acción, donde un niño trata de atrapar a sus compañeros que son las gallinas. Las niñas forman muñecas con los elotes tiernos (del náhuatl *élotl* = maíz tierno), cubriéndolas con las brácteas u hojas llamadas *totomochtli* en náhuatl, y peinándoles los cabellitos güeros. Con *totomochtli* secas se forman las mulitas en Acatlán de Juárez, para la fiesta de Corpus en junio. Las semillas frescas de guamúchil (del náhuatl *cuauhómóchitl* = árbol de vaina torcida) se ensartan con una aguja e hilo para formar collares y pulseras que antes usaban las niñas y hoy también los prefieren niños y jóvenes. Al secar se endurecen adquiriendo un color negro lustroso. Hule (del náhuatl *ólli* = goma elástica) se le llama al látex,

caucho o goma del árbol moráceo de hule con que se fabrican pelotas, globos, figuras o juguetes que resisten el maltrato de los niños. La matatena se continúa jugando con piedritas o huesitos de frutas, o piezas de plástico o metal y pelota de hule. El mayate (del náhuatl *máyatl* = escarabajo alado) es un escarabajo verde esmeralda metálico que aparece en mayo y junio para devorar la fruta de los árboles, los niños los atrapan y le atan un hilo entre el tórax para divertirse haciéndolo volar.

Mitote (del náhuatl *mitotía* = danzar) era una antigua danza prehispánica en forma de ronda y, actualmente, es cualquier fiesta con gritos, bulla y desorden. A los niños que alborotan en los juegos se les dice mitotereros. Las varas de otate (del náhuatl *ótlatl* = caña dura) se usan para quebrar piñatas y, al pañuelo rojo de particular estampado se le llama paliacate (del *pa'l* = contracción de «para la» en español; y del náhuatl *yácatl* = nariz) y sirve para vendar los ojos del que golpea la piñata, o para jugar a la «Gallina ciega». En los juegos de acción, cuando se persiguen los jugadores, dicen pepenar por atrapar (del náhuatl *pepena* = recoger o escoger). El pinole (del náhuatl *pinolli* = harina de maíz) es una golosina, hecha de maíz tostado y molido, endulzado con piloncillo o azúcar. Tejamanil o tajamanil (del náhuatl *tlaxamanilli* = tabla delgada) se le llama a la lámina de madera que resulta de la astilladura con hachuela y se utiliza para elaborar juguetes artesanales. Hasta los tejocotes (del náhuatl *texócotl* = fruta dura) se usan para jugar, arrojándolos entre dos equipos adversarios en lucha campal; este árbol abunda en la sierra de Tapalpa, Mazamitla y Atemajac de Brizuela, entre otros su fruto madura en septiembre y octubre, y es útil para elaborar ate de tejocote. Las niñas elaboran collares de tejocotes que venden en mercados y ferias de estos pueblos. Los tecomates (del náhuatl *tecómatl* = olla dura), son un fruto redondo como calabaza lisa, que al secarse se utilizan para elaborar sonajas para danzar o arrullar a los bebés (Cabrera, 1988).

JUEGOS DE LOS INDÍGENAS WIXARITARI

Eustacio de la Cruz Ramírez, indígena wixárika de la Procuraduría para Asuntos Indígenas del Gobierno del Estado de Jalisco (2003), describe algunos juegos tradicionales de su comunidad, como flautas de carrizo, muñecas de trapo elaboradas con pedazos de tela y estambre, figuras de animales hechas de

barro o la loza para la cocina, para jugar a la mamá con el bebé de trapo y la «comidita»; el arco y las flechas para la cacería o el tiro al blanco, el «quince», con varas que se toman con una mano y se sueltan para recogerlas cuidadosamente de una por una sin mover las demás porque se pierde. Se hacen juguetes con la caña del maíz seca, y con los olotes se construyen casas y corrales. Con madera se construyen los trompos. Juegan a la escondida y al colompio con una soga y una tabla, colgadas de la rama de un árbol. Para el juego de «levanta y baja» se utilizan pedazos de madera del campo. Las madres hacen juegos dactilares con sus niños pequeños como «Achi pica, achi pica».

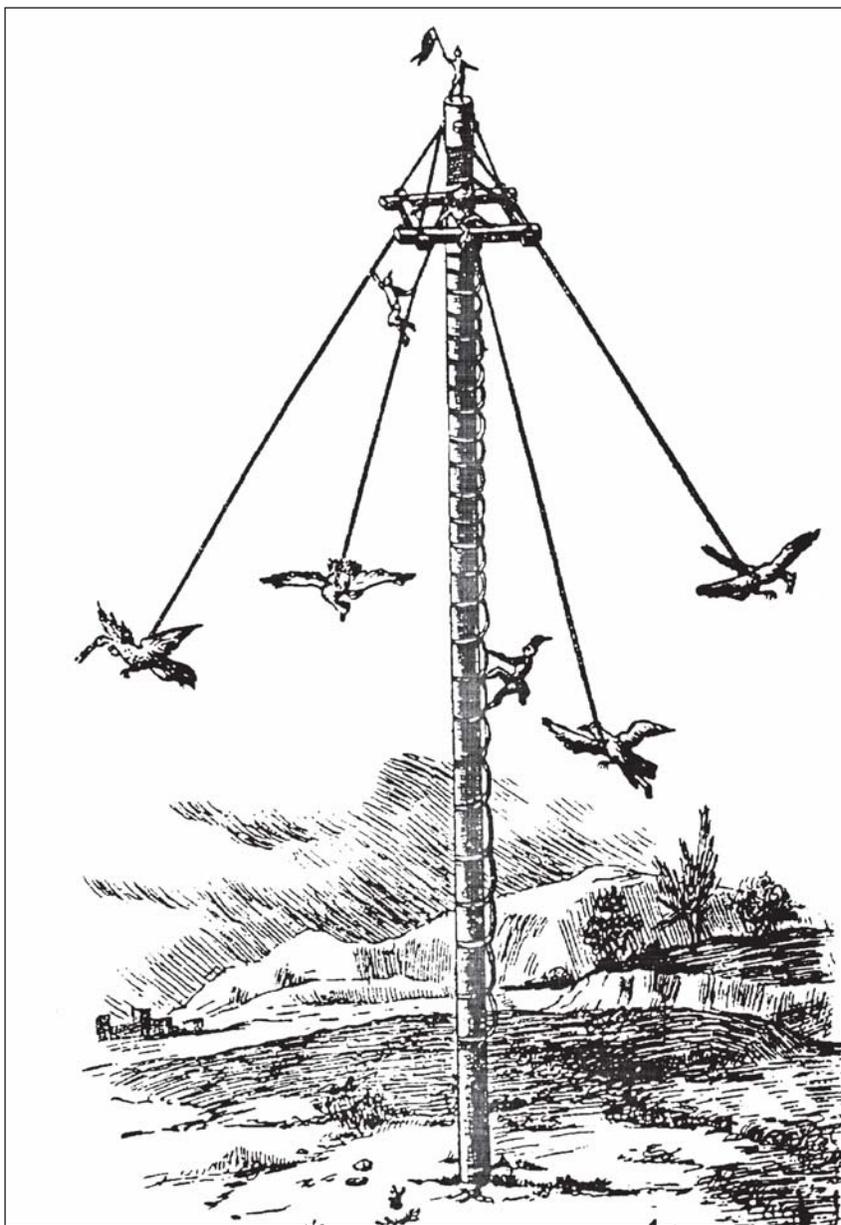
El profesor Xitakame Julio Ramírez de la Cruz, investigador del Departamento de Lenguas Indígenas de la Universidad de Guadalajara, en su libro *Wixárika Nawariéya. La Canción Huichola* (1993) recopila los cantos infantiles (Tri Wanawari) de la región huichola, además de la canción amorosa alegre (Nawari Mutemawiykre), la canción amorosa triste (Nawari Munutuixiykre), la canción religiosa (Tayeiyari Nawarikayari) y canciones variadas (Hipat Nawarite). Entre las infantiles, podemos encontrar:

Ximeri Nepanukukeni
Ximeri nepanukukeni
nemama nepeparewieni
Ketinepika. Au
¡lalala, lalalala!
¡lalala, lalalala!

Me voy a levantar temprano,
ayudaré a mi madre.
¡Ponte a tortear! Sí,
lalala lalalalá
lalala lalalalá.

Piini Yaptiyneme
Piini Yaptiyneme
chepa neptiku'eilieni,
kiekali ptipinieya.

Las cosas no son de nadie,
no me importa dejarlas,
las cosas son del pueblo.



Palo volador.

Ilustración del libro Historia de México de Francisco Javier Clavijero (1780)

JUEGOS Y JUGUETES DURANTE LA ÉPOCA COLONIAL

«Totoloque» fue el primer juego azteca en el que participaron Hernán Cortés y Motecuhzoma (o españolizado Moctezuma). Se lanzaban piezas de oro en un campo de cinco líneas. Pedro de Alvarado le ayudaba en las chapuzas. Con los españoles llegaron los naipes y los dados. Pedro Valencia fue el primero en usar barajas hechas con pedazos de cuero de un viejo tambor.

También se continuaban practicando los juegos de origen indígena, como el Malacatonche, que consistía en tomarse de las manos a modo de balancín horizontal, dando vueltas hasta tundirse y caer al suelo, las Matatenas y, con granos de maíz, el mexicanísimo Coyote, modificación del antiguo juego nahua llamado Patolli.

El «Alquerque» era un juego árabe-español muy popular en España, con el cual los marinos acompañantes de Cristóbal Colón se entretenían jugando en las naves. Variantes del mismo juego eran conocidas en el norte de África, desde donde los árabes lo llevaron a la península ibérica. De este juego se derivó el de las Damas, durante el siglo XII en el sur de Francia; al aumentar el número de fichas, se adoptó un tablero cuadriculado y se modificaron algunas de sus reglas. La antigua estrella de cinco puntas llamada pentagrama, que era el símbolo de la escuela del matemático Pitágoras, un amuleto o signo cabalístico, y que se usa en ingeniosos juegos matemáticos, tuvo su origen en la isla de Creta. Los españoles lo llamaban «Tresillo» cuando lo trajeron a América, donde sigue siendo muy popular.

El «Ajilao» se jugaba en la antigüedad en varios países del mundo, como China, Grecia o Roma, con piedritas y semillas en tableros trazados en el suelo. Los colonizadores españoles lo trajeron a América, donde se le conoció

como «Trique» y «Tatetí». Hay una variante conocida como «Ticktacktoe» o «Crucetas», que se trazan en un papel con dos líneas paralelas horizontales y dos verticales, formando nueve casillas cuadradas, en las que alternativamente se marcan cruces y ceros. Los ingleses durante los viajes largos, para que el tiempo transcurriera más rápido, utilizaron juegos sencillos en una hoja de papel con fichas, botones, semillas o pequeños objetos, como el Tack Tickle, que era una nueva versión del «Ajilao» o «Tatetí», éste último como juego de estrategia se inventó en 1960, alcanzando gran popularidad entre los estudiantes de diferentes países.

Los juegos de salón, se caracterizan por su ingenuidad pero son divertidos, sobre todo si se tiene en cuenta que fueron un pretexto para reír y hacer agradables las reuniones, sirviendo con frecuencia para estrechar relaciones y crear la intimidad entre personas que acababan de conocerse.

En el *Lícito recreo casero o colección de cincuenta juegos conocidos comúnmente con el nombre de Juegos de Prendas, por un aficionado* (1806), se describen los siguientes juegos: «La orquesta», «El órgano de animales», «La caja», «El ramo», «Los abogados», «El enfermo», «Las pinturas», «Las estatuas», «Estatuas en movimiento», «Vuelen, vuelen», «Sí, no, que sé yo», «Don Martín Garabato», «Los tuertos», «Los despropósitos», «Antón Perulero», «La música muda», «Versos sueltos», «El conde de cabra», «Pero Pedro Pérez Crespo», «La liebre», «El compadre», «El olivo», «La berlina», «El tocador», «El gato», «El zepillo» (*sic*), «La guitarrita», «La gallina ciega», «Las esquinas», «El nabo», «El gorrión», «El sombrero», «El cascabel», «Sopla vivo te lo doy», «La ciudad de Roma», «Fui a Cádiz», «Eres casado», «El pito», «Pellizcote sin reír», «Apurar una letra», «Apurar un metal», «El contrabando», «Ha de la tierra, ha de la mar», «El soldado», «Los medios limones», «La gallinita», «Sí dejará de ser», «El que no haga» y «El anillo». Hay también un catálogo de sentencias para castigar a los jugadores.

Y continúa diciendo:

Describo uno para dar una idea de lo que eran: «Vuelen, vuelen. Los jugadores sentados formando un círculo estaban atentos al director del juego quien iba diciendo: Vuelen, vuelen los pájaros, acompañando a sus palabras con el ademán de volar, levantando los brazos. Los jugadores repetían lo que veían hacer, pero en el caso que lo citado

fuera un animal cuadrúpedo, el gato, el perro, etc. y el auditorio o alguien levantara los brazos, y dijera «vuela», pagaba prenda —un anillo, un pañuelo, un fistol, etc.— y dejaba de seguir jugando. Cuando la mayoría o totalidad había perdido, se procedía a imponer los castigos, tales como imitar los movimientos de un animal, su canto, relincho o graznido. El castigado tenía derecho, cuando había ejecutado su penitencia, a dictar la del que le sucedía, para cuyo efecto se le pedía la dijera sin ver el objeto que tenía en la mano el director del juego; idéntica operación se iba haciendo con todos, hasta agotar las prendas y castigar a sus dueños.

En los extensos jardines y sitios públicos, los pequeños y a veces los grandes se entregan a las delicias del columpio, del «sube y baja», del «volador», modificación del deporte indígena que entonces y hoy juegan los niños, el cual se compone de un mástil del que penden varias cuerdas con una gaza en su extremo inferior, puestos los jugadores dentro de ella para sentarse corren hacia un lado y en torno del mástil, tomando impulso y levantándose del suelo, según la fuerza con que hagan la carrera; jugaban los niños al «Pan y queso», a la «Momita», o «Gallina ciega» (este juego se hacía tanto en salones como en campo abierto). Consistía en poner a una persona vendada en el centro de un círculo, de personas que giraban a su derredor. La gallina ciega —el vendado— tomaba a uno y tenía que decir quién era, y si acertaba, el pillado ocupaba el lugar de la «gallina» y continuaba el juego... Al «Burro», a las «Canicas» (también llamadas «Chichinas», parece que son de origen americano; y en la época colonial se jugaba un juego semejante con unas semillas llamadas «agualulas»), a «Bailar el trompo», al «Balero», a «Saltar la cuerda», o a jugar a «Doña Blanca», que es un juego español muy antiguo, al que aludían varios romances medievales y es muy semejante a la «Gallina ciega», a «San Miguel y al Diablo», que también es un juego muy antiguo; a la «Víbora, víbora de la mar», a «Los listones», a «Ojos a la vela y manos atrás», a «La Maruca», y a otros muchos más» (recopilado en Mena y Jenkins, 1981).

En 1529 fue la primera lidia de toros para festejar la conquista de Tenochtitlan. Hernán Cortés toreó en 1538; pero la Iglesia Católica a mediados del siglo XVI prohibió este espectáculo popular al que fueron aficionados Miguel Hidalgo e Ignacio Allende, así como Calleja. Las corridas de toros fueron prohibidas por el presidente Benito Juárez en 1867. De España llegaron los «Juegos de cañas», que ya describe Alfonso X *El Sabio* en «Las Partidas», así como la esgrima ecuestre con escudos para protección, arrojando cañas des-

puntadas, y después las cañas se afilaban para matar toros. En este juego Cortés fue herido en el empeine.

En la época colonial eran comunes las carreras de caballos y las corridas de sortijas o anillos. La rara habilidad de los mexicanos como caballistas, cuya fama fue alabada por el gran Cervantes en su Quijote (II Parte, Cap. X), y la propagación tan rápida del ganado bovino en México, fueron los factores que determinaron el jaripeo, deporte ahora nacional, por más que haya que reconocerse su origen en España, y hasta del traje charro que es una variación del español así llamado. Los ejercicios con el lazo, la destreza para colear y derribar al toro y otros más, se practicaron primero por necesidad, en haciendas y dehesas en ocasión de tientas y herraderos, llegando a constituir después un mero pasatiempo. Al establecerse con regularidad periódica las ferias más renombradas, como la de San Juan de los Lagos, Tlalpan, Tepalcingo, etcétera, se generalizaron las peleas de gallos, deporte a lo que parece, de origen asiático, pues en China se practicaba desde edades remotas. Tal vez a la influencia que ejerció en la Nueva España el arribo de naos procedentes de Filipinas con objetos y artefactos chinos y japoneses, se debe la causa del desarrollo de esa afición. En Jalisco debió, sin duda, encontrar campo más propicio que en otros lugares, pues las más complicadas y antiguas reglas para el juego se les llama «de Jalisco», aunque también las hay de Silao, Puebla, etc. En estas mismas ferias tuvieron cabida otros juegos de los llamados de azar, tales como los albures, la bolita, los dados, rifas y otros que tenían carácter local, como el «Tiro del guajolote», el cual se practicaba por mera especulación aún en días comunes y corrientes. En un vasto lugar cercado, un corral, un huerto o a campo abierto, se ataba un guajolote, y se colocaban los tiradores a conveniente distancia, quienes previo pago de una cantidad de dinero tenían derecho de disparar con escopeta o mosquete uno o más tiros, obteniendo como premio el ave muerta aquel que la mataba.

Los españoles introdujeron el frontón y las bochas (primitivo boliche) que se mezclaron con los bolos del «totoloque», utilizando bolas de marfil.

Los «Trucos» se jugaban sobre mesas con buchacas o bocas de trecho en trecho. Para impulsar las tres bolas se usaban tacos de madera, haciendo la carambola al chocar. Este juego era el antecedente del billar, que se prohibió a los trabajadores, excepto en los días festivos. Y lo que a finales del siglo XVIII

eran juegos para diversión, después fueron para los menores de 20 años que jugaban «ranflas, guerra o carambolas»; lo que fomentó los «prófugos de la escuela».

Las «Loterías de cartones» que se pintaban a mano, originarias de Italia durante el Renacimiento, se jugaban diciendo versos picarescos; en Campeche se hacían de cuero. Eran muy comunes en las primeras décadas del siglo XX y en las kermeses en los atrios de los templos, así como en las ferias donde los gritones utilizan versos de picardía popular.

Eran muy comunes los naipes, biribís, trucos, raquetas y billar; aunque los dados se prohibían porque podían *cargarse* por los tahúres y fulleros. Se pedía a los santos que dieran suerte en el juego o se dejaba como manda.

LOS JUEGOS LLEGADOS DEL VIEJO MUNDO

En el antiguo Egipto los faraones tenían juegos con tableros de fichas de oro, marfil y piedras preciosas. También lo practicaban los campesinos en agujeros cavados en la arena con piedras y palitos como fichas. A este juego se le llama «Sidcha», que también se conoce como «Seega», el cual todavía es muy popular en Sudán y en otros países del norte de África. También en Egipto se jugaba a «Pares y nones». Carreras, boxeo, lucha griega se practicaron en los Juegos Olímpicos de la antigüedad.

En el siglo XV, los niños europeos jugaban con muñecas, soldaditos y armas de juguete. En Nuremberg, Alemania se fabricaban muñecas. François Rabelais menciona 200 juegos en su obra *Gargantúa y Pantagruel* (1550), como «Pares y nones, Damas, la Gallina ciega, Tres en raya, Escondite, Fraile o trompo», etcétera (Rabelais, 2003). En el siglo XVI, se utilizaban los baleros y el trompo. William Shakespeare en 1600 menciona 50 juegos en sus obras, como el billar, ajedrez, dados, pelota, salto, trompo, peonza, tablero, etcétera. Durante el siglo XVII se fabricaban muñecas en Francia y Alemania, destacando la calidad de juguetes alemanes durante el siglo XVIII. Además, en Inglaterra y Alemania se fabrican juguetes de cuerda y de producción en serie.

En 1810 se difundieron los juegos de mesa en Francia, además de los soldaditos de plomo, de barro y de madera. En 1823 se utilizó el mecanismo parlante en las muñecas y, en 1826, para abrir y cerrar los ojos. En el siglo XIX, las muñecas de cuerda se producían en industrias especializadas. Y se difun-

dieron los dioramas, mirioramas y panoramas con efectos ópticos. Cuando en 1870, el ejército prusiano invadió Francia, entre un combate y otro, los soldados franceses se entretenían con el juego llamado «Emboscada», que desde entonces ha ganado gran popularidad en Cuba con un tablero diseñado en esta isla.

LOS JUEGOS DE AZAR

En Egipto, Grecia y Roma se usaron dados y huesos para juegos de azar, «Nyut» en Corea y «Patoli» en México. En Italia, en 1440 aparece el «Tarot de Mantegna». Se ignora si el tarot usa las cartas como juego o adivinación. La tabla de la «Ouija», más contemporánea, debe su nombre a las palabras *oui* (sí, en francés) y *ja* (sí, en alemán). El sorteo en la Biblia dirimía disputas de territorios, sometiéndose al «fallo de la suerte». Desde en la antigüedad se ha utilizado el «águila o sol», «cara o cruz», para precisar un camino incierto.

El «Bukala» musulmán era un juego femenino con habas y con signos dentro de un cántaro, cuyas palabras se van recitando al sacarlos. «Azar» se le llama al dado, en árabe, que se compone de una flor de la suerte. «Astrágalo» era un dado de cuatro caras en forma piramidal, que los egipcios usaron para apuestas y adivinación del futuro individual o de la comunidad. Es un huesecillo, cuyo lado plano vale uno, el cóncavo igual a tres, y el convexo vale cuatro. En Grecia se invocaba a la diosa de la fortuna Tyche, protectora de la cosecha y de la fecundidad, en el siglo V a.C. La gran fortuna, Némesis simbolizaba la temperancia, diosa de la torre o rueda de la fortuna, cuyo lema era: «Reinaré, reino, he reinado, no tengo reino».

Se dice que el dios egipcio Thot inventó el juego de mesa y los dados, el dios Senet el tablero rectangular con 30 casillas, cinco con glifos calendáricos con la fortuna de los jugadores. «La serpiente», similar a La oca era un juego de las 20 casas, originado en Ur hacia el año 2600 a.C., utilizando dados piramidales y varas de madera o marfil, además de cierto tipo de ajedrez con leones y leonas (escaques). En el siglo V a.C. se inventó la pelota de madera o de vísceras de animal rellenas con pelo, plumas o telas.

En China, Confucio hace referencia al juego «Liubo» diciendo que era mejor jugarlo que estar de ocioso, aunque se desconocen las reglas. «Liubo» significa «los seis eruditos», del año 500 a.C., se jugaba como el «Ashtapada»

hindú, prediciendo el destino con seis peones y doce tablillas con mensajes adivinatorios. A continuación se han recopilado algunos fragmentos del libro de López Cantos (1992), en lo referente a juegos prohibidos y permitidos, para ilustrar elementos fundamentales de historia.

Los juegos prohibidos: los naipes y los dados

Los naipes originados en China, Egipto, India y Arabia, ya los menciona Herodoto, que los atribuye a los lidios. Platón dice que los inventó el demonio Theuth, de cuya palabra se origina tahúr, según un moralista español del siglo XVII. En la Roma clásica era un pasatiempo numérico, usando unas tablillas de marfil u otro material, como piel o pergamino, con los valores del juego escritos. Se afirma que Nicolás Pepín los inventó porque en la primera carta tenía las iniciales N.P., por lo que se llamaron NaiPes. Y se decía que se les llamó así porque «Naib» o «Nabí» significa profeta, en árabe.

En el siglo XIV los naipes eran muy populares, aunque no se mencionan en «Ordenanzas» de 1276 y ya se incluyen en 1314. Su juego se prohibió en España en 1387: «Todo aquel que en público jugara a los naipes sería castigado». Los naipes españoles representan al clero por las copas, la nobleza por las espadas, los comerciantes o burgueses por los oros, los cazadores o labradores por los bastos o mazas. En los naipes franceses las figuras son: los corazones «gens de coeur» (gente del corazón), las picas o lanzas «piques», los ladrillos o azulejos del albañil «carreau», cristales o diamantes y el trébol «trèfle». En la baraja inglesa las figuras son: diamantes (diamonds), corazones (hearts), lanzas (spades) y clubs (tréboles), cuya palabra significa porra o estaca, en inglés, tomada de la imagen española del basto.

Los soldados y colonizadores españoles llevaban en sus bagajes dados y naipes o los fabricaban en forma manual. Diego Velázquez, gobernante de Cuba ordenó que no hubiera naipes en la hueste que llevaba Hernán Cortés, pero Pedro Valenciano los construyó «tan buenos y bien pintados como los de Castilla, empleando las pieles de los tambores». Alemania fue la pionera en imprimirlos. Francia durante el reinado de Carlos IV y también España hicieron tirajes cortos aunque muy caros, pero más difíciles de trampear por los tahúres, porque los artesanales eran fáciles de falsificar. Felipe II concedió el monopolio de la venta e importación a un mercader y financiero de Medina

del Campo en 1543. Y a mediados del siglo XVI, Castilla los importaba a sus colonias.

El conde de Monterrey, virrey de la Nueva España en 1597 aplicó las disposiciones contra el juego, lo que no gustó al estanquero que vio cómo disminuían las ventas de barajas y solicitó al virrey que fuera menos intransigente, a lo que se negó rotundamente. También el virrey en turno, en 1773 y en 1790, prohibió que se hicieran artesanalmente los naipes.

En las excavaciones arqueológicas se han encontrado dados. Sófocles dice que los inventó el lidio Palamades. Ya se les menciona en el poema de la India *Mahabarata*, donde el héroe apuesta su reino en una partida de dados. El historiador griego Herodoto menciona 600 maneras de jugadas. En Roma, el emperador Nerón apostó 4 000 sestercios en un solo envite. En la Edad Media, los tahúres reglamentaron el juego. En París había una escuela para enseñar a desplumar incautos. El rey Alfonso X reglamentó su uso en España, y en el *Código Justiniano* romano fueron prohibidos: primeros, pintas, carteta, albures, etcétera en naipes, así como los dados, proscritos en Castilla desde 1387.

Hernán Cortés en sus ordenanzas militares permitía en caso de guerra que los soldados apostaran a los naipes, moderando los envites, pero que nunca «sea a los dados, porque son entretenimientos de soldados y gente mozas. En ellos se pierde tiempo, hacienda, conciencia, honra y vida; con ser juego de tanta ventura hay quien alcance arte engañosa para robar con los dados, cargándolos y haciendo otras bachillerías, como hincar que dicen el dado». Eran mal pintados que les faltaban los ases y tenían dos seis, o viceversa.

Los tahúres los utilizaban según sus necesidades, los «aplomados» o «cargados», para que con el peso les hicieran caer de manera determinada. Los «desavenados» en los que con dificultad se podían leer los puntos, haciendo dudar el fullero en complicidad con sus compinches. Los «afeitados» que liman las aristas para que al tirarlos cayeran en la forma deseada. «Es juego que pende únicamente de la fortuna, y por eso altera e incita el ánimo». Y si la fortuna se puede manipular, el jugador honesto queda a merced del fullero, por eso se prohibía. En España, el modo más usual era arrojarlos tres veces y ganaba el que acumulaba más puntos.

Muchas autoridades fueron acusadas de no evitar «los juegos públicos,

mayormente los prohibidos». También «de haber tenido juego en sus casas». De 1509 es la Primera Regulación, dando instrucciones el rey a Diego Colón para evitar el juego en la población. Aunque no debieron hacer mucho caso, porque en 1513 se ordenaron «multas dobles a las casas de juego establecidas en Castilla». A Hernán Cortés se le acusó en el Juicio de Residencia de haber sido un jugador empedernido, además de practicar los «juegos de dados y naipes y juegos vedados» que actuó como fullero en compañía de Pedro de Alvarado, llegando a tener en su casa un tablaje público al que acudían muchas personas. Respondió que era por razones estratégicas, porque si los indios se alzaban ellos siempre estaban reunidos para defenderse rápidamente. Los oidores de México con gran suma de dinero multaron a Pedro de Alvarado. Y él mismo, en 1541 proscribió el juego en Guatemala (López Cantos, 1992).

Juegos prohibidos y permitidos

La pasión del juego llegó a América con los conquistadores y se convirtió en pocos años en una plaga social, por eso hubo prohibiciones, leyes, disposiciones, bandos, reglamentos, etcétera. Pero ésta resistió los acosos de mandatos sin lograr acabarse.

Las *Ordenanzas de Banda* (1132) fueron para moderar juegos de envite y suerte. Alfonso X *el Sabio* intentó reglamentarlos, aunque él era afecto a diversiones honestas como dados, tablas y ajedrez. En las *Siete Partidas* (1265) dictó leyes para prohibir su práctica a prelados, eclesiásticos o simples clérigos. Advierte los peligros de visitar las casas de tahúres o truhanes: «Si les furtasen alguna cosa, o le ficieren algún tuerto, o mal, o deshonor no podrán reclamar a las autoridades, excepto que asesinaran al jugador». Describe al tahúr: «homes de mala vida; e por ende, si le furtasen algo, o le ficiesen daño, suya es la culpa de aquél que ha la compañía con ellos».

En las *Ordenanzas de las Tafurerías* se determinaba que si jugando «descreyese» (blasfemase) sería castigado con severidad, fuera noble o plebeyo, cristiano, judío o musulmán. En los siglos XIV y XV se restringieron los locales de juego. Años después, «las casas de tablajería» se vetaron en todo el reino, renunciando a las sustanciosas regalías que disfrutaban las «villas y lugares» con el monopolio de los «tablajes» que arrendaban al mejor postor.

Las leyes se aplicaban sin contemplación a tahúres, tablajeros y gariteros.

Decretando que las personas que hubieran perdido cualquier cosa, dinero o efectos personales, si lo reclamaban en el plazo de ocho días (casi siempre fulleros habituales y socios de los *coimeros*) éstos estaban obligados a devolver lo ganado. «Coimeros» eran los administradores públicos que pedían *coima* o derecho por cuidar lo necesario para las mesas de juego.

En 1771 se determinaron los tipos de juegos, porque antes no se especificaba cuáles juegos «nadie juegue a naipes ni a otros juegos más de 10 pesos de oro en un día natural de 24 horas». Todos eran permitidos, excepto los dados y el límite eran dos reales. Las leyes mencionan: dados, tablas, azares, chuecas, pelota, rifas o sorteos y los juegos «los vueltos y carteta».

Eran ilícitos «los juegos de banca o faraón, baceta, carteta, banca fallida, sacamete, parar, 30 y 40, cacho, flor, 15, 30 y una envidada». Eran juegos de azar, en los que no hay posibilidad de pensar, ni aplicar reglas para enderezar la fortuna, como sucedía con «la malilla, el triunfo o el tresillo» aceptadas por la ley.

También eran ilícitos los «envites» entre los rivales, apuestas cruzadas entre los espectadores y no ajustarse a las cantidades establecidas.

Los amuletos y fetiches desempeñaban un papel muy importante como «el barato», que eran unas monedas que se obsequiaban a los mirones porque les traían buena fortuna. Los que miraban atrás de los jugadores «los mosqueteros de la suerte» se ligaban con la suerte. Si ganaban, solían darles «barato» que eran un puñado de reales, al final del juego. Y no «dar barato» era una actitud antisocial (López Cantos, 1992).

En Guadalajara, en 1823, por las noches en las casas particulares de las acaudaladas familias de la sociedad tapatía se organizaban partidas del juego de naipes o se jugaba a «La manilla». Estaban prohibidos los juegos de azar y de suerte, sin embargo, en el mesón de San Felipe se organizaban partidas del «Imperial» sin autorización, aunque se anunciaban abiertamente. «La ruleta» o «Roleta» se intentó introducir por primera vez en Jalisco en 1823, siendo aceptada porque se desconocía su funcionamiento.

Allá por 1860 se instalaban puestos para jugar a las cartas, a los dados, al reloj, al imperial, a la lotería de cartones o a las tres cartitas; donde la gente se divertía con los versos y chascarrillos de los carcamanes y truhanes, por eso les llamaban «Alburitos» a los juegos de cartas. Hacia 1900, estaba prohi-

bido jugar en la calle o en las plazas: rayuela, al palmo o cualquier juego como dados, cubilete, baraja u otros instrumentos. Y en 1948, el gobernador J. Jesús González Gallo autorizó a los militares la vigilancia y cumplimiento del reglamento sobre juegos de azar.

Tolerancia ilegal en juegos con apuesta

Ahora, se transcribe una nota periodística, a fin de describir la actual situación legal de los juegos con apuesta en nuestro país.

Durante los últimos dos años (2002-2003), se realizó intensa discusión parlamentaria acerca de la necesidad de establecer una nueva legislación sobre juegos con apuestas y sorteos en México.

El juego con apuesta incluye no solamente a los denominados juegos de azar, con el uso de naipes u otro tipo de cartas numéricas o los que se efectúan mediante dados, dardos o ruletas, sino que, además, se integran en esta denominación, clasificando así a las diversas competencias de velocidad, fuerza, bravura o destreza, utilizando animales como gallos, caballos y perros.

Todos los juegos con apuesta que se realizan en México, forman parte inminente de nuestra tradición y costumbres populares, no es posible negarlo.

El juego con apuesta existe y por supuesto que sería útil normarlo y reglamentarlo a efecto de que se pueda controlar adecuadamente y así sea factible incorporarlo legalmente al esquema necesario para que se realice la tributación fiscal necesaria y, además, se establezcan las mejores condiciones para que se incorpore como un atractivo turístico y también como la posibilidad de evitar las manifestaciones de hechos delictivos que traen aparejado el claudestinidad con que se realizan hasta ahora.

No es posible seguir observando que en cada agencia y delegación municipal de cada municipio del país existan las fiestas populares que incluyen las peleas de gallos, las carreras de caballos y los juegos de número, así como los juegos de cartas, naipes, dados, dardos y ruletas, sin que exista el permiso legal ni el control ni mucho menos el pago adecuado de impuestos y así sólo se enriquezcan unos cuantos, en perjuicio de la sociedad en general (*El Occidental*, 16/VIII/2003).



*Cuento de colección editado por Antonio Vanegas Arroyo
y grabado de Jose Guadalupe Posada*

LOS JUEGOS TRADICIONALES EN JALISCO

Antes de comenzar a jugar se debe elegir a quien inicia o encabeza el juego, y se escoge al azar por medio de un «volado», arrojando una moneda al aire diciendo «águila o sello», aunque hay otras formas de origen popular como «De tin marín», «Pin ocho», «Pan bolillo», «Zapatito blanco», «Pin, pon, papas», «Tijeras, papel y piedra», o avanzando según el tamaño de los zapatos en «Gallo, gallina».

DE TIN MARÍN

De tin marín,
de do pingüé,
cúcara mácara,
títtere fue.
Yo no fui, fue Teté,
pégale, pégale,
que ella fue.

PINOCHO

Pin uno,
pin dos,
pin tres
pin cuatro,
pin cinco,
pin seis,
pin siete y
pin ocho.

PAN, BOLILLO

Pan,
bolillo,
telera,
pambazo,
pa'fuera.

ZAPATITO BLANCO

Zapatito blanco,
zapatito azul,
¿dime cuántos años
tienes tú?
— Seis.
Uno, dos, tres, cuatro,
cinco, seis.
Manzana podrida,
Uno, dos, tres,
salida.

Juan S. Garrido en su obra *Historia de la música popular en México (1896-1973)* (1974) hace referencia a la *Colección de cantos escolares* de José Cerbón, como «El niño perdido», «Entrada a la escuela», «Los premios y el trabajo», de 1904; y a la *Colección de diez coros escolares para niños intermedios y superiores*, de Fernando Soria, de 1905.

RECREACIONES INFANTILES DE JOSÉ ROSAS MORENO

José Rosas Moreno (1838-1893), originario de Lagos de Moreno, Jalisco, fue un destacado poeta que se dedicó a escribir para los niños, llegando a ser uno de los mejores fabulistas mexicanos. En 1891 publicó *El libro de oro de los niños*, *El libro de la infancia*, *El libro para mis hijos* y *Recreaciones infantiles* (Velasco, 1982).

LOS JUEGOS INFANTILES DE RAMÓN GARCÍA RUIZ

El profesor Ramón García Ruiz (1908-1995), originario de Guadalajara y jefe

del Departamento de Educación Pública del Estado de Jalisco (1970-1971 y 1976-1982) escribió en 1938 su libro *Los juegos infantiles en la escuela rural* que reeditó la Unidad Editorial del Gobierno de Jalisco con el título *Los juegos infantiles*, en 1981; se divide en cuatro unidades:

- *Juegos para niños*: «Los encantados», «Casita de alquiler», «Esconder el fajo», «El oso», «Júntate con dos», «Los gallitos», «El burro corrido», «El burro quieto», «Jugadores a caballo», «Sálvese quien pueda», «La escalera de caracol», «Lucha de cable» (soga o cuerda), «Blancos y negros», «El túnel», «El coyote», «El correo», «La vuelta al mundo».
- *Juegos para niñas*: «Juanita ¿dónde estás?», «Carrera de pañuelos», «La gallinita ciega», «El viento y las flores», «El gavilán y la paloma», «Pelota que vuela», «El juego de la pelota», «Adivina quién soy», «A pares y nones», «Carrera de los círculos», «Las gallinitas», «Doña Blanca», «El juego de los listones», «El huerto florido», «Las cebollitas», «La mar está agitada», «Las aves vuelan», «Comadre déme lumbre», «¿Quieres a tu vecina?», «Los tres perseguidos» (la niña traviesa, el gorrión y la abeja).
- *Juegos aritméticos*: «El dominó», «La escalera», «La Lotería», «El boliche».
- *Juegos educativos*: «El tren», «Los artesanos», «Las florecitas», «Allá va un barco», «El volantín», «Lanzamiento de la pelota».

FLOR DE JUEGOS ANTIGUOS DE AGUSTÍN YÁÑEZ

Agustín Yáñez Delgadillo (1904-1980) fue gobernador del Estado de Jalisco (1953 a 1959), secretario de Educación Pública (1964 a 1970) y autor del libro *Flor de juegos antiguos*, donde recuerda su ciudad natal de 1931 a 1939, cuya primera edición realizó la Universidad de Guadalajara en 1942 con motivo del IV Centenario de la fundación de la ciudad. Se convirtió en un libro de lectura en las escuelas jaliscienses y ahora es un libro de colección donde reúne los juegos tradicionales de su infancia entre Guadalajara y Yahualica, divididos en «Juegos por Nochebuena», «Juegos de la Canícula» y «Juegos de Agua», de donde se han seleccionado algunos fragmentos alusivos a los juegos:

Juegos de nochebuena

Saco los títeres, juego con los gatos, pinto un bebeleche en la banqueta, tiro las canicas..., ojeo los monitos de un libro, les pongo bigotes y barbas, los pinto de color.

Le pido a mi mamá un centavo. Salgo a la tienda, compro un caramelo.

Me acuerdo de que los guajolotes pasan —claro— por estos días de Nochebuena.

— Quisiera ir con mis primos para sacar las cosas de Nochebuena.

— A ver si en la tardecita, después de planchar, te llevo —me contesta mi mamá.

Las güijolas de plata y los panderos españoles... Me gusta más que todo en el mundo ir ayudando a limpiar el polvo a la Virgen, a San José y al Niño; cargar, del mercado, el cesto con musgo y heno; colgar, en toda la casa, los faroles de Venecia.

La cueva del ermitaño se pone cerca de la boca del infierno, y Jerusalén entre los reyes magos y el portal del nacimiento.

Una tarde estábamos jugando al

Ángel de oro, arenita del marqués
que de Francia he venido
por un niño portugués...
En el camino me han dicho,
buenos días, tenga usted.

Que los tenga o no los tenga
o los deje de tener...
Yo a ésta me la llevo
por linda y hermosa,
parece una rosa
acabada de cortar.

[...]

A la feria de San Miguel
todos traen su caja de miel;

Cuando llegamos a mi casa, los muchachos estaban jugando a la Feria de San Miguel y gritaron al verme:

a lo duro, a lo maduro,
que se voltee Agustín de burro.

Mi madre, con cara de tempestad, me tomó violentamente del brazo y me metió en casa.

[...]

María Blanca está cubierta

con pilares de oro y plata.
 Abriremos un pilar
 para que salga María Blanca...

Rompe el pilar de palo y el de manteca... Suena la campana chica del Santuario que comienza el primer repique de posadas.

[...]

Mi mamá escogió, este año, unas campanitas que sonaran de veras bonito y distinto: nuestros báculos parecían campanarios de los que salen en las Mil y una noches.

Comenzó el rosario y yo, repicando; acabaron de cantar el primer misterio y yo seguí repicando. Se me deja venir Casimirita como lumbre y me dice: —No más cuando canten se suenan los báculos; «orita» guarden silencio. De pronto me callé; pero más tardó en irse la «ñita» que yo en volver a repicar; y aquí está otra vez hecha una furia, con su cara de vinagre: —te voy a acusar con el padre Pérez para que te corran. No más un misterio aguanté en paz y vuelta al repique, aunque más quedito...

Para no alargar el cuento, el segundo día me recogieron el báculo...

— Avísenme cómo se porta mañana, para no dejarlo entrar a la piñata. Dijo el padre Pérez.

Casi todos los pastores traían vestidos de percal, de colores brillantes: amarillos, verdes, guindas; sombreros de paja; medias de popotillo blancas; adornos de papel y campanas de estaño en los báculos; pero una niña, entre todas, lucía un vestido que no era de percal: blusa como de seda, falda negra, capita de terciopelo plúmbago, zapatos de raso y un sombrerito de fieltro con listones y plumas finas.

A la hora de las piñatas... me daba coraje por las risotadas de los muchachos cuando el vendado erraba palos o venía por un rumbo distinto del de la piñata, de pronto, zas, uno de los grandotes atina al cántaro y se apeñuscan pastores y pastoras sobre los cacahuates, las cañas y las naranjas que habían caído en el suelo.

Tanto gusto el primer día de las posadas y tanta tristeza hoy que es el último. No: desde la primera tarde sentí murria con pensar que las posadas nomás duran ocho días, que pasan como relámpagos.

Para mí solo voy chiflando el canto que dice:

Vamos, pastores, vamos,
 vamos a Belén,

a ver en aquel Niño
la gloria del Edén.

Entonces, sí se rompe el alboroto, agitamos los báculos, tocan las güijolas y panderos, resuena el órgano y veinte voces, ahora muy alegres, cantan la bienvenida:

Pase, pase, la escogida,
la niña dichosa;
el alma la alberga,
que humilde la adora.

Quisiera en su obsequio
hacer mil festines
y el coro, entonarle
de los querubines.

Se abren los cancelos y los peregrinos entran sobre los hombros tiernos de las señoritas.

Es tan precioso el niño
que nunca podrá ser
que su belleza copien
el lápiz ni el pincel.

La madre le acaricia
el padre mira en él,
y los dos extasiados
contemplan aquel ser.

— ¿Jugamos?, ¿jugamos?

Fui soldadito.

Mi padre y mi madre lloraron por mí.
a la una nací, a las dos me bautizaron,
a las tres me confirmaron
y a las cuatro me casé...

— Qué oficio le pondremos, matarile ríe ron...

Los padres de san Francisco

sembraron un camotal.
para sembrar los camotes,
repican en Catedral...

Campana mayor de hoja de lata en la fontanería. Matraca de la zapatería.

La dulce dulcera insinúa decisiva:

— Vamos jugando a la víbora, víbora de la mar.

Me sonrío. Me sonrío. Juntamos nuestras manos en arco por donde pasa la alegre tropa de los caballeros desarrapados. Canta el coro:

A la víbora de la mar, de la mar,
por aquí se ha de pasar.
una niña —¿cuál será?—
¿la de adelante o la de atrás?
La de adelante corre mucho.
La de atrás se quedará.

A escondidas de mi madre me pongo unas narices de cuero y me asomo por el postigo.

Arriba del cielo
está un agujero
por donde se asoma
narices de cuero.

A poco, mi madre, sentidísima, canta al borde de mi cama y tristeza:

— Señora santa Ana,
¿por qué llora el niño?
— Por una manzana
que se le ha perdido.

— Vamos a la huerta:
cortaremos dos:
una para el niño
y otra para Dios.

Rebelde al sueño, oigo que mis damas son lima y limón; duraznos y priscos las otras: toronjas, gardenias, jazmines...

— ¿Con quién te quieres ir: con el diablo o con el ángel?

Me estremece el entusiasmo: ser ángel o diablo. Conmigo vendrán... ¡toronjas, limones, jazmines, gardenias!

A flor de sueño:

— Cacauuuu... cacauuuu...

— ¿Qué quieres, coyotito?

— Una lumbrita.

— ¿Para qué la quieres?

— Para asar una gallinita.

— ¿De dónde la agarras?

— De su colita.

— ¡A que no!

— ¡A que sí!

Este año fueron pastoras: de las grandecitas. Viven a las dos cuadras, por la calle del Santuario, donde pasa el tranvía y comienza el asfalto: pero en sus casas no las dejan salir a jugar, ni siquiera las llevan al jardín. Creo que tienen coche. Irán hasta las colonias, a jugar con otras muchachas vestidas de seda y con muchachos vestidos de casimir. Juegos sin gracia. Porque nunca jugarán con nosotros, cantando en mera calle, o en el campo raso. Juegos de manos y de canciones. Nosotros sí les enseñaríamos esos juegos que suenan tan lindo en la tarde y parecen hechos de sueños.

[...]

¿Me habrá visto ayer con sus ojos zarcos? Por suerte hoy es jueves y traigo mi blusa limpia, recién planchada; qué trabajos he pasado para que ni se ensucie ni se arrugue; no he querido jugar donde haya jalones o revolcones...

Dicen que es hija de un cantor de Catedral; sus ojos como mis canicas de ágata verdes, las que ni juego ni apuesto; las que llevo siempre escondidas para ver con ellas la luz...

...ni caso hago del juego del navío cargado de... escaleras... embobados... embarcaciones... emperatrices... edenes... esperanzas...

— Vamos jugando a la pájara pinta, pero de deveras.

Estaba la pájara pinta

a la sombra de verde limón,

con el pico picaba la rama,

con la cola movía la flor.

¡Ay!, sí; ¡Ay!, no;
 ¿cuándo vendrá mi amor?
 Mi vecina canta:

Me arrodillo a los pies de mi amante,
 me levanto fiel y constante.
 Dame una mano, dame la otra.
 Dame un besito de tu linda boca.

[...]

Me enseñaré a nadar y a jinetear. Regaremos la huerta. Cortaremos frutas. Y volveremos a jugar, en un patio muy grande, que le dicen de la trilla, el juego de las hijas del rey...

Hebritas, hebritas de oro
 se me viene quebrando un pie,
 que en el camino me han dicho,
 lindas hijas tiene el rey.
 — Téngalas o no las tenga
 nada le importa a usted.

Yo les enseñaré mi espejito francés o un pañuelo de seda, como aquí le he enseñado a la zapatera una de mis ágatas más bonitas:

— Ya me voy muy enojado
 de los palacios del rey,
 que las hijas del rey moro
 no me las dan por mujer.

Y por el interés del espejito o del pañuelo, la «madre» me llamará:

— Vuelva, vuelva, caballero,
 no sea tan descortés,
 y de las hijas que tengo
 escoja la más mujer.

— Yo escojo por mi esposa,
 y por mi mujer también,
 que parece una rosita
 acabada de nacer.

[...]

...ella se fue corriendo y cantando:

Naranja dulce, limón partido,
dame un abrazo que yo te pido.
Si fueran falsos mis juramentos,
en otro tiempo se olvidarán.

Toca la marcha, mi pecho llora,
adiós, señora, yo ya me voy.

...parezco muerte de alambre, palúdica.

[...]

...también me acuerdo mucho de aquellas noches en que mi mamá nos llevaba al Santuario; a la salida, siempre nos quedábamos a jugar en el jardín, bajo los altos fresnos, corríamos por la callecitas, andábamos trepados en los bordes de las pilas, subíamos hasta la estatua de Hidalgo y le agarrábamos el estandarte; el gusto era encontrarnos con muchachos y muchachas que no eran vecinos de calle: yo me quedaba ancho de que estos otros también me nombraran capitán cuando jugábamos a los bandidos o a los soldados, y de que estas otras muchachas, algunas medio elegantiosas, quisieran platicar conmigo; hacíamos mucha gritería para que mi mamá no oyera las nueve del reloj y nos dejara otro ratito, aunque casi nunca lo conseguíamos...

...¡Tan bonito mi barrio antiguo! ¿A qué estarán jugando ahorita los muchachos vecinos? Quién sabe si jueguen a la canasta:

Traigo mi canasta
llena de confites.
Te quedaste sola
porque tú quisiste.

Armadrúz, señores.
vengo de la Habana,
de cortar madroños
para doña Juana.

La mano derecha

y después la izquierda:
 y después de lado;
 luego de costado;
 una media vuelta
 con su reverencia...

[...]

Quién sabe si hasta se me olvide aquel barrio en que las campanadas de las iglesias caían como granizos en cristal, armoniosos, y cuando pueda volver, me cueste trabajo dar con la callecita cerrada en que viví y jugué. Acá ni esto saben hacer los muchachos de los matanceros, ni pueden, porque los coches y carretones no dejan de pasar; lo más, como ahorita, unas chiquillas chamagosas, destempladas, en la banqueta, que es muy reducida, juegan, apretándose, al matarile. ¡Qué distinto allá que podíamos correr a nuestras anchas, sin miedo de que viniera un coche! Hasta jugábamos al balón y al beis, porque ni siquiera había ventanas con vidrieras que pudiéramos romper.

Ya me está doliendo la cabeza de tanto pensar y pensar. Como de adrede, las chiquillas chamagosas se han puesto a cantar un juego que a mí no me gusta, por triste y llorón:

Tengo una muñeca
 vestida de azul
 con sus zapatitos
 y su camisón.
 La llevé a la playa
 y se me constipó;
 llegando a la casa
 la niña murió.

...Y para acabarla de fastidiar, se arrancan con otro juego chocante:

Pobrecita huerfanita,
 sin su padre y sin su madre,
 la echaremos a la calle
 a llorar su desventura.

Cuando yo tenía mis padres,
 me vestían de oro y plata;

pero ahora que no los tengo,
me visten de hoja de lata.

(Si va al jardín la huerfanita que el otro jueves me contó la muerte de su papá y la necesidad de empeñar hasta su velocípedo para los gastos del entierro, ¿preguntará por mí a los otros muchachos? ¡Aquel velocípedo que nos daba tanta envidia, y en el que pudo andar, una vez, mi hermana!).

[...]

...Yo también tengo ganas de cantar, de gritar, de correr. ¡Más de un mes sin hacer travesuras! Desde el día de Difuntos: me acuerdo muy bien; me acuerdo del olor del aire, del color de la tarde, del sabor de los ruidos que todavía me hablaban de la feria; me acuerdo de todos los detalles...

...cómo jugué con mis hermanos y mis primos; fuimos a los puestos de la feria; había, en todas las esquinas, carteles con calaveras o esqueletos, una monja o un terrible señor con espada y un gorro de san Miguel; me dijo mi tía que era un hombre malo al que le dicen don Juan y se roba a las mujeres, aunque sean monjas. ¡Qué malo!, ¿verdad? Se condenará, ¡sí, se condenará! Compramos máscaras de muertos, pitos, tambores, globos de todo color; yo te regalé un alfiler con una palomita de vidrio, ojos y piquito azules, que me gustaba mucho...

...luego discurrieron algo más alegre: jugar al Milano. (Hacía semanas que la *vista* (película) llamada «La Alondra y el Milano», me quitaba el sueño).

...¿Vendrían mis tíos que están en el Norte y me traerían juguetes americanos? ¿Me regalarían un aparato de cine?

Vamos a la huerta
de toro toronjil,
a ver a milano
comiendo perejil.

Milano no está aquí,
está en su vergel,
abriendo la rosa
y cerrando el clavel.

Mariquita, la de atrás
que vaya a ver,

si viene o muere,
para irlo a enterrar.

Juegos en la canícula

Estos son juegos de hombres. Nada de cancioncitas y vueltas. Estos son juegos de hombres y ahora te aguantas.

Con semejante golpazo sentí que el estómago se me subía a la boca y no me dejaba respirar. Pero me daba vergüenza irme no más así. Desde un principio me habían advertido y casi ni querían jugar conmigo por chiqueado, que sólo me gustan juegos de muchachas.

— Me gustan porque soy hombre —había dicho, muy serio, enronqueciendo la voz y apretando las quijadas para ser más terminante.

— Ándele pues, éntrele, pero no se vaya a rajar a la hora de la hora. A usted le toca fletarse. Vamos a jugar un burro obligado.

Todos eran grandes, pesados, con unas manos de fierro. Yo, ya ven, entelerido, descolorido, con unas espalditas reducidas y unas piernas de alambre. Fueron brincando, uno, otro, hasta diez. Me pandeaba. El segundo me dio una patada en la cabeza: luciérnagas volaron en mis ojos abiertos. Iba a decir: «Perdiste: flétate», cuando todos gritaron:

— La cabeza no es del burro.

Tres, cuatro, seis, diez...

— Seis de *obligación*.

Y mientras medía los seis pies, con un poco de chapuza para aumentarlos, iba pensando que el primero me rozaría y perdería; pero luego yo tampoco podría brincar una *obliga* tan larga y volvería a ser el burro, porque nunca lo había jugado más que *corrido* y, una vez, quieto; en el burro quieto se canta:

A la una, sale la luna...

A las dos, suena el reloj...

A las tres, cojito es...

A las cuatro, doy un salto...

A las cinco, doy un brinco...

A las seis, no me veis...

A las siete, pongo mi capiruchete...

A las ocho, mi bizcocho...

A las nueve, tierra leve...

A las diez, me siento otra vez...

A las once, burro de bronce...

A las doce, que mi burrito repose.

— Que se flete el que perdió, y tú tildío, escoge entre ser mano o cola.

— Cola —dije, pensando que podría poner *obligas* cortas; cuando todos brincamos, grité: —Dos de obligación.

—Eso ni pa' viejas.

[...]

... voy muy despacito, bobeando a todas partes, deteniéndome en los aparadores y en los puestos, y con los que sacan muelas, pero antes hacen hablar a unos muñecos chistosos, y con los prestidigitadores: ahora hay uno vestido de payaso que saca hasta un litro de agua de la oreja de una muchacha, y de la nariz, de las asentaderas; pura guasa que hace reír a la gente; y hay otro, con una muchacha vendada, que adivina de qué color van vestidos los hombres, cuántos años tienen, cuántos hijos, y otras cosas muy asombrosas; hay otro que saca unas víboras, y come lumbre, y juega con siete platos, aventándolos para arriba, a un tiempo, sin que se le rompan...

... es uno de esos que les dicen prestidigitadores y he visto en las carpas de San Juan.

[...]

Se han soltado los vientos, madre, y es bueno que me fueras dando para comprar un papelote en figura de sol: grande y colorado, la armazón de carrizo y los tirantes de hilacho. No quiero, como otros años, comprar un papelotito de popotes, hecho de papel de china y los tirantes de engrudo, para no más ir corriendo por la calle, contra el viento, sin que se sostenga solo con el aire, ni se atore en los alambres de la luz, ni con cualquier rabieta caiga al suelo y se rompa. Iré al campo hasta el Algodonal o las trojes de Oblatos; si no quieres, madre, que vaya tan lejos, subiré a la azotea; verás qué bonito, sin necesidad de correr, el aire coge mi papelote; yo tendré que hacerme fuerte para que no me lleve; si colea, no será para caerse; verás qué bonito irá subiendo, aprisa, casi arrancándome el hilo de las manos; en lo alto, madre, la figura de sol parecerá que ríe y yo tendré el gusto de sujetarla y moverla a mi antojo, como si moviera y sujetara, con un cordón, al sol de veras, títere de mis juegos. El cielo está azul parejo, no hay una nube, y los vientos, madre, se han soltado.

Bonito el papelote que me compraron, como yo lo quería, en figura de sol. De éstos no

hay con doña Gerarda, ni en el tendejón de «Las Quince Letras», ni en «La Gloria» con don Asunción. Me lo compraron en el mercado «Corona». Para que no vaya a rabiarse, necesita una cola de a dos metros: se la estoy haciendo con las garritas de un vestido viejo que no se pone ya mi mamá. Va a quedar bueno: verán qué alto sube; quiero que se pierda, chiquito, en dirección de las torres de San José, pero muchísimo más alto que las torres de Catedral. Les aseguro que nadie, en el barrio, ha subido tanto un papelote. (En el libro de lectura que hay para mi año, les dicen «cometas»; es bonito, pero aquí todos les decimos *papelotes*).

...Sin decir a mi madre, tomaré el carrete nuevo de hilo encerado; dice allí que tiene doscientas yardas: una medida gringa que ha ser el doble del metro, no sé bien, porque nunca me lo explicaron en la escuela. Sacaré del cajón, el carrete; al cabo es por un rato; luego lo envolveré cuidadosamente, y mi madre se alegrará de mi alegría: ¡manejar el sol con un hilo, como los títeres!

Ya está. Ya está subiendo. Más aprisa y más suave de lo que me imaginaba. El papelote se mueve de un lado a otro, como si bailara de gusto, camino del cielo. Con unos cuantos tirones, sin correr casi, el aire lo cogió luego, luego. Sentado en una barda, voy soltando el carrete. Ya está más alto que San José. Estiro, y bien pasa un minuto, hasta que el sol se mueve a mi mandato. Hago fuerza para que no me arranque el hilo: ¡qué macizo es: no se revienta ni con los más recios jalones! Un ratito que lo suelto, se lleva medio carrete. Ya se ve muy alto, lejos, reducido, colorado y alegre como una chispa sobre el cielo sin nubes.

— ¡Madre, sal un rato al patio, alza la cabeza, madre, mira qué gloria!

En esto, siento que el hilo se zafa, y el carrete, vacío como una canilla seca, rueda por la azotea. Y no sé si ver el papelote que sigue subiendo, o a mi madre que se asusta porque corté en seco mis gritos de alegría. Estoy despavorido, como si fuera cayéndome a un pozo sin fondo; como si la tierra se derrumbara. El papelote, chiquito, como globo que se pierde en el cielo, va muy lejos, muy alto, más allá de Catedral, yo creo que por Analco; apenas se distingue la manchita colorada, alegre; y no colea, ni se cae; como si los ángeles se lo robaran, camino del Paraíso. Se me ha nublado el sol, la tarde, la vista. No miro más que una manchita colorada y un hilo largo, fuerte, encerado, como de doscientas yardas.

[...]

...Luego jugamos al *júntate con dos*; me tocó ser el del fajo; lo bonito era corretear detrás de alguna de las muchachas, como que me las iba a comer; y oír sus gritos,

como si de veras tuvieran miedo de que las alcanzara y me diera gusto en azotarlas hasta que me pidieran misericordia...

[...]

...pusieron en el zaguán de con los Pelayo una a modo de bandera blanca; allí era campo neutral y no teníamos que tirar piedras a ese lado, ni seguir a los que se refugiaban en el puesto de socorros. Cuando estábamos formándonos, Victoria y las muchachas, muy bien entonadas, cantaron:

Mambrú se fue a la guerra
 mirondón, mirondón, mirondela,
 Mambrú se fue a la guerra,
 no sé cuándo vendrá...
 mirondón, mirondón, mirondela,
 si vendrá por la Pascua
 o por la Trinidad,
 hache, i, jota, ka,
 o por la Trinidad.

— Pues me voy, no juego.

— ¿Ora me sales con eso? No vamos a ver si quieres. Llegando al cuartel voy a que te hagan consejo de guerra. Ora lo verás. Aprehéndanme a éste, por traidor.

Quise correr, pero el Caifás, el Champurrado y el Trompudo, que nunca me han querido bien a bien, me agarraron con fuerza, me quitaron la honda, la espada y el caballo de palo, me arrancaron el sombrero guaymeño con tres estrellitas de papel de estaño y me llevaron a un rincón, poniéndome centinelas de vista.

...Las muchachas cantaban, en mientras, otra tonada del Mambrú:

Sube a la torre, niña,
 do, re, mi,
 sube a la torre, niña,
 a ver si viene ya,
 do, re, mi, fa, sol,
 a ver si viene ya.

En la azotea, una muchachita, hija de la costurera, que nunca se junta con nadie, me miraba como con tristeza, sin moverse. De lejos oía cantar:

Allí viene un pajarito,

do, re mi,
 allí viene un pajarito,
 ¿qué noticias traerá?
 do, re, mi, fa, sol,
 ¿qué noticias traerá?
 Las noticias que traigo
 mirondón, mirondón, mirondela,
 las noticias que traigo
 son malas de contar;
 mirondón, mirondón, mirondela,
 que Mambrú ya se ha muerto;
 lo llevan a enterrar;
 hache, i, jota, ka,
 lo llevan a enterrar;

Que Mambrú ya se ha muerto
 lo llevan a enterrar.
 Encima de la caja,
 mirondón, mirondón, mirondela,
 encima de la caja
 un pajarito va,
 mirondón, mirondón, mirondela,
 cantando el pío, pío,
 cantando el pío, pa...

LÍRICA INFANTIL DE MÉXICO DE VICENTE T. MENDOZA

Posteriormente, Vicente T. Mendoza en su *Lírica infantil de México* recopila cantos y rondas tradicionales, editados por primera vez en 1951 por El Colegio de México, y por el Fondo de Cultura Económica desde 1980. Divide los 193 cantos de esta obra en «Canciones de cuna», «Coplas de nana», «Cánticos religiosos de niños», «Cantos de Navidad», «Coplas infantiles», «Muñeiras», «Juegos infantiles», «Cuentos de nunca acabar», «Relaciones, romances y romancillos», «Mentiras» y «Cantos aglutinantes». Algunos cantos se han rescatado de Lagos de Moreno, Jalisco, por la señora María de la Luz

Martín del Campo de T. Moreno, en 1915: «Ese niño lindo», «Arriba del cielo», «Campanita de oro», «La toca de la negra», «La pata del conejo», «Caballo de pita», «Andándome yo paseando», «Santa Margarita», «La calandria», «Duérmeme, niña bonita», «El coyote», «El casamiento del piojo y la pulga», «Los animales».

ESTE NIÑO LINDO

Este Niño Lindo
se quiere dormir,
tiéndanle su cama
en el toronjil.

Toronjil de plata,
torre de marfil,
este niño lindo
ya se va a dormir.

Duérmeme, niñito,
que voy a lavar
pañales de lino
con agua de azahar.

ARRIBA DEL CIELO

Arriba del Cielo
está un ventanito
por donde se asoma
el niño chiquito.

y más abajito
está una ventana
por donde se asoma
señora Santa Ana.

Y más abajito
está un postiguito
por donde se asoma
el niño chiquito.

Y más para arriba
está un agujero
por donde se asoma
narices de cuero.

En medio del cielo
hay un baldaquín
en donde se sienta
señor San Joaquín.

Arriba del cielo
está un arroyito
donde María lava
todo pañuelito.

Arriba del cielo
hay muchos columpios
en donde se mecen
los niñitos rubios.

CAMPANITA DE ORO
Campanita de oro,
si yo te comprara,
se la diera al niño
para que jugara.

Campanitas de oro,
torres de marfil,

canten a este niño
que se va a dormir.

Campanas de plata,
torres de cristal,
canten a este niño
que ha de descansar.

LA TOCA DE LA NEGRA

Que se le quema
la toca de la negra,
que se le quema,
que se le abrasa,
que se le quema,
la calabaza.

Que se le quema
la toca de la negra,
que se le quema,
que se le abrasa,
que se le quema,
toda su casa.

*(El niño mueve la mano cerrando el puño, abriendo los dedos
y así con ambas manos).*

CABALLO DE PITA

Caballo de pita,
caballo de lana,
vamos a la guerra
del cojo Santa Anna.

Y hágase p'acá,

y hágase p'allá,
que mi caballito
lo atropellará.

(El niño se sienta horcajadas en el empeine del pie de la madre que lo sostiene por las manos y lo sube y baja, luego lo mueve a un lado y a otro).

SAN MIGUELITO

San Miguelito de Tololotlán
dame la mano que quiero brincar;
San Miguelito de Tololotlán,
brinca, muchacho, que no te has de caer.

(Los niños, para animarse a brincar de lugares elevados invocan al arcángel san Miguel porque piensan que así no se harán daño).

LOS DIEZ PERRITOS

Yo tenía diez perritos,
y uno se cayó en la nieve,
ya no más me quedan nueve,
nueve, nueve, nueve, nueve.

(Y continúan los versos en cuartetos de cada número hasta el uno y nada).

Cuando ya no tenía nada
la perra parió otra vez,
y ahora ya tengo otros diez,
diez, diez, diez, diez.

(Los chiquillos, por las tardes al oscurecer, sentados en los patios, pero sobre todo en constante actividad, ya brincando en un pie, desfilando o girando en círculo, encuentran encanto en cantar esta historia en la que los perritos van desapareciendo poco a poco).

«San Miguelito» es de 1900, y la última estrofa de «Los diez perritos» fueron aportados por el Lic. Carlos Palomar y Arias en 1942.

YA TE VIDE CALAVERA

Ya te vide calavera
con un diente y una muela,
saltando como una pulga
que tiene barriga llena.

*(Los muchachos la usan para hacerse burla entre sí, o para ir
brincando en la calle).*

LA MEDIA MUERTE

Estaba la media Muerte
sentada en un carrizal
comiendo tortilla dura
para poder engordar.

Estaba la media Muerte
sentada en un taburete
los muchachos, de traviosos
le tumbaron el bonete.

Estaba la media Muerte
sentada en un tocomate,
diciéndole a los muchachos
— Vengan, beban chocolate.

«Ya te vide calavera» y «La media muerte» se recitaban en 1890 en San Gabriel y Ciudad Guzmán, y fueron comunicados por el Sr. Marciano Argote en 1939. La segunda estrofa de «La media Muerte» fue dada a conocer en 1890 por Juan Díaz Santa Ana de Tuxcacuesco, Jal. y la estrofa final fue transcrita por el Lic. José Ignacio Dávila Garibi en Guadalajara, Jal.

EL PIOJO

El lunes me picó un piojo
y hasta el martes lo agarré;
para poderlo lazar,
cinco reatas reventé.

Para poderlo alcanzar
ocho caballos cansé;
para poderlo matar,
cuatro caballos quebré.

Para poderlo guisar
a todo el pueblo invité;
de los huesos que quedaron
un potrerito cerqué.

Yéndome yo para León
me encontré un zapatero
y ya me daba el ingrato
veinte reales por el cuero.

El cuerito no lo vendo,
lo quiero para botines,
para hacerles su calzado
a toditos los catrines.

El cuerito no lo vendo,
lo quiero para tacones,
para hacerles su calzado
a toditos los m... irones.

Los versos de «El piojo» fueron conocidos en 1890, en San Gabriel y Ciudad Guzmán, por el señor Marciano Argote quien se los comunicó en 1939 a Vicente T. Mendoza.

VERSOS DEL COYOTE

De orillas de una ramada
 iba saliendo un coyote
 cuando al pasito y al trote,
 limpiándose los bigotes,
 un picarón gavilán,
 el que se moría de risa,
 de verse ya sin camisa,
 pero sí con buen gabán.
 Poco a poco el coyotito
 se acercaba a la cocina,
 se sacaba del *jogón**
 con *tientito* una tortilla.
 — En esto no cabe duda
 que todos tienen su maña.
 Así dijo el chapulín
 a la mosca y a la araña.
 También dijo ahí el jicote:
 — Ahora me vengo a casar.
 Las calandrias amarillas
 pusieron el nixtamal.
 Cuando al trote llega un macho
 montado en una cotorra,
 con su sombrero muy *gacho*
 disparando su pistola.
 De adentro de una cantina
 salió un gorupo borracho
 echando miles de habladas
 con su sombrero muy *gacho*.
 Un tejoncito atrevido,
 con su gran atrevimiento

* *Jogón* =fogón.

Tientito =tiento, precaución.

Gacho =agachado.

Hora =ahora.

se sacó un elote crudo
 y se lo medió por dentro.
 Su mamá lo chicoteó
 con una *cuarta* muy gruesa:
 — ‘*Hora* lo verás, goloso,
 espérate que te cueza.
 También dijo el tecolote
 en su triste nopalera:
 — ¡Ay, qué bonitas canciones
 en el mes de primavera!
 También dijo el zopilote
 a todos sus compañeros:
 — Si quieren, me daré de alta
 para irme hasta el extranjero.
 Ya con ésta me despido
 de los que me están oyendo.
 ¡Ay, qué mentiras tan claras!
 si no las echo, reviento.
 Ya con ésta me despido
 por la loma de un zapote.
 Aquí se acaba el corrido
 del malvadito coyote.

Los «Versos del coyote» fueron cantados por León Noyola y aportados por su hijo José, de Tlajomulco de Zúñiga, Jalisco, en 1945.

RECREACIONES ESCOLARES DE HUGO DEL POZO

Hugo del Pozo Sánchez, en su obra *Recreación escolar* reúne los juegos tradicionales para niños que promovió el profesor Enrique C. Aguirre, llamado el «Padre de la educación física en México», que tuvieron mucho éxito de 1929 a 1935. Entre los «juegos chuscos», describe las carreras de la palangana, de merengue, de la sandía, del mesero, con velas, de amarrados, de gordos y flacos, de caballitos, de patos, encostalados, hacia atrás, de inválidos, de carretillas o del huevo; además de: buscar el anillo, box ciego, palos al ciego, comer hilo, equilibrios,

subir al cielo, buscar la reina, el pocito, la cazuela tiznada, las tijeras, reventar globos, guerra de sentones y zapatos revueltos. Muchos de estos juegos todavía entretienen y divierten a gran parte de la población reunida en la plazas principales de pueblos y rancherías jaliscienses, durante los festejos del 16 de septiembre por la mañana, después del desfile o por la tarde. También recuerda el juego con zancos, las canicas, el hoyito, el trompo, el papalote, el yoyo, el balero, los huesitos, los aros y la cuerda para brincar «mole» o «la cuerda doble».

LOS JUEGOS ORGANIZADOS DE JUAN MANUEL CRUZ LIRÓN

Para promover los juegos tradicionales en las escuelas, Juan Manuel Cruz Lirón publicó «Juegos, un capítulo a los juegos organizados para niños desde 6 años de edad», capítulo II, recordando los juegos en círculo organizados para Educación Física de su obra «Didáctica sobre Actividades Creadoras y Prácticas» (1981), donde describe «El gato y el ratón», los de imitación como «La lluvia», «Los trabajos», «Las tijeras de mamá» (de Germán Berdiale) y «El tren». Entre los juegos tradicionales, recoge el uso popular de las canicas, el trompo, el balero; además de la rayuela, tacón, alto (conocido entre los niños como *stop* = alto, en inglés), caracol, carreterita, frío y caliente.

Los juegos en grupo con mucha acción incluyen «La roña», «La cuerda», «Arrancar cebollas» o «Las cebollitas», «Los huesitos» (de chabacano) o «Choyita» (derivada de «hoyito»), «Los encantados» o «Las estatuas», «El avión», «Tejo» o «Bebeleche», «El burro castigado», «Bote pateado», «Carreras con costales».

Otros juegos requieren la elaboración del juguete en forma personal, como el papalote (*papálotl* = mariposa, en náhuatl) o la cometa, «El negrito tragabolas», «Ponerle la cola al burro».

Entre los juegos organizados se encuentran: los bolos, las carreras de relevos, las carreras de equilibrio, la carrera de obstáculos, la carrera de embudos, la carrera de estafetas, la carrera de papas, la caza de animales, «El ciego», «El arriero», «El túnel», «El campanero», «Carreras con obstáculos», «Jalar la soga», «Caballeros y caballos», «Un avión cargado de...», etcétera.

Muchas rondas tradicionales fueron traídas durante la Intervención Francesa, como «La huerfanita», «La Marisola», «La canasta», «La rueda de san Miguel», «Arroz con leche», «La muñeca vestida de azul», «Naranja dul-

ce», «San Miguelito», «La viuda de santa Isabel», «Ángel de oro», «Milano», «Hebritas de oro», «La pájara pinta», «A la víbora», «Amadrus señores», «Doña Blanca», «Caballito blanco», «Matarilirilirón», «Pececito de oro», «San Serafín del monte», «Acitrón». Hay juegos de acción como: «Caballazos», «Burro corrido», «Coleadas», «¡Échenle sal!», «Escondidillas», «Gallina ciega», «Listones», «Siguiendo al capitán», «Tamaladas», «Tres por seis», «dieciocho», «Uno, dos, tres, calabaza», etcétera. De los juegos con palmadas y con las manos, están: «Juego de palmadas», «Cruzadas», «Marinero», «Pancho Villa», «Juegos de manos», «Bartolo», «Bisteces», «Manitas calientes», etcétera.

LAS CANCIONES INFANTILES DE *CRI-CRI*

Las canciones de Francisco Gabilondo Soler, llamado «Cri cri» (grillo, en francés) interpretadas por el «Grillito cantor», se escucharon por la estación de radio XEW durante 27 años, siendo en 1934 la primera vez. En la actualidad continúan animando las fiestas infantiles.

Francisco Gabilondo (1907-1990), originario de Orizaba, Veracruz, aunque aprendió música en forma autodidacta, dedicó su vida a componer más de 216 canciones para niños, haciéndose merecedor de un lucido homenaje en 1976. Sus canciones tienen cierta intención didáctica, exaltan valores morales y sociales, y contribuyen a la iniciación del gusto musical, por medio de melodías sencillas y textos festivos y alegóricos. Las composiciones de «Cri cri» se han difundido por todo el país, sobresaliendo algunas canciones que hacen referencia a los juegos y juguetes. El «Baile de los muñecos» dice:

Al sonar las tres de la mañana
 los muñecos se paran a bailar.
 La casa está dormida
 nadie los verá
 y salen de sus cajas
 dispuestos a gozar.

Primero sale un soldado Bigototes en su caballito de cartón, después el Gato Félix y Pinocho en un carrito. También la Cocorico, Miguelito y la Cape-

rucita. El muñeco de sorpresa «Narizotas» asomando la cabeza a todos los asustó. Y un payaso tonto.

Otro ejemplo es «Carrusel», que describe:

Dando, dando de vueltas
los caballitos del carrusel
saltan, repiqueteando su cascabel.
¡Arre, caballito!
quiero galopar
eres de madera
no te has de cansar.
—corriendo siempre en redondel
giran los caballitos del carrusel.

La «Marcha de las canicas» menciona que:

Desde el desván
rodando van bajando las canicas,
brincando escalón por escalón,
sin ton ni son,
saltando libres y locas.
Allá se van
sin nadie que pudiera perseguirlas,
huyendo por el gusto de correr
y de jugar con sus rebotes de cristal.
...por las escaleras de tuliplén,
...van las canicas en tropel,
10 y 20, 30 y 40 y más de 100.
Al escapar,
se fueron cuesta abajo las canicas,
formando un torrente de bolitas
saltarinas, en alegre libertad.

«La Maquinita» echando humo de algodón: mientras tiene cuerda el

trenecito va muy bien. ¡Puh, pu, puh...! Todos los muñecos se marcharon de excursión. «La Muñeca Fea» está escondida por los rincones llorando lagrimitas de aserrín.

LAS CANCIONES INFANTILES DE *PAQUÍN*

Francisco Javier Contreras González *Paquín* ha cantado y divertido a los niños desde el 3 de diciembre de 1960, cuando salió por primera vez en el desaparecido Canal 6 de Guadalajara su programa «Función Infantil», con el payaso *Paquín* acompañado de *Chory*. Ha grabado hasta esta fecha 19 discos con canciones infantiles, por lo que ha sido el predilecto en las fiestas para niños. Después estuvo en Canal 7 con el primer programa infantil «*Paquín TV*». *Paquín* es de los iniciadores de la televisión en Guadalajara en Canal 4, en 1959, con el programa «Teatro en su hogar».

JUEGOS EN EL SUR DE JALISCO

Muchos juegos de tradición oral se han rescatado en el libro infantil *Así cuentan y juegan en el sur de Jalisco* del Consejo Nacional de Fomento Educativo (1988), como estos:

En las tardes y noches se reúnen los niños con el cuentero de anécdotas, historias y leyendas, donde abundan los duendes, encantados y aparecidos, así como milagros fantásticos de santos patronos. A los duendes se les llama «monitos», «monigotitos» o «chamaquitos».

Además, los niños juegan rondas y juegos de palmadas.

Para elegir al que inicia el juego, se designa contando y recitando estos versos:

En un libro mocho
me encontré a Pinocho
y me dijo que contara
hasta el ocho:
uno, dos, tres, cuatro,
cinco, seis, siete, ocho.

O dos niños se paran frente a frente a dos metros de distancia. Uno dice «gallo»

y el otro responde «gallina», mientras van avanzando colocando el talón del pie frente a la punta del otro pie.

Para jugar al «Coyotito», todos los jugadores que serán las gallinas se colocan en fila uno atrás del otro, tomándose de la cintura. El del frente platica con el «coyotito».

—¿Coyotito, coyotito, qué andas haciendo?

—Una lumbrita.

—¿Para qué?

—Para quemar una gallinita.

—¿Y de dónde la vas a agarrar?

—De su colita.

— A que por acá sale el sol (intenta atrapar a la «gallinita»).

— A que por acá.

— A ver quién echa un brinco más alto.

— A que yo.

— A que yo.

— A que te robo una gallinita.

— A que no.

— A que sí

(El del frente se mueve con la fila para evadir al «coyotito»). Si el «coyotito» atrapa todas las «gallinas» el juego se repite.

En la ronda «Las palomitas son blancas», giran alrededor de un jugador que está al centro, mientras cantan estos versos:

Las palomitas son blancas

y el campo es verde.

El que las anda cuidando

siempre se duerme.

Bajan al agua,

cruzan sus picos,

abren sus alas para volar

(y se sueltan de las manos colocándolas en la cintura, mientras saltan alternando los pies, uno al frente y luego el otro).

Plata, platero,
el hijo del chocolatero:
que sí, que no,
Mariquita se sabe la «O».

El del centro se tapa los ojos para señalar con la mano al que enseguida pasará al centro.

Me gusta la leche,
me gusta el café,
pero más me gustan
los ojos de usted.

En Atemajac de Brizuela los niños juegan a las palmadas mientras dicen los siguientes versos:

Pedro Infante ya murió,
fue estrellado en un avión.
María Luisa le lloró.
¿Cuántas velas le prendieron?
Una, dos, tres, cuatro.
Por la calle veinticuatro
una vieja mató un gato
con la punta de un zapato.
El zapato se rompió
y la vieja se asustó.
Ya no voy al campo
a cortar flores
porque Pepito
me habla de amores.
Me da la mano,
me cierra los ojos.
¡Ay, qué Pepito
tan enamorado!

Otro juego de palmadas es:

Me subo a la torre
 toco la campana
 quiebro una botella,
 el padre me regaña
 y yo le contesto así:
 Chivirivirí porompompón.

Dos kilos de azúcar
 y dos de café,
 despáchame pronto
 que ahí viene José.
 Toco la madera,
 mi madre me pega,
 me hace una pregunta
 y yo le contesto así:
 Chivirivirí porompompón.

JUEGOS EN LOS ALTOS DE JALISCO

En el libro *Así cuentan y juegan en los Altos de Jalisco* del Conafe (1988), se han recopilado juegos de Encarnación de Díaz, Arandas, Tepatitlán, Jalostotitlán, San Miguel el Alto, San Diego de Alejandría, Lagos de Moreno, San Julián, Jesús María, Atotonilco y Ayotlán, entre otros.

Los niños son palabreros, traviosos y jugueteros, saben adivinanzas rete difíciles. Por la tarde llenan las calles, mientras los jóvenes echan relajo en las esquinas. Se juega en el campo, en la milpa o los potreros, en los barrios, en la plaza o el jardín, en los patios o las canchas de las escuelas.

En las fiestas patronales llegan los juegos de feria para «tirar al blanco» a las figuras de animales recortados en lámina plana ya muy abollados, con rifles de municiones; jugar a la lotería escuchando los versos chuscos del gritón. Y antaño se veía el espectáculo de los títeres.

Adolfo Flores recuerda el trabalenguas:

De Guadalajara vengo,
arrastrando mi huarache,
nomás por venirlas a ver,
mujeres narices de tlacuache.
De Guadalajara vengo,
arrastrando mi cinto,
nomás por venir a ver
a las hijas de don Jacinto.

Estos versos se derivaron del siguiente trabalenguas:

De Guadalajara vengo,
jaras traigo,
jaras vendo,
a medio doy cada jara,
qué jaras tan caras vendo.

Las «charras» son vaciladas que se cuentan para que todos se rían; pueden ser frases, versos, chistes, coplas, canciones, historias, etcétera.

EL CIRCO EN JALISCO

A mediados del siglo XIX, José Soledad Aycardo *Chole* llevó el circo a la ciudad de Guadalajara, después de dejar los circos Olimpia y Relox, actuando como «payaso de verso», heredando su repertorio a Genaro Aceves Mezquitán *Pinito* (1910-2003), originario del barrio de Mezquitán y entrevistado durante esta investigación, poco tiempo antes de su muerte.

El circo de esa época incluía títeres, acrobacias de jinetes, piezas dramáticas, etcétera. En 1902, durante el Porfiriato se impulsó el circo europeo que incluía animales de tierras exóticas y payasos como el *clown* Ricardo Bell (1858-1911) quien se presentó con el circo Bell en 1919 en el Teatro Degollado, y después se unió al Gran Circo Orrín. *Miss* Bell, la maestra Amelia Bell, hija de Ricardo Bell Jr., vive en Guadalajara. De los primeros circos Gaona,

Esqueda y Vázquez, sobreviven Fuentes Gasca y Atayde donde estuvo el famoso payaso Bellini.

En 1930 pasó por Guadalajara el circo Padrón de don Esteban Padrón, el circo Treviño que era más grande y el circo Pabellones; continuando cada año la tradición del circo en varios sitios de Guadalajara, como el circo de *Capulina*, el de *Cepillín* (Ricardo González), el de *Kiko* Carlos Villagrán, el de la *Chilindrina*, y otros artistas para niños o cómicos de la televisión. El Circo Unión de los hermanos Fuentes Gasca lo fundaron don Jesús Fuentes, originario de Autlán, Jal., y su esposa doña María Luisa Gasca en 1938.

La imagen de las jóvenes acróbatas del trapecio ha perdurado en las muñecas de cartón encolado, articuladas de brazos y piernas, con su atuendo de lentejuela o diamantina. Y los rasgos de los payasos del siglo XIX, sobreviven en las máscaras de cartón y en los títeres movidos por hilos.

Raúl Eduardo González y Ma. Guadalupe Rivera Acosta han recopilado algunas de las *Cantadas populares* (2003) del payaso de verso Genaro Aceves Mezquitán *Pinito*, que él conoció de la imprenta de Antonio Vanegas Arroyo y Eduardo Guerrero, en 1930.

LA VIDA DEL POBRE ARTISTA

(fragmentos)

La vida del pobre artista
es muy triste y azarosa,
muy humilde y contagiosa,
aunque alegre a la vista.

Si a una población llego
a solicitar licencia,
si me la dan,
al punto con violencia
a ensayar nos vamos;
luego en la calle escuchamos
a damas o caballeros, dicen:
«Son cirqueros
que nuestro dinero conquistan»;

allí comienzan los baldones,
de mi vida, por ser artista.

A la hora del convite
comienza a abrirse un gran «cuchilleo»
de los niños
que con fuerte clamoreo me hacen mofa:
«¡vengan a ver al payaso!»,
exclaman a mi paso
y con esa algarabía
tengo que compartir
con aquella gran alegría
aunque el llanto anegue mi vista.
¡He aquí la vida del pobre artista!

Ya se llega la hora anunciada,
entramos a trabajar,
ya comienzo a temblar
porque no sé tal o cual cantada;
la gente entusiasmada,
que la quiere jocosa,
el decente, no, que llorosa...,
mas tengo que salir a la pista
y alegrar con mi verso o prosa
aunque el llanto anegue mi vista.
¡He aquí la vida del pobre artista!

En fin, después de la función
al espejo me quito la pintura:
se refleja en mi antifaz
penas y desventura,
y muchas veces falto de pan,
pero siempre agradando con afán
porque es mi cruel destino,

mas ustedes, comprensibles y con tino,
 vean la realidad a la vista
 ¡y digan si es gloria
 la vida del pobre artista!

ESPECTÁCULOS DE MAGIA Y FANTASÍA

Entre las diversiones de 1823 que llegaron a Guadalajara, estaban los «Muñecos de sombras chinescas» de don Casimiro Osorio, las «Noches de física divertida» de Mr. Brunel, las «Suertes con cartas», «Titilimundi o nuevo mundo», donde se veían países y figuras a través de vidrios de aumento en un cajón; además de los títeres, las habilidades y gracias de maromeros y payasos que eran muy populares entre los niños.

La llegada del ferrocarril a Guadalajara, el 15 de mayo de 1888, fue un gran espectáculo que convocó a 70 000 personas en la estación ubicada atrás del convento de San Francisco. El cometa Halley de 1910 y los temblores de 1912, tanto atemorizaron a la población que ésta se refugió en adivinas, lectoras de cartas, curanderos y limpias, apareciendo en este último año el «Santo de Huentitán», Macario García, quien atrajo a miles de crédulos que lo acompañaron hasta la Penitenciaría de Escobedo donde estuvo prisionero por fraude. En los últimos años del siglo XX han visitado Guadalajara, Taurus do Brasil y Tony Kamo con su espectáculo de hipnotismo.

El Museo de Cera, primero instalado en avenida Libertad esquina Séneca, y después en la calle Morelos frente a la Plaza de la Liberación, ha sido un singular atractivo en Guadalajara. Los mimos como Alberto Stanley han aprendido los gestos y movimientos corporales del clásico Marcel Marceau. Actualmente, varios mimos callejeros distraen a los transeúntes que visitan la plaza tapatía.

TITERES Y MARIONETAS EN MÉXICO

Tlatlaxóchtli era el nombre del prestidigitador del México prehispánico, que entretenía al público en el mercado con títeres de guante. También existen muñecos de barro articulados con hilos o que se suspendían con hilos. Dos titiriteros, Pedro López y Manuel Rodríguez, acompañaron a Hernán Cortés en su viaje a México.

El teatro de títeres o polichinelas se inmortalizó en Nápoles por Polichinela, originario de Chignolo (se pronuncia *Quiñolo*), un pueblito de Lombardía, Italia, de donde pasó a Lyon, Francia, llamándose «Guignol» (se pronuncia *guiñol*), caracterizado el muñeco por Laurent Mourguet. Y con la invasión francesa de 1862 llegaron a México los guiñoles de guante en el teatro trashumante llamado «Juan Juanillo y su costilla Nanacota», que recorrió todo el país. En 1835 la familia «Rosete Aranda» hizo famosos los títeres que todavía se conservan en el Museo Nacional de Títere en Huamantla, Tlaxcala. La Compañía de Automatas Carlos V, Espinal e hijos con los títeres Rosete Aranda recorrió la República Mexicana con la revista *La vuelta al mundo por Marmerto* o *El silbato prodigioso*, en 1936. En 1872 surgió la compañía de títeres Omarini y en 1880 los de José Soledad Aycardo, de quien aprendió Genaro Aceves Mezquitán *Pinito* (1910-2003), quien difundió los títeres en Guadalajara, además de los de Eustasio Flores.

Vanegas Arroyo publicó obritas de títeres tradicionales ilustradas por José Guadalupe Posada, a principios del siglo XX. En 1958, el Instituto Nacional Indigenista inicia el teatro guiñol indígena, a partir de la promoción entre los tzetzales, chamulas, tzotziles, etcétera. Actualmente, existen marionetas que se suspenden de hilos, títeres de varillas por abajo y guiñoles de guante. Los clásicos títeres de hilos hechos de trapos con cabeza, manos y pies de barro, manejados con una cruceta de madera, se hacían en Puebla.

LOS MAGOS ILUSIONISTAS

A fines del siglo XIX los espectáculos de magia, sesiones de ciencias ocultas, prodigios de química, mecánica, electrónica y magnetismo deslumbraron a los tapatíos. Hacia 1900 los prestidigitadores, magos e hipnotizadores recorrieron los pequeños pueblos admirando a sus habitantes.

El Club Caballeros de la Magia ha reunido a quienes nos transportan a un mundo de ilusión haciendo posible lo imposible a base de destreza, habilidad y ganas de divertir y sorprender. Esta agrupación la fundó en Guadalajara, don José S. Loreto en 1961, pero hasta el 23 de febrero de 1965 se consolidó y creció gracias al esfuerzo de uno de sus fundadores, don Salvador Pérez *El Caballero Sdrova*, logrando asociar a más de 150 magos que han destacado y llevado horas de ilusión y fantasía no sólo a los niños sino también a los

grandes. El club se ubica Av. 16 de septiembre 16, esquina Pedro Moreno, en Guadalajara.

El mago Xavier se inició en 1955 y fue el primer mago que trabajó en el Canal 4 de la televisión tapatía, siguiéndole el mago Granell en 1970, director del primer Club de Video Magia que, con su tienda de trucos, bromas y disfraces, ha permanecido en la preferencia del público de Guadalajara. El mago Jim (1971), el mago Bellini como ventrílocuo con su pato Pánfilo, el mago Paulino (1972), el mago Makro (1979), el mago Leo, entre otros, también reunieron sus dotes de ilusionistas de 1987 a 1990 para todo el público en la Semana del Ilusionismo, en el callejón del Exconvento del Carmen, con apoyo del Instituto Cultural Cabañas y Canal 6, a través del famoso personaje Sixto, manejado por el publicista Carlos Crotté.

LOS PAYASOS

Los antepasados de los actuales payasos se llamaron bufones, bufos, chuscos, pantalonzotes, entre otros, y el primero apareció en Grecia, pasó a Roma y fue favorito de los reyes medievales, alegrador de las cortes con su traje multicolor y enorme gorro con cascabeles o campanitas. En el siglo XVI se inmortalizaron en teatro y pantomima Pierrot y Arlequín, cuyos tipos salieron a Estados Unidos a fines del siglo XVIII. El primer circo moderno, en Londres, destacó por los payasos Porter y Burt; y en Estados Unidos, el payaso inglés Thomas Sully. A principios de enero de 1847, se escuchaban las hazañas del «primer gracioso mexicano», José Soledad Aycardo, seguido por el gran Ricardo Bell en las funciones del circo Orrín, desde 1880. Posteriormente, a mediados del siglo XX, las carpas de barrio dieron origen al payaso integrado a la idiosincrasia jovial y dicharachera del pueblo mexicano, con la máxima expresión que saltó a las pantallas cinematográficas con el inmortal Mario Moreno *Cantinflas*, a partir de 1945.

En Guadalajara han surgido varios payasos que alcanzaron popularidad y reconocimiento, como el inolvidable Federico Ochoa *Firulaís*. En los años sesenta inicia la televisión tapatía con Paquín, Chory, Canelita y Rabanito. Los payasos de las pequeñas carpas eran «contantes y cantantes», que se fueron extinguiendo al crecer éstas y dar cabida a las nuevas generaciones de mimos y acróbatas que dramatizan, hacen bulla, gritos, golpes y explosiones. Ahora

los payasos de circo recorren toda la pista realizando sus actos o sirven de «relleno» para el montaje de la tramoya del circo.

Todavía en la década de los sesenta las carpas del «volantín» o carrusel de caballitos, animales y carritos, recorrían los barrios de la periferia de Guadalajara, donde se divertían los niños por las tardes; pero al anochecer aparecían los payasos que cantaban, imitaban o parodiaban a los artistas de moda, y presentaban *sketches* cómicos con albures y picardía para adultos.

La Asociación de la Alegría, fundada por el payaso *Tachuelín* —quien trabajaba en escuelas y fiestas infantiles desde 1977— reúne a *Poetín*, el payaso más antiguo, que se inició en 1974, y a otros payasos tapatíos como: *Pirrín*, que comenzó en 1979 en el circo Osorio y el de *Cepillín*, *Polvorita* (1981), *Mingo* con su muñeco vivo Leito (1986), *Naricitas* —que actuó en televisión desde 1987 con *Vititas* y *Nahúm*—, *Bombón* (1987); además de *Monín*, *Bombín*, *Charlito*, *Manitas*, *Raly*, *Iris*, *Sindunguín*, *Alushe*, *Tin-tin*, *Clarinete*, *Frutillo*, *Chistín*, *Panturín*, entre otros, quienes participaron en 1989 y 1990 en la Semana del Arte del Payaso en el callejón del Exconvento del Carmen, a través del Instituto Cultural Cabañas.

Según el tipo de personaje que representan los payasos, se dividen de la siguiente manera:

- *Cara blanca*. Se pinta con maquillaje blanco con detalles de vivos colores, nariz roja y enorme boca, usa sombrero desproporcionado.
- *Neat*. Usa poco color en el rostro y lo armoniza con su vestuario, en que destaca un gran cuello plisado.
- *Augusto*. Se pinta con gruesas líneas, enorme nariz y sombrero que reprime la larga y erizada peluca.
- *Grotesco*. Utiliza vestuario flojo, sombrero en punta.
- *Trampa*. Se maquilla de oscuro como sin afeitado, usa enorme saco y pantalón parchado, enormes zapatos y sombrero estropeado.
- *Rústico*. Personifica a campesinos, granjeros o indígenas.
- *Reperto o Carácter*. Imita a personajes de la vida real, como policías, bomberos, vaqueros, etcétera.
- *Rodeo*. Son cómicos de un trabajo muy peligroso que además de divertir al público, distraen al toro para que no ataque a los jinetes caídos.
- *Toreros bufos y tancredos*: son cómicos y toreros consumados.

JUEGOS Y DIVERSIONES EN LA EDUCACIÓN

Las diversiones de los niños escolares durante el siglo XIX eran los patios de las escuelas y las huertas, como la del Hospicio Cabañas. Las niñas huérfanas del Colegio de San Diego jugaban a «La Oca», «Perinolas y tablas», o «Rondas en su olivar». En 1866, en la Escuela de Artes y Oficios por la noche sus alumnos jugaban ajedrez, tablero, «La Oca», «Tívoli», etcétera. Hacia 1861 hubo un cambio en los hábitos de la sociedad tapatía, que daba importancia al desarrollo físico a través del ejercicio sistemático; así en el Liceo de Varones se impartía gimnasia, esgrima, equitación y natación. En el Plan de Enseñanza Pública del Estado, de 1868, para la escuela secundaria se conservaban los ejercicios de gimnasia y esgrima. En 1922 la Secretaría de Educación Pública determinó que la educación física era obligatoria en las escuelas primarias y secundarias. El gobernador Sebastián Allende, en 1933, promovió las festividades cívicas, la organización y fomento de actividades deportivas con las Olimpiadas Regionales, y la difusión de la música nacional. En 1935 *Miss Cuca* organizó tablas gimnásticas llenas de sorpresas y primores de las señoritas en las grandes «paradas» o desfiles deportivos, y *Miss Bell* (Amelia Bell) en 1959, con 150 niñas presentó el primer mosaico en Guadalajara, que había observado en los Juegos Universitarios de Estados Unidos.

Leoncio V. Lorenzo, religioso marista del Colegio Jalisco, que se ubicaba en avenida Hidalgo 829, esquina con la calle Jesús, organizaba en 1967 bandas de guerra, grupos de *boy scouts*, uniformes para los desfiles, exposiciones de arte y un centro recreativo para fomentar el deporte entre los alumnos. En el colegio, por la tarde se instalaba el *spiral ball*, frontón a mano y tirar a gol o parar los balones. Todos los sábados y domingos había encuentros de fútbol en los campos que facilitaba el profesor Atilano Zavala al poniente de la ciudad, junto al Instituto de Astronomía y Meteorología. En 1968, para encauzar la energías juveniles, se construyeron las unidades deportivas Revolución y López Mateos.

EL COMERCIO Y LAS DIVERSIONES

En 1822, Guadalajara tenía catorce plazas, dos paseos rodeados de árboles, un coliseo, un teatro, una plaza de gallos que ocasionalmente albergaba a algún circo, para sus 40 804 habitantes. En 1849 había ocho mesas de billar y en

1880, según información del Ayuntamiento de Guadalajara, por Mariano Bárcena, señalaba que había dos boliches. En 1970 el incendio de la Juguetería Ramar ubicada en la calle Juan Manuel y avenida Alcalde causó gran conmoción entre la población.

LAS HISTORIETAS

Al rededor de 1898 circulaban por todo Jalisco los cuentos, teatro infantil, adivinanzas y manuales infantiles de la imprenta de Antonio Vanegas Arroyo, editados con grabados de José Guadalupe Posada, cuyos ejemplares aún conservan como tesoros algunas personas mayores. En la colección de cuentitos se imprimieron algunos títulos como estos: «El rey y sus tres hijos», «El clarinete encantado», «El palacio de cristal o La niña encantada», «La cenicientilla» o «El esparpín de cristal», «La hada benéfica», «Barba azul», «Blanca nieves y los siete enanos», «El vendedor de juguetes», «La ciudad de filigrana», «La escada de viento», «La calumnia castigada», «La niña generosa», «La niña de las perlas», «Las niñas vendidas», «El niño dulce», «El compadre zorro», «El niño de un jeme», «El muchacho de la vaquita», «El niño afortunado», «Arturo el leñador», «El niño valeroso», «Perucho el valeroso», «Dn. Perabel», «Juan Pelotero», «El hombre de la piel de oso», «El derribahombres», «El doctor improvisado», «Los ratones tontos y el gato astuto», «Simón el bonito», «Cucarachita Mondinga y Ratón Pérez», «Juan Ceniza», «Albertito el descontentadizo», «Por querer ser muñeco», «La pesadilla de Alejito o El almuerzo de azotes», «Rosendito, los leones y el sapo», «Los tres hermanos o Jacobo el caritativo», «Los amores de un duende o La niña envidiosa», «El león y el grillito», «Los niños jugadores», «Gigante y enano», «La cubicubanita», «El espanto espantado», «Juan Soldado», «El niño del batallón», «El Renegado» (guerrero), «La hecatombe de Chalchicomula» (histórico), «La gorra de cuartel» (patriótico).

Del teatro infantil se editaron las siguientes obritas: «La almoneda del diablo», «El vale trompeto», «Días pasados por agua», «La casa de vecindad», «La viuda y el sacristán», «La revoltosa», «Los gendarmes», «Los celos de negro con D. Folias», «Los chascos de un licenciado», «El santo de mi papá», «Juan pico de oro», «La rosa encantada» (I y II), «El casamiento frustrado» (*sic*), «Una corrida de toros» o «El amor de Luisa», «El consultorio médico»,

«Los novios», «Don Juan Tenorio», «Los chascos de Bato y Bras o una eccena divertida» (*sic*).

De la colección «El placer de la niñes» (*sic*), se realizó la colección de monólogos: «Amar sin esperanza», «Haciendo el oso», «Artes del baile», «Pasión eterna», «Frecoli», «Dolor de muela», «Por finjir espantos» (*sic*).

Además de los manuales infantiles: *El moderno payaso*, escogida recopilación de versos, entreactos cómicos para circo (I y II), *El clown mejicano* (*sic*), *El pequeño adivinadorcito* (1 a 8), *Las cincuenta y un adivinanzas de Tonchito «el Inglés»*, *Las cuarenta y dos adivinanzas de Chuchito «el Neto»*, *La coleccioncita de 24 adivinanzas para recreo de los niños*. Finalmente, *El niño mágico*, prestidigitación, manual para salón y reglas para tirar la baraja mexicana, es decir el arte de adivinar.

Una de las diversiones interesantes e instructivas, hasta para coleccionar, vender, prestar o rentar, eran los «cuentos», revistas con historietas que promovió y difundió la Organización Editorial Novaro, desde 1949, distribuyendo en los puestos de periódico cada semana o quincena, la continuación de la historia o una nueva aventura de los personajes cuyos dibujos eran de compañías estadounidenses, como Warner Bros Pictures o Fawcett Publications. Aunque también Novaro realizó sus propios diseños, que en 1969 reunió en el libro *Festival del mundo de la historieta* para celebrar sus primeros veinte años de vida, con una amplia distribución en Centro y Sudamérica, España y las ciudades de Florida, San Antonio y Los Ángeles, en Estados Unidos, donde los textos de los «globitos» de parlamentos eran en español.

Las historietas más conocidas de la época fueron: *Archi*, *Batman*, *Chiquilladas*, *Daniel el travieso*, *El Conejo de la suerte*, *El Pájaro Loco*, *Fix y Foxi*, *La pequeña Lulú*, *La zorra y el cuervo*, *Lorenzo y Pepita*, *Periquita*, *Porky y sus amigos*, *Sal y Pimienta*, *Super Ratón*, *Superman*, *Tarzán*, *Tom y Jerry*, *Travesutras*, *Aventuras*, *Gene Autry*, *Hopalong Cassidy*, *El Llanero Solitario*, *Roy Rogers*, *Red Ryder y su potro Trueno*, *Tomajauk*, *Cuentos de terror*, *Domingos alegres (Boris Carloff)*, *Estrellas del deporte*, *Fantomas*, *Mi gran aventura*, *El Halcón de Oro*, *Historias fantásticas*, *Maravilla*, *Romances juveniles*, *Susy*, *Secretos del corazón*, *Titanes planetarios*, *Aventuras de la vida real* (Colón o Raleigh), *Epopeya* (Gengis Khan, Aníbal), *Grandes viajes* (Marco Polo, Humboldt), *Joyas de la mitología* (Hércules, Odiseo,

Quetzalcóatl), *Leyendas de América* (Tabaré, La China Poblana), *Mujeres célebres* (Gabriela Mistral, Cleopatra, Marie Curie), *Relatos fabulosos*, *Tesoro de cuentos clásicos* (Gulliver, Robinson Crusoe), *TV mundial*, *Vidas ejemplares* (San Martín de Porres, Juan XXIII), *Vidas ilustres* (Charles Chaplin, Alfonso Reyes, Miguel Ángel).

Entre las historietas con personajes más del gusto popular, sobresalen: *La familia Burrón*, *Los Superlocos* y *Filemón Metralla*, con muñequitos muy mexicanas creados por don Gabriel Vargas desde 1943. Otros cuentos que hoy llaman *comic* (en inglés), durante muchas generaciones de niños han servido para la diversión, como *Memín Pinguín*, *Kalimán*, *Chanoc*, etcétera. Estos personajes se han modelado en plástico para servir de juguetes a los niños y para ser pintados por jóvenes y adultos para sus colecciones. Además han aparecido álbumes con «cartitas» que se intercambian, por trueque o volados.



Canicas

DEPORTES Y JUEGOS POPULARES

PELOTAS, BOLAS Y BALONES

Las pelotas, bolas y balones han sido y son elementos lúdicos universales, que aparecían en frescos egipcios. Homero habla de la princesa Nausícaa, Herodoto atribuye que este invento llegó de la India y los soldados romanos popularizaron el juego de pelota en toda Europa. La pelota es un elemento de fácil manejo, que requiere destreza y fortaleza física, pulso firme y concentración. La competencia es el eje central, y la afición en México procede de la herencia indígena y española. Las leyes permitieron el juego de pelota y hasta lo fomentaron.

Gonzalo Fernández de Oviedo (1516) describe el juego de pelota o *batey*, en Haití, donde se fabricaba la pelota con resina de unas raíces, flexible en los botes y con bastante dureza:

Mas como son macizas, son algo pesadas e si las diesen con la mano abierta o con el puño cerrado, en pocos golpes abrirían la mano o la desconcertarían. Y a esta causa le dan con el hombro y con el codo y con la cabeza y con la cadera lo más continuo o con la rodilla; y con tanta presteza y soltura, que es mucho de ver su agilidad, porque aunque vaya la pelota casi a ras de suelo se arrojan de tal manera desde tres o cuatro pasos apartados, tendidos en el aire y le dan con la cabeza para la rechazar.

Los partidos se componían de dos equipos de diez por diez y veinte por veinte. El *stadium* tenía forma de rectángulo dividido en dos partes iguales. Conseguía el triunfo el grupo que devolvía más pelotas del contrario. En México se jugaba al *tlachtli* o *ullama*, que al igual que los tainos no usaban la mano, sólo el hombro y debían introducir la pelota en un agujero de una piedra salien-

te adosada a una de las paredes del campo. Fray Juan de Torquemada (1614) menciona que estaban tan envidiados a este juego que para poder pagar las apuestas «vendíanse y hacíanse esclavos». Los araucanos jugaban con pelotas de paja prensada, madera esponjosa o vejigas infladas, llamadas *pilma* y *trimumun*. La *pilma* la juegan desnudos en rueda, tirándose la pelota unos a otros con la palma para darse con ella y cada uno se flexiona para que no le golpee la pelota. Aprenden a ser rápidos y ligeros al evitar los golpes del contrario. El *trimumun* era como fútbol con cuatro jugadores en dos partidos, arrojando la pelota con los pies. El que metía la pelota cuatro veces seguidas era el vencedor. Como el juego tenía carácter religioso, fue extirpado por los evangelizadores por considerarlo «juego idolátrico, casi demoníaco».

El frontón. Alfonso X narra en sus cantigas que en un frontón o pared lisa se lanza la pelota, en forma individual o en parejas. El que falla pierde un punto. Es «diversión y ejercicio honesto, que ordinariamente usan nobles y gente honrada». Juan de Zabaleta en 1660 hace una descripción del juego de pelota: «Se jugaba en las paredes de los templos al salir de los oficios religiosos y los espectadores eran los vecinos que habían asistido a ellos. Proferían palabras malsonantes y estribillos próximos a la irreverencia o blasfemia: “¡Voto a Dios! ¡Más verdad que Dios!”». A mediados del siglo XVIII, en la mayoría de las grandes ciudades había frontones. Con la Independencia se fueron olvidando para convertirse en la afición de algunos deportistas donde las apuestas divertían más que el espectáculo.

El fútbol. Se cree originario de China y Japón desde los siglos anteriores a la era cristiana. En Grecia, los espartanos practicaban *epískiros* con una vejiga de buey llena de arena, con un carácter militar para fortalecer los músculos. En Atenas, Homero menciona en la Odisea la *Sfairomajia* como un juego con un balón que se metía en la meta adversaria. Los romanos dieron origen al espectáculo-deporte en los circos y palestras, jugando *follis* y *Trigón* con un balón de cuero hinchado de aire que se golpeaba con la mano o el puño protegido por un guantelete. El *harpastum* que practicaban los legionarios romanos se popularizó y extendió por toda Europa. En Italia, en el siglo XV se jugaba el *Giocco calcio* (juego del talón) por equipos de 17 jugadores en un terre-

no dividido por mitad, los cuales intentaban hacer pasar el balón por encima de una *caccia* o barra.

En 1845, en la Universidad de Cambridge, se reunieron los colegios ingleses para establecer el reglamento del futbol, que nació con la Football Association (Asociación de Balompié) el 24 de octubre de 1863. La marina británica, los estudiantes y los migrantes ingleses exportaron este deporte que en pocos años se extendió por todo el mundo.

En 1906, el futbol era casi desconocido en Guadalajara, hasta que el belga Edgard Everaert lo dio a conocer a los empleados de los almacenes Ciudad de México (ubicados en Pedro Moreno y 16 de Septiembre), quienes organizados por Gregorio Orozco y su hermano Rafael *Rafles*, junto con *Tata* Espinoza y otros compañeros extranjeros como Max Voopp y Calixto Gas, crearon, junto con Salvador Martín Romo, el equipo Unión, al cual en 1908 le llamaron Club Guadalajara, en cuyo escudo usaron los colores heráldicos de la ciudad de Brujas. En la colonia Moderna improvisaron un campo y sus primeros rivales fueron unos beisbolistas que cambiaron el bate por el balón de futbol. El primer estadio se construyó en los terrenos del panteón de Los Ángeles, donde se situaba la Central Camionera vieja. En los primeros años del futbol se jugaba en los campos de duro tepetate por la calle Javier Mina y la Gigantera, en la colonia Alameda. En 1945 el equipo llegó a la Liga Mayor, obteniendo en 1956-1957 el primer título, logrando ser campeón en diez ocasiones hasta 1997 y dos veces obtuvo la Copa México. Estos éxitos fomentaron la afición popular al futbol y el respaldo al equipo de las Chivas, que ha perdurado hasta los tiempos actuales.

El 15 de agosto de 1916 en el antiguo café Rimans se reunieron algunos estudiantes que recientemente habían regresado de Europa, la mayoría venía de Inglaterra, en donde habían practicado el futbol, con el interés de formar un equipo al que llamaron Atlas y adoptaron el uniforme rojo y negro del Colegio San Lorenzo de Amplefort. Las prácticas se realizaron en los llanos cercanos al Country Club, siendo su primer director Luis Aguilar y el encargado del equipo Pedro Fernández del Valle. En 1917 fue el Primer Campeonato Jalisciense de Futbol y lo ganó el equipo Colón, mismo que se fusionó con el Atlas, el cual logró ser campeón de Liga en 1950-51, y obtuvo cuatro Copas México en 1947, 1950, 1962 y 1968.

El 31 de mayo se inauguró el IX Campeonato Mundial de Fútbol México 70. Las calles de Guadalajara se inundaron de música y gritería al triunfar Brasil con tres goles sobre Uruguay y finalmente coronarse como campeón mundial. De nuevo nuestra ciudad se emociona y divierte con la realización del XIII Campeonato Mundial de Fútbol México 86, donde Argentina se llevó la Copa Jules Rimet.

El equipo de fútbol Oro se formó en 1925, iniciado por los joyeros tapatíos de la Colonia Oblatos Albino Ruvalcaba y Felipe Martínez Sandoval. Su uniforme tenía rayas blancas y amarillas, por el oro y la plata, metales de la orfebrería. Jugaban en el parque Martínez Sandoval, después en el estadio Oro, que se construyó en 1935, ubicado en Gigantes y la calle 30. La Federación Deportiva de Occidente de Aficionados reunió a los equipos Guadalajara, Atlas, Latino, Colón, Marte y Oro. El equipo Oro fue campeón en 1962-1963. Cambió de nombre por Jalisco al construir su Club en el parque San Rafael, en San Andrés, municipio de Guadalajara. En 1978 se creó el Club Deportivo de los Leones Negros de la Universidad de Guadalajara, A.C.

La afición ha seguido con entusiasmo los partidos de fútbol que se han realizado en el estadio Jalisco, inaugurado el 31 de enero de 1960, con 35 000 localidades¹ y en el estadio 3 de Marzo de los Tecos de la Universidad Autónoma de Guadalajara.

Hasta en los pueblos más apartados del Estado se juega fútbol, por niños, jóvenes y adultos; en campos de juego con medidas reglamentarias y porterías, usando balones profesionales y equipos uniformados; o en las unidades deportivas, lotes baldíos, patios de escuelas, etcétera. En las calles de los barrios, los muchachos se entretienen jugando una «casarita», o partido improvisado de fútbol rápido, que tomó este nombre de cuando se pateaba

¹ Según datos proporcionados por Ángel Lizardo Carrillo (2003), el aforo inicial del estadio Jalisco fue de 20 000 aficionados. Para el Mundial de México 70 se amplió para tener una capacidad de 65 000 espectadores. Actualmente alberga como máximo a 56 713 personas, debido a las remodelaciones que ha sufrido en los últimos años. La información relativa a la fundación del estadio Jalisco se encuentra en el número único de la revista *Estadio*, editada por Clubes Unidos de Jalisco. Un ejemplar se conserva en la Biblioteca Pública del Estado de Jalisco.

una cáscara de naranja como si fuera pelota, o un bote de hojalata o botella de plástico. En las carpas callejeras se instalaron los «futbolitos», mesas con muñecos sujetos a las varillas de metal que al girar van golpeando la pelota hasta anotar goles. Se organizan competencias y torneos de niños, jóvenes o adultos diestros en este juego.

El béisbol (base ball, balón base) se originó en Estados Unidos en 1840 cuando un equipo de aficionados organizó los primeros encuentros de los clubes decanos, los *Eagles* y los *Empires*, los que fundaron la primera sociedad, el Knickerbocker Club en 1845. La Guerra de Secesión estadounidense interrumpió este deporte que resurgió al finalizar la lucha, sobresaliendo los «Medias rojas» de Cincinnati en 1869, que organizaron el primer campeonato de profesionales en 1871 y la Liga Americana en 1902.

El béisbol en Guadalajara se jugaba en los llanos de la periferia antes de 1940, porque en forma profesional lo jugaron en 1942 los legendarios peloteros jaliscienses Alfonso *Tuza* Ramírez, Rogelio *Pecas* Serrano y Jorge *Chorejas* Bravo. En 1949, Miguel Cintrón trajo a la capital de Jalisco el primer equipo profesional de la Liga Mexicana, Los Charros, apodados *Los Pozoleros*, mote que no les agradaba. Estuvieron hasta 1952 jugando en el Estadio Municipal de Guadalajara en la antigua Central Camionera. En 1963, el Dr. Álvaro Lebrija y sus socios presentaron al gobernador Juan Gil Preciado el proyecto del Patronato Pro-Charros que fue apoyado y que al año siguiente tuvo un buen equipo que en 1967 se constituyó campeón. En 1971, los Charros de Jalisco, que habían perdido por tercera ocasión, se levantaron para coronarse campeones, logrando esta hazaña insólita e irrepetible.

De 1989 a 1994 el equipo vino a menos, desapareciendo el béisbol de Guadalajara; y con los años se demolió el estadio de la colonia Olímpica, en avenida Revolución. Aunque no es un juego muy popular, la mayoría de los niños usan cachuchas y camisetas de equipos estadounidenses de béisbol, y en los terrenos baldíos con los bates de plástico golpean pelotas de goma para imitar a sus ídolos de este deporte.

El boxeo. Don Porfirio Díaz afirmaba que el boxeo «era un atentado contra la civilización», por lo que en 1895 se prohibió en la Ciudad de México la función

de boxeo entre Clark contra Smith, siendo aceptada por el gobierno de Pachuca, Hidalgo. Hubo una época de oro del boxeo, cuando destacaron *Kid Azteca* y Raúl *Ratón* Macías (1950), José Becerra y Vicente Saldívar (1960), *Mantequilla* Nápoles, Rubén *Púas* Olivares, Efrén *Alacrán* Torres (1970), que proporcionaron largas horas de emoción al auditorio reunido en torno al ring o a través de la televisión. Cabe destacar que México ha logrado 12 medallas en boxeo olímpico.

Muchos de los regalos navideños y de Reyes para los niños son los balones, los guantes y las pelotas para béisbol, las raquetas de tenis o badminton, los guantes de boxeo o el uniforme para practicar un deporte. Entre los juguetes artesanales de madera, articulados con movimiento por la presión del pulgar, se han manufacturado los boxeadores y los toreros.

La lucha libre. Llegó a México en 1863 por los franceses y fue promovida en 1910 por el italiano Giovanni Relesevitch; pero en la época moderna resurge en 1933, al formarse el Consejo Mundial de Lucha Libre, donde destacaron: Rodolfo Guzmán *El Santo* y *Ciclón Veloz*.

En Guadalajara se instalaban cuadriláteros en las esquinas de los barrios para peleas populares de Lucha Libre, se usaba la plaza de toros El Progreso o el Coliseo Olímpico, que se ubicaba en la calle de Hospicio y la Calzada Independencia, el cual se cambió a la calle de Medrano al construirse en 1979 la Plaza Tapatía, que se inauguró en 1982. Fueron figuras legendarias: Alfonso Dantés, el *Diablo* Velasco y *El Rayo* de Jalisco, que fue tres veces campeón nacional. La lucha libre era imitada por los niños, que continúan compitiendo en las «luchitas», coleccionaban las cartitas o cromos de las fotografías de los luchadores favoritos, se disfrazaban con máscaras de tela, o jugaban con improvisados cuadriláteros de madera con postes y ligas que forman el ring, donde se impulsaban los muñecos de plástico para golpearse entre sí.

El badminton. Se originó en la India, con un «gallito» (volante o pelota de pluma) y una raqueta. En 1835 se jugó en una residencia veraniega cerca de Badminton, Inglaterra, de donde tomó su nombre. En 1893 nació la primera asociación de badminton, que pasó a Alemania en 1902. Después de la II Guerra Mundial se difundió por todo el mundo, aunque no ha logrado arraigarse en muchos países.

En San Juanito Escobedo, Jalisco, en 1940 se jugaba al Tambuche (tal vez, de «tambache» o bulto), un juego de jóvenes y adultos que se practicaba con un molote de hoja de maíz entrelazado (Domínguez, 1985) al que también se le llamaba «Papayul», que consistía en una piedra plana envuelta en hoja de maíz tierno que se juega como el «gallito» del Badminton, según información verbal de la maestra Alicia Briseño (1995) en Guadalajara.

Las bochas y los bolos. A principios del siglo XVIII se llamaba *bochas* (del toscano *bocha* = bola) a las pelotas de madera que se arrojaban a otra más pequeña llamada boliche o bolín. El pasatiempo consistía en acercarse a la bola pequeña desde cierta distancia establecida, en una cancha al aire libre. Eran cinco las jugadas:

- El «arrime» o lanzamiento, ni corto ni largo.
- «Desembuche» tirando la bocha para golpear a la del «arrime».
- El «cupitel» era el envite de habilidad para emparejar a la que había hecho el «desembuche» y situarse junto al bolín.
- El «rodillo» desplazando a todas las bolas o la mayor parte para colocarse cerca de la pequeña. El «bolichear» apartaba al lanzador contrario con un golpe violento, causando gran alegría.
- Ganaba el que hacía ocho puntos haciendo «ramo», esto era hasta que se lograban varios partidos programados que eran impares para evitar empates.

Este juego lo trajo Hernán Cortés a México, así como Pizarro y Almagro. En México, en 1585, se prohibió que los clérigos jugaran al boliche, pagando una multa y el vestido que se quitaban para esta diversión. Las canchas eran más visitadas por los vizcaínos que por los criollos. En los siglos XVII y XVIII, en los lugares de juego que eran garitos al aire libre, si no se consentían, sí se disimulaban por las autoridades. Después del «toque de ánimas» nadie podía jugar y el alcohol se desterraba. Pero, en realidad se procedía de la siguiente manera: «acátese, pero no se cumpla». Para divertirse en una cancha oficial se requería de un gasto adicional, al pagar a los arrendatarios del estanco.

Antes de los bolos, en Francia, hacia 1317 se jugaba con «quillas», las que se tiraban con un palo. En Santander, España se le llama «Pasabolo» al juego de arrojar tres bolas a mayor distancia, o «Emboque» jugando con «10

de bolos» dejando uno en pie. Se colocaban en el suelo nueve trozos cilíndricos de madera, separados una cuarta entre sí, en tres hileras a igual distancia. Los jugadores se colocaban a una distancia determinada. El juego consistía en tirar todos menos el «jefe» central que se colocaba al frente, y se perdía si caían todos. Miguel de Cervantes menciona este juego en *El coloquio de los perros* y Quevedo en *El Buscón* al referirse a «...juegos de argollas y bolos». Las reglas del bowling o Boliche se originaron en Estados Unidos.

El billar: Como antecedente, en el México prehispánico, Bernal Díaz, Antonio de Solís y Cervantes de Salazar relatan que los aztecas jugaban «Tololoque», el cual jugaron Hernán Cortés y Motecuhzoma. Un juego que se componía de unas bolas pequeñas de oro, con que tiraban a tocar o derribar ciertos bolillos o señales del mismo metal a distancias proporcionadas. Vencía el primero que ganaba cinco partidos compuestos por rayas.

Billar proviene de *billa*, palabra latina que se refería a meter la bola en una tronera después de chocar en otra bola. Era un juego muy común en Francia, Alemania, Inglaterra, Italia o España. En 1674, Cotton publicó *The Compleat Gamester* (El jugador completo, en inglés), donde dice que se originó en España y que el francés Henry Derigne fue el primer jugador. Shakespeare decía que Cleopatra era muy aficionada al billar y en el siglo XVI se menciona este juego en las obras literarias. Carlos IX de Francia jugó billar en la trágica noche de San Bartolomé, del 23 de agosto de 1572. En Europa, originalmente se llamó «Pelota a la italiana». Scanio en el *Tratado del giuoco della palla* dice que se jugaba con palos con un hierro curvo en forma de cuchara, pasando la pelota a través de un anillo de hierro. En España se llamó «Truco», que se jugaba en una mesa no en el campo abierto, y era muy conocido en el siglo XVII, mencionado por Quevedo en *El Buscón*. Se usaban bolas de marfil que se impulsaban con un taco de madera sobre una mesa con troneras. Y era «truco alto o bajo» según las troneras que eran arcos llamados «barra», como obstáculos para el rival, y el «bolillo» que era un pedazo de hierro o madera de dos palmos de alto. Se golpeaba hacia la tablilla de la mesa para que rebotando tocara la bola del contrario. Los partidos eran a cuatro, ocho, doce juegos o «piedras o rayas». La «carambola» se jugaba con tres bolas.

El primer salón de juego público de billar en América estuvo en 1604 en

Isla Margarita, Venezuela. El billar llegó a México importado de Francia, ya avanzado el siglo XVIII, el cual ya se jugaba en los recién estrenados cafés, que nacieron en París en el siglo XVII. El café era sinónimo de liberal y progresista, frente al reaccionario chocolate. Y se relacionaba al billar con el café, que siempre estaban juntos. En España inició en las ruinas de las «alojeras, horchaterías y chocolaterías».

El ping-pong. El «tenis de mesa» es un juego de salón ideado por James Gibb, tenista de un club londinense, en 1895, inspirándose en la canción inglesa de 1880 *Ping-pong* o en la onomatopeya del sonido que producían las primeras pelotas de goma y la marca registrada del estuche con pelotas y raquetas. Actualmente son de plástico hueco y ligero. Originalmente sólo se jugaba en clubes privados en Inglaterra. Se olvidó con la I Guerra Mundial, resurgiendo en 1935 para continuar jugándose hasta la fecha como juego de salón, y en escuelas como juego educativo de coordinación visomotora.

La bicicleta. En 1790 el barón de Sivrac inventó el celerífero con dos ruedas y figura de león ensillado como caballo. La draisina tenía una rueda móvil que se impulsaba por las piernas. En 1840, el escocés Kirkpatrick MacMillan puso pedales en la rueda trasera y en 1845 el inglés Thompson le agregó las llantas de goma. En 1865, el francés Michaux puso pedales en la rueda delantera en el biciclo que se convirtió en velocípedo. En 1867, Adler inventó el cuadro metálico y en 1869 Myer adaptó una gigantesca rueda anterior y una minúscula posterior. En 1885 Stanley aplicó la cadena de transmisión y en 1889 el irlandés Dunlop puso neumáticos al biciclo. En Guadalajara fue famoso el ciclista Ángel Romero Llamas, conocido como El *Zapopan* Romero por ser originario de este lugar y con este nombre designó a su industria de bicicletas.

LOS JUEGOS TRADICIONALES

El changay. Para este juego se necesitan dos palitos de madera, uno de diez cm y otro de 40 cm de largo. Pueden ser de un palo de escoba de desecho, para dos jugadores o más. Este juego parece derivado del béisbol y consiste en acumular cierta cantidad de puntos para ganar. El jugador o equipo que ataca, busca obtener puntos mientras el contrario se defienden, buscando hacer

tres *outs* (salidas) para tener la oportunidad de lograr su puntuación. El *changay* tiene tres etapas:

- *La cucharita*. Se coloca el palo pequeño suspendido entre dos piedras y con el palo largo se le golpea para que caiga lo más lejos posible. Si el palito es atrapado en el aire es un *out*, pero si no se atrapa el jugador defensor tiene que arrojarlo desde donde cayó con el fin de tumbar el palo grande que se ha colocado entre dos piedras. Si logra tumbarlo, o que el palo pequeño quede bajo las piedras, se declara *out*.
- *El batazo*. Consiste en arrojar hacia arriba el palito para tratar de pegarle con el otro como si fuera un batazo de béisbol. Si el bateador falla, se declara *out* así como si lo atrapa en el aire; si no, se arroja desde el lugar donde cayó el palito para pegarle al palo grande sostenido por el bateador entre las dos piedras de forma vertical. El defensor arroja el palito y desde donde quede se cuenta la distancia con base en lo largo del palo grande, porque cada medida cuenta un punto.
- *La palomita*. El palito se coloca recostado sobre una piedra pequeña y con el otro se le pega en la orilla levantada para que «vuele» y se le golpea en el aire. Si el jugador no le atina es *out*, o de lo contrario se comienzan a contar las medidas desde el lugar donde cayó la «paloma» (*Mural*, 14/IX/2003).

El resorte. Para jugar al Resorte se necesita un cordón elástico de cinco milímetros de ancho por tres metros de largo, unido en sus extremos por un nudo. Mínimo lo pueden jugar tres niños, porque dos sostienen el resorte parados con las piernas abiertas, a una distancia suficiente para que quede tenso, formando un rectángulo. El juego se divide en cinco tiempos, llamados: primeras, segundas, terceras, cuartas y nubes.

En «primeras» el resorte se coloca en los tobillos, en «segundas» en las pantorrillas, en «terceras» en las corvas de las rodillas, en «cuartas» a la altura de los sentaderas, y las «nubes» lo sostienen con las manos a la altura de la cabeza de ambos jugadores.

Para jugar, el otro participante debe brincar colocando un pie dentro del área del resorte y el otro fuera; después saltar para cambiar la posición de los pies. Enseguida debe brincar para pisar ambos lados del resorte y después

brincar para dejar los dos extremos del resorte dentro de sus piernas. En el último salto da vuelta hacia el lado por donde entró al elástico y brinca para salir. Quien cumple con todos los pasos, prosigue con las «nubes», metiéndose en el área del resorte con los brazos extendidos, diciendo «lunes» y saltando en media vuelta las veces que sean necesarias para decir los días de la semana hasta el sábado. Para salir, se prepara evitando que los otros dos compañeros lo atrapen dentro del resorte. Gana si queda fuera del resorte al decir «domingo». Estas acciones se repiten cambiándose de turno los jugadores cuando alguno se atora o no pisa los dos extremos al mismo tiempo (*Mural*, 14/IX/2003).

La soga. La cuerda se hace girar sujetándola de sus extremos dos jugadores, para que los demás salten sin tocarla, porque pierden y salen del juego. La habilidad para saltarla va desde las formas más sencillas hasta las más difíciles y rápidas. La maestra y escritora Sara Velasco (2003) recuerda con nostalgia su infancia cuando comenzaba a saltarla «de puesta», esto es que al momento de iniciar se giraba la soga, o «de entrada», que al estar girando se entraba, y con más grado de dificultad podía ser al derecho o al revés, esto es que la soga gira hacia el que la va a saltar o en sentido opuesto.

Todos formados hacen la «maquinita de tres», dando tres saltos y saliendo para continuar el siguiente sin perder la secuencia. Para el «reloj», los jugadores van saltando cada uno un número de brincos de uno a doce y de doce a uno, sin equivocarse. Para la rapidez se juega «carne, chile, mole y pozole», aumentando la velocidad hasta que se cansa o equivoca el jugador. A veces se utilizan dos sogas cruzadas para hacer más difíciles los saltos.

Las estudiantes del Internado Beatriz Hernández, ubicado en Angulo y Cruz Verde, en Guadalajara, practicaban saltando la soga en forma individual con tanta gracia y destreza que después enseñaban en las escuelas primarias tablas gimnásticas con acompañamiento musical.

Con los niños más pequeños se juega «a la culebrita», oscilándola por el piso u ondulándola con arcos hacia arriba. A veces se tensa para que la salten, cada vez a mayor altura. Y los más grandes y adultos pasan echados hacia atrás bajo la cuerda tensa que de 1.50 m va descendiendo hasta que pasen los jugadores casi arrastrándose, y pierden los que se caen.

El yoyo. Originario de Japón, hacia el año 500 a.c. era de piedra. Se usaba en la antigua Grecia, en Francia jugaban con él los niños del siglo XVI, y en el siglo XVIII le llamaban *émigrant* (emigrante). Similar al yoyo es el «carrete del diábolito» (*diavolo* = diablo, en italiano), un juego de destreza que consiste en dos varitas como de 20 centímetros unidas por una cuerda en uno de sus extremos. Se sujeta una en cada mano, poniendo sobre la cuerda un pedazo de madera, de forma de reloj de arena y haciendo que vaya de un lado a otro al darle un rápido movimiento de rotación. Se lanza al aire y se atrapa para hacerlo rodar de nuevo. Este juego ya no es común entre los niños. El diábolito se cree originario de África central, donde lo conoció Weale en la meseta de Maconde, en el Bajo Rovuma, aunque procede de Kuengen, China, desde donde lo llevaron los misioneros a Europa, llamándole «diablo entre dos varillas». Fue muy popular por Inglaterra, donde existe un grabado de 1806, y en Francia en 1812, resurgiendo hasta 1906.

Actualmente, los yoyos se tornean en madera y se decoran con círculos concéntricos de colores, en Quiroga, Michoacan, desde donde se extiende su comercio a todo el país; aunque los de Teocaltiche, Jalisco son de mejor calidad y algunos hasta tienen incrustaciones de hueso y metal. El yoyo de plástico industrializado se popularizó en Estados Unidos por Donald Duncan, en 1929, que actualmente vende Yoyo Alien y Yoyo Spawn. Las suertes con yoyos van de las más fáciles como «Sube y baja», «Paseando o bailando al perrito», hasta las más difíciles como «El perrito mordelón», «El trapecio», «La cunita», «El columpio», «La vuelta al mundo», «La torre Eiffel», o acrobacias con dos yoyos, entre otros.

El papalote o la cometa. Fue inventado por los chinos, se cree que fue el general Han-Sin en el año 200 a.c. para enviar mensajes a una plaza sitiada a la que ayudó con su ejército. De China, en la era Heian (794–1185), se difundió a Japón y de ahí a otros países. Actualmente, en Japón es donde hay más variedad de cometas de papel, con bambú e hilo de cáñamo, que por la riqueza de materiales sumada a la habilidad japonesa dieron como resultado gran variedad de dibujos y formas. En sus orígenes fue un pasatiempo de la aristocracia, alcanzando su apogeo en el periodo Edo (1615–1868), siglo de oro de la cometa cuando se extendió entre la gente del pueblo. Con el desarrollo de las técni-

cas de la xilografía y de las estampas policromas (*ukiyo-e*) se aplicaron estos dibujos al papel de las cometas. En el siglo XVII, Ui-Sho-Setsu atado a una enorme cometa inspeccionó el castillo de Yedo. Además, las cometas se usaban para ahuyentar ogros y demonios japoneses, y proteger los hogares contra enfermedades. Había juegos donde las personas conducían su cometa para tratar de cortar el hilo del adversario. En Tokio, todavía se eleva una cometa el primer día del año.

Haddon (1898) creía que el papalote se había originado al observar flotar en el aire una vela de una embarcación en Indonesia. En meteorología se han usado las cometas desde 1749 por Rotch en Boston, instalando aparatos registradores del tiempo, la humedad o la fuerza del viento. Franklin descargó la electricidad de una nube mediante una cometa en 1752.

Con el crecimiento de las ciudades y la reducción de los espacios abiertos, se ha limitado el uso de las cometas. Luis Quintanar Soto Bocanegra y Ruiz, primer jefe político de Guadalajara (1822-1824) suprimió la diversión de los papalotes por los innumerables accidentes que sucedían al caerse muchas personas de las azoteas. El impacto de los juegos electrónicos entre los niños, ha sido otro factor para dejar este divertido pasatiempo, aunque en algunas escuelas los maestros tratan de promover los juegos tradicionales.

El trompo. Existe testimonio del uso del trompo en un vaso griego del año 480 a.C., donde se hacía bailar por medio de un látigo. Aunque, en el Mueso Johns Hopkins de Baltimore se exhibe un trompo de barro encontrado en la antigua Troya y data del año 1500 a.C. Virgilio (70-19 a.C.) y Plinio lo mencionan en la Roma antigua. Además, cerca del volcán Vesubio se encontró uno en Pompeya. Hacia el año 790 se difundieron desde China y Corea hacia Japón, donde se le llamaba *tolo* y en china *kantok*, y en Holanda se les conoce como *tol*. En Europa se considera que el trompo de látigo llegó por Java desde China y Japón. Primero fue pasatiempo exclusivo de la aristocracia, pero al paso de los años fueron usados por todo el pueblo.

A México llegaron a través de la nao de China, que viajaba de Filipinas a Barra de Navidad, Jalisco, y a San Blas, Nayarit; posteriormente a Acapulco, haciendo este recorrido desde 1571 a 1734. A finales del siglo XVII e inicios del XVIII, el trompo acrobático fue exhibido por los comediantes ambulantes en

sus barracas improvisadas, efectuando tales actuaciones que obtuvo popularidad entre el público. También fue popular el trompo «Querella» utilizado en apuestas que costaron hasta las casas a los apostadores.

Actualmente en Japón existen cerca de mil tipos de trompos, desde los más simples como el «torcido», que se hace girar torciéndolo con los dedos, hasta los más elaborados, como los acrobáticos. Los hay desde cinco milímetros hasta 90cm., pero de acuerdo a la forma de girar, se pueden dividir en cuatro categorías básicas: trompo torcido, arrugado, tira-cordel y enrolla-cordel. Existen además los «trompos tramposos» que es difícil saber la forma para hacerlos girar, o el trompo sonante que zumba al girar.

La perinola o «pirinola» en Jalisco y México, es achatada y ha servido para apostar o predecir el futuro. También se le llama peonza y en Israel *sebibón*. La de los juegos de azar tiene forma cúbica con punta y cabeza de donde se hace girar con un movimiento rápido de los dedos pulgar e índice. Cada cara tiene una letra: S =saca, gana un punto; P =pon, pierde un punto; D =deja, no pierde ni gana; T =todo, gana todo. Popularmente se le llama pirinola «tomadaca» porque en sus caras dice: toma o da acá, toma o deja; toma uno, toma todo, etcétera.

El escritor Rabelais en 1550 y Shakespeare en 1600 en sus textos mencionan los trompos llamados «fraile». El trompo periforme (como pera), era el más popular en el siglo XIV, que se recoge del suelo mientras baila y sigue bailando en la palma de la mano, en la uña, o con el cordel. Este juego lo realizan niños de siete a doce años, generalmente de diciembre a febrero.

Los trompos se hacen de madera blanda o dura, como la de mezquite. La puya o punta es diferente, de un tornillo de acero, bronce o simples clavos. Pueden ser pequeños, medianos o grandes, adornados con tachuelas, chinchetas, pintados, etcétera. Algunos trompos tienen agujeros para que zumben o chillen.

En Japón, es una verdadera profesión las acrobacias del trompo. Los artesanos los pintan de colores llamativos; hacen pequeños trompos dentro de otros, musicales y los que duran muchas horas girando, y aunque los fabrican de mejor calidad, los chinos son más hábiles en su manejo. En México, lamentablemente pocos artesanos se dedican a fabricarlos, lo que provoca una pérdida de la cultura tradicional. Las reglas del juego son:

— Trazar un círculo de 50 cm de radio con una cruz al centro. Los jugado-

res lanzan sus trompos para tratar de «picar» el centro, para decidir el orden en que van a jugar.

- El que queda más lejos, pierde y coloca su trompo en el centro. Inicia el que quedó más cerca del centro; lanzando su trompo para tratar de pegarle de punta al trompo colocado en el centro. Si falla pero el trompo quedó «bailando», el jugador lo recoge entre los dedos como cuchara y lo lleva a la palma de la mano, para arrojarlo de nuevo y darle un tope fuerte al trompo del centro, y lograr sacarlo del círculo.
- Pierde si falla otra vez y coloca su trompo en el lugar del anterior perdedor. También pierde el que se le atora la cuerda o encuerda al trompo, y el que no logra pegarle al otro ni de punta ni de tope.
- Primero se marca la distancia para mover al trompo castigado, de una o dos cuartas (mano extendida), para alejarlo o volverlo al centro.
- El castigo al perdedor es que los demás le dan «quecos» o golpes al trompo con la punta para abollarlo; según se han puesto de acuerdo: cinco, diez o quince «quecos».
- Para el castigo se hace un hueco en la tierra donde se coloca el trompo del que castiga con la puya para arriba. El hueco es del tamaño del trompo para que no se mueva. El trompo del perdedor se amarra de la cabeza y de la punta y se azota sobre el trompo enterrado, las veces que se han convenido. Así pasa cada jugador para realizar el castigo. Los trompos perdedores quedan tan maltratados, que en poco tiempo se despedazan y se reponen por otros nuevos.

Se les llama suertes a las distintas maneras de jugar con el trompo. Hoy existen más de 150 suertes diferentes y cada jugador inventa las propias. Entre las más conocidas están: «Trompo a la uña», «Columpio», «Elevador», «Carrusel», «La vuelta al mundo», «Revolución», «Imposible», entre otras.

El Picotazo es el juego más antiguo y tradicional en Jalisco con el trompo: se traza un círculo en el suelo y en él se ponen a bailar los trompos de los competidores; el que saca los trompos de los contrarios gana. Para jugar «Elevador» se lanza y desliza por la cuerda haciendo que el trompo suba. En el «Columpio» se lanza el trompo y se desliza por la cuerda formando el columpio ayudándose de los dedos índice y pulgar de la otra mano, mientras el trompo se mece. Para jugar «Imposible», se lanza el trompo haciendo que caiga sobre la

cuerda tensa en horizontal. En «Trompo a la uña», el trompo se lanza al aire para que caiga y baile exactamente en la uña. «Échate este trompo a la uña» es un refrán que se refiere a un hecho insólito e increíble. La «Revolución» es la más difícil porque se combinan varias suertes (Cruz Lirón, 1981). Los trompos modernos, como Duncan o Cuper son de plástico resistentes con una cuerda o piola sujeta a una argolla con mariposa para su mejor control. Hay modelos pequeños para niños de corta edad, para medianos y «Zeta» para profesionales.

El balero. En México se hacen de madera de zapote, caoba, oyamel, pino, etcétera, y los artesanos los pintan y decoran para hacerlos atractivos. Muchos niños hacen sus baleros con botes de hojalata o de cartón, cuerda o mecate y un palo para ensartarlo. El balero se compone de mango, cuerda y cuerpo, existe gran variedad de tamaños pero el más tradicional es el que tiene el mango de quince centímetros de largo aproximadamente, de forma regularmente torneada y un extremo más angosto. El cuerpo es cilíndrico de ocho centímetros de altura, y seis de diámetro; la base tiene un orificio de 1.5 centímetros de diámetro por cuatro centímetros de profundidad y deberá encajar perfectamente en la parte superior del mango. La cuerda mide 30 centímetros y es atada a la parte alta del cuerpo del balero introduciéndolo desde el orificio de abajo hacia la parte superior, entrando por un agujero fino que previamente se hizo con una broca y se detiene con un nudo, el otro extremo de la cuerda se ata al centro del mango.

Se puede jugar en forma individual o en grupo. Para competir se elige el orden de los jugadores y ganará el primer lugar quien ensarte más veces el cuerpo del balero en el mango sin fallar. Las diversas formas de ensartar el balero tienen cierto valor: cinco puntos, cuando al balero en forma vertical se le da una vuelta de adentro hacia afuera y vuelve a ensartarse; diez puntos o «Capirucho», cuando se toma la cuerda por la mitad, estando ensartado, y se hace girar el cuerpo de adentro hacia afuera y se vuelve a ensartar; 25 puntos, cuando en forma vertical se mueve la muñeca para que el balero colgando de la cuerda haga círculos y media vuelta, se impulsa hacia arriba y se ensarta; 50 puntos: se mueve cruzando de izquierda a derecha, tres o cuatro veces, y al pasar por el centro se le da media vuelta de adentro hacia afuera y se ensarta; 100 puntos: el balero en forma vertical, se le da un jalón hacia arriba con fuer-

za y rapidez para que se ensarte; 500 puntos: se hace girar el balero media vuelta tomando el mango con fuerza, girando la muñeca de afuera hacia adentro, tratando de ensartarlo de abajo hacia arriba, en el momento en que va cayendo y, 1 000 puntos cuando se juega al revés: se toma el cuerpo de balero dejando colgado el mango para que de adentro hacia afuera de media vuelta y se introduzca en el orificio. Los jugadores se ponen de acuerdo en cuanto al tipo de jugadas y puntaje, por ejemplo: «vamos a jugar a mil tantos, pero sólo usando la jugada de cinco puntos». Gana el primero que acumule los puntos señalados. Cuando no se atina, se pierde la jugada y sigue su compañero de ronda (Cruz Lirón, 1981).

Las canicas. A las bolitas de barro cocido, piedra o vidrio con que juegan los niños mexicanos se les llaman canicas, mosaicos o agatas. En náhuatl *canica* significa «aquí estoy» (Cabrera, 1988). En las culturas prehispánicas de Mesoamérica, destaca el mural de Tepantitla, en Teotihuacan, donde se han identificado jugadores con «bolitas». Los niños egipcios y romanos jugaban canicas, cuyas piezas se encuentran en el museo de Frankfurt, Alemania, donde les llaman *knicher*, que significa «bola».

Las investigadoras Reina Cedillo y Carmen Lechuga, arqueólogas de la Dirección de Salvamento Arqueológico del INAH, son las autoras de la investigación «Chiras pelás y al tiro»; quienes con motivo de la excavación en el Centro Histórico de la Ciudad de México, localizaron un número considerable de canicas de piedra, barro y vidrio debajo de la planta arquitectónica de una casa-vecindad del siglo XVIII (*El Informador*, 7/1/2002).

A las canicas grandes se les llama «cacalotas» (del náhuatl *Cacálotl* = cuervo); florecitas o tréboles y ojos de gato son canicas transparentes, unas con una flor y otras con una figura ahusada al centro; ponchitos son canicas opacas de un solo color; las ágatas son veteadas; Las humitos son transparentes con una mancha de humo en el centro; las agüitas son transparentes en color azul, verde, café o ámbar con algunas burbujas; chirinitas se les llama a las canicas más chiquitas; los barritos son de barro opaco con colores de tierra. Las canicas se tiran o lanzan de diferentes formas: de huesito, uñita, pellizco o gaznucho. Y para practicar los tiros se juega a «Los soldaditos» y «Herido, grave y muerto». Los juegos más comunes son «Los mates» o «Los perseguidos»,

«Las choyitas» o «Los pocitos», «El doble» o «La ruedita» o «Los ahogados» de quince centímetros de diámetro, «Ahogado sin mate» o «Doble mate»; «El pescadito» u «Ovalito», «La ruedota» o «Ahogado grande» de un metro de diámetro.

Pancho Madrigal en su libro *¿Dónde quedó la canica?* (1999) incluye un amplio vocabulario de este juego tradicional, porque se puede jugar «de a mentis», «de a devis», «la entrada», «el tiritito», «tiro o raya»; y el orden de mano, «tras o cola», «quemar o quimotear», «quimote mano o comenchi», «hacer puya», «meter hueso», «sacar bola», «traer bola» o «matona», «hacer chiras», «pegar seco», «bien tronis» o «bien tronado y sacateado»; «raya es centro o fuera», «comenchi», «pelar», «mano sentada» o «levantada» o «apoyada» o «libre»; «alenchar» en el juego de la «choya», «saquis», «muerte andando», «la farola», «de compas», «a sus uñas», «chentar» o «ciscar».

Las reglas para jugar canicas son variadas dependiendo del tipo de juego por el que se decida. A continuación se describen las reglas para «El cuadrito»:

- Se traza sobre la tierra un cuadro de 20 centímetros de lado, después se hace la línea de tiro a unos tres metros de distancia; después se ponen de acuerdo los jugadores sobre el número de canicas que se van a jugar (tres cinco, diez, etcétera) y que colocarán cada uno dentro del cuadrito.
- Para elegir al que será «mano», es decir, el primero en tirar, todos los niños se colocan tras la línea de tiro y tiran hacia el cuadro. Aquel que lance su canica más cerca, será el primero en tirar, los demás seguirán en orden según las distancias que quedaron del cuadro. También se puede «sacar la mano» tirando los jugadores a la inversa, desde El cuadrito hacia la línea de tiro.
- Cada niño tira desde la línea para quedar cerca del cuadro o sacar alguna canica; después continuarán tirando del lugar en donde se quedaron. Cuando vuelve a tirar el primer jugador, tratará de sacar una sola canica del cuadro; si lo logra, entonces tiene derecho de «mate», es decir, eliminar al jugador que esté más cerca. Si le pega, este jugador queda fuera del juego y vuelve a tirar a las canicas del cuadro.
- En caso de que algún jugador saque dos o más canicas, comete la falta «chiras pelás» y pierde el juego.

- Cada jugador continúa tirando seguido hasta que falle de sacar canicas del cuadro o no «mate» a sus contrarios. El siguiente jugador intentará sacar una canica y de lograrlo le quita el derecho de «mate» al anterior, y así se va pasando el «mate de mano a mano» de uno a otro, hasta volver al primero, que si todavía está jugando tendrá que volver a sacar una canica para tener derecho de «mate».
- El juego termina cuando se sacan todas las canicas o se eliminan los jugadores por «mate» o por «chiras pelas»; el vencedor será quien quede con «vida» y ganará las canicas que estén en el cuadro.

Con estas mismas reglas se juegan «El triángulo», «Media luna», «Cocolito» o cualquier figura que se les antoje a los niños (Cruz Lirón, 1981).

En el antiguo San Juanito Escobedo, Jalisco,

grupos de chiquillos marcaban una rueda en el suelo valiéndose de un tepalcate o un palo y girando sobre la punta del pie, hasta cerrar la circunferencia que medía de uno a dos metros, según la cantidad de muchachos que iban a jugar a las canicas. En este juego los jóvenes ponían dinero en el centro en lugar de canicas, uno o cinco centavos que les llamaban *nicles* (de níquel) que medían como centímetro y medio.

Los jugadores se colocaban en la línea del círculo y trataban de sacar con el «tiro» una a una las canicas que permanecían en el centro, pero con todo cuidado para evitar quedar dentro del círculo, porque allí terminaba uno su juego, o bien, que siendo ducho en la materia si lograba sacar varias canicas, se buscaba la manera de huir de los enemigos cercanos que por regla general, todos eran buenos para este juego, evitando que lo «mataran» y tener que entregarles todas las canicas que se habían logrado sacar.

En todo el pueblo se disfrutaba de este juego. Había duelos entre los mejores de los barrios, y la fama de algunos chamacos sonaba por el pueblo, sintiendo respeto a la hora que se tenía que jugar. Las canicas eran de cemento y las ágatas o los «mosaicos» como se les llamaba a las de vidrio que lucían de varios colores, y que se utilizaban para tirar. Las de cemento ya desaparecieron y únicamente se usan las «agüitas» para jugar (Domínguez, 1985).

El bebeleche. Lo jugaban los niños griegos y en Roma hay trazos del «infernáculo» o «bebeleche» y «caracol». En la Edad Media se dibujaban en las cate-

drales y monasterios con fines catequísticos llamándoseles «Cielo». Después se le llamó «Avión» y recibe diferentes nombres según cada país: «Calderón», «Tejo», «Trueque», «Caer en raya», «La grulla ágil», «Rayuela» o «Zaragazo».

Los juegos de hilo. Entre los juegos de habilidad manual están los «Juegos de hilo», que consiste en un cordel o hilaza de 60 a 80cm atado en sus extremos que se entrelaza con los dedos meñiques y pulgares, entretejiéndose con los demás dedos de la mano para formar «La pata de gallo», «El serrucho», «La torre Eiffel» o «La mano atada que mágicamente se desata».

Los pulpos voladores. Por los aires vuelan multitud de «pulpos» de colores que suben más alto que los árboles seguidos por la mirada atónita de los niños y sus padres, esperando con angustia que bajen hasta las lozas de cemento de la plaza, o con desilusión, viendo como se aferran a los cables eléctricos, a las ramas o al follaje. Todos atentos al azar, ven su buena suerte o escuchan el llanto de sus hijos más pequeños que quieren otro «pulpo», mientras, el globero infla feliz las tripas largas que atará al globo redondo que forma la cabeza.

Así se divierten los niños en el centro de Guadalajara, que con unos pesos obtienen un «pulpo» que arrojan al extractor de aire del túnel de avenida Hidalgo, cuya salida en la Plaza de la Liberación. El ducto subterráneo eleva los globos que por su peso descienden lentamente para subir de nuevo ante los gritos de alegría o quedando enredados en las alturas ante los lloriqueos de frustración de los niños.

Allí, en la Plaza de la Liberación, doña Evelia Reséndiz Zúñiga vende globos y pelotitas de gajos, que ella ideó inspirándose en una pelota. Sobre un molde de lámina con forma de hoja recortaba rollos de plástico que enharinaba para poder coserlas alternando colores hasta formar una esfera que se llenaba con el globo cuando se inflaba. Antaño y hasta hoy ha sido un atractivo juego para los niños, atar las pelotitas con una liga para rebotarlas con el puño en un continuo vaivén.

Los globeros incluyen algunas atracciones como las lagartijas y los rehiletes de acetato colorido, que antes eran de papel metálico, pero antaño elaboraban avioncitos de cartón con una corcholata en la hélice que ronroneaba al girar con el aire, gallinitas que cloqueaban al jalarles un hilo o ranas que

croaban con el mismo sistema. En los días patrios los rehiletos son tricolores y se venden junto con las banderitas o ruidosas cornetas. Con el uso del gas, los globos de látex o plásticos metalizados se han difundido entre los niños y los adultos que los usan para decorados en fiestas, bares y promociones comerciales. En actos multitudinarios se sueltan al aire cientos de estos globos. Los globos «payaso» se han fabricado con látex en Guadalajara desde hace muchos años. Se han diversificado sus formas desde los clásicos ovalados hasta los de figuras más complicadas, de color o policromados, con estampados de caras o letreros.

LOS JUEGOS DE MESA

Las damas. Hay evidencias de tableros sumerios del año 2 600 a.c. y del tablero egipcio y los dados del año 1 600 a.c. El juego de Damas aparece en una imagen de la Iliada en una vasija de cerámica griega, asimismo lo menciona Rabelais en 1550. El juego se ejecuta en un tablero de 64 escaques, con 24 fichas redondas (12 blancas y 12 negras), que se reparten entre dos jugadores. Cada uno tratará de «matar» o «comer» piezas del oponente, pasando por encima de ellas al saltar oblicuamente de escaque en escaque. El jugador recupera una pieza eliminada si consigue llevar alguna ficha al extremo contrario del tablero; ambas piezas, puestas una sobre otra (dama), dan al jugador la posibilidad de recorrer todos los escaques en dirección oblicua, matando o comiendo las piezas de su contrario sobre las que salta. Pierde el jugador que se queda sin piezas.

Ajedrez. En el siglo V a.c., en la India se conoció el tablero de 64 casillas con dados y memoria, llamado en persa *ashtapada* ancestro del ajedrez. En el siglo IV a.c., el «chaturanga» lo jugaban cuatro personas, después viajó a Persia sobresaliendo las piezas: el rey, el visir, los caballos, los elefantes, las rocas y los peones; y los jugadores se unían en pares. Cuando los árabes conquistaron Persia en 615 llevaron el ajedrez cambiando el tablero que era rojo y negro, por blanco y negro. La reina suplió al visir, el ejército pasó a la corte. El ajedrez siempre ha sido un juego permitido porque se requiere mucha concentración y estrategia para su práctica.

Rompecabezas (puzzles). El primer rompecabezas fue una tablilla babilónica de hace 3 000 o 4 000 años. El puzzle lo fabricó el londinense John Splisbury en 1762, hecho en un lienzo pegado a una tabla de madera y cortando sus piezas, para armarse. El «rompecabezas» actual lo masificaron en Estados Unidos los hermanos McLaughlin y Milton Bradley, en láminas de cartón impresas con imágenes sobre papel plastificado adherido a un cartón grueso con cortes por medio de troquelado. El diseño de los patrones es geométrico, amorfo, con siluetas exóticas o de animales.

Desde hace 70 años, en México se fabrican rompecabezas calados en madera y más recientemente en hule de colores grueso o delgado. En las ferias y mercados se venden rompecabezas elaborados con alambre y argollas, cuya meta consiste en separar una pieza engarzada en otra que tiene diferentes grados de dificultad.

Lotería de cartones. La lotería se originó en Italia llamándose *lotto*, pasó a Francia donde se le dice *loterie*. La lotería primitiva o antigua en que se sacaban cinco números de 90 para premiar a quienes tuvieran los números seleccionados dio origen a la Lotería Nacional. De España pasó a México en el siglo XVIII y al paso de los años se convirtió en un juego de 54 cartas con figuras representativas del folclor, donde se conserva como un juego típico de las ferias populares, verbenas, jamaicas o quermeses (*kermés* o *kermesse*, de *kerkmisse*, del antiguo germano *kerke* = templo y *misse* = feria o mercado, lo que en holandés significa feria del templo, y define la verbena con fines benéficos), también se puede jugar en el barrio o el hogar. Las cartas o «cartones» reúnen de nueve a 16 figuras distribuidas al azar de manera que sean diferentes para cada jugador, que va colocando una semilla de frijol o maíz en cada figura que se «grita» o «canta»; el ganador grita «lotería» y obtiene los regalos que se ofrecieron al inicio del juego. Entre los niños se obsequian dulces o chicles. Existen dos diferentes tipos de lotería ilustrada por dibujos, la antigua a dos tintas llamada «Lotería del comal» y la «Lotería del gallo» impresa a colores que es la más tradicional, a la que se le conoce así porque tiene la marca de la imprenta en una carta con el dibujo de un gallo.

En México ha sido un pasatiempo muy arraigado en el gusto popular,

sobre todo en las ferias, donde «el gritón» anuncia el nombre de cada figura añadiéndole algún comentario jocoso, un refrán, verso picaresco o albur. En Estados Unidos se llama «bingo», es numérico y actualmente es una versión para juegos del palenque y de apuestas. Algunos versos que se recitan para jugar a la lotería de cartones se reproducen a continuación:

¡Calmantes montes, alicantes pintos,
pájaros cantantes, elefantes blancos,
volando de flor en flor!

¡Corre, corre y va corriendo...
y los frijoles poniendo,
que juega toda la tabla!

Y... se va y se corre con la vieja del atole
que hasta la barranca se oye...

El que le cantó a san Pedro	...El gallo
Satanás en los infiernos	...El diablito
Con respeto se le llama	...La dama
De corbata y calcetín	...El catrín
Cuando no le llueve, le llovizna	...El paraguas
Mitad pescado, mitad mujer	...La sirena
Pa' subir al cielo se necesita	...La escalera
En la mesa, se la empina	...La botella
Donde Cortés fue a llorar	...El árbol
Yo te conocí pepita y ahora eres	...El melón
El que vive, mientras el cobarde quiere	...El valiente
El gorrito del bebé	...El gorrito
La calaca, pelona y flaca	...La muerte
La que espera desespera	...La pera
La tricolor de la patria	...La bandera
Arránquese bandolón, que lo quiero pa'salterio	...El bandolón

Con el violonchelo,	
yo toco esto y aquello	...El violoncello
Hace un cuatro en los charcos,	
parada en una pata	...La garza
Más vale en mano que cien volando	...El pájaro
Tengo cinco de dos y dos de cinco	...La mano
Piso talones y arranco tacones	...La bota
La que parece de queso	...La luna
El que dondequiera es verde	...El cotorro
¡Ah, que mi compadre nacho,	
quítese de ser	...El borracho
El negrito de la Habana	...El negrito
Late y late el cucharón	...El corazón
Del verano roja y fría,	
carcajada rebanada de	...La sandía
El cuero que no se arruga	...El tambor
Si se duerme se lo lleva la corriente	...El camarón
Si el indio de jaras, hace sus flechas	...Las jaras
Con su música toca y toca	...El músico
Atarántamela a palos,	
no me la dejes llegar	...La araña
El sol... que nos cae de dado	...El soldado
Tan chiquita y sale de noche	...La estrella
El caso que te hago es poco	...El cazo
El que va cargando	
Charales (Charles) Atlas	...El mundo
El indio apache lloraba	
de ver su suerte fatal	...El apache
Sólo lo van a ver cuando tiene tunas	...El nopal
El que pica por la cola	...El alacrán
Rosa, rosita, rosada,	
para el agua perfumada	...La rosa
La calaca siriquiciaca	...La calavera
Suena y suena con el badajo colgando	...La campana

Tanto va al agua que	
en el camino se quiebra	...El cantarito
Su esposa la ve nada	...El venado
La cobija de los pobres	...El Sol
El rey la lleva en la cabeza	...La corona
Las indias de Xochimilco	
van remando en	...La chalupa
Es pino y no soy maguey	...El pino
El que por la boca muere	...El pescado
La palma real de Colima	...La palma
El que nace pa' maceta,	
no pasa del corredor	...La maceta
Yo quiero mi arpa arriba	...El arpa
La cantante de los charcos	...La rana
¡Lotería!	
Fue buena y se lleva su puerquito de alcancía.	
Aquí se rompió una taza	
y cada quien para su casa.	

Los «memoramas» son tarjetas y cartas con dibujos en pares para recordar el lugar que ocupan y existen juegos educativos con números, letras, palabras, animales, banderas, etcétera; ambos siguiendo las reglas del juego de la lotería.

Damas chinas. En 1883, el inglés Howard Monks, basándose en el tablero de ajedrez inventó un juego al que llamó *halma* (salto) y a las fichas les llamó «vacas» por lo que al juego también se le conoce como «Vacas saltarinas» de 16 casillas, entre dos contrincantes con 19 fichas cada uno que se colocaban en los extremos y el fin era avanzar las piezas hasta ocupar el lugar del contrario. La primera aparición de este juego de mesa se debió a la compañía alemana Ravensburger que lo patentó con el nombre de «Stern-Halma» (*stern* =estrella en alemán y *halma* =salto, en griego). En Estados Unidos apareció con el nombre de «Damas chinas» que no tiene ninguna relación con este país. Se cree que J. Pressman introdujo en 1928 este juego a Améri-

ca, y que varios fabricantes lo difundieron hasta que en 1941 lo patentó Milton Bradley. El juego de «Damas chinas» desarrolla la capacidad de planificación de movimientos, entretiene sanamente y divierte a chicos y grandes. Es un juego de retos, creatividad y que la única competencia es la destreza visual. Los modelos que ha fabricado la empresa Montecarlo se han decorado con motivos japoneses y vienen acompañados con seis juegos de diez canicas cada uno y de colores diferentes, porque se puede jugar en pares hasta por seis jugadores. En forma artesanal se fabrican los tableros en madera, en Paracho, Michoacán, desde donde se distribuyen por todo el país en las ferias de artesanías.

El dómينو o dominó. (Del latín *dómينو* = yo domino o gano), pronunciado a la francesa se acentúa al final: dominó. De origen oriental, este juego se difundió en Europa por los italianos en el siglo XVII. Se emplean 28 fichas rectangulares, con la cara dividida en dos cuadros, cada uno marcados de uno a seis puntos o ninguno. Los jugadores colocan por turno una ficha, en hilera, llevando la secuencia en los puntos tras la que se van colocando, al principio o al final de la hilera. Gana el que termina antes las fichas o bien, el que se queda con menor número de puntos si se cierra el juego.

En Teocaltiche, Jalisco, se elaboran estuches de dominó con fichas de hueso con incrustaciones, algunas en miniatura de cinco milímetros. Los niños pequeños forman las fichas del dominó verticalmente para hacer el «trenecito» que avanza cuando las piezas van cayendo, después de que se impulsó la primera. Es un juego típico de personas mayores que se entretienen con él en las tertulias de café y los jóvenes se desvelan jugándolo con los amigos.

LOS JUGUETES CLÁSICOS

Los soldaditos de plomo y de plástico. En el antiguo Egipto se descubrieron figurillas en las tumbas de los faraones, como parte de las ceremonias religiosas. Figuras de soldados de la época romana que eran juguetes, se encuentran en el Museo Británico. En Xian, China se descubrió un ejército de terracota de tamaño natural que da testimonio de la obsesión por representar a los militares de la vida real. Los soldaditos eran para los niños de la nobleza, pero cuan-

do se desarrolló el proceso de fabricación se abarataron volviéndose accesibles a la mayoría de los niños.

A fines del siglo XIX, en los árboles navideños victorianos, amanecían las clásicas cajas rojas que contenían soldaditos para los niños. Las figuras eran planas, macizas y de plomo, de Nuremberg, Alemania, donde se fabricaron en 1760 por primera vez. Entre los más importantes destacan los elaborados por Heinrichsen, que eran semiplanos y evolucionaron a las figuras macizas y redondeadas que se manufacturaron en Francia hacia 1790, como el Ejército Imperial Francés y las guerras napoleónicas. Sobresalió la empresa Lucotte de la que Mignot de París se hizo cargo en 1825, diseñando figuras de la historia de Francia pintadas a mano con gran fidelidad en sus uniformes. Esta compañía desapareció en 1990 y sus figurillas tienen un tamaño estándar de 5.4 cm con poses marchando o en ceremonias. Georg Heyde de Dresde fabricó soldaditos macizos desde 1870 hasta 1944 cuando la fábrica fue destruida en un bombardeo. Sus figuras se distinguen porque miden 4.5 cm y tienen poses de acción como disparando, cargando, etcétera, y además, se incluyeron cocineros, enfermeras, médicos del ejército, así como hospitales y campamentos.

El soldadito de plomo fundido-hueco fue creado en el Reino Unido por William Britain Junior en 1893, iniciándose la revolución de esta industria juguetera que agregó granjas, zoológicos, *boy scouts*, vaqueros e indios. La producción se extendió por toda Europa hasta la Primera Guerra Mundial y durante esta, prosiguió en Estados Unidos que durante la Segunda Guerra Mundial fabricó soldaditos fundidos-huecos que se vendían en las tiendas de «baratillo» (*dimestore* = tienda de cinco centavos, en inglés), cuyas piezas desde entonces se han llamado «baratas». La altura estándar de las figuras norteamericanas es de siete centímetros, iniciadas por Barclay en 1924, quien se trasladó a Nueva York para convertirse en el mayor productor de Estados Unidos.

Alemania, Francia e Italia continuaron fabricando y distribuyendo soldaditos macizos, mientras Inglaterra utilizó un método más económico de fundido hueco que cesó durante la Segunda Guerra por la escasez de plomo. Alemania hacia 1935 combinó aserrín, con polvo pómez y cola alrededor de un armazón de alambre. Después de la guerra, hacia 1945 se reactivó la producción de figuras de plomo, mientras en 1950 se experimentaba con plástico,

primero duro y después blando, por inyección. En 1966, por la prohibición del uso de plomo en los juguetes para niños, en Inglaterra cesó la fabricación de soldaditos, mientras que de 1966 a 1972 se inventaba el metal blanco que hasta hoy subsiste. En 1945 eliminaron la base para que se pararan solos, llamándose «pies hinchados». Los soldados ingleses de Britains los compraban en Harrods o Hamleys en Londres las familias más adineradas; mientras que las figuras de Hill, Crescent y Timpo se vendían en las tiendas Woolworths y otras pequeñas independientes.

En Guadalajara, existió una tienda Woolworths en la esquina sureste de las avenidas Juárez y 16 de Septiembre, donde se vendían figurillas de colección, además de transportes para armar y pintar, como barcos, carros, aviones, etcétera, de la marca Lodela.

No se sabe quién fue el primer fabricante de figuras de plástico, pero Beton en Estados Unidos hizo en este material los primeros soldados de la Segunda Guerra Mundial, sin colorear. John Hill & Co. de Burnley se negó a fabricar figuras por mayoreo para que la compañía Kelloggs incluyera en las cajas de cereal, lo que aceptó la compañía Crescent, haciendo decaer a su competidor en 1970, cuando surgieron los nuevos juguetes tecnológicos (Joplin, 1994).

Las muñecas. Las niñas del antiguo Egipto, de Grecia o Roma clásica han jugado con muñecas. Se encontró en una tumba infantil una muñeca de trapo egipcia-romana de los siglos III o IV. Las hijas de los nobles y ricos medievales jugaban con muñecas y hasta los siglos XVIII y XIX se popularizaron entre todas las clases sociales. Las primeras muñecas eran de madera o trapo, después se sofisticaron al fabricarse de cera o porcelana. Se industrializaron en Alemania, Francia y Gran Bretaña en los siglos XIX y XX, y después de la I Guerra Mundial se fabricaron en serie en Estados Unidos (Darbyshire, 1999).

En México prehispánico había muñecas de barro articuladas, con brazos y piernas movibles, como las de cartón que se venden en la ferias del juguete para el Día de Muertos. También se hacían en forma artesanal con hoja de maíz, para la festividad religiosa del Corpus, sobre todo en Acatlán de Juárez, Jalisco. Y algunas ancianitas hacían las tradicionales muñecas de trapo que todavía manufacturan las indígenas que las venden en las plazas y los

mercados; pero fueron desplazadas por las muñecas de «sololoy», primer tipo de plástico que abrió el mercado de muñecas de hule o poliestireno que sustituyeron al plástico, ahora idealizadas en la muñeca Barbie, que Elliot Handler de Nueva York creó en 1959. Muchas niñas han recortado los figurines de muñecas de papel con el vestuario y accesorios que se sobreponen.

Los caballitos mecedores. Los primeros caballitos de balancín o mecedores eran de madera, hechos por los carpinteros para los hijos de los terratenientes, siendo alemanes los primeros, hacia el año 1600. Se desarrolló esta tradición artesanal en las regiones montañosas de Alemania, Suiza, Francia y Austria, donde había madera de los bosques y tiempo libre durante el invierno. Estos juguetes se vendían en las ferias de campo o la Gran Feria de Primavera de Nuremberg, Bavaria, hoy centro mundial del juguete.

Durante la Revolución Industrial, los nuevos industriales desarrollaron los caballitos alemanes en Inglaterra, comenzando la fabricación comercial de juguetes en Gran Bretaña. En el reinado de la reina Victoria se llegó al auge en la producción de caballitos de balancín que simbolizaron la estabilidad de la vida familiar. La compañía J. Collinson & Sons de Liverpool ha fabricado estos caballitos desde 1836 hasta esta fecha. En la década de 1950, Georges y Joseph Lines fundaron G. & J. Lines en Londres, extendiendo su producción a Estados Unidos. Los alemanes que emigraron a América, fabricaron caballos de tiovivo (carrusel o volantín). En Francia, Jean Louis Gourdoux de París y M. Courbe registraron en 1821 y 1822, respectivamente, los famosos caballos sobre triciclos que en 1910 se forraban con piel de vaca (Stevenson y Marsden, 1986).

En Celaya, Guanajuato, se han fabricado los caballitos de cartón pegado con la olorosa goma de cola, con crines de pelo de conejo o actualmente de peluche. Aunque no son de balancín o mecedores, estas cabezas de caballo se sujetaban en un carrizo que fue sustituido por una tira de madera torneada, y a veces con rueditas también de madera en la parte inferior, para montarse y arrastrarse.



La piñata

UN AÑO DE JUEGOS EN JALISCO

A lo largo del calendario, mes por mes, y en el transcurso de cada semana, existen situaciones especiales donde la fiesta, ya sea de índole cívica, religiosa, familiar o del barrio, suscita momentos con peculiares formas de celebrar y divertirse. He aquí un resumen de algunas anotaciones históricas, fragmentos literarios y voces de personajes que se han maravillado de tantas jornadas de algarabía que quedan en imborrables recuerdos.

FESTEJOS NAVIDEÑOS

El nacimiento. Los frailes evangelizadores que llegaron a México con los españoles conocieron los festejos religiosos decembrinos en honor al dios Huitzilopochtli (colibrí del sur, en náhuatl), que en el Occidente era venerado con el nombre de Teopitzintli o Piltzintecuhtli (Niño Dios, en náhuatl); y sincretizaron la celebración con la navidad española, aunque aquí en Jalisco adquirió características particulares.

Los franciscanos traían el espíritu navideño del nacimiento del rey pobre y el amor a la naturaleza que les había heredado el fundador de su orden religiosa, san Francisco de Asís (1200-1226), quien había instalado en 1223 el primer «nacimiento» en Greccio, Italia; que después se llamaría Belén (del hebreo *Bethlehem* = casa del pan) o «presepio» (pesebre, en italiano). Cuando llegaron a Nueva España los primeros frailes franciscanos, en 1524, construyeron los primeros «nacimientos» en Huejotzingo, Puebla, y al fundar el convento de Tetlán, Jalisco, en 1531, instalaron por primera vez en el estado un «nacimiento» con figuras de barro, a las que llamaron «misterios» (Mata Torres, 1993).

La tradición de «poner el nacimiento» salió de los templos para llegar primero a los hogares de las familias acaudaladas, porque las figuras eran grandes, de madera tallada con piernas y brazos articulados, cabeza y manos pintados con mucho realismo y color de la piel. A estas figuras les confeccionaban el vestuario con telas finas como satín, siguiendo el tradicional colorido: túnica verde y manto amarillo para san José, túnica blanca y velo azul cielo para la virgen María, vestido blanco con encajes para el niño.

Hasta el siglo XIX se popularizaron los «nacimientos» llegando hasta las casas humildes, cuando se hicieron las figuras de barro en Tlaquepaque de donde se difundieron por todo el país. Los moldes antiguos de los famosos artesanos como Pantaleón Panduro, se fueron simplificando por otros artesanos que los estereotiparon y se abarataron, elaborándose en distintos tamaños desde miniaturas hasta más de 1.5 metros. La familia Panduro los continúan modelando de un metro de altura, cuyas piezas sirven para «nacimientos» monumentales en templos, plazas y centros comerciales.

En la década de los sesenta, se popularizaron los «nacimientos» estilizados basados en los diseños del pintor de colimense Alejandro Rangel Hidalgo, los que todavía se moldean en Tlaquepaque, cuya característica es que los cuerpos tiene forma de cono, muy barrocos en su decorado dorado y su colorido en blanco, en azul o en oro.

Antes de la llegada del árbol de navidad, el Santaclós y los renos, era una fiesta infantil la instalación del «nacimiento», porque había que sacar las figuras de barro para sacudirlas y pegar las que estuvieran rotas, pintar o comprar papel con un cielo estrellado y algún paisaje, adquirir el papel roca, el heno (*paixtle*, en náhuatl), el musgo, arena, aserrín pintado con anilina verde, piedras, ramas secas, arbolitos de inflorescencias secas pintadas de verde, casitas de cartón, un portal de troncos leñosos o tablitas y techo de popotes, macetitas con plantas pequeñas, espejos para el lago, escarcha para ríos... Y utilizando cajones, mesas y tablas se reproducían los desniveles del terreno para cubrir todo con papel roca arrugado en forma de montañas o barrancos, llanos o valles, cascadas, ríos y lagos, desiertos. Y en este paisaje se acomodan las figuras de barro, que representan escenas contradictorias y anacrónicas, como si fuera una revisión de la historia bíblica, desde Adán y Eva, hasta Moisés, Abrahám, etcétera, y pasajes del evangelio, desde la anunciación, la

huída a Egipto, Jesús y la Magdalena, las bodas de Canaán, árabes en sus tiendas en el desierto, el ermitaño con su cruz y rosario, en su cueva con un diablo espiándolos, los reyes magos en sus clásicos caballo, elefante y dromedario; sin olvidar los pastores, los ángeles, los cargadores y las rancheritas torteando, los animales de corral, las garzas o patos... Y qué decir de los tamaños; se mezclan figuras grandes y pequeñas, minúsculas y gigantes. A veces dando importancia a la sagrada familia o destacando un enorme niño. Era una fiesta que duraba varios días, y aunque las figuras de barro no eran juguetes, sí entretenían a los niños que cada día iban aproximando a los Reyes Magos hasta llegar al portal, y al niño Jesús se le sentaba en su pesebre el 6 de enero.

En los hogares jaliscienses continúa la tradición de «poner el nacimiento» desde el 16 de diciembre y de «levantarlo» el 2 de febrero. En algunas casas es tan grande que abarca una habitación, la principal o la que tiene una ventana a la calle para que lo admiren los transeúntes. Pero también los hay modestos y pequeños. Incluso en algunos hogares se reúnen el «nacimiento» y el «árbol de navidad» o figuras de la tradición anglosajona, como coronas, velas de adviento, etcétera. Y aunque no es propio de la tradición, muchos niños incluyen figuras de plástico como si fuera un zoológico o el viejo oeste con vaqueros e indios, hasta personajes de las caricaturas comerciales.

Las posadas. Fray Diego de Soria en 1587 consiguió la bula del Papa Sixto V para celebrar en Nueva España unas misas de «Aguinaldo» del 16 al 24 de diciembre, para recordar con estos nueve días los meses del embarazo de la Virgen María antes del nacimiento del niño Jesús. A estos nueve días de fiesta se les llaman «posadas» o «jornadas», porque pedían posada para pasar la noche o por la jornada de caminata que se hacía cada día.

Las primeras posadas las hicieron los evangelizadores agustinos en San Agustín Acolman. Originalmente la celebración religiosa se efectuaba en el atrio del templo donde se mostraban pasajes y escenas bíblicas alusivas a la navidad. Después se extendieron en las calles de los pueblos y se refugiaron en los barrios de las grandes ciudades, donde sobreviven actualmente.

Durante el Porfiriato, a fines del siglo XIX, la sociedad admiradora de las costumbres europeas se olvidó de las «posadas» que resurgieron ante la penetración de las tradiciones anglosajonas de Santaclós y el árbol de navidad;

aunque también se corrompieron en el ambiente urbano, convirtiéndose en bailes y borracheras o espectáculos picarescos.

Para los niños, las «posadas» son días de fiesta porque se rompe la piñata, se cantan villancicos, se comparten los buñuelos, los dulces y la fruta.

Al final del rezo del rosario se organiza la procesión con los «peregrinos» (las figuras de barro de san José jalando un burrito que carga a la virgen María) en andas cubiertas de heno, mientras los asistentes llevan velitas, farolitos de papel, báculos de carrizo adornados con escarcha y campanitas o cascabeles, güijolas o panderos, para animar la caminata y romper en algarabía cuando sean recibidos en la casa que les da «posada» por esa noche.

Las pastorelas. En muchas ciudades y pueblos de Jalisco, después de las «posadas» se escenifica la «pastorela» o la «danza de los pastores». Muchas personas grandes recuerdan textualmente los parlamentos que se han transmitido en forma oral de generación en generación.

Las pastorelas reúnen a los vecinos de un barrio o comunidad, para conservar una tradición, admirar el vestuario del arcángel Miguel, de los pastores y pastoras; asustarse con los disfraces de los diablos y sus gritos o maldiciones; reírse de las torpezas de Bartolo o Gila; arrojarse con la estampa mística de la Sagrada Familia o la suntuosidad de los Reyes Magos.

Las pastorelas urbanas o llevadas al teatro se han enriquecido con la escenografía, el ingenio de su trama y el dinamismo de sus acciones, donde los diablos malhablados y picarescos son el atractivo principal.

En Guadalajara, fueron famosos el Teatro de Pastorelas, después Cine Cuauhtémoc, ya desaparecido en 1970, ahora convertido en un lote baldío usado como estacionamiento de automóviles; paradójicamente volvió a ser lo que fue en sus orígenes, un lote para funciones ocasionales de títeres y circo que en la noche servía para guardar carruajes y «troncos» o carros de caballos. Su dueño, Rodrigo Anguiano, lo transformó en el humilde y pequeño teatro «Apolo» o «de Pastorelas», llamado así por sus espectaculares pastorelas donde se usaban trucos y una complicada tramoya. Siendo su dueño Susano González alcanzó su gran esplendor, cuando en 1910 llegó el cine a Guadalajara, convirtiéndose en Cine Cuauhtémoc, para lo cual se decoró su fachada con relieves y frisos mezclando los estilos azteca y maya.

El teatro La Plaza o el Rincón del Diablo estaba en el sitio del actual Mercado Alcalde, que se usó como plaza de toros, para circo y acróbatas, o improvisado foro de pastorelas. El Teatro de la Unión era un teatro de barriada de mediados del siglo XIX, instalado en un establo en cuyo extremo se improvisó un tablado con bancas de madera desde donde se presenciaban los chuscos números de escena, calaveradas, entremeses y pastorelas. Actualmente es el Palacio de las Vacas que está arruinado. El Salón-Teatro Victoria para pastorelas se ubicaba en el callejón del Arenal o Sánchez Román, actual Av. La Paz, esquina con 8 de Julio, en el barrio de Mexicaltzingo.

Los tonguiches. Una de las tradiciones del 6 de enero entre los nahuas de Ayotitlán, Jalisco, es la de «los tonguiches» que don Marcelino García Flores (1995) describió de esta forma:

Eran unos animales feos. Las primeras veces que yo vi eso, la verdad no les hallaba figura. Ellos se ponen un traje de costales. Bueno, vienen sobornados con puro costal grueso, y luego unas gorritas bien alevantadas y aquí con su tercio de huizapol,¹ puros manojos de huizapol, y en la mano la pajueta. Y aquí pa'trás se hacían una trenza en el sombrero, seguro la pegaban, eso yo no supe cómo cabrones le hicieron, pero una trenza larga de vástago de plátano.

Y a hacer travesuras a la gente. A la pasada les echaban huizapol en la cabeza. Y era un parvadón de jijos de la caramba. Ésos no danzaban, ellos su juego era nada más andar corriendo. ¡Ah!, y traían una «vaca gorda» que era por ejemplo un palo y quién sabe con qué lo acomodaban y se la ensartaban aquí en medio, como que la andaban montando. Y eso era lo que traía ese grupo de «tonguiches». Y ellos toreando con las pajuetas de ixtle. Caían y se revolcaban los fregados, y la vaca siguiéndolos.

Y ese juego de los «tonguiches», tenían sus campos donde jugar, donde está la iglesia ahí era el parejo donde jugaban. Puro hacer travesuras los carajos. Y jugando con la vaca, toreando. Y si no, ya llegando allá iban a pedir corrida. Y entonces yo y Chenchó nos encargábamos de las corridas. Los toros eran los diablos que traíanos en

¹ Huizapol: planta gramínea campestre con semillas espinosas que se dispersan al adherirse en la ropa de las personas que pasan junto a ellas o en el pelo de los animales.

la cuadrilla, pues todos con cuernos. Entonces los «tonguiches» se jalaban con nosotros para pedirnos la corrida. Ellos hacían su recibimiento, hacían su corral de puro de se costaludo. ¡Corralón cabrón como hasta allá! Nos hacían el recibimiento con baile y la fregada. Y luego nosotros allá atrás, que no fueran a tumbar los toros, encargándolos, cuidándolos. Porque al que le gustaba jugar a cornar a los costaludos, necesitaba tener estilo, y aguantador.

Las pajuelas eran como los capotes, con ellas se defendían los «tonguiches». Y había unos muy mañosos: como los toros andaban con los cuernos en la cabeza, ellos los maneaban y los tumbaban. Y era lo que cuidábamos nosotros, de que no nos los golpearan. Y si veíamos que nos tumbaban un toro, nomás los aventábamos con un burro de esos de palo de otate, y a sacar el toro. Y ya nos lo llevábamos. Y al poco, otra corrida. ¡Era un juego pues!, así era en ese tiempo. Más antes así se usaba (*Revista de la Universidad de Guadalajara*, 1997).

Las piñatas. Las piñatas tradicionales se hacen en casa utilizando un cántaro con conos o alcatraces de cartoncillo, o una armazón de carrizo cubierta con papel periódico o de estraza para las figuras más elaboradas. Se cubren con papel de china de colores recortado y enchinado; y papel cortado en tiras colgando para las puntas de los siete picos en las estrellas que simbolizan los siete pecados capitales: ira, envidia, pereza, avaricia, gula, lujuria, soberbia. También se les adornaban los picos con papel de estaño como brillante oropel para engañar a los incautos con las tentaciones del pecado. Antes el papel se pegaba con engrudo de harina. Las piñatas, además de las estrellas tradicionales, se hacían en forma de frutas, flores, animales o humanos.

Actualmente han cambiado los materiales, sustituyéndose el cántaro de barro por una esfera de papel periódico empalmado y pegado con acrílico sobre un globo inflado, cubierto con papel crepé de colores recortado en flecos enchinados. El papel brillante se suplió con metálico dorado, plateado o de colores. Tiras de escarcha de papel celofán o plastificado metálico rematan los picos de las estrellas. Y las formas que imitan, la mayoría han cambiado por el Santaclós, monos de nieve, o personajes de las caricaturas comerciales de moda, de las películas o de la televisión.

Las piñatas se originaron en China, donde tenían figuras de animales. Ahí las conoció el joven comerciante veneciano Marco Polo, en el siglo XII,

según lo narra en su libro *El millón*, de donde llevó la idea a Italia y allá la llamaron «pignata» (se pronuncia piñata). Los reyes Borbones de Nápoles y Sicilia ofrecían a sus invitados al palacio las «piñatas» adornadas con papel y rellenas de alhajas y monedas de oro, para que al romperlas fueran obsequiados con estas joyas.

El primer domingo de cuaresma en España se le llamaba «domingo de piñata», cuya tradición llegó a México por los evangelizadores que, para enseñar la doctrina cristiana, utilizaron la «piñata», que simbolizaba al pecado que se disfrazaba con oropel y brillantes colores y al cual había que destruir acompañados de las virtudes teologales: fe, esperanza y caridad.

La fe, porque vamos con los ojos vendados y un palo en las manos, sin otra guía que las voces de los asistentes a la quiebra de la piñata, que nos dicen: «arriba, abajo, atrás», etcétera. Y mientras algunos tratan de orientarnos, otros nos engañan. La esperanza, porque todos miramos hacia arriba donde cuelga la piñata, anhelando y esperando los dulces o las frutas que encierra la piñata. La caridad, porque al romperse la piñata, se destrozán los vistosos oropeles del pecado y se alcanzan los dones deseados para compartirlos con los demás.

Dos personas desde la azotea o alguna parte alta jalan la soga de donde cuelga la piñata, moviéndola para que no la pueda romper la persona que con los ojos vendados trata de pegarle con el palo.

Existe todo un ritual tradicional para quebrar la piñata: primero se eligen los niños, y a los más pequeños no se les vendan los ojos; después a los más grandes y a los adultos, para ir aumentando la emoción por la agilidad y los golpes más rudos y diestros. A la persona que se le cubren los ojos con un paliacate o pañuelo, se le muestran algunos dedos de la mano para verificar que no alcanza a ver por algún pliegue de la venda. Para desorientarlo, se le hace girar y caminar sin rumbo fijo. Y finalmente se le ayuda a pegarle un poco a la piñata para ubicarlo, antes de dejarlo libre, para que tire golpes tratando de romperla. A veces se le engaña, haciendo que golpee en algún objeto distante del sitio donde está la piñata, y se le deja que tire palos al aire ante la risa y burla del público. Generalmente, se permite que quien la golpea, la toque por tres veces, para retirarlo del juego y permitirle participar a otro. Y así, van desfilando hasta que logran romperla, tirando por los suelos las jícamas, mandarinas, naranjas, limas, cañas, tejocotes y cacahuates, y algu-

nos dulces envueltos en papel. Para animar la quiebra de la piñata, todos cantan a coro:

Dale, dale, dale,
no pierdas el tino,
mide la distancia,
que hay en el camino.

No quiero oro,
ni quiero plata,
yo lo que quiero
es romper la piñata.

Echen confites y canelones,
pa' los chamacos
que son muy tragones.

La piñata tiene cola,
colaciones de a montón.
La piñata tiene caca,
cacahuates de a montón.

Las piñatas «de trampa» tienen en su interior confeti, harina, ceniza o agua, para que quien la rompa, se moje o empolve, y sea más divertida la celebración. Las piñatas tradicionales se hacen con cántaro especial que se fabrica en Tonalá o en pueblos circunvecinos, que no es muy duro para romperse con cierta facilidad; aunque a veces se utilizan cántaros de barro muy duro para que se prolongue por más tiempo la quiebra. Y se puede reforzar el cántaro cubriéndolo con mucho papel engomado, lo que provoca de aunque el barro se hace añicos no se rompe el papel pegado, y tienen que participar jóvenes o adultos que a fuertes garrotazos logran romperlo. Los palos de madera torneada de escobas o trapeadores viejos se rompen con facilidad, por lo que es mejor utilizar palos de otate que tienen las antiguas escobas de palma.

La navidad. Es la celebración del nacimiento del Niño Jesús, después de la nochebuena el 24 de diciembre a medianoche; es la fecha más importante del año en que todos o casi todos los niños jaliscienses reciben regalos, sobre todo juguetes. Para que puedan recibir un regalo del Niño Dios, sobretodo los niños más pequeños necesitan haberse portado bien, dormirse temprano en Nochebuena, haber colocado una cartita solicitando los juguetes que más les gustaría tener dentro de un zapato que se pone junto al nacimiento o árbol de navidad; aunque el regalo dependerá del nivel económico de la familia.

Muchos niños han perdido esta tradición ya que sus padres fomentan pedir los regalos a Santaclós, y se han dejado llevar por su figura comercial. Y también, conviene recordar que en algunas comunidades indígenas o en los pueblos de este origen, los niños esperan la llegada de los Reyes Magos, sobre todo en algunos municipios cercanos a Michoacán, donde esta tradición se celebra el 6 de enero. Antiguamente era importante la celebración de los Reyes Magos en Tlajomulco y Zapotlán el Grande, pero que actualmente se conserva en Cajititlán.

Para entender esta diferencia de celebraciones navideñas, del 25 de diciembre y el 6 de enero, del Niño Dios y los Reyes Magos, debemos trasladarnos a los primeros años de la época colonial de la Nueva España, cuando se planteaba el debate de si los indígenas podían recibir o no la doctrina cristiana, llegando a la conclusión de que eran infieles o paganos convertidos a la «verdadera fe», así como los Reyes Magos que eran gentiles que fueron llamados a conocer al Mesías prometido quien se manifestó a través de su divinidad, realeza y humanidad en la Epifanía (manifestación, en griego), ahora simbolizadas en el oro, incienso y mirra que le ofrendaron estos sacerdotes-astrónomos orientales. Por tanto, los indígenas celebraban a los Reyes Magos, mientras que los españoles, criollos y mestizos, de tradición cristiana, festejaban al Niño Dios. Y todavía sobrevive esta diferencia, ya que los pueblos de fundación hispana celebran el 25 de diciembre, y los pueblos indígenas o con mayor influencia étnica conmemoran el 6 de enero como la fiesta mayor de los festejos navideños.

El dar juguetes a los niños es una costumbre reciente, a raíz de la fabricación en serie y ampliación de los medios de distribución como el ferrocarril, y por el aumento de las familias de la clase media que emulaban a las familias

acaudaladas y aristocráticas que podían viajar a Europa o Estados Unidos para conocer otras tradiciones y traer juguetes mecánicos novedosos. Anteriormente, a los niños de clase media o humilde se les regalaba ropa u objetos utilitarios, como una armónica, espejos y peines. También se fomentaban las profesiones familiares o del estatus social al obsequiarles herramientas en miniatura, costuras para las niñas, utensilios de aseo o cocina, como los trastecitos miniatura o «arrocillo» que todavía se elaboran en Tlaquepaque y Tonalá.

Allá por 1930, en Guadalajara había una tienda comercial llamada Au Grand Chic (Al gran elegante, en francés) de Mr. Camile Faudón Arnaud, originario de Francia, que se ubicaba en el portal Morelos por la calle Pedro Moreno, que después se cambió a la avenida Juárez esquina con Corona, llamándose juguetería La Sorpresa la cual se dedicaba a vender toda clase de juguetes importados y nacionales. Ahí, desde la época de las posadas navideñas hasta el Día de Reyes se exhibían atractivos trenecitos eléctricos contruidos en Francia, Alemania o Inglaterra, que corrían velozmente y simultáneamente sin chocar, por varias vías; entre graciosas muñecas, pelotas, cochecitos y juguetes de variados tamaños. La gente de todas las clases sociales se apretujaba ante el aparador en la banqueta para admirar el espectáculo que ofrecían esos maravillosos y costosos juguetes para niños, pero que más bien servían de entretenimiento a los grandes (Santoscoy, 1992).

La navidad en Tuxpan, Jalisco. Aquí, los Paixtles es una danza para festejar la navidad, cuyos integrantes usan falda y capa de heno de los árboles del monte (del náhuatl *paixtli* = musgo rizado), con una mascarita con rostro de niño sonriente; en una mano llevan un bastón de otate y en la otra una sonaja que sacuden al ritmo de la música. A las diferentes coreografías de esta danza se les llaman juegos, como «El pajarito» que imita al gorrión agitando los brazos como si fueran alas; en «La casita» con los bastones de otate llamados «mulitas», forman el techo de un jacal que avanza y, en «La culebra» se forman en fila y caminan imitando los movimientos de la serpiente. Las danzas reúnen elementos de juegos primitivos y los ritos mágicos ancestrales, persistiendo su aspecto festivo y lúdico, con la solemnidad que revela su sentido espiritual.

En la danza de los Chayacates (del náhuatl *xayácatl* = máscara) dedicada a san Sebastián, el 20 de enero, los danzantes visten como bufones o paya-

sos con ropa elegante de desecho o andrajos ridículos y usan máscaras. Bailan en un pie al son del violín, y no deben cambiar de postura porque los viejos bufones los azotan con un chicote. La danza mezcla acrobacia y resistencia junto con movimientos dancísticos, reúne el juego y el humor del disfraz, en los festejos patronales de Tuxpan con su Fiesta Eterna. El 24 de diciembre de 1993, en la placita había puestos de fruta de horno, sopes, pozole, tamales y atole; además de juguetes como cornetitas de hojalata ensordecedoras y pitos de barro; máscaras, caballitos, cascos de soldado y muñecas chapeadas, de cartón y mil baratijas para deleite de los niños más pequeños. Había montones de «ruido de uña» (cacahuates tostados), manojos de cañas criollas, alfajores y cocadas de Colima, bolitas de leche quemada, trompadas y charamuscas. Canelas y buñuelos «hechos a rodilla» con miel de panocha (piloncillo) y hojas de tomate. En Tuxpan, el primer cine Salón Rojo se instaló en 1927 y en 1956 el cine Lux; que fueron la delicia, distracción y afición de niños y adultos (Vázquez, 1999).

La lata de los Reyes. En Zapotlán el Grande, Jalisco, en 1580, los cinco barrios se organizaban por un prioste y un mayordomo, reuniéndose en la capilla de la Soledad, para trasladarse a la capilla de los Reyes donde se hacía la fiesta del 6 de enero. A finales de diciembre cada barrio cortaba un pino de 20 metros que se llamaba «Lata de Reyes». Estos troncos se recibían con música, cohetes y ponche de granada. La gente llevaba «coscate», que son tamalitos endulzados con piloncillo. Los postes se adornaban con papel de china y cohetes en los barrios «tlayacancis» y el 6 de enero se colocaban en la plaza principal. Un ángel de carrizo con una estrella en las manos se colgaba de una cuerda de poste a poste, y se prendían los cohetes para hacerlo avanzar, bajándolo en la capilla del Hospital para significar que había guiado a los Reyes al pesebre para encontrar al niño Dios (Franco, 1984). Esta tradición ha desaparecido.

LOS CARNAVALES EN JALISCO

En Jalisco hay edictos cuaresmales de la segunda mitad del siglo XVII, que aconsejan a los fieles evitar toda clase de excesos y profanaciones en los días de las carnestolendas. Sin embargo, los indígenas usaban como pretexto el carnaval para celebrar sus fiestas o mitotes. A través de los años este festejo

tradicional fue desapareciendo, y perdura aunque ya transformado en Amatlán, Ameca, Autlán de Navarro, Chapala, Etzatlán, Jalostotitlán, Juchitlán, La Barca, Mexxicacán, San Juan de los Lagos, San Martín de las Flores, San Miguel de Jilotlán, Sayula, Tecolotlán, Teocaltiche, Teponahuasco, Tololotlán, con diversas celebraciones como bailes, feria, música y carros alegóricos. Y siempre se termina diciendo:

Despídanse de la carne
también de la longaniza,
porque se nos va llegando
el Miércoles de Ceniza.

El Miércoles de Ceniza
se despiden los amantes
y hasta el Sábado de Gloria
vuelven a lo que eran antes.

Carnaval de Autlán. La apertura del ingenio Melchor Ocampo, hacia 1971, amplió las expectativas de trabajo para mucha gente de la zona y otras poblaciones cercanas. Se emplearon cañeros veracruzanos que emigraron con sus familias. Estos trabajadores se agremiaron en un sindicato que participó en el Carnaval de Autlán. Surgió entonces el «entierro del mal humor», desfile inaugural de la celebración en la que se invita a la gente a sepultar simbólicamente sus sentimientos negativos. La intención del «entierro» es que en los 10 días sólo impere el júbilo y se olviden las preocupaciones. Esta marcha la encabezan hombres disfrazados de calaveras y diablillos que cargan un ataúd con las «malas vibras» a semejanza de un muerto. La música y el vino completan el cuadro festivo y las calles se colman de gritos eufóricos, cantos y bailes. También engalanan el cortejo las candidatas a reina, que reparten besos, dulces y flores a la multitud congregada para verlas (*Revista de la Universidad de Guadalajara*, 1997).

Carnaval de Mezquitic. El «Entierro del mal humor» es una representación jocosa, desfile de carros alegóricos, peleas de gallos, toros de once, juegos mecánicos, bailes, etcétera. Diez días antes inician los festejos con «los reci-

bimientos» originados en el Carnaval, según propone Roberto Franco Fernández, en su *Calendario de festividades en Jalisco* (1985).

Carnaval en Chapala. Unos encapuchados llevan antorchas encendidas acompañados con música de banda a las siete de la noche. Una carreta con una caja de cartón pintada de negro recorre las calles principales. El desfile termina en el malecón en donde la caja mortuoria se arroja al agua. La comitiva se dirige a la plaza principal bailando; en ese lugar se corona al «Rey Feo» y en la serenata a «La Reina». Al finalizar la corrida de toros, se realiza «La Farola», baile con antorchas en el malecón. El sábado hay combate naval, un desfile de lanchas iluminadas con luces de bengala en el malecón. El lunes hay carrera de burros adornados (Franco, 1985).

Carnaval de Amacueca. Cuatro encapuchados de negro cargan un ataúd de cartón en «el entierro del mal humor», recorriendo las calles del pueblo. Llevan antorchas y fingen llorar acompañados de la banda de música. Termina el desfile frente a la presidencia municipal donde explota un petardo que tiene adentro el féretro que arde, mientras todos bailan y «La Reina» corona al «Rey Feo», mientras la banda interpreta *Los Papaquis* (Franco, 1985).

Carnaval de Ameca. Diez días antes inician los festejos con el «Entierro del mal humor». Al atardecer, sobre una camioneta va un féretro con un joven como difunto, atrás va el pueblo caminando en forma lenta y pausada al ritmo de la música y chirimía, interpretando *Los Papaquis*. Hay carros alegóricos, confeti y serpentinas. En un camión de estacas con hachones encendidos los participantes arrojan harina al público. Un pipón (barril de madera) con 600 litros de ponche de granada, sobre dos ruedas jaladas por una mula, va en el desfile; el cual se reparte al final, a la muchedumbre. Algunos cargan bolsas de harina que echaban en la cara a los espectadores, diciéndoles «con tu permiso, manito» o repartían puñados de «amores» o confeti y lanzaban colaciones a todos lados (*Ibid.*, 1985).

Antiguo carnaval en Guadalajara. Los edictos tapatíos de 1823 aconsejaban a los fieles evitar toda clase de excesos y profanaciones en los días de las

carnestolendas o carnaval, que era el último día de la época de fiestas del «año cómico» que iniciaba en Navidad y terminaba antes de la austeridad de la Cuaresma. Por la calles en una rueda de palma, canastas o chiquihuites se vendían *papaquis* (alegría, en náhuatl), que eran cascarones de huevo rellenos de confeti, que se rompían en la cabeza de las jóvenes pretendidas, mientras circundaban la Plaza de Armas. Algunos cascarones contenían volantes impresos con versos muy ocurrentes que retrataban sobre todo personajes de gobierno de manera chusca. Los canastos se adornaban con cintas de seda de colores, con banderitas de papel picado, flores, etcétera.

Los cascarones eran un regalo original, y muchos tenían los colores nacionales; durante el Imperio tenían el escudo de armas y las iniciales de Maximilano y Carlota. El martes de carnaval, por la noche, los jóvenes con disfraces y máscaras, sólo iluminados con antorchas, a pie o a caballo recorrían las calles de la ciudad. Esta costumbre decayó en 1871, pero cuatro años después un grupo de jóvenes de alta sociedad organizó el carnaval paseando en un ataúd a un muñeco que representaba al mal humor, al que enterraron entre la algarabía y los cantos humorísticos.

Lo que nunca *pegó* ni ha pegado es el carnaval en Guadalajara. En 1930, María Félix fue la reina del Carnaval, en 1931 Estela Corona, y antes habían sido Luz Curiel y Sara Romero Blanco. Después de 1931, todo se fue abajo y no ha vuelto a tener éxito, algunas veces había bailes de disfraces, y don Prudenciano el de las pastorelas hacía el negocio de su vida alquilando disfraces, desde el caballero español del siglo XVII con todo y espada, hasta un simple «dominó». Algunos eran muy buenos porque pertenecían a la utilería de sus pastores y de otras obras (Cortez Díaz, 1985). Los excesos al arrojar puños de harina a los transeúntes a fines del siglo XIX, hicieron que decayera esta costumbre que casi olvidada perduró hasta 1960 en que los niños de los barrios humildes pintaban a sus compañeros con polvo de azul añil. Así, el carnaval se fue extinguiendo en Guadalajara hasta olvidarse.

Los papaquis. Al terminar el carnaval, se reúnen grupos de músicos, uno frente a otro cantando versos que repiten los asistentes, a quienes llaman por sus nombres, que han escrito con anterioridad, a los cuales les arrojan las colaciones y éstos contestan de igual forma. Las colaciones son dulces duros en for-

ma de bola con protuberancias, se hace cubriendo una pizca de naranja agria seca. Teocaltiche, Teponahuasco y Tototlán son las únicas poblaciones de Jalisco donde se toca y canta la melodía de *Los papaquis* al final del carnaval, cuya letra recopiló Roberto Franco Fernández (1985).

Los papaquis

En el nombre sea de Dios,
de Jesús, María y José.
En el nombre sea de Dios
para empezar a cantar.

Óigame, usted don José
voy a empezar con usted.
Óigame, usted don José,
empiéceme usted a tirar.

(La persona nombrada tira entonces dulces a los que cantan)

Óigame, señor don Pedro,
¿dónde está que no lo veo?
En el nombre sea de Dios,
con usted voy a empezar.
Tíreme su colación,
no me la tire tan recio
me vaya a descalabrar.

En el nombre sea de Dios
óigame señor don Juan,
tíreme sus agasajos
porque toda la pelusa
ya se lo están esperando.
Y el señor don Francisco,
ése no trae ni calzones;
que las garritas que trae
ya las dio por colaciones.

Óigame, señor Elías,
 ¿por qué se me anda escondiendo?
 Al cabo lo sacaré;
 aunque usted esté en el infierno.
 Tíreme su colación
 que aquí lo estoy esperando;
 que toditos los muchachos
 ya todo lo andan juntando.

Y el señor don Roberto
 tampoco se me va a escapar;
 aunque usted se ande escondiendo
 también lo voy a sacar.
 Tíreme sus agasajos
 que la raza anda picada;
 porque si se vuelve a esconder
 va a sacarlo a patadas.

Ya con esta me despido
 deshojando una galusa,
 ya les canté *Los papaquis*
 a todita la pelusa.

El carnaval de los huicholes en Tuxpan de Bolaños. En el carnaval huichol se mezclan la tradición cristiana, la Danza del Toro y la burla a los buscadores de tesoros mexicanos. Nueve días dura el festejo, en que la comida es el pinole de harina de maíz con miel en forma de bolas. El toro es el descendiente del venado-serpiente de Nakawé (la Abuela del Crecimiento), que participa en la Danza del Toro, donde el niño-toro bramando furiosamente clava los cuernos en la tierra y rueda por ella, mientras los danzantes tratan de enfurecerlo más arrojándole lodo, y tomándose de las manos simulan un corral alrededor del toro, que camina en las cuatro direcciones mientras los del círculo se mueven en sentido contrario. Trata de romper el círculo corriendo de un lado a otro y brincando lo más alto que puede para caer en los brazos de alguno de la dan-

za. Cuando logra salir, los de la danza deleitan de los espectadores. Un grupo de jóvenes ridiculizan a los buscadores de tesoros mexicanos. El general con un cuerno de vaca dirige a los demás, usa tubos de caña como binoculares y garabatea en un papel para comunicarse con los santos. Los soldados en madera tallan sables, pistolas y rifles; y montando palos a manera de corceles saltan, patean y fingen caer entre gritos y carcajadas. Antes de retirarse a media noche, llevan a sus «caballos» a beber al río antes de encerrarlos en la cárcel donde se quedan hasta el día siguiente. En un momento de la ceremonia, los soldados montados en sus «corceles» entablan un entretenido simulacro de batalla fingiendo gran ferocidad. También, agitan las bolas de pinole en el aire que representan la lluvia que hizo caer la Abuela del Crecimiento en el primer carnaval para refrescar a los santos que acompañaron al santo Cristo.

La máscara que revela el otro yo del mexicano, convierte a los hombres en otros hombres, o los transforma en fieras, en vegetales, en seres diabólicos o celestiales y en héroes mitológicos. En el carnaval, estos personajes muchas veces ocultos se hacen visibles a través del arte del mascarero. «La Máscara saca al otro, al que nunca podemos ser, pero que todos traemos dentro» (Quiroz, 2002).

QUEMAZÓN DE LOS JUDAS

Por haber entregado Judas Iscariote a Jesús a los sacerdotes judíos se originó la Pasión, que concluyó con la Crucifixión, por lo que la Iglesia Católica lo acusó de traición e impulsó la destrucción de muñecos de paja que se colgaban como ahorcados, como una forma de desahogo popular y cuyo simbolismo representó a las autoridades o personajes de la vida social que abusaban o actuaban en contra del pueblo. En España, Quevedo mencionó en 1641 «tienen catadura de Judas tronado», porque se colgaban durante la Semana Santa para quemarse el «Sábado Santo o de Gloria». Con la llegada de los evangelizadores se transportó esta costumbre a México, popularizándose en la capital y en Guanajuato, al realizarlos con papel encolado y rellenos de cohetes.

En 1669 ya se quemaba un Judas en la esquina sureste de la catedral de Guadalajara, alcanzando su esplendor esta tradición en 1850 al rellenarse de cohetes, truenos y buscapiés para la alegría popular. Durante el gobierno de Santa Anna se prohibieron estos muñecos porque ridiculizaban a personajes

de la sociedad. En 1865 porque se representaban a los personajes del imperio de Maximiliano. En 1932 en el barrio del Santuario, entre las calles Liceo y General Arteaga, don José Gómez y los hermanos Trujillo de los abarrotes La Vencedora quemaban un Judas al que le ponían collares de semitas para deleite de la gente del barrio que esperaba ansiosa que reventara el muñeco al tronar los cohetes, para avalanzarse a recoger las semas. Todavía en los años cuarenta, en los barrios de Mezquitán, Analco, Mexicaltzingo o el Santuario, en las cuatro esquinas se colgaban Judas rellenos de ropa, dinero o pan, que se esparcían al explotar los cohetes y buscapiés que causaban el alboroto y la diversión de la gente. Antes de «morir el Judas» se leía un testamento cómico y al final había un alegre convivio.

Los Judas de Ejutla. Se integraba una cuadrilla de «ladrones» que conseguía los ingresos para el caso, extrayendo objetos de los lugares que se recopilaban y registraban en la presidencia. De preferencia chácharas propias para la broma y el buen humor, como bacinicas, ollas, instrumentos de labranza, imágenes, baratijas, etcétera. En la soledad y oscuridad de la noche se exponía lo «confiscado» en la plaza, frente a la casa de don Pancho Michel Uribe. Al salir de la misa, con el repique de «se abrió la Gloria» se gozaba del espectáculo de aquel surtido tenderete. Al descubrir que algo faltaba se pagaba el rescate como cooperación para el acto, entre risas y bromas. Cuando se leía el testamento de Judas en divertidos versos del «Pica» Manuel González y algunos soltaban su coraje y palabrotas a los ladrones. En una ocasión, el padre Pallares mandó fabricar un Judas barrigón con una enorme boca abierta y con un mecanismo para maromear como esquila que a cada vuelta que daba echaba tamales que fueron la alegría y rebatinga del público (Padilla, 1997).

FERIAS POPULARES

Las fiestas patronales regularmente comienzan nueve días antes del día del santo patrono. Al amanecer se escuchan los truenos de los cohetes que saludan al nuevo día, y el repique de las campanas que llaman a misa. Al salir del templo se siente el ambiente festivo porque las calles se adornan con las composuras de lazos con papel picado para formar un toldo por las principales calles del lugar, llamadas «pasacalles». Días antes, en el templo se pone una

muestra del papel picado con los colores adecuados a la celebración, azul y blanco para la imagen de la virgen María, rojo y blanco para Cristo, amarillo y verde para san José, amarillo y blanco de los Papas por la bandera del Vaticano; verde, blanco y rojo de la Guadalupana, etcétera. En cada hogar se exhibe la destreza en cortar el papel y el buen gusto para adornar la puerta y ventanas, desde un moño sencillo hasta unas cortinas de calado primoroso.

Cada pueblo o parroquia celebra en diferente época del año las fiestas del santo patrono o advocación religiosa, reuniéndose con los festejos profanos heredándose la tradición popular de festejar al santo, costumbre que la migración campesina ha llevado a las grandes ciudades. En las calles cercanas al templo o a la plaza se instalan los elementos de la feria, desde los juegos mecánicos, las vendimias y fritangas, los juegos tradicionales y diversiones, la pirotecnia y los concursos.

Entre los dulces caseros están las rebanadas de quiote tatemado, las pencas de mezcal cocido con piloncillo, las semas, las tacachotas o gorditas de maíz al horno, las obleas con cajeta, las morelianas, los garapiñados, los alcatraces de papel con pinole, coyules, capulines o jocuixtles endulzados, guasanas o cacahuates tiernos cocidos, cocadas y alfajor, frutas cristalizadas, rollos de guayaba, palanqueta de nuez, pepitas de calabaza, cacahuates o bolas de amaranto (llamadas alegrías), trompadas de canela o dulces de tamarrindo con chile.

En una feria no pueden faltar los algodones que es un atractivo su hechura, porque el azúcar coloreada de rosa mexicano se va calentando mientras se gira el palito para atrapar sus cristales en un vaporoso remolino que se esponja tan etéreo para deshacerse por la gula de los niños. Es música para el goloso el lánguido silbido del vapor de la caldera del carrito de los plátanos tatemados que se sirven enmielados. Los vendedores ambulantes con sus varas de bambú llevan las manzanas o tejocotes endulzados y ensartados en un palito, los pirulís y los gallitos de dulce de jamaica. También brillan con multitud de focos los carritos de fritangas: papas doradas, churritos, salchipulpos (banderillas de salchicha ondulada en espiral), los gringos «quequis» (hot cakes) o los perros calientes (hot dogs), las típicas escamochas, las aguas frescas de horchata y jamaica, o los cantaritos de «escuér» (refresco Squirt) con hielo, limón y un chorrito de tequila servido bajo la mesa. Los ancianitos

venden los montoncitos de cacahuates ennegrecidos del tostado en el comal, que les llaman «ruido de ña» porque las ñas tiznadas van rompiendo ruidosamente sus cáscaras. Antes se compraba una caña que se pelaba (mondaba o descortezaba) con los dientes para chupar el líquido azucarado y escupir el bagazo. Ahora ya las venden cortadas en tajos sin corteza, listas para chupar, dentro de una bolsa de polietileno para mayor higiene. Y no faltan los elotes cocidos con sal, limón y chile o tatemados en el brasero. Las calles se cierran al tráfico porque se han instalado juegos mecánicos, como el volantín o carrusel de caballitos, las sillitas voladoras, trenecitos o barquitos, los carros chocones, la rueda de la fortuna, el martillo, el pulpo o el remolino chino, el gusano o el huracán; que giran a gran velocidad entre el griterío de los muchachos, la música y los cientos de focos multicolores. Entre los juegos de mayor precisión están el tiro al blanco, los aros, las canicas, los globos y dardos, los futbolitos, etcétera.

En un camión de fachada pintada con grandes figuras y focos que prenden y apagan para simular movimiento, está la «casa del terror», la «casa de los espejos», la mujer serpiente o barbona, la mujer tarántula que desobedeció a sus padres, o el hombre lobo. Los muchachos más grandes regalan flores o rompen cascarones con confeti a las muchachas que desfilan en la plaza, esperando la ocasión para invitarlas a las terrazas o enramadas donde hay música de banda para bailar, y para refrescarse unas cervezas o un tequila. Al sonar las diez de la noche, entre el chisporroteo comienza a quemarse el castillo de pirotecnia, con sus aros que giran entre la cascada de luces; mientras, abajo un muchacho cubierto con el «torito» corre para ahuyentar a la gente que evita ser quemada por los cohetes buscapiés que silban y entre saltos y giros se apagan mientras los niños evadiéndolos los brincan. Arde una estrella en la cúspide del castillo, girando entre lluvia de chispas de colores, para llegar a la «corona» que con gran velocidad sube al cielo para descender, allá a lo lejos en la azotea de alguna casa.

Y la banda toca una «diana», mientras la oscuridad de la noche se rasga con destellos de pólvora para explotar en globos luminosos de minúsculas lucecitas, rojas, verdes, amarillas, blancas, etcétera. Las «ristras» son una serie de cohetes de trueno que encienden en forma continua, ensordeciendo a la multitud que sigue gritando y bailando en esa noche de feria.

La feria de Zapotlán el Grande. En las ferias del 15 de agosto o 12 de diciembre se instalaban las loterías que en el centro de las carpas exhibían los premios. Sentados en bancas improvisadas con tablones, esperábamos ansiosos a que el gritón, llevando en lo alto una corneta de barro de las grandotas de 20 centavos, soltara su pregón:

— Se va sacando este pito; corre, corre y va corriendo, la muerte siriquiciaca —y el palero contestaba— ...con su tranchete de ataca.

— El que le cantó a san Pedro... el gallo. El diablo... son las mujeres cuando se quieren casar. El que se pasea con dos cueros... el tambor. Don Ferruco en la alameda... ¡Lotería, lotería!

Don Ferruco que era originario de Atenquique, Jalisco vivió en Zapotlán el Grande, cuyo nombre era Rosalío o Rosendo Jaso, siempre vestía elegante con levita y chistera. Hacia 1880 se fue a Guadalajara donde se volvió un tipo popular que recorría las calles de la ciudad.

Siendo gobernador del estado José Guadalupe Zuno, instaló juegos infantiles en el parque Agua Azul, idea que imitó don Federico del Toro en Zapotlán el Grande en la plazuela del Santuario, demoliendo la pila para instalar los columpios, resbaladeros y un volantín que a más de un muchacho le fracturó las piernas. Mientras, los señores grandes del pueblo, se sentaban muy de mañana a jugar «malilla» y como a las 11:00 horas tomaban algunos «calman-tes» (botanas) y copitas de ponche de granada (González M., 2001).

La feria de Juan José Arreola (1963). El célebre maestro Juan José Arreola (1918-2001), originario de Zapotlán el Grande, Jalisco, en su obra *La feria* hace referencia a las diversiones y juegos populares en torno a los festejos patronales:

Y nosotros salimos ganando porque la feria de Zapotlán se hizo famosa por todo este rumbo. Como que no hay otra igual. Nadie se arrepiente cuando viene a pasar esos días con nosotros. Llegan de todas partes, de cerquitas y de lejos, de San Sebastián y de Zapotiltic, de Pihuamo y desde Jilotlán de los Dolores. Da gusto ver al pueblo lleno de fuereños, que traen sombreros y cobijas de otro modo, guaraches que no se ven por aquí. Nomás al verles la traza se sabe si vienen de la sierra o de la costa. Muchos tienen que quedarse a dormir en los portales, en el atrio de la parroquia o en la plaza, junto a

los puestos de la feria, porque no hay lugar para tanta gente. En todas las casas hay parientes de visita y duermen de a tres y de cuatro en cada pieza. Los corrales se vacían de gallinas y guajolotes. Y no hay puerco gordo, ni chivo, ni borrego que llegue vivo al día de la función. [...]

Ellos [los indígenas] lo han perdido todo por güevones, borrachos, gastadores y fiesteros. Aunque les volvieran a dar todo lo que piden, les aseguro que en dos o tres años ya se les habría acabado en azúcar, pólvora y alcohol. Con el pretexto de festejar a la Santa Cruz o a San Cuilmas el Petatero, cualquiera de ellos, dígame si no, es capaz de quedarse hasta sin calzones. [...]

Una vara de carrizo delgado lleva un cañuto de carrizo más grueso en la punta, liado con ixtle bien empapado con cola espesa de carpintero. Eso es un cohete. Lo demás lo hace la pólvora. Para las luces hay que conocer muy bien los secretos del oficio, como don Atilano. A la pólvora se le agregan sales metálicas, de cobre, de hierro, de aluminio, según el color que se quiera. Hacer un castillo es ya otra cosa. Hay que tener muchos conocimientos y buenas ocurrencias de arte mecánica. Sobre todo para un castillo como el que van a quemar el día de la Función, que será más alto que la Parroquia. Eso es cosa ya de arquitectura. Yo vi el dibujo. Cuatro torres sostienen una plataforma a ocho metros del suelo. Desde allí se alza el castillo propiamente dicho, con el tronco del pino más alto que haya en toda la sierra. Va a dar vuelta todo entero, movido por unas aspas de luz amarilla y verde, los colores de Señor San José, y en la mera punta se descubrirá al final una imagen de nuestro Santo Patrono, sobre una catarata de luz, rodeada por canastillas que saldrán de todas partes, en forma de querubines... Se revestirá siete veces, y don Atilano tiene calculado que llevará más de quinientas girándulas. Para que las gentes no se acerquen mucho y vaya a haber un accidente, todo alrededor del castillo andarán los «toritos» de fuego que asusten al pueblo con miles de buscapiés. Al cabo se podrá ver desde muy lejos. [...]

Yo estaba en la azotea mirando para la calle y había como un convite del circo. Mero adelante iba un diablo grande como una mojiganga, todo pintado y con cuernos, y las gentes se asomaban a mirarlo y él se bamboleaba al caminar dice y dice: «Cuánta menosorquia os da, cuánta menosorquia os da. [...]

Aquí las Fiestas Patrias no son más que pretexto para divertirse y alborotar en nombre de la Independencia y de sus héroes. Ayer, día dieciséis, un modesto desfile por la mañana, y por la tarde... juegos de cucaña: palo ensebado, puerco ensebado y barril ensebado... el apogeo del sebo. Más tarde, bajo una lluvia que año con año des-

luce estos días, hubo combate de flores: coches llenos de muchachas y coches llenos de muchachos se lanzaron unos a otros ramos enlodados de cempasúchiles y santamarías. [...]

En una de tantas barracas, unas de frutas y otras inmundas, estaba la atracción del Indio Sahuaripa, Domador de Víboras, Escorpiones y Alacranes. Todo esto pintado con letras, figuras y colores horribles. Yo no me metí. Dicen que todo estaba lleno de coralillas, alicantes, cascabeles y malcoas. [...]

La entrega de los premios a los poetas laureados se hizo casi en familia. Estaba anunciada en el Teatro Velasco, pero no fue nadie; sólo unos desbalagados que nos preguntaron si iba a haber peleas de gallos. [...]

La alegría y el terror de los chicos son los Viejos de la danza. Mientras el conjunto baila, muy recio y en serio, los «viejos» se meten con el público, sobre todo con los niños y las mujeres. Tal vez son útiles para que entre la danza y los mirones haya espacio suficiente. Llevan puestas unas máscaras de tecomate con dientes de puero y barbas de chivo. El traje es de lo más variado, y hay algunos de levita y sombrero de copa. Se ponen encima cuanto se les ocurre, y en la mano llevan siempre armas agresivas: machetes y bastones de palo, ballestas de otate, hachones de ocote y chicotes de cuero curdío. Con ellas amenazan a los espectadores, pero a veces se les pasa la mano.

— ¿Saben qué es en realidad lo que viene a ver todo ese gentío a la feria de Zapotlán? Pues eso que están viendo ustedes ahorita, el Desfile de los Carros Alegóricos, el «Rosario», como le decíamos aquí, las Andas, como les dicen en otras partes...

— ¿Qué tal estuvo la feria?

— Como las naguas de tía Valentina: angostas de abajo y anchas de la pretina.

— Yo me divertí como Dios manda...

— A mí me robaron la cobija. [...]

Nadie podía haber previsto lo que sucedió esta noche, última de la feria, a las doce en punto. Todo el pueblo estaba reunido en la plaza, rodeando el inmenso castillo pirotécnico, orgullo de todos nosotros y símbolo de la fiesta, erigido a un costado de la Parroquia por más de cincuenta obreros bajo las órdenes de don Atilano el cohetero. Nunca habíamos visto algo más bello y majestuoso. [...]

Justamente en el momento en que iba a darse la orden para que fuera encendido irrumpió una pequeña banda de desalmados. Nadie pudo darse cuenta de quiénes eran, ni cuántos. Iban vestidos de Viejos de la danza, con máscaras de diablo. Unos

llevaban teas encendidas, otros baldes y machetes, otros más, pistolas que disparaban al aire. En cosa de instantes, bañaron de petróleo la base de las cuatro torres que sostenían la plataforma desde donde se alzaba el castillo principal, y les prendieron fuego. [...]

En vez de arder parte por parte y en el orden previsto por don Atilano, ya se imaginarán lo que pasó. El estallido fue general y completo, como el de un polvorín. Los buscapiés se fueron por todas partes, sin ton ni son, y sobre la multitud cayó una verdadera lluvia de fuego por fortuna artificial, y no hubo, según parece, más que algunos centenares de chamuscados... (Arreola, 2001).

La feria y fiestas en San Juan de los Lagos. En 1655 un rico hacendado dejó mil pesos de legado para la celebración de «Las Fiestas de la Quincena» en honor de la Virgen de la Asunción, las cuales adquirieron importancia hasta 1886, junto con las fiestas del 2 de febrero, gracias al impulso que les dio el capellán mayor de San Juan, don Agustín Rodríguez.

Los días 4, 8, y del 12 al 15 de agosto se han distinguido las festividades con los «Monos», figuras como los gigantes y cabezudos de Aragón, España, cuyo tamaño se ha reducido al instalarse los cables de electricidad que interrumpen su libre trayecto, que después del rosario salen a las calles bailando al son de la música. También son esperados con alegría los «toros encohetados», figurados con un armazón de carrizo y cubiertos de buscapiés que son toreados por los muchachos. Los carros alegóricos recorren las calles principales y la plaza de armas representando pasajes bíblicos y al final siempre va la imagen de la virgen de la Asunción, escoltada por niños vestidos de soldados romanos montados en selectos caballos. Inicia el desfile con la música de la tambora y termina con el reparto de nieve y «fruta de horno» para los niños. La tradicional feria de San Juan registró 2 000 visitantes en 1666, convirtiéndose en un importante centro de distribución comercial que en 1792 contaba con 60 tiendas de ropa de Europa y China (*La feria y fiestas en San Juan de los Lagos*, 2000).

DÍA DE MUERTOS

Pedir los muertos o la calabaza. En la Hacienda de El Cabezón, cerca de Ameza, Jalisco, se conserva una tradición el 1 de noviembre, en que se organi-

zan los muchachos con improvisados instrumentos musicales usando botes viejos y otros objetos que hacen sonar mientras cantan. Algunos cargan en sus espaldas a uno de sus compañeros que se finge muerto, al que acuestan en el suelo junto a la puerta donde «piden los muertos» de esta manera:

Todo fiel cristiano
está obligado
a pedir los muertos,
que el día se ha llegado.

No vengo por hambre,
ni por necesidad;
es porque es costumbre
que usted me ha de dar. (*bis*)

¡Ángeles del cielo,
Virgen de los Anhelos!
¡Oiga, usted señora,
échele los tamales!

Generalmente, los dueños de la casa, son generosos con los visitantes a quienes obsequian calabaza cocida, tamales, pan o dinero; lo que se reparten equitativamente los muchachos. Y dan las gracias cantando, antes de irse.

¡Oiga usted, señora,
yo ya me retiro;
con lo que me dio,
muy agradecido!

Pero si no les dan nada o los ahuyentan echándoles los perros, entonces les reclaman cantando:

¿Por qué no nos dio
ni siquiera de cenar?

Ni la avergonzada
que me vine a dar.

En San Martín Hidalgo, antes de la Revolución se acostumbraba «pedir la calabaza», por un grupo de muchachos que iban de puerta en puerta diciendo:

¡Ánimas de esta casa
que echen fuera la calabaza!

Los vecinos les obsequiaban tamales de elote, elotes o tejocotes cocidos, y al terminar, los muchachos simulaban pelearse con espadas hechas con ramas de guásima, para repartirse lo que habían recolectado (Franco, 1985).

La feria de Todos los Santos en Guadalajara. El 1 de noviembre, hace cincuenta años, era la fiesta de los niños, día en que había que ir a la feria que se ponía a espaldas de la Universidad a lo largo de la calle Galeana, de Morelos a Madero más o menos, en la que de rigor había que comprar un casco y un caballito de cabeza solamente montada en un carrizo, una grotesca máscara, todo de cartón, porque olía a pegadura de cola a dos cuadras de distancia. Además de la espada de palo, con la que había que sostener batallas como los mosqueteros del rey. En la feria, se vendían figuritas de cristal soplado con unos diablitos que tenían una bombita del mismo material, se metían a una botella con agua, y a la presión del tapón de corcho, el diablito subía y bajaba a lo largo de la botella.

La hoja de lata ocupaba un lugar distinguido, había unas mariposas con ruedas, que al correrlas por el piso se les movían las alas, espadas de ese material, decoradas a todo color, y el artesano aprovechaba para vender igualmente faroles de petróleo que en estos tiempos serían muy buenos artículos de decoración, con uno que otro embudo, o un depósito de aquellos para poner lavativas...

Los alfareros llevaban sus artículos de barro, soldaditos de a centavo, alcancías, flautas, cornetas, todo estaba en el gusto, mientras que gente de San Juan del Río se hacía presente con canastas de todos tipos y también traían bastones y flautas de madera, que eran bonitas pero muy caras, ¡costaban 25 centavos! Algodón de dulce eran parte de las golosinas, los de Teocal-

tiche traían sus ajedreces de madera y hueso, todo era deslumbrante y hermoso ante la mirada brillante de los chicos, que veían en aquello un paraíso de juguetes...

El mero día era el 2 de noviembre, muchas veces se conformaba el jefe de la familia con llevar a su prole por la calle Pedro Moreno, ahí les compraba charamuscas, o fruta cubierta, calaveras de dulce, dulcecitos de camote de esos que venden en los portales. Y fue una sensación cuando por la década de los treinta apareció una máquina de hacer quequis (*cakes*), los *pan-cakes* de Estados Unidos. Simplemente una placa que se alimentaba con gasolina, sobre la que burbujeaban las tortillas que se cocinaban y después poniéndoles mantequilla y miel de colmena, hacían las delicias de los muchachos... y vaya que sabían a gloria...

Cuando el urbanismo obligó a que salieran de las calles de Galeana, mandaron los puestos a San José, después al Parque Morelos en donde todavía sobreviven, pero han perdido mucho de olor de cartón, a cola fuerte, de su abalorio y goce de chamacos que se sentían generales, con aquellos cascos de dragones, con un penacho de hilos de ixtle pintados.

Fiesta de Todos los Santos, efímera alegría de los generales que a espadaos acaban con los «juguetes» de un día... y a esperar hasta el próximo año, para volver a la misma... a comprar la espada, el casco, la máscara y el caballito... y para las niñas, unas muñecas de cartón de cara de pintor surrealista, con las piernas y los brazos ajustados a hilos con nudo que forraban las coyunturas, y que también... su vida no pasaba de una semana... y que todavía viven en el parque Morelos.

De Celaya, Guanajuato, viajan a Guadalajara los comerciantes de juguetes de cartón que se venden en el parque Morelos. Esta tradicional artesanía, antaño se realizaba en los barrios de Tierras Negras, El Zapote, San Juan, etcétera, en Celaya, utilizando como pegamento la cola «de carpintero», cuyo olor impregnó el olfato de los niños desde hace más de medio siglo, y que ahora se ha sustituido por los pegamentos acrílicos. Aquí se venden las clásicas «monas» o muñecas articuladas con su traje de acróbatas o trapeceistas de circo, con adornos de flores de polvo brillante de diamantina y aretes de bisutería. Las sonajas de llamativos colores abrigados con japonés, representan pericos, payasos y otros personajes, con piedritas de hormiguero en su interior,

convirtiéndolas en un juguete sonoro. Las cabezas de caballitos de cartón se fijan a un carrizo para poder montarse. También hay caballitos sobre una plataforma con ruedas para ser jalados por un cordel, y a modo de crines y cola tienen una tira de piel con pelo de conejo, o a veces la cola es un haz de ixtle.

Antiguamente, en los portales y en las plazuelas de la catedral y de la Soledad abundaban las calaveras de dulce, los comales de ate, los huacalitos de panochas de limón y de leche, los piloncillos de azúcar con jamaica y chía, los cajoncitos de muertos, esqueletos y calaveras de barro y otros muchos juguetes y chucherías que los niños compraban con avidez, para el Día de Muertos.

En 1940 se instalaba la Feria de Todos los Santos en la calle Pedro Moreno esquina con Colón, después en la calle frente al templo de Santa Mónica, de donde se trasladó al jardín de San José de Gracia. Ya como Feria del Juguete se instalaba desde el mes de octubre en la calle de Humboldt a un costado del Centro Escolar Basilio Vadillo; estuvo por un año en el jardín de El Refugio pero regresó definitivamente al parque Morelos, donde se puede visitar cada año por la calle San Diego, de octubre a diciembre y después en los puestos se venden los juguetes navideños (Cortez, 1985).

FIESTAS Y DIVERSIONES EN GUADALAJARA

Festejos patrios. En la Plaza de Armas, la concurrencia animada de patriotería de día 15, de gritos feroces de ¡Viva México...!, de tragos de tequila y una que otra cerveza, de «buscapiés» y «brujas» que tronaban por todos lados, y como final de fiesta, los fuegos artificiales pirotécnicos que se quemaban en los balcones del Arzobispado. Entre el pueblo, la fiesta de la Plaza de Armas se ha convertido en un carnaval, con gorros y pitos, y casi han desaparecido el confeti y las serpentinas que antes eran de rigor, con beneplácito de los barrederos, pues si hay algo difícil de recoger, son esos papelititos redondos que vuelan por todos lados.

La celebración de las Garitas, tanto en la de San Pedro (plaza de la Bandera) como en la de El Zalate o El Tepopote, por donde había gente de a caballo, tenían lugar juegos de la «sortija» con premios para quienes sobre la carrera ensartaran un anillo que pendía de un hilo, al centro de la plaza en donde se corría. Los palos encebados con ropa y otras prendas en lo alto, que en muchas ocasiones tenían sebo pintado de negro, eran motivo de regocijo es-

pecial, carreras de encostalados, formaban parte del programa en San Rafael, y las carreras en burro siempre fueron tradicionales.

Desde luego el Combate de Flores fue en un tiempo hermosa tradición, las colonias extranjeras presentaban bien adornados carros, algunos de ellos verdaderas obras de arte, con sus más bellas damitas, la Colonia Española, presentó alguna vez un patio sevillano; la Alemana, el Graff Zepelin; la Francesa, una réplica de la Bastilla y lo mismo hacía acto de presencia Petróleos del Águila, la Cigarrera El Águila, la Lotería Nacional, etcétera. María Félix, que había sido la reina del Carnaval, alguna vez engalanó uno de estos carros, y lo mismo pasó con Estela Corona, y otras de las que fueron reina de nuestro pobre carnaval, que más bien era de estudiantes.

Todo era calma, hasta que un buen día a los estudiantes se les ocurrió participar en el Combate de Flores, y acabó el orden, pues el combate se convirtió en baldes de agua, hielazos, manojos de santamaría bien apretados que pegaban como pedradas, y en más de una ocasión el abordaje de un camión a otro; menos mal que todos los pleitos eran a puño limpio y no había más recuerdo que ojos morados. En el desfile también participaban las bicicletas, haciendo un ruido infernal con sus cornetas, que corrían como locos por todas partes, afortunadamente esto se acabó...

Había también combate de flores infantil, mi papá siempre se empeñó en que ganara un premio... nunca gané nada, en cambio mi hermana Carolina, una vez le dieron un jueguito de té, por su atuendo de mariposa, que por cierto estaba muy bonito, y movía las alas al accionar los brazos (refiriéndose al año de 1928, Cortez, 1985).

El paseo del Agua Azul. Por 1924, siendo gobernador del estado José Guadalupe Zuño, transformó el Agua Azul en uno de los mejores parques zoológicos de la república. Los osos blancos estaban en un sitio con abundante agua y piedras pintadas de blanco, que tal vez les hacía recordar el gélido sitio de donde provenían. Los paseos tenían su cueva junto a una cascada que por la noche se iluminaba con focos de colores, había dos estanques, uno para los caimanes y lagartos, y el otro para las focas, existían grandes pajareras, changos de todas clases, camellos y dromedarios, elefantes, en fin aquello era una verdadera delicia visitarlo. También instaló el primer parque infantil, con columpios, volantín y

resbaladeros, que fueron un éxito no conocido en la ciudad. En el barrio de San Martín y El Retiro, amén de que a los lados del río de San Juan de Dios, estaba el famoso Llanito, lugar ideal para volar papalotes en tiempos de cuaresma.

En la plazuela de San Fernando, junto al monumento a la Independencia, era el lugar en donde tradicionalmente se colocaban los circos, y su carnaval. Ahí desfilaron el circo de don Francisco Beas, el Fernandi, el Bell y otro más. El comercio de Guadalajara se quejaba de que con la llegada de los circos, se les caían las ventas, pues el pueblo entero gastaba lo que tenía entre las voladoras (sillitas voladoras), la rueda de la fortuna, el látigo, amén de la casa de los espejos, la de los fenómenos que traían, etcétera. Tiempos en que se presentaba a bombo y platillo, la «Acuática» con un gran fin de fiesta...

Doña Josefina Noriega, por años se estableció en la Calzada Independencia y la calle de Hidalgo, para presentar sus dramas. Los títeres de Rosete Aranda también tuvieron un lugar especial, con sus fantoches humanos...

En el lago del Agua Azul se alquilaban lanchas demasiado burdas, y sobre todo, muy pesadas con improvisados remos que más bien parecían palas de las que se utilizan para hacer la nieve de garrafa. Valía 20 centavos la hora de alquiler de esos armatostes, lo divertido era mojarse con los remos, y más de una ocasión al abordaje, terminando todos en las aguas del lago.

Vendían nieve de garrafa, raspada, de a dos centavos, la de leche costaba cinco; los duros, de esos de harina también de a dos centavos, eran muy solicitados. Los heladeros que llevaban sobre su cabeza una cubeta de madera con hielo, y la garrafa de cuatro departamentos con nieve al sabor del gusto del comprador, fueron suplidos por los carros de paletas heladas, y los muchachos les jugaban «volados» a los paleteros... ¡doble o nada!

Era parte del paseo al Santuario, comerse una caña, las había desde a centavo, y las mejores eran las «criollas» de largos cañutos, de a cinco centavos. Los cañeros pregonaban «¡Cañas, cañas y no varañas!». Además existían ruedas de cacahuates de a centavo, para tronar la uña, o bien una viejita que tenía una vitrina en Juan Álvarez y Alcalde, vendía unas bolas grandes como una pelota de cocada a dos centavos, y la calabaza o camote cubierto que valía un centavo. Con un cinco, se saboreaba la nieve del Gato, del grande o el chico, cualquiera de los dos lograron ser toda una institución en el Santuario.

Al irse acercando el día 12 de diciembre, la calle Juan Álvarez era invadida por puestos que vendían buñuelos estirados, con un mucílago medio dulzón. No faltaban por ahí las ruletas, la bolita, los desplumaderos tan conocidos en las ferias de pueblo.

Los pregoneros de las loterías de esas que rifan vasos, jarras, monos, floreros, etcétera, en las ferias populares, eran todo un espectáculo, pues para cada carta tenían un pregón completo... el que pica por la cola y lo llaman alacrán... más sabe el diablo por viejo que por diablo... tu suegra, cuando aparecía una bruja... el sol con sus rayos quema... Era un grito con una tonada peculiar, con la esperanza de llenar la carta que había de darnos un premio (Cortez Díaz, 1985).

Las diversiones tapatías. La llegada de los atajos de burros y mulas y las carretas jaladas por yuntas de bueyes, eran espectáculo especial para los tapatíos, amén de centro de concentración de los comerciantes, que querían comprar al «pié de la garita» (*sic*), mientras los muchachos volaban sus papalotes. Don Severo Díaz y el Pbro. Arreola, a principio del siglo compraron uno de los primeros automóviles que vinieron a Guadalajara, que casi era una curiosidad científica, rareza de laboratorio, antes que Henry Ford se decidiera a crear lo que fue una industria en serie, y produjo automóviles al alcance de todo el mundo, aquellos Ford de pedales, el modelo T y otros más.

Por las tardes, los padres se sentaban en las bancas de los jardines mientras los muchachos hacían rodar sus aros, los jóvenes botaban sus pelotas y las niñas jugaban con sus muñecas.

Con entusiasmo se esperaba el día de San Juan, que era celebrado en el Agua Azul con especial interés. Desde muy temprano se colocaban las vendimias de tamales con atole, gorditas, menudo, grandes tendidos de lechugas con sus clásicos ramitos de «nomeolvides». Todo el gusto era caminar por todos los lugares del parque, ver a las muchachas que se iban con sus rebozos terciados al estilo «Adelita». El regreso a casa era «a pincel» (a pie), para esperar con entusiasmo el próximo año.

La verbena de Tlaquepaque era tradicional el 29 de junio, día de san Pedro y san Pablo, con una romería por el camino a San Pedro, obligadamente en burro, a veinte centavos el viaje, o a caballo, de a peso sólo un sentido. Se

jugaba a las carreras con los burros, todo el camino, con sus caídas de rigor, y llegar a Tlaquepaque muchas veces escurriendo agua por todos lados, pues era una tradición que lloviera.

En San Pedro, la verbena era en torno al Parián, con barracas y puestos de lotería, cantinas que les hacían la competencia a las del Parián, y desde luego la ruleta para desplumar incautos, o el juego de la bolita que era peor... y tan fácil que se ve. Había serenata, castillo, muchas fondas en donde comer, además de la birria. La verbena de Analco en la época de fiestas patrias también era tradicional, con sus juegos mecánicos, lotería, ruleta, albures, y espectáculos no muy morales en los últimos tiempos (Cortez Díaz, 1985).

Los convites. A los niños de hoy se les ha privado de gozar de algo que fue la delicia de generaciones pasadas, que desde luego la vida moderna no lo permite. Me refiero a los convites, que había de todos colores y sabores, desde un buen señor vestido de payaso que llevaba un tambor con un platillo, y solamente hacía ruido para hacer salir a las gentes de sus casas, y atrás de él iba uno o varios repartidores de programas; hasta de aquellos convites que era el acto oficial a la presentación de los circuitos que tenía Guadalajara, y que salían a la calle, con los elefantes que abrían el paso de la comitiva enjaezados tal como los había visto en los libros de *Las mil y una noches*, con sus domadores siempre de polainas y casco de corcho blanco, y las bellas damas que causaban admiración de cómo montaban aquellos paquidermos, siguiendo los payasos que hacían gracejadas, los cirqueros con su malla blanca, las jaulas de los leones y tigres, los caballos, los burros sabios, en fin, nadie se quedaba ese día bajo la carpa, todos salían a la luz del sol, y del regocijo de Guadalajara, admirando el público aquellos carromatos, que les servían de campera a los cirqueros o a sus empresarios y en los costados llevaban grandes carteleras.

El tragaespadas sobre la marcha hacía gala de su actividad así como los malabaristas. Era una función gratis por todas las calles, y hasta en el periódico se anunciaba para conocimiento general, por donde sería el desfile del circo para que nadie se perdiera de él.

Otro de los Convites que llamaba la atención, era el de las corridas de toros. Al frente iba un monosabio con un resplandor de banderillas formadas en círculo y atrás en calandrias, los integrantes de las cuadrillas, todos en

traje de luces, y cerraban la comitiva los picadores. Desde luego que llevaban banda de música al frente, y repartían programas en que constaba el matador y todas sus cuadrillas.

Por los años treinta, cuando entraron los refrescos de cola y el Orange Crush, también hubo convites; como sucedía también con las compañías cigarreras, que entre 1930 y 1940 trajeron enormes aparatos «ortofónicos», con cuya música podrían bailar 5 000 parejas.

Convites también los había con hombres en zancos, y los teatritos como los títeres de Rosete Aranda, doña Josefina Noriega y sus dramones; todos organizaban un convite que era la forma de que la población se enterara de sus funciones porque de no ser por el periódico, que no era utilizado para esta propaganda, o por los carteles de tres formas que ponían en las carteleras de las esquinas o en cualquier sitio posible, no había otro medio de difusión (Cortez Díaz, 1985).

Los días de campo. Los lugares favoritos para el día de campo, tradicional, eran el parque de San Rafael, con su bonito caracol, con sus burros y caballos de alquiler, con su terraza de lámina en donde se bailaba o se vendía nieve raspada, y al frente los baños de San Rafael, donde cobraban 10 centavos por la remojada de una hora, con un chorro de agua al centro.

Otro paseo era a Los Colomos, que por mucho más tiempo hubo una maquina que partía de espaldas de los tanques cuates por la Av. Unión, y que corría un tramo paralelo al acueducto y llegaba a Los Colomos en donde tenía su estación. Ahí había un tanquecito, que cobraban 5 centavos, y había una hora para los muchachos y otra para las muchachas.

Se escalaban «las barranquitas», se ponía un columpio en un árbol, se buscaba una horqueta para hacer una resortera, se trataban de cazar pajaritos a pedradas o a resorterazos; todo esto era parte de la diversión; amén de hacer exploraciones por el molino viejo cuyas ruinas estaban junto al río de San Juan de Dios, todo era emocionante, para niños y jóvenes con imaginación.

La barranca de Oblatos era un sitio ideal, pero sobre todo para hacerse «la pinta», porque ahí se podían comer guayabas, tunas, mangos, guamúchiles, con sólo estirar la mano, o subirse a un árbol (Cortez Díaz, 1985).



Museo Trompo Mágico

ESPACIOS ACTUALES DE DIVERSIÓN

En este capítulo se presenta una breve descripción de los lugares públicos destinados a la diversión donde los niños y las familias jaliscienses suelen pasar sus días libres, de asueto y fines de semana. La mayoría se encuentra en la zona metropolitana de Guadalajara, o en sus cercanías. Entre estos sitios podemos encontrar parques, balnearios, juegos mecánicos, espacios para aumentar el conocimiento de la naturaleza y el universo —como museos, zoológicos, un planetario—, canchas, entre otros atractivos cuya labor es entrete-ner, educar y divertir a niños y adultos.

EL PARQUE AGUA AZUL. Ubicado en la Calzada Independencia Sur y González Gallo, es un centro de recreación y esparcimiento, de educación ambiental y ecológica; además de talleres y festivales artísticos. Entre los atractivos cuenta con mariposario, aviario y orquideario, salas de exposiciones, video, concha acústica para conciertos y foro infantil para espectáculos familiares. Abierto de martes a domingo de 10:00 a 18:00 horas.

En 1883 el gobierno del estado había planeado hacer un parque por lo que adquirió de un particular la finca y los baños que se ubicaban en el extremo sur de Guadalajara, con el fin de aprovechar el agua de los manantiales. En 1893 hubo un concurso de proyectos de construcción del parque, que incluía la presa o lago de donde nacía el río San Juan de Dios. Y lo que era un bosquecillo arbolado con paseos domingueros en lanchas se fue abandonando, abriéndose calles y explotando sus manantiales. Durante el gobierno de José Guadalupe Zuno Hernández se transformó en parque-zoológico, colocándo juegos como sube y baja, columpios y resbaladillas.

En 1966, en este lugar se realizaron por primera vez las Fiestas de Octubre, donde permanecieron hasta 1985, cuando cambiaron de sede al Auditorio Benito Juárez. Siendo gobernador Jesús González Gallo se dividió el parque en dos partes al abrir la carretera a Chapala, con la actual Av. González Gallo. En 1990, el Ayuntamiento de Guadalajara promovió la rehabilitación del parque y la construcción de las áreas actuales, cuya obra se inauguró el 14 de febrero de 1992 al celebrarse el 450 Aniversario de la Fundación de Guadalajara. En el lugar abandonado donde estuvo el Museo del Niño desaparecido en 1992, se creó el Museo de Paleontología de Guadalajara Federico Solórzano Barreto.

EL GLOBO, MUSEO DEL NIÑO DE GUADALAJARA. Ubicado en la calle 5 de Febrero esquina con Analco, en la Unidad Administrativa Reforma, a un costado de la antigua Central Camionera. El museo es una ciudad a escala, donde los visitantes se mueven libremente y juegan a ser grandes en diferentes ambientes como el supermercado, el hospital, la estación de bomberos y el aeropuerto. Es un espacio lúdico didáctico donde el niño se divierte y aprende, con exposiciones, dinámicas, talleres y espectáculos. *Globín*, el personaje que identifica al museo, recibe a los niños de tres a ocho años de edad, quienes juegan con cámaras y micrófonos, pilotean una avioneta, oyen los latidos del corazón, aprenden a comprar en un supermercado, juegan con el agua, hacen transacciones en un banco, ven lo que produce el caballo, la vaca y el cerdo; ofrece talleres de seguridad con apoyo de los Bomberos y de Ecología y Medio Ambiente a través de esta Dirección. Además se presentan obras de teatro. Atiende a 1 500 personas diarias, en promedio (*Público*, 20/VIII/2003).

TROMPO MÁGICO, MUSEO INTERACTIVO DEL GOBIERNO DE JALISCO. Es un espacio infantil edificado a iniciativa del Gobierno del Estado de Jalisco. Ubicado en el municipio de Zapopan, nació el 30 de abril de 2003 como uno de los sitios en su tipo más grandes del continente. Además, fue de los pioneros con un proyecto de cuarta generación, esto significa que cuenta con áreas contemplativas, interactivas, tecnología avanzada y, el requisito más importante, cada una de sus exhibiciones y actividades tiene un fundamento pedagógico. Sobre un terreno de 10.5 hectáreas, Trompo mágico pretende ser un espacio dinámico, flexible, cercano a las necesidades de la región; un lugar

donde niños y jóvenes, de nueve meses a quince años de edad, se involucren en las preocupaciones sociales, ecológicas e históricas, para que se transformen en ciudadanos participativos.

La oferta del Trompo Mágico incluye un pasillo con esculturas de los derechos universales de los niños, salas de exposiciones interactivas, talleres, exhibiciones al aire libre, salón para actividades múltiples y áreas de juego. Además, cuenta con seis salas temáticas que se ubican en el Pabellón Mágico, área de 3 800 metros cuadrados:

- *Maroma*. Es una ciudad en pequeño con gateadero, mercado, consultorio, correo, fonda, entre otros espacios para que los niños de nueve meses a seis años de edad desarrollen sus capacidades psicomotoras y de socialización.
- *Burbujas*. En esta sala para chicos y grandes se practica una de las diversiones más populares del mundo, hacer pompas de jabón, lo que estimula el consumo responsable del agua.
- *Garabato*. Con módulos de cine, música, teatro, fotografía, animación, entre otros, reúne las artes clásicas con expresiones culturales modernas, gracias a los avances científicos y tecnológicos.
- *Ombigo*. Se dedica al conocimiento de los cinco sentidos, las capacidades del cuerpo humano y al fomento de la salud.
- *Cacalota*. Es un recorrido por el sistema solar que permite experimentar las condiciones en que se mueve el cuerpo cuando no existe la fuerza de gravedad y comprender algunos fenómenos naturales como la formación de los tornados y los cometas.
- *Eureka*. El asombro científico y tecnológico está al alcance de todos en esta sala que tiene exhibiciones dedicadas al electromagnetismo, sonido y aprendizaje multimedia. Además, posee el primer centro de Robótica Lego que se instaló en América Latina.

Trompo Mágico dispone de otros espacios con un diseño museográfico y conceptual concebido para que sus visitantes construyan conocimientos en diferentes tópicos: la Espiral Sabia, módulos con libros de diferentes temas para todas las edades, en los que se manifiesta el propósito de colaborar en la promoción de la lectura; la Mediateca, sala de computadoras con *softwares* educativos para niños desde preescolar hasta secundaria; Va de Paso, la gale-

ría de exposiciones temporales, y La Talacha, la zona de los talleres de arte y ciencia. Las exhibiciones y actividades al aire libre incluyen Voy que Vuelo, destinada al conocimiento de la aviación, donde los visitantes pueden experimentar la sensación de volar en el simulador de paracaidismo y la Tirolesa; el Laberinto de la Paz, un jardín circular en el que se realizan dinámicas que promueven los valores; Al Aire libre, con artefactos simples y fáciles de usar, invita al conocimiento de algunas leyes físicas; Tandariola, tres islas de juegos para niños y adolescentes, y un espectáculo de Rayo Láser en tercera dimensión que se proyecta sobre una pantalla de agua.

PLANETARIO SEVERO DÍAZ GALINDO. Ubicado en Anillo Periférico Manuel Gómez Morín 401, cerca del Zoológico Guadalajara. Tiene una exposición permanente de telecomunicaciones, física recreativa, aeronáutica, autos antiguos, anatomía; además de proyecciones de multimedia «Maravillas del Universo», «Horizontes Lejanos» y «Realidad Virtual». Durante 40 minutos de martes a domingo, de 9:00 a 19:30 horas se pueden realizar los recorridos guiados a escuelas primarias con acceso gratuito, aunque la tecnología interactiva es interesante para jóvenes y adultos.

PARQUE REHILETE ALCALDE. Ubicado en la calle Jesús García esquina Santa Mónica, abarcando hasta las calles Mariano Bárcena y avenida de los Maestros. Abierto toda la semana, cuenta con 14 juegos infantiles y diez familiares, así como una pista para *Go Karts*. Recientemente abrió «El monasterio del terror», recorrido por una casa de espantos. Tiene un tren, lanchas para pasear en un lago, carros chocones, etcétera.

PARQUE DIVERTIDO GUADALAJARA. Ubicado en avenida Ávila Camacho 2700, frente a Plaza Patria, funciona de lunes a domingo de 11:00 a 20:00 horas. Incluye 17 juegos mecánicos y pista de *Go Karts*. Originalmente fue conocido como Diversiones Maravillosas, ahora remodelado con el proyecto de «El Laberinto» donde los niños tendrán que encontrar la ruta para salir.

SELVA MÁGICA. Parque de diversiones ubicado en Paseo del Zoológico 600, a un costado del Zoológico Guadalajara, abierto de lunes a domingo de 10:00 a

20:00 horas. Tiene 32 juegos mecánicos entre montañas rusas, juegos de destreza y de altura, como «El tornado» y el «Bat flyer» un juego giratorio.

CHIMULCO. Uno de los parques acuáticos más conocidos de la región central del Estado, ubicado en el kilómetro 47 por la carretera Guadalajara-Barra de Navidad, en Villa Corona, Jalisco. Abierto de lunes a domingo de 9:00 a 18:00 horas. Cuenta con tres albercas grandes, tres chapoteaderos y una gran sección infantil rodeada por el «Lazy river». También hay tres toboganes gigantes, un «Splash factory», canchas deportivas, un lago con muelles, etcétera.

AGUA CALIENTE. Parque acuático en Villa Corona, Jalisco, abierto de lunes a domingo de 9:00 a 18:00 horas. Cuenta con 27 toboganes infantiles y 12 gigantes; dos albercas infantiles y tres gigantes, todas con agua termal. Las atracciones acuáticas son la «Camilancha», el «Río salvaje» y la «Alberca de olas». También hay un lago artificial con áreas verdes y juegos infantiles, canchas deportivas y zona de campamento.

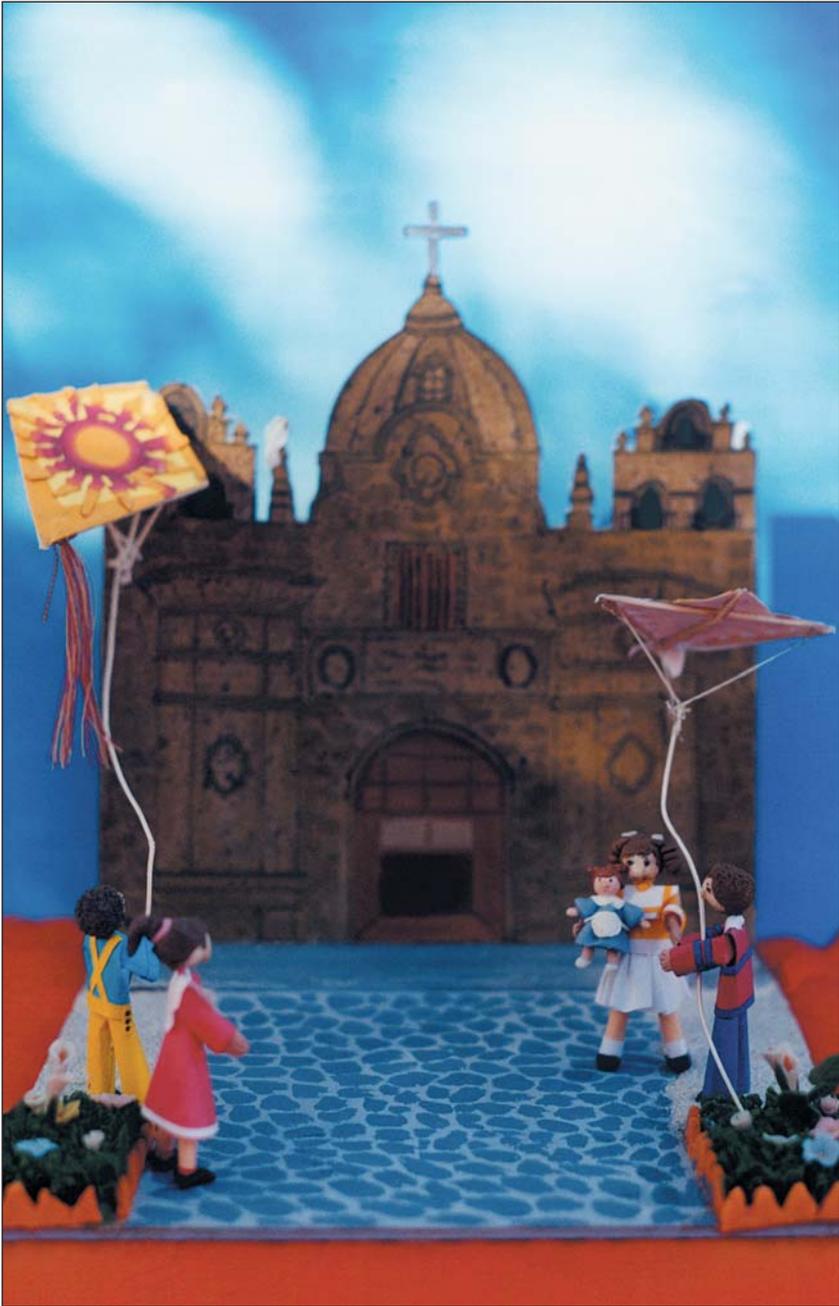
TOBOLANDIA. Parque acuático ubicado en Boulevard 57, en Ajijic, Jalisco, abierto de lunes a domingo de 10:00 a 18:00 horas. Cuenta con 18 toboganes, dos albercas para adultos y dos infantiles, además de canchas deportivas de voleibol, futbol, basquetbol, voleibol playero (superficie de arena), y una pared para escalar y tirolesa.

LOS CAMACHOS. Es uno de los parques acuáticos cercanos a Guadalajara, enclavado en la barranca, en el kilómetro 18 de la carretera a Saltillo. Abierto de lunes a domingo de 8:00 a 18:00 horas. Tiene tres albercas para adultos y una para niños, «aquatubos», toboganes grandes y uno chico, área de juegos y zonas verdes con asadores. Las atracciones son el «Tornado», el «Acua rise» y el «Kamikaze».





Página anterior: *jugando al Bebeleche.*
Arriba: *Doña Blanca.* Izquierda: *volando papalotes**





Arriba: *jugando en el parque*. Izquierda: *rompiendo la piñata**



Izquierda: *jugando a víbora de la mar**

**Imágenes tomadas de la maqueta Flor de juegos antiguos hecha en homenaje a Agustín Yáñez (1904-2004) en el centenario de su natalicio. Miniaturas en papel con cabeza de garbanzo, elaboradas por las maestras del Departamento de Enseñanza Artesanal de la Secretaría de Educación Jalisco (2004).*







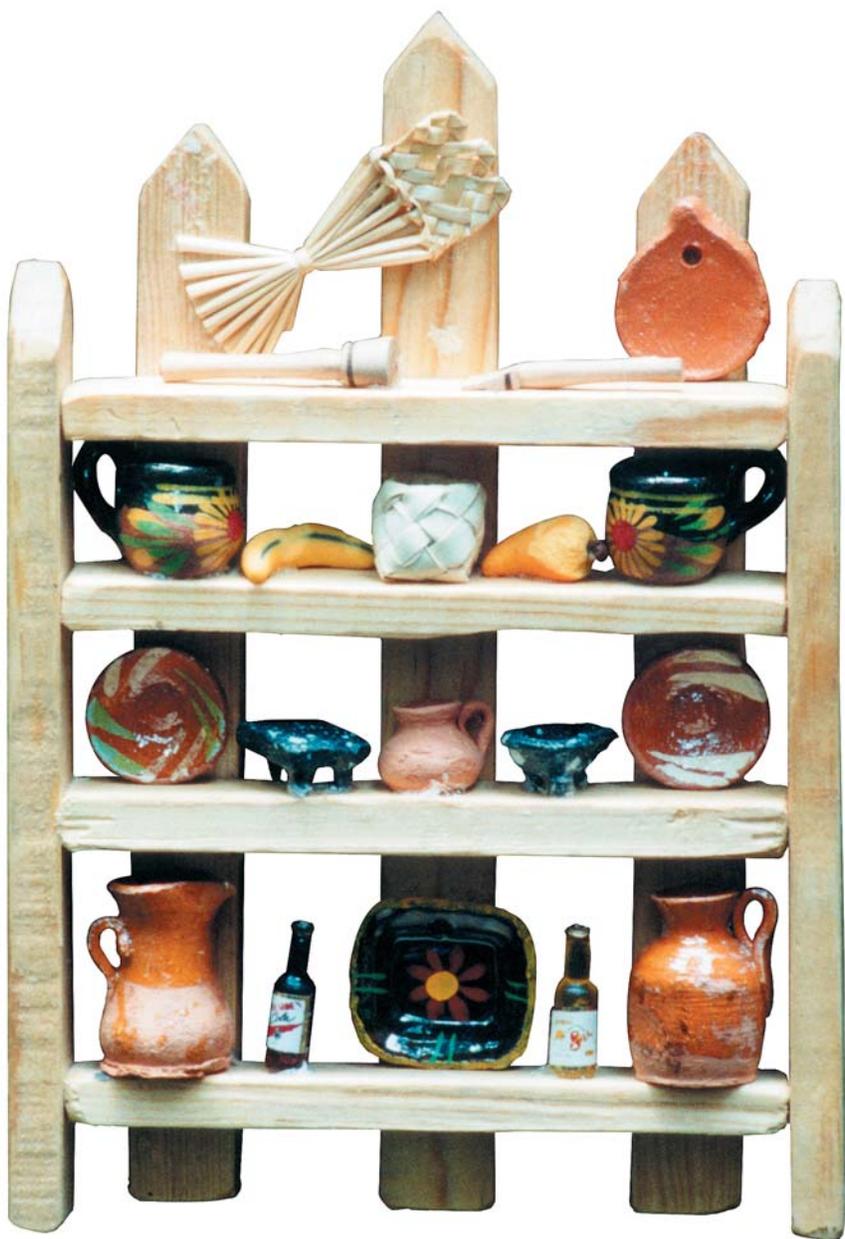


Página anterior: artesanías de la Feria del Juguete del parque Morelos: Judas en forma de chango, moldeado, pintado y decorado con cohetes y buscapiés; muñecas articuladas de cartón moldeado y policromado; carrito de payasos y bolas de madera torneados y pintados; féretros de cartón con calaveras de barro pintado, movibles por una cuerda y esqueletos de barro y articuladas con hilaza. Arriba: soldaditos de plomo de la caballería del ejército mexicano. Izquierda: canicas.



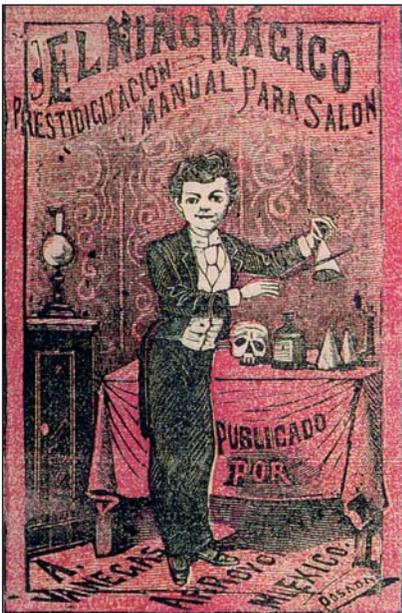
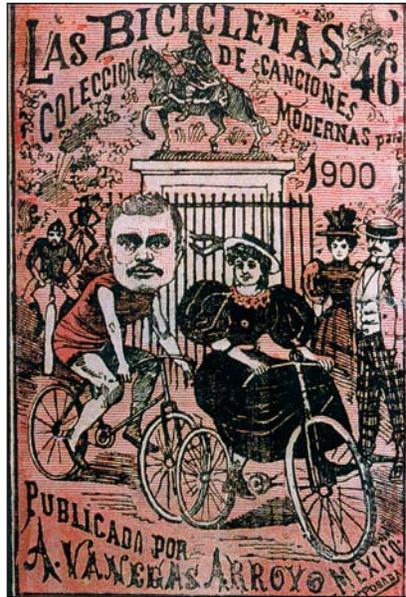
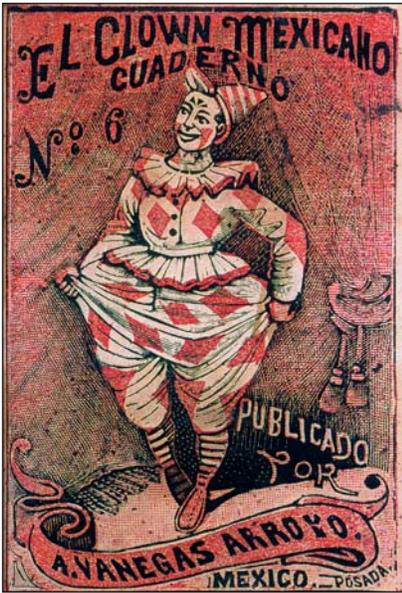


Arriba: *miniaturas de palma tejida*. Izquierda: *miniaturas de Tonalá, Jalisco*





Algunas portadas de la colección de cuentos editados por Venegas Arroyo, algunos ilustrados por José Guadalupe Posada. Página siguiente: escalerita con payaso acróbata movable, ratón articulado en rueda movil, hecho de madera calada y pintada en anilina, y corneta de hojalata





ANEXOS

ANEXO I

CRONOLOGÍA DE JUEGOS Y JUGUETES

- | | |
|--|---|
| <p>4000 a.c. Los babilonios jugaban algo similar al «Juego de las Damas» y al ajedrez.</p> <p>3000 a.c. En Egipto se utilizaba un tablero similar al backgammon, que también habían usado los sumerios, romanos y griegos. Las canicas eran un juego popular.</p> <p>1300-1800 a.c. Periodo preclásico medio en donde se origina el Juego de Pelota en Mesoamérica.</p> <p>1000 a.c. Ya se usaba el aro que oscilaba en la cintura del jugador, actual Hula Hoop o Hula-hula.</p> <p>600-200 a.c. Figurilla de Cuicuilco que representa a un jugador de pelota con protectores a un costado de la cintura y en las manos.</p> <p>500 a.c. Los japoneses ya se divertían con los yoyos de piedra.</p> <p>400 a.c. a 300 d.c. Teotihuacan adquiere preeminencia como centro comercial y ceremonial. Se edifica el palacio de Tepantitla con el mural del</p> | <p>Tlalocan-Tamoanchan con escenas de juegos.</p> <p>100-850 Aparecen figuras de barro de animales con ruedas en Tres Zapotes, Veracruz.</p> <p>200 Los escandinavos utilizaban patines de hoja metálica sobre los lagos.</p> <p>300 En Corea, Siria y Mesoamérica se jugaba el parchís.</p> <p>500-600 Se construye en el Tajín, Veracruz, la cancha del juego de pelota y el «Palo Volador».</p> <p>600 El primitivo ajedrez chaturanga ya se jugaba en la India.</p> <p>950-1521 Aparecen instrumentos musicales en miniatura de la cultura mexicana.</p> <p>1300-1521 Durante el predominio purépecha en Michoacán se decía «jugar sobre las espaldas de la tierra», que se practicaba antes de marchar a la guerra.</p> <p>1400 Se establecen las reglas actuales del ajedrez.</p> |
|--|---|

- 1413 Surgen los primeros fabricantes de muñecas en Alemania.
- 1497 Se imprime en Salamanca, España en la imprenta de Hutz y Lope Sanza, el libro *Repetición de amores y arte de ajedrez* con 150 juegos de partido, escrito por Luis Ramírez de Lucena.
- 1500 Nuremberg, Alemania, es considerada principal centro juguetero de Europa.
- 1519 Bernal Díaz del Castillo narra que Motezuma jugó *totolli* o *totoloqui* con Hernán Cortés y con Pedro de Alvarado.
- 1520 Enrique VIII instala boliches en Whitehall, Inglaterra.
- 1526 El juego de naipes *piquet* es introducido a Francia.
- 1528 Juan Joffre publica en Valencia, España, el *Libro de juego de las suertes, agora de nuevo reconocido y enmendado*.
- 1530 Primeras noticias de los billares en Italia.
- 1532 En *Gargantúa y Pantagruel*, François Rabelais menciona los juegos: «La gallina ciega», «Pares y nones», «Las escondidillas», «Tres en raya» y «El trompo», entre otros.
- 1539 Se lleva a cabo la primera lotería pública en Francia.
- 1564-1616 En las obras de Williams Shakespeare se mencionan los juegos populares de Inglaterra en el siglo XVI: saltos, pelota, peonza, juegos de tablero, dados, billar y ajedrez.
- 1583 Alonso Martínez de Orteguilla obtiene la contrata para la instalación de una imprenta de naipes en Nueva España.
- 1585 Los anglosajones de la expedición Roanoke portan muñecas vestidas a la moda isabelina para regalar a los nativos que esperan encontrar. El dibujante John White, dibujó a una indígena recibiendo una de estas muñecas.
- 1587 El fraile agustino Diego de Soria obtiene una bula del Papa Sixto V en donde se autorizan las misas para festejar el «Aguinaldo», los nueve días anteriores al día de Navidad, que fueron las primeras «posadas» en México, en donde se populariza el rompimiento de las piñatas.
- 1601 «Jerónimo López de Peralta salga con su cuadrilla guardando en todo la memoria de plaza que dará la ciudad para el juego de cañas» (Actas de Cabildo de la Ciudad de México).
- 1613 Noche de máscaras el domingo en alegría por el parto de la virreina.
- 1613 Miguel de Cervantes Saavedra en su novela ejemplar «Rinconete y Cortadillo» menciona varios juegos de

- naipes, veintiuna, quínoles y andaboba.
- 1615 En la Monarquía indiana de fray Juan de Torquemada, dice que los frailes se ponían a jugar con los niños que eran sus discípulos, «pajuelas o pedrezuelas».
- 1616 Día de Corpus: fiesta de la tarasca y los gigantes. Tarasca: dragón de origen francés con cola de lanza para niños de varios tamaños (alebrije, Familia Linares). Mulas de palma y serpentinas: las remudas de Acapulco cargando mercancías que traía la nao de China.
- 1621 Se presenta en la Ciudad de México una mascarada con figuras muy conocidas de los héroes populares en los romances de caballería: *Amadís de Sevilla, Don Belianís de Grecia, Palmerín de Oliva y Caballero de Febo*.
- 1623 Alonso de Remón publica *Entretencimientos y juegos honestos y recreaciones cristianas* en la imprenta de la viuda de Alonso Martín, en Madrid.
- 1658 Jan Amos Komensky *Comenius*, publica su *Orbis sensualim pictus*, el primer libro ilustrado para niños, traducido al inglés *The visible world* en 1659.
- 1672 «Más de 400 personas, junto con muchos carros, pasaron por la calles de la ciudad de México vestidos de gala para celebrar la fiesta de san Francisco de Borja».
- 1684 José Carlos Garcés y de la Sierra Boil de Arenas publica en Madrid, *Libro Nuevo: juego de damas dividido en tres tratados*.
- 1700 Aparecen en Alemania las primeras casas de muñecas.
- 1701 Decreto austriaco prohíbe los teatros de títeres en Viena.
- 1707 Aparecen los primeros juegos de billar en los cafés de Berlín.
- 1713 Benjamín Franklin, de siete años de edad, conoció una tienda que sólo vendía juguetes en Boston.
- 1722 Isidro de la Madrid obtiene la contrata de naipes para la Nueva España.
- 1759 Joseph Merlín crea los primeros patines con ruedas.
- 1763 El fraile capuchino, Francisco de Ajofrín, describe su viaje a México: «...mil figuritas de muertos, clérigos, frailes y monjas de todas las regiones, obispos, caballeros... todas estas figuritas y monerías, y otras cosas de más entidad, las hacen los léperos con gran primor, breve y por poco precio».
- 1773 Pablo Minguet e Irol edita en la imprenta de Pablo Joseph Alonso de Padilla el libro *Engaños a ojos vistas y diversión de trabajos mun-*

- danos fundada en lícitos juegos de manos.* 1823 En Edimburgo se publica *Juegos juveniles para las cuatro estaciones.*
- 1776 Félix Solesio funda en Macharaviaya, Málaga, la fábrica de naipes que abastecería a toda América hasta principios del siglo XIX. 1832 El austriaco Stampfer inventó el estroboscopio antecedente del zootropo para distraer a los niños. Figuras que parecen moverse al girarse.
- 1777 Juan de Viera en su *Breve y compendiosa narración de la ciudad de México* menciona que en época de Navidad «es centuplicado el gasto de azúcares, que cada puesto es una primavera, entapizados de riquísimos damascos y adornos de láminas con marcos de plata... Asimismo ponen nichos de cristales con curiosísimos nacimientos de marfil y unos de cera...». 1834 Se publica en Leipzig, Alemania, el «Libro de cuentos para niños y niñas de clases cultas» con textos y grabados de Lyser.
- 1779 Aparecen los primeros velocípedos en París. 1837 Friedrich Froebel abre en Alemania el primer *kindergarten* (Jardín de niños).
- 1785 Pajaritas de papel de china rizado, cuerpo de cascarón y cabeza de cera, para el día 17 de enero día de san Antonio Abad. Periquitos se venden en jaulas de carrizo o popotes. Gallos de pelea con plumas unidos a un alambre que se pelean. 1839 Charles Goodyear da a conocer su método de vulcanización del hule, que para 1949 se usa para fabricar pelotas, cabezas de muñecos, perros y leones.
- 1804 El Maximilian Sedelmayer, teatro de títeres, daba sus representaciones en Holzplatz de Viena. 1844 Casi todas las ciudades de Estados Unidos se registran tiendas de juguetes. Nueva York cuenta con ochenta y ocho.
- 1815 Soldados de juguete en el México independentista. 1849 El Directorio Mercantil de Nueva Inglaterra registra una docena de manufactureros de juguetes: pequeños trineos, caballitos, mecedoras y carritos de lámina.
- 1820 Johann Maelzel crea la muñeca que habla. 1851 Benjamín F. Lee utilizando la vulcanización produce la primera muñeca hecha enteramente de hule.
- 1860 Benjamín Pollock y H. Pieroti autores del libro *Inventor of the Royal Model Dolls* se vuelven famosos pro-

- ductores de cartones, títeres y escenarios para teatros infantiles.
- 1861 Milton Bradley, fabricante de juguetes de Massachusetts introduce los primeros juguetes educativos en los kindergarten (Jardines de niños).
- 1887 Las muñecas que hablan se perfeccionan con el invento del fonógrafo de Thomas Alva Edison.
- 1896 El parchís o parkasé llega de la India a Inglaterra.
- 1902 A los ositos de felpa se les llama Teddy bears, por la anécdota del presidente estadounidense Teodoro Roosevelt que salvó de la muerte a un oseño.
- 1903 Se inventan los crayones de cera coloreados de la marca Crayola, por Edwin Binney y Harold Smith.
- 1915 La muñeca Raggedy Ann, con sus trenzas pelirrojas y mejillas pecosas es creada por el dibujante Johnny Brulle a partir de una muñeca que hizo para su hija.
- 1927 Se crea el poliestireno que sustituye al plástico, porque es más moldeable y resistente. Utilizado en lo sucesivo por la industria juguetera.
- 1928 Walt Disney crea al personaje Mickey Mouse, y desde 1930 Charlotte Clark comercializa los primeros muñecos.
- 1929 El yoyo, un juego milenario, se populariza en EUA por Donald Duncan.
- 1931 El juego de letras y palabras cruzadas, Scrabble, lo inventó el arquitecto desempleado Alfredo Mosher.
- 1936 El juego de Monopolio lo compra la compañía Parker Brothers.
- 1949 Las piezas para armar Logo (jugar bien, en danés) fueron creadas por Ole Christiansen. Seis bloques se pueden acomodar en 102 millones de combinaciones distintas.
- 1952 El popular «Señor Cara de Papa» entra al mercado por Hasbro.
- 1957 Un grupo de maestros de Minnesota crea la compañía de camiones miniatura Tonka.
- 1959 Elliot Handler, fundador de Mattel, presenta en la Feria del Juguete en Nueva York, la muñeca Barbie. También resurge el Hula Hoop o Hulahula, en Estados Unidos.
- 1960 Se generaliza el uso de juguetes de plástico.
- 1965 G.I. Joe es el primer muñeco de acción para niños.
- 1966 Mattel presenta la colección de carritos en miniatura Hot Wheels. Estos carritos de fricción alcanzan una velocidad hasta de 400 km por hora.
- 1970 Se inventa el *walkman* portátil y el video, para escuchar música grabada y ver películas en casa, respectivamente.
- 1972 Magnavox presenta Odissey, la primera máquina de videojuegos: una

- pelota que rebota en la pared. Después de 4 años ya había versiones de tenis, hockey y squash.
- 1972 Castillos y Dragones sale al mercado iniciando una serie de productos de la electrónica.
- 1976 La compañía Atari de Warner Brothers, produce videojuegos desde béisbol hasta Pac-man.
- 1977 Se fabrican los muñecos de la película *La Guerra de las Galaxias* de George Luckas, ahora de colección.
- 1983 La compañía japonesa Nintendo lanza su sistema de entretenimiento (NES), un videojuego casero. Super Mario Brothers produce el videojuego más vendido en 1987, 1988 y 1989.
- 1986 Causan furor los «Niños del campo de col» (*Cabbage patch kids*, en inglés) con certificado de adopción y rostros hechos a mano.
- 1989 Nintendo presenta Game-Boy, un video juego portátil y manual.
- 1990 Se propaga la consola de videojuego, instalándose salones de juego comerciales.
- 1999 Sony introduce al mercado el perro robótico Aibo, que tiene gran demanda no obstante su alto precio de 2 500 dólares (*Público*, 13/XII/2000 y Hernández, 1993).

ANEXO II LOS REFRANES

De la tradición popular, como un reflejo de la sabiduría ancestral y debido a la transmisión oral se han rescatado las palabras de los viejos que se relacionan con el juego y sus jugadores.

- A VER SI COMO RONCAN DUERMEN. Dicho del jugador que se ufana de ser mejor que sus adversarios, a quienes reta.
- AL AGUA PATOS. Expresión para animar a los compañeros para arrojarse al agua o para dar prisa al inicio del juego.
- AL MAL CIRCO LE CRECEN LOS ENANOS. Burla al que todo le sale mal.
- AL MAL DOMADOR LE ARAÑAN HASTA LOS GATOS. Burla al que todo le sale mal.
- ANDA COMO NIÑO CON ZAPATOS NUEVOS. Expresión irónica al niño que presume sus juguetes nuevos.
- AQUÍ SE ROMPIÓ UNA TAZA Y CADA QUIEN PARA SU CASA. Expresión de despedida cuando termina el juego.
- ÁRBOL QUE NACE TORCIDO SIRVE PARA EL COLUMPIO. Dicho humorístico del refrán «árbol que nace torcido, jamás su tronco endereza».
- BENDITO ENTRE LAS MUJERES. Se dice del niño que participa en juegos con niñas.
- BUEN ESFUERZO VENCE A LA MALA SUERTE. Dicho que anima a trabajar más que a confiar en el destino.
- CADA CHANGO A SU MECATE, Y A CUMPLIARSE CABRONES. Expresión vulgar para indicar que cada cual haga su trabajo.
- CADA QUIEN PLATICA COMO LE FUE EN LA FERIA. Señala que las opiniones son subjetivas.
- CADA UNO HABLA DE LA FERIA, SEGÚN LE VA EN ELLA. Señala que las opiniones son subjetivas.
- CAYENDO EL MUERTO Y SOLTANDO EL LLANTO. Dicho para cobrar la apuesta ganada en el juego.
- COMO TORITOS DE ONCE. Expresión que se aplica a los bravucones o buscapleitos comparándolos con el toro que se suelta a

- las once de la mañana, antes de la corrida oficial.
- CON LOS HOMBRES NO SE JUEGA, A JUGAR CON LAS MUÑECAS. Dicho pendero al sentirse burlado el macho, y comparar con la mujer al contrincante.
- DAR LA MACHINCUEPA. Caer rodando como sucede al jugar a la machincuepa, borrachina o voltereta. También se aplica al caer muerto.
- DE JUGAR, PARRANDEAR Y AMORES, TODOS SOMOS AUTORES. Indica que todos pasamos por variadas experiencias en el juego, las fiestas y el amor.
- DE LO QUE GANES NUNCA TE UFANES Y DE LO QUE PIERDAS NI LO RECUERDES. Más vale no presumir cuando se gana en el juego ni recodar las derrotas.
- ¿DE QUÉ MURIÓ EL QUEMADO? DE PURITITO ARDOR. Contestación al que se burla desprestigiando al otro por envidia.
- DINERO QUE EL NAIPE HA TRAÍDO, HOY VENDIÓ Y MAÑANA ODIÓ. Frase que motiva a dejar el juego porque acarrea pobreza y odios.
- ÉCHATE ESE TROMPO A LA UÑA. Expresión de satisfacción por superar algo difícil.
- ÉCHATE UNA MAROMA. Desconfiar de alguien que se sospecha de robo, comparando que al jugar maromas cae el dinero de los bolsillos.
- EL AFORTUNADO EN EL JUEGO TIENE CON QUÉ PAGAR LOS AMORES. Quien tiene buena suerte gana en el juego y lo siguen mujeres.
- EL HOMBRE OCIOSO ES EL COMPAÑERO DE JUEGO DEL DIABLO. Quien está desocupado se le ocurren muchas maldades.
- EL HOMBRE PRUDENTE PUEDE EMPLEAR BIEN SUS OCIOS. Quien es precavido e inteligente sabe aprovechar el tiempo libre.
- EL MUERTO A LA SEPULTURA Y EL VIVO A LA TRAVESURA. El libertino, después del funeral le urgen sus desórdenes. Después de una pena llega una alegría.
- EL OCIO ES LA MADRE DE TODOS LOS VICIOS. Quien está desocupado se le ocurren muchas maldades.
- EL QUE DA Y QUITA CON EL DIABLO SE DESQUITA. Maldición en el juego, a quien pide que le devuelvan lo que ha perdido.
- EL QUE MALAS MAÑAS TIENE, TARDE O NUNCA LAS PIERDE. No cambia quien es jugador empedernido.
- EL QUE NO PIERDE, ALGO GANA. Frase de consolación para el que ha perdido.
- EL QUE NO QUIERE GANAR YA ESTÁ PERDIDO. Dicho para motivar al juego.
- EL QUE PARTE Y REPARTE SE QUEDA CON LA MAYOR PARTE. Quien parte y reparte la baraja, sale ganando. Se aprovecha quien organiza el reparto.
- EL QUE PERSEVERA ALCANZA. Motivación a jugar con perseverancia para ganar.
- EL QUE TIENE MÁS SALIVA TRAGA MÁS PINOLE. El que habla mucho en el juego, y para ganar embauca a los demás.

EN LA MESA Y EL JUEGO SE CONOCE AL CABALLERO. Quien es educado come y juega correctamente.

EN MENOS DE LO QUE CANTA UN GALLO. Frase que indica hacer algo rápidamente, como ganar con facilidad.

ES PURO PÁJARO NALGÓN. El que presume ser hábil en el juego pero que es torpe.

ESTÁ COMO EL CUETERO: SI TRUENA EL CUETE LE CHIFLAN Y SI NO TRUENA, LE CHIFLAN. Que no tiene contento al público. Una comparación con lo que sucede en la pirotécnia de las fiestas y ferias.

FERIA SIN NOVENA, NI PARECE FERIA. Indica que lo más alegre de una feria son los nueve días anteriores.

LE CONTÓ LAS MUELAS. Echar mentiras. Alardear en el juego.

LE FUE DE LA PATADA. A quien pierde en el juego y lo sacan derrotado y golpeado.

LE GANÓ POR UN PELO DE RANA. Estar cerca del triunfo. Casi llegar a la meta.

LO MEJOR DE LOS DADOS ES EL JUGADOR. El que es hábil no ocupa de buenas herramientas.

LOS AMORES ENTRAN JUGANDO Y SALEN LLORANDO. En el amor primero todo es juego y después pesares.

LOS RATONES JUEGAN, CUANDO EL GATO ESTÁ AUSENTE. Los empleados flojean cuando no está el patrón.

MÁS VALE MAÑA QUE FUERZA. El astuto e inteligente vence al fuerte y torpe.

ME EXTRAÑA QUE SIENDO ARAÑA TE CAI-

GAS DE LA PARED. Burla al que es hábil en el juego y pierde, comparándolo con la araña que es hábil en su medio ambiente.

NO GANAMOS, PERO CÓMO NOS DIVERTIMOS. Expresión con que se animan los que pierden.

PALO COMO A LAS PIÑATAS. Incitación a la lucha, como en la quiebra de la piñata que se dan golpes a todos lados.

QUE HAGA CON SU COLA UN REHILETE (PAPALOTE). Comparación del rehilete y el papalote dirigidos por el aire, con el respeto a la vida de los demás, indicando que no importa lo que haga de su vida.

QUE LE DEN PAMBA CON PICAHIELO. Expresión airada de desaprobación, indicando que en vez de ser golpeado con las manos, merece ser herido.

QUIEN TIENE MALOS HÁBITOS ES ESCLAVO DE ELLOS MISMOS. El que se envicia al juego, cae víctima de su debilidad.

SE FUE COMO EL MAYATE, CON TODO Y HEBRA. Quien huye con sus pertenencias sin pagar lo que debe, comparándolo con el mayate que se escapa hasta con el hilo que lo ataba (es un pasatiempo infantil).

SE HACE MAJE (O GUAJE). Quien finge no saber las reglas del juego.

SE HIZO PATO. Hacerse el disimulado, agachando la cabeza para irse. Transgredir las reglas del juego.

SE VAN CON QUIEN QUIEREN, LAS CARTAS Y LAS MUJERES. La buena suerte llega en el juego como en el amor.

¡YA VAS, BARRABÁS! Expresión rítmica
para animar a iniciar un juego. ¡Vamos, ea!
(Enríquez, 1997).

ANEXO III

VOCABULARIO DEL JUEGO EN JALISCO

Alberto M. Brambila Pelayo, originario de Santa Rosalía, Municipio de Ayutla, nació el 12 de julio de 1884 y murió el 11 de diciembre de 1974; autor, junto con Luis Páez Brotchie, de *Lenguaje popular en Jalisco* (1957), y *Palabras, modismos y expresiones del sur de Jalisco* de la Benemérita Sociedad de Geografía y Estadística de Jalisco (1999), donde se aprecian los modismos regionales propios del habla jalisciense y muchos de ellos aplicados a los juguetes y juegos, las circunstancias donde se desarrollan actitudes y expresiones en sentido figurado.

ACONCHAR. Poner las manos en forma de concha. Forma como se disponen las manos para recibir dulces o semillas como cacahuates y de calabaza en las fiestas infantiles; y cuando se recibe algo simbólico en las rondas y juegos cantados.

ACUACHI. Amigo íntimo de juegos y correrías. Posiblemente de *ahuate* o *aguante* pequeña espina que se adhiere fuertemente a la piel.

ACHICALADO. Se refiere a la calabaza, camote o plátano impregnado de miel en los dulces tradicionales.

AGALLAS, TENER. Habilidad y maña para destacar en el juego.

AGARRE/AGARRÓN. Combate o lucha

como juego entre dos bandos contrarios. AGASAJOS. Papelitos cuadrados de papel de china de colores cortados con tijera, usados como confeti.

AGUA, ECHAR. Avisar a otro de un peligro como en la quiebra de la piñata o en juegos de acción como «La trais» o los «Encantados» para evitar ser atrapado.

ÁGUILA, PONERSE OJO DE. Estar alerta para acertar en los juegos de destreza visual.

AGÜITADO. Acuitado o triste por perder en el juego.

ÁISCALE. Así, precisamente; si se acierta en el juego. Expresión indígena cazcana, del náhuatl *axcan* = ahora.

- ALAMBRISTA. Volatinero o acróbata que camina sobre un alambre tenso.
- ALBA, PONERSE AL. Ponerse listo, atender el juego.
- ALEGATA. Disputa, sobre todo de informalidad cuando no aceptan los jugadores que han perdido.
- ALFAJOR. Dulce compacto de coco molido en forma de bloque cuadrangular, con tinte rosa mexicano en la superficie.
- ALILAYES. Engaños, tretas, recursos fraudulentos de que se valen los tramposos en el juego.
- ANTELLERAR. Hacer que alguien pierda su lugar, cuando otro pasa precipitadamente, común en juegos de desplazamiento.
- ANTOJITOS. Golosinas, frituras o fritangas.
- APENDEJARSE. Atarantarse o aturdirse, dejarse ganar en el juego.
- APRETURA. Aglomeración de gente en las fiestas y ferias populares.
- ARGÜENDERO. Chismoso, mitotero, afecto a los juegos callejeros.
- ARREADO. Perezoso, que le insisten mucho para que participe en juegos colectivos.
- ARREBATE. Acción de quitar algo de las manos de otro. Rebatía en la piñata o en el bolo de bautizo.
- ARREMPUJAR. Empujar.
- ARRIME. Juego que consiste en arrojar monedas contra la pared, ganando el que las acerca más a ella.
- AS DE OROS (NO SABER DÓNDE QUEDÓ EL). Quedarse atarantado y perplejo. Alude a la primera carta de oros de los naipes españoles.
- ATEQUISAR. Obligar a otro con insistencia a cumplir con sus compromisos, como en las apuestas de juego.
- ATRÁS, NO HACERSE PARA. Estar dispuesto a cooperar en cualquier forma en la que se haya acordado. No acobardarse o rajarse en decisiones del juego.
- ATRAVESADO. Atrabancado, precipitado.
- AVENTADO. Atrevido, osado en juegos peligrosos.
- AVERIGUATA. Disputa o discusión acalorada.
- AVIENTE. Juego parecido al volado arrojando una moneda al aire para tomar decisiones.
- AVORAZADO/A. Que se avoraza o lanza precipitadamente con envidia para hacer algo o ser el primero en el juego.
- AZOTAR COMO CHANGO. Caer de cuerpo entero, sobretodo en los juegos de carreras o de trepar.
- BALACA. Mentira, como «echar papas» o mentiras.
- BARAJAS, JUGAR CON DOS. Estar de acuerdo en secreto con dos bandos y aparentar estar con el que se ve triunfar.
- BARATO, AGARRAR. Dinero que da a los presentes el que gana en el juego de naipes.
- BARQUILLO. Cono de harina horneada para sorbete de nieve.

BIMBALETE, ESTAR EN EL. Estar una cosa expuesta a caerse, como en este juego infantil que sube y baja.

BOLA DE BILLAR. Calvo, en sentido figurado // **NO DAR CON BOLA.** No atinar en el juego.

BOLITARIA. Fruto del árbol laureáceo de corteza dura en forma de canica negra que sirve para este juego.

BOLÓN. Multitud en ferias y desfiles.

BORLOTE. Chorchá. Entre los tahúres, partido de juego en pequeña escala.

BORRACHINA. Malacanchoncha o juego de girar dos personas tomadas de las manos hasta marearse.

BUFONADA. Respostada o acción del bufón, gracejada o acción que provoca la risa en el carnaval, circo o festejos infantiles.

CABALLAZO. Empellón de cuerpo a cuerpo entre dos niños jugando a los caballos.

CABALLO DE ESPADA (DARLE MACHETAZO A). Atacar al enemigo antes que él. Alude a una carta de los naipes españoles.

CABRILLAS. Armazón de cuatro patas cruzadas que se pliegan para transportarse con facilidad; las cuales sirven como mesa para los vendedores ambulantes de dulces o golosinas.

CACHAR (atrapar, de *catch*, en inglés). Coger o atrapar al vuelo un objeto como la pelota.

CACHAZA. Piloncillo o panocha oscura que endulza los dulces tradicionales.

CACHIRUL. Engaño en el juego del domi-

nó que consiste en poner una ficha incorrecta sin que el contrario se dé cuenta.

CAJEARSE. Endrogarse por un accidente, como cuando se rompe un cristal al jugar a la pelota.

CAJITA. Dulce de cajeta de leche que se envasa en una pequeña caja circular de madera muy delgada.

CALACHONCHA. Derivación de malacanchoncha o borrachina. *Malacatonche*, del náhuatl *malacatonztzin* de *malacachoa* = girar como malacate.

CALLO, YA TENER. Estar acostumbrado a toda clase de trampas y embustes en el juego. Tener experiencia.

CÁMARA. Recipiente de hierro que se carga con pólvora y se tapa con barro cocido, se le enciende una mecha para producir una fuerte detonación que anima las fiestas populares. Camarazo = detonación.

CANCHAR. Llevar a alguien en las espaldas o a horcajadas.

CANICA. Bolita de barro cocido, vidrio o cristal con que juegan los muchachos, arrojándola contra otras.

CANTALETA. Repetición molesta e inoportuna del niño que pide alguna cosa. Insistencia para ir a jugar.

CAPEAR. Cachar, recibir en las manos algún objeto que otra persona arroja desde cierta distancia.

CARCAJEARSE. Reírse estrepitosamente, de las bromas de los payasos o cómicos de feria.

- CARCAMÁN. Cierta juego de dados.
- CENTAVERO. Aplica al niño que constantemente pide centavos para comprar golosinas o ir a los juegos.
- CINCO (HACERLE). Tener miedo o argolla, cuando se ejecuta un juego atrevido o peligroso. Se juntan los cinco dedos de la mano al decir esta frase.
- CIRQUERO. Acróbatas, volatinero.
- COBA, DAR. Dar volantín.
- COHETERÍA. Fábrica o troniza de cohetes.
- COLACIONES. Bolitas de azúcar compactas y corrugadas, que tienen al centro una semilla de anís que le da buen sabor.
- COLADAS. Juego de arrojar una caña de azúcar al vuelo, quedándose con la cola; y ganando el que la lanza a mayor distancia.
- COLEADA. Fiesta campirana de jinetear y colear el ganado.
- COLEAR. Sujetar el jinete la cola de toro que huye, sujetándola con la pierna derecha contra la silla para derribarlo.
- COLICHE. El que va al final o peguiche que se junta con otros niños para jugar sin ser invitado.
- COLORÍN. Semilla roja del árbol, que se usa como ficha para juegos de mesa o que alevosamente se frota hasta calentarse para quemar la piel de otro.
- COMPA. Apócope de compañero o compadre.
- COMPADRE. Persona que se presta para fingir ser del público, pero que está de acuerdo con el tahúr o prestidigitador.
- CONCHINCHE. Sonaja de hojalata con canicas chinas adentro que se usa para la danza.
- CONQUIÁN. Cierta juego de baraja.
- CONTLAPACHE. Compañero de juegos y travesuras.
- CONVITE. En los pueblos, anuncio de circo o títeres, por medio de un payaso que recorre las calles.
- CORREOSA. Charrasca o charamusca.
- CUALA. Atole de maíz endulzado y espesado como gelatina; golosina llamada «María gorda».
- CUATACHO. Expresión afectiva de «cuate» o amigo, amigote.
- CUCAR. Provocar el enojo de otra persona o animal. Burla infantil.
- CUERIZA. Azotar con el fajo, como en el juego de «Cinto caliente».
- CULIMPINAR (culimpinarse). Estar con la cabeza hacia abajo y las posaderas hacia arriba. Posición para jugar a «las maromas».
- CUNDINA. Unirse varias personas en juegos de azar y reparto equitativo en ganancia o pérdida.
- CHÁCHARA. Objeto o juguete de poco valor.
- CHALECO, A. A fuerzas, por la fuerza.
- CHANGO, PONERSE. Estar listo o alerta, en el juego.
- CHAPUCERO/A. Que hace chapuzas, trampas o trácalas.
- CHARAMUSCA. Pequeña tira retorcida y

cabeceada hecha por el cocimiento de piloncillo o azúcar aderezada con anís o canela. Charrasca o melcocha.

CHARREADA. Fiesta de charros para hacer gala de las habilidades con el caballo.

CHICLE (del náhuatl *chictli* o *tziictli* de *tzáuctli* = pegamento). Resina lechosa del árbol chicozapote que se masca sola o con azúcar y saborizante. Goma de mascar.

CHICLOSO. Dulce de leche con la consistencia del chicle.

CHICHARRA. Juguete rotatorio compuesto de una cajita de cartón circular, cerrada, con un hilo encerado y un palillo que al hacerlo funcionar imita el canto de la cigarra.

CHICHO/A. Muy bueno, de Narciso: se cree muy chicho en el juego.

CHIFLETA. Pirueta, cabriola o voltereta.

CHILETA. Despectivo de chillón, el niño que llora frecuentemente al ser sacado de los juegos.

CHIQUEÓN/A. Persona a quien hay que rogarle para que haga alguna cosa, como invitarlo a jugar.

CHIRIPADA, DE. Que se acierta por casualidad, de chiripazo o chiripa.

CHIRRIÓN. Látigo o cuerda para el juego de «Cinto caliente».

CHOCARLAS. Expresión familiar de estrecharse fuertemente las manos diciendo ¡chócala!, en señal de amistad o pacto del equipo de juego.

CHOLE, YA. Expresión familiar para ma-

nifestar fastidio, enojo o aburrimiento; sobre todo dicha al compañero de juego que molesta o enfada.

CHORCHA. Reunión de personas que pasan el tiempo charlando o en algún juego de mesa.

CHOTEAR. Bromear o reírse a costa del compañero de juego. Guasear, pitorrear.

CHUCHULUCOS. Dulces o cualquier golosina en pequeña cantidad.

CHUPALETA. Helado en forma de paleta. También se aplica a un dulce de caramelo con esta forma.

CHURUMBELA. Juguete especie de trompo que se hace bailar tirando de una cuerda al estar sujeto por la cabeza o la punta, y que produce un zumbido por tener una perforación. Perinola.

DESCONCHINFLAR. Deteriorarse los juguetes por el uso o el tiempo. Descuacharrangarse.

DESCUACHARRANGARSE. Véase desconchinflar.

DESPELUCAR. Despojar a alguien de lo que había ganado en el juego. Trespelear. Puede ser con engaños en el juego.

DESPLUMADERO. Sitio donde los tahúres fulleros despelucan a los incautos jugadores.

DIANA. Parte musical alegre para festejar un acto. Círculo de cartón con ruedas concéntricas como objetivo para tirar al blanco o centro con arma o flecha.

DOBLETE, AL. Apostar al doble.

- EMPELLÓN. Mover bruscamente al empujar a un compañero en juegos de acción.
- ENCAJADILLAS. Entre tahúres, hacer a otro embonar en falso para que pierda el juego.
- ENCUATARSE. Alcanzar una persona a otra, sujetándola, en juegos de persecución.
- ENCHINADO. Frotado del papel de china cortado para hacerle rizos para adornar la piñata.
- ENGARROTARSE. Estar tenso o rígido, en el juego de «Los Encantados» o «Estatuas».
- ENTRAMBOLICAR. Entrambuliquear, escamotear con fines aviesos o por mera diversión.
- ESTRAMANCIA. Arte de los juegos de prestidigitación. Mecanismo de toda maquinaria. Armazón complicada y estorbosa.
- FANTOCHE. Muñeco de títeres guiñol. Persona de vestido, lenguaje o modales ridículos. Petulante.
- FERIA. Moneda faccionaria, dinero que se devuelve al comprar. Por comparación con lo que se gasta al ir a la feria.
- FLETARSE. Colarse, meterse a una fiesta o diversión.
- FREGAR. Molestar, fastidiar. El que enfada o abusa al jugar.
- GALLO (pelar). Huir, escaparse, perder en el juego.
- GANALÓN. El que gana en el juego porque tiene buena suerte o es hábil o astuto.
- GARRAFA. Recipiente cilíndrico de lámina metálica que al girar entre el hielo, hace la nieve.
- GAZNUCHO. Golpe con el dedo cordial apoyándolo en el pulgar y disparándolo con fuerza. Capirotazo.
- GLORIA, DAR SU. Cueriza que algunas madres daban a sus hijos a la hora del repique de campanas del Sábado de Gloria, por las faltas cometidas durante la Semana Santa.
- GOLLETE (DE). Dáviva en comida, por interés o compromiso.
- GORDO, CAER. Ser pesado o antipático al jugar.
- GORRA (DE). Golletiar, golletear, golletero, de gollete.
- GRACEJADA. Chiste de poca gracia.
- GÜÍJOLA. Aparato de hojalata que se llena de agua y al soplarle por un tubito suena en forma de gorgoritos.
- GÜILA. Pequeño papalote o cometa.
- GUSGO. Que hurta comestibles por glotón. Gusguear, guesgueo. Que come por antojo.
- HECHIZO. Que no es de fábrica como muchos juguetes domésticos o artesanales.
- HORCAR. Hacer perder algunas fichas del dominó al contrincante, por impedir que pueda acomodarlas en el juego.
- JONDAZO. Golpe con la piedra usando la honda.
- JUDAS. Monigote de cartón lleno de cohetes que se quemaba el Sábado de Gloria a la

hora del repique / Cohete sin varilla y con cabeza humana de barro.

JUGARRERA. Juego constante de los niños.

LICAR. Observar con curiosidad. Entre los tahúres, cuando los mirones inconscientemente miran a favor o en contra de algún partido.

LLEVARSE. Bromearse, chancearse.

MACHINCUEPA. Maroma, chapuza.

MALACANCHONCHA. Giro de una persona o hacerla girar sobre un lugar, con el fin de desorientarla, estando vendada.

MALDITURÍA. Acción con maldad en broma y travesura.

MALOREAR. Usar puyas o bromas groseras o picantes.

MANCHIS, A. Llevar a alguien en hombros o espalda.

MAÑOSO/A. Que usa malas mañas en el juego.

MAROMEAR. Echar maromas.

MAROMERO. Volatinero, acróbata o cirquero.

MATE, DARLE EL. Rematar, darle fin en el juego de canicas.

MENSO. Bobo, atolondrado, torpe en el juego.

MENSOLAICO, MENSOLENGO. Expresiones familiares despectivas de menso.

MOLÓN. Niño molesto y porfiado en que lo lleven a jugar.

MONTE. Dinero que exhibe el tahúr. Tapar el monte. Apostar la misma cantidad exhibida en el juego de naipes.

MORELIANA. Pan de harina de trigo con dulce en forma de tortilla tostada de gran tamaño.

MUCHACHADA. Muchedumbre de muchachos que están jugando.

MUÉGANO. Panecillo como buñuelo enmielado.

MUERTE SIRIQUI SIACA. Expresión festiva alusiva a la muerte, sobre todo en la Lotería de cartones.

MUERTITOS, HACER. Diversión infantil de flotar boca arriba al nadar en el agua.

MUERTOS, MIS. Regalito que pide la gente el 2 de noviembre.

MULA. Ficha del dominó con puntos iguales a cada lado, que en el juego se trata de desechar para que no sea «ahorcada» o que se quede en manos del jugador sin entrar al juego.

NIEVE. Helado de sabores. En 1900 se vendía en ollitas con jugo de limón, a un centavo.

ÑERO. Aférisis de compañero.

PABELLÓN. Hielo raspado y comprimido alrededor de un palito que se endulza con jarabes verde y rojo, como la bandera tricolor.

PACHANGA. Corrida de toros poco seria o fracasada. Fiesta con música y desorden.

PALA, HACER LA. Ayudar a otro disimuladamente en algún asunto, como el juego de azar.

PALERO. El que engaña al público siendo cómplice del que hace los trucos.

- PALETA. Chupaleta, helado en forma de pala.
- PALO ENSEBADO. Poste levantado, untado de sebo, con objetos y regalos en la parte alta para ser bajados por los competidores, para diversión popular. Cucaña.
- PALOMILA. Conjunto de muchachos que juegan juntos o se divierten con travesuras.
- PALOMITAS. Rosetas de maíz que se abren como flores al tostarse.
- PANOCHA. Dulce del cocimiento del jugo de caña (guarapo) en forma de piloncillo, de donde toma también este nombre. Cachaza es la panocha prieta de la espuma del cocimiento.
- PANZAZO, DE. Cruzar la meta o ganar el juego cayéndose de panza.
- PAPALOTE. Juguete infantil de papel, con popotes e hilo para jalarlo dejándolo llevar por el aire.
- PAPAQUIS (del náhuatl *papaqui* = alegría). Farsa del carnaval que consiste en recorrer las calles en algarabía, quebrándose mutuamente los concurrentes cascarrones llenos de agasajos, colaciones, harina, etcétera, y embadurnándose las caras con tizne. La música y cantos de esta farsa.
- PAREJAS, JUGAR. Competir en carreras de caballos, autos, etcétera, contra un adversario.
- PARES Y NONES. Juego de niños que consiste en empuñar en la mano un grano de maíz para que otro apueste una cantidad.
- PARTIDA. Lugar donde se juegan públicamente los albuces.
- PAYASEAR. Hacer gracias de payaso.
- PEDRERO. Diestro en tirar piedras sobre un objetivo.
- PEGONA, ANDAR A LA. Pegajoso, peguiche, juntarse a jugar sin ser invitado.
- PELEONERO O PELIONERO. El niño que pelea o discute en el juego.
- PEPENAR. Coger o aprehender al compañero de juego.
- PEPITORIA O PIPITORIA. Dulce como torta delgada de panocha o azúcar con semillas mondadas de calabaza.
- PERRA, HACER LA. Hacerse la pinta, no ir a la escuela por irse a jugar.
- PERRUCHO. El que riñe o pelea mucho en el juego.
- PETARDO. Pequeña cápsula fulminante. Explosivo de pólvora que truenan en las ferias o festividades.
- PICADO. Que siente deseos irresistibles de jugar.
- PICARLE. Entre tahúres, descubrir la siguiente carta.
- PILÓN. Regalo de dulces que en los tenderos dan a los niños.
- PINACOS, PARAR. Entre tahúres, obtener buena ganancia habiendo iniciado con poca cantidad.
- PINOLE. Golosina en polvo de maíz tostado y molido con azúcar.
- PINTA, HACERSE LA. No ir a la escuela por irse a jugar.

PIRINOLA. Perinola, pequeño trompo que se baila con los dedos.

PLAGA. Muchachos vagos y molestos.

PLATO, ECHÁRSELO AL. Ganarle a un compañero en el juego, polémica o pelea.

PONTEDURO. Maíz tostado revuelto con miel de piloncillo muy espesa que al contacto con el aire se endurece.

POPOTE (pópōtl, en náhuatl). Gramínea de tallos lisos y largos que se usa para hacer escobas de manojo, armazón para papalotes, y las gruesas para varillas de cohetes.

POSI. Manjar de masa de maíz y tuna muy dulce que cocidas ambas hasta la consistencia de ate, de conservación efímera, que suele tomarse con leche.

POTE. Fuerza, vigor, energía del individuo. Los muchachos doblan el brazo para tensar el músculo bíceps para indicar su fuerza. Conejo, en lenguaje familiar.

POTUDO. Fuerte, poderoso.

PRIVADA. Especie de calle cerrada que da acceso a las casas, donde juegan los niños sin peligro.

PUESTO. Lugar improvisado para el comercio, atendido por el puestero. Común en fiestas patronales y ferias populares.

PUNTADAS. Hechos o palabras simples, con humor a modo de guasa. Juegos de palabras.

QUEMÓN (dar un ligero). Exhibición de pericia de los jugadores para impresionar a los demás.

QUESO DE TUNA. Golosina como torta del cocimiento de la tuna.

QUIOTE. Vástago del maguey o lechuguilla, que se tatema cuando está sazón, y tiene un jugo dulce.

RAJARSE. Desdecirse o no cumplir las reglas del juego. Denunciar o chismear. Rajuearse. Rajón.

RAMADA. Enramada con un entablado para bailar en fiestas o bodas. Techado para comida y bebida.

RANCHEAR. Andar entre los pueblos comerciando o vendiendo en fiestas y ferias.

RANCHO. Restos de mercancía de venta al público. Cuidar rancho es un lugar de juego.

RAPAR. Quitar todo lo ganado a los compañeros de juego, como en los naipes.

RAPÁRSELA. Aguantarse pacientemente en un trabajo o juego duro.

RASCARRABIAS. Cascarrabias, que es chinitinoso o carrascaloso.

REATA. Soga trenzada con correas de cuero. Soga o cuerda para jugar brincándola o colgar la piñata.

REBATINGA. Arrebatinga, avorazarse para ganar en la piñata, bolo o volo del bautizo, etcétera.

REFOLUFIA. Desorden de la muchedumbre con tendencia a la riña. Juego muy impulsivo.

REFUNFUÑÓN. Que refunfuña o juega de mal humor.

REGÜILETE. Rehilete, juego de papel

- como aspas que gira con rapidez cuando le sopla el viento. Molinete.
- RELAJO. Chorcha desordenada, broma pesada.
- REMOJO. Obsequio que se hace cuando se estrena alguna prenda de vestir. Se acostumbra jalarle la oreja al niño.
- REPELAR. Refunfuñar, rezongar. Repelón.
- REPETÚN. Pirueta, repetungue.
- RES, AZOTAR LA. Caerse al bajar o al correr jugando.
- RESORTERA. Pequeña horquilla de madera con dos resortes unidos a una honda para arrojar piedras. Se usa para tirar al blanco, ejercitando la puntería.
- RETOBADO. Refunfuñón, rezongón, respondón. Retobo, que es inconforme en el juego.
- RISTRA. Sarta de bombas de cohete que al encenderse la mecha estallan rápida y sucesivamente. Traca.
- ROLAR. Pasar de mano en mano, como en los juegos de ronda.
- RONDÍN. Reunión de tres jugadores en una partida de tres albuces cada uno, a la dobla, repartiéndose la ganancia, si la hubo, en tres partes iguales.
- RONRONEAR. Murmurar el trompo o el yoyo al girar.
- ROÑA, LA. Juego de muchachos que consiste en tocar con la mano a otro jugador al correr, para que éste toque a otro.
- RUIDO, DE UÑA. Cacahuates tostados, por el sonido al quitarles la cáscara.
- RUNDAR. Arrojar con rapidez algún objeto como piedras. En el agua rasan la superficie.
- SACATEAR. Rehuir un encuentro, eludir un juego difícil.
- SACÓN. El que evade un juego difícil.
- SALADO/A. Persona que todo le sale mal, el que siempre pierde en el juego.
- SALIR DISPARADO. Salir rápidamente.
- SALTAPERICO. Pedazo de papel que tiene pequeñas porciones de substancias fosfóricas que al frotarse y tirarse al suelo dan saltos y producen pequeñas explosiones.
- SANGRONADA. Gracejada pesada y ridícula.
- SANQUINTÍN, ANDAR DE. Andar los muchachos de brinquitines o dando saltos.
- SAPOS Y CULEBRAS, ECHAR. Decir maldiciones, renegar en el juego con palabras vulgares.
- SEBARSE. No tener efecto alguna cosa. No tronar el cohete.
- SELLO. Cara opuesta al águila en las monedas, cuando se lanza al azar para los volados.
- SENTADILLAS. Ejercicios de doblar las piernas como sentándose en el suelo.
- SENTÓN. Nalgazo o caída en las posaderas.
- SANGARRO. Changarro, tenducho, tendujón donde se venden juguetes baratos.
- SER EL MERO MERO. Ser el primero en el juego o el «mero petatero».

- SILBATAZO. Silbido fuerte y violento con el silbato que se usa en los juegos.
- SILLA DE MANOS O DE LA REINA. Asiento formado con las cuatro manos de dos personas para llevar a alguien en alto en el juego.
- SORBETE. Cucurucho o cono de harina con nieve de sabores.
- SORRASCAR. Medio asar o tostar los elotes.
- TABLAS, SALIR. Empatar en el juego, sin ganar ni perder.
- TALLADOR. El que maneja la baraja en una partida.
- TALLAR. Barajar, barajear.
- TANDA. Espectáculo teatral por secciones.
- TAPADOS. Pelea de gallos sin haberse apreciado las condiciones de tamaño, peso, etcétera.
- TAPADO. Juego de cubrir con la mano una moneda para que otro apueste sobre la cara que está arriba.
- TARDEADA. Fiesta campestre por la tarde con baile, canto y bebida.
- TATATATEAR. Tentalear trastabillando, como en el juego de la «Gallina ciega» o la quiebra de la piñata.
- TAURE. Tahúr.
- TAUREADA. Reunión de tahúres en el juego.
- TECOLOTITO. Juguetes que se hacen los niños con las hojas de elotes, simulando un tecolote.
- TESTEREAR. Rozar a un compañero u objeto en el juego. Testereón.
- TICURUCHO. Cucurucho.
- TLACHAR. Licar, observar, mirar.
- TOMATES, PELAR LOS. Ponerse listo al jugar, abrir bien los ojos.
- TORITO. Juego de palabras en ortografía.
- TROMPADA. Trompiza, puñetazo en juego de boxeo.
- TRONCHADO, DAR. En apuestas, ofrecer más contra menos.
- TRONIZA. Tracatera de cohetes en las festividades.
- TRUCO. Treta, trampa o prestidigitación del mago.
- TURRÓN, ROMPER EL. Ser amistoso, tutearse.
- VACILADA. Broma o travesura.
- VACILÓN. Parranda con guasa y holgorio.
- VALE. Amigo, cuatezón, valedor.
- VÁMONOS HACIENDO POCOS O MENOS. Forma de despedida al terminar el juego.
- VICENTEAR. Tlachar, licar, mirar.
- VOLADO. Juego de apuestas, lanzar la moneda al azar.
- VOLANTÍN. Tiovivo, carrusel. Gran aparato que gira con toldo redondo, con caballitos o asientos colgantes o fijos, que sirve para recreo de los niños. Volantínero quien lo maneja.
- VOLO (del latín *volo* = quiero). Bolo o regalo de dinero los padrinos, en un acto religioso o civil, como bautizo.
- VUELO, DARSE. Darse gusto, actuar libremente.
- YOYO. Juguete de una ruedita de madera

con una ranura circular que pende de un hilo, que al impulso de la mano baja y sube enrollándose y desenrollándose continuamente.

ZAPOTAZO. Golpe o caída al suelo en seco.

ZOQUETE. Coscorrón con los nudillos de la mano empuñada.

ZUMBADOR. Rodajita de hojalata que zumba por medio de dos cordones que se hacen torcer y destorcer violentamente.

ANEXO IV EL JUEGO OLVIDADO¹

Sunny Montoya González

Los padres se quejan de la inmensa cantidad de horas que los niños y adolescentes pasan frente a la pantalla, bien sea del televisor o de la computadora, enajenados en juegos de Game boy y Nintendo, y de verdad lo hacen en el sentido más literal de la palabra, se quedan ajenos a todo lo que pasa a su alrededor.

Afortunadamente nos queda un recurso muy antiguo y que sigue siendo válido: el juego, y hay múltiples y para todos los gustos y tamaños. Los juegos desarrollan en los niños y adolescentes tanto su creatividad como su potencial físico e intelectual, les ayudan a socializar por medio del respeto a las normas, aprendiendo a negociar, a ganar y a perder, a colaborar con otros; en fin, no exageramos cuando afirmamos que el juego prepara para la vida.

Si los padres comparten el juego con sus hijos, los conocerán mejor y no

cabe duda que las relaciones entre ambos se irán fortaleciendo a partir de que al jugar manifiesten, en un clima de alegría y sin amenazas, sus sentimientos, sus valores, sus experiencias así como sus carencias y aficiones. A veces basta con sólo observar, sobre todo a los más pequeños, en sus juegos espontáneos, como cuando juegan a la casita o imitan a los padres; ahí se dan cuenta perfectamente de la imagen que ellos tienen de sus papás. Ahí manifiestan la manera en que están aprendiendo los roles de mujer y hombre que posteriormente vivirán.

Por eso los adultos debemos convencernos de que jugar no es perder el tiempo, sino que, por el contrario, es una manera alegre y divertida de aprender, de pasar el tiempo. Hay juegos que desarrollan la inteligencia física de los chiquillos, no sólo los deportes, sino las tradiciones como brincar la soga, «Entrando al derecho y al revés», el «Bebeleche», «Los encantados», «La trais»; y si no tenemos

¹ Artículo publicado en el periódico *Público*, el 3 de agosto de 2003.

grandes espacios, o la tarde está lluviosa, los palillos chinos, la matatena, que favorecen la coordinación y lo que llaman la motricidad fina.

Otros juegos, sobre todo de mesa, como el Scrable o los divertidísimos «Ahorcados», ayudan a enriquecer el vocabulario y si jugamos a las adivinanzas y los acertijos, además del lenguaje se adquiere cierto nivel de pensamiento abstracto. En las tiendas donde venden revistas, algunas de ellas plantean problemas de lenguaje, como «tres amigos tenían 20 mascotas, murciélagos, arañas y ratones...», en fin, dan una serie de datos y uno tiene que deducir el resto; este juego es para adolescentes o jóvenes. Las sopas de letras valen para más chicos; los pequeños pueden tardar más tiempo, pero ayudan a reforzar la atención y concentración. También desarrollan habilidades del pensamiento los juegos de encontrar diferencias porque fortalecen la observación y la comparación que son las dos habilidades básicas.

El «Turista», las «Damas Chinas» y «Damas Españolas», además de divertirnos un buen rato nos enseñan a planear nuestro movimiento y a inferir lo que otro va a hacer. Una de las actividades que más favorecen la mente, porque desarrollan la inteligencia espacial es el armar rompecabezas, hay que empezar por los más fáciles, para poco a poco irse uno compli-

cando la vida con los de mil piezas, que además requieren de una mesa especial porque uno se tarda varios días en acabarlos.

Estos son sólo algunos de los múltiples juegos con los que podemos entrenarnos. Es probable que si el niño o el adolescente está acostumbrado a pasarse la tarde echado en el sillón, con el control remoto en la mano y pasando de un canal a otro sin encontrar algo que capte su atención, al principio se resiste a participar en cualquiera de estos juegos tradicionales, porque dice que le resultan aburridos, es seguro que al poco tiempo le gustarán.

Todo ser humano necesita estar activo, la mente de las personas requiere de retos para sentirse a gusto. Desde luego que en los juegos electrónicos hay retos, pero se resuelven moviendo botones con los dedos pulgares y nada más; los juegos de mesa, los juegos en grupo requieren que la mente y la capacidad de interacción de las personas se muevan y por ello acaban satisfaciendo más. Para lograrlo, un elemento de primordial importancia es la participación de los adultos: los padres, los tíos, los abuelos.

Uno de los problemas que parecen crecer día con día entre los niños y los adolescentes es la poca tolerancia a la frustración que muestran. Una persona de cualquier edad se frustra cuando las cosas no le salen como ella quisiera. Hoy por

hoy esta frustración se manifiesta cada vez más con violencia: gritos, berrinches, golpes a veces destruyendo cosas. El juego es una magnífica oportunidad para aprender a manejar la frustración. En él se gana y se pierde. Los niños deben aprender a ser generosos en la victoria y a no burlarse ni considerar menos a quien pierde. Salir derrotado en un juego produce frustración, uno quisiera ganar siempre pero no se puede, entonces saber perder, encarar la derrota es una manera de ir aprendiendo a superar la frustración, a saber que no siempre se logra lo que se pretende en la vida y sobre todo que uno no vale me-

nos por el hecho de perder; se trata de aprender de la derrota para que la siguiente vez no me ganen.

Hace falta constancia y paciencia para llegar a ser «experto» en un juego, ¿cuántas horas se necesitan para ser un buen jugador de balero?, no importa que sea de los que son como «cazuelitas» o de los «clásicos»; hace falta una buena dosis de perseverancia para lograr ensartarlo.

Tal vez, si los niños y los jóvenes practicaran hoy más esos juegos sacados del baúl de nuestra infancia, serían personas más respetuosas, más alegres y optimistas.

ANEXO IV
ENTRE JUEGOS, JUGUETES Y JUGADORES.
DE LO TRADICIONAL A LO GLOBAL

Teresa Tovar Peña

*Departamento de Estudios de la Comunicación Social
Universidad de Guadalajara*

Así como todos hemos crecido entre fiestas profanas o religiosas, costumbres familiares particulares ajustándose en ocasiones a las diferentes generaciones y culturas, de una u otra manera todos hemos crecido también entre juegos y juguetes diferentes pero a la vez semejantes.

¿Qué es lo tradicional, lo moderno, lo postmoderno y lo global aplicado al juego? Lo ejemplificaremos de la siguiente forma, ¿quién no recuerda y participó, hasta ganó y perdió, en los juegos tradicionales (usando igualmente juguetes tradicionales) como canicas, saltar a la cuerda, trompo, balero, matatena o muñecas de trapo (en algunos lugares conocidas como *Flavias*)? ¿Y quién no ha visto o incluso participado en los juegos modernos (empleando juguetes igualmente modernos) que requieren cierta tecnología avanzada, generalmente dispositivos eléctricos para poder ser jugados (como carritos de metal regulados a control remoto y trenes eléctricos) o los juegos posmodernos que

se basan para su realización en mecanismos electrónicos (como Nintendo, Atari, videojuegos en casetes, los juegos de consolas en establecimientos públicos)? Y más recientemente, los juegos globales, que tienen su origen en el siglo pasado con el desarrollo de internet, tecnología que originalmente fue creada con fines de investigación privada, más bien militar y de Estado, que ha llegado a extenderse hasta la práctica del juego, con carácter público y global.

Los juegos tradicionales pueden no requerir un objeto físico o material (llamado juguete) para practicarse. Podemos citar como ejemplo la «Roña», «María Blanca», «Juan Pirulero», y si acaso requieren de un juguete, será generado a partir de la propia creatividad o inventiva de los jugadores, por citar alguno, el teléfono creado con dos latas vacías de refresco unidas ambas por un *ixtle*, cuerda o cordoncillo. O en un tercer caso, los juguetes tradicionales podrán ser creados por sus fabrican-

tes, pero con medios artesanales de producción y en pequeña escala, con materiales provenientes de la naturaleza como los carritos de madera, las canicas de barro, las muñecas de trapo. En el caso de los juegos y juguetes tradicionales, para darse a conocer entre otras personas, basta hacerlo a través de las relaciones de amigos, conocidos o familiares, y de una generación a otra. Su distribución, fabricación y comercialización es en pequeña escala, y no se anuncian a través de los medios de comunicación como la radio, la televisión o los periódicos; requieren de la relación directa entre los jugadores y son éstos quienes dan movimiento y acción a los juguetes.

En segundo término, a partir del siglo XX, cuando hablamos de moderno en relación con la industria y la actividad en torno al juego están muy influidas con los inventos de la época como la electricidad y los medios de comunicación electrónicos,¹ a partir de los cuales se crean también juguetes y juegos, retomando personajes del cine, la televisión o incluso de las historietas impresas y se establece una especie de complicidad recíproca con la

publicidad. Tanto su creación como su fabricación, distribución y comercialización se ven favorecidas con los avances posteriores a la Revolución Industrial. Los juegos globales son dados a conocer, distribuidos y comercializados con apoyo de las mismas nuevas tecnologías y de sus antecesores los medios de comunicación muy en particular revistas especiales para ellos. Pero principalmente en la misma internet se encuentran sitios o lugares en donde se pueden jugar gratuitamente² o cubriendo un costo, sólo se tienen que localizar las llamadas direcciones electrónicas, de manera semejante a cuando buscamos un domicilio para llegar a una casa o negocio. Ahí mismo encontramos sitios que complementan o sustituyen las jugueterías, pero en su modalidad de jugueterías electrónicas.

En todos los diferentes tipos de juegos mencionados los hay para ser practicados por una sola persona o por varias, sólo que en los de tipo tradicional, modernos y postmodernos, se les denominará respectivamente individuales y colectivos,

¹ En México, en la televisión incursionaron a partir de la primera mitad de los años noventa (Arredondo y Sánchez, 1986).

² En 2002 se reportaba un aumento de 40%, comparativamente con los dos años anteriores, de los juegos gratuitos existentes. Datos tomados de «Abuelita préstame la computadora» *Mural Tecnología Américas*, sección A-negocios, jueves 14 de marzo de 2002.

y la relación tanto entre los jugadores como la que establecen éstos con los juguetes es de manera directa y cercana tanto en el tiempo como en el espacio físico. En cambio, en los conocidos como globales, se llaman, respectivamente, de un solo jugador o *multiplayer* (de dos a más jugadores) y la relación entre los jugadores es totalmente indirecta, puede incluso ser siempre anónima, esto es que los jugadores no se conozcan nunca cara a cara. Quienes practican un mismo juego pueden coincidir al momento de jugarlo pero estar a la vez en países muy distantes, con horarios muy distintos, hablar idiomas distintos y tener experiencias muy disímiles, los jugadores se comunican a través de internet y por lo tanto su relación no es directa sino mediada por esta nueva tecnología.

Todos hemos visto que los juegos tradicionales y modernos se han practicado en un espacio directamente observable como la calle, un lugar de la casa, el patio de recreo de la escuela, un parque público, es decir, espacios naturales. A diferencia de éstos, los postmodernos en una modalidad como el Atari o los juegos de video se juegan en casa pero también dan pie a la creación de un espacio particular abierto al público y de tipo comercial como es el caso de los juegos de consola, por lo general localizados en un establecimiento como una tienda de abarro-

tes, un sitio público exclusivo de las llamadas maquinitas, pero que en realidad el espacio de juego se ubica en la pantalla y en la maquinita propiamente dicha. Y por último existe un espacio de juego diferente llamado ciberespacio que no es visible físicamente, también conocido como espacio virtual por su carácter de no accesible a la vista o al tacto, y que finalmente es ahí donde se da la confluencia de las acciones de juego de los participantes. Estos juegos llamados globales en algunos casos retoman juegos de otras épocas, como por ejemplo los juegos de ensamble (acoplando piezas sueltas) que se jugaban desde la antigüedad clásica y los aplican a las nuevas tecnologías y en este sentido podemos hablar de una convergencia histórica y cultural. Pero también han dado pie a otras modalidades, por ejemplo el llamado «chat», es una forma de relacionarse vía internet para tener conversaciones de manera simultánea, pero también constituye un especie de juego, ya que da pie al desarrollo de la inventiva y creatividad de los participantes e incluso a la invención de personajes.

Aquí hemos tratado los elementos principales que requiere el juego, no importa si es entre niños o adultos, mujeres u hombres, o del tipo tradicional, moderno, postmoderno o global y estos son: materiales o juguetes, espacio para el juego, jugadores o sujetos, relación entre ju-

gadores y relación de éstos con los juegos. y tecnológicas, ya que para su práctica se requiere tener por lo mínimo una computadora³ y conexión a internet. Este esfuerzo es una esperanza de que esos juegos creativos de antaño y propicios para el desarrollo de la creatividad, desarrollo y socialización de los jugadores, además del refuerzo de las tradiciones familiares y culturales, no lleguen a su fin pero tampoco a su rezago.

Finalmente comentaremos que los juegos tradicionales cada vez se practican menos y, en cambio, jugar con los globales va en aumento, principalmente, en el siguiente orden: en medio de la actividad diaria de los adultos, de los adolescentes y de los niños. Aunque su uso no se ha generalizado por cuestiones económicas

³ Según datos de la 8ª Encuesta Anual de Consumo Cultural y los medios realizada por el Grupo Reforma a 400 personas de las ciudades de Guadalajara, Monterrey y el Distrito Federal, 36% de las personas encuestadas en la ciudad de Guadalajara, contaban con computadora y 42 % con videojuegos.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias, Patricia (1996), *Los vecinos de la sierra, microhistoria de Pueblo Nuevo*, Universidad de Guadalajara–Centre d’Estudes Mexicaines et Centraméricaines, Guadalajara.
- Arredondo Ramírez, Pablo y Enrique E. Sánchez Ruiz (1986), *Comunicación social, poder y democracia en México*, Universidad de Guadalajara, Guadalajara.
- Arreola, Juan José (2001), *La feria*, Joaquín Mortiz, México, D.F.
- Así cuentan y juegan en Los Altos de Jalisco* (1998), Conafe, México.
- Así cuentan y juegan en el Sur de Jalisco* (1998), Conafe, México, 1988.
- Brambila Pelayo, Alberto M. y Luis Páez Brotchie (1957), *Lenguaje popular en Jalisco*, Guadalajara.
- Cabrera, Luis (1988), *Diccionario de aztequismos*, Oasis, México, D.F.
- Caillois, Roger (1986), *Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, México, D.F.
- Calderón de la Barca, Frances Inglis de (1959), *La vida en México, durante una residencia de dos años en ese país*, Porrúa, México, D.F.
- Santoscoy, Fernán Gabriel (1992), *Capítulos de historia de Guadalajara*, t. I y II; Ayuntamiento de Guadalajara, Guadalajara.
- Clavijero, Francisco Javier (1987), *Historia antigua de México*, Porrúa, México.
- Coronel Rivera, Juan (1997), *Arte popular mexicano, cinco siglos*, UNAM, México, D.F.
- Cortez Díaz, Aurelio (1985), *Guadalajara de mis recuerdos*, Ayuntamiento de Guadalajara, Guadalajara.

- Cruz Lirón, Juan Manuel (1981), *Didáctica sobre actividades creadoras y prácticas*, t II; Oasis, México, D.F.
- Dahlgren, Babro y Sotelo de A., Ma. de los Dolores (1995), *Arqueología del Norte y del Occidente de México*, UNAM, México.
- Darbyshire, Lydia (1999), *Juguetes y muñecas, enciclopedia del coleccionista*; Ágata, España.
- De la Torre, Francisco (1994), *Arte popular mexicano*, Trillas, México, D.F.
- Del Pozo Sánchez, Hugo (1998), *Recreaciones escolares*, Avante, México.
- Díaz del Castillo, Bernal (1964), *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, Fernández Editores, México.
- Díaz Roig, Mercedes y María Teresa Miaja (1979), *Naranja dulce, limón partido*, El Colegio de México, México, D.F.
- Domínguez Ocampo, Antonio (1985), *Historia de mi pueblo, San Juanito, Jal.*, edición del autor, Guadalajara.
- Durán, Diego (1951), *Historia de las Indias de Nueva España*, Editorial Nacional, México, D.F.
- Enciclopedia de México* (1987), Compañía Editora de Enciclopedia de México, México.
- Enciclopedia universal ilustrada, europeo-americana* (1973), Espasa-Calpe, España.
- Enríquez Castañeda, Alba (1997), *Refrán viejo nunca muere*, Amate, Zapopan.
- Fernández Ledesma, Gabriel (1930), *Juguetes mexicanos*, Talleres Gráficos de la Nación, México, D.F.
- Franco Fernández, Roberto (1985), *Calendario de festividades en Jalisco*, t. I y II, UNED, Guadalajara.
- García Cubas, Antonio (1945), *El libro de mis recuerdos*, Patria, México.
- García, Gretel y Eduardo Torrijos (1999), *Juguetes tradicionales mexicanos*, Selector, México.
- García Ruiz, Ramón (1981), *Los juegos infantiles*, UNED, Guadalajara.
- Garfella, Pedro R. y R. López Martín (1999), *El juego como recurso educativo*, Martín Impresores, España.
- Garrido, Juan S. (1974), *Historia de la música popular en México (1896-1973)*, Extemporáneos, México, D.F.
- Gilb, Stella S. (1984), *Juegos para escolares*, Pax, México, D.F.

- Giménez, Manuel (1989), *Juegos de dados*, Edicomunicación, Barcelona, España.
- González Claveran, Virginia y Alma Dorantes (1991), *Fiestas, espectáculos y diversiones, Guadalajara, 1823*, Ayuntamiento de Guadalajara, Guadalajara.
- González Moreno, Juan José (2001), *Zapotlán el Grande, tres breves crónicas*, Amate, Zapopan.
- González, Raúl Eduardo y María Guadalupe Rivera (2003), *Archivo de cantadas populares de Genaro Aceves «Pinito»*, Jitanjáfor, Red Utopía, Morelia.
- Guía turística, estado de Jalisco, México* (1999), Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática, Aguascalientes.
- Iglesias y Cabrera, Sonia (2001), *Navidades mexicanas*, Conaculta, México.
- Jacob, Esther y Janovitz, Eva (2001), *Aprender jugando 2*, Conafe, México.
- Jiménez, Armando (1991), *Picardía mexicana*, Diana, México.
- Hernández, Francisco Javier (1981), *40 siglos de arte mexicano, Arte popular, vol. II*, (Herrero), Promexa, México, D.F.
- Hernández, Francisco Javier (1950), *El juguete popular en México, Enciclopedia Mexicana de Arte*, Ediciones Mexicanas, México.
- Hernández, Jorge F. (1993), *Juegos y juguetes mexicanos*, Jinn International, Nueva York.
- Joplin, Norman (1994), *Soldaditos de juguete*, Edimat Libros, España.
- La feria y fiestas en San Juan de los Lagos, San Juan a través del tiempo* (2002), Edición Entre Amigos, San Juan de los Lagos, Jalisco.
- Lameiras Olvera, José (1990), *El Tuxpan de Jalisco*, El Colegio de Michoacán, Zamora.
- Lechuga, Ruth (1996), *Muñecas mexicanas, México en el tiempo*, Jilguero, INAH, México, D.F.
- Los municipios de Jalisco, Enciclopedia de los municipios de México* (1988), Secretaría de Gobernación–Gobierno del Estado de Jalisco, Guadalajara.
- López Cantos, Ángel (1992), *Juego, fiesta y diversiones en la América Española*, Mapfre, España.
- López Casillas, Mercurio (2003), *José Guadalupe Posada, ilustrador de cuadernos populares*, Editorial R.M., México.

- Madrigal, Pancho (1999), *¿Dónde quedó la canica?*, El Colegio de Jalisco, Zapopan.
- Martínez Peñaloza, Porfirio (1988), *Arte popular de México*, Panorama, México, D.F.
- Martínez Réding, Fernando (1992), *Enciclopedia temática de Jalisco*, t. VII, Gobierno del Estado de Jalisco, Guadalajara.
- Martínez Rosas, Mauricio (1995), *Arco iris de sueños, así juegan los niños mexicanos*, Nacional Financiera-C.N.C., México.
- Mata Torres, Ramón (1993), *La navidad en Guadalajara*, Ayuntamiento de Guadalajara, Guadalajara.
- Mejía Prieto, Jorge (2000), *Así habla el mexicano*, Panorama, México.
- Mena, Ramón y Juan Jenkins Arriaga (1981), *Educación de los antiguos mexicanos entre los nahuas y mayas precolombinos*, Innovación, México.
- Mendoza, Vicente T. (1993), *Lírica infantil de México*, Fondo de Cultura Económica, México.
- Mondradé de Gutiérrez, Electra L. y Tonatiuh Gutiérrez (1979), *Arte popular de México*, Artes de México, México, D.F.
- Ortega, Rosario (1997), *Jugar y aprender*, Díada, España.
- Oppenheim, Joanne F. (1990), *Los juegos infantiles*, Roca, México, D.F.
- Padilla Cuevas, Jesús (1997), *Añoranza de Ejutla*, Amate, Zapopan.
- Palabras, modismos y expresiones del sur de Jalisco* (1999), Ágata, Guadalajara.
- Ponce Miranda, Gabriel (1986), *Xochitepec: la Magdalena que yo recuerdo*, UNED, Guadalajara.
- Quiroz Malca, Haydée (2002), *El carnaval en México*, Conaculta, México.
- Rabelais, François (2003), *Gargantúa y Pantagruel*, Porrúa, México.
- Ramírez de la Cruz, Xitakame Julio (1993), *Wixárika Nawarieya. La canción huichola*, Universidad de Guadalajara, Guadalajara.
- Reyes, Juan José (1997), *Cuestión de suerte*, Clío, México.
- Sahagún, fray Bernardino de (1989), *Historia general de las cosas de la Nueva España*, Conaculta, Alianza, México.
- San Martín Vda. de María y Beatriz Campos (1987), *Pastorelas y coloquios*, Diana, México.

- Sandoval Godoy, Luis (1979), *Tradiciones y artesanías de Jalisco*, Banco Industrial de Jalisco, Guadalajara.
- Sandoval Linares, Carlos (1987), *Yolque, los animales*, Colección Náhuatl, Tlahcuilo, Culturas Indígenas, Guadalajara.
- (1990), *Altepetocaitl / Xalixco, nombres de los pueblos de Jalisco*, Colección Náhuatl, Tlahcuilo, Culturas Indígenas, Guadalajara.
- (1994), *Tlacuilocatztintli, el pintorcito*, Colección Náhuatl, Tlahcuilo, Culturas Indígenas, Guadalajara.
- (1996), *Nahuatlismos, vocabulario de palabras náhuatl en el español de México*, Colección Náhuatl, Tlahcuilo, Culturas Indígenas, Guadalajara.
- (2002), *Acolmiztli Nezahualcoyotl, vida y poemas*, Colección Náhuatl, Tlahcuilo, Culturas Indígenas, Guadalajara.
- Scheffler, Lilian (1992), *Como aguinaldo de juguetería*, Procuraduría Federal del Consumidor, Fernández Cueto Editores, México.
- Stevenson, Tony y Marsden, Eva (1986), *Caballitos de balancín*, Edimat Libros, España.
- Turok, Marta (1988), *Cómo acercarse a la artesanía*, Plaza y Valdez, SEP, Querétaro.
- Vázquez Martínez, Jorge Salvador (1999), *Tuxpan a través de los años*, Secretaría de Cultura de Jalisco, Guadalajara.
- Velasco Gutiérrez, Sara (1985), *Escritores jaliscienses*, Universidad de Guadalajara, Guadalajara.
- Weigand, Phil C. (1993), *Evolución de una civilización prehispánica, arqueología de Jalisco, Nayarit y Zacatecas*, Colegio de Michoacán, Zamora.
- Yáñez Delgadillo, Agustín (1967), *Flor de juegos antiguos*, Novaro, México.
- Zarauz López, Héctor L. (2000), *México: fiestas cívicas, familiares, laborales y nuevos festejos*, Conaculta, México.
- Zuno, José Guadalupe (1972), *Las artes populares en Jalisco*, edición del autor, Guadalajara.



Lic. Francisco Javier Ramírez Acuña
Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco

Lic. Héctor Pérez Plazola
Secretario General de Gobierno

Sra. Sofía González Luna
Secretaria de Cultura

Arq. Salvador de Alba Martínez
Director General de Patrimonio Cultural

Sra. Patricia Urzúa Díaz
Directora General de Fomento y Difusión

Lic. Luis Manuel Cadavieco Alarcón
Director de Publicaciones

Lic. Ignacio Bonilla Arroyo
Director de Culturas Populares

Sr. Luis Antonio González Rubio
Coordinador Académico del Proyecto
«Las Culturas Populares de Jalisco»



JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES EN JALISCO
se imprimió y encuadernó en septiembre de 2004
en Servicios Editoriales de Occidente, S.A. de C.V.
Pino Suárez 169, Zona Centro, 44100 Guadalajara, Jalisco.
El tiraje constó de 1 000 ejemplares.

Diseño editorial: Avelino Sordo Vilchis ~ *Composición tipográfica:* RAYUELA, DISEÑO EDITORIAL
~ *Fotografías:* Gustavo Ornelas Jasso, Gerardo Rodríguez Pantoja y Carlos Sandoval Linares [ex-
cepto la portada: *La feria*, óleo sobre tela de Alfonso Michel] ~ *Cuidado del texto:* Felipe Ponce/
Luis Antonio González Rubio ~ *Fotocomposición:* EL INFORMADOR.

La lectura de *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco* es una delicia convertida en recuerdos y ganas de jugar, especialmente para aquellos que crecimos entre pilares de oro y plata, que fuimos y regresamos mil veces con Mambrú a la guerra, que nos soñamos en el interior de los cristales de las canicas, que conservamos con orgullo las cicatrices de las rodillas peladas en calles y banquetas, que nunca nos cansamos de cantar y de contar elefantes, que declaramos la guerra de tarde en tarde con la poderosa arma de nuestra voz, que cantábamos rondas hasta quedarnos roncos y que siempre era demasiado pronto cuando había que parar el juego para irse a la cama.

Los juegos que cantaban las nanas, los que se hacen con palmadas y versos, los juegos de posadas y de ferias, la roña, la gallinita ciega, las adivinanzas y los trabalenguas, han sido recopilados en un texto fresco, serio y a la vez divertido. Los juguetes prehispánicos, los artesanales — que a lo largo de nuestra historia nos han dado fama—, los que trajeron de otras culturas, están en este libro para hablar de historia, tradiciones y cultura popular.

Los niños, juegan y aprenden. Cantan y crecen. Imitan a los grandes e intuyen cómo serán de grandes. El juego, entonces, también es cosa seria. El tiempo pasa, los años nos alcanzan y las canicas siguen rodando, los trompos bailando, los yoyos enredándose y la lotería cantando. De la lectura de *Juegos y juguetes tradicionales en Jalisco*, se aprende, se crece y se juega con la mente, con el alma. [Graciela de la Vega Michel]



EL INFORMADOR
DIARIO INDEPENDIENTE

CONACULTA
CULTURAS POPULARES E INDÍGENAS

EDITORIAL AGATA

