

Nanas, Rimas y Juegos Infantiles Que se Practican en Panamá



Dora P. de Zárate
(Eda. Nela)

EPA

Portada: Estela Perigault de Malgrat

Nana, Rimas y Juegos Infantiles Que se Practican en Panamá

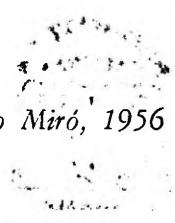
Dora P. de Zárate
(Eda Nela)

PROFESORA DE LENGUA Y LITERATURA ESPAÑOLAS EN LA
ESCUELA PROFESIONAL "ISABEL HERRERA OBALDÍA"

Transcripciones musicales del canto popular original, por el profesor GON-
ZALO BRENES C., Jefe de la Sección de Cultura y Educación Musical,
Depto. de Bellas Artes, Ministerio de Educación de Panamá.

Obra premiada en la Sección de Ensayos del Concurso Ricardo Miró, 1956

PANAMA, R. DE P. — 1978



*Derechos de autor reservados
de acuerdo con la Ley.*

Esta obra se ha publicado con la cooperación del Departamento de Bellas Artes del Ministerio de Educación, de acuerdo con las bases del Concurso "Ricardo Miró" de 1956.

Copyright 1958

by

DORA PEREZ DE ZARATE

(Eda Nela)

Agradecimiento

Deseamos consignar nuestro reconocimiento a todos los que contribuyeron a la realización de esta obra:

D. Víctor N. Juliao, Ministro de Educación que prestó decidido apoyo.

D. Enrique Sosa, Jefe del Departamento de Bellas Artes del Ministerio de Educación.

D. Gonzalo Brenes, Jefe de la Sección de Cultura y Educación del Ministerio de Educación quien en forma generosa hizo la transcripción de las melodías.

D. Harmodio Arias Guardia, entusiasta Empresario a cuyos esfuerzos se debe la excelente presentación de este material.

Los amigos y amigas que cantaron para nosotros las nanas y gran parte de los juegos consignados, cuyos nombres aparecen en la sección "INFORMANTES" de esta obra, como aparecen también los nombres de los adolescentes, alumnos de la Escuela Profesional y de los niños que jugaron o escribieron para nosotros, los juegos de su predilección. A todos, muchas gracias.

LA AUTORA.

Nanas, Rimas y Juegos Infantiles Que se Practican en Panamá

Plan del estudio sobre este tema.

I — *UN POR QUE.*

II — *INTRODUCCION:*

- A) — Sobre el término folklore.
- B) — El juego y el folklore.
- C) — El juego, agente de simpatías.
- D) — Sobre el origen de nuestros juegos.

III—*CONTENIDO Y MORFOLOGIA DE NUESTROS JUEGOS:*

- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| A) — Estructura. | F) — Elementos Literarios. |
| B) — Personajes. | G) — Música. |
| C) — Denominaciones. | H) — Etica Infantil. |
| D) — Lo Vernáculo. | |
| E) — Sutilezas Psicológicas. | I) — Lenguaje. |

IV — *EL MATERIAL DE ESTA OBRA:*

- A) — Procedencia.
- B) — Clasificación:
 - a) Nanas.
 - b) Juegos de canto y diálogo.
 - c) Juegos de esfuerzo físico.
 - d) Juegos de reposo.

V — *VALOR CULTURAL DEL JUEGO:*

- A) — Influencia del juego en la literatura y en las artes.
- B) — El juego en la educación.
- C) — Investigadores de juegos infantiles.

VI — *PALABRAS FINALES.*

VII — *COLECCION CON COMENTARIOS.*
BIBLIOGRAFIA.

Advertencia

En las notas y comentarios que siguen a continuación de cada una de las descripciones de los diferentes juegos, el lector encontrará la historia de éste, las versiones que son populares en España y en gran parte de los países americanos, a fin de que se puedan establecer comparaciones, y nuestras observaciones personales.

Dedicatoria

NIÑO DE PANAMA:

*Esta obra fue hecha, con amor, para
tí. Sé el celoso guardián de esta parte
de la tradición patria.*

Un Por Que

Damos al público, con comentarios, esta colección de nanas y juegos infantiles que se practican en Panamá, en un sincero deseo de aportar nuestro grano de arena al conocimiento de una de nuestras manifestaciones folklóricas más agradables.

Nos impulsa a la acción no sólo el deseo de hurgar en la tradición que nos es tan cara, sino también un sentimiento romántico: la nostalgia de la niñez ya tan lejana, en la que gozamos la mayoría de los juegos que aquí aparecen y que saturaron nuestra infancia de exquisitas esencias poéticas.

Nos mueve también el temor de que Panamá, lugar de tránsito, llegue a perder su propia fisonomía, esa fisonomía que hemos amado y que nos ha dejado, de aquella niñez, un viejo aroma dulce y tierno.

Cada día que pasa vemos cómo el deporte moderno se infiltra en las nuevas generaciones; cómo el lenguaje añejo de los juegos propios de la infancia comienza a dormir agazapado sin que las madres ni la escuela traten de revivir la rima ingenua, el cantar sencillo, la frescura primitiva de los juegos de antaño. De vez en cuando una maestra que sueña trasmite a sus alumnos la estrofa y la música nativas, vislumbrando el valor educativo de ellas; y una que otra madre se hace niña para despertar recuerdos, pero el resto permanece indiferente.

Observamos con aprehensión que la Radio a falta de discos con juegos panameños, usa en sus programas infantiles los discos importados con letra y música extrañas a nuestro paladar. Esto nos subleva y es quizás éste, uno de los motivos que más han contribuido a llevar a su término esta obra, colección de más de cuatrocientas piezas de juegos tradicionales de Panamá, a fin de que volvamos por nuestro sendero y sintamos, en delicioso egoísmo, prolongarse nuestra infancia en cada niño que juegue aquello que gustamos.

Ojalá que este esfuerzo nuestro constituya un acierto y ayude a que un día se impriman los discos necesarios con letra y música propias y oigamos entonces, en boca de los niños, los viejos y conocidos acentos tantas veces gustados.

Ojalá sea también una notable ayuda para profesores y maestros, sobre todo los de las escuelas rurales, quienes tienen suficiente campo para sembrarlos y hacer NIÑOS de los niños, ya que según el decir, quien ha sido verdadero niño, será, de seguro, un hombre entero, y no son los hombres de las ciudades los únicos que constituyen el pueblo de la República.

Introducción

A)—SOBRE EL TERMINO FOLKLORE:

Sabido es ya por todos que fue Williams Thoms quien creó el término *folklore* en agosto de 1846, cuando desde las columnas de la revista "Atheneum" inició una serie de publicaciones bajo ese título. Daba ya al término *folklore*, el significado de "saber popular" y desde entonces, muchos son los que se han movido alrededor de los alcances de este "saber". Las discusiones sobre el particular han sido numerosas e interesantes. Todos quieren llegar a una fórmula para explicar el contenido de este "saber" y los elementos que lo forman. El mismo Thoms lo definía como "el estudio de las antigüedades y la arqueología que abarca el saber tradicional de las clases populares de las naciones civilizadas". Otros, como Cortazar, piensan que es "una manifestación colectiva con valor funcional en la vida del pueblo que las practica en forma empírica y tradicional". Carlos Vega, eminente figura americana, lo cree "ciencia de las supervivencias inmediatas"; para él, "las supervivencias sólo son supervivencias vistas desde los grupos superiores"; "supervivencias que si se consideran desde el propio ambiente popular, dejan de ser supervivencias para ser simples vivencias".

Sea cual fuere el punto a que quieran llegar estos investigadores en busca de una base para sus lucubraciones folklóricas, se sabe que hoy, la mayoría de ellos convienen en que lo que condiciona la personalidad creadora de un pueblo, es su propio *folklore* y hasta ha llegado a afirmarse que un pueblo que carece de él, es un pueblo sin cultura, pues en el *folklore* subsisten o buscan vida nueva todas las formas esenciales de ella.

No podríamos, pues, pasar por alto el estudio del material folklórico panameño y a los estudios ya hechos en este sentido y publicados en Panamá, agregar éste que nos ocupa. Sabemos que hay una cosa cierta: Panamá es un país poseedor de gran riqueza folklórica, casi sin explorar; el conocimiento de esta riqueza nos llevaría, en parte, a saber qué somos y cuánto valemos, incógnita que últimamente todos desean resolver. Su solución nos presentaría un panorama de gran interés para el etnólogo, el historiador, el político, el estadista, para éste sobre todo, que debe ser capaz de conducir la nave del estado por la ruta que nos llevaría, si no a la felicidad, al menos a la autenticidad necesaria para llegar a ser el pueblo respetable a que todos aspiramos.

B)—EL JUEGO Y EL FOLKLORE:

Entre los elementos culturales más importantes de un pueblo, los juegos infantiles resultan una de sus manifestaciones más fuertemente populares y elemento folklórico de primera magnitud. Si las condiciones que se imponen a la materia folklórica son las de ser tradicional, la de que viva en un grupo de individuos y la de que sea anónima, los juegos infantiles llenan estas condiciones a la medida. ¿Cómo se produjeron estos juegos? ¿Quiénes fueron sus autores y en qué momento dieron principio a su creación? Las colecciones que hemos leído hasta ahora, hacen mención de la época en que se jugaba tal o cual juego; de su historia, que llega muchas veces a siglos y siglos antes del cristianismo; pero en qué momento tuvieron principio y quién les dió forma, texto y melodía, no lo han dicho nunca. De los juegos y de sus autores nada se sabe; parece que los juegos hubieran brotado en el tiempo como las fuentes en las montañas. Todo son teorías; la mayoría de los investigadores convienen en que son restos de ritos, de normas de conducta, de sanciones, de castigos, de leyendas, algunas de ellas heroicas, que han quedado en poder de los niños, los cuales, según Hoyos y Sáinz "son los más fieles guardadores de la tradición".

Paul G. Brewster en su trabajo publicado por Ralph Still Boggs, autorizado folklorista norteamericano, en el boletín No. 1, *Folklore Americas*, de junio de 1953, nos

dice que "desde el punto de vista del folklore los juegos de un pueblo son elementos valiosos por la luz que ellos pueden arrojar sobre asuntos tales como tabús, sanciones, ritos de pubertad e iniciación, ley y castigos, mitología, organización social y contacto de culturas". Autores como Imbelloni piensan que todos "los juegos derivan de un mismo nudo cosmológico y que tuvieron en su origen un empleo más hondo y substancial que el que pudiera darles el hecho de ser simplemente juegos". Cuando vemos algunos que desarrollan perfectas estrategias guerreras que son reminiscencias de esa edad que realmente no ha pasado aún de las luchas del hombre contra el hombre por el predominio absoluto de su ser sobre la tierra, cuando observamos otros que son simulacros de vida hogareña, de conducta social, etc., no podemos menos que pensar en la probable verdad de estas teorías.

C)—EL JUEGO, AGENTE DE SIMPATIAS:

Sea cual fuere el origen de los juegos, la verdad es que ellos constituyen, como hemos dicho antes, elemento importante en el acervo cultural de una nación por lo que tienen de tradicional y de vida y por lo que ayudarían a sentar las características de una nación entre los pueblos del orbe. Su estudio ofrece un vasto campo de acercamiento, una loable manera de allegarse al pueblo a través del niño. Para nadie es un secreto el dicho popular que dice: "Quien a mi hijo ama, mi boca endulza". Conózanse, pues, los juegos, hágase jugar a los niños y plázanse en ello y verán doblegarse a los ánimos paternos más resistentes. Los conquistadores y los políticos tendrían en los juegos un atrayente elemento de conquista.

Conocerse es amarse; mientras más nos adentremos en nosotros mismos, más pronto estaremos a dar los pasos necesarios hacia el afianzamiento de nuestra nacionalidad. Si se comienza por cultivar en la niñez este cariño y se les hace gustar mucho más lo que ya les gusta, si se les pone en su conocimiento cuánto tenemos de los otros países hermanos y por qué, habrá una comunicación espiritual que de seguro revertirá en beneficio de la paz.

La lírica infantil es lo suficientemente atractiva para encadenar los pueblos a través del más tierno de los sentimientos: la evocación de la infancia, y sobre todo, si logramos saber cuáles fueron los caminos que nos hicieron dueños de ella y que nos han atado fraternalmente a las otras naciones americanas.

D)—SOBRE EL ORIGEN DE NUESTROS JUEGOS:

Hubiera sido muy placentero haber podido trazar una amplia trayectoria que comenzara en el momento mismo en que el hombre de pie sobre la tierra sintió el deseo de gastar sus energías sobrantes en algo agradable, desvinculado de su diario bregar; pero si mucha parte de la actuación de nuestros antepasados se pierde en la niebla de los tiempos, cómo ha de encontrarse una tan especial como la del juego? A falta de buenas fuentes de consulta que pudieran dar luz sobre este punto tendremos que conformarnos con algo más cercano y conocido de todos. Nuestras miradas tienen que dirigirse hacia la Madre Patria España y situados en su camino, trataremos de mirar hacia atrás y hacia adelante para seguir la gráfica viajera de los juegos que han llegado hasta nosotros y que hoy viven a plenitud en la alegre muchachada panameña.

Igual que otras manifestaciones folklóricas de nuestro pueblo, los juegos y rimas infantiles de Panamá, tienen visible cepa hispánica, o la aportada por España. Existen las variantes que han introducido nuestra calidad psíquica, las influencias geográficas, nuestros problemas demográficos, pero la armazón peninsular subsiste a través de la evolución. Hasta podría intentarse la gráfica de un itinerario histórico de muchos de nuestros juegos, pues según investigadores como Rodríguez Marín, Alfonso Carrizo, Vicente Mendoza, Emilia Romero y otros, muchos de ellos, tales como el "Pares y Nones" las "Chinas", los juegos de "Las Palmadas" y algunos más, que mencionaremos

en el curso de este trabajo, ya se realizaban entre los griegos; se ha encontrado que también fueron jugados por los romanos; que luego pasaron a Iberia, la cual les imprimió su modalidad; y al llegar la era de los descubrimientos y conquistas debieron haber venido como todos los demás envíos culturales de Europa, agazapados en las naves españolas. La existencia entre nosotros de versiones iguales a las de Canarias, nos hace pensar en las escalas de los aventureros que se detenían allí y que luego pasaban a las Antillas, México, Panamá, Perú, aventando las semillas que habían de fructificar en América Hispana. Muchas veces tendremos que sentirnos bien cerca de Canarias a pesar de la distancia que nos separa, cuando leemos en la colección hecha por el Instituto de Investigaciones Folklóricas de Canarias, estrofas como estas:

Sana, sana

culito de rana.....etc.

que posee letra exacta a la nuestra No. 119; y nos sentiremos distanciados de Puerto Rico que está geográficamente más cerca de nosotros, cuando la versión puertorriqueña registra:

Sana, sana

cuerpito de rana.....etc.

cambiando discretamente la palabra fuerte de la rima por una más delicada, en delicioso alarde de... ¿pudor?..

En otros juegos como el de "Las Cuatro Esquinas" N° 223, creemos encontrarnos cerca de Madrid, de Méjico, de El Salvador, y nos sentiremos alejados del Perú, en donde incidentes entre personajes limeños influyeron notablemente, según información de Emilia Romero, para variar su texto.

Muchos juegos, parecen haber comenzado en el medievo español; otros en el francés y cuando se observa el panorama de su distribución en América no puede menos que pensarse en la incansable viajera de la TRADICION que permanece inalterable a través de los tiempos uniendo a los pueblos con los lazos amables de la afinidad ideológica y emocional.

III CONTENIDO Y MORFOLOGIA DE NUESTROS JUEGOS

Mucho más interesante que estos detalles, que sólo pueden causar el sencillo placer de la evocación histórica, es el observar los elementos o mutaciones que hemos introducido en la armazón hispánica aun cuando se hayan dejado los mismos textos literarios o únicamente las formas de realizarse. Fenómenos de esta clase pueden apreciarse en el "Pisi-Pisi Raña" N° 233, en el "Mirón, Mirón", N° 146 etc., juegos que analizaremos más adelante.

Las modificaciones halladas se nos presentan bajo diferentes aspectos. Ellas pueden consistir en:

A)—CAMBIOS EN LA ESTRUCTURA:

A veces se ejecuta como si fuera una unidad, lo que en otras naciones se realiza como juegos diferentes. Así nuestra "Pájara Pinta" une el juego de "La Viudita" que es popular en Puerto Rico y en Méjico, al común de la "Pájara Pinta", formando así, de dos juegos, uno solo. Igual pasa con el "Mirón, Mirón", pues entre nosotros resulta ser una unión de "Al Animo" o "Alálimon", que juega casi toda la América hispana, con el "Pasen, Pasen, Caballeros," que juegan en algunos países como Méjico.

En cuanto a su realización, estos dos juegos nuestros presentan a su vez variantes distintas que explicaremos a su debido tiempo.

B)—EN LOS PERSONAJES:

Otras veces desaparecen en el texto panameño personajes que figuran con preponderancia en las versiones extranjeras y se introducen en lugar de ellos algunos

nuevos. Así del "Relufri, Relufrá", Nº 155 existen textos procedentes de nuestras provincias en los que desaparecen los personajes del Rey o de la Reina y se introducen los del Duende, las Hadas y el Borracho, los cuales no aparecen en los textos extranjeros.

El personaje del borracho figura en versiones de la provincia de Chiriquí, región que no tiene entre nosotros fama de ser aficionada a los licores. Podría pensarse que se ha introducido este personaje como reacción inevitable contra el vicio que repugna, pero esto está por comprobarse. El niño chiricano le presenta a este "borracho", "botellas" (véase pág. 83, muestra 156); quizá esta decisión sea parte de un plan de defensa. Entretenido con la botella de su gusto, el borracho será inofensivo. Tiene esta respuesta su dosis de humor, de acierto y de notoria agilidad mental.

Lo del Duende y de las Hadas, aparece en Colón, provincia de numerosa población de color. Hay una buena cantidad de superstición en la presentación del personaje y de la "contra". El niño de Colón, cuando le preguntan qué hará si se encuentra con el duende, responde "yo le mostraré orejas"... (véase pág. 84 No. 158). Será éste el medio de ahuyentarlo? ¿Se usan las orejas en el campo de la superstición para deshacerse de los duendes? No hemos logrado confirmarlo.

A las hadas, los niños colonenses les mostrarán estrellas. Entran así los niños de esta región en un campo espiritual, irreal, imaginativo, que parece ser muy propio de las gentes de color.

C)—EN LAS DENOMINACIONES:

En los nombres que les damos a ciertos juegos y en el vocabulario que usamos en algunos otros, encontramos también diferencias que nos van haciendo cada vez más particulares dentro del conjunto hispanoamericano. En el juego de "Chinas", descendiente directo de la "Penthalita" griega, la denominación de "Yax" que le damos nosotros en algunas regiones, sobre todo las más cercanas a la capital, está gritando nuestra vecindad con la Zona del Canal; y la influencia ejercida por las relaciones comerciales y políticas con la gran nación de habla inglesa, se retrata también en el uso de vocablos como "set", "estil", etc.

D)—LO VERNACULO:

Estas modificaciones que acabamos de exponer dan una fisonomía propia a nuestros juegos, la cual se va acentuando más, a medida que ellos se van haciendo eco de lo vernáculo. Tenemos rimas que se nos presentan como verdaderos exponentes de la afición popular por ciertos animales como el mono, el gallote, la tijereta, la hormiguita, la cucarachita, el sapito, etc., que aparecen siempre con características bien definidas y que hacen una buena presentación de nuestra fauna en la lírica infantil.

Hay también las que evocan lugares tradicionales como Salsipuedes, Canajagua, Guararé, Panamá, Antón; la calle "La Chancleta", que después fue calle G y hoy calle 14; la calle "La Merced", etc, que nos hablan de un Panamá añejo y sensible.

Un vocabulario bien representativo de ese hablar que despierta olores de campo, se enseñoorea en el texto de los juegos. Allí el algodón, el corozo, el cocobolo, la chacarita, el carate, el matadero, pipón, ajumá, (de ahumar), el culantro, etc., nos hacen viajar por la campiña.

Nuestras rimas de sorteo, pegas, retahilas y rimas sin contenido literario determinado, constituyen la muestra más amplia de la panameñidad. La espontaneidad del género ayuda a los niños a ser más personales, más individuales, más panameños que hispanoamericanos; es en esta sección en donde está la presentación acabada de nuestros animales, de nuestras palabras, de nuestros recuerdos, nuestra aptitud psíquica, nuestra pequeña historia.

E)—SUTILEZAS PSICOLOGICAS:

De tal podríamos calificar el caso de algunas rimas interesantes como lo son en primer lugar las que llevan los Nos. 129 y 130 que dicen así:

No. 129

Papá, mamá,
me quiero casar
con una niña
que sepa bailar.
Casate conmigo
que yo te daré
zapatos y medias
color de café.

No. 130

Papá, mamá,
me quiero casar
con una niña
que sepa bailar.
Cásate, hijo,
cásate, pues,
que yo te daré
zapatos y medias
color de café.

Estas rimas corresponden a otras que son popularísimas entre los niños de América: las del "ARROZ CON LECHE". Si comparamos el contenido literario de "Arroz con Leche" con el contenido de las rimas nuestras, llegamos a sutilezas sumamente interesantes.

Nuestra variante, No. 130 nos presenta un hijo sumiso, que consulta a sus padres sobre las determinaciones que piensa tomar, lo que parece muy justo y loable; pero al mismo tiempo puede observarse que las cualidades exigidas a la prometida y deseadas por nuestro muchacho son muy sui géneris. El joven se conforma con que su prometida sepa bailar...! ¡Qué dulce ocupación y qué ama de casa más necesaria! Pero nuestro asunto no termina allí... Los padres del caballero se apresuran a dar su consentimiento y aun le ofrecen "zapatos y medias color de café"; es decir, ayuda económica. ¿No retratará esta situación que expone una rima infantil muchas de nuestras verdades en materia de costumbres?

Si es la No. 129, resulta más atrevida que la interior. Se insiste, como puede observarse, en que "sepa bailar", pero quien interviene en el diálogo es la niña, o mejor dicho UNA NIÑA que no estaba en el programa, la cual ante la consulta que no se le ha hecho a ella, se apresura a proponer, sin que la hayan tenido en cuenta antes.

"Casate conmigo
que yo te daré

zapatos y medias
color de café".

Podría deducirse que a cambio del matrimonio, ella mantendría al marido... Real posición la de nuestro compatriota!... ¡Que la mujer ofrezca dinero al marido para conseguir un nombre!... ¿Corresponderá esta situación a otra realidad?

En las rimas americanas correspondientes a la nuestra, las cosas suceden de otra manera. Veamos primero esta muestra puertorriqueña de la obra de Monserrate Deliz, cuyo contenido ideológico es semejante al que figura en las rimas del resto de Hispanoamérica y de España:

Arroz con leche
me quiero casar
con una viudita
de la capital.

Que sepa coser
que sepa bordar
y poner la aguja
en su lugar.

Aquí no hay consulta a los padres sino que se expone únicamente el deseo de realizar el matrimonio y a la vez se hace hincapié en un abecedario de cualidades extraordinarias que debe poseer la elegida; estas cualidades no se exigen, como puede observarse, en la versión nuestra; en ella no interesa para nada que la niña sepa coser y bordar... Conque baile es bastante. ¡Seguramente el hogar resultará divertido!

En cuanto al uso de la expresión "arroz con leche", de la estrofa a que aludimos, **nos** atrevemos a creer que el dicho popular "Se la da de arroz con leche", que entre **nosotros** se usa para indicar que un sujeto quiere aparentar algo muy superior de lo que en realidad es, tiene alguna relación con la expresión de la rima, del juego.

Me parece ver, en cierto modo, un afán de crítica a la presunción del individuo al que se le dice con cierta sorna que busca "niña de la capital". A esto se añade también la crítica a la misma niña capitalina, que debe poseer cualidades que probablemente no ha pensado adquirir.

Hay un sí es no es de ironía cuando se dice "una niña de la capital que sepa coser, que sepa bordar, etc."... como algo muy difícil de conseguir pero que constituye la aspiración del "arroz con leche".

Sea como fuere, hay en la estrofa de Hispanoamérica un tono de seriedad, de exigencia, de realidad vital y honesta, aunque la forma de expresarlo sea satírica. Los padres tampoco intervienen, ni ayudan, ni las niñas se brindan... Habrá presunción, exigencia que puede chocar, repeler, pero hay también seriedad y cierto sentido utilitario. En el nuestro solo puede notarse despreocupación y superficialidad.

La rima encontrada en Colombia es lo más cercano a la nuestra; lo único que cambia en el texto de la colombiana es que usa el término de "arroz con leche" en lugar del diálogo entre el joven y sus padres que poseemos nosotros; pero también usa los mismos términos y la misma ideología de la panameña. Podría suponerse que la larga dominación colombiana ejerció su influencia en rasgos como el que acabamos de exponer.

Sutilezas encontramos también, en la rima No. 345 de la pág. 160 que reza así:

A, B, C, la cartilla se me fue por la calle La Mercé,
dame pan, que ya me la sé.

En ella puede notarse el logro de una aspiración ganada con esfuerzo. El niño advierte en la estrofa que ya se sabe la cartilla y que por lo tanto hay que premiarlo. Aunque la cartilla logró "escaparse", consiguió atraparla y cumplir. Hay en ella el espíritu de trabajo y aplicación que adornó a los estudiantes de antaño... Quizás los de hoy acogerían con más entusiasmo la rima que es común en América Latina; por Ej., Argentina tiene ésta:

A, B, C, la cartilla se me fue no me pegue usté maestro
que mañana la traire,

en donde aparece el niño desaplicado que no ha logrado cumplir sus propósitos y ruega el aplazamiento del castigo haciendo la promesa de cumplir, en tiempo futuro, la tarea encomendada, tarea que posiblemente nunca ejecutará o que logrará a medias sin preocuparse por su buen éxito.

F)—ELEMENTOS LITERARIOS:

No se podría decir gran cosa de nuestros juegos en general, pues sólo los que tienen texto se prestan para una investigación literaria. Por eso en este capítulo sólo trataremos las nanas, las rimas de cualquier clase, los juegos con melodía y los de diálogo.

Literariamente nuestros juegos tradicionales no presentan la finura que presenta la poesía popular de los adultos, pero no difieren de los demás juegos infantiles de América en este aspecto. Ellos tienen la poesía de su ingenua alegría, de la gracia de sus picardías, del retozo de la vida joven. Una que otra palabra cambiada añade valor psicológico y hace ganar en agudeza aunque no se superen en figuras literarias extraordinarias. La sencillez les presta frescura; la hora en que se ejecutan, emoción permanente; los niños realizan estas actividades al atardecer, cuando el ambiente ad-

quiere el tono de lo misterioso o en las noches claras de luna, cuando algo habla a la tierra en un lenguaje de honda y sublime poesía. Algunos juegos que parecen ser netamente nuestros* son llamativamente significativos. Si observamos el texto de la "Hormiguita", (véase pág. 53, nos encontramos con un amplio campo literario que gira hacia lo social:

“Estaba una hormiguita
buscando su casita...
¿La halló?... ¿No la halló?...
¿La halló?... ¿No la halló?
... ¡Por aquí la encontró! ...

(véase pág. 53 N° 111)

Nosotros encontramos cierta inquietud compasiva, cierta ansiedad en este interrogante. De un lado tenemos un ser representante de una clase laboriosa, que busca techo, abrigo; del otro, una muestra de interés humano, bondadoso, solícito, que acerca y hermana. El que al fin encuentre la casita ambicionada, es una bonita solución para los niños. Los adultos podemos meditar en la ansiedad que se advierte en los interrogantes... en si esa ansiedad no es lo suficientemente fuerte como para pensar en la inutilidad de la búsqueda.

La inquietud tierna del texto y la intención narrativa hacen de esta rima un poema literario de altura muy moderno por el sentido estético de la forma y el alcance del tema.

Por otro lado, tenemos también la serie de rimas a las que les daremos el nombre de "Quirinderos" por ser quirindero, la palabra llamativa del contenido de la estrofa. (Véase pág. 41) y las del "Compadre Mono (véase pág. 37) que podrían clasificarse dentro del género picaresco.

Expresiones como

"Tu madre te parió en cuero en la puerta de un potrero".
encontradas en el Quirindero No. 63 de la Pág. 41 ó

"Tu madre te parió en cuero en medio del matadero"

(Nº 59, de la pág. 41)

y las que completan el resto de las otras rimas de la serie, dan pie para pensar en la picaresca española. Las características que las distinguen se acercan mucho a las que pertenecen a este género español, pues hay cinismo, crudeza, ausencia de lo fantástico, y hay motivo para pensar que trata aspectos de vida que son experimentados por las clases desheredadas.

Las rimas del Compadre Mono son mordaces; hay mucho de epigrama, de sátira:

"Mi compadre Mono
se quiere casar

con una viudita
de la calle Real...

(véase pág. 37 N° 44)

parece una flecha directa a alguien que a pesar de ser pobre o de baja condición, pretende casar con mujer de pro.

* Los llamamos así porque no hemos encontrado en ninguna de las colecciones leídas, versiones semejantes o emparentadas con ellos.

Las estrofas No. 321 y No. 322 de la pág. 157 ridiculizan al personaje del chino y del "chombo".* Son verdaderas caricaturas literarias, hábilmente delineadas en donde puede observarse también la presunción del panameño, que moteja a ciertos extranjeros y que se siente dueño de su casa y con derechos para responder con altanería a los que pretenden hurgar en su intimidad.

Las rimas No. 280 y No. 275 nos hablan de críticas hechas a representantes de la autoridad que por su diario contacto con el pueblo han terminado por quedar atrapados en las mallas de la burlesca lírica infantil. Tales rimas hacen pasar frente a nosotros una movida visión de nuestro conglomerado social, con sus chinos, sus jamaicanos, sus autoridades, finas estampas lugareñas con fuerte relieve de sus rasgos más salientes.

Respecto a la lírica misma no escasean la ingenua ternura, la dulce simplicidad y la evocación campestre; tal puede apreciarse en

Palomita blanca
títere fue
dame un besito
y vete a esconder...

La pasión contenida y la ansiedad vive en "La Pájara Pinta":

¡Ay! ¡Ay! ¡Ay!... Cuando veré mi amor...!

Hay viveza y agilidad y alegre picardía en las rimas de sorteo. La inclinación a la rima es bien notoria y se logra, aún cuando es necesario usar palabras que no tienen sentido alguno*. El problema del sentido lógico no preocupa al niño. Se encuentran en las rimas expresiones oscuras que pueden confundir al lector, pero ya dijo Irjo Hirn, según cita que hace Santullano en el prólogo del libro de D. Vicente Mendoza titulado "Lírica Infantil Mejicana", que "las sílabas onomatopéyicas, las palabras y las frases con que suelen comenzar algunos juegos y cuyo significado no podemos descifrar, son como restos de viejas oraciones y encantamientos que por el intermedio de la superstición y de la brujería han pasado del dominio de las religiones primitivas al de los juegos y se mantienen en ellos como deliciosas reliquias". A mi modo de ver esto explica el caso de rimas como

Punta monete
punta cri
tapi rullo.
tapi tri;
mini, mini, mo,
cachi vera vari to
y sin gui y sin go
mini, mini, mini, mo.

(Véase pág. 147)

Don Alfonso Reyes, preocupado también por el tema, afirma en el "Deslinde" que "en los juegos infantiles es manifiesto que la razón cede el paso al dinamismo vital y el Ritmo borra las significaciones". Estos argumentos bastarían, nos parece a nosotros, para tranquilizar a los muy exigentes en materia de discursos lógicos.

* Negro procedente de Jamaica.

* No tendrá esto que ver con la tesis de que el language fue en su origen rimado?

En cuanto a la narración, se observa que en nuestros juegos es apenas perceptible. El elemento fuerte en ellos es el diálogo, que aparece aún en juegos que, en otros países, se realizan sin este elemento o con muy poca dosis de él.

Un buen ejemplo es el de la "Gallina Ciega", que entre nosotros contiene un diálogo largo y movido que está ausente en las versiones de otros lugares como por Ej., el que se juega en El Salvador, según la muestra recogida por su Ministerio de Instrucción Pública.

G)—MUSICA:

Antes de comenzar a desarrollar este punto deseamos advertir que no sabemos música y por eso no podemos ahondar en el tema como quisiéramos; las observaciones que hagamos sobre este aspecto en materia de juegos son el resultado de las observaciones que personas legas en el asunto, pueden hacer en un momento dado; rogamos, pues, la benevolencia de los peritos en la materia a fin de que excusen cualquiera apreciación errada, derivada de nuestra emoción personal.

La melodía de nuestros juegos nos parece de una sencillez tan grande que no habría niño del mundo que no la pudiera cantar. Sería admirable, si ello fuera posible, que todos los niños del mundo cantaran una misma canción y que los juegos los unieran en una gran patria bella y única; pero igual que en los cantares, en los juegos hay una raíz hispánica a la que le han nacido ramificaciones americanas propias de los grupos que los cultivan.

La melodía de nuestros juegos difiere del resto de los cantares infantiles americanos y españoles que hemos podido oír. Cuando se escuchan las melodías extranjeras se puede comprobar fácilmente las diferencias melódicas. A simple vista los nuestros parecieran más sosos, más monótonos, con una línea melódica más llana... Es posible que alguno de los nuestros tenga una melodía más complicada y agradable o menos complicada que su correspondiente en otros lugares de América, pero será siempre atrayente.

Las grabaciones que poseíamos y la cooperación de las personas que ya nos habían dado generosamente la contribución de sus recuerdos, han hecho posible que el profesor Gonzalo Brenes escriba las melodías de estos juegos a fin de que cada texto vaya acompañado de la música que le corresponde.

Es desde todo punto de vista necesario conservar este aspecto de los juegos, pues tenemos sobre nosotros, hasta ahora, un problema que comenzó cuando las autoridades administrativas de la Educación Nacional, en gesto que las enaltece, dieron a nuestras escuelas los nombres de las repúblicas americanas, en un afán de acercamiento interamericano digno de toda loa. Los representantes del Cuerpo Diplomático se sintieron obligados y encontraron oportunidad para desarrollar labor cultural y de hermandad. Regalaron a nuestras escuelas lo que podían para sus bibliotecas, las cuales se poblaron de noticias sobre los países hermanos. Los libros más populares fueron los de música y canto. Los maestros que tenían a su cargo estas asignaturas acogieron las obras regaladas con amoroso entusiasmo. No tenían mucho material de enseñanza, y a falta de ALGO, aquello era MUCHO y por demás agradable. De otro lado, este proceder estaba dentro del plan americanista del programa y no vacilaron en enseñar a los niños a cantar lo ajeno sin haber aprendido a cantar lo propio. No decimos esto como una crítica. Sabemos que no había otra salida y esto es lo más doloroso: que fuera eso lo único que podían hacer los maestros. En esta época no teníamos panameños que se hubieran lanzado a la obra de compilación y clasificación de nuestros cantos infan-

tiles ni que hubieran escrito para nuestros niños como ahora lo ha hecho Gonzalo Brenes* Más tarde los discos que venían de afuera y la Radio con sus programas, contribuyeron a fortalecer la labor que podríamos llamar extranjerizante y la cual parece que continúa en el presente. Hoy nos encontramos con generaciones de niños que han vivido estos últimos quince años bajo la influencia de los factores antes apuntados y cantan melodías diferentes de las que cantamos cuando los de nuestra generación éramos infantes... Afortunadamente las gentes de aquellas regiones del país que no recibieron esta ráfaga adversa siguen cantando hoy nuestras viejas melodías. Los adultos, y no jor todavía los viejos, cualquiera que sea el lugar, conservan estos cantos con todo su sabor.

Sabemos que hay maestras de canto que al oír la melodía que cantan las abuelas, piensan que éstas la aprendieron equivocada, pues en el libro de música que poseen, impreso en Cuba, en la Argentina o en Méjico, figura de diferente manera... ¡Qué equivocación!... Esa razón de la abuela es la que hay que salvar... La que hay que conservar a todo trance! y es por ese afán que acometimos esta tarea que llegó muchas veces a confundirnos, cuando sin saber música, pero aprisionando en nuestro oído la nota de la tradición buscábamos quien pudiera ayudarnos a conservarla. Y hoy, gracias al espíritu de cooperación y al generoso desprendimiento del profesor Brenes, podemos ofrecer en forma completa esta obra. Ojalá el público de Panamá le dé el uso que ella merece.

H)—ÉTICA INFANTIL:

Nuestros niños tienen verdaderas normas de conducta y reglas fijas para cada juego. Si se delinque, puede haber sanciones. Este capítulo de las sanciones parece interesar a muchos folkloristas.

Es posible que en algunas regiones de América y de España, los niños tengan fórmulas especiales para sancionar a los compañeros que delinquen y logren, mediante la aplicación de ellas, excluir al pequeño tramposo, temporal o totalmente, de los grupos que juegan. Hasta donde hemos observado, en Panamá no parecen existir fórmulas para excluir, ni para separar temporalmente a un compañero, porque su actuación no haya sido del todo honesta. Sin embargo se le recrimina y se le echa en cara con singular franqueza lo desagradable de su conducta y hasta puede haber golpes y refriegas entre los grupos que disputan. Estas refriegas pasan tan rápidamente que al minuto ya no se acuerdan de lo que han hecho con anterioridad. Más de una vez, enfadado el que delinque, se retira del juego con aires de persona ofendida, pero no tarda en regresar al ruedo en donde es recibido sin mucho calor, pero nunca es rechazado. La verdad es que no hay repudio total. Parecieran nuestros niños muy poco serios.

En los juegos de "prendas", las "penitencias" que se imponen a los perdedores no constituyen una sanción por falta de honradez, sino una sanción a la falta de habilidad del jugador. Este tipo de sanción es parte de la estructura misma del juego y no un castigo que se impone fuera del mismo. El que no cumple con la "penitencia" acordada "perderá la prenda" que entregó en pago de su ineptitud. Si esta prenda es valiosa, ella será devuelta al final de la jornada aunque el dueño no cumpla con la pena que

*Gonzalo Brenes, artista de fina fibra, amante del folklore nacional, ha dedicado los años de su vida activa a la compilación y clasificación de nuestra música popular. Compositor delicado ha plasmado con honda emoción el alma de nuestro pueblo en sus obras musicales. Son conocidas sus obras "Tonadas del Trópico Niño" "La Cucarachita Mandinga", "El Recado a Manuel Zárate" y varias composiciones valiosas que pronto verán la luz pública.

se le asigne. Sino es valiosa, se tirará como cosa inservible. Se le reprochará al jugador su falta de seriedad, su incumplimiento, su "viveza", pero sin llegar a la injuria. A veces el reproche toma tono de chacota, pero nunca pasará de los linderos del buen humor. Nadie se disgustaría seriamente porque un jugador se niegue a cumplir una "penitencia" en el juego de prendas, máxime, cuando las más de las veces las penitencias impuestas obligan a ejecuciones en donde la picardía del que las impone sienta sus reales. Es costumbre hacer que se besen dos que estén distanciados, o dos enamorados que no se atreven a exponer sus sentimientos, situación que confunde a los "penitentes". Otras veces se quiere obligar al "sentenciado" a que grite defectos que todo el mundo sabe que posee y esto naturalmente no le agrada.

Entran en concepto de "prendas" desde verdaderas joyas hasta palillos de fósforos. Las joyas son las que menos se usan.

LA AMISTAD:

En cuanto al capítulo de la amistad, ella se hace fácilmente entre los niños. No tienen más que acercarse al grupo y mirar a los que juegan. No pasará mucho tiempo sin que le hayan asignado un puesto en el ruedo, sobre todo si este puesto no ha sido del gusto de ninguno de los jugadores.

Cuando se disgustan dos o más niños por algún motivo, pronto se harán las paces mediante fórmulas o sin ellas. La fórmula más conocida consiste en enlazar uno con el otro los meñiques de los adversarios y acompañar la acción de tres movimientos que se ejecutan alternativamente hacia arriba y hacia abajo y de tres "pujíos", uno en cada movimiento, al final de los cuales queda afianzada la amistad con lazos más fuertes que los que existían antes del disgusto. Esta fórmula se aplica también para formalizar apuestas a las que les dan toda la seriedad de un convenio cuyas cláusulas son observadas religiosamente. (fig. 1º)



Es notable el código de moral que observan los muchachos; el respeto a las decisiones que es algo sagrado, sobre todo, a las que establecen las rimas de sorteo en el reparto de las posiciones dentro del juego. Nadie se atrevería a contravenir estas decisiones. Las más de las veces hay sólo resignación, pero los fallos son aceptados disciplinariamente. En realidad no hay novedad en ello, ni esto constituye una característica especial en la conducta de nuestros niños, pues se da en todos los grupos infantiles del mundo. Por cierto, proceden ellos con una dignidad y una disciplina que bien debieran imitar los adultos.

I) —LANGUAGE:

El tema del lenguaje resulta uno de los más interesantes en el estudio de los juegos. Los vocablos usados por los niños aportan riqueza de significados, variedad y novedad al lenguaje nativo. Así como los juegos con texto se prestan para la especulación literaria, los juegos que no poseen texto literario alguno como el de las

cometas y el de las bolas, desempeñan un gran papel en el campo del lenguaje, por el vocabulario que se pone en función durante el desarrollo físico del juego. La cantidad de palabras que allí se emplean bien podrían añadirse al acervo de panameñismos que ya han sido recopilados y publicados por autores como Luisa Aguilera de Santos, don Gil Blas Teixeira y don Ricardo J. Alfaro, distinguidos panameños que han hecho notoria su viva preocupación por nuestro idioma. Además cabe añadir que en los juegos no sólo encontramos los vocablos propios de su jerga sino que también registran los que podemos considerar panameñismos comunes de los cuales daremos un glosario aparte.

En seguida daremos una colección de palabras usadas en el desarrollo de los juegos.

ARRASTRAO: uno de los tantos movimientos de las bolitas de cristal que se usan en el juego de las bolas. El movimiento consiste en hacerlas rodar por el suelo en busca de la bola del adversario, sin dar saltitos. Es decir, arrastrándose por el piso con suavidad y en forma continuada.

ARRECHIN: según los tableños, golpear el "punto" del tirador de turno contra un objeto, ya sea de piedra o de madera o contra la pared. En Panamá, quifiar una bola con un "punto" que ha sido rechazado antes por un obstáculo.

ARRIMAR: Tirar la bola hacia la línea que se ha trazado previamente con el fin de determinar quien ha de comenzar el juego, pues quien tire la bola más cerca de ella, iniciará la partida.

A BORDO: Expresión que se usa cuando las bolas de los jugadores atraviesan una línea que se ha trazado previamente con el fin de ayudarse. Si atraviesan la línea "estarán a bordo" y no se les puede atacar. La línea es una línea de defensa.

BELLA: personaje que en el juego de bolas debe tirar en último lugar pues en el sorteo le tocó ese puesto.

BOMBEAO: Tiro de la bolita en forma de parábola.

CABALLITO: Figura que se forma cuando una de las fichas de los "yax" queda montada sobre otra al hacer el tiro.

CALIENTE: Con esta palabra indican los jugadores del "Pañuelo Escondido" lo cerca que se encuentra el "buscador", del objeto que busca.

2—En los juegos de saltos con soga, esta palabra dicha en un momento dado, o solicitada simplemente, indica a los que hacen girar la soga que deben agitarla con más fuerza y rapidez.

CASITA: Reunión de cuatro semillas de marañón en el juego de pepitas.

COLA: Tira larga que se coloca en las cometas para ayudar al vuelo.

COMER: Ganar un "punto" en el juego de bolas. En los juegos de "Pollitos" también significa ganancia. Cada vez que se cierra un cuadro a favor de una persona, ésta "ha comido". Es posible que cada cuadro que se cierre signifique un pollo que un jugador se gana; pero si éste fue su principio, ya la expresión "comer pollos" perdió el término *pollos* y sólo le ha quedado la palabra *comer* para designar el momento en que uno de los jugadores comienza a ganar cuadros en el diagrama. (Véase págs. 194-195)

CUAJAO: En Chiriquí, bola con que juega cada jugador. También llaman así en David, a las bolas de cristal opaco.

CORONITA: Uno de los movimientos de los juegos de salto de soga. (Véase descripción en la pág. 173)

2—También se le da este nombre a uno de los movimientos del juego de yax (Véase pág. 169)

CHOCA: Una de las tantas maneras de lanzar las bolas de cristal y que consiste en apoyar la mano en el suelo para hacer el tiro.

DAR: Verbo que se usa en los juegos de saltos con sogas para significar que los niños que fueron elegidos deben hacer girar la sogas para que los otros salten. La expresión corriente es: ¿A quién le toca dar.... "Tú vas a dar la sogas".... "Yo doy".

ENCAMPANAR: Hacer levantar la cometa en el aire.

ESTIL: Bola de acero tan pequeña como las de cristal con la que se juega a veces, en lugar del "punto" en el juego de bolas.

FRIO: Término que se usa en el juego del "Pañuelo Escondido" para indicar que los que buscan están lejos del objetivo.

GALLINAZO: Cometa que se hace sin armazón de birulí y con cualquier papel. Sólo se hacen dobles (Véase la fig. No. 1 pág. 171.)

GORRA: Ser el último en jugar por haberle tocado esa suerte en los tiros de sorteo, en las provincias centrales.

LOCA: Cometa que gira velozmente y con desatino durante el vuelo, por defecto de construcción.

MANO: El que debe comenzar el juego en el caso de las bolas.

MACHIN: En los juegos de carreras el machín viene a ser como un lugar de asilo. Los niños antes de comenzar el juego señalan un poste, un árbol o un sitio especial que les ha de servir para ponerse a salvo cuando se sienten cansados o muy perseguidos. En ese lugar no podrán ser atacados.

MACHIN CANDAO: Los mismo que machín.

2—Cuando el jugador se ve próximo a ser capturado por su perseguidor, grita esta expresión antes de ser tocado por quien lo corretea y quedará a salvo siempre y cuando que lo haga en el preciso momento en que va a ser tocado por su perseguidor.

MENEAO: Movimiento que imprime la bolita de cristal a las que están dentro del triángulo, al entrar en él.

NARIZ: Una de las partes de la cometa.

NUSCO: En Antón, el conjunto de las bolas que entran dentro del triángulo.

PAN: Salto rápido y continuado que se ejecuta en los juegos de saltos de sogas y que ponen en evidencia la agilidad y la resistencia del saltador.

PANESTAI: Movimiento particular de las bolas de cristal al ser lanzadas fuertemente con el índice en busca de la contraria. La bola debe estar en el suelo y no en la mano del jugador.

PASEO: Otro de los movimientos del salto de sogas que es acompasado, lento, elegante.

PICANDO: En Veraguas, el hecho de sortearse para ver quien debe ocupar tal o cual puesto en el juego.

PICOT ALTO: En Penonomé, tirar la bola desde cierta altura hacia el suelo en busca de la bola del adversario.

PICOT BAJO: En Penonomé, acción de tirar la bola lo más cerca posible del suelo, en busca de la contraria.

PUNTO: Bola especial con que el jugador hace sus tiros o ataques.

PUNTEAR: Usar el pulgar y el índice para lanzar la bola.

QUEDAR: Acción de quedarse en un sitio mientras los otros actúan con libertad. Generalmente el que "queda" tiene el papel menos afortunado, pues será el que tiene que perseguir, que buscar a los demás, el que será golpeado o mofado si el juego tiene alguna de estas situaciones.

QUINADO: Participio del verbo quiniar. El dueño de la bola golpeada.

QUINAR: Golpear la bola contraria con la propia al hacer el lanzamiento.

QUIPIS: Cuando termina el juego de "yax" y se hace la "coronita", se realiza el quipis que consiste en coger de un solo golpe todas las fichas y picar el suelo con el dedo.

QUEMAO: Tiene para los pueblos de las provincias centrales de Herrera y Los Santos, el mismo significado que tiene *Meneao* en Penonomé.

2—En el juego de la Rayuela, cuando el *tejo* se detiene sobre una raya.

REBATIÑA: Arrebatarse con desorden alguna cosa.

RUN-RUN: (véase zumbadera)

SACAR: Sacar una bola de su puesto al quiñarla.

SAQUE: Operación por medio de la cual se saca el "punto" del sitio en que está y se coloca en otro sitio a igual distancia del punto del adversario para obviar algún obstáculo.

SET: En Penonomé, cantidad de bolas que entran en juego.

TIBIO: Término con que se alienta al jugador en el "Pañuelo Escondido" cuando se va acercando al lugar donde el pañuelo está oculto.

TIRANTE: Hilos que ayudan a mantener en equilibrio a las cometas.

ZUMBADERA: Otra de las partes de la cometa que está formada por una pieza de papel que tiene la forma de medio círculo al que se le han picado los bordes y que ayuda a dar el zumbido característico de las cometas.

PANAMENISMOS QUE SON COMUNES:

AJUMA: Pronúnciese ajumá. - Viene de ahumar. Nuestros campesinos pronuncian la *h* aspirada.

ANGU: (Pronúnciese angú) - Puré de plátano amarillo. No debe estar maduro.

BARTOLA: En la nana de la colección, significa barriga.

CABALLETE: Viga central en donde se afirman las vigas delgadas que han de servir de soporte al techo de las casas interioranas.

CAPACHO: Ave nocturna.

CARATE: Es uno de los tantos árboles de nuestra flora que no debe confundirse con el carate o jagua, pues la fruta de la jagua se come y la del carate nuestro, no.

COCOBOLO-COCOBOLITO: Se llama así a la cabeza de los niños cuando no tienen pelo. Es corriente decir "Lo pelaron a cocobolo". De allí que al bebé pelón le digan cocobolito, o que está cocobolito.

COTON: Camisa de tela burda que usan nuestros campesinos para trabajar en el campo. Posiblemente esta palabra derivó de la palabra inglesa cotton que venía en las telas de algodón de trama ordinaria y tosca con la que los campesinos hacían sus camisas de trabajo.

CHACARITA: Bolsa tejida con hilos de pita o de paja toquilla que usan los campesinos para guardar la pipa, la breva y hasta monedas.

CHANGO: Se le dice así a un ave de color negro y también a los bollos que se hacen con maíz nuevo molido.

JABITA: Frijoles blancos. Habas.

JORON: Granero. A veces se construye con pencas secas de palmeras y se forra con maquenque* o con varitas. Otras veces construyen un altillo dentro de los mismos ranchos.

MOTOLA: En las nanas de la colección, se refiere a la cabeza del nene.

IV—MATERIAL DE ESTA OBRA:

A)—PROCEDENCIA:

Desde 1938 venimos recogiendo este material. Gran parte de los juegos aquí escritos los vivimos en la infancia y con esta indicación están anotados en la presente colección. Como dijimos anteriormente, los textos musicales de cada uno de estos juegos los tenemos grabados. Hicimos tales grabaciones después de haber comprobado que ellos están vigentes en el país y que los cantan los niños tal como en nuestras cintas aparecen, y no sólo ellos sino personas pertenecientes a nuestra generación y a generaciones anteriores a la nuestra.

Algunos de los juegos que no jugamos en la infancia y que aparecen en esta

*—Palma cuyo tronco sirve para construir paredes de los ranchos.

colección han sido recogidos por nosotros en la ciudad de Panamá, teniendo como informantes a personas amigas de distintas clases sociales; otros, proceden de versiones que nos han dado los que han sido nuestros alumnos, en las clases que dictamos en el desempeño de la cátedra, jóvenes que han llegado a nosotros de diferentes regiones de la república; el resto proviene de nuestros trabajos de recolección en las provincias interiores. Sea cual fuere el agente que nos las haya proporcionado, su nombre estará anotado, como se debe, al final de cada versión. Presentamos la mayoría de ellas con la variantes que hasta ahora hemos encontrado en nuestro país y con las que hemos podido compulsar las procedentes de otros países de habla castellana, a fin de que los interesados puedan, si lo desean, hacer comparaciones y adquirir un mejor conocimiento de este aspecto de nuestro folklore. Algunos juegos aparecerán sin las variantes nativas y sin las versiones correspondientes que existen en Hispanoamérica. Se debe sencillamente a que no las hemos hallado hasta el presente a pesar de nuestra búsqueda.

Esta manera de presentar los juegos nos parece que facilita el estudio de ellos. Al comparar las versiones encontradas en Panamá con las que existen en otros lugares, cualquiera puede ver inmediatamente qué elementos son comunes a todos; de dónde derivaría tal o cual modalidad de los nuestros; qué papel ha jugado el regionalismo en cada variante; cuáles juegos pueden considerarse como productos de nuestra propia tierra; qué parte de ellos ha sido adquirida por la convivencia o por la frecuencia de las relaciones con otros pueblos; cómo han evolucionado en nuestro ambiente los elementos adquiridos etc., y se podría conocer también, la trayectoria histórico-geográfica.

B)—CLASIFICACION:

En cierto modo hemos clasificado los juegos siguiendo la evolución del infante desde el nene hasta la adolescencia; por esta razón aparecen en primer término las nanas, las rimas sosas, entretenimientos de madre y bebé, en las que se mezclan el espíritu de los juegos y de los cuentos con pequeñas dosis de advertencias, de estímulos, de burlas, etc. Después siguen los juegos de los mayorcitos hasta terminar con los más complicados que exigen esfuerzo físico y habilidad mental. Dentro de esta ordenación hemos hecho la distribución de los juegos teniendo como base los elementos capaces de agruparlos, lográndose así una visión menos compleja del vasto panorama de los juegos.

La música por un lado y la palabra hablada por el otro, resultan para nosotros, elementos indicados para caracterizar un grupo de juegos. De la misma manera, la presencia del esfuerzo físico como elemento primordial en la ejecución de ellos, la ausencia de este esfuerzo en la realización que obliga al uso de la habilidad mental o manual para lograr objetivos, en otros, son a nuestro parecer, magníficos puntos para reunirlos.

Atendiendo a este criterio hemos llegado a agrupar en un solo capítulo todos los juegos que poseen música, ya sean rondas, dramatizaciones, o rimas; en otro capítulo, los que en alguna forma hacen uso de la palabra hablada, ya sea en forma de diálogo o de simple declamación. Aquéllos que no poseen ni música ni diálogo pero que demandan esfuerzo físico, también tienen capítulo aparte; y por último, reunimos en una sección que lleva por título "Juegos de Reposo", a los que no exigen esfuerzo físico alguno, pero sí agilidad mental o manual.

Esta distribución puede diferir un poco de algunas otras que se han usado en las colecciones de los países que hemos logrado conocer hasta ahora. Muchas de ellas agrupan los juegos por la forma en que ellos se realizan, ya sea porque todo un grupo de jugadores actúe sobre uno de ellos, o porque todo un grupo se enfrente a otro grupo. Se da el caso entonces, de que se tengan, por Ej., juegos con música y juegos sin declamación figurando en un mismo capítulo. Otros autores no hacen distribución alguna. Las colecciones mejor clasificadas hasta ahora, han sido, a nuestro entender,

las que se concretan a juegos o rimas que llevan canto o música, y por cierto son las más numerosas.

Una compilación que abarque toda la gama desde las nanas hasta los juegos de ejercicios físicos ejecutados por los adolescentes, no es muy fácil encontrarla. Pocos han sido los autores que han dedicado sus energías a esta total visión de los juegos infantiles. Rodríguez Marín, Hernández de Soto, Rodrigo Caro, tienen obras completas. Emilia Romero, María Barata y María Cadilla de Martínez han explorado un vasto campo; pero en ninguno se nota un criterio definido para la clasificación de sus versiones. Son más bien colecciones eruditas.

Explicando así el por qué de esta distribución dentro de los grupos correspondientes a cada época infantil, pasaremos a hablar de cada uno de los grupos de la colección, comenzando por las canciones de cuna o nanas.

a) —NANAS:

Se ha de llamar nanas a todo canto, sonsonete, murmullo o cosa parecida, con que se arrulla a un niño. El nombre de nanas viene de *naenias*, vocablo usado, según Rodríguez Marín, en Grecia y en Roma, aunque con un significado diferente del que le damos hoy. Apunta Marín, que según Marco Varrón, Festo Pompeyo y Nonio Marcelo, la nana era "canto desaguisado insuave y triste que las Préficas y Plañideras o endechadoras decían a los difuntos". Llamóse así, dicen ellos, "por la similitud que tienen con las cadencias de los que lloran". Y en verdad, cuando tenemos a un niño en los brazos y queremos dormirlo o tranquilizarlo, cantamos cualquier texto con música tan simple y llana, que parece a veces una especie de salmodia, otras, rezo o llanto; y que ejerce en la criatura un efecto calmante. Al son de la monótona melodía el niño se tranquiliza o se duerme.

Desde Horacio ya se llamó Naenias a los cantarcillos con que se arrulla a un niño. De allí ha derivado el nombre de nanas para los cantos de arrullo.

Las melodías de nuestras nanas son de menos complejidad musical que las existentes en otros lugares de América. Por otro lado, la mayoría de ellas no tiene una melodía definida. Hemos oído a muchas madres cantar letra de las nanas con música de tamboritos de tono menor y con la melodía de los "gallinos" usada en nuestros cantos de mejorana.

En cuanto a la letra del texto tenemos que convenir en que muchas de las nanas panameñas no encierran sentido alguno. A veces sólo se hilan palabras o simples fonemas sueltos; la verdad es que los niños a la edad en que se les cantan estos arrullos no necesitan de expresiones razonadas. Conque se les entretenga, basta. La rima No. 23 de la pág. 34 que dice:

¡Ay rupi! ¡ay rupi, ¡ay rupi. . . etc.,

no nos dice nada a los adultos.

Otras nanas son más elaboradas y se ve en ellas, a simple vista, la obra expresa de su autor. Muchas encierran mandatos, ruegos o deseos que se dicen al bebé que bien lejos está de entenderlas, pero que en el fondo realizan el sueño de las madres de ver al hijo grande, condescendiente y bueno. Véanse las rimas No. 1 y No. 11 de las págs. 30 y 31 respectivamente.

Hay también advertencias, elogios, cuentos. En el contenido de los textos no se aprecia diferencia alguna entre la ideología de nuestras nanas y la expresada por las hispanoamericanas del mismo tipo. Es en la manera de comunicar el mensaje en donde está la diferencia, por cierto significativa, ya que, como sabemos, no es el niño el que canta sino la madre. La madre en su soledad lo toma por confidente y le cuenta sus

quehaceres y preocupaciones' hay que lavá, hay que tendé", se le "ajuma" el arró"... El compadre mono tiene dos mujeres"...

Le dirá también cosas bellas... 'los toros tienen cuernos de oro"... Van sujetos con "sogas de plata"... (véase rima No. 17, pág. 32) y jugará llena de picardía cuando ofrece "...medio real y en llegándose a dormir, se lo volvería a quitar"... Pág. 30. Nos. 4, 5, 6)

Cada una de estas nanas está numerada como cada uno de los juegos que aparecen en esta colección. Hay serie de nanas que podrían crear en la mente del lector la idea de que son estrofas de una misma composición, pero debemos advertir que cada una de ellas vive por sí misma y no forma parte de composición alguna en el territorio de nuestra república. Cada número señalará, pues, dónde termina una versión.

b)—JUEGOS DE CANTO Y DIALOGO:

Nuestros juegos de este tipo tampoco difieren mucho de los que son comunes a los demás países americanos. Su realización se efectúa, más o menos, de la misma manera; sin embargo existen algunos como la "Pájara Pinta" y el "Mirón" que ofrecen diferencias notables. Nuestra "Pájara Pinta" nos presenta un espectáculo de movimiento, texto y melodía, bien diferentes a los ya conocidos, debido seguramente a su estructura que reúne, como explicamos en páginas anteriores, el texto de dos juegos distintos. Los diálogos de la nuestra resultan vivos, fogosos, apasionados y la ejecución activa y atrayente. El baile con que finaliza el juego es un broche bien ajustado a la calidad del texto.

Otros juegos exigen más carrera o más saltos; muchos obligan a movimientos de simple imitación.... (véase los de las págs. 168 No. 370). Otros ayudan simplemente a la calidad plástica como el No. 213 de la pág. 129 en el que al llegar el momento de comprar las estatuas porque los cantaritos de miel han sufrido su metamorfosis, los niños toman actitudes que les permiten exponer su habilidad crítica o su sentido de belleza.

c)—JUEGOS DE ESFUERZO FISICO:

En los juegos de esfuerzo la carrera resulta el elemento predominante y le siguen en importancia el salto o cualquiera otra destreza física. Un juego popularísimo en la República es el de La Lata" (pág. 177). De cada cuatro niños que informaron sobre los juegos de su gusto, tres incluían en su colección, el de La Lata*. Combina este juego la carrera, la habilidad para esconderse y el desarrollo de estrategias.

d)—JUEGOS DE REPOSO:

Estos juegos resultan verdaderos entretenimientos, en los que la habilidad manual y la agilidad mental sientan sus reales. Las "Trencillas" pág. 196, las Cometas pág. 170, etc., proporcionan al laborioso jugador la satisfacción de haber pensado y eliminado obstáculos mediante la agilidad mental que los lleva a las soluciones más acertadas.

V—VALOR CULTURAL DEL JUEGO

A)—INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA LITERATURA Y EN LAS ARTES:

Muchas veces los juegos y rimas infantiles han sido motivos de inspiración para los artistas de las letras y de la pintura. Entre nosotros Rogelio Sinán ha tomado el tema de la "Hormiguita" pág. 53 No. 111 que está en esta colección, para hacer una obra teatral de intensa fantasía, a la que titula "Hormiguita Chiquilinga", pero que tiene

* Hicimos investigaciones durante tres años consecutivos entre grupos distintos que oscilaban entre 225 y 300 alumnos de la Escuela Profesional. También realizamos investigaciones entre los niños amigos de nuestros hijos.

por supuesto, una interpretación diferente a la que le hemos dado al comentarla en otro capítulo de esta obra. En la pieza de Sinán hay fantasía pura, bella, plasmada en la carne de nuestras leyendas y de nuestros cuentos infantiles, alrededor de los cuales gira la obra en un laberinto escénico tan abarcador, que será difícil lograr su presentación. Por otro lado el tema se diluye en la sucesión de las escenas.

Los juegos infantiles han desempeñado siempre su papel emotivo e inspirador en la literatura y en las artes. Desde tiempos inmemoriales, alusiones a juegos infantiles han aparecido en la obra de arte. Homero, Esquilo, Horacio, no vacilaron en incluirlos en las obras que los han hecho famosos. Después de ellos muchos otros han seguido sus pasos y los mejores autores de América y de Europa nos traen versiones que han ayudado, en muchos casos, a completar la historia de un gran número de juegos, ya que al hacer mención de ellas se ha logrado saber en qué época era jugado y valorar lo estable de su realización al comparar cómo se jugaba en la época que alude el autor y cómo se juega en la actualidad. Tal podemos comprobar con el "Pin pin, Saracundín" que aparece en "El Baile Curioso de D. Pedro de Brea", escrito en el siglo XVII, con el nombre de "Pin Zaravín" y jugado tal cual hoy lo jugamos*

Muchas rimas han servido también para desarrollar temas de valía. La "Marianita Pineda" de García Lorca empieza con la rima infantil que según el autor canta un grupo de niños:

¡Oh qué día triste en Granada
que a las piedras hacía llorar,

al ver que Marianita se muere
en cadaíso, por no declarar!

Su obra "Bodas de Sangre", acoge la más bella de las nanas que cantan la madre y la abuela, al hijo de Leonardo:

Nana, niño, nana
del caballo grande
que no quiso el agua... etc.

Mirando hacia atrás, Lope de Vega en "Dineros son Calidad", alude al "Quémalo"; Calderón en "La Vida es Sueño", pone en boca de Segismundo palabras que nos recuerdan la rima infantil,

Quien da y quita
el diablo le hace
una corcobita".

pues en la escena VI, Segismundo hablando con Basilio le dice:

"Si no me la hubieras dado,
no me quejara de ti;
pero, una vez dado, sí,
por habérmelo quitado:

pues aunque el dar la acción es
más noble y más singular,
es mayor bajeza el dar,
para quitarlo después".

Quevedo en "La Vida del Buscón" nos hace referencias del "Pisi-Pisi-Raña" que es muy popular en todo el mundo hispanoamericano como puede verse en el capítulo V de la pág. 108 edición 6a. de Espasa Calpe, Argentina, 1952 y así la larga caravana de Cervantes, Tirso de Molina, Fernán Caballero, Shakespeare, Víctor Hugo.

Para los artistas del pincel, los juegos han tenido también su atractivo. Los griegos tienen grabados de niños que juegan como el que puede verse en el Museo de Nápoles, en el que aparecen varias niñas jugando La Pentalita (entre nosotros el juego de "chinas" o de "yax") Vasos egipcios encontrados en las excavaciones hechas por

* Tal puede verse en la obra de Juan Alfonso Carrizo pág. 65 y 66 del "Cancionero Tradicional Argentino".

los arqueólogos tienen grabados de niñas jugando a las Palmadas tal como realizamos hoy el juego No. 365 de la pág. 166. Entre los europeos, Vander Vinne, Carlos Itschner, Goya, Cornelio Man, el yugoeslavo Gaspari y otros han hecho famosos cuadros que hoy se presentan con orgullo en los museos.

B)—EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN LA EDUCACION:

Diego Cuscoy en su erudito trabajo publicado por el Instituto de Estudios Canarios, en 1944, en el libro titulado "Tradiciones Populares", dice que "jugar es biología y psicología. No de otra forma, podría estar el juego incluido en esas conclusiones de ciencia y saber a que han llegado los hombres".

Una interpretación física y funcional del juego lo explica como el desahogo de un exceso de energía" (H. Spencer) o como "un ejercicio preparatorio para actividades futuras" (Karl Gross). En un sentido filosófico es la expresión del YO. En el pedagógico, "es un medio para ejercitar la atención, el músculo, la memoria y en general, para desarrollar capacidades. Otras conclusiones hablan del juego como un medio para descubrir aptitudes, capacidad de observación, juicio, fantasía, destreza", etc. (W. A. Lay). De allí que se haya pretendido que jugar es educar y que jugando se aprende con más facilidad. Sabemos que el niño procede generalmente por imitación y que imita antes de crear. Del adulto depende el ejemplo enaltecedor. Los niños ejecutan lo que ven hacer. La niña en su juego de muñecas imita a la madre. Si por casualidad no la imita en los quehaceres hogareños, los adultos meditan y sacan conclusiones pesimistas. Si imita a los mayores en sus faenas, éstos se llenan de gozo y hasta se sienten tentados a participar en el juego; comienzan por dirigir el trabajo de los niños y entonces es la hora de ver a la abuela, a la tía, a la madre, etc., dirigir con singular entusiasmo los famosos "cocinaos" que se hacen en los patios de las casas o bajo las enramadas, sobre tres piedras que a veces son hasta desiguales, entre las que arde vivamente un pequeño haz de ramas secas y de hojas que se consumen con suma rapidez y que ponen el enjambre infantil en afanosa tarea.

Cuánta cosa se aprende en esos juegos. Cuando llega la edad en que la faena deja de ser juego para convertirse en obligación diaria, el aprendizaje hecho por placer en la niñez, facilita el quehacer doméstico. Hay en ello una especie de autoformación inconsciente. Los niños no escatiman esfuerzo alguno cuando ejecutan algo jugando y llegan hasta su conclusión sin gran esfuerzo. Por estas razones "el juego debe convertirse en una necesidad y hasta más bien en una exigencia", según palabras del Dr. Alfonso Pruneda en el prólogo del libro "Juegos Infantiles de la Escuela Rural" cuyo autor es Ramón García Ruiz. A través de los juegos, el maestro o el padre podrán vislumbrar las tendencias de los niños, ya sea en el aspecto de conducta o de ocupación y aun dictaminar sobre su salud, pues es raro que un niño sano no sienta el deseo de jugar. El papel del juego en el mejoramiento de la salud no hay que discutirlo; él se convierte en un auxiliar de primer orden para la escuela que vela por la salud de los niños que alberga en su seno; además permite el desarrollo de las aptitudes mentales de los alumnos y les proporciona medios para lograr verdaderas creaciones.

Puede también el juego por la forma en que se realice, ser instrumento capaz de desarrollar y afianzar los instintos sociales, avivar el recuerdo y asociar los conocimientos con las actividades realizadas. Puede ayudar también a afirmar la voluntad y la paciencia. Con el juego dice García Ruiz, se ponen a prueba el esfuerzo perseverante y creador y el espíritu de solidaridad y de ayuda mutua se identifican.

Al jugar, en verdad, se ensaya el espíritu de colaboración y la energía de carácter encuentra frecuentes ocasiones para manifestarse. Es fácil diagnosticar el caudillo del mañana observando su capacidad de dominio sobre el grupo.

El juego enseña a ser leal y a obedecer las reglas de conducta impuestas por el grupo. Se habitúa al niño al esfuerzo constructivo y se va despertando en él la habilidad de ejecutar las cosas por propia iniciativa.

Para el maestro es un aviso a tiempo que le puede permitir corregir en hora oportuna tendencias impropias, posiciones falsas e inclinaciones desviadas en los alumnos; para alentar a los tímidos y afianzar aptitudes en los dirigentes infantiles. Las clases serían más atractivas y la labor del maestro más completa si se observaran en toda su extensión estos puntos de vista de las autoridades en educación.

Nuestros juegos se prestan para ayudar a los maestros en la labor que acabamos de apuntar, no sólo porque les permite la observación de los niños durante los recreos cuando ellos hacen uso de su libertad, sino también porque podrían desempeñar papel importante en el desarrollo de las mismas clases que se dicten.

La colección que aquí presentamos encierra material utilizable en la enseñanza de las diferentes materias del programa de cada nivel, incluyendo el kindergarten. El lenguaje de los juegos, apropiado por la naturaleza de los mismos, a la mente infantil, es vehículo admirable en la comprensión de los temas, pues las rimas hablarán al niño en su propio lenguaje sin rebuscamientos enojosos y a su mismo nivel mental. El niño de kinder oír la voz de la madre en la voz de la maestra que le canta la misma canción del hogar y hasta llegará a olvidar que está en la escuela. En cuanto a los que ya son mayorcitos, al traérseles a colación rimas y juegos que ya conocen y que pueden relacionarse con la clase en que participan, recordarán con más facilidad los problemas planteados durante la sesión, pues se acordarán con más facilidad de la solución de los problemas que trataron si pueden asociarla con los juegos que se realizaron en la clase. Por otro lado, podrán gustar de la belleza ingenua de los textos de muchas rimas y juegos que irán formando poco a poco su gusto literario y preparándolo para recibir la belleza de la literatura culta escrita especialmente para ellos.

En el kinder se podría usar para memorizar, rimas como las siguientes:

Palomita blanca
títere fue

dame un besito
y vete a esconder...

o una estrofa como la siguiente:

Mi compadre mono
tiene su carrito

"pa" paseá los monos
cuando están chiquitos.

Y así tenemos, como ésta, las que llevan los Nos. 271, 253, 258, etc.

Para coordinar los movimientos de la mano con la palabra hablada, las rimas de sorteo resultan buenas. (Véanse las que tienen los Nos. 255, 258). Los niños tendrían que esforzarse un poco para acomodar la palabra de la estrofa a la acción del conteo y tocar rítmicamente a cada uno de los compañeros.

En los primeros grados hay oportunidad para el canto, la declamación, la dramatización, el desarrollo del vocabulario, la aritmética, etc.

Si comienzan a contar en la clase de aritmética, las rimas como las que tienen los Nos. 310 y 273, serían útiles. Si suman, la letra de "tengo una muñeca vestida de azul" pág. 64, tiene su oportunidad.

Además, esta misma cancioncita se presta para las clases de canto y para las de lenguaje, pues tendrían que explicarse términos como *tul*, *constipó*, *ánimas benditas*, etc. "La Gallina Ciega" con su recuento de horas ayudaría a recordar las clases que se dicten sobre el reloj. La declamación tiene su oportunidad en los romances de Alfonso XII, Sortijita de Oro; la dramatización tiene su gran momento en "La Pájara Pinta". Las clases de composición tendrían tema agradable si se les hace describir el juego

que más les guste jugar o el que les ha enseñado la maestra. En las clases de gimnasia los juegos de carrera y de saltos pueden ponerse en práctica. Los Estudios Sociales tienen rimas que pueden venir en apoyo de los conocimientos que se den sobre geografía patria cuando las rimas nombran lugares como Canajagua, Guararé, Antón, Mensabé. En apoyo de las clases que se dicten sobre conocimiento de la ciudad de Panamá, al nombrarle la antigua denominación de sus calles, puede hacerse uso de las que mencionan las calles de La Chancleta y de La Merced.

Hay pues, maneras de hacer más agradables las clases al hacer uso del material que ofrecen los juegos infantiles panameños, sobre todo cuando los programas de hoy tienen una marcada tendencia a exaltar lo nacional. Contribuiríamos en esta forma a afianzar esa tendencia y al mismo tiempo ayudaríamos a hacer patria procurando la afirmación de su propia fisonomía.

C)—INVESTIGADORES DE JUEGOS INFANTILES:

Según Brewster, las colecciones de juegos infantiles con carácter folklórico son esporádicos antes de 1860. El hecho de que se preste atención erudita a la recopilación, a la clasificación y al estudio de los juegos es un hecho casi contemporáneo.

Hay un despertar en este sentido cuando los hermanos Grimm hacen su colección de cuentos folklóricos y obtienen resonante triunfo; cuando las inquietudes de la época llevan a Teodoro Benfey a editar el antiquísimo Panchatantra y trata de probar que todos los cuentos folklóricos han tenido origen en la antigua India.

Entre las primeras colecciones y estudios de juegos infantiles están, según Brewster, los de Arnín y Brentano, pero cabe anotar que estas colecciones son posteriores a la colección de Rodrigo Caro, quien la tenía ya hecha a principios del siglo XVII y que resulta ser uno de los tratados más completos que se han hecho sobre juegos. Su obra "Los Días Geniales o Lúdricos", es una colección en la que encontramos muchos de los juegos que hoy poseemos, comprobándose así una vez más, la antigüedad de ellos, antigüedad que nos lleva muchas veces a los primeros tiempos de la civilización. Cuando nos damos cuenta de que los griegos, romanos, egipcios, etc., de siglos A.C. jugaron lo que hoy también jugamos, sentimos muy de veras lo liviano que parece el peso de los siglos.

Muchos otros autores además de Caro, han hecho lo mismo. Hernández de Soto, en Extremadura; Rodríguez Marín que hace un agotador estudio en su obra "Cantos Populares Españoles"; Luis Diego Cuscoy que logra algo parecido en Canarias; Vicente Mendoza, Ex-Presidente de la Sociedad Folklórica de Méjico, que nos da un estudio de los juegos de su país bajo el título de "Lírica Infantil Mejicana"; María Baratta quien hace su colección en el Salvador; María Cadilla de Martínez y Monserate Deliz que lo hacen en Puerto Rico; Rafael Rosales en Venezuela; Juan de Dios Arias en Colombia; Emilia Romero en Perú; Juan Alfonso Carrizo en Argentina, Edna Garrido de Boggs y muchos más que sería largo enumerar.

No sólo se han dado estas investigaciones en Hispano-América; abundan en otros países autores a quienes les ha interesado el tema, no sólo desde el punto de vista folklórico sino también literario y así nos vienen nombres como los de Pitré en Italia, los esposos Gomme en Inglaterra, Fournier, Rabelais en Francia, Fernár Caballero en España, todos, como puede apreciarse, en la seguridad de que la información dada por ellos es de gran valor para los interesados en la sociología, psicología, historia, música educación, todos atraídos por la belleza del mundo infantil, por la frescura de su ingenuidad, por la vivacidad y soltura del decir que posee el lenguaje de los juegos, todos en un afán de regalar al mundo un eslabón, el más tierno en el desarrollo de la cultura humana.

VI—PALABRAS FINALES

Esta última década de nuestra vida republicana se ha caracterizado por la ansiosa búsqueda de nuestro YO nacional. Hay un hermoso rebuscar en nuestra historia; una incesante inquietud por indagar lo que hemos sido y lo que somos, a fin de sentar las bases de lo que es ser panameño. En tan digno trabajo muchos son los que han aportado sus esfuerzos, y muchos los que hemos visto pasar la caravana en busca de la estrella...: al Dr. Gasteozoro con su "Interpretación Sincera del 28 de Noviembre de 1821"; don Víctor Florencio Goytía con su "Biografía de una República"; Diego Domínguez Caballero con su intento de interpretar "Lo Panameño"; Luisa Aguilera de Santos con sus libros "Refranero Panameño" y "El Panameño a través de su Lenguaje"; los esposos Zárate con su trabajo "La Décima y la Copla en Panamá"; Isaías García con su admirable ensayo "Naturaleza y Forma de lo Panameño"; Moisés Chong Marín, Gil Blas Tejeira y tantos otros que sería largo enumerar, todos en afán permanente por el logro de hallarnos.

La Universidad nos ha hecho el milagro. Ella como el Hada Madrina nos ha llevado al planteamiento del famoso interrogante que deseamos resolver. En las obras anotadas hallamos en unas, pesimismo; en otras, optimismo y fe. Hay las que sostienen, como la de Isaías García, que existe una inquietante negativa a enfrentarse con ese mundo interno en el cual se enraizan nuestras apetencias nacionales; que hay un inexplicable temor de encontrarnos con nosotros mismos; que no queremos preocuparnos por comprender la razón y el fin de nuestra vida; mientras otras se entusiasman con los hallazgos genuinamente panameños, extraídos de las canteras más vivas de nuestro pueblo, como se respira a través de La Décima y la Copla en Panamá, del Refranero Panameño, del "Habla del Panameño". Estamos por creer que si fuimos indiferentes, ya no lo somos. Los mismos que han escrito frases desanimadas nos están gritando con ellas un bello despertar. Si hay quien diga lo que ve porque lo ve, aunque sea desagradable de mirar, es sencillamente porque existe una posición frente al destino; porque algo va camino hacia la meta.

Si la panameñidad es algo que sobrevive a la historia, para citar las palabras de Isaías García, no hay que buscarla únicamente a través de las obras que escribieron o escriben las clases cultas; hay un filón virgen, puro, sin aleaciones, que debemos conocer y llevar a la superficie: el libro vivo del pueblo mismo, cuya tradición vive sobre toda evolución histórica y política que tenga que sufrir. Los acontecimientos son absorbidos y entran en la vida misma, en la esencia de esa tradición; por ello ese DEMOS es el que debe constituir el centro del tema; es allí donde debemos hurgar. Dejemos por un momento la clase culta. Lo que diga o haga un hombre culto de nuestra tierra, será, por lo menos, igual o parecido, a lo que diga o haga otro hombre culto de cualquier otro punto de la tierra; pero la expresión de nuestro pueblo es una y única... El pueblo no tiene por qué desear seguir tal o cual modalidad que posee su vecino; el tiene la suya; no tiene por qué, ni quiere, seguir las doctrinas de tal o cual filósofo de moda; él tiene su propia filosofía. Vayamos a estas fuentes que allí está lo panameño; abrevemos allí que allí está la revelación. Por eso nos atrevemos a ofrecer la modestia de este trabajo que ha sido levantado sobre la misma vida de nuestro pueblo, buscando en sus niños, despertando a los viejos, a fin de poder ofrecer nuestra contribución a esa búsqueda inquietante de NUESTRA RAZON DE SER.

NANAS

Para Dormir al Bebe

1—

Duérmete niño
que tengo que hacer
lavar los pañales
sentarme a coser.

zapatos y medias
color de café.

3—

Duérmete niño
que tengo que hacer
lavar los pañales
planchar y coser.

2—

Duérmete niño
que yo te daré



4—

Si este niño se durmiera
yo le diera medio real.
en quedándose dormido
se lo volvería a quitar.

cómo lo querría yo
en quedándose dormido
para qué lo quiero yo

7—

Si este niño se durmiera
yo le diera un doblón
y después que se durmiera
le diera contra un pilón.

5—

Si este niño se durmiera
yo le diera un peso duro
y en quedándose dormido
se lo volvería menudo.

8—

Si esta niña se durmiera
qué bonita se pusiera.....

6—

Si este niño se durmiera

Larghetto M.M. $\text{♩} = 60$ (4-5-6-7-8)

Sies te ni ño se dur mie ra yo le die ra me dic real.....
 en que dán do se dor mi do se lo vol ve ría a qui tar

Sies te ni ño se dur mie ra yo le die ra un pe so du ro....
 y en que dán do se dor mi do se lo vol ve ría me nu do....

9—

La niña X X (se pone el nombre de la niña)
 se quiere dormir,

y el pícaro sueño
 no quiere venir.

Larghetto M.M. $\text{♩} = 76$ (9)

La ni ña Ma rí a se que re dor mir y el

10—

Dormí, chiquito, dormí,
 dormí por amor de Dió,
 que se me mama la vaca
 y se me ajuma* el arró.

que tu madre se fue
 y no sé cuando vendrá.

11—

Dormite niño chiquito,
 dormí por amor de Dió,
 que se ma mama la vaca
 y se me ajuma el arró.

13—

Dormí, chiquito, dormí
 dormí que voy a laváa
 y a tendé la ropa
 en el romeral.*

12—

Dormite niño querido
 dormite y no llores má,

14—

Dormite, niño, dormite,
 dormite y no llorei ahora,
 mirá que dirá la gente
 qué niño tan lindo y llora.

* De ahumar.

* Los que no tienen música escrita es porque no les conocí melodía.

Largo M.M. $\text{♩} = 52$ (10-11-12)

Dor mi te ni ño chi qui to Dor mí por a mor de

Dió que se me ma ma la va cay se me a ju ma el a

rró.... ye je jé u jé u je u je na.

15—

Dormite, niño, dormite ya

que'r sapito no cantará.

Larghetto M.M. $\text{♩} = 76$ (15)

Dor mi te ni ño dor mi te ya queer sa pi to no can ta rá.

16—

Duérmese mi niño,
duérmase mi bien,
que con cariño
yo le cantaré.

Duérmase mi niño,
duérmase mi bien
que si viene el *Cuco*.
se lo va a comer.

con sogas de plata
y cuernos de oro.

18—

En la puerta del cielo
están poniendo un baile
San José lo toca
y María lo sabe.

19—

17—

En la puerta del cielo
están toreando un toro

En la puerta del cielo
hay una zapatería
pa los sapitos
y la Virgen María..

* Las nanas Nos. 17, 18, 19 tienen la misma música de las Nos. 35, 36, 37.

Largo M.M. ♩ = 52 (16)

Duér ma se mi ni ño duér ma se mi bien
que con ca ri ño yo le can ta re

20—
Vamos a la huerta
del toro toronjil

a ver a doña Ana
cogiendo perejil.

Largo M.M. ♩ = 54 (20)

Va mos a la huer ta del To ro To ron jil a
ver a Do ña A na co gien do pe re jil.

21—
¡Ay! ¡ay! ¡ay! lindo de mamá....

¡Ay! ¡ay! ¡ay! lindo de papá....

Allegro M.M. ♩ = 112 (21)

A ya ya i lin do de ma má.....
" " " pa pá.....

Notas:—En una de estas rimas (No. 16) aparece el personaje del Cuco, figura con la cual se trata de asustar a los bebés. En versiones encontradas en la colección de Rodríguez Marín, viene también este personaje que se usa con la misma finalidad que tiene entre nosotros: atemorizar al niño. Torre Salvador también registra entre sus juegos infantiles esta rima:

Duérmete chiquito
mira que viene er *cancón*

preguntando e puerta en puerta
cuál es er niño yorón.

El Cuco, el Cancón, el Buuú, son personajes imaginarios, originados, probablemente, de voces onomatopéyicas derivadas de cantos de aves o de voces de animales.

Misión parecida a la de estos personajes tiene el *Papao* en Portugal. En nuestro país *Papao* tiene un significado muy diferente, pues es el nombre que damos a la acción de castigar al niño, cuando lo golpeamos con la mano abierta sobre las manitas o en los traseros, porque no se porta como debiera. Nuestra expresión corriente es "dar papao".

En la versión que nos da el Instituto de Investigaciones Folklóricas de Canarias figuran estrofas iguales a la No. 3 de nuestra colección. En Canarias tenemos:

Duérmeme mi chico
que tengo que hacer
lavar los pañales
planchar y coser.

Duérmeme mi niño,
duérmeme mi amor
duérmeme pedazo
de mi corazón.

INFORMANTES

- 1—Oída en mi infancia. Se la oí a mi mamá que era natural de Tres Quebradas, Prov. de Los Santos. Ella tendría en esa época 29 años.—1917.
- 2—Amelia Peñalba, natural de Soná, Prov. de Veraguas.
- 3—Cornelia Martínez, 18 años, natural de La Sonadora, Penonomé, Prov. de Coclé.
- 4 y 5—Santos García, 80 años, natural de Guararé, Prov. de Los Santos.
- 6—Filomena Rodríguez, 78 años, natural de Guararé.
- 7 y 10—Fermina Vergara, 87 años, natural de Guararé.
- 8—Ramona Jiménez, 32 años, natural de Natá, Prov. de Coclé.
- 9—Maximina García de Pérez (q.e.p.d.) Tenía 27 años de edad cuando se la oí en 1928. Era natural de Tres Quebradas, Prov. de Los Santos.
- 11 y 12—Amelia Peñalba. (véase anotación No. 2 Pág. 72)
- 13 - 14 - 20 - 21—Hilda Barrios, natural de Agua Buena Prov. de Los Santos.
- 15—Dioscórides Vásquez, 20 años, Las Tablas, prov. de Los Santos, quien se la oyó a sus tías en la ciudad de Chitré.
- 16—Delfina Samaniego, 87 años, Guararé, Prov. de Los Santos.
- 17 - 18 y 19—Conchita Tejeira de Román, natural de Penonomé, Prov. de Coclé.

Para Entretener

22—

Tui, tui, tui,

tui, tui, tan.....



23—

Ay rupi! .. ¡ay rupi!

Ay rupi! .. ¡ay rupi!

Allegro M.M. ♩ = 100 (23)

Ay ru pi! ay ru pi! ay ru pi! ay ru pi!

24—
Cuidao, cuidao, cuidao,
cuidao con la muchachita;
cuidao, cuidao, cuidao;
cuidao, cucarachita.....

cuidao, cuidao, cuidao;
cuidao, con la muchachita...

25—
Cuidao, cuidao, cuidao,
cuidao con la chiquitita

26—
Cuidao, cuidao, cuidao,
cuidao con la sarasqueta,
cuidao con el sombrero,
cuidao con las peineta....

Allegro M.M. ♩ = 100 (24-25-26)

Cui dao cui dao cui da o Cui dao con la mu cha chi ta
" " " " " " " " " cu ca ra chi ta

27—
Lavá, chiquito, lavá
lavá, que voy a tendé,
a tendé en el romeral.

venido de Panamá.

28—
Lo bonito que estaba
venido de Canajagua.

31—
Callate, niñito
no llores má
que si viene er Cuco
te llevará.

29—
Lo bonito que esté
venido de Guararé.

32—
Sapito túngara
túngará
con er muchacho
no va a cantá.

30—
Lo bonito que está

M.M. ♩ = 84 (31-32)

Ca lla te ni ñi to no llo res ma
que vie ne er Cu coy te lle va rá.
Sa pi to tún ga ra tun ga rá
con er mu cha cho no va a con tar.

33—

Los sapos se fueron al cielo
en defensa de los calzones.
y la sapa preguntaba
¿en qué "narga" te los pones?

Por una manzana
que se le ha perdido.

36—

Yo le daré una
yo le daré dos
una para el niño
y otra para vos.

34—

Polondón, chiquitico de mama
Polondón, chiquitico de mama.

37—

Señora Santa Ana
tiene su perrito
que barre la casa
con el rabito.

35—

Señora Santa Ana
¿Por qué llora el niño?

Andante M.M. ♩ = 66 (35-36-37)

Se ño ra San ta na, ¿por qué llo ra el Ni ño?

Por u na man za na que se le ha per di do.

38—

Capacho, capacho,
metete en tu cacho,

tapate con brea,
que nadie te vea.

MM ♩ = 84 (38)

Ca pa cho ca pa cho me te teen tu ca cho

ta pa te con bre a que na die te ve a.

INFORMANTES

- 22 - 23 - 24—Fermina Vergara. 86 años. Guararé. Los Santos.
25—Hilda Barrios. 60 años. Agua Buena. Los Santos.
26—Doña Clara Martinelli de González. San Francisco de Veraguas.
27—Hilda Barrios. Guararé. Los Santos.
28 - 29 - 30 - 31 - 32—Hilda Barrios. Guararé. Los Santos.
33—Santos García. 80 años. Guararé. Los Santos.
34—Santos García. 80 años. Guararé. Los Santos.

35—Recuerdo de Infancia.

36—Gonzalo Brenes. 50 años. David. Chiriquí.

37—Celedonia Medina. 35 años. San Francisco de Veraguas.

38—Gabina Herrera. 85 años. Guararé. Los Santos.

COMPADRE MONO

39—
Mi compadre mono
tiene dos camisas
una que se pone
y otra que se quita.

40—
Mi compadre mono
tiene dos calzones
uno que se quitá
y otro que se pone.

41—
Dicen que los monos
no saben querer,
y el mono más chico
tiene su mujer.

42—
Dicen que los monos
no tienen sombrero
y hasta el más chiquito
lo tiene de pelo.

43—
Mi compadre mono
tiene dos mujeres
una en Calidonia
y otra en Salsipuedes.

44—
Mi compadre mono
se quiere casar
con una monita
de la calle Real.

45—
Mi compadre mono
cuando ve la mona
se le enrosca el rabo
y se le encaraola.

46—
Mi compadre mono
tiene su carrito
pa paseá los monos
cuando están chiquitos.

47—
Mi compadre mono
tiene calentura,
échenla jeringa
pa ve si se cura.

48—
Mi compadre mono
tiene calentura,
échenle jeringa
pa ve si la suda.

Larghetto MMJ. 66 (39-48)

Mi com pa dre mo no tie ne dos ca mi sas
u na que se po ne y o tra que se qui ta y ca ram ba!

Estas estrofitas del Compadre Mono parecen ser panameñísimas, pues están bien difundidas en toda la República y no hemos hallado parecidas en ninguna de las colecciones hispanoamericanas leídas hasta ahora. Como dijimos en el estudio que precede a esta colección, podría creerse que ellas son estrofas de una misma composición, pero no es así, pues hemos sido nosotros quienes las hemos agrupado en esta forma. Ellas fueron dadas una a una por distintas personas y cuando vimos que más o menos tra-

taban el mismo tema, decidimos reunirlos. La No. 39, parece ser la más popular de todas; no hubo persona con quien conversáramos sobre el tema, que no la recitara. Algo que nos llama la atención es la música con que se las canta. Todas las que las cantaron nos dieron la misma melodía. Esto contribuyó también a que pensáramos en que ellas formaban parte o componían una serie de rimas que estaban dispersas en la República y que se justificaba el agruparlas como lo hemos hecho.

INFORMANTES

- 39—Recuerdo de infancia. Se la oí a mi mamá.
 40—Gabina Herrera, 85 años. Guararé.
 41 - 42—Acela González de Velarde, San Francisco de Veraguas.
 43—Cornelia Marínez. 18 años, La Sonadora, Penonomé. Coclé.
 44—Epifania González, San Francisco de Veragua.
 45—Doña Clara Martinelli de González.
 46—Doña Clara Martinelli de González.
 47—Gonzalo Brenes.
 48—Fermina Vergara y Santos García. Guararé.

Para Animarlo Cuando Gatea

49—

Ay patito, patito nadando!

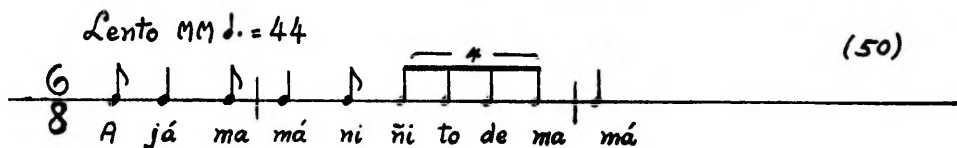
Ay patito, patito nadando....



50—

Ajaá mamááá

niñito de mamááááá (bis)



NOTA:—Estas rimas nos las dieron como rimas que se usan en la época en que el niño comienza a gatear; las emplean casi siempre con el fin de animarlo.

INFORMANTES

- 49—Celedonia Medina, 35 años, San Francisco de Veraguas
 50—Gabina Herrera. Guararé.

PARA JUGAR CON EL BEBE

Caballito:

51— Caballito andón
que se va pa' Antón.
Caballito andón
que se va pa' Antón.

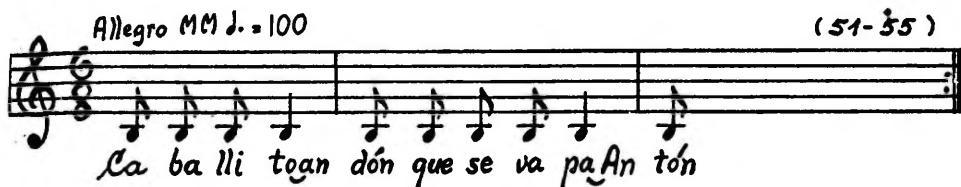
52— Caballito andón
que se va pa' Antón.
a buscá jabón
pa lavá el cotón

53— Caballito andón
que se va pa' Antón.

a buscá jabón
"pal" camisón

54— Caballito andón
caballito andón
que se va pa' Antón.
sin silla y sin pellón.

55— Caballito andón
que se va a Belén
que mañana hay toros
y pasao también.



Cómo se juega: Se sienta al niño sobre las rodillas, o sobre una de ellas, a horcadas, y se le hacen los movimientos que haría el caballo al andar; si el niño ya tiene cerca de un año o más, pueden hacerse movimientos que simulan los del caballo cuando corcovea. Mientras se ejecutan estos movimientos se recitan los versos de las estrofitas. Pueden ser simplemente declamados o cantados con un simple sonsonete tipo salmodia.

Nota:—No hemos encontrado nada parecido en ninguna de las colecciones.

INFORMANTES

51—Recuerdo de infancia. Se lo oí a uno de mis tíos, Pedro Martínez, quien tendría en esa época de 20 a 21 años.

52—Cornelia Martínez, La Sonadora, Penonomé.

53—Cornelia Martínez, La Sonadora, Penonomé.

54—Fermina Vergara, 86 años, Guararé.

55—Efigenia Espino de Ríos. Dice haberla oído en Río Hato.

ASERRIN - ASERRAN

56— Aserrín Aserrán
los maderos de San Juan
San Juan come queso
San Pedro come pan,
riqui, riqui, riqui rán.

57— Aserrín, aserrán

los maderos de San Juan,
piden queso, piden pan;
los de Rique, alfeñique,
los de Roque, alfandoque,
los de triqui, triqui trán
los de triqui, triqui trán
los de triqui, triqui trán

Moderato MMJ=76

(56-57)

A se rrin a se rrán los ma de ros de San Juan pi den
que so pi den pan. Los de Ri que al fe ñi que, los de
Ro que al fan do que, los de tri qui tri qui trán, los de
tri qui tri qui trán, los de tri qui tri qui trán.

Cómo se juega:

La madre con el niño sobre las rodillas, sosteniéndolo frente a ella, lo toma por las manitas y meciéndole hacia adelante y hacia atrás, le canta el Aserrín. Si el niño no se sostiene todavía sobre sus piernas, estará sentado mientras se juega con él; pero si ya se para, estos movimientos se ejecutan con el niño de pie sobre las rodillas de la madre.

Notas:—La versión que transcribimos con el No. 57 es un recuerdo de nuestra infancia. Está bien difundida en toda la República. Nos la enviaron con el mismo texto muchas personas de diferentes regiones de nuestra República. De Chiriquí y de Los Santos nos vinieron algunas muestras que suprimían la expresión "los de" de los tres últimos versos de la composición que aparece en esta colección, dejando el resto de ella tal como está escrita. En esta forma, es decir con el modelo de Chiriquí y de Los Santos, nos encontramos bien cerca de la versión que le dió el Dr. Carlos Romero a la señorita Emilia Romero, eminente folklorista peruana, quien cita en uno de sus trabajos publicado en la revista "Folklore Americano", No. III, 1955, algunas variantes del juego, y entre ellas, la del Dr. Romero, que es exacta a la que conservan en muchos lugares de Chiriquí y Los Santos.

Acerca de estos maderos de San Juan, nos habla D. Luis Santullano en el prólogo del libro de D. Vicente Mendoza titulado "Lírica Infantil de Méjico. Larga es su historia nos dice D. Luis"; la presencia de estos maderos en la canción acaso viene desde los lejanos tiempos de la Paganía, ahora alegrada por ese estribillo y el aire gracioso que le dan las ingenuas voces de los niños. ¡Magnífica imaginación creadora la suya, que saca chispas de belleza de unos maderos, pidan o no pidan pan, esto es, bien amasadas hogazas que dorar en sus llamas olorosas".

Rodríguez Marín lo hace remontar al siglo XVI. Hoy es una canción común a todas las naciones latinoamericanas. "Renadío", obra de la señorita Monserrate Deliz, nos da esta muestra como usada en Puerto Rico:

Aserrín, Aserrán,
los maderos de San Juan,
los de Juan comen pan.

Los de Pedro comen queso,
Los de Enrique, alfeñique;
Rique, Rique, Rique.

Don Juan Alfonso Carrizo da en su obra esta versión como usada en Argentina:

Aserrín, Aserrán,
los perritos de San Juan
piden pan, no les dan;

piden queso, les dan un hueso
por el pescuezo.

Algunos autores creen que tiene relación con el "Ricotín Ricotán" que cita Hernández de Soto en su libro "Juegos Infantiles de Extremadura", que a la letra dice:

Ricotín, Ricotán,
los maderos de San Juan
unos piden vino

otros piden pan
Ricotín, Ricotín, Ricotán.

Rodríguez Marín también tiene la versión con Ricotín:

Ricotín, Ricotán,
las campanas de San Juan
unas piden *bino*

y otras piden pan.
Er pan está 'n la cocina.
¿Cuántos deos tiene 'ncima?

Esta rima del "Aserrín" es tan popular que poetas y escritores famosos la han usado, insertándola a veces, en sus propias obras o exornando con ella composiciones de valor. Baste recordar a José Asunción Silva y a Ricardo Palma.

INFORMANTES

56—Fermina Vergara. Guararé.

57—Recuerdo de infancia.

PARA BAILAR AL NIÑO

Quirinderos:

58—

Quirindín, quirindín, quirindero,
su mama lo parió en cuero
sin camisa y sin sombrero
debajo de un aguacero.

su mamá lo parió en cuero
en medio de un potrero.

64—

Quirindín, quirindín, quirindero,
su mamá lo parió en cuero
sin camisa y sin sombrero.
Quirindín, quirindín, quirindero.

59—

Quirindín, quirindín, quirindero,
su mama lo parió en cuero
sin camisa y sin sombrero
en medio del matadero.

65—

Pirindín, Pirindín, Pirindero.
tu mamá te parió en cuero
sin camisa y sin sombrero
en la puerta de un potrero.

60—

Quirindín, quirindín, quirindín,
su mamá lo parió chiquitín.

61—

Quirindín, quirindín, quirindón,
su mamá lo parió en un jorón.

66—

Pirindín, pirindín, pirindero
Mariana parió un reguero
en la puerta de un potrero.

62—

Quirindín, quirindín, quirindongo
gallinazo comiendo mondongo.

67—

Curunero, curunero, curunero,
Su mama lo parió en cuero.*

63—

Quirindín, quirindín, quirindero

* Encontramos dos melodías distintas.

Allegretto MM $\text{♩} = 76$ (58-65)

Qui rin dín qui rin dín qui rin de to su
sin ca mi sa y sin som bre ro de

ma ma lo pa rió en cue ro
ba jo de un a gua ce ro

Allegretto MM $\text{♩} = 76$ (60-62)

Qui rin dín qui rin dín qui rin don go, ga lli
" " " " " " " dín..... su ma

na ño co mien do mon don go.
má lo pa rió chi qui tén.....

Cómo se usa:

Estas estrofas se usan para hacer bailar al niño de meses aún cuando no esté suficientemente fuerte para sostener su cabecita; la madre se amaña para hacerlo sin causarle estropeo de ninguna clase. Si ya el niño está fuerte, lo hacen saltar, levantándolo y sentándolo alternativamente, o moviéndolo de un lado a otro, al son de la música del canto. Si el niño ya se sostiene sobre sus piernas, saltará solo, sostenido por la madre.

Notas:—A estas rimas como a las del Compadre Mono no les hemos encontrado correspondientes en las colecciones extranjeras que hemos logrado leer. ¿Serán exclusivamente panameñas? Como puede notarse, estas estrofas son de versos monorrimos; unas tienen cuatro, otras dos y algunas tres; cualquiera podría creer que se trata de estrofas de una misma composición, pero hacemos la advertencia que hicimos cuando hablamos de las del Compadre Mono: la serie la hemos formado, cuando vimos que por el tema y por la forma, las rimas que habíamos obtenido separadas, se podían reunir y estudiar en grupo. En algunas regiones dicen PIRINDIN o QUIRINDIN; en otras, PIRRINDIN y CURUNERO; pero el espíritu del texto nos hace pensar en que pertenecen a la misma serie. Debemos advertir que de Chiriquí y de diferentes regiones de Veraguas y de Darién, también obtuvimos rimas del Quirindero idénticas a las variantes transcritas por lo cual sólo anotamos los nombres de los primeros informantes que nos dieron cada una de las variantes apuntadas.

- 68—
Negrito Pilele
Cundúúú...
Arrimate al baile,
Cundúúú....
- 69—
Negrito Pilele
Cundúúú...
jondeate al charco...
- Cundúúú....
Metete al bote,
Cundúúú....
Véte pal río....
Cundúúú...
Negrito Pilele,
Cundúúú...
Jondeate al charco....
Cundúúú....

Moderato MM $\text{♩} = 80$ (68-69)

Ne gri to Pi le le Cun dú, a rri mate al bo te Cun dú.
 " " " " " " " " jon de a te al charco " "
 " " " " " " " " ay me te te al bo te " "
 " " " " " " " " ay ve te pal ri o " "

INFORMANTES

- 58—Recuerdo de infancia. Se la oímos a Evarista Barahona de Martínez, esposa de un tío nuestro, en el año 1919. Ella es natural de La Loma, Prov. de Los Santos.
- 59—Raquel Sugaste. Niñera. Natural de La Pasera, Prov. de Los Santos. Tendría entonces, 1945, algo así como 20 años.
- 60 y 61—Doña Clara Martinelli de González. Natural de Soná. Veraguas.
- 62 - 63 - 64—Cornelia Martínez, natural de La Sonadora. Coclé.
- 65 - 66—Santos García, Guararé.
- 67—Conchita Tejeira de Román. Natural de Penonomé. Coclé.
- 68—Fermina Vergara. Guararé.
- 69—Delfina Samaniego. Guararé.

Con Sonsonete:

- 70—
Perro mulato
de la montaña,
¿qué cantará?
—El pobre se jode,
el pobre se jode...
—No se jode náá..
no se jode náá....
- 71—
Mañana vamo
onde mamita*
a comé arró
y jabita*
- 72—
Sapito túngara
túngará,

* "Mamita" le dicen los campesinos a la abuelita.

* Habas.

coge la sapa
que se te va....

73— Los sapos en la laguna
cantan por tempestá;
los grandes hacen túngara,
y los chiquitos tungará.

74— Pin, pin, pin,
pirindús, tús, tús.

75— Tiene el espinazo chato,
y tiene carita de beato
ojito de gato, azules;
manito* de tamborilero.
¿Será conejo? — No señor!
¿Será venado? — No señor!
¿Será una iguana? — No señor!
¿Será un zajino?* — No señor!
¿Será Tuchito? — Sí, señora!
¿Será Tuchito? — Sí, señora!
Ay! Sí señora; ay! sí, señora!
Sí señora, sí, señora, sí, señora.

76— Sapito jatón, jatón, jatón,

Sapito jatón, jatón, jatón,

77— Quetepéc, quetepéc, quetepéc*
quetepéc, quetepéc, quetepéc....

78— Tipití, tí; tipití, tá.
tipití, tá.
tipití, tá

79— Perequetéquete, teque, teque,
¿dónde quieres que te trepe?
—Arriba del caballete.

80— Perequetéquete, teque, teque,
¿dónde quieres que te trepe?
—Arriba de un "taurete"*

81— Perequetéquete, teque, tuba
¿dónde quieres que te suba?
—Arriba de una tamuga.

82— Palomita, volá, volá,
volando viene
volando va.....

Moderato $\text{♩} = 104$

72-73

The musical score is written on four staves in G major (one sharp) and 6/8 time. The tempo is marked 'Moderato' with a quarter note equal to 104 beats per minute. The lyrics are written below the notes. The first staff contains the lyrics 'Los sa pos en la la gu na can tan por tem pes'. The second staff contains 'tá los chi qui tos di cen tunga y los gran des tunga'. The third staff contains 'rá. Co gé la sa pa que se te va, sa pi to túnga ra túnga'. The fourth staff contains 'rá Co gé la sa pa que se te va, sa pi to túnga ra túnga rá.'.

* Nuestro pueblo en vez de decir manitas, dice manitos.

* Zahino.

* Se ha puesto la tilde para mostrar cuál debe ser la acentuación.

* Taburete.

83—
Caracha, de Tonosí...

Caracha, de Tonosí...
Ay! caracha...de Tonosí....

84—

Allegretto MM♩=84 (83)

Ca ra cha de To no sí, ca ra cha de To no sí, ca ra cha.

Si Felipe se me muere
ay! ¿qué me queda a mí...?

La tinaja y la totuma
por el agua que bebí.

Allegretto MM♩=76 (84)

Si Fe li pe se me mue re ay!... qué me que da a mí.
la ti na ja la to tu ma por el a gua que be bí.

85—
Subiendo cuesta arriba
la cuesta del maracai
conejos y más conejos,
¡cataluai... cataluai...!

subite al cerro *
y "ñamá" a los perro
y toto, se te va el conejo...
y toto, se te va el conejo...*

86—
A lo memerejo,
a lo gato solo
a lo "zajino" en rosa,
a lo cacho 'e vaca,
que ñaca, que ñaca, ñaca;
que ñaca, que ñaca, ñaca.

88—
A los remos, muchacha,
señañá....
A los remo, a los remo....
señañá.....
Ya viene la lancha,
señañá....
con azúca y cebolla,
señañá....
y caraña "jedionda"
señañá....
A los remos, a los remo...

87—
Bartolo, Bartolo,
cabeza de bolo

* Esta falta de concordancia es común en el pueblo de nuestros campos y aún en nuestras ciudades.

* No pudieron decirnos si Toto se refiere a nombre o no.



Cómo se juega:

Con estas rimas se hace bailar a los niños, haciéndolos saltar o moverse al son del sonsonete. Desde los seis meses en adelante, el niño puede, con ayuda de los mayores, hacer este ejercicio.

Nota:—Las rimas transcritas se entonan con la melodía que les proporciona el mismo acento de las palabras que las forman. Solamente las Nos. 88-84-83 y 73 tiene un poco de música según algunas personas que las cantaron; según otras son habladas.

No les hemos encontrado correspondientes en las colecciones que hemos leído.

INFORMANTES

- 70 - 71 - 72 - 73—Filomena Rodríguez, natural de Guararé, Prov. de Los Santos.
 74—Ernestina Pérez. Guararé. 30 años.
 75—Delfina Samaniego. 87 años. Guararé. Los Santos.
 76—Con esta rima ha bailado mi padre a sus nietos. Tiene 75 años. Natural de Llanos de Piedra. Los Santos.
 77—Evarista Barahona de Martínez, natural de La Loma, Prov. de Los Santos. Se la oía a su papá en la infancia. Ella tiene actualmente 60 años. (1956).
 78—También oída a mi padre. José Matilde Pérez.
 79—Acela González de Velarde, natural de San Francisco de Veraguas, residente en la ciudad de Panamá.
 80 - 81—Epifanía González, natural de San Francisco de Veraguas.
 82—Fermina Vergara. Guararé. Los Santos.
 83—Fermina Vergara. Guararé. Los Santos.
 84—Fermina Vergara. Guararé. Los Santos.
 85 - 86 - 87 - 88—Delfina Samaniego. Guararé.
Nota:—Delfina, canta la 88, pero Ernestina Pérez la declama.

PARA ENSEÑAR AL NIÑO A JUGAR

Sonsonete con ligera intención melódica.
 (Entra en acción la cabeza)

DALE A LA MOCITA

89—

Dale a la mocita
 en la cabecita
 dale, dale, dale,

con la piedrecita
 dale, dale, dale,
 en la cabecita.

90

Dale a la mocita
dale, dale, duro

en la cabecita
con una piedra grande
y otra más chiquita

Allegro MMJ. 96 (89)

Da lea la mo ci ta en la ca be ci ta
da le da le da le con la pie dre ci ta
da le da le da le en la ca be ci ta.

Cómo se juega:

Con el niño sobre las rodillas y de frente a ella, la madre comienza a cantar la letra de esta estrofa y cogiéndole la manita hace que con ella se golpee suavemente y varias veces sobre la cabeza. Repite este movimiento tantas veces como sea necesario para conseguir que el niño, apenas la oiga cantar, ejecute el movimiento correspondiente. *Notas:*—A esta rima panameña no le hemos encontrado correspondiente entre las rimas de las colecciones que hemos llegado a leer. Está difundida en toda la República. La única versión un poco distinta que hemos recogido la hemos transcrito con el No. 90. Las madres hacen uso de este juego cuando ya el niño tiene de 7 a 8 meses y se le puede enseñar movimientos que debe ejecutar él solo.

INFORMANTES

89—Recuerdo de infancia.

90—Hilda Barrios. Agua Buena. Los Santos. 1955.

PON, PON, PON.

91—

Pon, pon, pon,
el dinero en el bolsón.
Pon, pon, pon,
el dinero en la bolsita,
el dinero en el bolsón;
ayayay mi cabecita,
ayayay mi cabezón.

92—

Pon, pon, pon,
el dinero en el bolsón.
ayayay mi cabecita,
ayayay mi cabezón.

93—

Pon, pon, pon,
dinerito en el bolsón.
pon, pon, cita
ponle una perlita
en una coronita
aquí en su cabecita.

94—

Pon, pon, pon,
dinerito en el bolsón.

pon una piedrecita
y el dinero en la bolsita.
¡ay! ¡ay! ¡ay! mi cabecita
¡ay! ¡ay! ¡ay! mi cabecita

95—

Pon, pon, pon,
el dinero en el bolsón
la plata en la chacarita
ayayay mi cabecita
ayayay mi cabezón.

96—

Pon, pon, pon,
el dinero en el bolsón
(se repite indefinidamente)

97—

Pon, pon, cita pon
ayayay mi cabezón,
ayayay mi cabezón.

98—

Pon, pon, pon,
pon pon cita
ayayay mi cabecita—
ayayay mi cabecita.....

Allegro MM $\text{♩} = 104$ (93)

Pon pon pon el di ne roen el bol són Pon pon
 pón el di ne roen la bol si ta el di ne roen el bol
 són. Ay ay ay mi ca be ci ta ay ay ay mi ca be zón.

Cómo se juega:

Se realiza en la misma forma en que se ejecuta el "Dale a la Mocita".

Nota:

Esta rima si tiene correspondientes en América y España. La cita Rodríguez Marín en sus "Cantos Populares Españoles":

El pon, pon;
 el pon, pon;
 y el dinerito
 en el bolsón

y las tortitas
 para su madre
 las más bonitas.

El Instituto de Investigaciones Canarias publica:

Pon, pon;
 velo aquí mocita
 el dinero en la bolsita.
 Pon, pon;

velo aquí mozón
 el dinero en el bolsón.
 El pon, pon,
 la viejita con bastón.

Monseratte Deliz nos da esta versión de Puerto Rico:

Pon, pon
 el dedito en el pilón;

acetón a la mesita,
 ¡ay! ¡ay! ¡ay! mi cabecita.

INFORMANTES

91—Filomena Rodríguez, Guararé, Prov. de Los Santos.

92—Nazaría García 67 años, Guararé, Prov. de Los Santos.

93—Doña Clara Martinelli de González, San Francisco de Veraguas.

94—Doña Acela González de Velarde, San Francisco de Veraguas.

95—Zoila Z. de Neira, 77 años, natural de Guararé, residente en la ciudad de Panamá.

96—Recuerdo de infancia.

98—Fermina Vergara. Guararé. Los Santos. 87 años.

(con sonsonete hablado)

99—

Chiquitín pompeya
 rompe la botella;

si no la rompes,
 te doy con ella

100—
Cocobolito sin sal,
dame una bola y un real.

101—
Dale la vuelta, dale la vuelta,
dale la vuelta al pilón.

Quien con él se abraza
se vuelve pipón

102—
¡ay! con la motola!
¡ay con la bartola!
La bartola llena
y la motola vacía.

Cómo se juega:—Estas rimas están relacionadas con movimientos que se realizan alrededor de la cabeza del niño. Se le toca la cabeza al bebé haciendo pequeños toques simulando la botella, o los golpes que se dan en el pilón, o tocándola simplemente. Cuando se declama la N^o 102, hay que tener en cuenta que la motola se refiere a la cabeza y la bartola a la barriguita. Cuando se amamanta al niño y la llenura le provoca el sueño, la madre se burla con gozo de ese sueño y le dice tocándole la barriguita: "la bartola llena..." y tocándole la cabecita.... "la motola vacía...." Y sigue recitando la estrofa tantas veces como quiera.

Nota:—Estas rimas no tienen música; ni siquiera sonsonete melódico; simplemente se declaman. No se les ha encontrado correspondientes.

INFORMANTES.

99.—Eloísa Iturralde. Guararé. Los Santos. 24 años. 1953.

100.—Gabina Herrera. Guararé. 85 años.

101.—Hilda Barrios. Agua Buena. Prov. de Los Santos.

102.—Zoila Z. de Neira. Residente en Panamá. 70 años. 1948.

(para mover la cabeza)

103.—
TOPE, TOPE.....

Tope, Tope, tope, tope, mééé..... Tope, tope, ternerito mééé.....

Cómo se juega: Cuando la madre quiere enseñar al niño a jugar el *tope, tope*, le sienta sobre sus rodillas frente a ella. Empieza por recitar la letra de la rima y va acercando su frente, a la frente del niño que instintivamente avanza la suya hasta que se encuentran las dos y se juntan con gran alegría de parte del niño que goza con el hallazgo. La madre repetirá tantas veces este movimiento como sea necesario para que el niño mismo tome la iniciativa cuando oiga la letra de la rima. No tiene música. Es recitado.

Nota:—En "Renadío" hemos encontrado una de las rimas de Puerto Rico que corresponde a la nuestra:

Tope, tope, tope, carnerito.....

No tiene más palabras. La usan para los mismos fines y por los mismos motivos de la nuestra. En otras colecciones no la hemos encontrado. Entre nosotros esta estrofa es popular. Se oye todos los días en boca de las madres.

104—
Diez más diez, veinte.
Quítale un diente
al presidente.

Cómo se juega:

Cuando ya al bebé le han salido los primeros dientes, la madre le hace abrir la boquita y hace ver que le va a quitar uno de los dientecitos.

Nota:—No hemos encontrado rimas con este propósito ni con esta letra en las colecciones extranjeras.

INFORMANTES

103.—Recuerdo de infancia.

104.—Hilda Barrios. Agua Buena, Prov. de Los Santos.

JUEGOS PARA LAS MANOS

(con música)

LAS MANITAS

105—

Qué lindas manitas
que tengo yo
qué lindas, qué suaves
qué bellas que son.

106—

Qué lindas manitas
que tengo yo
qué lindas, qué bellas
me las hizo Dios.

Larghetto MM ♩ = 69 (105)

Qué lin das ma ni tas que ten go yo. Qué lin das, qué
be llas me las hi zo Dios.

Cómo se juega:

La madre con el niño sobre sus rodillas y frente a ella, le toma las manitas por las muñecas, se las extiende y se las mueve hacia un lado y hacia el otro, al son de la melodía. Después de hacérselo varias veces, las suelta y lo ejecuta ella, incitando al bebé a que la imite. Repetirá todos estos movimientos, hasta conseguir que el niño mueva sus manitas por sí solo, cuando oiga la música.

Nota:—De esta estrofa sólo hemos encontrado correspondiente en las colecciones de Puerto Rico. Monserrate Deliz inserta:

Qué linda manita
que tiene el bebé,
qué linda, que mona,
qué graciosa es.

Qué linda manita
la que tengo yo,
qué linda, qué mona,
que Dios me la dió.

INFORMANTES

105—Iris de León, 1944. Ciudad de Panamá. Enfermera.

106—Deyanira Pereira de Arrocha. San Francisco de Veraguas. 1956.

TORTITAS

107—

Tortita, tortita,
tortita de manteca,
pa la mama
que da la teta.
Tortita, tortita
tortitas y tortones,

pa'l papa
que da calzones.

108—

Tortillita, tortillita,
tortillita de manteca...
su mamita no le da teta....
su mamita no le da teta....

Tortita, tortita,
tortita de manteca,
pa la mama
que da la teta.

Tortitas, tortitas
tortitas y empanadas,
pa 'l papá
que no da nada.



Cómo se juega:

La madre, con el niño sobre las rodillas y frente a ella, le toma las manitas y le hace batir las palmas suavemente al son de la melodía que tiene esta estrofa. Lo repetirá tantas veces como sea necesario para que el niño lo haga por su propia cuenta. *Nota:*—Es tan popular esta rima que no hay nadie que no la sepa. En las colecciones que leímos procedentes de Puerto Rico encontramos estas estrofas:

Tortitas de manteca
a mamá que da galleta.
tortitas de tostones
a papá que da calzones.
Tortitas de casabe

a mi hermano que no lo sabe.
Tortitas de pan y vino
a padrino que es un mezquino.
Tortitas de pan y queso
a la abuelita que da un beso.

El libro que publica el Instituto de Canarias, nos trae éstas:

Tortitas, tortitas
de pan y manteca
pa su mama
que da la teta.

Tortitas, tortitas
de pan y cebada,
para su mamá
no le da nada?

Después de las colecciones de Puerto Rico y de Canarias no hemos hallado ninguna otra que las posea.

INFORMANTES

107—Recuerdo de Infancia.

108—Fermina Vergara. Guararé.

109—Cornelia Martínez. 1954. La Sonadora. Penonomé.

MANITA AGUA

(con sonsonete)

110—

Manita aguá,
manita aguá,

que ni pila
ni come
ni jace ná.



Cómo se juega:

La madre toma la manita del nene por la muñeca y comienza a moverla suavemente de un lado al otro hasta que el niño no ponga resistencia, y la sienta suave entre las suyas. Cuando llega a este punto sorprende al bebé que se ha dejado llevar por el movimiento continuo de la mano golpeándole suavemente con ella en la misma carita. Ante lo inesperado, el niño ríe de gozo. La madre hará esto al son de la rima. El niño cuando ya no quiere seguir el juego, de seguro estará alerta para no dejarse sorprender.

Nota:—No hemos puesto otras muestras de esta estrofa porque todas las que conseguimos son exactamente iguales a estas que aprendimos en la infancia. En Méjico parece que existe alguna cuyo contenido se acerca mucho al de las nuestras, pues en el libro de D. Vicente Mendoza encontramos

Tengo manita
no tengo manita,

porque la tengo
desconchabadita. (*)

que se realiza más o menos en la misma forma; difiere en que no se golpea al niño con ella.

INFORMANTES

110—Recuerdo de infancia

*—"Lírica Infantil Mejicana."

LA HORMIGUITA

111—

Por aquí va la hormiguita
buscando su casita
por aquí va la hormiguita
buscando su casita.
¿La halló? ¿No la halló?
¿La halló? ¿No la halló?
¡Por aquí la encontró!

¡Por aquí la encontró!

112—

Por aquí va un hormigón
buscando su casón....
Por aquí va un hormigón
buscando su casón....
Por aquí lo encontró....
Por aquí lo encontró....

Cómo se juega:

La madre, sentando al niño frente a ella, le toma la manita y con la mano que le queda libre comienza a hacerle una serie de pequeños pelliscazos, avanzando desde el puñito por todo el brazo, hasta llegar a las axilas. Al llegar a este punto debe estar recitando la última parte de la estrofa, y con el último verso empezará a hacerle cosquillas al niño que de seguro reirá complacido.

Cuando se trata de la rima No. 112 se comienza por los pies hasta llegar a las ingles, pero en este caso las cosquillas se le hacen por el cuerpecito.

Nota:—No hay rima parecida en ninguna de las colecciones que hemos llegado a leer. Estas estrofas no tienen música se narran simplemente; esto nos hace pensar en el espíritu novelesco o de cuento que tiene su contenido.

INFORMANTES

111—Recuerdo de infancia

112—Doña Clara Martinelli de González, San Francisco de Veraguas.

SI VAS A LA CARNICERIA

(hablado)

113—

Si vas a la carnicería
no compres carne de aquí,

ni de aquí, ni de aquí,
sino de aquí, de aquí, y de aquí.

Cómo se juega:

Se realiza de la misma manera que se realiza "La Hormiguita". La madre puede señalar a su gusto el tramo que ella prefiere de las carnecitas amadas del hijo.

Nota:—El trabajo de Luis Diego Cuscoy sobre los juegos infantiles canarios, trae una versión exacta a la que acabamos de transcribir. En las versiones que trae la colección puertorriqueña de Monserrate Deliz está ésta:

Cuando quieras comprar carne
no la compres de aquí.

ni de aquí, ni de aquí,
Sólo de aquí, y de aquí, y de aquí. . .

INFORMANTES

113—Recuerdo de infancia.

EL HUEVITO

(para jugar con los dedos)
(recitado)

114—

Este compró un huevito
éste lo cocinó,
éste lo peló,

éste le puso sal,
y éste, pícaro ladrón,
se lo comió por aquí,
por aquí, por aquí, . .

Cómo se juega:

Se coge la manita del bebé y a medida que se va señalando y tocando un dedito, se va recitando la estrofa, dedicándole a cada dedito un verso. Cuando se llega al último de ellos se le hace cosquillas debajo de la barbilla o se le llega a la boquita.

Nota:—En la obra de Rodríguez Marín encontramos ésta que es muy parecida a la nuestra:

Este niño pidió un güevo.
Este le puso a asá.
Este l' echó la sá.

Este lo sasonó
y este picariyo gordo se lo comió.

"Renadío", obra de Monserrate Deliz, nos trae esta versión de Puerto Rico:

Este fue a la plaza,
éste hizo la compra,
éste hizo el sancocho,

éste lo sirvió,
este pícaro gordo se lo comió

Estas rimas que corresponden a la nuestra, se juegan también en la misma forma.

INFORMANTE

114—Cornelia Martínez, 1954, La Sonadora, Penonomé.

PAJARITO SIN COLA

115—

Pajarito sin cola,

pajarit^o sin cola,
¡mamola! ¡mamola! ¡mamola!

Cómo se juega:

El niño deberá estar sentado sobre las rodillas de la madre y colocado en tal forma que puedan mirarse frente a frente. En seguida la madre comenzará a recitar los versos de la rima y al son de la declamación irá paseando su dedo índice por la cara del bebé, comenzando por la barbilla hasta llegar a la frente. El niño tratará de seguir los movimientos del dedo y cuando lo siente en la frente, alzará la carita, levantará la barbilla, momento que aprovechará la madre para hacerle cosquillas en el cuellito a tiempo que dice sonriendo: ¡mamola! ¡mamola!

Nota:—Esta estrofa es popularísima en nuestra tierra; no tiene música; se declama. En Puerto Rico hay una parecida que cita "Renadio":

Mira pajarito sin cole
amores... (se hace cosquillas).

Rodríguez Marín, recoge:

Mira qué pajarito sin cola....!
mamola, mamola, mamola!

INFORMANTE

115—Zoila Z. vda de Neira, 77 años, residente en Panamá, natural de Guararé.

116— *ANDANDO, ANDANDO*
(con sonsonete)

Andando, andando,
que Dios se lo va mandando. (se repite varias veces).



Cómo se juega:

La madre toma a su bebé y lo mantiene de pie, recostado a una de las paredes de la habitación. Cuando el niño se afirma bien sobre sus pies lo incita a caminar, colocándose frente a él con los brazos extendidos para que el niño trate de alcanzarlos. Acompañará sus movimientos con la letra de la rima que tiene sonsonete.

Nota:—Estas rimas las usamos con todos los niños que están en edad de caminar. Hemos encontrado correspondientes en el libro de D. Juan Alfonso Carrizo, "Cancionero Tradicional Argentino":

Anda, niño, anda,
que Dios te lo manda;

crúzate al río,
llégate a la banda.

Rodríguez Marín también la recoge en España:

Anda, niño, anda,
que Dios te lo manda.

Si no andas hoy
andaré mañana.

Luis Diego Cuscoy en Canarias, recoge las mismas rimas de Rodríguez Marín, En las otras colecciones leídas no las hemos visto.

INFORMANTE

116—Recuerdo de infancia.

DE USOS DIVERSOS

SANA, SANA

(declamado)

117—
Sana, sana,
culito de rana
que se echa un peíto
por la mañana.

118—
Sana, sana,
culito de rana
que se echa un peíto
pa que fulanito* almuerce
por la mañana.

119—
Sana, sana,
culito de rana
si no sanas hoy
sanarás mañana.

120—
Sana, sana
culito de rana
sana, sana,
sana, sana.

Cómo se usa:

Estas son rimas que se usan cuando el niño se golpea. La madre frota suavemente la parte afectada recitando los versos de la rima. El niño, con el mimo, se consuela rápidamente.

Nota:—Esta rima parece ser popular en muchas regiones de España y de América. La hemos encontrado en la colección de Rodríguez Marín que recoge las rimas populares de España:

Sana, sana,
culito de rana,

sino sanas hoy
sanarás mañana.

Esta misma rima que recoge Marín, también aparece en la colección de Luis Diego Cuscoy en Canarias. En América, Puerto Rico nos ofrece una muestra a través de Renadio

Sana, sana,
cuerpito de rana

si no sana hoy
sanarás mañana.

En las demás colecciones leídas no la hemos encontrado.

INFORMANTES

117—Recuerdo de infancia.

118—Lelia Zárate, 32 años, natural de Guararé, residente en Panamá, 1950.

119—Jacinta Povas, 30 años, ciudad de Panamá, 1955.

120—Maximina García de Pérez (q.e.p.d.), 1930.

*—Se da el nombre diminutivo del niño.

Lunita nueva,
lunita nueva,

quien te hizo
que me haga buena.

Cómo se usa:

La madre toma al niño que ya camina y le enseña la luna tratando de que pronuncie el nombre luna. Cuando ya comienza a hablar, señalándole el satélite, le recitará la estrofa para que el niño se la aprenda. Es una de las primeras poesías que aprenden las niñas.

Nota:—Cuando escribamos la siguiente rima haremos un pequeño comentario sobre estas estrofas que tienen por motivo central, la luna.

Luna, luna,
luna dame pan,
que tus hijos

no me dan,
ni San Pedro,
ni San Juan.

Cómo se usa:

La madre le señala la luna al niño que ya habla algo, y le recita los versos de la rima para que el niño se los aprenda, a tiempo que acompaña sus palabras con los gestos propios del que pide algo.

Nota:—Con este contenido no hemos encontrado nada parecido en las colecciones que hemos leído. Emilia Romero en sus Juegos Tradicionales del Perú, asevera que los juegos relacionados con la luna son de origen antiquísimo. Esta invocación según ella, tiene relaciones con el culto lunar y por eso algunos la relacionan con algo supersticioso. Rodríguez Marín también habla del problema y en su libro declara que se sabe que existió la idea de que la luna nueva preservaba de los ladrones y de los malos pues les era adversa. Inserta en su colección rimas, que según él, son verdaderas invocaciones que los muchachos dirigen a la luna, manifestas supervivencias del gentilismo:

Luna lunera,
cascabelera,
llena de migas
y bien caballera
Sale el caballito blanco,
alumbrando todo el campo.
Sale el caballito negro,

alumbrando todo el cielo,
salen las monjas
con sus toronjas.
salen los frailes,
con sus costales,
sale Periquillo
tocando el pitillo.

INFORMANTES

121—Recuerdo de infancia.

122—Cornelia Martínez, La Sonadora, Penonomé, 1955.

123—

MARÍA, MARÍA

María, María,
sácame esta porquería;
María, María
sácame esta porquería.

124—

María, María,
sácame esta porquería
primero la tuya
y después la mía.

125—

María, María,
sácame esta porquería

con tus manos
que son más limpias
que las mías.

126—

María, María,
sácame esta porquería
que tu mano está más limpia
que la mía..

127—

San Antonio, San Antonio
sácame este demonio.

Cómo se usa:

Cuando al niño le cae alguna brusquita en el ojo y llora por la incomodidad, la madre trata de extraer la causa de la molestia. Mientras ejecuta la acción irá declamando los versos de la rima como si estuviera realizando un conjuro. Es natural el efecto psicológico que esta actitud ejerce en el infante. Al oír la rima el niño se distrae y la madre aprovecha para lograr su objeto con más facilidad.

Nota:—Con este contenido y con el propósito que ella tiene, no hemos encontrado iguales en América ni en las colecciones que hemos leído publicadas en España. En nuestro pueblo cuando se oye a las madres o a las niñeras recitar estos versos se puede sentir el espíritu de superstición con que lo hacen, en el tono que usan y en la seriedad con que lo recitan.

INFORMANTES

123—La oí en mi infancia.

124—Cornelia Martínez, La Sonadora, Penonomé, 1955

125—Hilda Rodríguez, Agua Buena, Los Santos, 1950

126-127—Jacinta Povas, ciudad de Panamá

MAMA, PAPA

(con música)

(para niños de 2 años en adelante)

128—

Papá, mamá,
me quiero casar
con una niñita
que sepa bailar.
Cásate hijo
que yo te daré
zapatos y medias
color de café....

129—

Papá, mamá,
me quiero casar
con una niñita
que sepa bailar.
Casáte conmigo *
que yo te daré
zapatos y medias
color de café.

* Pronúnciese en la forma en que la hemos acentuado.

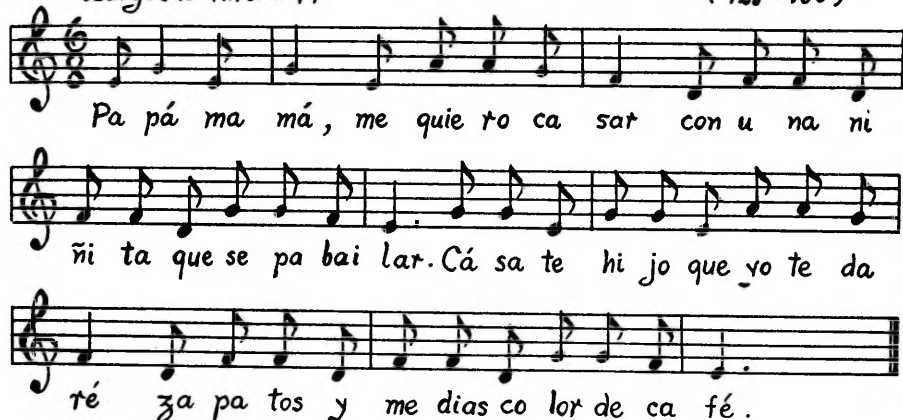
130—

Papá, mamá,
me quiero casar
con una niñita
que sepa bailar.

"Cásate hijo
Cásate pues,
que yo te daré
zapatos y medias
color de café

Larghetto MM. = 44

(128 - 130)



Cómo se usa:

Esta estrofa presta dos servicios pues se usa para dormir al bebé como canción de cuna y cuando el niño ya tiene como dos años se le enseña a bailar al son de la melodía. Si es una niñita se le enseñará a coger con sus manitas el borde de su vestido y a moverse hacia un lado y hacia el otro, siguiendo el ritmo de la música; pronto, pronto, los niños aprenden a cantarla y cuando lo logran, bailan y cantan solos.

Nota:—Estrofas parecidas a esta hemos encontrado en la Revista de Folklore publicadas por el Instituto Colombiano de Antropología distinguido con el No. 1, de Dic. de 1952, en el trabajo sobre juegos infantiles de Juan de Dios Arias:

Arroz con leche
se quiere casar
con una muchacha
que sepa bailar.

Casáte conmigo
qué yo te daré
zapatos y medias
color de café.

Puede observarse la similitud de los textos panameños y colombiano; pero si se parecen en la letra del texto no pasa lo mismo con su ejecución pues según D. Juan de Dios Arias, es este juego una ronda colombiana en la que los niños giran alrededor de otro que está en el centro. Tiene coro y ríctación. Cuando se termina el coro, el del centro, dirigiéndose a los del círculo, les dice: "Contigo sí, con ésta no, con ésta sí, me casaré yo."

En el libro de D. Juan Alfonso Carrizo que recoge versiones argentinas, encontramos ésta:

Arroz con leche
me quiero casar
con una niñita
de San Nicolás

Que sepa tejer
que sepa bordar
que sepa abrir la puerta
para ir a jugar.

Hernández de Soto en "Juegos Infantiles" de Extremadura presenta la siguiente:

Arroz con leche
me quiero casar
con una mocita
de este lugar.

No es con ésta
ni con ésta
sólo con ésta
quiero casar.

En la colección de María Cadilla de Martínez se lee:

Arroz con leche
me quiero casar
con una viudita
de la capital.

Que sepa coser
que sepa bordar
que ponga la aguja
en su lugar.

Además de esta estrofa Puerto Rico tiene otra que recoge Monserrate Deliz:

Arroz con leche
se quiere casar
con una viudita
de la capital

que sepa coser
que sepa bordar
que ponga la aguja
en su campanal.

Ya hemos hecho comentarios a estas rimas en las pags. 16, 17, 18, 19 y 20 del del estudio que precede a esta colección, y por ello no hacemos aquí más anotaciones.

INFORMANTES

128—Recuerdo de infancia.

129—Gonzalo Brenes, profesor de música, prov. de Chiriquí.

130—Maximina García de Pérez, (q.e.p.d.), 1929.

131—

QUE LLUEVA, QUE LLUEVA

Que llueva, que llueva,
la Virgen de la Cueva
los pajaritos cantan
las nubes se levantan;

que sí, que no,
Que caiga un chaparrón
pa lavá mi camisón
con agua y jabón.

Allegretto ♩ = 90

(131)

Que llue va, que llue va, la Vir gende la Cue va Los
 pa ja ri tos can tan las nu bes se le van tan, que
 si que no que cai gael cha pa rrón pa la
 vá mi ca mi són con a gua y ja bón

Cómo se usa:

Las madres cantan estas estrofas para entretener o para dormir a los niños, o para quitarles la aprehensión de la lluvia. Cuando ya tienen cinco o seis años, les gusta bañarse con ella y cantan estas estrofas para invitar a que caiga la lluvia o bien para que caiga el agua con más fuerza. Tiene cierto espíritu de invocación. Los niños creen muy de veras que si la cantan lloverá con más fuerza.

Nota:—Según algunas versiones estas estrofas son usadas por los niños en el verano imitando así a los mayores que ejecutan rogativas a fin de que llueva y se mitigue el calor. D. Vicente Mendoza nos dice en su libro que las cantan los niños formando círculos y que giran con las caras levantadas hacia el cielo como invocando a la lluvia. El nos trae esta versión de México:

Que llueva, que llueva
 la Virgen de la Cueva
 los pajaritos cantan,
 las nubes se levantan

(a veces dicen
 luna en lugar
 de nubes)

que sí, que no,
 que caiga un chaparrón
 que si, que no
 le canta el labrador.

"Renadio" trae varias versiones, entre ellas:

Que llueva, que llueva,
 la Virgen de la Cueva
 los pajaritos cantan
 las nubes se levantan;
 véte, dile al pastor
 que tope el tambor;

véte, dile a tu abuela,
 que toque la vihuela,
 y si no la toca bien
 que le den, que le den,
 con el rabo del sartén,
 ten, ten ten,

En el libro de Rodríguez Marín, se registra:

Padre mío que yueva	y mi madr e'n la cocina,
que mi padre 'stá 'n la Cueva	comiendo pan y sardina,
a los gatos las espinas.	

y ésta, entre otras:

Ya está lloviendo,	y las viejas en camisa
y los pájaros corriendo	ay qué risa. . . .

La combinación del texto de estas rimas registradas en España por Rodríguez Marín y las otras americanas que tratan del mismo tema, pueden hacer pensar en la evolución que las ha llevado a la forma que parece más popular en Latinoamérica y que reproduce, como puede observarse, los cuatro primeras versos con toda exactitud.

INFORMANTES

131—Recuerdo de infancia.

Para completar este capítulo de la colección que corresponde a la vida del bebé desde su nacimiento hasta que tenga de 2 a 4 años, insertaremos también aquí las oraciones que las madres acostumbran a enseñarles a sus hijos, desde el momento en que ya pueden articular frases enteras.

132—

Angel de mi guarda	para que me mantengas
mi dulce compañía	en paz y armonía
no me desampares	con todos los Santos,
ni de noche, ni de día,	Jesús, José y María.

Cómo se usa:

Cuando el niño se retira a descansar, antes de dormirse, las madres lo hacen rezar esta oracioncita.

Nota:—Corresponde a esta versión, la muestra que cita Rodríguez Marín en sus Cantos Populares Españoles:

Angel de mi guarda	Si me desamparas
dulce compañía	¿qué será de mí:
no me desampares	Angel de mi guarda
de noche ni de día.	pide a Dios por mí.

Luis Diego Cuscoy, también la cita en esta misma forma; sólo cambia el verso "no me desampares" por "no me dejes solo".

133—

Con Dios me acuesto	Con la Virgen María
Con Dios me levanto	y el Espíritu Santo.

Cómo se usa:

Tiene esta rima el mismo uso de la anterior. Da confianza a los niños tímidos para dormir solos en sus habitaciones. También rezan esta oración al levantarse.

Nota:—Rodríguez Marín y Luis Diego Cuscoy la recogen en sus colecciones en forma exacta a la nuestra.

134—

Cuatro esquinas tiene mi cama	María a la cabecera;
cuatro ángeles me la guardan	El niño Jesús en el medio
San José a los pies	acuéstate.....(se dice el nombre)
	y no tengas miedo.

Cómo se usa:

Tiene el mismo uso que las anteriores.

Nota:—Rodríguez Marín cita:

Cuatro esquinitas tiene mi cama	Dos a los pies
cuatro angelitos	Dos a la cabecera
que me la guardan.	la Virgen María
	que es mi compañera.

INFORMANTES

132—Zoila vda. de Neira, natural de Guararé, residente en Panamá, 1947

133—Recuerdo de infancia.

134—Gloria Alvaranga, 12 años, 1955, ciudad de Panamá.

Para niños de 6 años en adelante

LA MUÑECA

135—

Tengo una muñeca
vestida de azul
zapatitos blancos
camisón de tul.
La llevé a la iglesia
se me constipó
la tengo en la cama
con mucho dolor.
Esta mañanita
me dijo el doctor
que le diera jarabe
con un tenedor.
Dos y dos son cuatro
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho diez y seis,
y ocho veinticuatro
y ocho treinta y dos,
ánimas benditas
me arrodillo yo.

136—

Tengo una muñeca
vestida de azul
zapatitos blancos
camisón de tul.
La llevé a la iglesia
se me constipó
la tengo en la cama
con mucho dolor.
Esta mañanita
me dijo el Doctor
que le diera jarabe
con un tenedor.
Dos y dos son cuatro
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho diez y seis.

*salta la tablita
que yò la brinqué
sáltala tú ahora
que ya me cansé.*

137—

Tengo una muñeca
vestida de azul
con su camisita
y su canesú.
La saqué a paseo
y se me resfrió
la tengo en la cama
con mucho dolor.

138—

Tengo una muñeca
vestida de tul
con su camisita
y su canesú.
La saqué a paseo
y se me resfrió
la tengo en la cama
con mucho dolor.
Esta mañanita
me dijo el doctor
que le diera jarabe
con un tenedor.
Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis
seis y dos son ocho
y ocho diez y seis
y ocho veinticuatro
y ocho treinta y dos
*ya verá muñeca
si te curo yo.*



Cómo se juega:

Generalmente las niñas cantan estas estrofas cuando juegan con sus muñecas y hacen ver que las duermen; pero a menudo se juntan en grandes corros y enlazadas las manos, girando en círculos, las cantan hasta llegar el momento de las "cuentas" en que colocando las manos en la cintura saltan al compás de la melodía. Otras veces dan palmadas y las más, hacen gestos con las manos indicando los resultados de sus sumas.

Nota:—Esta cancioncita es tan popular que yo creo que todos los países del mundo la tienen en sus propios idiomas. En América tenemos la versión del libro *Lírica Infantil de México*:

Tengo una muñeca
vestida de azul
con sus zapatitos
y su canesú.
La llevé a la plaza
se me constipó,
y al llegar a casa

la niña muró.
brinca la tablita
yo ya la brinqué,
bríncala otra vuelta
yo ya me cansé.
Dos y dos son cuatro . . . etc.

"Renadío" nos trae esta versión Puertorriqueña:

Tengo una muñeca
vestida de azul
zapatitos blancos
camisón de tul

La llevé a paseo
se me constipó
la metí en la cama
con mucho dolor . . . etc.

Rodríguez Marín nos da:

Tengo una muñeca
vestida de azul
con camisa nueva
y su canesú.

La saqué a paseo,
se me resfrió
y la tengo en cama
con mucho dolor.

En los comentarios que hace Rodríguez Marín la juzga como rima compuesta recientemente pues el neologismo *canesú* lo dice bien claro.

INFORMANTES

135—Recuerdo de infancia.

136—Aida Calvet, 17 años, 1955, ciudad de Panamá.

137—Marcela Urriola, 11 años, 1955, natural de Boquete. prov. de Chiriquí.

138—Delia M. Tamayo, estudiante del Curso de Verano de la Normal Juan D. Arosemena, Santiago de Veraguas, 1950.

139—

EL FLORON

El florón está en la mano
y en la mano está el florón.
Floroncito de mi vida
florón de mi corazón.
Por aquí pasó
que lo vide yo
por aquí pasó
que lo vide yo.

—pide el florón.
—Dame el florón.

140—

Chinito tú que vendes
arroz de petaca *
a cómo lo vendes
a real y cuartillo.
El florón está en la mano
y en la mano está el florón.

Moderato $\text{♩} = 88$ (139)

El flo rón es táen la ma no yen la ma na estáel flo
rón. Flo ron ci to de mi vi da flo rón
de mi co ra zón. Por a quí pa só que lo vi de
yo. Por a quí pa só que lo vi de yo.

* Arroz que vendían los chinos y que estaba empacado en petacas

Objetos que se usan:

Una piedrecilla o un pañuelo que han de constituir el florón.

Personajes:

Un jugador que llevará el "florón"; otro que ha de pedirlo; el grupo de niños que toman parte en el juego.

Cómo se juega:

El grupo de niños que toma parte en el juego se coloca en fila de tal manera que quede uno al lado del otro. Las manos las mantendrán a la espalda. El que ha de llevar el florón comienza a dar vueltas alrededor de la fila, al compás del coro que hacen todos al cantar la letra de la rima. Cuando la letra dice "por aquí pasó que lo vide yo", el jugador que lleva el florón debe haber colocado ya y con mucho disimulo la piedrecilla o el pañuelo, en una de las tantas manitas que le ofrecen sus compañeros. Cuando termina de cantar esta parte del coro, pasará al frente del grupo y dirigiéndose al que debe pedir el Florón, lo incitará a que lo haga. Es el momento en que el niño dirá a su compañero: "pide el Florón". El aludido, que ha estado durante todo el tiempo frente al grupo tratando de ver a quien le ponen la piedrecilla en la mano, se acercará al que él supone que la tiene y le dirá: "Dame el Florón". Si acierta, le será entregada y se le considera ganador. Como premio le tocará dar el Florón en el próximo turno. Si no acierta, el niño a quien le ha pedido el Florón le dará dos palmadas en las manos y el juego comenzará de nuevo con los mismos personajes.

La posición que tiene el solicitante es siempre frente al grupo a fin de vigilar con comodidad y sorprender el momento en que el objeto es colocado en las manos de algún compañero. Cuando el solicitante acierta, el niño que colocaba el Florón, va a formar parte del grupo; el niño que tenía el Florón, pasa al puesto de solicitante y el que solicitaba, reparte el Florón.

Nota:—La versión 140 añade el canto del chinito, pero el juego lo realizan en la misma forma que hemos descrito.

De las colecciones que hemos leído, sólo las de Puerto Rico y del Salvador la registran. Renadío, de Puerto Rico, cita ésta:

El florón pasó por aquí
yo no lo vi, yo no lo ví.
que pase, que pase

que pase el florón
que pase el florón.

La colección de El Salvador, cita:

Ya el florón está en la mano
ya en la mano está el florón.
floroncito de mi vida
florón de mi corazón.

Por aquí pasó que lo vi yo
aquí pasó, aquí lo vi
adivine adivinador
cuántos tirantes tiene el tambor

INFORMANTES

139—Recuerdo de infancia. También la dieron Aurora Romero del curso de verano de la Normal D. Arosemena, Santiago de Veraguas, 1950. Delia Tamayo, alumna del del mismo curso.

140—Esilda Díaz, 13 años, Las Tablas, 1955.

LA PAJARA PINTA

141—

Jugando la pájara pinta
sentadita en su verde limón
con el pico recoge la rama
con la rama recoge la flor.
¡Ay! ¡Ay! Cuándo veré mi amor...
Caballero muy bien parecido
salga Ud. a bailar
y dése una media vuelta
si la sabe Ud. dar.
¡Ay dando un pasito "alante"
¡Ay dando el otro más atrás....
¡Ay! dando la media vuelta...
¡Ay dando la vuelta entera....
Pero, sí, pero sí, pero sí
pero sí que te quiero a tí
Pero, no, pero no, pero no,
pero no, que me da vergüenza.
Yo soy la viudita
del *baile del rey* *
que quiero casarme
y no hallo con quién.
Ahora que he hallado
la prenda querida
gustosa a su lado
le brindo mi vida.
Que baile Chan,

que baile Pedro,
que baile Juan,
Marica en el medio.

142—

Jugaremos la pájara pinta
sentadita en su *buerta* limón
con el pico recoge la rama
con la rama recoge la flor.
¡Ay! ¡Ay! cuándo veré mi amor...
Caballero *de capa y espada*
salga Ud. a bailar
dando un pasito adelante
dando otros más atrás,
dando la media vuelta.....
Dando la vuelta entera....
Pero sí, pero sí, pero sí...
Pero sí que te quiero a tí....
Pero no, pero no, pero no....
Pero no que me da vergüenza...
Yo soy la viudita
del baile del Rey
que quiero casarme
y no hallo con quién.
Contigo sí, contigo no
Contigo, mi vida, me casaré yo.

* Se referirá al Ministro Superior del Real Patrimonio, puesto que existía en España?

Jugaremos la pájara pinta
 sentadita en su verde limón
 con el pico recoge la rama
 y con la rama recoge la flor.
 ¡Ay, ay, ay, cuándo veré mi amor.. (bis
 Caballero muy bien parecido
 salga Ud. a bailar
 dando un pasito adelante
 dando otro más atrás....
 dando la media vuelta...
 dando la vuelta entera...
 Pero sí, pero sí, pero sí
 pero sí, que te quiero a tí.
 Pero no, pero no, pero no,
 pero no que me da vergüenza.
 Yo soy la viudita
 del baile del Rey
quisiera casarme
 y no hallo con quién;
 ahora que he hallado
 la prenda querida
 gustosa a su lado
pasara la vida.
 Que baile Juan,
 Que baile Pedro,
 Que baile Chan
 y Marica en el medio.
Contigo sí, contigo no
contigo mi vida,
me casaré yo.

Jugando la pájara pinta
 sentadita en su verde limón;
 con el pico recoge la rama
 con la rama recoge la flor.
 ¡ay! ¡ay! ¡ay! cuándo veré mi amor..
 Caballero de capa y espada
 salga Ud. a bailar
de una vuelta con mucha arrogancia
 si la sabe Ud. dar.
Dé Ud. un paso adelante.
De Ud. un paso hacia atrás.
De Ud. una vuelta hacia un lado
y vuelva Ud. a su lugar.
 Pero sí, pero sí, pero sí,
 pero sí que te quiero a ti;
 pero no, pero no, pero no,
pero no, que me da pavor.
 Yo soy la viudita
 del hijo del rey

que quiere casarse

y no halla con quién...

(hablado)

—Qué dice la rosa
 —Qué eres hermosa
 —Qué dice el clavel
 —Que eres cruel.
 —Qué dice el jazmín
 —Que eres ingrata hasta el fin.
 —Qué dice la margarita
 —Que eres bonita.
 —Qué dice el azahar
 —Que te vas a casar...
 —Con quién
 —Con el que te parezca bien.
 —Ni contigo, ni contigo, ni contigo
 —Sólo con Dios y mi amigo.

(cantado)

Contigo si, contigo no,
 contigo sí me casaré yo.
 Y ahora que he hallado
 la prenda querida
 gustosa a su lado
 pasara la vida
 Que baile Juan,
 que baile Pedro,
 que baile Chan
 Marica en el medio.

Jugando la pájara pinta
 sentadita en su huerto limón
 con el pico recoge la rama
 con la rama recoge la flor.
 ¡ay! ¡ay! ¡ay! cuándo veré mi amor...
 Caballero de capa y espada
 salga Ud. a bailar,
 dando un pasito adelante
 y dando el otro más atrás...
 dando la media vuelta,
 dando la vuelta entera,
 pero si, pero si, pero si,
 pero no, que te quiero a tí.
 Yo soy la viudita
 la hija del rey
 que quiere casarse
 y no halla con quién.
 Que baile Juan,
 que baile Pedro,
 que baile Juan
 María en el medio.
 Ahora que he hallado

esta prenda querida
gustosa a mis labios
le ofrezco mi vida.
(recitando)
—Qué dice la rosa.
—Que eres hermosa.
—Qué dice la margarita.
—Que eres bonita.
—Qué dice el jazmín.

—Que eres para mí.
—Qué dice el clavel
—Que eres cruel.
—Qué dice la sal
—Que me quiero casar.
—Con quién
—Con el que me parezca bien.
—Ni contigo, ni contigo,
—Sólo con Dios y mi amigo.

Andante M.M. = 66

141-145

Ju gan do la Pá ja ra Pin ta sen ta di ta en su ver de li
món. Con el pi co te co ge la ra ma, con la
ra ma te co ge la flor Ay! ay! ay! cuán do ve
ré mi a mor! Ca ba lle ro muy bien pa re ci do, sal ga us
ted a bai lar y de seu na me dia vuel ta si la
sa beus té dar Ay! dan do un pa si to a lan te, ay
dan do el o tro más a trás Ay dan do la me dia vuel ta, ay
dan do la vuel ta en te ra Pe ro sí pe ro sí pe ro sí, pe ro

sí que te quie ro a tí. Pe ro no pe ro no pe ro no pe ro no que me da ver gi en za. Yo
 soy la viu di ta del bai le del Rey. que
 quie ro ca sar me y no ha llo con quien. A
 ho ra que he ha lla do la pren da que ri da gus
 to sa a su la do le brin do mi vi da Que
 bai le Chan que bai le Pe dro, que
 bai le Juan, Ma ri ca en el me dio

Quiénes lo juegan: niños y niñas. Mucho más las niñas.

Objetos que entran en el juego: ninguno.

Personaje principal: el jugador que va en el centro.

Personajes secundarios: el grupo de niños que juegan.

Cómo se juega:

Los niños hacen un gran círculo y tomados de la mano giran hacia un lado y hacia el otro, cantando la música de la estrofa. Cuando llegan a la parte que dice "con el pico recoge la flor", los niños se sueltan de las manos para cumplir con lo

que la letra del texto les diga. Se dan pasos adelante, se dan pasos hacia atrás, se hacen las vueltas etc. Una vez que se llega al trozo que dice "que quiero casarme y no hallo con quien", los niños se preparan para un baile final en el que bailan con la música de la estrofa la cual se presta a la danza cómodomante. Si hay diálogo, éste se establece entre el jugador que va en el centro y los de la ronda. Cuando termina el diálogo, el del centro busca la compañera que más le guste y la elige "esposa", saliendo a bailar con ella. En seguida se unirán al baile todos los niños que forman el conjunto, quienes buscan pareja entre los que están en el círculo y bailan hasta que terminen de cantar la letra del juego.

Nota:—En todas las versiones aportadas se nota una ardiente pasión... Hay desesperación porque no se ve al objeto amado tantas veces como sería de desear, o porque no aparece a tiempo... En unas hay devoción y sensibilidad en otras ingenua coquetería femenina. Los pasitos que dan oportunidad al baile y las reverencias, nos llevan a pensar en los salones en donde el minué o el rigodón estuvieron de moda. La delicadeza del texto y del lenguaje y la gracia de las figuras le dan un alto valor literario. Hay, se diría, algo de alcornica en el origen de este juego, popular en América y España. En la colección de Rodríguez Marín, leemos:

Estaba la pájara pinta
sentadita en el verde limón.
Con el pico recoge la hoja
con la hoja recoge la flor.
Ay! mi amor....!
Me arrodillo a los pies de María,
Me arrodillo porque es madre mía.

M' arrodillo a los pies de mi hermana,
M' arrodillo porque me da la gana.
Dé Ud. la media vuelta,
Dé Ud. la vuelta entera,
pero no, pero no, pero no,
pero no que me da vergüenza.
pero sí, pero sí, pero sí,
amiguita, te quiero a ti.

En la versión puertorriqueña que trae Renadio:

Estaba la pájara pinta,
a la sombra de un verde limón.
con el pico recoge la hoja,
con el pico recoge la flor.
¡Ay! mi amor.
Me arrodillo a los pies de mi dama,
Me arrodillo porque me da la gana.
Me arrodillo a los pies de mi amante
me arrodillo por fiel y constante.

Dame una mano, dame la otra,
dame un besito, salada, en la boca.
De Ud. la media vuelta,
Dé Ud. la vuelta entera;
Dé Ud. un pasito atrás
con toda su reverencia.
Pero no, pero no, pero no,
pero no, que me da vergüenza.
Pero sí, pero sí, pero sí,
resalada, te quiero yo a ti.

Según María Cadilla de Martínez existe en Puerto Rico esta versión como más conocida:

Estaba la pájara pinta
sentadita en el verde limón;
con el pico recoge la hoja,
con la hoja recoge la flor.
¡Ay mi amor! ¡ay mi amor!
Me arrodillo a los pies de mi amante

firme y constante,
dame una mano, dame la otra
demos la vuelta; dame un abrazo,
dame tú otro, dame un besito
de tu linda boca.
La que elijo será la mejor.

Juan Alfonso Carrizo, recoge esta versión argentina:

Estaba la pájara pinta
en la rama de un verde limón

con el pico cortaba la rama,
con las alas, cortaba la flor.

Madre, cuándo veré mi amor?
 Me arrodillo delante mis padres,
 me levanto constante, constante,
 Dame una mano, dame la otra,
 dame un besito sobre tu boca.
 Daremos la media vuelta

daremos la vuelta entera,
 haciendo un pasito atrás,
 haciendo la reverencia.
 Pero no, pero no, pero no,
 porque me da vergüenza,
 pero sí, pero sí, pero sí
 porque te quiero a ti.

En la obra de D. Vicente Mendoza aparece esta versión mejicana:

Estaba la pájara pinta
 sentadita en el verde limón
 con el pico recoge la hoja
 con las alas recoge la flor.
 ¡Ay! cuándo la veré yo?

¡Ay! cuándo la veré yo?
 Me arrodillo a los pies de mi amante
 fiel y constante.
 dame una mano, dame la otra,
 dame un besito que sea de tu boca.

Observando las versiones panameñas y las extranjeras se puede notar, como dijimos en las págs. 12 y 13 de este trabajo que las nuestras reúnen varios juegos considerados como distintos en otras regiones de América y España. Las versiones panameñas añaden la figura de la viudita, que nos viene a revelar la naturaleza del personaje central del problema, el cual une a la fogosidad juvenil, el recato y pasión femeninas. A la joven le da vergüenza exponer demasiado sus sentimientos pero al fin estalla al hallar en quien volcar todo su ardor. Ofrece al escogido su vida entera, y llena de felicidad invita a todos a celebrar su dicha... ¡Qué baile, Pedro! ¡Qué baile Juan!... ¡Que bailen todos!

La más curiosa de nuestras versiones es la que nos presenta el diálogo entre la viudita desesperada y el corro. (Véase la que tiene el No. 145). Es como si ella consultara la opinión del grupo; y cuando al fin escoge al galán, canta con emoción y alegría la dicha que le proporciona su decisión. Siempre hemos creído que esta muestra de juego infantil constituye una obra perfecta de teatro, de zarzuela, dentro de la lírica infantil. Debe anotarse como curiosidad también, el hecho de que en Panamá el personaje que ocupa el centro del círculo, es siempre una mujer y es ella la que escoge, la que declara sus sentimientos y no los varones, como sucede en las versiones extranjeras.

Está en nuestra mente la idea de que este juego derivó de alguna pieza teatral. Nos gustaría saber si hay algo de cierto en ello.

INFORMANTES

- 141—Recuerdo de infancia
- 142—Norma Bermúdez, 18 años, 1948, David, Chiriquí.
- 143—Aurora Romero, Curso de Verano, Normal de Santiago, 1950.
- 144—Orlinda Raven, 16 años, ciudad de Panamá, 1953. Consuelo de la Cruz, ciudad de Panamá, 1954.
- 145—Adriana Navarro, 18 años, 1954, ciudad de Panamá.

MIRON, MIRON, MIRON

Mirón, mirón, mirón.
 dónde viene buena gente?
 Mirón, mirón, mirón,
 de San Pedro y San Vicente.
 Mirón, mirón, mirón,
 qué veneis a buscar?

Mirón, mirón, mirón,
 que nos dejen pasar.
 Mirón, mirón, mirón
 que la puerta está quebrada...
 Mirón, mirón, mirón,
 que nosotros la compondremos.

Mirón, mirón, mirón,
con qué plata y qué dinero.
Mirón, mirón, mirón,
con cascarita de huevo.
Que pase el rey que ha de pasar;
el hijo del conde ha de quedar,
con sus ojitos de mosquito
con sus orejas de torreja.

(hablado)

—Para dónde quieres ir
para el sol o a la luna.

147—Al sol. (o a la luna, según el caso)

Mirín, mirín, mirón
de dónde viene tanta gente?
Mirín, mirín, mirón
de San Pedro y San Vicente.

Mirín, mirín, mirón,
qué venéis a buscar.
Mirín, mirín, mirón
que nos dejen pasar...
Mirín, mirín, mirón,
que la puerta está quebrada...
Mirín, mirín, mirón,
que la manden a componer...
Mirín, mirín, mirón,
con qué plata y qué dinero?
Mirín, mirín, mirón,
con cascaritas de huevo...
Que pase el rey que ha de pasar...
Que el hijo del conde ha de quedar
con sus ojitos de mosquito,
con sus orejas de torreja;
cayó una teja,

Larghetto $\text{♩} = 76$ (146-149)

1- Mi rón mi rón mi rón de on de vie ne bue na gen te
2- " " " " " " de San Pe dro y San Vi cen te
3- " " " " " " que ve neis a bus car
4- " " " " " " que nos de jen pa sar...
5- " " " " " " que la puertaa tá que bra da

6- Mi rón mi rón mi rón que no so tros la com pon dre mos
7- " " " " " " con qué pla tay qué di ne ro
8- " " " " " " con casca ti . . . ta de hue vo.

Que pa se el Rey que ha de pa sar; el hi jo del
con de ha de que dar. Con sus o ji tos de mos
qui to, con sus o re jas de to rre ja.

mató una vieja.
Cayó un pilón,
mató un ratón;
cayó un cuchillo,
mató un chiquillo.

148—Es la misma versión a la que se le ha añadido dos versos más:

Cayó un tejón
mató un viejón.

149—

Mirón, mirón, mirón,
de dónde viene tanta gente?
Mirón, mirón, mirón,
de San Pedro y San Vicente.
Que pase el rey que ha de pasar
que el hijo del conde ha de quedar.
cayó un pilón, cayó un ratón,
cayó en la cama del gordiflón.



Quiénes lo juegan: Niños y niñas.

Objetos con que se juega: ninguno.

Personajes: 1—Dos niños que han de formar una especie de puerta al levantar sus brazos y juntar sus manos en la altura. Estos niños siempre son escogidos entre los mayores del grupo o entre los de más estatura.

2—El grupo de jugadores que se coloca en fila de a uno en fondo, tomándose por la cintura o poniendo las manos sobre los hombros del niño que va delante.

3—El niño que conduce la fila, que es escogido mediante rima de sorteo.

Cómo se juega:

Como quiera que cada persona que nos dió una muestra nos hizo una relación distinta de la manera de jugarlo, diremos aquí, la versión más común y las otras las trataremos en el capítulo de los "Informantes".

Antes de comenzar el mismo juego, los niños que han de formar "la puerta", escogen en secreto los nombres que les han de servir como divisa. Estos nombres se cambian cada vez que tengan que repetir el juego para ganar un niño del grupo, pues tendrán que repetirlo tantas veces como niños haya en la fila. Una vez puestos de acuerdo, el niño que ha de conducir la fila toma de la mano al primero de ella y los guía alrededor de los que forman el arco. Entra siempre por debajo de los brazos de ellos y sigue conduciendo su fila una vez alrededor de uno y otra alrededor del otro, o como quiera su capricho. Todo esto lo hacen cantando a coro la letra del texto estableciéndose el diálogo entre los que forman la puerta y los de la fila. Al llegar al punto que dice "que pase el rey que ha de pasar", obligatoriamente entrarán por debajo de los brazos de los muchachos que hacen el arco y todos se preparan para ver enlazar entre los brazos de ellos al último de la fila, que será mecido suavemente hacia un lado y hacia el otro, por unos segundos,

mientras termina la letra de la estrofa. Una vez terminado el canto, los que hacen la puerta preguntan al niño escogido hacia qué bando quiere ir y le dan como alternativa los nombres que escogieron en secreto al comenzar los preparativos del juego. Estos nombres pueden ser dos frutas, dos astros, en fin dos objetos según el gusto de los niños. El niño escogerá, pues, uno de los dos nombres que le han presentado y al hacerlo irá a colocarse detrás del que había escogido el nombre pronunciado por él como divisa. Ganará al final del juego aquel de los del arco, que haya logrado más adherentes. Hay siempre adivinanza y no simpatía en el escogimiento del bando, pues el que queda encerrado entre los brazos de los muchachos oye, los nombres que le dan a escoger, por primera vez, en el momento en que le hacen la pregunta.

Nota:—En ninguna de las colecciones extranjeras revisadas hemos encontrado el nombre de Mirón para designar este juego. ¿Existirá sólo en Panamá? Nuestra versión junta, como en la "Pájara Pinta", juegos que se realizan en forma separada en otros lugares, como veremos más adelante. Veamos los que por su texto parecen corresponder a la versión panameña.

Rodríguez Marín en su obra acoge:

—Alálimo, alálimo
la fuente 'stá rota.

—Alálimo, alálimo.
Mandarla a componé.

—Alálimo, alálimo.
Con cascarón de güebo.

—Alálimo, alálimo.

No tenemos dinero.

—Alálimo, alálimo.
pedírselo al compañero.

—Alálimo, alálimo.
Nosotros lo tenemos.

—Pasen, pasen, caballeros.

En la colección argentina de Juan Alfonso Carrizo, encontramos ésta con el nombre de

Hilario, Hilario

Hilario, Hilario,
la torre se ha caído!
Cirilo, Cirilo,
mandala a componer!
Hilario, Hilario,
no tenemos dinero!

Cirilo, Cirilo.
hacé un poco de dinero!
Hilario, Hilario,
¿De qué se hace el dinero?
Cirilo, Cirilo,
de cáscara de huevo.

María Cadilla de Martínez, recoge en Puerto Rico esta versión:

A la limón, a la limón,
que se rompió la fuente.
A la limón, a la limón,
mandarla a componer. . . .
A la limón, a la limón,
de qué se hace el dinero?

A la limón, a la limón,
De cascarón de huevo.
A la limón, a la limón,
nosotros no tenemos.
A la limón, a la limón
nosotros sí tenemos.

Monseratte Deliz inserta en su obra esta otra versión puertorriqueña:

A la limón, a la limón,
que se rompió la fuente.
A la limón, a la limón,
mandadla a componer.
A la limón, a la limón,
no tenemos dinero.
A la limón, a la limón,
nosotros sí tenemos.

A la limón, a la limón,
de qué se hace el dinero?
A la limón, a la limón,
de cascarón de huevo.
A la limón, a la limón,
pasen los caballeros,
A la limón, a la limón,
nosotros pasaremos.

En el libro "Lírica Infantil de Méjico" hemos leído:

Al Animo

Al ánimo, al ánimo,
que se ha roto la fuente.
Al ánimo, al ánimo,
mandadla componer.
Al ánimo, al ánimo,
que no tengo dinero,
Al ánimo, al ánimo,
nosotros lo tenemos.

Al ánimo, al ánimo,
de qué es ese dinero?
Al ánimo, al ánimo,
de cáscaras de huevo.
Al ánimo, al ánimo,
pasen los caballeros.
—Con quién te quieres ir
con melón o con sandía.

Las publicaciones del Ministerio de Instrucción Pública de El Salvador traen esta versión:

Juan de la Talla

¿Dónde está Juan de la Talla?
está pelando papaya.
¿Qué quería con él?
Que me abriera las puertas.
Están quebradas.
Las mandaré a componer.
¿Con qué dinero?

Con cascaritas de huevo
y tablitas y tablonés.
¿Qué me dejará de herencia?
La burriquita de atrás,
si se deja agarrar.
¿Con quién te quieres ir?
Con San Pedro o con San Juan.

Como puede observarse, en cada país el juego tiene un nombre distinto. Entre nosotros es el "Mirón"; ¿Por qué? ¿De dónde viene este nombre? ¿Será el vocablo propio para referirse al que mucho mira? ¿al que mucho vigila? La letra pareciera establecer diálogo con alguien que está al cuidado de alguna entrada y a quien hay que pedirle autorización para servirse de ella. Ya sabemos que era costumbre en aquellos tiempos del medievo pagar tributo para cruzar los puentes o las puertas de entrada a las ciudades. Había que dejar rehenes que garantizaran el regreso de los que habían entrado, sobre todo si eran extranjeros. Cuando leemos esta letra del "Mirón", nos viene este recuerdo. Las investigaciones que hemos realizado acerca de este juego nos dicen que es bastante antiguo, pues según Carrizo, aparece ya entre las piezas de una colección en 1605, en una obra de Alonso Ledesma que fue publicada en Barcelona. Por nuestra parte, creemos que debe tener algún parentesco con el juego que en Estados Unidos y en Inglaterra se conoce con el título de London Bridge que es uno de los más populares entre la población infantil de esos países. Datos que hemos recogido en el Diccionario de Folklore de Funk and Wagnals y de personas de habla inglesa que lo han jugado, nos lo presentan con elementos semejantes a los que integran el que nosotros jugamos, a saber: el hecho del puente quebrado; la formación del arco por dos jugadores; el grupo de niños que pasan bajo el arco; la formación de dos bandos que hacen competencia de fuerza para ver quién queda con más jugadores, etc. En cuanto al texto, el hecho de que digamos *puerta* en lugar de *puente*; o de que en España y el resto de América se diga *fuentes*, puede que sea una simple deformación fonética provocada por la evolución.

Si se admite que el Mirón es la versión española equivalente al London Bridge, habrá que hacerlo remontar a orígenes cuyos hechos ocurren en la época de la conquista de Gran Bretaña por los romanos. Las leyendas que han surgido alrededor de la construcción del puente por los romanos han sido analizadas ampliamente por Sir Laurence Gomme en su libro "Folklore and Historical Science" y la vinculación del origen del juego a esas leyendas, según el mismo autor, se halla bien dilucidada en la valiosa obra de su esposa Lady Bertha Gomme.

Las anotaciones hechas por nosotros no deben tomarse como conclusiones sino como simples sugerencias que valdría la pena considerar. Es de lamentar que la poca bibliografía en español que hemos consultado no tenga referencias sobre este aspecto del "Mirón" que nos hubiera gustado ahondar.

La versión panameña aparece a nuestros ojos con una gracia que no podemos callar. Puede observarse que cuando los que cuidan la "puerta" dan permiso para que pase el REY, y exigen que se quede (en rehenes posiblemente) el hijo del CONDE que va de último guardando el puesto que le exige la condición de su jerarquía, los del pueblo o los guardianes, se burlan de él descaradamente. ¿No hay acaso burla en eso de gritar que tiene "los ojitos de mosquito y las orejas de torreja"? ¿Se le achicaron unos y se le agrandaron las otras de susto? ¿Es que en realidad el infeliz sería así? ¡ah! la burla del pueblo cuando se le ofrece la oportunidad! Algo debe pasar a haber pasado con este personaje del cuento, cuando la tradición lo pinta en el juego de esta manera.

En El Salvador lo tratan hasta de "borriquito". En Panamá como con un cierto irrespeto a la clase que el Conde representa; cierta burla alegre y sutil.

Informantes y descripción de variantes

146—Recuerdo de infancia.

147—Enelda Ríos, Boquete, Chiriquí, 18 años, 1954.

Carmen Graciela Díaz, Las Tablas, Los Santos, 20 años, 1955. Jeannette Perigault, 16 años, Panamá, 1954. Estas dos jóvenes dan la misma versión que se explicó en la pág. 148 y la 149 y que es considerada como la realización más popular en la ejecución del juego; pero ellas añaden que al final "las guardianas", (las que forman el arco) empiezan a tirar cada una hacia su lado a ver quién mueve a quién. En caso de que al tirar hacia su lado logren mover de sus puestos a los del bando contrario, se les considerará ganadores a los que tal cosa consigan, pues "las guardianas" no están solas en el ejercicio, todos los niños que adquirieron, están apoyando sus movimiento.

148—Eda Gutiérrez Curso de Verano, 1950, Normal de Santiago. Según esta informante, los niños darán vueltas alrededor de "las Guardianas" hasta el momento en que el canto diga "que pase el rey que ha de pasar". En seguida comenzarán todos a pasar bajo el arco.

149—Delia Tamayo, Curso de verano de la Normal de Santiago, 1950.

150—

EL LOBO

Juguemos en el bosque
mientras que el lobo está,
que el lobo está,
—Lobo ya estás?

—Me estoy bañando....

Juguemos en el bosque
mientras que el lobo está,
que el lobo está,
que el lobo está.

—Lobo ya estás?

—Me estoy secando.

Juguemos en el bosque
mientras que el lobo está,
que el lobo está.

—Lobo ya estás?

—me estoy empolvando...

Juguemos en el bosque
mientras que el lobo está,
el lobo está.

—Lobos ya estás?

—Me estoy poniendo las medias...

Juguemos en el bosque
mientras que el lobo está,
el lobo está.

—Lobo ya estás?

—Me estoy poniendo los zapatos...

Juguemos en el bosque...etc.

(Se seguirá hasta lograr que el lobo esté listo)

Coro

Juguemos en el bosque
mientras que el lobo está,
el lobo está.

—Qué está haciendo el lobo...
(hablado)

—El lobo está acostado.

Coro

Juguemos en el bosque
mientras que el lobo está,
el lobo está.

—Que está haciendo el lobo?
(hablado)

—Está vistiéndose.

Coro

Juguemos en el bosque
mientras que el lobo está,
el lobo está.

—Qué está haciendo el lobo?
(hablado)

—El lobo está de camino.



Quiénes lo juegan: Niños y Niñas.

Objetos con que se juega: Ninguno.

Personajes: El niño que hace de lobo y el corro.

Cómo se juega:

Los niños escogen con anticipación al que ha de quedar de lobo, mediante las rimas de sorteo. El LOBO se situará un poco lejos del grupo. El resto de los niños forman un círculo enlazándose de las manos; empiezan a girar hacia la izquierda, luego hacia la derecha, a tiempo que cantan la letra del coro. Apenas se termina el coro, se detienen y comienza el diálogo entre el corro y el lobo. Cada vez que el lobo anuncia una de sus actividades, los niños del corro tratan de ejecutarlas, imitando los movimientos que se realizarían al ejecutar tales acciones. De esta manera, se bañarán, se secarán, se pondrán las medias, etc. Una vez realizada cada actividad volverán a cantar el coro, hasta que el lobo y ellos, después de haber pasado por todo lo que es necesario hacer para quedar pulcramente vestidos, estén listos para correr. El lobo al anunciar que ya está listo, comenzará a perseguir a sus compañeros. El que llegue a ser alcanzado por el lobo será el que desempeñe este papel en el próximo turno. Si el que hace de lobo no logra atrapar a ninguno se vuelve a comenzar el juego con los mismos personajes.

Es juego popular en América. Juan de Dios Arias nos da esta versión colombiana:

Reposemos en el bosque
mientras que el lobo no está,
porque cuando salga el lobo

quien sabe que nos hará.
—Lobo, estás?
—Me estoy poniendo las medias...etc.

Lo demás se realiza igual que entre nosotros.

Don Juan Alfonso Carrizo no incluye este juego en su colección; suponemos que sí existe en Argentina pues hay un disco de juegos infantiles impreso en ese país y editado en Columbia que trae una versión que canta María Rubini.

La obra de Don Vicente Mendoza nos trae esta versión mejicana:

Juguemos en el bosque
mientras que el lobo no está,
porque si el lobo aparece

enteros nos comerá.
—Lobo estás allí?
—Me estoy poniendo los calcetines...etc.

INFORMANTES

150—Recuerdo de infancia.

151—Aurora Romero, curso de verano, Normal de Santiago, 1950. Ella aporta una nueva modalidad al juego, pues el que hace de lobo debe acostarse sobre la grama y permanecer con la cara tapada. Cuando llega el momento de salir, da un salto y comienza su persecución.

152—

MATARILE RILE RON

Hato ambó, matarile, rile, rile
Hato ambó, matarile, rile, rón.*
Qué venéis a buscar,
matarile, rile rile
Qué venéis a buscar,
mataile, rile rón.
Un pajajé, matarile, rile, rile,
Un pajajé, matarile, rile, rón.
Escójalo usted, matarile, rile, rile.
Escójalo usted matarile, rile, rón.
Pongo amores en..... (se dice el nombre del niño)
matarile, rile, rile
Pongo amores en.....
matarile, rile, rón.
Qué oficio le pondremos,
matarile, rile, rile,
Qué oficio le pondremos,
matarile, rile, rón.
Le pondremos chupa hueso

matarile, rile, rile,
Le pondremos chupa hueso,
matarile, rile, rón.
Ese oficio no le gusta,
matarile, rile, rile,
ese oficio no le gusta,
matarile, rile, rón.
Le pondremos pianista
matarile, rile, rile,
le pondremos pianista,
matarile, rile, rón.
Ese oficio sí le gusta
matarile, rile, rile.
Ese oficio sí le gusta,
matarile, rile, rón.
Celebremos todas juntas
matarile, rile, rile
celebremos todas juntas
matarile, rile, rón.

153—

Buenas noches, mi señora, matarile, rilerón.
Qué desea Su Majestad, matarile, rilerón.
Yo quiero una de sus hijas, matarile, rilerón.
Escójala usted, matarile, rilerón.
Esta escojo por esposa,
por bonita y por mujer
que parece una "risita"
acabadita de nacer.
Qué oficio le pondremos, matarile rilerón.
Le pondremos cocinera, matarile, rilerón.
Ese oficio no le gusta, matarile rilerón. (bis)
Le pondremos costurera, matarile rilerón. (bis)
Ese oficio sí le gusta, matarile, rilerón. (bis)
Celebremos todas juntas, matarile, rilerón. (bis)

* Pronúciase la r suave.

Buenos días mi señorito
 matan-ti-ru-ti-ru-lán.
 Qué deseaba mi señorito
 matan-ti-ru-ti-ru-lán.
 A uno de sus hijitos
 matan-ti-ru-ti-ru-lán.
 A cuál de ellos deseaba
 matan-ti-ru-ti-ru-lán.
 A esta niña que me gusta
 matan-ti-ru-ti-ru-lán.

En qué oficio la pondremos
 matan-ti-ru-ti-ru-lán.

Le pondremos. (se dice el oficio)
 matan-ti-ru-ti-ru-lán.
 Este oficio no le gusta (o si le gusta)
 matan-ti-ru-ti-ru-lán.
 Pues haremos ronda entera
 con la niña en la mitad.
 Arbolito de naranja
 peinillita de marfil
 que la niña más hermosa
 ha salido de un jardín.

Allegretto ♩ = 76 (152-154)

A to am bó ma te ri le ri le ri le
 A to am bó ma te ri le ri le rón Qué ve
 ne is a bus car? Ma te ri le ri le ri le Qué ve
 ne is a bus car? Ma te ri le ri le rón

♩ = 76 (Variante)

A to am bó ma te ri le ri le rón A to am
 bó ma te ri le ri le rón. Qué ve ne is a bus
 car ma te ri le ri le rón. Qué ve rón. Etc.

Quiénes lo juegan: niños y niñas. Mucho más las niñas.

Objetos que se usan: Ninguno.

Cómo se juega:

Los que juegan escogen a uno de ellos que se colocará frente al resto de los niños y a quien le tocará iniciar el diálogo. A medida que canta los versos avanza hacia el grupo hasta quedar frente a él y retrocede luego hasta llegar a su punto de partida. A su vez el grupo contesta avanzando y retrocediendo en igual forma. Cuando llega el momento en que se dice: "Celebremos todos juntos. . . . etc.", se toma de la mano formando un círculo y giran dando saltos hasta terminar el verso, momento en que el jugador en quien "pusieron amores" pasa al lado del niño que comenzó el diálogo. En seguida empezará de nuevo la ronda. El juego termina cuando todos los del grupo hayan pasado uno a uno al bando contrario. Si al nombrar el oficio que le designan al que ha sido escogido, éste no lo acepta, seguirán nombrando oficios hasta que el niño termine por aceptar uno de su agrado.

Nota:—Este juego tiene denominaciones distintas a la nuestra pues en cada país latinoamericano se conoce con nombres distintos; así en Argentina, la colección de Carrizo lo trae con el nombre de

DONDE ESTAN LAS LLAVES

Dónde están las llaves
mandarile, ri-le-rile,
Dónde están las llaves
manda ri-le-ri-le-ri-le-rón.
En el fondo de la mar
manda ri-le-ri-le-ri-le-rón.
En el fondo de la mar
manda ri-le-ri-le-ri-le-rón.
Quién las ha ido a buscar
manda ri-le-ri-le-ri-le-rón
Quién las ha ido a buscar
manda ri-le-ri-le-ri-le-rón
Yo quiero a Manuelita
manda ri-le-ri-le-ri-le-rón
Qué le vas a regalar
manda ri-le-ri-le-ri-le
Qué le vas a regalar
manda ri-le-ri-le-rón.
Las joyas de la reina

manda ri-le-ri-le-ri-le
Las joyas de la reina
manda ri-le-ri-le-rón.
Ese regalo no le agrada
manda ri-le-ri-le-ri-le
Ese regalo no le agrada
manda ri-le-ri-le-ri-le-rón
Le regalo una peineta
manda ri-le-ri-le-ri-le
Le regalo una peineta
manda ri-le-ri-le-rón.
Ese regalo sí le agrada
manda ri-le-ri-le-rile
Ese regalo sí le agrada
manda ri-le-ri-le-rón.
Hagamos la vuelta entera
vuelta entera en general
cada uno a su lugar.

María Cadilla de Martínez nos da el juego con el título de

Ambos a Dos

Ambos a dos, matarile, rile, rile
Ambos a dos, matarile, rile, rón.
Qué quiere usted, matarile, rile, rile,
Qué quiere usted, matarile, rile, rón.
Yo quiero un paje, matarile, rile, rile
Yo quiero un paje, matarile, rile, rón.
Escójalo usted, matarile, rile, rile,
Escójalo usted, matarile, rile, rón.

Yo escojo a (fulano) matarile, rile, rile
 Yo escojo a (fulano) matarile, rile, rón.
 Qué nombre le pondremos, matarile, rile, rile
 Qué nombre le pondremos, matarile, rile, rón.
 Le pondremos profesora, matarile, rile, rile,
 Le pondremos profesora, matarile, rile, rón.
 Ella dice que sí le gusta (o no), materile, rile, rile
 Ella dice que sí le gusta (o no), matarile, rile, rón.
 Celebremos todos juntos, matarile, rile, rile
 Celebremos todos juntos, matarile, rile, rón.

La versión de México que trae el libro de D. Vicente es igual a la muestra 152 con la única diferencia de que en lugar de "Hato ambó" ellos dicen "Amo a tó". En El Salvador se juega la misma versión mexicana y con el mismo nombre.

A juzgar por las colecciones apuntadas el "Materile" es el juego que aparece con menos variantes entre los países de América. Se puede observar que salvo la palabra *Hato Ambó*, el texto casi siempre es el mismo.

En el prólogo del libro "Lírica Infantil de México" hay una explicación sobre la expresión Hato Ambó que da Luis Santullano, quien afirma que es remembranza verbal de un juego francés: "Un beau chateau".

INFORMANTES

152—Recuerdo de mi infancia. Como esta versión obtuve muestras de Zaratí Guardia, La Pintada, Penonomé, 16 años, 1953. Residente en Panamá. Dice haberla jugado en su pueblo natal en 1942.

Elvia Chiu, Bocas del Toro, 16 años, 1953. Dice haberla jugado en 1947. Ella le quita la expresión "celebremos todas juntas" etc.

153—Éda Gutiérrez, maestra rural del curso de verano de la Normal de Santiago, 1950.

154—Delia Tamayo, colonense, dió la versión en 1950, en el curso de verano de la Normal de Santiago.

155—

RELUFRI-RELUFRI

A dónde va mi pobre coja, relufrí, relufrá,
 A dónde va mi pobre coja, relufrí, tis-tás.
 Voy a recoger violetas, relufrí, relufrá
 Voy a recoger violetas, relufrí, tis-tás.
 Para qué quieres violetas relufrí, relufrá,
 Para qué quieres violetas, relufrí, tis-tás.
 Para perfumar mi ropa relufrí, relufrá,
 Para perfumar mi ropa relufrí, tis-tás.
 Si te encuentras con la virgen relufrí, relufrá,
 Si te encuentras con la virgen relufrí, tis-tás.
 Yo le haré la reverencia relufrí, relufrá
 Yo le haré la reverencia relufrí, tis-tás.
 Si te encuentras con el diablo relufrí, relufrá
 Si te encuentras con el diablo relufrí, tis-tás.
 Yo le mostraré cachitos relufrí, rulafrá
 Yo le mostraré cachitos relufrí, tis-tás.

156—

Dónde va mi pobre vieja, reduflín, reduflán (bis)
 Vengo a recoger violetas, reduflín, reduflán (bis)
 Para perfumar mi ropa reduflín, reduflan (bis)

Si te encuentras con la virgen reduflín, reduflán (bis)
 Yo le mostraré mi manto reduflín, reduflán, (bis)
 Si te encuentras con la reina reduflín, reduflán (bis)
 Yo le mostraré coronas reduflín, reduflán, (bis)
 Si te encuentras con el rey, reduflín, reduflán, (bis)
 Yo le mostraré mi trono, reduflín, reduflán, (bis)
 Si te encuentras un borracho, reduflín, reduflán, (bis)
 Yo le mostraré botellas, reduflín, reduflán, (bis)
 Si te encuentras con el ángel, reduflín, reduflán (bis)
 Yo le mostraré mis alas, reduflín, reduflán. (bis)
 Si te encuentras con el diablo, reduflín, reduflán (bis)
 Yo le mostraré mis cachos reduflín, reduflán (bis)
 (este último verso se repite tres veces)

157—

Coro:—Voy a recoger violetas relufllín, relufllán (bis)
 Vieja:—Voy a recoger violetas relufllín, relufllán (bis)
 Coro:—Para qué quieres violetas relufllín, relufllán (bis)
 Vieja:—Para “emperfumar” mi ropa relufllín, relufllán (bis)
 Coro:—Si te encuentras con el rey, relufllín, relufllán (bis)
 Vieja:—Yo le mostraré cornetas, relufllín, relufllán, (bis)
 Coro:—Si te encuentran con la reina, relufllín, relufllán
 Vieja:—Yo le mostraré coronas, relufllín, relufllán (bis)
 Coro:—Si te encuentras con el ángel, relufllín, relufllán
 Vieja:—Yo le mostraré mis alas, relufllín, relufllán (bis)
 Coro:—Si te encuentras con el diablo relufllín, relufllán
 Vieja:—Yo le mostraré mis cachos relufllín, relufllán (bis)

158—

Coro:—Dónde va mi pobre vieja relufllín, relufllán (bis)
 Vieja:—Voy a recoger violetas relufllín, relufllán (bis)
 Coro:—Para qué quieres violetas relufllín, relufllán (bis)
 Vieja:—Para perfumar mi ropa relufllín, relufllán, (bis)
 Coro:—Si te encuentras con el rey, relufllín, relufllán (bis)
 Vieja:—Yo le mostraré botellas, relufllí, relufllá (bis)
 Coro:—Si te encuentras con el hada, relufllí, relufllá (bis)

Allegretto $\text{♩} = 76$ (155-158)

Dón de vá mi po bre co ja Re. lu

frí re lu frá Dón de va mi po bre

co ja Re lu frí tis tas
 (tambien: ci ta)

Vieja:—Yo le mostraré botellas, reluí, reluí (bis)
 Coro:—Si te encuentras con el hada, reluí, reluí (bis)
 Vieja:—Yo le mostraré estrellas reluí, reluí (bis)
 Coro:—Si te encuentras con el duende reluí, reluí (bis)
 Vieja:—Yo le mostraré la oreja, reluí, reluí (bis)
 Coro:—Si te encuentras con el ángel reluí, reluí (bis)
 Vieja:—Yo le mostraré mis alas, reluí, reluí (bis)
 Coro:—Si te encuentras con el diablo reluí, reluí (bis)
 Vieja:—Yo le mostraré mis cachos, reluí, reluí (bis)

Quiénes lo juegan: Pueden jugarlo niñas y niños pero generalmente lo juegan las niñas.

Con qué se juega: No se usan objetos.

Personajes: La Coja o Vieja y el Coro.

Cómo se juega:

Se escoge una niña de las del grupo para que haga el papel de Cojita o de Vieja y se la sitúa frente al resto de los jugadores que se han colocado en fila uno al lado del otro. Al comenzar el canto los que forman el grupo avanzan cantando hacia la Cojita hasta completar la letra del primer verso. Al comenzar la repetición de este verso, retroceden hasta ocupar su primitivo lugar. La viejita o cojita al responder, avanza cojeando y retrocede en la misma forma que lo hizo el grupo. Así va desarrollándose este diálogo cantado hasta llegar el momento en que la cojita dice que mostrará sus cachos. Cuando llega a este punto todos deben huir pues la cojita los corretea hasta alcanzar a alguno que tendrá que hacer el papel de viejita en el turno siguiente. Algunos niños gustan de dramatizar la cojera usando un bastón.

Nota:—Parece un juego bastante difundido en los países de habla castellana. En la colección de Luis Diego Cuscoy leemos:

Si te encuentras con el príncipe minuí, minuí.
 Dónde vas coja, cojita, minuí, minuí.
 Voy al campo por violetas minuí, minuí
 Pa quién son las violetas minuí, minuí.
 Pa la virgen mi patrona minuí, minuí.
 Si te encuentras con la reina, minuí, minuí.
 Yo le haré la reverencia minuí, minuí.
 Si te encuentras con el rey, minuí, minuí.
 Yo le haré la reverencia minuí, minuí.
 Si te encuentras con el príncipe minuí, minuí.
 Yo le sacaré a paseo, minuí, minuí.

Nótese el respeto a los personajes reales que tiene esta versión canaria. En Renadio se encuentra esta versión:

Dónde va mi cojita, miduí, miduí.
 voy al campo por violetas, miduí, miduí.
 Y si la reina te viere miduí, miduí.
 yo le haré una reverencia, miduí, miduí.
 y si el rey te encontrare, miduí, miduí.
 yo le besaré la mano, miduí, miduí.
 y si el Obispo te viere, miduí, miduí.
 Yo le besaré el anillo, miduí, miduí.

La versión argentina del libro de Carrizo dice.

¿Adónde va la niña coqueta, chirunflín, chirunflán.

¿Adónde va la niña coqueta? y al murien contrar?*

—A recoger violetas, chirunflín, chirunflán.

A recoger violetas y al murien contrar.

—Ay si te ve la virgen y al murien contrar.

Le haré la reverencia, chirunflín, chirunflán.

Le haré la reverencia y al murien contrar.

—Ay, si te ve el ángel!, chirunflín, chirunflán.

Ay si te ve el ángel! y al murien contrar.

Le haré la cortesía, chirunflín, chirunflán.

Le haré la cortesía, chirunflín, chirunflán.

—Ay si te pilla el diablo, chirunflín, chirunflán,

Ay si te pilla el diablo y al murien contrar.

Le sacaré los cuatro cuernos, Chirunflin, chirunflán

Le sacaré los cuatro cuernos y al murien contrar.

Hasta donde hemos podido averiguar este juego deriva de una ronda francesa que acogió España. Según anotaciones de D. Juan Alfonso Carrizo este juego aparece en la colección de D. Aurelio del Llano Roza Ampudia, titulada *Esfoyaza de Cantares Asturianos*, en esta forma:

Dónde va la cojita, miruflí, miruflá.

voy al campo a coger violetas, miruflí, miruflá.

¿Para quién son las violetas?

Para la virgen nuestra patrona.

Y si la reina te viera?

Yo le haría dos reverencias.

Y si el príncipe te viera?

Yo le sacaría a pasear.

Y si el guardia te viera?

Yo me burlo del guardia.

No hemos llegado a leer nada que se parezca en las demás colecciones. Sabemos que en Chile existe alguna versión por referencias, pero no porque lo haya podido comprobar. Los comentarios sobre las versiones panameñas están en las págs. 13 y 14 del estudio que precede a esta colección.

INFORMANTES

155—Recuerdo de infancia.

156—Ruth Taylor, 19 años, Boquete, Chiriquí, 1954. Dice haberlo jugado en 1945 con el nombre de El Diablo.

157—Zoila Chanis, 19 años, La Palma de Las Tablas, Prov. de Los Santos. Dice haberlo jugado en 1945 con el nombre de "La Coja".

158—Aida Calvet, 19 años, Colón, 1954. dice haberlo jugado en 1946 con el nombre de Reluflí.

159—

LA SORTIJITA

Sortijita de oro traigo
que quebrándoseme viene
que linda señora
las hijas que tiene.
Si las tengo o no las tengo

las sabré mantener
que del pan que yo comiere
comerán ellas también.
Yo me voy muy enojado
al palacio del rey

* Según Carrizo la forma correcta en francés es *L'amour n'y compta*.

a contárselo a mi padre
y a mi madre tal vez.
Ven acá pastor honrado
tan honrado y tan cortés
De las tres hijas que tengo
la mejor te daré.
Esta cojo y esta cojo
por esposa y por mujer
que parece una rosita
acabadita de nacer.
Lo que te encargo señor
que me la trates muy bien
sentadita en silla de oro
dándole cartas al rey.

160—

Sortijita de oro traigo
que quebrándosese viene
qué linda señora
las hijas que tiene.
Si las tengo o no las tengo
las sabré mantener
que del pan que yo comiere
comerán ellas también.

Yo me voy muy enojado
al palacio del rey
a decirle al rey mi padre
lo que vos me respondeis.
Ven acá pastor honrado
tan honrado y tan cortés,
de las tres hijas que tengo
la mejor te daré.
Esta cojo y ésta cojo
por esposa y por mujer
que parece una rosita
acabadita de nacer.
Lo que te encargo señor
que me la trate muy bien
sentadita en silla de oro
dándole besos al rey.

161—

De Francia vengo, señores,
muy buen mozo portugués,
a pedirle a Ud. señora,
que una esposa a mi me dé.
Yo lo siento caballero,
Yo las quiero también

que del pan que yo comiera
ellas también comerán,
y del agua que bebiera,
ellas también beberán.
Yo me voy muy enojado
a los palacios del rey
a decirle a mi señor
lo que vos me respondés.
Vuelva, vuelva caballero
no sea tan descortés;
de las tres hijas que tengo
escoged la que queréis.
Esta escojo y ésta escojo
por bonita y por mujer
que parece una rosita
acabadita de nacer.
Téngala bien guardada,
bien guardada la tendré,
sentadita en silla de oro
bordando cordón al rey
y azotito con correa
cuando fuere menester.
mojaditos en vinagre
para que lo sienta bien.

Allegretto ♩ = 72 (159-161)

Sor ti ji ta deo ro trai go que que brán do se me
vie ne. Qué lin da se ño ra las hi jas que
tie ne. Si las ten go no las ten go las sa
bré man te ner, que del pan que yo co mie re co me
rán e llas tam bien. Yo me

Quiénes lo juegan: Siempre niñas.

Objetos que se usan: Ninguno.

Personajes: La que hace de pastor, la que hace de Madre y las hijas.

Cómo se juega:

El grupo de niñas que hacen el papel de hijas se sientan al lado de la que hace de madre. La que hace el papel de pastor está alejada del grupo. Cuando todas se han acomodado en sus puestos, la que hace de pastor entra cantando la primera parte de la estrofa y llega a situarse frente al grupo que forman la madre y las hijas. La madre responde al Pastor y se entabla el diálogo entre las dos. Cuando el Pastor es invitado a escoger entre las hijas de la señora, elegirá aquella que más le guste y se la lleva. A veces las que participan en el juego acostumbran a hacer una silla de mano para conducir a la elegida al lugar de su destino. El juego termina cuando la madre ha dado todos sus hijos.

Nota:—Este romance español vive con toda su fuerza en las naciones latinoamericanas tal como lo demuestran las colecciones leídas. En la colección canaria de Luis Diego Cuscoy encontramos:

A la cinta cinta de oro
y a la hoja de laurel
me ha mandado mi señora
¿cuántas hijas tiene Ud?
Si las tengo o no las tengo
la sabré mantener....etc. (sigue igual a nuestra
versión 160)

Rodríguez Marín, inserta:

Cordoncito de oro traigo
que se me viene quebrando
preguntando, preguntando
cuántas hijas tiene el rey.
Que tenga las que tubiere
con ellas me mantendré
y de todas las que tenga
escojo la más mujé.

Esta escojo por espos:
sarg' usté cara de rosa.
Si usté n' ha comido nada,
comerá usté una ensalada,
comerá usté una perdiz
con su pico y su nariz
y las patas coloradas
sarg' usté señá casada.

Alfonso Carrizo en Argentina acoge:

Hilo de oro, hilo' i plata
vino el ángel San Gabriel;
y me dijo una mujer:
qué lindas hijas tenéis.
Si las tengo o no las tengo
yo las sabré mantener
con el pan que Dios me da,
todas comen y yo también.
Ya me voy muy enojado
para el palacio del rey

a avisárselo a la reina
y al hijo del rey también.
Vuelve, vuelve pastorcillo,
no sea tan descortés;
de las tres hijas que tengo,
la mejor te la daré.
Esta llevo y esta traigo,
por esposa y gran mujer,
que su madre es una rosa
y su padre es un clavel.

Monserate Deliz en Puerto Rico, recoge:

Hilito, hilito de oro
que hilando lo dejé,
por el camino me han dicho
qué lindas hijas tenés.
Téngalas o no las tenga,
yo las sabré mantener;

y del pan que yo comiere
comerán ellas también.
Yo me voy muy enojado
a los palacios del rey
a decirle a mi señor
lo que vos me respondéis etc. (sigue igual a
nuestra versión 137)

En El Salvador, la colección hecha por el Ministerio de Instrucción Pública, registra:

Chinchirivín, chinchirivín.

De Francia vengo, señores,
de reinado portugués
que en el camino me han dicho
qué lindas hijas tenéis;
si las tengo o no las tengo

no las tengo para dar
del vino que yo tomo
todas ellas tomarán;
del pan que yo comiere
todas ellas comerán...etc. (sigue igual que
nuestra muestra 138)

En Venezuela se le conoce con el nombre de El Rey, El Galán y la Dama", según la muestra que nos ofrece Rafael M. Rosales, en uno de los boletines publicados por el Instituto Venezolano de Folklore:

Buenas noches, caballero.
qué buenas hijas tenés.
Téngalas o no las tenga
vos no las mantenés.
Yo me voy muy enojado
de los palacios del rey
que de las hijas que tiene
no me dé una por mujer.
Vuelva, vuelva, caballero

tan galán y tan cortés
de las tres hijas que tengo
escogé la que querés.
Esta escojo y esta llevo
por esposa y por mujer
que su madre es una rosa
y su padre es un clavel
y tú eres un botón de rosa
acabado de nacer.

En México recoge D. Vicente Mendoza la muestra más large y elaborada que se conoce del tema de La Sortijita:

Hilitos, Hilitos de oro
que se me vienen quebrando
madre, madre Lagaréis
por el rey voy preguntando
cuántas hijas me tenéis.
Tenga yo las que tuviere,
nada le interesa al rey.
Pues me voy muy disgustado
a poner la queja al rey.

Vuelva, vuelva caballero,
no sea tan descortés,
que de las hijas que tengo
escoja la más mujer.
Escojo la más bonita
Escojo la más mujer,
ésta que parece rosa
acabada de nacer.

Principia entonces un diálogo que puede ser muy variado según el genio de los interlocutores:

¿Te vas a palacio?
No aquí estoy bien.
El príncipe te hará feliz.
No quiero; estoy mejor con mi madre
El te dará diamantes.

No tengo deseos de nada de eso.
Te dará perlas para tu cuello.
No quiero; yo tengo las mías.
Te dará una corona de oro,
y un trono recamado de perlas.....

El joven sigue ofreciendo y ella rechazando hasta que encuentra algo que le gusta

bien y se va de buen grado con él. Así se irá llevando las niñas una a una y cada vez volverá a empezar por "hilitos etc." Cuando solo queda la madre con una de las hijas, vuelve el mensajero pero al llevársela le irá diciendo:

En palacio te casarás con el mensajero,
éste (se toca el pecho) que te adora.

La niña responde:

¡Oh! sí! (se abrazan)

La madre:—Aquí le entrego a mis hijas
con dolor de corazón.

Todos:—Celebremos todos juntos,
todos juntos esta unión.

La madre:—Trátemela con cariño
mire su cutis de armiño.
Trátemela con esmero
que es de todo caballero.
Paséela en la carroza,
para que luzca la hermosa.
Y déle mucho que coma
una ración de paloma.
Y que muela en el metate
nixtamal o chocolate.
Y si se pone en un brete,

aviéntele el molcajete.
siéntemela en dosel
que es hija de un coronel
Siéntemela en un huacal,
que es hija de un caporal.
Siéntemela en un petate,
que es hija de un pinacate.
La sentaré en la ventana
porque es hija de Santa Ana.
La sentaré en un balcón,
por ser hija de Miramón.
La sentaré entre pilares
por ser hija de Benito Juárez.
La sentaré en un basurero
por ser hija del carbonero.

Este diálogo puede seguir indefinidamente hasta que el niño quiera.

El texto de estos juegos americanos de La Sortijita puede haber tenido origen en el romance español de todos conocido "Las Hijas del Rey Moro"* pues la letra de este romance tiene asombrosa similitud con la del texto de estos juegos:

—De Francia vengo señores
de buscar esposa al rey;
y en el camino me han dicho
que lindas hijas tenéis.
—Si las tengo o no las tengo
para mí las guardaré
—¡Oh qué alegre que me vine!
¡Oh qué triste que me voy!
Que las hijas del rey moro
no me las quieran dar, no.
—Vuelva vuelva, caballero
no sea tan descortés;
de las hijas que yo tengo,
escoja la que quisier.
No quiero esta por tiñosa,

ni tampoco esta leprosa;
por pulida y por hermosa
ésta escojo por mujer,
que me parece una rosa
nacida al pie de un clavel.
Por Dios pido, caballero,
que me la trate muy bien.
—Ella será bien tratada
como la hija de un rey,
en silla de oro sentada
y en la de márfil también.
Del buen pan que el rey comiese
ella comerá también;
del vino que el rey bebiese,
ella beberá también.

* "Romancero Español", publicado por Luis Santullano, 1934.

La existencia de este romance en los juegos de los niños de América y de España está demostrando una vez más la aseveración de que los juegos guardan restos de leyendas y de rimas populares que han nacido alrededor de un hecho. Seguramente el romance español surgió a raíz de algún acontecimiento que conmovió a la comunidad hasta el punto de inspirar composiciones sobre el hecho, a poetas anónimos. De allí pasaría al pueblo y de éste a los niños que han sabido guardar los textos celosamente y en todo su esplendor. Ya estos pasos han sido tratados sabiamente por Lady Gomme quien habla de cierto orden: hecho, leyenda, rima, drama y juego, pasos que parecen realizarse con bastante exactitud en esta pieza de nuestros juegos infantiles.

INFORMANTES

159—Recuerdo de infancia.

160—Alicia Pérez, Chitré, Prov. de Herrera, 1954.

161—Jeannette Perigault, 16 años, dice haberlo jugado en la ciudad de Colón, en 1945-46.

La señora Fermina Vergara de Guararé, de 85 años de edad dice haberlo jugado tal cual aparece en la versión 160 con el nombre de Hilito de Oro.

Sergio González en su libro "Leyendas Panameñas", anota una versión que también comienza con "hilito, hilito de oro que quebrándosese viene...".

162—

DONDE VAS ALFONSO XII

Dónde vas Alfonso XII
por las calles de Madrid
voy en busca de Mercedes
que hace días no la vi.
A Mercedes no la busques
no la busques por aquí
cuatro hombres la llevaban
por las calles de Madrid.
Se acabó la flor de mayo
se acabó la flor de abril
se murió la que paseaba
por las calles de Madrid.
Sortijita de oro traigo
piedrecita de márfil
que se quiten, que se quiten
de las puertas de Madrid.

163—

Dónde vas Alfonso XII
dónde vas triste de ti
voy en busca de Mercedes
que ayer tarde no la ví.
A Mercedes no la busques
no la busques por allí
cuatro hombres la llevaban
a la iglesia de *Madris*
Se acabó la flor de mayo
se acabó la flor de abril
se murió la que paseaba
por las calles de *Madris*
Sortijita de oro traigo
piedrecita de marfil
que se quiten, que se quiten
de la puerta de *Madris*.

Allegretto $\text{♩} = 72$ (162-163)

Dón de vas Al fon so Do ce, por las
ca lles de Ma drid, Voy en bus ca de Mer
ce des que ha ce dí as no la ví.

Objetos que se usan: Ninguno.

Quiénes juegan: Niños y niñas. Mucho más las niñas. Nunca niños solos.

Cómo se juega:

Los niños hacen un gran círculo y giran cantando la letra hacia un lado y hacia el otro hasta terminar.

Nota:—Es uno de los juegos más populares de América a juzgar por las versiones encontradas. Aparece en casi todas las colecciones. Comencemos por la muestra recogida en Argentina por D. Juan Alfonso Carrizo:

Dónde vas Alfonso XII
Dónde vas tan solo así.
Voy en busca de mi esposa
que hace tiempo no la vi.
Tu esposa ya está muerta,
muerta está que yo la vi
Las alhajas que llevaba
yo te las sabré decir:

El cajón era de oro
y la tapa de marfil,
y el manto que la cubría
era de hojas de jazmín.
Ya murió la Mercedesitas
ya murió la flor de abril
ya murió la que reinaba
en las calles de Madrid.

* Monserrate Deliz, nos da la versión que sigue, indicando que es solo "para cantar".

Dónde vas Alfonso XII
 Dónde vas triste de ti
 voy en busca de Mercedes
 que hace tiempo no la vi
 Merceditas ya se ha muerto
 que enterrarla yo vi
 cuatro duques la llevaban
 por las calles de Madrid.
 Su carita era de cera
 y sus dientes de marfil
 y el pañuelo que llevaba
 era color carmesí.
 Sandalias de oro bordadas
 llevaba en sus lindos pies,
 que se las bordó la infanta
 la Infanta Doña Isabel.

Al subir las escaleras
 una negra sombra vi
 mientras más me retiraba
 más se me acercaba a mí.
 No te asustes caballero
 no te asustes tú de mí;
 que soy tu esposa Mercedes
 que te viene a recibir.
 Cásate buen caballero
 cástate, no estés así,
 la primera hija que tengas
 la llamarás como a mí.
 Los faroles del palacio
 ya no quieren alumbrar
 porque Mercedes se ha muerto
 y luto quieren guardar

Como el romance de La Sortijita este también parece derivar de los romances españoles, pues el texto de los juegos no difiere gran cosa del romance que trae el "Romancero Español" de Luis Santullano, edición de 1943 y que está en el capítulo de los Romances novelescos recogidos en Andalucía:

Dónde ba usté, cabayero?
 dónde ba usté por ahí?
 boy en busca de mi esposa
 que hace años que la vi
 Su esposa de usté s' ha muerto
 y yo la bide enterrar;
 las señales que yevaba
 yo se las puedo explicá.
 La cara era de sera
 y los dientes de marfí,
 y er pañuelo que yevaba
 era rico carmesí;
 la llevaban cuatro duques,
 cabayeros más de mí.
 —haya muerto o no haya muerto
 a su casa m' he de ir—
 Ar subir las escaleras

una sombra bide aquí;
 mientras más me retiraba,
 más s' acercaba hasia mí.
 siéntese usté cabayero;
 no te asuste tú de mí.
 que soy tu querida esposa,
 que hace un año que morí.
 los brasos que te abrasaban
 a la tierra se los dí,
 la boca que te besaba
 los gusanos dieron fin.
 Cásate, buen cabayero,
 cástate y no andes así;
 la primer hija que tengas
 ponle Rosa como a mí,
 pa cuando a llamarla fueras,
 que te acuerdes tú de mí.

También Santullano cita otra versión con el mismo tema en su capítulo *Canciones de Rueda* del mismo *Romancero Español* y que ya tiene el título de

Dónde vas rey Alfonsito

Dónde vas rey Alfonsito
 dónde vas triste de ti?
 Voy en busca de Mercedes,
 que ayer tarde no la vi

Merceditas ya se ha muerto
 muerta está que yo la vi.
 Cuatro Condes la llevaban
 por las calles de Madrid.

Al Escorial la llevaban,
y la enterraron allí,
en una caja forrada
de cristal y de marfil.
El paño que la cubría
era azul y carmesí,

con borlones de oro y plata
y claveles más de mil.
—ya murió la flor de mayo
ya murió la flor de abril
ya murió la que reinaba
en la corte de Madrid.

El hecho de que Santullano inserte esta muestra entre las canciones de rueda, podría sugerir que en algunos lugares de España se canta y juega en forma de ronda, como lo hacemos en Panamá.

INFORMANTES

162—Recuerdo de infancia.

163—Marta Córdoba, Chitré, 20 años, 1953; dice haberlo jugado en 1946.

164—

DOÑA ANA

Vamos a la huerta
del toro toronjil
a ver a Doña Ana
comiendo perejil.
Doña Ana no está aquí
Doña Ana está en Belén
abriendo la rosa
y cerrando un clavel.
—Dónde está Doña Ana?
—Está con fiebre.
Vamos a la huerta
del toro toronjil
a ver a Doña Ana
comiendo perejil.
Doña Ana no está aquí
Doña Ana está en Belén
abriendo la rosa
y cerrando un clavel.
—Dónde está Doña Ana?
—Se murió.
Vamos a la huerta
del toro toronjil

a ver a Doña Ana
comiendo perejil.
Doña Ana no está aquí,
Doña Ana está en Belén
abriendo una rosa
y cerrando un clavel.
—Dónde está Doña Ana
—Salió de la sepultura.

165—

Doña Ana no está aquí
Doña Ana está en Belén
abriendo una rosa
y cerrando el clavel.
—Dónde está Doña Ana?
—Poniéndose las medias....
Doña Ana no está aquí
Doña Ana está en Belén
abriendo una rosa
y cerrando el clavel.
—Dónde está Doña Ana?
poniéndose los zapatos....

Allegretto ♩ = 72 (164-5).

Va mos a la huer ta del To ro To ron jil, a
 ver a do ñaA na co giendo pe re jil. Do
 ñaA na no es táa quí, Do ñaA na estáen Be lén, a
 brien do la ro sây ce rran dol cla vel.

Los niños siguen hasta que puedan dejar a Doña Ana totalmente vestida.

Quénes juegan: Niños y niñas. Mucho más las niñas.

Objeto: ninguno

Personajes: (versión 161) Doña Ana; El enfermero o enfermera. El corro. Para la versión 165: Doña Ana, el corro y uno que avisa.

Cómo se juega:

La que hace de Doña Ana y el Enfermero o Enfermera se alejan un poco del resto de los niños. El resto del grupo hace una rueda enlazándose de las manos y comienzan el canto de ronda. Cuando dicen "abriendo una rosa" abren más el círculo extendiendo sus manos e inmediatamente cierran todo lo que pueden la rueda encojiendo los brazos y marchando hacia el centro para concordar con el "cerrando un clavel" que dice la letra del texto. Al regresar a la posición inicial, preguntan en coro: "Dónde está Doña Ana"?... El Enfermero, si se trata de la versión 164; o el que avisa, si es la 165, responden en cada caso lo que les toque responder. El Enfermero, dará respuestas que indiquen la gravedad cada vez más alarmante del estado de Doña Ana hasta que pueda anunciar su muerte. Acto seguido se realizará la ceremonia del entierro; cargan a Doña Ana entre todos y la dejan en otro lugar. Cuando regresan vuelven a cantar el coro y luego le preguntan al enfermero por doña Ana. Este responderá que salió de la sepultura. Al oír esta respuesta todos huyen porque Doña Ana sale a corretearlos y al primero que coja le tocará hacer el papel de Doña Ana. Lo mismo se hace en la versión 165 con la diferencia de que como no hay muerte, no hay entierro. El que avisa irá anunciando cómo va vistiéndose Doña Ana hasta que ya con sombrero y arreglada saldrá de su escondite a corretear a los compañeros.

Nota:—Sobre este juego debemos decir que el que conocimos en la infancia lo llamábamos SOMOS LOS ESTUDIANTES y comenzaba así:

Quién es esa gente
que pasa por allí
que de día ni de noche
me dejan dormir
Somos los estudiantes
que venimos a estudiar
a la capillita
de la Virgen del Pilar.

Vamos a la huerta
del toro toronjil
a ver a doña Ana
comiendo perejil
Doña Ana no está aquí
Doña Ana está en Belén
abriendo una rosa
y cerrando un clavel.

Moderato $MM \text{ } \text{♩} = 94$

(166-67)

Quién es e sa gente que an da por a lí, que de
dí a ni de no che me de jan dor mir.
So mos los es tu dian tes que ve ni mos a es tu diar
a la ca pi lli ta de la Vir gen del Pi lar.
Va mos a la huer ta del to ro to ron jil a
ver a do ña A na co miendo pe re jil. Do
ña A na no es tá a quí, do ña A na es tá en Be lén a
brien do la ro sa y ce rran do el cla vel.

La jugábamos realizando sólo la primera parte de los juegos anteriores, en una sola ronda con los movimientos de abrir y cerrar el círculo. Es muy posible que la que sea más popular entre los niños de hoy sea la 165 porque de esta muestra recibimos más versiones. La que vamos a transcribir ocupó el segundo lugar en popularidad:

167—	y cerrando un clavel.	de la virgen de Cristal.
Qué linda estaba la mariposa	Somos los estudiantes	Platito de oro
sentadita en su vergel	que venimos a estudiar	bríllame el cristal
abriendo la rosa	a la capillita	que se quiten, que se quiten las mujeres principal.

Hemos colocado estos juegos junto a los de Doña Ana porque tienen similitud en la letra del texto y la misma realización en la forma de ejecutarlo. Además las versiones extranjeras traen muchas semejanzas con una y otra versión. Luis Diego Cuscoy inserta en su colección canaria la siguiente:

Qué será ese ruido	Somos los ladrones	Doña Ana no está aquí
que anda por allí	que venimos a robar	que está en su jardín
que de día ni de noche	A casa de Doña Ana	regando las flores
me dejan dormir.	Doña Ana de Portugal.	de mayo y abril.

La colección de El Salvador publicada por su Ministerio de Instrucción Pública, nos trae:

Qué es ese ruido	Somos los estudiantes	Un pañuelo de oro
que pasa por aquí	que venimos de estudiar	y otro de plata
de día y de noche	con una capillita	que salga lo que salga
que no nos dejan dormir.	de la Virgen del Pilar.	por esta puerta falsa.

Carrizo recoge en Argentina:

Quién es esa gente	que vamos a estudiar	de día ni de noche
que anda por allí,	a la capillita	me dejan dormir.
de día ni de noche	de la Virgen del Pilar.	¿Dónde está Doña Ana?
me dejan dormir.	Quién es esa gente	está dando vuelta
Somos los estudiantes	que anda por allí	del tro-tor-tín.

"Renadio" recoge en Puerto Rico:

Doña Ana no está aquí	sembrando perejil.	a la capillita
que está en su vergel	¿Quién es esa gente	de la Virgen del Pilar.
cogiendo la rosa	que pasa por ahí?	Mariquita la de atrás
y cortando el clavel.	de día ni de noche	mira a ver cómo ella está.
Vamos a la huerta	me dejan dormir	Cómo está Doña Ana?
del roto toronjil	Somos estudiantes	Está grave.
a ver a doña Ana	venimos a estudiar	Está gravísima.
		Está muerta.

Como puede notarse estos juegos extranjeros poseen el texto que jugamos en la infancia.

INFORMANTES

167—Eda Gutiérrez, David, Chiriquí Curso de Verano, Normal de Santiago, 1950.

165—Delia Tamayo, Normal de Santiago, 1950.

166—Recuerdo de infancia.

167—Helena Moreno, 13 años, 1955. Las Tablas.

LA SEÑORITA ANA

CORO:

La señorita Ana está en el baile
que lo baile, que lo baile, que lo baile ya
y si no lo baila sacará una prenda mala
que la saque, que la saque, que la saque ya

(UNA NIÑA)

Venga Ud. que la quiero hacer bailar.

(EN CORO)

Oh qué bien que lo hace la mona
déjenla sola
que lo baile, que lo baile ya.

Moderato MM $\text{♩} = 88$

(168)

La se ño ri ta A na es tá en el
bai le que lo bai le que lo bai le que lo bai le
ya. Y si no lo bai la sa ca ráu na pren da
ma la, que la sa que, que la sa que, que la sa que
ya Ven gaus ied que la quier o ha cer bai lar. Oh que
bien que lo ha ce la mo na dé jen la so la que lo
bai le, que lo bai le ya

Quiénes lo juegan: Las niñas.

Qué objetos se ponen en juego: ninguno.

Cómo se juega:

Las niñas hacen un círculo y escogen a una de ellas para que ocupe el centro. Comienza el canto en coro y el baile. La del centro baila sola mientras las otras le cantan. Cuando la del centro dice cantando "Venga Ud. que la quiero ver bailar", saca a una de las que están en la rueda y la lleva al centro. Esta niña debe bailar como la del centro le indique; siempre tratará de imitarla. Las del ruedo siguen cantando hasta terminar la estrofa. La niña escogida es la que ocupará el centro del círculo en el próximo turno.

Nota:—De las colecciones que hemos leído sólo la de Canarias tiene la correspondiente:

La señora (se da el nombre) que ha entrado en el baile,
que lo baile, que lo baile, que lo baile.
si no lo baila le da un cuartillo de agua:
que lo pague, que lo pague, que lo pague.
Que salga usted que la quiero ver bailar,
saltar y brincar y andar por los aires:
por lo bien que lo baila la moza
déjenla sola, sola, sola en el baile.

INFORMANTES

168—Julia Urriola, 20 años, Panamá, 1953. Dice haberlo jugado en 1944. Dan la misma versión, Jacinta Povas, 30 años, Panamá.

LA HUERFANITA

169—

Me llaman la huerfanita
no tengo padre, ni madre
jugaremos en la calle
a llorar mi desventura
desventura
Cuando yo tenía mi padre
me vestían de oro y plata
y ahora que no lo tengo
me visten de pura lata
pura lata, garrapata.

170—

Pobrecita la huerfanita
que no tiene ni padre ni madre
la echaremos a la calle
a llorar su desventura
desventura
desventura.
Cuando yo tenía mi padre y mi madre
me vestían de oro y plata
pero ahora que no los tengo
me visten de pura lata
lata, lata, lata.

Moderato M.M. $\text{♩} = 92$

(169-70)

The musical score is written on seven staves. The first staff begins with a treble clef, a key signature of one flat (B-flat), and a 2/4 time signature. The melody is composed of eighth and sixteenth notes, with some triplets indicated by a '3' over a group of notes. The lyrics are written in Spanish below the notes.

Po bre ci ta la huer fa ni ta que no
tie ne ni pa dre ni ma dre, la e cha te mos a la
ca lle a llo rar su des ven tu ra, des ven
tu ra. Cuan do yo te nía mi pa dre me ves
tí a de o roy pla ta ya ho ra que no los
ten go me vis ten de pu ra la ta, la ta
la ta, ga rra pa ta.

Quiénes lo juegan: Sólo las niñas.

Objetos con se juega: ninguno.

Cómo se juega:

Las niñas hacen una rueda en cuyo centro se coloca la que hace el papel de huerfanita con la cabeza baja. Las niñas del círculo cantan la primera de las estrofas, girando alrededor de la huerfanita. Cuando terminan esta primera estrofa la niña del centro, colocando las manos sobre los hombros de alguna de las del círculo canta la segunda parte. La niña que ha sido escogida por "la huerfanita" toma el papel de ésta en el próximo turno.

Nota:—"La Lírica Infantil de México" recoge:

Pobrecita la huerfanita
sin padre y sin su madre
la echaremos a la calle

a llorar su desventura
desventura, desventura,
carretón de la basura.

Cuando yo tenía mis padres
me vestían de oro y plata
y ahora que no los tengo

me visten de hojadelata. y ahora que no los tengo, me daban chocolatito
 Cuando yo tenía mis padres me dan agua de metate. y ahora que ya no los tengo
 me daban mi chocolate, Cuando yo tenía mis padres me dan gorads con chilito.

Las publicaciones del Ministerio de Instrucción Pública de El Salvador recoge:

Pobrecita la huerfanita hojalata, hojalata y ahora que no los tengo
 sin padre y sin madre carretón de la basura. me visten de pura lata
 la echaremos a la calle Cuando yo tenía mis padres hojalata, hojalata.
 a llorar su desventura me vestían de oro y plata Carretón de la basura.

No hemos encontrado en las colecciones que hemos leído otras referencias sobre este juego.

INFORMANTES

169—Julia Urriola, 20 años, ciudad de Panamá. Lo jugó en 1947.

170—Dalys Isabel Brandao, 20 años, Guararé. De esta versión recibimos cerca de sesenta iguales; entre ellas la de Esmeralda López, 12 años, natural de Chilibre que inserta una modificación en la manera de realizarlo: "Cuando a la niña del centro le toca cantar, lo hace hincada y coge entre sus manos la falda de alguna de las niñas que hacen la rueda. Debe cantar como si estuviera llorando".

171—

SAN SERAFIN DEL MONTE

San Serafín del Monte,
 San Serafín cortés
 yo como soy cristiana
 yo me hincaré. (se hincan todos)
 San Serafín del Monte
 San Serafín cortés
 yo como soy cristiana
 yo rezaré.... (rezan todos)
 San Serafín del Monte
 San Serafín cortés
 Yo como soy cristiana
 me levantaré..... (Se levantan todos)

Moderato MM $\text{♩} = 92$

(171)



Quiénes juegan: Niños y niñas
Objetos con que juegan: ninguno

Cómo se juega:

Los niños hacen un círculo y girando hacia un lado y hacia el otro, cantan los versos de la estrofa y ejecutan los movimientos indicados. Para efectuar cada uno de estos movimientos se sueltan de las manos. Los niños pueden seguir nombrando acciones indefinidamente.

Nota:—Es San Serafín uno de los juegos más populares en Hispanoamérica. En la colección de Canarias tenemos:

San Serafín del Monte	San Serafín del Monte
San Serenín cordero	San Serenín cordero
yo como soy cristiano	yo como soy cristiano
me arrodillo en el suelo. (lo hacen)	me levanto del suelo (lo hacen)

Además de esta versión, Canarias tiene esta otra: que hacen así las lavanderas;
San Serenín de la buena vida. así, así, así, así.

Rodríguez Marín en su colección recoge:

San Serenín der monte	yo, como güen cristiano
San Serenín corté,	yo m' arrodíyaré.

Como en Canarias hay la otra variante:

San Serenín	hacen los zapateros
de la güena, güena bi	así, así, así.

"Lírica Infantil de México", trae:

San Serafín del Monte	yo como buen cristiano
San Serafín cordero	me hincaré. (lo hace)

Sigue el mismo procedimiento que nuestra versión 171.

En la colección que hemos leído de El Salvador, existe con el nombre de San Cerolín del Monte. Sigue el mismo procedimiento de las versiones que hemos apuntado.

A través de "Renadío" se ve que en Puerto Rico existe una versión exacta a la nuestra No. 171 y otra igual a la segunda muestra que hemos transcrito procedente de Canarias.

María Cadilla de Martínez, en Puerto Rico también registra una versión que se realiza con la misma exactitud de las demás pero con el nombre de San Serenín del monte, San Serenín artero. En Argentina D. Juan Alfonso Carrizo anota:

San Serenín del Mundo
San Serenín cortés.
Yo como soy cristiana,
me levantaré.
Hacen así, así los angelitos
así, así, así, me gusta a mí.

Luego volverán a comenzar la primera estrofa para decir:

hacen así, así los jovencitos
así, así, así, me gusta a mí.

Y luego serán las lavanderas o lo que quiera el niño, teniendo siempre el cuidado de cantar los versos de la primera estrofa entre uno y otro conjunto de dos versos.

Según D. Alfonso Carrizo esta estrofa tiene muchos puntos de contacto con el

juego que se titula "Sobre el Puente de Avignón" por lo que es muy frecuente encontrar confundidas las letras de las dos rimas. En las versiones que él anota como procedentes de una colección de Hernández de Soto, existe una idéntica a la panameña:

San Serenín del Monte
San Serafín cortés

yo como soy cristiano
yo me arrodillaré.

La colección de Hernández de Soto es extremeña. No cabría pensar en Balboa y en todos los extremeños que llegaron al Istmo como los portadores de esta tradición?

INFORMANTE

171—Recuerdo de infancia. Sabemos que todavía se juega con entusiasmo en el interior de la República.

172

EL ROMERO

El romero se seca
no hay quien lo riegue
la amiga de adentro
le echa un reguero.

173—

El romero se seca
no hay quien lo riegue
la niña de adentro
le echa un requiebro.

174—

El romero se seca
no hay quien lo riegue

la niña de adentro

Viene y lo riega.

¿Qué dice la rosa?

(hablado)

—Que eres hermosa.

¿Qué dice el clavel?

—Que eres cruel.

¿Qué dice la sal?

—Que te vas a casar.

¿Con quién?

—Con quien me parezca bien.

—Ni contigo, ni contigo, ni contigo.

Sólo con Dios y mi amigo.

Allegretto MM $\text{♩} = 80$ (172-74)

El ro me ro se se ca no hay quien lo tie gue, la ga

mi ga de a den tro lee cha un re gue ro. (Diálogo)

Quiénes juegan: Sólo niñas.

Objetos con que se juegan: ninguno.

Cómo se juega:

Las niñas hacen un círculo y escogen a una para que ocupe el centro. Cuando comienzan el canto, la del centro gira hacia la derecha y las del círculo hacia la izquierda. En la versión 174, el diálogo se entabla entre las de la rueda y la del centro. Cuando la del centro escoge la que desea, la escogida pasa a ocupar el centro y la del centro se une al grupo del círculo.

Nota:—No hemos encontrado correspondientes a este juego en ninguna de las colecciones leídas.

INFORMANTE

172—Recuerdo de infancia.

173—Fermina Vergara. Guararé. Los Santos.

174—Julia Urriola. 20 años. Ciudad de Panamá. 1953. Dice haberlo jugado en 1946. También da esta versión Marta Córdoba, 20 años. Chitré, Prov. de Herrera, como jugado en 1947.

175—

LA ESTRELLA

La alegre primavera
de verde se vistió
otoño con invierno
bailando el rigodón.

Bailando quieres ir
y dice el socarrón
danzad, danzad
que me sofoco yo.

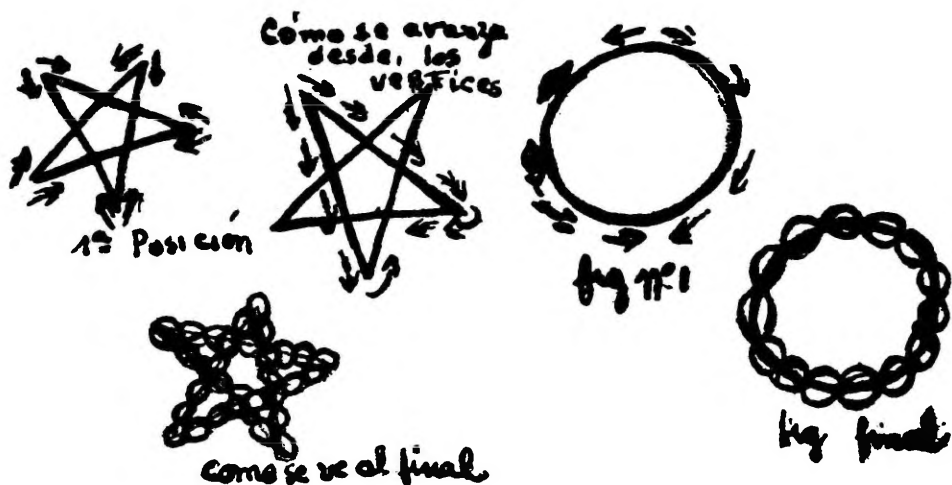
Moderato MM $\text{♩} = 92$ (175)

La alegre primavera de verde se vistió
otoño con invierno bailando el rigodón
Bailando quieres ir y dice el socarrón:
Danzad, danzad, que me sofoco yo. Danzad,
danzad, que me sofoco yo.

176—

Salve bandera roja y gualda - Salve
en alto siempre desafía el viento
la tierra toda, únicos guerreros
Tú eres España en las desdichas grande,
y en tí palpita con latido eterno
el aliento inmortal de los guerreros
que a tu sombra adorándote murieron.
Cubres el templo en que la madre reza

la choza de los míseros labriegos
la cuna donde duermen los infantes
la tierra en que descansan los abuelos.
Por eso eres sagrada y en torno tuyo
a través del espacio y de los tiempos
la gloria de las guerras españolas
vibra y retumba con marcial estruendo.
salve, salve



Quiénes lo juegan: Niños y niñas. Mucho más las niñas.

Objeto con que se juega: ninguno.

Cómo se juega:

Causará extrañeza ver con el título de "La Estrella" un juego que tiene textos distintos; por eso queremos hacer una aclaración. El nombre de estrella proviene de la figura que se realiza al ejecutarlo. La canción puede ser cualquiera. Las que hemos escrito son los que más se usaban en la época en que éramos niños. Hoy usan más la No. 175. Se dibuja una estrella grande en el suelo y las jugadoras se colocan por pares en cada vértice, dispuestas a avanzar en un momento dado por una de las líneas que salen del punto de partida que han escogido; avanzarán siempre en busca de la compañera que ha salido del vértice opuesto. Una vez listas para comenzar, entonan en coro la canción y empieza la marcha por las líneas del dibujo. Al encontrarse con la compañera que viene marchando en dirección opuesta, le tenderá la mano derecha que la compañera debe estrechar con la suya. Esto ayudará a formar una verdadera cadena si todas marchan al compás. En algún momento del paseo tendrá que verse una estrella en movimiento. Cuando no se dibuja la estrella se hace un simple círculo y las niñas se colocan alrededor de él en esta forma: la mitad del grupo gira, desde la mitad del círculo, por toda la línea, hacia la derecha y el resto usa la otra parte del círculo, avanzando por la izquierda, a fin de encontrarse y formar cadena.

Nota:—Esta forma de juego no la hemos hallado en ninguna de las colecciones que hemos leído. En Panamá es popular todavía en las poblaciones del interior de la república. En la capital era común por los años de 1919, 1920, 1921. Hoy no vemos a ningún grupo de niños realizar esta proeza. Los que eran viejos en la época en que éramos niños, sentían predilección por este juego. Cuando los niños lo ejecutaban, los balcones se llenaban de adultos que admiraban a los chicos. Nosotros vimos muchas veces la estrella en movimiento.

INFORMANTES

175—Léonor González Martinelli, San Francisco de Veraguas.

176—Recuerdo de mi infancia.

A la casita baja
el palomito va
una que va en el medio
y otra que va detrás.
Agáchate "mijito" *
y vuélvete agachar
que los que no se agachan

no saben jugar
J-I-J-K
L-L-M-A
el niño que no se agacha
no sabe jugar,
y si tú no lo sabes
otro te enseñará

Moderato MM $\text{♩} = 92$

(177)

A la ca si ta ba ja el pa lo mi to
va. U no que va a de lan te
y o tro que va de trás. A gá cha te y
vuél ve te a ga char que el que no sea ga cha no
sa be ju gar. A che i jo ta Ka e le
e me e ne a que si tú no me
'das o tra ni ña a qui ven drá.

Contracción del posesivo MI y el sustantivo Hijito.

Quiénes lo juegan: Las niñas.

Objetos con que juegan: Ninguno.

Cómo se juega:

Las niñas forman un círculo doble pues se ponen de dos en dos, una frente a la otra. Comienzan a cantar la letra y se mueven girando en el mismo sentido. Cuando llegan al punto que dice "agáchate mijito etc.", todos se agachan y de allí en adelante seguirán haciendo lo que indique la letra. Cuando llegan a los versos que mencionan las letras, se detienen, se ponen las manos en la cintura y sin moverse de sus puestos se contonean; luego se las quitan de la cintura y se toman de las manos compañera con compañera y empiezan a dar vueltas hasta quedar otra vez en la posición inicial para comenzar el juego nuevamente.

Nota:—Este juego es popular entre nosotros; recibimos innumerables envíos de niños que lo nombraban entre sus juegos preferidos: si es popular entre nosotros, no parece serlo en América. La única colección que tiene algo parecido es la de Juan Alfonso Carrizo en Argentina que dice así:

En el jardín de l'era
tres maravillas son
una que está en el medio
hija del capitán,
sobrina de Mercedes,
hija del coronel.
Soldado de a caballo
retírate del cuartel.

Ya me voy retirando
Ya me retiraré.
Me voy a ver a mi tío
que está en el cuartel.
H-I-J-K-L-L-M-A
si tu no me quieres
otra amiga me querrá.

Don Alfonso afirma, que la rima es española y cita algunos autores entre los que aparece Alberto de Sevilla en cuya colección hay unas estrofas de mucha similitud con la que él registra en su tierra.

INFORMANTES

177—Nidia Rivera, 13 años, Las Tablas, Los Santos, 1955.

178—

EL PATIO DE MI CASA

El patio de mi casa
es muy particular
cuando llueve se moja
como los demás.
Agáchate "mijita"
y vuélvete a agachar

que los que no se agachan
no saben bailar
H-I-J-K-
L-L-M-O
que si tú no me quieres
otra amiga tendré yo. (u otro amigo)

Moderato MM ♩=92

(178)

El pa tio de mi ca sa es muy par ti cu
lar cuan do llue ve se mo ja co mo los de
más. A gá cha te y vuél ve te a ga
char que los que no se a ga chan no sa ben ju
gar. A che i jo ta ka e le
e lle e me ó que si tú no me
quie res o tra ga mi ga ten dré yo.

Quiénes lo juegan: Generalmente las niñas.

Objetos con que juegan: ninguno.

Cómo se juega:

Se juega en la misma forma que se juega el No. 177 que precedió a éste.

Nota:—En "Renadío" de Puerto Rico hemos encontrado esta versión:

El patio de mi casa
es muy particular.
Cuando llueve se moja
como los demás.
Agáchate,
y vuélvete a agachar
que las agachaditas
no saben bailar.

H-I-J-K.
L-L-I-M-A.
Yo me voy, yo me voy
pues no me quiero mojar.
H-I-J-K
L-L-I-M-O,
que si tú no me quieres
otro amigo tendré yo.

No la hemos visto en ninguna otra colección.

INFORMANTE

178—Ester Raven, 12 años, Panamá, 1955. Es de gran aceptación entre los niños, a quienes vemos jugar constantemente este juego.

179—

MAURICIO FUE A LA GUERRA

Mauricio fue a la guerra
qué dolor, qué dolor, qué pena.
Mauricio fue a la guerra
¡Ay cuándo volverá!
Do re mi, do re fa (bis)

Allá viene un paje
qué dolor, qué dolor, qué pena.
Allá viene un paje
qué noticias traerá.
Ay do re mi, ay do re fa. (bis)

Las noticias que trae
qué dolor, qué dolor, qué pena.
las noticias que trae
Mauricio murió allá.
ay do re mi, do re fa. (bis)

qué dolor, qué dolor, qué pena.
En Francia nació un niño
de padre natural.
Do re mi, do re fa. (bis)
Por no tener padrinos
qué dolor, qué dolor, qué pena.
Por no tener padrinos
murió sin bautizar.
do re mi, do re fa. (bis)
La caja era de vidrio
qué dolor, qué dolor, qué pena.
La caja era de vidrio
y la tapa de cristal.
Do re mi, do re fa. (bis)
Donde lo enterraron
qué dolor, qué dolor, qué pena.
Donde lo enterraron
los pajaritos van.
Do re mi, do re fa. (bis)

180—

En Francia nació un niño

(179-80)

Moderato $MM \text{ } \text{♩} = 84$



En Francia na ció un ni ño Qué do lor, qué do lor, qué



pe na En Fran cia na ció un ni ño de



pa dre na tu ral Do re mi, do re fa.

Quiénes lo juegan: Generalmente las niñas.
Objetos con que se juega: ninguno.
Cómo se juega:

Las niñas hacen un círculo y van girando al son del canto. Cuando llega a los versos que nombran las notas musicales, se sueltan de las manos y colocando éstas en la cintura se contonean haciendo pasos de baile; sacan un pie primero y otro después. Luego todos vuelven a su posición inicial para comenzar la ronda, nuevamente.

Nota:—Este juego nuestro no es otro que el Mambrú francés de renombre universal. Lo de Mauricio no parece otra cosa que una deformación del nombre Mambrú. En Panamá lo cantamos también con la música de este juego de origen francés. Autores como Monserrate Deliz y Vicente Mendoza, sobre todo éste último que ha hecho un extenso estudio sobre el Mambrú* nos dicen que en el siglo XVII la canción "Malborough's s'en va-t-en guerre" se generalizó en Francia hasta el punto de que la reina María Antonieta, aprendiéndolo de una nodriza de sus hijos lo popularizó en la corte. Se cree que el texto es posterior a la melodía que es una vieja canción de caza. Está inspirada en la victoria del Duque de Malbrough en la batalla de Malplaquet, año 1709. En todas las colecciones viene el Mambrú. En el Cancionero Murciano de Alberto de Sevilla, aparece según apunta Carrizo una versión que es casi exacta a la nuestra que lleva el No. 189. Rodríguez Marín no la incluye en su colección. En América D. Juan Alfonso Carrizo tiene la siguiente:

Mambrú se fue a la guerra
qué dolor, qué dolor, qué pena
Mambrú se fue a la guerra
no sé cuando vendrá.
Ah! ¡ah! ¡ah! ¡ah! ¡ah ¡ah!
No sé cuando vendrá.
Vendrá para la pascua
qué dolor, qué dolor, qué pena.
Vendrá para la Pascua
o por la Trinidad.
La Trinidad se pasa
Mambrú no vuelve más.
Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!
Mambrú no vuelve más.
Por allí viene un paje
qué noticias traerá.
Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!
Qué noticias traerá.
Las noticias que traigo
qué dolor, qué dolor, qué pena;
las noticias que traigo
dan ganas de llorar.

En Puerto Rico ha recogido Monserrate Deliz ésta:

Mambrú se fue a la guerra
qué dolor, qué dolor, qué pena!
Mambrú se fue a la guer.
No sé cuando vendrá.
do re mi, do, re, fa.
No sé cuando vendrá.

Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!
Dan ganas de llorar.
Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!
Dan ganas de llorar.
Mambrú se ha muerto en guerra
qué dolor, qué dolor, qué pena;
Mambrú se ha muerto en guerra
y yo lo fui a enterrar
Con cuatro oficiales
y un cura sacristán.
Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!
Encima de la tumba
qué dolor, qué dolor, qué pena,
encima de la tumba
los pajaritos van.
Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!
Los pajaritos van.
Cantando el pío, pío
los pajaritos van.
Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah!
el pío, pío, pa.

Si vendrá para Pascuas
¡Qué dolor, qué dolor, qué pena!
Si vendrá para Pascuas
o para Navidad.
Allá viene un barquito
qué dolor, qué dolor, qué pena!

Allá viene un barquito
 qué noticias traerá
 do re mi, do re fa.
 qué noticias traerá.
 Las noticias que trae
 ¡Qué dolor, qué dolor, qué pena!
 Las noticias que trae
 dan ganas de llorar.
 do re mi, do re fa,
 dan ganas de llorar.
 Es que Mambrú se ha muerto.
 ¡Qué dolor, qué dolor, qué pena!
 Es que Mambrú se ha muerto
 y lo llevan a enterrar.
 do re mi, do re fa,
 y lo llevan a enterrar.
 La caja era de oro,

¡Qué dolor, qué dolor, qué pena!
 la caja era de oro
 con tapa de cristal.
 do re mi, do re fa.
 Con tapa de cristal.
 Encima de la tapa
 ¡Qué dolor, qué dolor, qué pena!
 Encima de la tapa
 un pajarito va.
 do re mi, do re fa,
 un pajarito va
 cantando el pío, pío
 ¡Qué dolor, qué dolor, qué pena!
 cantando el pío, pío
 el pío, pío, pa
 do re mi, do re fa.
 el pío, pío, pa.

En México D. Vicente recoge hasta tres versiones de Mambrú; una larguísima en la que se hace la historia de Mambrú, desde su nacimiento en Francia, su bautizo, el noviazgo, el matrimonio que no llegó a realizarse porque tuvo que irse a la guerra etc., etc., para terminar con la muerte de Mambrú:

Un niño nació en Francia,
 mire Udr, mire Ud. qué elegancia!
 Un niño nació en Francia
 muy bello y sin igual.
 Por falta de padrinos
 mire Ud. mire Ud. qué ladinos!
 por falta de padrinos
 Mambrú se va a llamar.
 Mambrú, señores míos,
 mire Ud. mire Ud. qué desvíos!
 Mambrú, señores míos,
 casarse quiere ya.
 Con una dama hermosa,
 mire Ud. mire Ud. cómo corre!
 Con una dama hermosa
 nacida en Portugal.
 Los duques y marqueses,
 mire Ud., mire Ud., qué sonceces!
 Los duques y marqueses
 lo van a apadrinar.
 En la noche del baile,
 mire Ud., mire Ud., qué del fraile!
 En la noche del baile
 fue entrando un oficial.
 En la mano le pone,
 mire Ud., mire Ud., qué dispone,
 en la mano le pone
 una cédula real.
 Que quiso, que no quiso,
 mire usted, mire usted qué chorizo!
 que quiso, que no quiso,
 se tuvo que ausentar.

Mambrú se fue a la guerra
 mire usted, mire usted que se aferra!
 Mambrú se fue a la guerra
 no sé cuando vendrá.
 Si vendrá por la Pascua,
 mire usted, mire usted que tarasca!
 Si vendrá por la Pascua
 o por la Trinidad.
 Se sube a la alta torre
 mire Ud. mire Udr, cómo corre!
 Se sube a la alta torre
 por ver si viene ya.
 Ya veo venir un paje
 mire usted, mire usted, qué salvaje!
 Ya veo venir un paje
 ¿qué noticias traerá?
 Las noticias que traigo,
 mire usted, mire usted, que me caigo.
 Las noticias que traigo,
 que Mambrú es muerto ya.
 Los padres manarrotas,
 Mire usted, mire usted, qué pelotas!
 Los padres manarrotas,
 cantándole van ya.
 Los padres musicudos,
 mire usted, mire usted, qué trompudo
 Los padres musicudos
 ya lo llevan a enterrar.
 Aquí acabó la historia,
 mire usted, mire usted, qué zanahoria
 aquí acabó la historia
 Mambrú descansa ya.

INFORMANTES

179—Recuerdo de infancia.

180—Angélica de Carrión, residente en Llanos de Piedra, Prov. de Los Santos, 27 años, 1955.

181—

LOS CINCO POLLITOS

Cinco pollitos tiene mi tía
uno le canta y otro le pía
chínguili, chilingui
chóngolo, cholongo.

No hay caracol que no tenga su nombre.
Si la niña se muere no hay quien la llore.
Sólo se siente la muerte del hombre.
Hazte para allá (empuja a una niña)
que no tengo qué darte.

Sólo un pedazo de chocolate.
Todas las noches bate que bate,
bate que bate el chocolate.

182—

Chichiribí, chichiribomba
no hay caracol que no tenga su comba.
El hombre se muere y no hay quien lo llore.
El hombre se siente con la muerte del hombre.

Andante MM $\text{♩} = 54$

(181-82)

Cin co po lli tos tie ne mi tí a, u no le
can ta y o tro le pí a chíngu li chi lingui, chón go lo cho
lon go No hay ca ra col que no ten ga su nom bre. Si la ni ña se
mue re no hay quien la llo re; só lo se sien te la muer te del
hom bre Há zte pa ra a llá que no ten go qué dar te, só lo un pe
da zo de cho co la te. To das las no ches ba te que
ba te ba te que ba te el cho co la te.

Quiénes lo juegan: Generalmente lo juegan las niñas.

Objetos que se usan: Ninguno.

Cómo se juega:

Las jugadoras forman un círculo y una de ellas se pone en el medio. Sin moverse de su lugar, todas comienzan a batir palmas al son de la canción. Cuando llegan a la parte que dice: "bate que bate el chocolate", se ponen las manos en la cintura y se mueven hacia un lado y hacia el otro con gran fuerza, hasta terminar de cantar la estrofa. Cuando el verso dice: "Hazte para allá", la niña que está en el centro empuja hacia afuera a una de las del círculo, la cual ha de quedar en el centro en el próximo turno. Esta realización es para el 180, pues en el 181, las niñas al mismo tiempo que baten palmas, saltan en el puesto al compás de la canción, usando un pie primero y después el otro, hasta terminar con la letra del texto.

Nota:—no le hemos hallado correspondientes.

INFORMANTES

181—Inés Alba, 13 años, ciudad de Panamá, 1955. Los niños de las escuelas primarias lo juegan a menudo.

182—Fermina de Vergara, 85 años, Guararé, dice haberlo jugado de niña en la población del Quemao, hoy San José de Las Tablas.

Estaba el señor don gato
sentadito en su tejado
con su medicita 'e punto
y su zapatito picao.
Pasó la señora gata
con los ojos relumbrosos
y el gato por darle un beso

se cayó del tejado al pozo
Arre que son las ocho
chocolate con bizcocho
arre que son las diez
chocolate con bisté.
184—
Estaba el señor don gato

sentadito en su tejado
con su medicita 'e seda
y zapatitos bordados.
Pasó la señora gata
con los ojos relumbrosos
y el gato por darle un beso
se cayó del tejado al pozo

Moderato $\text{♩} = \frac{84}{3}$ (183-84)

Es ta ba el se ñor don Gato sen ta di to en su te
ja do con su me die ci ta e pun to y su
za pa ti to pi ca o. Pa só la se ño ra
Ga ta con los o jos re lum bro sos y el
ga to por dar le un be so se ca yó del te ja do al
po zo. A rre a rre que son las o cho, cho co
la te con biz co cho. A rre a rre que son las
diez cho co la te con bis té.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas.

Objetos con que juegan: Ninguno

Cómo se juega:

Los niños se colocan de dos en dos, uno frente al otro y comienzan el juego al son de palmadas. Estas palmadas se hacen en una forma muy especial, pues primero cada niña choca sus propias manos y acto seguido se abren para chocarlas con las de la compañera que viene en su busca. Cuando llegan al verso que dice "arre que son las ocho", las palmadas se hacen, entonces, cruzadas; estas palmadas cruzadas, siguen hasta terminar la letra. Si una niña se equivoca echa a perder todo el juego.

Nota:—No aparece en las colecciones leídas, jugado en la forma que describimos. D. Vicente Mendoza recoge:

Estaba el señor don gato
sentadito en su tejado,
calzado de media blanca
y su zapatito bajo.
Iba subiendo la gata
con sus ojos relumbrando
y al tiempo de darle un beso
el gato se vino abajo.
Se rompió media cabeza
y se desconcertó un brazo.
Tuvieron junta de médicos
y también de cirujanos.
Uno le agarra las patas,
otro le agarra las manos
hay otro que en las orejas
el pulso le está tomando.
Y meneando la cabeza
en señal de deshauciarlo
el médico en jefe exclama:
—Siempre muere el desgraciado!
Que traigan al padre cura
para que confiese al gato
y que haga su testamento
de todo lo que ha robado.
Salió la gata corriendo
al sacar de su curato
al bendito padre cura
quien llega muy fatigado.
Y el enamorado luego,
comienza su gran relato:

—Acúsome, padre mío
que he robado buen tasajo,
mucho queso, longaniza
es lo que más he robado;
además muchos chorizos
y también un lomo asado.
A las once de la noche
acabó medio maullando
y le trajeron gallina
para darle tibios caldos.
La gata se pone luto
los gatos, capotes pardos,
y unos buenos funerales
le hacen al señor don gato.
Los ratones de contento
se visten de colorado
y celebran un banquete
por la muerte del tirano.
Y en su tumba le pusieron
"aquí yace un desdichado.
No murió de tabardillo,
ni de dolor de costado
su muerte fue ocasionada
a causa de un beso dado
a su gata tan querida,
y murió por descuido".
A todos los que escuchan
y que sean enamorados
no la del gato les pase
y mueran desconchinfados.

Como puede observarse este es un romance largo que no juegan en Méjico como juego sino que lo cantan los niños como uno de los tantos romances. Quizás por eso entre nosotros se ha perdido el resto pues para jugarlo sería demasiado largo. Todas las versiones que recibimos lo traían hasta donde lo hemos transcrito. Además lo hemos visto jugar con gran entusiasmo en las horas de recreo a los niños de las escuelas primarias.

INFORMANTES

183—Gina López, 12 años, ciudad de Panamá, 1956.

184—Doña Clara Martinelli de González, 80 años, San Francisco de Veraguas, 1956.

185— *COMPONTE, NIÑA, COMPONTE*

Componte, niña, componte
que vienen los marineros
con ese traje tan lindo
que parecen carniceros.

Anoche yo te vi.
—¿Dónde?
En el parque de Santa Ana
moviendo la cinturita
pirimpinpín, pin, pin, fuera.

Moderato $M M \text{ } \text{♩} = 84$ (185)

Com ponte ni ña com pon te... que vie nen los ma ri
ne ros con e se tra je tan lin do que pa
re cencar ni ce ros. A noche yo te vi ¿Dónde? En el
par que de San ta na mo vien do la cin tu
ri ta pi rin pin pín pin i fue ra!

Quiénes lo juegan: Niñas solamente.

Objetos que se usan: Ninguno.

Cómo se juega:

Las niñas hacen un círculo y se ponen las manos en la cintura. En el centro del círculo se coloca una que ha sido elegida por rima de sorteo. Todas comienzan el canto y al son de su música, se balancean moviendo la cintura. Cuando al cantar nombran el vestido, hacen diversas demostraciones con el que llevan puesto, para denotar algo muy bello. De allí en adelante se hacen todos los movimientos que la letra indica. El diálogo se efectúa entre la niña que está en el centro y las que la rodean. Cuando ella pregunta "Dónde", el grupo le responde el resto del texto, moviéndose un poco exageradamente en son de burla para hacerle la chacota. La del centro simulando disgusto por las burlas, aprovecha la letra del último verso para sacar a una de las del círculo que deberá ocupar el centro de la rueda al repetir el juego.

Nota:—No lo hemos encontrado en ninguna de las colecciones que hemos leído. El hecho de que se diga parque de Santa Ana podría hacer pensar que ha surgido aquí,

pero a esto debemos responder que a muchos niños les hemos oído porque *Tulipano*, lo que nos hace suponer que no es de aquí sino que nuestros niños lo han adaptado. Pero de dónde? No lo sabemos.

INFORMANTE

185—Mireya Cordero: 12 años, ciudad de Panamá, 1955. Después de la información de Mireya llegaron a nosotros numerosas versiones iguales provenientes de la ciudad de Panamá.

186—

RUBE

Rube es una niña
que vive en el bosque
su canto es melodioso

su risa mejor
imitemos lo que hace
imitemos lo que hace

Moderato ♩ = 96

(186)



Ru bees u na ni ña que vi veen el bos que. Su



can toes me lo dio so, su ri sa me jor J mi



te mos lo que ha ce, i mi te mos lo que ha ce.

Quiénes lo juegan: Sólo las niñas.

Objetos con que juegan: Ninguno.

Cómo se juega:

Las niñas hacen un círculo y nombran a una de las del grupo para que ocupe el centro. Una vez dispuestas comienzan a dar vueltas alrededor de la del centro al compás de la música. Cuando dicen los del grupo "imitemos lo que hace", la niña del centro empieza a hacer diferentes actividades que imitan los oficios de las mayores, como barrer, fregar, coser, etc. Las imitaciones terminarán cuando la niña ejecute las de rezar y dormir. Hay que tener el cuidado de repetir la letra de la ronda antes de comenzar a imitar cada una de las actividades que la del centro quiera poner en juego.

Nota:—No hemos visto este juego ni con la letra ni con la música, ni siquiera con realización parecida en ninguna de las colecciones leídas.

INFORMANTE

186—Carmela Díaz de Mckay, 50 años. Dice haberlo jugado en David cuando era niña. 1955.

Está la bailarina
Sentada en la banqueta
está la pobre Lety.
Por caridad, den un salto
en el alto.

¡A la reverencia!
¡A la penitencia!
Juriyú, juriyú,
Dale un beso y quedas tú.

Moderato MM♩=96

(187)

Es tá la bai la ri na sen ta da en la ban
que ta, es tá la po bre Le ti por ca ri
dá Den un sal to en el al to A la re ve
ren cia, a la pe ni ten cia Ju ri yú, Ju ri
yú Da le un be so y que das tú

Quiénes lo juegan: Niñas solamente.

Objetos con que juegan: Ninguno.

Cómo se juega:

Las niñas hacen un círculo y nombran una para que ocupe el centro. Empiezan a cantar y cuando la letra dice "den un salto", todas saltan, pero la del medio debe saltar más alto que las demás. En seguida ella hará, al tiempo que las otras exigen la "reverencia", un saludo como el que hacen las bailarinas al despedirse del público; cuando le piden la "penitencia" se arrodillará, para levantarse luego y dar un beso a una de las del círculo, la cual ocupará el centro de la rueda en el próximo turno.

Nota:—No hemos encontrado nada parecido en ninguna colección.

INFORMANTES

187—Cornelia Martínez, 18 años, La Sonadora, Penonomé, Prov. de Coclé. 1955.—
Jacinta Povas, ciudad de Panamá, 30 años, 1955.

Mi madre vende vino
Mi padre vende ron;
y yo la más chiquita
jugando el papelón,
el papelón y el papelón.

189—

Mi padre vende vino,
Mi madre vende ron
y yo por más chiquita

yo bailo el papelón,
el papelón y ají pintón,
y ají pintón

190—

Mi madre me dió medio,
pa que comprara ron;
y yo por más chiquita
lo compro en almidón.
Ají picante y ají pintón.

Allegretto $\text{♩} = 120$ (188-90)

Mi ma ma ven de vi no mi pa pa ven de ton
y yo la más chi qui ta ju gando el pape lón y el pa pe
lón y el pa pe lón y el pa pe lón y el pa pe lón.

Quiénes lo juegan: Las niñas únicamente.

Con qué objetos: No usan ninguno.

Cómo se juega:

Las niñas cantan esto a tiempo que saltan al compás de la música y tocan palmas combinándolas con el ritmo del salto. Las palmas las tocarán adelante y atrás alternativamente.

Notas:—No lo hemos encontrado en ninguna colección.

INFORMANTES

188—Recuerdo de infancia.

189—Zoila de Espino. Guararé. 1950.

190—Ernestina Pérez. Guararé. 1957.

JUEGOS CON DIALOGO

(sin música)

191—

TORITO SAL DE MI HUERTA

- Torito, sal de mi huerta.
- Señor, que no tengo puerta.
- Sal por donde entraste.
- Señor, que me la cerraste.
- Para eso tengo hachas y martillos
para romper este maldito castillo.

Quiénes juegan: Niñas y niños; mucho más los niños.

Con qué juegan: No usan ningún objeto.

Cómo se juega:

Los niños hacen un círculo y se toman fuertemente de las manos. Uno de los niños, que estará en el centro, hace de torito. Otro niño que estará fuera del círculo, hace de *patrón*. Entre el torito y el *patrón* se entabla el diálogo. Cuando el torito llega a la parte que dice "para eso tengo hachas y martillos etc.", trata de romper el cerco que le han hecho los niños del ruedo, quienes tratan a su vez de impedir que lo logre. El patrón estará alerta a fin de corretear al torito si éste rompe el cerco y se escapa. En caso de que el que hace de torito logre escapar, el patrón debe corretearlo hasta darle alcance. Si no lo logra, el "torito" volverá al centro del ruedo y comenzará nuevamente el juego con los mismos personajes. Si el patrón lo llega a alcanzar, el torito pierde y otros dos niños del corro tienen la oportunidad de hacer los papeles de "torito" y de patrón.

Nota:—Pocas son las colecciones que traen esta versión, pues de las que tenemos, sólo las de Juan de Dios Arias en Colombia y la del Ministerio de Instrucción Pública de El Salvador, traen variantes que corresponden a este juego: La de Colombia dice así:

- Cabrito, salí de mi huerto
- Señor que no topo puerta
- Por donde entraste, salite
que la toparás abierta.

La de El Salvador:

- Venadito, venadito, salí de tu huerta
- No salgo porque no tengo puerta
a que te hago salir
- a que no
- a que sí
- a que no.

INFORMANTES

191—Recuerdo de infancia. También dieron la misma información, Eda Gutiérrez, de Chiriquí. Da el mismo texto pero en la ejecución añade que cada vez que el "torito" golpea sobre las manos de sus compañeros, repite la frase "para eso tengo hachas y martillos para romper este maldito castillo".

- A que te cojo ratón.
 —A que no gato ladrón.
 —A que sí.
 —A que no.
 —A que sí.
 —A que no.
- 193—
 —A que te como ratón.
 —A que no te atreves ratón.
- 194—
 —Ratón qué haces en mi casa?
 —Buscando qué comer.

- A que te cazo.
 —A que no.
- 195—
 Ratón, qué haces en mi cueva?
 —Buscando qué comer.
 —Con qué permiso?
 —Con el mío
 —A que te cojo, ratón.
 —A que no.
 —A que sí.
 —A que no.

Quiénes lo juegan: Niñas y niños.

Objeto con que se juega: Ninguno.

Cómo se juega:

Los niños hacen un ruedo amplio y en el centro se coloca el niño que hace el papel de ratón. Fuera del círculo se sitúa el que hace de gato. Una vez dispuesto el cuadro, comienza el diálogo entre el niño que hace de gato y el que hace de ratón. El gato trata de entrar al círculo y cazar al ratón. Los niños del ruedo tratan de impedirlo, agrachándose o levantándose según el caso. Si el ratón se ve precisado a salir, los niños levantan las manos para que pueda salir con facilidad del cerco; lo mismo harán cuando tenga necesidad de entrar. Con el gato harán todo lo contrario. Si el gato piensa entrar al cerco los del ruedo tratarán de impedirle la entrada. Si logra entrar y quiere salir, buscarán la manera de estorbarle esa salida. Si el gato logra alcanzar al ratón éste pierde y dos niños nuevos entrarán a hacerse cargo de estos papeles. Si el gato no logra alcanzar al ratón y se cansa dándose por vencido, el gato pierde y vuelve a desempeñar el mismo papel.

Nota:—Hemos entrado con este juego en una serie que no tiene correspondientes en las colecciones que hemos leído. Sólo pondremos algunas referencias de los países en cuyas colecciones hemos encontrado alguna cosa y por cierto son muy raros. Hemos encontrado que en Venezuela se juega pero sin diálogo; tal lo describen las colecciones de R. Rosales, publicadas en los boletines venezolanos que se editan por orden del Ministerio de Educación.

INFORMANTES

- 192—Recuerdo de infancia.
 193—Aurora Romero, Curso de Verano de la Normal de Santiago, 1950.
 194—Eda Gutiérrez, David, Chiriquí, Curso de Verano de la Normal de Santiago, 1950.
 195—Mariela Carrasco, 13 años, ciudad de Panamá, 1955.

LA GALLINA CIEGA

- Por dónde sale el sol?
 —Por aquí.... (señala con la mano)
 —Por dónde sale la luna?
 —Por allá..... (señala)
 —Qué se te ha perdido?
- Una aguja y un dedal
 —Cuántas vueltas quieres?
 —Las que Ud. me quiera dar.
 (se le dan vueltas)
 —Echate a buscar.

197—

- Qué se te ha perdido
- Una aguja y un dedal.

198—

- Gallina ciega de dónde vienes?
- De Granada.
- Qué has comido?
- Carne salada.
- Qué has bebido?
- Agua salada.
- Por dónde sale el sol?
- Por el Este.
- Y la luna?
- Por el Oeste.
- Gallinita ciega
- Qué se te ha perdido?

—Una aguja y un dedal

—Sálgalo a buscar.

199—

- Por dónde sale la luna?
- Por allí. . . . (señala con la mano)
- Por dónde sale el sol?
- Por allí. . . . (señala)
- Qué comiste?
- Carne asada.
- Qué bebiste?
- Agua azucarada.
- Qué buscas?
- Una aguja y un dedal
- Para coserle a quién?
- A mi padre y a mi madre.
- Cuántas vueltas quieres que te dé?
- Una sin ninguna. (se le da una vuelta)

Quiénes lo juegan: Niños y niñas. Generalmente los niños solos o las niñas solas; raras veces juegan juntos niños y niñas.

Objetos con que se juega: Es necesario llevar un pañuelo grande o un trapo apropiado para vendar a la persona que haga de gallina ciega.

Cómo se juega:

Se escoge por suerte a una niña del grupo y se le venda. Se le hacen las preguntas del diálogo y ella responderá tal cual aparece en el texto. Las preguntas las hará cualquiera niña del grupo. Cuando el diálogo llega a la parte que dice "las vueltas que Ud. me quiera dar", la niña que hace las preguntas toma a la que hace de Gallina Ciega y le da dos o tres vueltas para desorientarla. En seguida ella tratará de alcanzar, a ciegas, a alguna de las jugadoras. La que sea alcanzada quedará de Gallina Ciega en el próximo turno.

La versión 198, exige que las niñas del grupo hagan un círculo; la que hace de Gallina Ciega, vendada, se le coloca en el centro del ruedo después de hacerla girar sobre sí misma por dos o tres veces. Las niñas del círculo giran alrededor de ella, tratando de acercársele lo más posible. Esta trata de alcanzar a alguna de las de la rueda. Si logra coger a alguna, esa queda de Gallina ciega.

Nota:—El juego de la *Gallina Ciega* es uno de los más antiguos y más difundidos en el mundo. Rodrigo Caro lo incluye entre los juegos de sus *Días Geniales o Lúdricos*. Según versión de Emilia Romero en su trabajo publicado en la Revista de Folklore Americano No. 2 de 1954, los griegos lo llamaban "El Ciego" y los latinos "Miscinda".

Rodrigo Caro lo describe así: "Miscinda se llamaba el juego en el cual se ponía uno con los ojos vendados, haciendo que no veía; escuchaba empero, las voces de los que jugaban con él; si cogía alguno lo ponía en su lugar para que hiciese otro tanto."*

*—Diálogo V. — Aparte VI de los "Días Geniales".

En España se jugaba en el siglo XVI con el nombre de "Adivina quién te dió" cuyo diálogo era el siguiente:

- Qué venden en la tienda?
- Espadas.
- Qué venden en la plaza?
- Escaramojos.
- Con ellos te saquen los ojos, si vieres.
- Amén.

Rodríguez Marín lo registra así:

- Gallinita ciega
 qué te s' ha perdío?
- Una 'buja y un deá.
- Pos échalo a buscá.

En América está bien difundido. Lo tienen en Colombia, según versión de Juan de Dios Arias, con el nombre del "Vendado". En El Salvador con el mismo nombre de Gallina Ciega pero sin texto. En la colección de Emilia Romero que es peruana, existe con este diálogo:

- | | |
|--|---|
| —Gallinita ciega
qué se te ha perdío? | —Qué estás haciendo? |
| —Una aguja y un dedal | —Durmiendo (o cosiendo o lo que quiera decir) |
| —En dónde? | —Cuántas vueltas quieres que te dé? |
| —En el totoral. | —Tres. (ó 4 ó 5 ó las que quiera a voluntad) |

Lope de Vega, el gran dramaturgo español, le concede el honor de hacerla figurar en una de sus obras. En la Tragedia de "Adonis y Venus" hace mención de él en el Acto II.

INFORMANTES

- 196—Recuerdo de infancia.
- 197—Delia Tamayo, curso de verano de La Normal de Santiago, 1950.
- 198—Aurora Romero, Normal de Santiago, 1950.
- 199—Patricia Griffith, 13 años, ciudad de Panamá, 1955.

200—

LA GALLINA Y LOS POLLITOS

- | | |
|----------------|----------------------------|
| —Qué hora son? | —Qué hora son? |
| —La una | —Las ocho |
| —Qué hora son? | —Qué hora son? |
| —Las dos. | —Las nueve. |
| —Qué hora son? | —Qué hora son? |
| —Las tres. | —Las diez. |
| —Qué hora son? | —Qué hora son? |
| —Las cuatro. | —Las once. |
| —Qué hora son? | —Qué horas son? |
| —Las cinco. | —Las doce. |
| —Qué hora son? | —A que te cojo un pollito. |
| —Las seis. | —A que no. |
| —Qué hora son? | —A que sí... |
| —Las siete. | —A que no... |

Quiénes lo juegan: Niños y niñas.
Objeto con que se juega: ninguno.

Cómo se juega:

Se nombra a la niña más alta del grupo para que haga el papel de gallina y a otra, entre las más hábiles, para que haga de gavilán... El resto de los niños, en fila de a uno en fondo y tomados de la cintura se colocan detrás de la que hace de gallina. Entre la que hace de gallina y la que hace de gavilán, se desarrolla el diálogo que hemos apuntado. Apenas termina el diálogo, el "gavilán" trata de alcanzar "un pollito". La "gallina" trata de defenderlos, abriendo los brazos y saltando para atajar al "gavilán" que corre hacia la derecha y hacia la izquierda con aviesa intención. Naturalmente en estos vaivenes, los "pollitos" que con los movimientos también van de un lado al otro se sueltan o se caen y son alcanzados fácilmente por el "gavilán", que gana la partida apenas alcanza a uno de los "pollitos".

INFORMANTES

200—Recuerdo de infancia.

Nota:—Cuando se trate de juegos que no tienen el correspondiente porque no se lo hemos hallado, no pondremos este punto, y saltaremos de inmediato a los *INFORMANTES*.

201—

COMPADRE QUEMAO

- Compadre quemao...
- Qué dice, compadre.
- Cuántos perritos hay en el agua?
- Veintiún quemao.
- ¿Quién los quemó?
- El perrito traidor.
- Quémalo, quémallo, por ladrón.
- Quémalo, quémallo, por ladrón.

202—

- Compadre quemao,
- Qué dice compadre
- Cuántos perritos tiene?
- Treinta y uno quemao

- Quién los quemó
- El perrito 32.
- Quémalo, quémallo, por ladrón.
- Que se quemé, que se quemé,
- y que se vuelva chicharrón.

203—

- Compadre,
- Compadre.
- Cuántos perritos tiene en el agua.
- Veintiún quemao.
- Quién los quemó
- El perrito traidor.
- Quémalo, quémallo, por ladrón.

Quiénes juegan: Pueden jugarlo las niñas pero lo juegan mucho más los niños.

Objetos con que se juega: No se usan objetos.

Personajes: Dos niños que hacen de compadres y el corro.

Cómo se juega:

Los niños después de haber escogido los que han de hacer de compadres, se toman de las manos formando un arco abierto. En uno de los extremos de este arco se coloca el más fuerte del grupo que habrá sido escogido como "compadre" y en el otro extremo se coloca el competidor que será el otro "compadre". Entre los dos se entabla el diálogo antes descrito. Cuando llegan a la parte que dice "quémalo, quémallo, por ladrón", el que inicia el diálogo avanza con la fila hasta llegar al otro extremo, y pasando por debajo de los brazos de los dos últimos que están en este lado, hace que al finalizar la fila, el penúltimo de ella se voltée y quede con los brazos cruzados sobre el pecho y de espaldas a los demás. En esta forma seguirá actuando, avanzando entre uno y otro hasta lograr que todos queden volteados. Una vez

hecha la cadena, los chicos de los extremos halan fuertemente cada uno para su lado hasta que se rompa la fila. Gana aquel lado que quedó con más niños.

Nota:—Parece ser que este juego es uno de los más antiguos. Rodrigo Caro hace mención de este juego como "Don Juan de las Cadenas Ahao" en el que "se engastan y encadenan los muchachos y pasan a la redonda". Rodrigo Caro lo cree derivado de una especie de danza o saltación Pírrica que a su vez tuvo origen en las batallas de antiguos guerreros.

En el siglo XVII era popular en España y Alonso de Ledesma lo acoge en esta forma:

—Ay Fray Juan de las Cadenetas!
—Qué mandáis, señor?
—Cuántos panes hay en el arca?
—Veinte y un quemados.

—Quién los quemó?
—Ese ladrón que está cabe vos.
—Pues pase las penas que nunca pasó.

Rodríguez Marín tiene en su colección esta versión:

—Compadre
—Qué manda mi amo.
—Cuántos panecillos hay en er tejao
—Treinta y uno y er quemao.
—Quién los quemó.

—La perriya treinta y dos.
—Quién da la güerta?
—La perriya tuerta.
—Pos dala por otro lao
que tiene er pañá c.....

Además Rodríguez Marín inserta ésta:

—Compadre ajo,
—Qué manda el ajo
—Cuántos panes hay en el horno?
—quién los quemó:
—veintiuno quemaos
—La perriya e tío Simón

—Quién da la huerta?
—La perriya tuerta
—a quién le tocó.
—ar paño c.....
—a la prenda, a la prenda
—que cayó por sordao.

Emilia Romero en el Perú encuentra una combinación de Juan de las Cardenillas con el Alálimon.

María Cadilla de Martínez inserta el juego con el nombre de *Periquito Salteador*, nombre con el que se le conoce en Puerto Rico:

—Compai jo, compai jo
—Qué manda mi señor?
—Cuántos panecitos hay en el horno?
—veinticinco y el quemao.

—Quién los quemó?
—Periquito el salteador
—Préndalo, préndalo, por traidor,
—a ese pícaro ladrón.

Si pensamos un momento en la letra de este juego no podemos menos que recordar los castigos medievales que se imponían a veces a los que infringían las leyes; eso de que se "queme por ladrón" puede derivar de alguna tradición de esa naturaleza. Sin embargo el hecho de que Caro asevere en una de sus páginas que Lucrecio menciona algo parecido en su "De Rerum Natura" nos lleva a remontarnos a otras épocas. ¿Qué será lo cierto?

INFORMANTES

201—Recuerdo de infancia.

202—Delia Gáez, Las Tablas, Prov. de Los Santos, 18 años. 1954.

203—Eda Gutiérrez, curso de verano de 1950, Normal de Santiago.

204—

LA PERRA

—Hijo, hijo,

—Qué mamá, . . .

—Dónde estabas. . .

—Donde mi abuelita.

—Qué te dió?

—Pan con queso

—Y mi parte

—Está en el techo.

—Con qué la cojo?

—Con una silla

—Y si me caigo?

—No me importa

—¿Quién te enseñó eso?

—Una perra

—Quién es la perra?

—Eres tú

Quiénes juegan: Sólo dos niñas. Si hay varias se reparten de don en dos.

Con qué objetos se juega: Con ninguno.

Cómo se juega:

Las dos niñas colocadas una frente a la otra comienzan el diálogo. Una hace de madre y la otra de niña malcriada. Cuando en el diálogo llega a responde "eres tú", la que hace de madre la corretea hasta darle alcance. Entonce se invierten los papeles. La que hizo de hija, hace de madre.

Nota:—En nuestro país es popularísimo. Nos llegaron numerosas informaciones de diferentes puntos de la República. No lo hemos visto en ninguna de las colecciones.

INFORMANTES:

204—Delia Gáez, 18 años, 1954, Las Tablas. Ivonne Rodríguez, 18 años, ciudad de Panamá, 1954. Delia Tamayo, curso de verano, Normal de Santiago, 1950.

205—

EL ZAPATON

—Qué pila tu mamá?

—Un maíz.

—Qué tiene en los brazos?

—Un chichí.

—¿Cómo se llama?

—Juan Periquí.

—¿Quién es el padrino?

—Juan Zapatón.

206—

—Allá viene un barco

—¿Qué traerá.

—Peseta, peseta

—real a real'

—Peseta, peseta.

—real a real.

207—

Piriyú, piriyú,
la muchacha del zancú
ni lo canta, ni lo llora,
Juan Piriyú.

Granito de oro

Juan Pirivú.

Que fiere, que fiere,

Caramba y sácala.

Quiénes lo juegan: Niñas solas o varones solos.

Cómo lo juegan:

Como puede notarse, son juegos para dos. Cuando se juntan varios, ellos se distribuyen por parejas para poderlo realizar. Cada pareja tomada de las manos y mirándose frente a frente, entabla el diálogo que hemos escrito. A medida que lo van realizando comienzan a girar rápidamente hacia un mismo lado sobre sus pies. Para lograr

este movimiento giratorio con más comodidad, estiran todo lo que pueden los brazos y echan el cuerpo hacia atrás convirtiendo sus cuerpos en dos líneas oblicuas que giran a gran velocidad. . . Las vueltas duran hasta que los jugadores quieran o hasta que caigan mareados.

INFORMANTES

205—Delia Tamayo. Curso de verano de 1950. Normal de Santiago. Amparo Broce. Las Tablas. 20 años. 1954.

206—Recuerdo de infancia.

207—Minia Soriano. 13 años. Guararé.

Nota:—Incluimos en este grupo, bajo la denominación del "Zapatón" la muestra 206, porque con ese nombre la jugábamos los que éramos niños en 1919.

La realización del juego es igual para las tres muestras.

208—

LA ZAPATILLA

—Zapatilla va,
—jorobá,

—el que mira pa trá,*
—Se le da.

Quiénes juegan: Niños solos o niñas solas.

Con qué se juega: Con un zapato viejo o con su pañuelo.

Cómo se juega:

Tiene dos maneras de jugarse una igual al procedimiento que hemos indicado para el "zapatón" y otra, en que los niños forman un gran círculo. Uno de ellos que ha sido escogido para el caso, corre alrededor de este círculo, llevando en sus manos el pañuelo o el zapato. El diálogo se entabla entre los del círculo y el que corre. Este tiene derecho a golpear con su pañuelo al niño del círculo que mire hacia atrás. Mientras el niño da vueltas alrededor del ruedo, deja caer con disimulo el pañuelo o el zapato detrás de alguno de los jugadores. Si el niño a quien le ha dejado caer el pañuelo a sus espaldas no se entera de ella, será azotado por el que gira cuando éste vuelva a pasar junto a él, con la zapatilla o con el pañuelo. El azotado debe huir hasta volver a encontrar su sitio en el círculo. Si por el contrario el niño nota el momento en que el pañuelo cae a sus pies, se vuelve para recogerlo y entonces se cambian los papeles, pues es él, el que debe corretear al primero que debe, a su vez, correr tan rápidamente que pueda llegar al sitio que su perseguidor ocupaba, antes de que éste lo azote. Si es alcanzado, pierde y debe comenzar de nuevo haciendo el mismo papel. Si no es alcanzado, el niño que corretea debe colocar el pañuelo en el siguiente turno. Perseguidores y perseguidos deben correr siempre alrededor del círculo y no alejarse de él. Este mismo juego se realiza en muchos lugares sin usar el diálogo.

Nota:—Emilia Romero nos dice en su trabajo sobre juegos infantiles peruanos, que es un juego sumamente antiguo. Que ya aparece descrito por Polux en el "Anomástico". Caro también lo recoge y dice que se llamaba antiguamente "Shemphilianda" o "Shenophilinda" y lo describe así: "Siéntanse los muchachos en rueda; uno que tiene un cinto o cordel se lo pone a escondidas a el que quiere; si éste no lo siente, el que se lo puso, da tras él alrededor de la rueda dando azotazos; más si el tal siente o coge el cinto que le han puesto, da tras del que se lo puso". Dice también que a veces se jugaba con un zapato y que por entonces en España (siglo XVI) se llamaba "Esconde la Cinta". Como puede notarse, Panamá conserva la fórmula exacta, menos en la parte que dice que deben estar sentados.

*—El que mira para atrás.

INFORMANTES

208—Recuerdo de infancia.

Zoila Batista, 19 años, Las Tablas, 1955. Humberto Ho, 20 años, Panamá.

209—

EL RATÓN

—Ratón que haces en mi huerta.

—Con qué permiso.

—Buscando qué comer.

—Con el mío.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas.

Personajes: El ratón y la viejita.

Cómo se juega:

Se escoge entre los niños uno que hace de ratón y otro que hará de viejita. Los demás se colocan en diferentes posiciones y simulan árboles de un huerto. Entre la vieja y el ratón se entabla el diálogo. Cuando éste comienza, el "ratón" debe estar tocando cada uno de los "árboles", movimiento con el que quiere hacer ver que está robando en una huerta. Cuando al final le responde a la vieja: "con el mío", debe huir, pues será correteado. Si la "vieja" logra alcanzarlo antes de que regrese al lugar en que lo encontró, ella gana; pero si el "ratón" logra volver al "huerto" antes de ser alcanzado, él será el triunfador.

INFORMANTE

209—Delia Gáez, tableña, 20 años, 1954.

210—

LA VIEJITA

--Buenas noches

--Buenas noche, qué desea.

--Vengo aquí para que me haga un favor

Regáleme unas hojitas de culantro

--Cójalas pues.

--Pero no me eche los perros.

--No tenga cuidado que aquí no hay perros.

--Y eso que está allí?

--Son saquitos de sal.

--Bueno, voy a entrar.

--Coja las hojas sin miedo pero no se pea.

211—A la versión anterior se le añade además esta segunda parte:

--Buenos días

--Buenos días, qué desea.

--Yo vengo a decirle que le pegué a sus perros
que me mordieron ayer.

--Quién se lo manda.

Quiénes lo juegan: sólo niñas.

Objeto con que juegan: ninguno.

Personajes: La pedigüena, la Dueña y los árboles, perros etc., papeles que hacen el resto de los niños.

Cómo se juega:

Una de las niñas del grupo se escoge para que haga el papel de "vieja". Otra de las niñas hace el papel de dueña y el resto del grupo, hace de plantas. El diálogo se entabla entre "la viejita" y la "dueña". Después que "la viejita" dice "voy a entrar", empieza a tocar a las niñas que hacen de árboles para hacer ver que está recogiendo

hojitas. Cada vez que toca a una, hará con la boca sonidos parecidos a los que se hacen al expulsar los gases intestinales. En seguida "la Dueña" hará la advertencia que aparece en el diálogo. En seguida las que hacían de plantas hacen ver que se convierten en perros y corren a la "viejita" dando grandes aullidos. El que la llega a coger hace de "vieja" en el próximo turno.

Cuando se juega la versión No. 211 los que hacen de perros, corretean a la "vieja" pero sin pretender alcanzarla; la que hace de vieja huye y al poco rato regresa para empezar el diálogo que hemos escrito bajo este número. Cuando le vuelven a dar permiso para entrar hace como que empieza a buscar hojas. Los niños que hacen de plantas se habrán escondido. La viejita creará por un momento que todo ha desaparecido y empieza a buscar las plantas. A la primera que encuentra le toca quedar de viejita.

Por tener este juego gran similitud con los que siguen insertaremos aquí un grupo cuya realización y tema son semejantes al que acabamos de describir.

212—

LA PAPAYITA

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| —¿Tiene papayas? | —A dos reales. |
| —Sí. | —Déjeme ver. |
| —Están maduras? | —Ay señora, no tengo plata. |
| —Hay maduras y verdes | —Vaya a buscar. |
| —A cómo son? | —Guárdeme la papaya. |

213—

LOS CANTARITOS DE MIEL

- Qué tienes para vender?
 —Cántaros de miel.
 —Voy a probarlos. (los prueba)
 —¡Ay! tiene alacrán. (la pellizcan)
 —Guárdeme éste.

 —Y mi cantarito de miel?
 —Allí están.
 —Ay! si se volvieron sillas...
 me voy a sentar.... (se sienta)
 —¡Ay!..... (la pellizcan)
 —Me guarda ésta

 —¿Dónde está mi silla?
 —Allí está
 —¡Ay! si se me volvieron estatuas!
 —Las voy a comprar..... (las examina)
 —Me guarda ésta.

 —Dónde está mi estatua?
 —Allí está,....
 —¡Ay! si se volvieron hojitas de culantro...
 —Las voy a llevar... (coge una)
 —Me guarda ésta.

 —Dónde están mis hojitas
 —Allí están....
 —¡Ay si se volvieron policías.... (huye)

- Abuelita, Abuelita....
 Dame una papayita....
 —Vaya y cójala usted. (la coge)
 —Ay si tiene alacranes....
 Guárdeme ésta.

 —Dónde están mis papayas....
 —Allí están...
 —¡Ay! si se volvieron sillas....etc.

Continúa lo mismo que el número 213 hasta llegar al final en donde en vez de decir *policías* dice *perros*.

Quiénes juegan: Niñas solamente.

Objetos con que juegan: Ninguno.

Cómo se juega:

Las niñas escogen del grupo a las que han de hacer el papel de *vendedoras* y *compradoras* respectivamente. Las demás hacen un círculo sentándose en el suelo. Cuando los que están sentados tienen que hacer el papel de cantaritos de miel, juntan sus dos manos tratando de hacer un pozuelo con ellas. La "compradora", para probar la miel, introduce su dedo índice en el "Pozuelito", momento que aprovechan las jugadoras para pellizcarle el dedo fuertemente. Una, la que quiera, no la pellizcará y a esa escogerá para llevársela. Al decir "guárdeme éste", se retirará para volver casi en seguida y comenzar la segunda parte del diálogo. Cuando regresa, las niñas del ruedo se habrán puesto en cuclillas y la compradora las creará "sillas". Tratará de sentarse en ellas, y las niñas aprovechan para pellizcarla en el trasero; ella escogerá entre estas "sillas", la que menos fuerte la haya pellizcado. Volverá a alejarse para realizarse la tercera parte del diálogo. Las niñas del ruedo ya habrán tomado posiciones. Cada una debe imitar a una estatua y escoger la pose que más le agrade. La compradora al examinarlas preferirá la que tenga la pose que más llame su atención. Cuando las estatuas convertidas en hojas de culantro se vuelven "policías" como en la versión 213 o se vuelven "perros" como en la versión 214, corretean a la compradora hasta darle alcance. Con esto termina el juego. En cuanto a la versión 214, las niñas que hacen de "papayas" estarán haciendo un círculo y mantendrán la cabeza baja... Al decir la compradora: "Déjame ver", empieza a sonar las "papayas" para ver cuál ha de comprar. Les tocará la cabeza, sonándoselas con los nudillos de los dedos, tal cual hacen los campesinos cuando suenan frutas como la sandía para comprobar su madurez. El diálogo sigue su curso y cuando regresa de buscar el dinero, la "papayita" se ha escondido; la compradora se ve obligada a escoger otra, con la que le sucederá lo mismo; y luego otra, hasta que todas las "papayitas", hayan desaparecido. En el momento en que regresa a buscar la última de las "papayas," todas las niñas que se habían escondido salen y la corretean.

Nota:—Estos últimos juegos que hemos transcrito, desde el 210 hasta el 214, tienen elementos comunes que nos hicieron agruparlos en una unidad. Tienen ellos la presentación de dos personajes entre los que se establece un diálogo bastante semejante y que finalizan más o menos en la misma forma. Los sucesos se desarrollan en forma parecida, pues hay conversiones frecuentes y al final corretean a la vieja, generalmente, los perros. El hecho de las transformaciones parece ser el elemento común y por cierto

es el llamativo. En El Salvador, en la colección publicada por el Ministerio de Instrucción Pública, hay una versión parecida a las nuestras con el título de Matas de Guineo:

—Me regala una hojita?

—Sí pero no me vaya a botar las matas.

Según ellos, las niñas que hacen de matas de guineo tienen las manos en alto. La compradora cuando le dan permiso para entrar, va de niña en niña y les baja los brazos. De pronto sale la niña y le atoja los perros. Los perros son las mismas niñas que antes servían de matas de guineo. En las demás colecciones que hemos leído no hemos encontrado correspondientes.

INFORMANTES

210—Cornelia Martínez, Penonomé, 1954.

211—Zaratina Figueroa, Penonomé, 20 años, 1954.

212—Carlos Alberto Carrión, residente en Llanos de Piedra, 1955.

213—Recuerdo de infancia.

214—Carmen Melais, 13 años, ciudad de Panamá.

215—

LA CINTA

—Tun, tun.

—Quién es.

—El Angel.

—Qué busca.

—Cinta.

—De qué color.

—Rojá.

—No hay. (o si hay)

—Tun, tun.

—Quién es.

—El Diablo

—Qué busca.

—Cinta

—De qué color.

—Blanca.

—Sí hay. (o no hay)

216—

Tún, tun.

—Quién es.

—El Diablo.

—Qué busca.

—Cinta

—De qué color

—Rojá.

—Sí hay.

.....

—Yo soy la prenda que buscás

.....

—Tun, tun,

—Quién es.

—El ángel.

—Qué busca

—Cinta.

—De qué color

—celeste.

—No hay. (o si hay)

.....

Quiénes juegan: Generalmente niñas.

Objetos con que juegan: ninguno.

Cómo se juega:

Los niños eligen por sorteo o por aclamación a los personajes del diálogo. Una vez nombradas las que han de hacer de ángel y de diablo, el resto se aparta y nombra una más que hará de vendedora. Esta les dirá en secreto a cada una el nombre del color que han de representar. Cuando ya todas saben el suyo comienza el diálogo con los personajes. Primero vendrá el uno y luego el otro. Cada vez que adivinen un color de los que están en venta, el adivinador se llevará al niño que tal color representa. Ganará el personaje que al final de la jornada, haya ganado más niños.

Nota:—Se tienen noticias de este juego desde el siglo XVI. D. Juan Alfonso Carrizo cita en su colección un juego que corresponde a la colección de “Los juegos Infantiles de Extremadura” hecho por Hernández de Soto y que dice así:

Pin, pin,	Qué vol?
Qui hi ha?	una cinta
Un ángel con palma.	Dequín color?

En América, María Cadilla incluye esta muestra recogida en Puerto Rico:

Tun tun	cinta.
Quién llama?	de qué color?
El ángel.	de verde limón.
Qué busca?	No hay. (o si hay)

En la colección argentina encontramos:

Tun tun	Verde limón
Quién anda?	Para bailar el quiquiricón.
El ángel.	Quiquiricón
Una cinta.	baila limón
De qué color?	

En la colección de Alonso de Ledesma existe con el nombre de “El Juego de los Colores”. Esta es una de las colecciones españolas más antiguas.

María Cadilla de Martínez, piensa que el tema es perfectamente medieval, usado, posiblemente, por los misioneros para instruir a los niños de la colonia.

INFORMANTES

215—Recuerdo de infancia.

Fermina Vergara de Guararé, 8 5 años, dice haberlo jugado en su infancia durante los velorios de los niños. Las madres, para impedir que los hijos se les durmieran mientras ellas acompañaban a los dolientes, los ponían a jugar ese juego.

216—Helena Moreno de 13 años, Las Tablas, 1955.

217—

A LA VINAGRERA

A la vinagrera.
 A la aceitera.
 Hablar sin reir (hacen como que hablan muy serios)
 Reir sin hablar (se ríen estrepitosamente)
 Una palmadita
 y váyanse a volar.

218—

A la vinagrera
 A la aceitera
 hablar sin reir (todos hablan)
 reir sin hablar (todos ríen)
 Una palmadita
 y váyanse a volar.
 —Dónde está fulano?
 —Allí
 —No tiene caballo. (o tiene caballo)

219—

—Dónde está? (se dice el nombre de uno de los jugadores)

—Tiene caballo
y monte.

Quiénes juegan: Pueden jugar niñas pero lo hacen muy raras veces y cuando lo realizan sólo lo hacen entre ellas nunca con ellos. Entre los varones es más común el 218 y 219.

Objeto con que lo juegan: No usan ningún objeto.

Cómo se juega:

Los niños eligen a uno del grupo para que dirija el juego. Este recitará las palabras que hemos puesto en las estrofas. A medida que vaya dando las órdenes, los del grupo, tratarán de cumplirlas. Si hay alguien que se ría cuando debe estar serio, o que esté serio cuando debe reírse; o que esté hablando cuando no debe, pierde y no tiene derecho a correr cuando den la orden de volar si se trata del No. 217. Si se trata del 218 que tiene texto muy parecido, uno de los niños debe ser elegido para que esconda la cabeza entre sus manos y la apoye en el regazo del que ha de llevar el juego. Los demás muchachos deben apartarse y tomar diferentes posiciones. El que debe llevar el juego, comienza la letra de la estrofa y los del grupo comienzan a ejecutar sus órdenes en la misma forma en que se ejecutan las del juego No. 217. Cuando llega el momento de decir *Dónde está fulano*, le da una palmadita al que está en su regazo y éste debe responder señalando sin ver, el lugar en que se encuentra el fulano que nombraron. Si acierta, el que lleva el juego le dice: "No tiene caballo." El fulano a quien le adivinaron el lugar debe pasar a ocupar el puesto del regazo. Si no acierta, el dirigente responderá: "Tiene caballo" y el niño a quien no le pueden adivinar el lugar en que está, debe montar al que está tapado como si fuera un caballo y no se bajará hasta que el que hace de "caballito" adivine cuántos dedos han puesto sus compañeros frente a él. Cuando los niños ven que el "tapado" no acierta a señalar el sitio del compañero, se preparan para este último momento. Cuando el elegido monta sobre el "caballito", en seguida extienden los brazos y los dedos que quieran para que el chico adivine. Si el pobre se cansa y no logra adivinar, tendrá que volver a repetir el juego y por supuesto ocupar el mismo lugar.

Esta misma realización se ejecuta con el No. 219.

Nota:—No le hemos encontrado correspondientes. Yo sé que entre algunos niños este juego no es tan duro porque lo único que le exigen al que hace de caballito es un pequeño paseo con el otro a cuestras. A menudo tiene que pasear a los demás pues los chicos del corro pueden cambiar de lugar a su antojo, con tal de que no sean oídos. Si un niño es lo suficientemente hábil para cambiar de puesto y lograr que no le adivinen su sitio, podrá en el siguiente turno, ser el director del juego.

INFORMANTES

217—Angel Tello, 19 años, Prov. de Herrera, 1952.

218—Angel Tello y Aida Marina Vásquez de Las Tablas, 18 años. 1954.

219—Zoila Chanis, 18 años, La Palma de las Tablas, 1954.

220—

EL COCINADITO

—Qué hacen allí. . . .

—Un cocinadito.

—A "ve" pa probalo. . .

—No tiene sal

—La voy a buscar.

—Ya tiene, ya tiene, ya tiene.

.....

—Qué hacen allí. . . .

—Un cocinadito. . .

—A "ve" pa probalo. . .

—No tiene pimienta.

—La voy a buscar.

—Ya tiene, ya tiene, ya tiene. . . .

.....

Quiénes lo juegan: Niñas solamente.

Con qué lo juegan: No usan objetos.

Cómo se juega:

Las niñas escogen a una del grupo para que sirva de "cocinadito" y a otra para que haga el papel de "preguntona". La que sirve de "cocinadito" se arrodilla en el suelo y las demás la rodean cubriéndola con las faldas de sus vestidos. La "preguntona" que está fuera del grupo se acerca y comienza el diálogo. Las del grupo contestan a coro. "La preguntona" siempre hace ver que se retira a buscar lo que hace falta, pero las del cocinadito siempre la detienen. Este estado podrá continuar hasta que los niños quieran. Cuando el "cocinadito" está, la "preguntona" irá a probarlo y es la hora de huir. La que sea alcanzada por el "cocinadito", quedará de "preguntona". La "preguntona" quedará de cocinadito.

INFORMANTE

220—Recuerdo de mi infancia.

221—

COCUYITO

Cocuyito cocubano
por la virtud que Dios te ha dao
y por la que tú tienes
dime quién será tu nuevo dueño.

Quiénes lo juegan: Los varones.

Objetos con que juegan: cocuyos.

Cómo se juega:

Si alguno logra atrapar alguno, grita el acontecimiento y recita lo anteriormente escrito. Una vez declamada la letra de la rima suelta el animalito y todos se lanzan detrás para cogerlo de nuevo. El que lo logra, recita otra vez la rima y lo lanza a fin de que otro llegue a cogerlo.

INFORMANTE

221—Rafael Patiño, 20 años, Panamá, 1954, dice haberlo jugado cuando tenía 8 años en el Canto del Llano, Santiago de Veraguas donde acostumbran a jugarlo.

222—

EL CABITO

—Dame un cabito
—Coge el de atrás que está más bonito.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas.

Objetos con que juegan: No usan ninguno.

Se hace una fila y el que está a la cabeza de ella inicia el diálogo con el segundo de la fila. Acto seguido, corre por la izquierda y se coloca detrás del último niño. El juego sigue hasta que la niña o niño que estaba a la cabeza de la fila pueda volver a ocupar su puesto.

INFORMANTE

222—Vilma Martans, 18 años, ciudad de Panamá, 1954.

223—

LAS CUATRO ESQUINAS

—Hay casa para alquilar?
—San Juan de la Catedral.

Quiénes juegan: Niñas y niños. Mucho más las niñas.

Objeto con que se juega: Ninguno.

Cómo se juega:

Se juega con cinco niños o cinco niñas. Cuatro de ellos se sitúan en lo que podría ser los vértices de un cuadrado imaginario. El quinto niño se coloca en el centro de la figura. Luego dirigiéndose a cada uno de los que están en las esquinas, les hace las preguntas que figuran en el texto, recibiendo la consiguiente respuesta. A medida que van respondiendo los de las esquinas tratan de cambiar de sitio con el compañero, ya sea en línea recta o diagonal. Es en estos momentos de cruce que el que está en el centro puede llegar a obtener, si tiene habilidad, una de las esquinas ocupadas por sus compañeros, pues debe tomarla antes de que el que debe ocuparla, llegue al sitio. El niño que queda sin esquina es el que ocupa el centro en el siguiente turno.

Nota:—Es uno de los juegos de más antigua prosapia. Alonso de Ledesma lo nombra ya a principios del siglo XVII con el título de "Hon. Hon. pásate a mi rincón". En Madrid, se le llama como aquí, "Las cuatro Esquinas". En El Salvador, según el boletín de su Ministerio de Instrucción Pública, existe con el nombre de "aceite". El niño que está en el centro del cuadro pregunta a los que están en las esquinas: "¿Dónde venden aceite"? Los demás empiezan a cambiar de puesto mientras el niño pregunta. En el Perú, según Emilia Romero, se titula "Los Huevos". María Cadilla de Martínez, lo encuentra en Puerto Rico con este texto:

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| —Hay candela? | —Hay candela? |
| —Por allí jumea. | —En tu casa la queman |
| —Hay candela? | —Hay candela? |
| —En la otra escuela. | —Por allí la queman. |

INFORMANTES

223—Recuerdo de infancia.

224—

LA PRENDA PERDIDA

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| —Mano chucurón | —Mano del agua caliente |
| —Mano de la olla de arroz | —Mano del arroz con dulce |
| —Mano del concolón | —Búsquese su prenda, mano, |
| —Mano del arroz con leche | —Deme la prenda mano. |

Quiénes juegan: Niños solamente.

Objeto con que juegan: papelito, pañuelo o piedra.

Cómo se juega:

Se sortean los niños para escoger dos jefes. El grupo de niños se reparte entre los dos y forman filas frente a cada uno. Las manos de los niños deben estar en la espalda. Una vez dispuesto el cuadro se sortean los dos jefes para saber cuál de los dos comenzará el juego. El ganador coge la "prenda" (la piedra o papel) y pasa detrás de su fila deteniéndose unos segundos en cada uno de sus compañeros, recitando las palabras del texto. Tratará de colocar con disimulo "la prenda" en las manos de uno de ellos. Cuando termina, invita al contendiente a que adivine quién tiene la "prenda". Si este acierta, el niño que tenía la "prenda" debe pasar al bando contrario. Si no acierta el juego vuelve a empezar. Triunfa el bando que más niños haya ganado. Una vez decidido qué partido ha sido el ganador, se somete el grupo a una segunda prueba. Los jefes deben obligar a sus grupos a saltar y el que salte más alto y mejor es el verdadero ganador del juego. También puede jugarse de esta manera: Si el jefe de un bando no acierta, cada vez que se equivoque dará el último niño de la fila a su contrario. El que de los dos bandos quede con más niños, ese será el ganador. Cada vez que se ha de adivinar quién tiene la "prenda" debe comenzarse el juego.

INFORMANTES

224—Juan de Dios Reina, Panamá, 60 años, 1954, dice haberlo jugado en 1913.

225—

MAMA PUEDO

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| —Puedes? | —Puedo. |
| —Puedo. | —Seis pasos de ballet. |
| —Una resbalada de guineo. | —Puedo. |
| —Puedo. | —Un paso de tijeras. |
| —Una caminata de paragua. | —Puedo. |
| —Puedo. | —Un paso de cangrejo... |
| —Un paso de enano. | —Puedo. |
| —Puedo. | —Dos pasos de borracho... |
| —Un paso de gigante. | —Puedo. |

Quiénes juegan: Generalmente niñas.

Cómo se juega:

Las niñas se juntan y eligen entre ellas a una que será la que dirigirá el juego. Esa se coloca frente al pelotón, y hace las preguntas del diálogo. El grupo siempre responderá "*puedo*" y tratará de ejecutar los pasos o movimientos que se le han pedido. El juego termina entre risotadas cuando todas se ven imitando los pasos del borracho.

INFORMANTE

225—Elvia Alvaranga, 13 años, ciudad de Panamá, 1955. Lo hemos visto jugar a menudo en los recreos que realizan los niños de las escuelas primarias.

226—

UNA, DOS, TRES, QUESO

Uno, dos, tres, queso.

Quiénes juegan: Sólo niñas.

Cómo se juega:

Una de las niñas se coloca junto a la pared y tan cerca que pueda tocarla con su frente. El resto del grupo se coloca detrás a cierta distancia, en la posición que deseen y esperarán a que la niña que está junto a la pared, pronuncie las palabras del texto. Mientras la chica dice las palabras, el grupo tratará de avanzar silenciosa pero rápidamente todo lo que pueda, pues cuando oigan decir *queso*, todas deben quedar estáticas. Es el momento en que la niña que lleva la palabra puede mirar hacia atrás y ver qué hacen los del grupo. Si por casualidad encuentra a alguna en movimiento, la castigará, enviándola a su puesto inicial. La dirigente volverá también a su posición inicial y volverá a pronunciar las palabras del texto, ejecutando cada vez los movimientos apuntados hasta que alguna del grupo logre tocar la pared antes de que llegue a pronunciar la palabra queso. La que logre esto, ocupará el puesto de la que estaba en el paredón y la que ocupaba el puesto de la pared, va a formar parte del grupo. La que logra tocar la pared se le considera ganadora.

INFORMANTES

226—Esilda Díaz de Las Tablas, 13 años, 1955.

Gina P. López, ciudad de Panamá, 12 años, 1956.

Dalys Pérez, 13 años, ciudad de Panamá, 1956.

227—

VENGO DE NUEVA YORK

- De dónde vienes?
- De Nueva York.
- Qué oficio traes?
- Ya lo verás.

Quiénes juegan: Niños y niñas; mucho más las niñas.
Cómo se juega:

Los niños se dividen en dos grupos de igual número de jugadores y cada uno de los bandos, en forma secreta, acuerda el oficio que ejecutará cuando el juego lo indique. Apenas estén listos todos los que participan, comienza el diálogo entre cualquiera de los niños de un bando y todos los niños del grupo opuesto. Una vez que lleguen a la parte que dice: "ya lo verás", los niños que han dicho esto, ejecutan movimientos apropiados para que pueda adivinarse a través de ellos, el oficio que desean responder. Los chicos del bando opuesto que los miran hacer, comenzarán por nombrar el oficio que ellos creen que corresponde a los gestos que ven ejecutar. Si logran acertar, corretean a los muchachos que hacían los movimientos, hasta darles alcance; y una vez conseguido esto, los papeles se invierten: los que corretearon indicarán el oficio y los otros, lo adivinarán. Cuando no se acierta, los muchachos del bando contrario acuerdan un nuevo oficio y vuelve a repetirse el juego.

INFORMANTES

227—Margarita Estrella, 12 años, ciudad de Panamá, 1955.

Esilda Díaz, 12 año, Las Tablas, 1955.

228—

DE DONDE VIENES

—De dónde vienes?

—Qué baile traes.

—De Nueva York.

—Ya lo verás.

Quiénes lo juegan: Niñas solamente.

Cómo se juega:

Se realiza en la misma forma en que se realiza el 227 pero los niños hacen movimientos correspondientes a bailes conocidos. Los que adivinan deben decir qué baile es y de qué región. Siempre bailan sin música.

INFORMANTES

228—Rita Schow. 13 años. 1955. Ciudad de Panamá.

229—

AY CASCO BANGAÑO

—Ay casco, bangaño,

—A que sí...

—A, que te engaño

—A que no...

—A que no...

Quiénes juegan: Sólo niñas.

Cómo se juega:

Una niña escogida con anticipación mediante sorteo, se sitúa a cierta distancia del resto de las niñas que hacen un medio círculo frente a ella. Cuando la que está lejos lo cree conveniente, se lanza corriendo hacia el grupo y entabla conversación con una de ellas, a quien amenaza con engañarla. Cuando ésta le responde a que "no", se lanza en carrera hacia ella y al llegarle cerca cambia de rumbo y encierra entre sus brazos a la jugadora más cercana, que no la esperaba. De allí el engaño, pues no alcanzó a la que todos suponían, sino a la que menos esperaban.

INFORMANTE

229—Nazaria García. 60 años. Guararé. 1955. Dice haberlo jugado cuando era niña de 11 años. Todavía lo juega.

230—

HOJITA DE PINTICU

—Quiere comprarme esta hojita de pinticú

—Tiene Cú?

—Cú tiene.

Quiénes lo juegan: Niñas y niños.

Cómo se juega:

Se hace un círculo; uno pasa al centro y es el que hace las interrogaciones a uno de los del ruedo, quien le responde a su vez con otra interrogación que no contesta el del centro, sino uno cualquiera de los del círculo. Inmediatamente el que respondió huye, pues el del centro saldrá en su persecución hasta darle alcance. El perseguido debe tratar de llegar y ocupar su puesto en el círculo. Si logra esto, ganará y el que está en el centro volverá a repetir su papel.

231—

HERRERITO, HERRERITO

—¿Tú eres herrerito como yo?

—Mejor que vo. . . .

—Majá, majá, como amajo yo.

(hace ver que maja)

Quénes juegan: Niños y niñas.

Cómo se juega:

Se sitúan formando un círculo y uno de los niños que ocupará el centro irá preguntando a los del ruedo en la forma que indica el texto escrito. Entre ellos se establecerá el diálogo y ejecutarán los movimientos indicados por el que está en el centro. Una vez hará como que maja con las manos; otra, comenzará de nuevo para hacer ver que maja con los pies; otra, con la cabeza, etc. Todos los que participan en el juego, imitarán los movimientos indicados. Cuando terminen la imitación, irá al centro el primero que contestó el diálogo.

232—

—¿Me compra este manigote?

—¿Qué vale ese manigote?

—Cien varas y un cascote.

—¿Y si el manigote se muere?

—Páguelo quien lo tuviere.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas.

Cómo se juega:

Se hace un círculo y se establece el diálogo entre el que está en el centro y los del círculo. Cuando el del centro contesta "cien varas un cascote", trata de darle un cascotazo a su interlocutor, el cual huye para no ser golpeado. Durante la carrera se efectúa el resto del diálogo. Si el perseguido llega a su puesto antes de ser alcanzado, gana y el del centro sigue en su papel. Si el del centro logra cogerlo, el atrapado pasa a ocupar el centro del círculo.

PISI PISI RAÑA

233—

Pisi, pisi, raña

jugaremos la caraña

con qué

con la mano cortada.

Quién la cortó

El Rey, la Reina.

¿Dónde está la Reina?

Buscando el agua

¿Dónde está el agua?

Se la tomó la gallina.

¿Dónde está la gallina?

Poniendo huevo.

¿Dónde está el huevo?

Se lo tomó el padre.

¿Dónde está el padre?

Haciendo la misa.

¿Dónde está la misa?

Se volvió ceniza.

234—

Pisisigaña
manito cortada.
Quién la cortó
para pegarle yo.
Quita la mano
que te pica el gallo

235—

Pisisigaña, pisisigaña
jugaremos la caraña
Quién lo cortó?
La viejecita.
¿Dónde está la viejecita?
Buscando el agua.
¿Dónde está el agua?
Se la tomó la gallina.
¿Dónde está la gallina?
Está poniendo el huevo.
¿Dónde está el huevo?
Se lo comió el fraile.

¿Dónde está el fraile?
Diciendo misa.
¿Dónde está la misa?
Envuelta en un papelito.
¿Dónde está el papelito?
Se lo llevó el viento.
Ronda, ronda, ronda
que no quiero que se esconda.

236—

Triqui, triqui, raña
jugaremos la caraña
¿Con qué?
Con la mano cortada.
¿Quién la cortó?
La reina.
¿Dónde está la reina?
Buscando el agua.
¿Dónde está el Rey?
Haciendo una misa.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas.
Cómo lo juegan:

Todos los niños se juntan y empiezan a colocar sus puños cerrados uno sobre el del otro, hasta formar una columna. A medida que los van colocando, van recitando la letra del texto. Cuando terminan de recitarlo comienzan a deshacer la columna rápidamente, pellizcándose uno al otro y aquél que pueda retirar su puño lo suficientemente rápido para no ser pellizcado, gana la partida.

Nota:—Las informaciones que hemos podido recoger acerca de este juego dicen que es un juego sumamente antiguo. En el siglo XVI aparece en el "Memorial de un Pleito" con el nombre de "Pez Pecigaña". En los siglos XVII y XVIII, aparece con el nombre de "Pizpirigaña". Quevedo lo cita en su genial obra "La Vida del Buscón", en el capítulo que tiene por título "De Cómo Tomé Posada y la Desgracia que me

Sucedió en ella". Edición 6a. 1952, Espasa Calpe.

Si ya se conocía en el siglo XVI en España, es de suponer que pasara con los conquistadores a la América; de allí que lo tengamos en casi todas las colecciones. Existe con pequeñas diferencias en detalles en el Perú, Argentina, El Salvador.

He aquí la muestra encontrada en El Salvador:

Pizpicigaña
jugando la araña
¿Con quién jugamos?
Con la perra vieja.
Y la perra vieja
¿qué se hizo?
Se fue a traer agua.
¿Y el agua?
Se la bebieron las gallinas.
¿Y las gallinas?
pusieron el huevo.

¿Y los huevos?
Se los bebieron los frailes.
¿Y los frailes?
Se fueron a decir misa.
¿Y la misa?
Está envuelta en un papelito,
y prendida en la pared.
Revulucú, revulucú.
A traer pan y miel
A la puerta de San Miguel.

En Colombia, según versión del escritor Benigno A. Gutiérrez existe esta versión:

Pizingaña, pizingaña
jugaremos a l'araña
¿con cuál mano?
con la cortada.
¿Quién la cortó?
L'hacha.
¿Onde está l'hacha?
rajando la leña.
¿Onde está la leña?
¿Cocinando la mazamorra?
La gallina la derramó.

¿Onde está la gallina?
Poniendo el güevo.
¿Onde está el güevo?
El padrecito se lo comió.
¿Onde está el padrecito?
Diciendo misa.
¿Onde está la misa?
Al cielo subió.
Tilín, tilín, San Agustín,
corre, corre niño, que te pica el gallo.

En Argentina, Julio Aramburu, recoge:

Pinsigallo, pinsigallo
monté a caballo.
Tengo la mano cortada.
¿Quién la cortó?
la negra Juana.
Que la negra Juana
se fue a traer agua?
¿Qué del agua?
La bebieron los bueyes.
¿Qué de los bueyes?
se fueron a arar.
¿Qué lo que araron?

Lo escarbaron las gallinas.
¿Qué de las gallinas?
Se fueron a poner huevos.
¿Qué de los huevos?
se lo comieron los padrecitos.
¿Qué de los padrecitos?
se fueron a decir misa.
¿Qué de la misa?
La oyeron los angelitos.
¿Qué de los angelitos?
Se fueron al cielo.

En España Rodríguez Marín recoge:

Pipirigaña
jugaremos a cabaña,
con el agua que cayó,
la gallinita se la bebió.
¿Dónde está la gallinita?
Poniendo el güebo.

¿Y el güebo?
Los frailes se lo comieron.
¿Dónde 'stán los frailes?
Diciendo misa.
Tap. usted esa marabilla.

María Cadilla de Martínez se extiende en un amplio estudio sobre el origen de este juego y lo cita como "Herencia de los siglos XVI y XVII". Le dieron base para clasificarlo como tal las obras consultadas como "Philosophía Vulgar" de Juan de Mal Lara, publicada en 1568, "Memorial de un Pleito", los "Días Geniales o Lúdricos" de Rodrigo Caro y muchos otros que sería largo enumerar. Don Efraín Morote Best, Catedrático de Investigación de Folklore, es uno de los investigadores que más ha profundizado en el análisis de las versiones que sobre este juego existen en el Perú y en los demás países americanos.

INFORMANTES

- 230—Ernestina Pérez. 32 años. Guararé.
 231—Delfina Samaniego. Guararé.
 232—Delfina Samaniego. Guararé.
 233—Delia Gáez. 20 años. Las Tablas. Los Santos. 1952.
 234—Carlos Alberto Carrión. Residente en Llanos de Piedra. Macaracas. Los Santos.
 235—Clara Martinelli de González. San Francisco de Veraguas. 80 años.
 236—Angel Tello. Monagrillo. Chitré. Prov. de Herrera. 20 años. 1952.

237—

¿QUE TIENES AHI...?

- | | |
|----------------------|----------------------|
| —¿Qué tienes ahí?... | —¿Qué tienes ahí?... |
| —Arroz con leche. | —Pollo asao... |
| —Es mío. | —Es mío. |

Quiénes juegan: Niños y niñas.

Cómo se juega:

Los niños ponen sus puños cerrados, uno sobre otro, hasta llegar a formar una columna. A veces ésta resulta tan alta, que los últimos que colocan sus puños, tienen que subirse en sillas para alcanzar la cima. Cada uno al colocar su puño, debe encerrar en él, el dedo pulgar del niño que le antecede quien habrá tenido el cuidado de dejarlo levantado a fin de que pueda construirse la torre que hemos descrito. A medida que van colocando las manos, van diciendo Pumpuñete. Cuando ya la columna está terminada comienza el diálogo del texto. El primero en hablar es el niño que está más arriba y responderá a su pregunta el que le sigue. Cuando el que inicia el juego dice "es mío", el que contestó "Arroz con leche", sacude uno de sus puños y lo quita antes de que el compañero con quien habla, lo pellizque y a su vez hará preguntas al que le sigue en orden, quien actuará en la misma forma en que él actuó. Así seguirán todos hasta que termine el último. Pierden todos los que no quitan sus puños a tiempo para no ser pellizcados. Cuando el diálogo se entabla, las respuestas pueden ser inventadas por los niños; decir por Ej. arroz con pollo, lechona asada, puerco frito, etc.

INFORMANTES

- 236—Isabel Morales, 13 años, 1955, ciudad de Panamá.
 237—Jorge Alvarado, 10 años, 1954.

NO TUVISTE MIEDO

- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| 238— | —No le tuviste miedo? |
| —En tu casa mataron puerco? | —No. |
| —Sí. | —Sí le tuviste miedo. |

Quiénes lo juegan: Niños y niñas.

Cómo se juega:

El niño que comienza el diálogo tendrá en sus manos un abanico o una lámina de cartón que haga sus veces. Cuando el compañero contesta que "no tuvo miedo", el chico del abanico trata de intimidar al compañero, batiendo el abanico cerca de los ojos de éste. Naturalmente, el niño no soportará esto y cerrará sus ojos rápidamente en un involuntario movimiento de defensa. Este gesto será suficiente para que su compañero grite victorioso que ha comprobado que sí tuvo miedo. Si el interrogado ya conoce la treta, soportará los movimientos del abanico, sin pestañear, comprobando así, que no tuvo miedo. En seguida se invertirán los papeles; el que tenía el abanico contestará el diálogo y el que contestaba al interrogatorio, toma el abanico.

INFORMANTE

238—Mayra Hernández, 13 años, ciudad de Panamá, 1955.

Recuerdo de infancia.

JUEGOS DE PRENDAS

Los juegos de prendas son los juegos en los que las más de las veces los jugadores permanecen sentados. A pesar de este reposo con que se juegan, no los incluyo en el capítulo "Juegos de Reposo" porque estos juegos de prendas poseen diálogo y por consiguiente caen dentro de este capítulo. Pueden jugarse en todo tiempo y a cualquiera edad, pero los adolescentes tienen más afición por él que los niños y los adultos.

Una característica común es la de la "penitencia" que obliga a los perdedores a ejecutar diferentes actos para rescatar la "prenda" que han dado en pago de sus equivocaciones tal como se explicó en la pág. 32 de esta obra.

Las "prendas" son recibidas por la persona que dirige el juego. Casi siempre es la mayor del grupo o la que inicia el juego. Las "prendas" se colocan en una bolsita, en la copa de un sombrero, en una canastita etc. Si hay alguno que no se equivoca durante el juego y todos acuerdan dar por terminada la sesión, ése será considerado ganador y le tocará imponer la penitencia al resto del grupo. Las prendas se sacan de la bolsita al azar.

Las penitencias más comunes impuestas a niños, son las de recitar poesías, cantar canciones de moda, bailar, la de gritar a voz en cuello alguno de sus defectos, por ej., "yo nunca me lavo las manos"... "yo no me limpio las uñas"... "yo soy muy feo"... o sus mejores cualidades: "yo soy una niña aseada"... "yo siempre me sé las lecciones"... "yo soy graciosa"...

Si se sabe que dos niños están disgustados y no se hablan, imponen la penitencia del saludo y se les obliga a decirse BUENOS DÍAS o BUENAS NOCHES y a responderse el uno al otro.

Entre los adolescentes las cosas cambian un poco y a estas penitencias que hemos descrito se añaden otras de más picardía, como son las de declarar las simpatías que se sienten por una niña o por un joven, diciendo en alta voz "yo quiero a fulano", o la de besar una hoja de papel por una de sus caras, mientras la persona interesada besa la misma hoja por la otra cara y en el mismo lugar. Siempre ha de suceder que por hacer "la maldad" les quitan a los "pobres" la hoja de papel cuando ellos menos querían o cuando "no esperaban" y quedan, por supuesto, besándose ante todos. Los adultos usan penitencias de otra índole como improvisar discursos, imitar personajes o voces de animales.

239—

Allá viene un barco cargado de flores
qué flores serán, qué flores serán?

—Rosas. (aquí se nombra una flor)

—Que vivan las flores que mayo nos da.

Cómo se juega:

Los niños se sientan en círculo y cada uno escoge el nombre de una flor y se lo da a conocer a sus compañeros los cuales deben tratar de recordarlo. Uno de los niños, elegido mediante rima de sorteo o por escogimiento voluntario, hace una bolita con un pañuelo o un papel y recita los dos primeros versos anotados, mientras tira el objeto a uno de los del grupo a tiempo que pronuncia el nombre de la flor que a ese niño le corresponde. El aludido responde con los versos siguientes y a su vez recita los primeros, nombrando la flor que corresponde al chico a quien le ha de tirar el pañuelo en esta ocasión; así sucesivamente unos a otros, hasta que todos hayan participado. Se repetirá tantas veces como sea necesario hasta que todos se hayan equivocado y perdido. Cada equivocación eliminará uno del juego que debe, en seguida, entregar su "prenda". Gana quien durante toda la sesión no llega a equivocarse.

240—

—¡Ay!

—Qué tienes amor?

—Dolor en el corazón.

—Quién te lo ha causado?

—El lirio. (se nombra una flor)

Cómo se juega:

Se realiza en la misma forma que el juego anteriormente descrito. El niño que ha sido escogido para iniciarlo tira el pañuelo. Quien lo recibe grita “¡ay!” y comienza el diálogo entre los dos. Cuando terminan el diálogo del texto, el que recibió el pañuelo se prepara a su vez, para tirarle el pañuelo a otro con quien entablará el mismo diálogo que con él sostuvieron. Cuando va a lanzar el pañuelo debe recordar muy bien el nombre que se ha puesto, a sí misma, la persona a quien va a enviar el pañuelo. Una equivocación de esta clase es causa suficiente para perder la “prenda”. Se usan en este juego nombres de flores, de animales o de frutas.

241—

De todas las flores hice un ramo

sólo faltó el. (se nombra la flor; se tira el pañuelo)

—No faltó, no faltó

porque en el ramo la vide yo.

—Pues quién faltó?

—La. (Se nombra la flor; se le tira el pañuelo)

Cómo se juega:

Se realiza en la misma forma en que se realizan los anteriores. Lo único que sólo el que comienza el juego dice la primera parte del diálogo; los demás hacen el juego con el resto del texto.

242—

De la Habana traigo un barco cargado de.

Cómo se juega:

Los jugadores tienen la obligación de buscarse nombres que comiencen con las letras del abecedario que se designen. Siempre se anuncia con anticipación qué letra será la que ha de usarse. Si la designada es la *A*, cada jugador buscará la manera de tener a mano muchos nombres que comiencen con esa letra: Avispas, Abejas, Armadillos, aviones, albóndigas, amores, etc., etc. . . y así se hará con la letra que se anuncie. El que tira el pañuelo es el que debe pronunciar la frase del texto, y el que lo recibe, el que da el nombre del artículo que viene en el barco. Cuando el que recibe la bolita se enreda y no tiene lista la palabra, o repite la que ya otro ha dicho, o usa nombres que no existen como decir ABECICLETAS, por ej., para salir del apuro, pierde y debe entregar su prenda.

243—

Cucarachita mandinga

anda de boca en boca;

yo no quiero que la tenga

sino (fulano) en su boca.

Cómo se juega:

Los niños en este juego, cambian de nombre. Será uno distinto del propio, pero que corresponde a uno de los del grupo, o uno distinto que no pertenece a ninguno de los jugadores. El que comienza recita los versos del texto y cuando dice Fulano, cita el nombre que el jugador ha escogido y le tira el pañuelo. Naturalmente es el momento de las equivocaciones, pues hay la tendencia de decirle su nombre de pila.

244—

Hay juego de prendas sin diálogo. Al reunirse todos ponen una prenda en una bolsa. Las sacuden varias veces y uno que ha designado el grupo con anticipación, las va sacando al azar, mientras otro, también escogido con anticipación, impone las penitencias.

Nota:—En el libro publicado por el Ministerio de Instrucción Pública de El Salvador se anota esta versión:

- Ay Gil
- Te sienten bien?
- Un dolor en el corazón.
- Quién te lo ha causado?
- Fulano (la flor, o la fruta)

No hemos encontrado ningún modelo que corresponda a las otras versiones panameñas, en ninguna de las colecciones hasta ahora leídas. Sin embargo en Colombia, el trabajo publicado por el Instituto colombiano de Antropología, recoge uno igual al No. 244.

INFORMANTES

239—Delia Tamayo, curso de verano de 1950, Normal de Santiago.

240—Recuerdo de infancia.

241—Recuerdo de infancia.

242—Fermina García de Vergara y Nazaria García, dicen haberlo jugado cuando eran niñas, en los velorios de su pueblo. Fermina tiene 85 años y Nazaria 57; ambas residen en Guararé.

243—Sabina Martínez, Natá, 18 años, 1954, Prov. de Coclé.

244—Abel Pedreschi, Aguadulce, 20 años, 1952.

RIMAS DE SORTEO, PEGAS Y TRABALENGUAS

GENERALIDADES

Se conocen con el nombre de rimas de sorteo, las que usan los niños para decidir quiénes deben ocupar en el juego un papel especial. En el código infantil las rimas de sorteo son imprescindibles y la decisión que surja al ponerlas en práctica, es inviolable. Al que le tocó desempeñar en el juego un papel desafortunado a causa de este curioso sorteo, lo desempeña sin chistar.

No hemos escrito ninguna rima al comienzo de los juegos que las imponen, porque pueden usarse indistintamente las que los niños quieran, porque no hay ninguna especial para un determinado juego. Además, habiendo reunido una cantidad suficiente como para un capítulo, hemos preferido reunir las y presentarlas en grupo.

Asímismo hemos pensado que las pegas, por su estructura, pueden formar parte de este capítulo. Ellas también son rimas, pero su oficio es el de chasquear a los jugadores, mortificarlos.

Hemos añadido también a estos dos grupos, los trabalenguas que sólo se usan para demostrar la habilidad de pronunciación y la soltura que tienen los individuos capaces de repetir las a pesar de haberlas oído por primera vez.

RIMAS DE SORTEO

245—

Juan Juanillo
le dijo al rey

sota, caballo
nariz de buey.

246—

Mi papá tiene una caja de clavos
Cuántos clavos tienes tú?

—Doce. (o los que quieran decir)

—Uno, dos, tres, etc. (Se cuenta hasta doce.)

247—

Pito, pito,
colorito,
¿dónde vas tan bonito?
A la acera
verdadera,
pin, pon, fuera.

250—

Sale la luna
sale el sol,
sale Juan Pipa *
con su tambor.

248—

Pinto, pinto,
colorito
¿dónde vas tan bonito?
a la hacienda
verdadera,
pin, pon, fuera.

251—

Tin, marín de dos pingüé,
cúcara, mácara, títere fue.

252—

Manzanita del Perú
¿cuántos años tienes tú?

253—

De un plato de ensalada
todos comen a la vez.
Tres cartas en la mesa,
sota, caballo, nariz de buey.
Punzón, punsera, marica
y afuera. . . .

249—

Sale la luna
sale el sol,
sale Pinocho
con su tambor.



*—Personaje popular es el pueblo de Guataré, que tocaba la caja del tambor mientras se celebraban las novenas de Las Mercedes.

254—

En un plato de ensalada
 todos comen a la vez,
 contaremos a las cartas
 sota, caballo, nariz de buey...
 pulsón, pulsera, abique,
 y afuera....

255—

Manzanita del Perú
 que se come con angú,
 ¿Cuántos años tienes tú?
 (los niños dicen el número de años que quieran)
 —Uno, dos, tres, etc... (hasta completar el
 número dicho)

Moderato MM♩=88

(253-54)

De un pla to de en sa la da to dos co men a la
 vez. Tres car tas en la me sa so ta, ca
 ba llo na riz de buey Pun zón pun
 ze ra ma ri ca ya fue ra!

256—

Un mono se subió
 arriba de un carate
 y los huevos le hacían
 cuaque, cuaque, cuaque.

257—

Pin, pin, saracundín,
 la seca, la meca, la tortoleca,
 el hijo del re;
 pasó por aquí
 comiendo maní
 a todos les dió
 menos a mí...
 Quita la mano que te pica el gallo

258—

Chango, chango
 con cerveza
 cuantos changos
 hay aquí....
 —ocho..... (los que deseen decir)
 —Uno, dos tres, etc., (hasta contar los 8 indicados)

259—

Al subir una montaña
una pulga me picó
la agarré por las orejas
y se me escapó.
Sale la luna
sale el sol,
sale Pinocho con su tambor,
y el negrito picarón.

260—

Al subir una montaña
una avispa me picó,
la agarré por las orejas
y se me escapó.
Sale la luna, sale el sol,
sale Pinocho con su tambor
comiendo chicharrón.

261—

Al subir una montaña
una pulga me picó
la agarré por las orejas
y se me escapó.
Sale la luna,
sale el sol,
sale Pinocho
con su tambor,
y el negrito sin pantalón.
Tú comes chicharrón
Tú comes concolón.

262—

Punta monete,
punta cri,
Punta monete,
Punta cri.
Tapi rullo,
tapi tri;

mini, mini, mini, mo,
cachi vera, vari, to;
y sin gui, y sin go
mini, mini, mini, mo.

263—

Indi, indi, no manai
guachi paga cangalai
en plus, plas, serás tai.

264—

Café, café,
café para cada uno;
a ti te toca el número uno.

265—

Un avioncito tiró un papelito
¿dónde fue a caer?
en Pa - na - má.

266—

Entre padre y madre
fueron a la misa,
contaremos diez y seis.
Uno, dos, tres, cuatro, etc., hasta llegar a 16.

267—

Paloma blanca
títere fue
dame un besito
y vete a esconder.

268—

En el patio de mi casa
hay un palito de ají,
donde duermen las gallinas,

- la mierdita es para ti.
Sale la luna, sale el sol,
sale Pinocho con su tambor
y la negrita sin pantalón.
- 269—
En el patio de mi casa
hay un palito de ají
donde duermen las gallinas
la pilita es para ti.
- 270—
Ñato, ñato, garabato
sube a la torre
y toca las cuatro,
con cinco banderas
y un garabato.
- 271—
Chinito macaco
y toca las cuatro.
sube la torre
fuma tabaco
- 272—
Chinito macaco,
fuma tabaco,
prende la pipa
y apaga el tabaco.
- 273—
Una vieja mató un gato
con la punta del zapato
uno, dos, tres, cuatro.
- 274—
La manzana se pasea
por todo el corredor
no me mates con cuchillo
si-no-con-te-ne-dor.
- 275—
Allá arriba en aquel cerro
hay un toro bramador
que en la cara se parece
al señor Gobernador.
Sale el negrito sin pantalón.
- 276—
Margarita se paseaba
por el borde de un vapor
un marino de atrevido
le dijo, Margarita de mi amor.
Sale el sol, sale la mona,
sale pepita con su tambor.
Pulsón, pulsera, a Bique y afuera.
- 277—
Perro, gato, veinticuatro.
Uno, dos, tres, cuatro.

Cómo se usan las rimas de sorteo:

Cuando los niños se juntan para realizar un juego, generalmente se sortean con rimas para saber a quién le toca tal o cual papel en la ejecución del mismo. Uno, casi siempre el que ejerce más dominio sobre los otros, "cuenta" como dicen ellos, y los demás esperan el resultado. El procedimiento es el siguiente: Se colocan todos en fila haciendo un medio arco frente al que ha de "contar", éste, comenzando a recitar la rima, va tocando con sus manos (al son que imprime el ritmo de las palabras) a cada uno de los participantes. A quien le toca la última sílaba de la rima, "sale", es decir está a salvo. Los niños vuelven a "contar" tantas veces como sea necesario, pues todos los participantes deben pasar por la prueba y han de salir del recuento uno a uno. Queda sirviendo el papel que se sortea, aquél que tuvo la poca suerte de quedar con la penúltima sílaba de la estrofa que se emplea.

Si hay en el juego tres puestos que sortear, el procedimiento se repite tres veces. Después los papeles se adjudican de acuerdo con las reglas del juego. El perdedor siempre ocupa el puesto que desempeña su vencedor.

Nota: Muchas de las rimas que usan nuestros niños son comunes a los demás países de América. Así por ej., la No. 245, la cita con igual texto Emilia Romero en el Perú. La 247, la recoge Carrizo en Argentina, con este texto:

Piro, pito, colorito
dónde vas tú tan solito
a la acera verdadera
pin pon fuera.

Luis Diego Cuscoy en Canarias, encuentra:

Pajarito, ito, ito,
dónde vas tú tan bonito
a la era verdadera,
pin, pan fuera.

de la 253 y 254, tenemos muestras en la colección de Cuscoy:

Tres platos de ensalada
se comieron a la vez
y jugaron a las tres cartas
sota, caballo, nariz de buey.
Butí, butera, tabique y afuera.

La revista del Instituto de folklore colombiano nos trae:

En un plato de ensalada
comen todos a la vez
vino él tiró la espada
y mató a cuarenta y tres.

La No. 257 es popularísima en España desde el siglo XVI. Se le conocía con el nombre de *Oro Pin*. El diccionario de La Academia lo cita como "Pimpín". En la colección de Rodríguez Marín, encontramos:

Pín, zoropín
la seca, la meca
la tuturubeca
el hijo del rey
pasó por aquí
vendiendo las jabas

a seis marabeis
mariquilla la jonda,
éste que se quede
y éste que se esconda.

Carrizo también lo anota en su colección:
Pirpín, sarapín
caballito de marfil
la ceca, la meca
pasó por aquí
preguntando a la dama
quién anda por aquí.

También cita Carrizo una que corresponde a la nuestra No. 259
Al subir una montaña
una pulga me picó
la agarré por las orejas
y se me escapó;
pin pon, gallo capón.

Juan de Dios Arias en Colombia encuentra una que corresponde a la que tenemos marcada con el número 262:

Mini, mini, mo;
cachiela varitó
esinguí, esingó,
mini, mini, mini, mo.

De las otras rimas no podremos decir si tienen correspondiente en algún lugar porque no hemos leído otras colecciones que las anotadas en el curso de esta obra y ellas no las tienen.

INFORMANTES

- 245—Recuerdo de infancia.
- 246—Recuerdo de infancia.
- 247—Requerdo de infancia.
- 248—Hilda Barrios. Agua Buena. Los Santos. 65 años.
- 249—Recuerdo de infancia.
- 250—Efigenia de Ríos, natural de Guararé. Los Santos.
- 252—Recuerdo de infancia.
- 252—Recuerdo de infancia.
- 253—Cornelia Martínez. La Sonadora. Penonomé. Coclé.
- 254—Hilda o Hermenegilda Barrios. Guararé. Los Santos.
- 255—Recuerdo de infancia.
- 256—Santos García. Guararé. 86 años. Los Santos.
- 257—Yolanda Elkins, 18 años. 1954.
- 258—Gloria Alvaranga. 1954. Las Tablas. Los Santos.
- 259—Ruth Cal. 12 años. 1954. Las Tablas. Los Santos
- 260—Gloria Alvaranga. 12 años. 1954. Ciudad de Panamá.
- 261—Corina Griffith. 12 años. ciudad de Panamá. 1954.
- 262—Mayra Hernández. 13 años. 1954. Ciudad de Panamá.
- 263—Eyda Ramos. 13 años. Panamá. 1954.
- 264—Carmen Melais. 13 años. 1954. Ciudad de Panamá.
- 265—Helena Moreno. 12 años. Las Tablas. 1954.
- 266—Helena Moreno. 12 años. Las Tablas. 1954.

- 267—Fermina Vergara. Guararé. 86 años. 1954.
 268—Libertad Villarreal. 13 años. 1955. Ciudad de Panamá.
 269—Ninfa Kourany, Panamá, 1955, 13 años.
 270—Angel Tello, 20 años, Monagrillo, Herrera, 1952.
 271—Maura Rivera, 13 años, Taboga, 1955.
 272—Gabina Herrera, 85 años, Guararé, 1953.
 273—Libertad Villarreal, 13 años, 1955, Panamá.
 274—Isolda Cortés, Penonomé, 1955, 13 años.
 275—Gloria Alvaranga, 13 años, 1955, Panamá.
 276—Isolda Cortés, Penonomé, 13 años, 1955.
 277—Marcela Urriola, 11 años, Boquete, Chiriquí, 1955.

PEGAS

- 278—
 Gallinazo ponte en vela
 que ya viene la carabela *

- 279—
 Gallinazo ponte en cruz
 que viene el Niño Jesús.

Allegretto MM♩ = 92

(278-79)

Ga lli na zo pon teen ve la que ya vie ne la ca ra
 be la, ga lli na zo pon teen cruz que
 vie ne el Ni ño Je sús.

- 280—
 Policía pata podría .

guarda los huesos
 pa 'l mediodía.

Moderato MM♩ = 92

(280)

Po li cí a pa ta po dtí a guar da los
 hue sos pal me dio dí a

*—¿Será calavera? ¿Se referirá al barco que le traerá desperdicios?

281—

Quinquiriyoóooo
el gallo se peyóóóooo

282—

Quinquiriyoóóooo
yooooooo
El gallo se peyóóóooo

283—

Quinquiriyoóó
El gallo se peyóóóóó
yooo
en un saco de arróóóóó.

284—

Quíquiriquíí
me pica la lengua
yo quiero decir
que fulano (se dice el nombre del niño)
está haciendo..... (se dice la travesura)

285—

Horca, mazorca,
cuchillito que no corta.

286—

Uno, dos, tres,
fulanito.... (se dice el nombre)
cojo es.

287—

Juan Chorizo tiene
buena mantención,
plátano maduro,
arroz con chicharrón.

288—

Juan Chorizo tiene
la barriga hinchá
de comé poroto
por la madrugá.

Allegretto MM $\text{♩} = 92$

(287-88)

Juan Chori zo tie ne bue na man ten ción:
plá ta no ma du ro ya rroz con chi cha trón.

289—

Esta es la llave de Roma....
Púquiti toma...

290—

Echame la babita....
Echame la babita..

291—

Al que me pide no le doy
y el que no pide
es porque no quiere.

292—

Te mandaron saludes
—¿Quién?
—El diablo con "el" sartén.

Quién te peló
que las orejas te dejó?

294—

Primer padrino,
Primer padrino!

295—

Quieres que te diga una cosa?
la vieja mocosa.

296—

—Qué dices?
—Que me c..... en tus narices...
—Y yo en la boca
de quien lo dice.

- 297—
 —Qué pasó?
 —nada
 —Dime
 —No te importa
 —Come torta.
 —Cuchillito que no corta.
- 298—
 Maldición de gallinazo
 cae en el espinazo.
- 299—
 Al bagazo poco caso
 y al m. poca atención.
- 300—
 Tienes hambre?
 come calambre.
- 301—
 Tienes frío?
 arrópatate con la manta de tu tío
 y échate al río
 a comer camarón cocío.
- 302—
 Padrino pelón
 dame mi patacón.
- 303—
 Padrino pelao
 el que no tiene plata
 no saca ahijao.
- 304—
 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.
 bésale el c. . . . al mocho.
- 305—
 Pan con queso
 álzame el rabo
 y dame un beso.
- 306—
 —Qué me ves?
 —La vejez.
 —Bésame los pies
 —Tú primero y yo después.
- 307—
 Quien se fue pa la villa
 perdió su silla
 y si viene a palo lo quita
- 308—
 —El que se fue pa la villa
 perdió su silla
 y si volvió
 a palo lo quitó.

- 309—
 El que da y quita
 el diablo le hace una corcobita.
- 310—
 Uno, dos, tres, cuatro,
 la cara 'e tu retrato.
- 311—
 Quieres que te cuente un cuento?
 —Sí
 —Cara de ungüento.
 Quieres que te lo siga?
 —Sí.
 —cara 'e vejiga.
 Quieres que te lo arremate?
 —Sí.
 —Cara 'e tomate.
 Quieres que te lo repita?
 —Sí.
 Cara 'e pepita.
- 312—
 Este era un gato
 que tenía los huevos de trapo
 y el culo al revés. . . .
 Quieres que te lo cuente otra vez?
- 313—
 Pereza, con tu presteza,
 déjale levantar la cabeza.
- 314—
 Rolando ando
 c. ando
 quíquiricando.
- 315—
 Alfredo. . . . edo. . .
 c. edo
 fífirifedo.
- 316—
 Tijereta, pandereta,
 come pan con la chancleta.
- 317—
 Tijereta, pandereta,
 tú te vas con la chancleta.
- 318—
 Por la calle La Chancleta,
 hay una papeleta.
 Donde no te llamen,
 no te metas.
- 319—
 Concha Libre se murió
 en el puerto 'e Mensabé;

la velaron por la noche
y la enterraron de una vez.
320—

El señor Perico
mató a su mujer;

la hizo chorizo
y la puso a vender.
Nadie la compró
porque era de ayer.

Cómo se usan las pegas:

Las "pegas" son rimas que los niños usan para burlarse de los demás, tomarles el pelo a los compañeros, acusar y aun más, insultarse.

La 278 la usan para avisar al compañero que hay peligro. Que debe cuidarse. Si alguien lo anda buscando, está por allí cerca. Por eso es por lo que creo que la palabra que ellos quieren usar es "calavera". Los niños dicen *carabela*. A lo mejor tendría comienzo en el hecho de que las carabelas al arribar a los puertos tiraban sus desperdicios al mar, proporcionando así, alimento a los gallinazos merodeadores.

279—Se usa para casos que estén en las mismas circunstancias.

280—Con ella se burlaban los niños de 1918, de los agentes del orden público, cuando se veían acorralados, sobre todo después de las nueve de la noche, hora en que los menores no debían andar por las calles de la ciudad.

281—Cuando alguno regala golosinas a los niños y ellos no quieren compartirla con nadie, recitan esta rima para provocar la envidia. Ellos las gritan imitando a los gallos.

282—Si los niños están de humor y quieren compartirla, también la recitan; al que contesta "YO", le dan de lo que han recibido. Si no se quiere compartir, al responder alguno con la palabra "YO", se le responde con el resto de la rima.

283—En Penonomé se usa con el mismo propósito que hemos descrito al tratar la rima No. 281.

284—Se usa para acusar a los que están haciendo alguna travesura.

285—Para contestar al compañero cuando no se piensa hacer lo que él propone.

286—Se usa para burlarse de los compañeros que cojean accidentalmente o en forma permanente. Contra estos últimos, cuando hay disgusto.

287—Se usa para burlarse del compañero robusto.

288—Se usa con el mismo fin del anterior sobre todo cuando hay discusión.

289—Se les toma el pelo a los compañeros con esta rima. El niño le muestra la mano al compañero a tiempo que comienza a recitar la rima y cuando éste trata de ver la "llave" de la cual le hablan, lo sorprenden con un puñetazo en la boca, que será suave si se hace por broma y bien fuerte si ha mediado disgusto.

290—Cuando un niño por su actuación, por lo que dice, peca ante los demás de ingenuo o de gracioso, o al revés da a notar que los demás son tontos, el corro se burla de él y le lanza esta expresión del texto, a tiempo que uno de los que se burlan, le acerca la palma de la mano a la boca y lo invita a escupir en ella; si se atreve, lo hace; el contrincante estará alerta para restregársela en la cara. A veces es tan listo el que escupe y huye tan a tiempo, que no puede ser alcanzado por el contendor. En seguida se forma la gresca.

291—Cuando los niños reciben el regalo de una golosina y no quieren compartirla, usan esta rima para que los compañeros sepan su decisión.

292—Se usa para tomar el pelo.

293—Se usa para tomarle el pelo a los que han ido a la barbería.

294—Se usa con el mismo propósito de la anterior.

295—296—297—298—299—Se usan para insultarse.

- 300—301—302—Simplemente por jugar con la rima.
 303—304—Se usan para molestar a los padrinos cuando salen de la iglesia, después de haber bautizado a un niño, si los tales padrinos no reparten el patacón.
 305—306—Cuando están de bronca con sus compañeros.
 307—Cuando los niños están disgustados, y otros lo miran burlescamente, no es extraño que se establezca este diálogo entre ellos.
 308—Son rimas que se usan para embromar sobre todo en las reuniones. Si un niño se levanta de su asiento y se va a hacer cualquier otra cosa, los que no estaban sentados ocupan la silla y cuando viene el que la ocupaba, le recitan la letra del texto y él a su vez puede contestar como aparece en la 308.
 309—Ya se ha hecho mención de esta rima en la pág. 53 de este trabajo. Los niños la usan para criticar al que les regala una cosa y después se la quita.
 310—Es simplemente un juego en el que se invita al compañero a que cuente hasta cuatro y mientras está contando se van poniendo los números así:

1 2
 3
 4

fig. 1

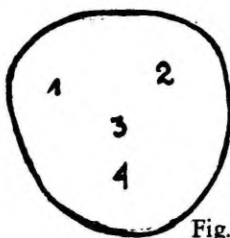


Fig. 2

Una vez dicho el cuatro se rodean los números con una circunferencia y se le dice la última frase de la rima, tal como aparece en la fig. No. 2.

- 311—312—Se usa para molestar a los pequeños que quieren cuentos nuevos a cada instante. También por simple entretenimiento.
 313—314—315—Por el solo afán de molestar.
 316—317—Por la misma razón anterior.
 318—Cuando los niños están disgustados y en medio de la discusión alguien que sin tener por qué se inmiscuye en el asunto, no es extraño que uno de los que disputan le endilgue la filípica que encierra la rima.
 319—320—En Guararé las usan a menudo para embromar al compañero con quien se discute a fin de demostrarle el poco aprecio que sienten por él.

Nota:—Muchas de estas "pegas como las "rimas de sorteo" son populares en Latinoamérica y tienen rancio abolengo. Es una lástima que no podamos hacer una exposición comparativa de todas, pero no hemos encontrado las correspondientes en las colecciones que hemos leído. Sólo nos atendremos, pues, a las que hemos hallado. De todas maneras queremos hacer presente, que muchas de ellas, como puede notarse en la No. 318 y en la que lleva el No. 319, tienen elementos que sólo pertenecen a Panamá y que hacen pensar en que son exclusivamente nuestras.

Comenzaremos, pues, con las que tienen correspondientes en otros lugares y con las que tienen historia. La que tiene el No. 309 es antiquísima. Calderón usa su texto cuando en el pasaje de su escena VI pone en boca de Segismundo:

Aunque el dar la acción es
 más alta y más singular,

es mayor bajeza el dar
 para quitarlo después.

Rodríguez Marín inserta en su colección:

El que da y quita

se lo lleva la pipita mardita.

y en otro punto:

Quien da y quita
a la gloria se va.
Quien da y quita
a la gloria mardita.

Alfonso Carrizo acoge en su colección la siguiente:

El que da y quita
le sale una jorobita.
Al que da y cobra
le sale una joroba.

De la 319, Rodríguez Marín nos presenta:

Este era un gato
que tenía los pies de trapo
y la barriguita al revés.

La 302 y la 303 tienen sus correspondientes, pues Rodríguez Marín cita:

Padrino pelón
dame un cuarto pa camisón.

De la 308 y 307 podemos decir que una de las rimas más antiguas que se conocen en España. Rodríguez Marín inserta:

Quien se fue a Sebiya
perdió su silla.
Quien fue Morón,
perdió su sillón.
Quien fue a Sevilla
perdió su silla
quien volvió
la recobró.

Carrizo en Argentina, acoge la siguiente:

El que se va a la villa
pierde su silla
vuelve con una varilla
y le mete por las canillas.

Con la que lleva el No. 289, Rodríguez Marín recoge en España un juego de prendas que también cita Carrizo en Argentina, en la misma forma.

INFORMANTES

- 278—Oída en la infancia.
- 279—Oída en la infancia.
- 280—Oída en la infancia.
- 281—Oída en la infancia.
- 282—Oída en la infancia.
- 283—Cornelia Martínez, La Sonadora.
- 284— a la 302—Oídas en mi infancia.
- 303—305—Cornelia Martínez. La Sonadora.
- 306—308—Oídas en la infancia.
- 309—Virgilio Angulo. Guararé. 1955. 60 años.
- 310—hasta la 318—Oídas en mi infancia.
- 319—Esteban Rodríguez. Guararé. 60 años. 1956.
- 320—Ernestina Pérez. Guararé.

RIMAS

321—

Chinito tú que vendes?

—Arroz de petaca.

¿A cómo la libra?

—A real y cuartillo.

¿Qué comen los chombos?

—Bacalao con papas.

¿En dónde lo cocinan?

—En una lata.

¿Qué comen los panameños? En grandes calderitos.

—Arroz con iguana.

¿Dónde lo cocinan?

—Donde les da la gana.

322—

¿Qué comen los chinos?

—Arroz con dos palitos.

¿Dónde lo cocinan?

¿Qué comen los chombos?

—Bacalao con papas;

¿Dónde lo cocinan?

—En una lata.

¿Qué comen los panameños?

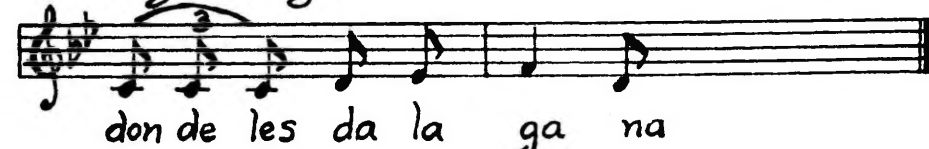
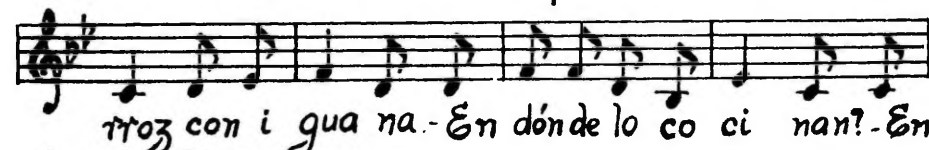
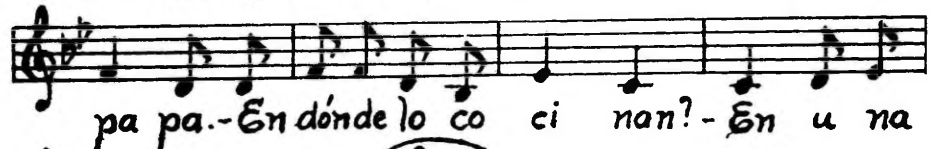
—Arroz con iguana.

¿Dónde lo cocinan?

—Donde les da la gana.

Allegretto MM♩ = 92

(324-25)



323—

Se murió la cucaracha
y la llevan a enterrar
entre cuatro picotetes

y un ratón por sacristán.

324—

Chinito tú que vendes?

—Señola, alóó

—Y ¿a cómo lo vendes?

—a cuatro y a lóó.*

*—A cuatro y a dos.

325—

Chinito tú que vendes?
—Flores de la Habana,
racimos de corozo
flores americanas.

326—

Dice mi madre, dice,
que le empreste el cuchirife
pa rascá la pisanga.
Dice, mi mamá dice,
que en acabando,
se lo manda.

327—

Corre José Donato Herrera
Velarde de las pisadas,
donde mi compadre
José de la Encarnación,
que me manda la "bocánica"
escandalosa, para tirar
un pájaro piquiverso
que se ha soltao de los altos montes
estropeo de los "inorantes",
clocló, clocló,
clocló de la entendedera;
que si no me ha entendío
el primer juego del patio de mi casa
que me mande una coa
y un garabato del chombo Pinilla,
Cuencón, cuenquita, cuenquera.

328—

Juan Anteportolatino, Juan;
dile a mi compadre José Laureano
que tenga el afortunado cariño
de prestarme el volcán escandaloso
para matar el pájaro picotero
que ha tenido el abuso.
el gran atrevimiento
de comerse el pío, pío,
hijo de la cló, cló,
la mujer del juez del patio.
Si en caso no te entendiera
dile que es la escopeta.
Tanto como yo trabajo
y no tengo ni una chancleta.

329—

José de la Asunción, andá
donde mi compadre José de la Encarnación
que me mande el volcán escandaloso
para hacerle un tiro de revolotería
al pájaro picavérico
que se ha salido de sus escarapelados
montes, a los patios de mi casa,

a cazarnos los ignorantes píos, píos
hijos de la cándida Clocló, clo cló,
prima hermana del cocorocó
principal juez del patio.
Y si acaso no te entiende, decile
que es la escopeta.

330—

El piojo y la pulga
se quieren casá
y no se casan
por falta de pan.
y dijo el abejón
en su abejonal
que sigan las bodas
que yo doy el pan.
—Ya no nos casamos por falta de pan
pues ya lo tenemos; ahora falta
quien toque en el baile..
¿Dónde encontraremos?
Y dijo Tío Conejo
en el conejal
que sigan las bodas
que voy a tocá.
Ya no nos casamos por falta de quien toque
porque ya tenemos;
lo que queremos es quien nos baile...
Y ahora qué haremos?
Y dijo la mona en el monal
que sigan las bodas
que voy a bailal.
Ya no nos casamos por falta de quien baile
porque ya tenemos; pero no nos casamos
porque no está la madrina
y ahora ¿qué haremos?
y dijo la gata
que está más arriba:
¡que sigan las bodas...
yo soy la madrina!
Ya no nos casamos por falta de madrina,
pues ya la tenemos;
pero no nos casamos porque falta el padrino
y ahora ¿qué haremos?
y dijo el ratón
que estaba escondido
¡que sigan las bodas,
yo soy el padrino!
Repartieron el pan,
repartieron el vino
y en la borrachera,
la madrina, se comió
al padrino

331—

Levántate José Asunción
al lado de Potestá,
que allá viene mandurrata
con los chimirindingos
y las chabarratatas
a quemar la habitancia
que yo me voy con Dios
y too tus santos.

332—

Este, le dijo a éste,
que fuera donde éste,
para que éste,
mandara a éste,
donde éste;
si éste no va con éste,
menos irá éste con éste.

333—

Estera pero no petate
pan pa los muchacho
vino pa los borracho.*
Cayó una teja,
mató una vieja,
cayó un cuchillo,
mató un chiquillo;
cayó un pilón,
mató un ratón.
Dale vuelta al pilón,
Dale vuelta al pilón

334—

Por la señal de la canal;
cayó una teja
mató una vieja;
cayó un cajón,
mató un ratón;
cayó un cuchillo,
mató un chiquillo.

335—

Padre nuestro
que viene el maestro
con un hato de huesos
pa tu pescuezo.

336—

Dominus obispooo...
el c.....te lo "peñisco"....

337—

Bendito, puerco frito;
alabao, puerco asao;
bendito, alabao sea,
puerco en batea.

338—

San Isidro el Labrador
quita el agua y pon el sol.

339—

Cocorocooooooooó
Cristo nacióóóóó....

340—

Cocorocóóóó....
Cristo nacióóóóó.....
Donde nacióóóóó....?
—En Belén.....
¿Quién te lo dijoooooo...
—Yo que lo sééé....

341—

Cocorocóóóóó....
Cristo nacióóóóó.....
Quíquiriquííí.....
yo que lo víííí.....
a onde..a onde..a onde..
(imitan al pato)



*—Consonancia errada que usa el pueblo de artículo, en plural y nombre en singular.

342—

Te quiero mucho,
poquito, nada...

343—

Te quiero, te adoro,
te aborrezco en todo.

344—

María Panchíbiri
se cortó un débiró
con el cuchíbiri
del zapatébiri.

345—

A-B-C.
la cartilla se me fue
por la calle la Mercé,
dame pan, que ya me la sé.

346—

Dindindín, dindindán,
muchacha bonita le gusta el pan...
Dindindín, dindindán,
muchacha bonita le gusta el pan.
(imita sonido de campanas)

347—

Quipi caballito
para todos mis juegos;
el que me tumba mi caballito
pierde su turno y su juego.

348—

Mañana domingo
se casa Benito
con un pajarito.
¿Quién es la madrina?
Doña Catalina.
¿Quién es el padrino?
Don Cucho Ramón
Dale vuelta al pilón,
dale vuelta al pilón.

349—

Mañana domingo
de San Garabito
pasó un pajarito
comiendo caimito
y mañana domingo
se casa Benito
con un pajarito.

¿Quién es la madrina?
Doña Catalina.

¿Quién es el padrino?
Don juancho Pinzón.

350—

La señora del paragua
es lo que me causa risa;
se pone cuarenta naguas
con treinta y cinco camisas;
se pone "narga" postiza
pa parecé muchacha
y sale la cucaracha
bailando el paquete inglés *
se unta manteca 'e res
pa estar bien relumbrosa
y sale la cochambrosa
bailando el paquete inglés.

351—

Una prenda me he encontrado
siete veces la diré;
si no aparece su dueño
me la cogeré.

352—

Si este libro se perdiera
como suele suceder
le pido al que lo halle
que lo sepa devolver.

353—

Si este libro se perdiera
como puede suceder
le suplico al que lo encuentre
que lo sepa devolver
que no es de rico conde
ni tampoco de marqués,
sino de un estudiante
que lo que quiere
es aprender.

CON MUSICA

354—

Ajé yo también
yo también bebo vino.
ajé yo también,
en la tienda de Avelino.
Ajé yo también

*—No han podido explicarme el significado de la expresión "paquete inglés".

yo también bebo aguardiente Ajé yo también

en la tienda de Vicente.

Alllegretto MM♩=92

(354)

A... jé yo tam bien yo tam bién be bo
vi no. A.... jé yo tam bién en la
tien da de A ve li no. A.... jé yo tam
bién yo tam bién be bo a guardien te. A....
jé yo tam bién en la tien da de Vi cen te.

355—

A mi me llaman Ruperto
por mal nombre remendao,
pero mi mama no s' ha fijao
que mi ropa s' ha "rotao".

Pero mama no s' ha fijao y plátano verde asao
que mi ropa s' ha rotao. y la totuma de cacao,
Chicharrón de marrana y la totuma de cacao.

Moderato MM♩=92

(355)

A mí me lla man Ru per to por mal
nom bre Re men dao pe ro mi ma ma no se ha fi
jao que mi to pa se ha ro tao

Cómo se usan:

La mayoría de estas rimas las usan los muchachos por simple entretenimiento. Pero en algunas puede notarse un deseo de mostrar la capacidad de retentiva como parece ser la intención de las que están anotadas con los Nos. 327 - 328 - 329, etc. En otras se advierte cierto tono burlesco y su dosis de irrespeto, como puede verse en las que aparecen con los Nos. 334 - 335 - 336 - 337. Otras parecen derivar de rogativas como puede observarse en la 338 que debe haber nacido de alguna invocación. Tratándose de Panamá en donde llueve a menudo, no es extraño que se pida sol en vez de agua. Cuando los niños quieren pasear y la lluvia no los deja, hacen esta invocación.

Las rimas 342 - 343, las usan nuestras niñas de 12 y 13 años para ver en qué estado se encuentra su cariño con respecto a la persona por quien se interesan. Usan el nombre del objeto de sus preocupaciones y van pronunciando las expresiones de la rima en cada letra. Aquella expresión que corresponda a la última de las letras, es la respuesta.

La 351 se usa para anunciar que uno se ha encontrado un objeto y desea saber a quien pertenece para devolverlo a su dueño. Si nadie lo reclama, el niño puede quedarse con él. Es frecuente también, ver en la primera página de los libros, las rimas 352, - 353. En cuanto a la 347 se usa en los juegos de "yax" para contrarrestar jugadas adversas. Las numeradas con 354 - 355 se cantan simplemente.

Notas:—Las que llevan los Nos. 321 - 322 - 324, por la letra del texto, parecen ser netamente panameñas. Su pintura, su descripción, es auténtica. No se dará este caso en iguales condiciones, en otros países.

Igual que la 323 tenemos una versión mexicana que nos da D. Vicente Mendoza. Lo único que cambiamos es la palabra zopilote por "pericote", que es un animal de nuestros campos.

Como en las rimas de sorteo y en las pegas, sólo trataremos de aquellas que tienen su correspondiente en otros lugares. La 334 es popular en España. Rodríguez Marín registra ésta:

Por la señal	Cayó una teja	Cayó un moyete
de la canal	mató una bieja.	me dio en los dientes
cayó un chiniyo	Cayó un paná	mejor pa mí
mató un chiquillo.	cayó sin ná.	que me los comí.

En cuanto a las que encierran ciertas oraciones un tanto irreverentes tenemos que decir que en ellas guardamos celosamente nuestra herencia hispánica. Ya Rodríguez Marín anota en su colección muestras como ésta:

Padre nuestro	con las disciplinas
que viene el maestro	matando gallinas.

que corresponde a la 335 nuestra. En seguida encontramos también:

Dominus vobisco	la gallina 'stá gorda.
en er c...te tiro un peyisco.	Orate frates
Sursun corda,	morcilla reliá con tomates....

y luego:

Bendito,	Alabao,
tocino frito.	tocino asao....

"Renadio nos trae una versión puertorriqueña de la nuestra 338, que entre ellos tiene música y entre nosotros sonsonete.

De las que llevan los Nos. 339 - 340 - 341, también tenemos correspondientes en España, pues Rodríguez Marín anota:

Quiquirirquí
Cristo nació.
En dónde?

En Belén....
Quién te lo dijo?
Yo que lo sé....

La colección de Juan de Dios Arias nos trae de Colombia la correspondiente a la muestra No. 344.

María Panchífida,
se cortó el défido,
con el cuchifido
del zapatéfido.

Don zapatéfido
se puso brávido
porque el cuchifido
estaba amoláfido.

Igual a nuestra rima 345 tenemos en lo colección de Carrizo:

A.B.C.
la cartilla se me fue
por la calle Santa Fé;
no me pegue D. José

que mañana la trairé
con un pan francés
y una taza de café.

Rodríguez Marín, en España, también recoge:

A.B.C.
la cartilla se me fué

no me peque usté maestro
que mañana la trairé.

Nuestros muchachos imitan el sonido de las campanas con la 346. Igual hacen en Canarias los niños según dice Luis Diego Cuscoy al insertar en su obra, la rima:

Santantón, San Millán,
guarda el vino
guarda el pan.....

De la 348 - 349, existen numerosas versiones. En España, Rodríguez Marín anota:

Mañana es domingo
y es día de respingo.
Se casa Benito
con un pajarito.
¿Quién es la madrina?

Doña Catalina.
¿Quién es el padrino?
Don Juan de Rivera.
Malhaya su c.....
que tanto lo menea.

Carrizo en Argentina, registra:

Mañana domingo
se casa Benito
con un pajarito.
¿Quién es la madrina?
Doña Catalina
rebozo de harina.
¿Quién es el padrino?
—Don Juan Botijón
cabeza y terrón

que salta la acequia
y le cae un montón.
¿Quién golpia la caja?
El negro jetón.
¿Con qué la golpea?
con su varejón.
Por dónde es el golpe?
Por el callejón.

También en Puerto Rico, María Cadilla de Martínez anota:

Mañana domingo
se casa Chiringo
con una mujer
que sepa coser.
¿Quién es la madrina?

Santacatalina.
¿Quién es el padrino?
Vicente Pilón.
Dale con la escoba.
por ser barrigón.

INFORMANTES

- 321—Recuerdo de infancia.
322—Recuerdo de infancia.
323—Arcelio Moreno. 14 años. 1922. Paja. (hoy Nuevo Emperador).
324—Gonzalo Brenes. Chiriquí.
325—Recuerdo de infancia.
326—Santos García, Guararé.
327—Hilda Barrios. Agua Buena. Los Santos.
328—Leonor González. San Francisco de Veraguas. 1956.
329—Ernestina Pérez. 32 años. Guararé.
330—Delfina Samaniego. 86 años. Guararé. Los Santos.
331—Pedro Martínez. 57 años. Residente en Panamá. Natural de Sabanagrande, Prov. de Los Santos.
332—Hilda Barrios. Agua Buena. Los Santos.
333-334—Recuerdo de infancia.
335—Cornelia Martínez. La Sonadora. Penonomé. Coclé.
336-337-338—Arcelio Moreno. 14 años. Paja. 1922.
339-340-341-342—Recuerdo de infancia.
343-344—Compañeras de aula en 1926. Normal de Institutoras.
345-346—Recuerdo de infancia.
347—Manolín Zárate. 11 años de edad. Ciudad de Panamá.
348—Maximina García de Pérez. Tres Quebradas. 1928.
349—Cornelia Martínez. La Sonadora.
350—Delfina Samaniego. Guararé.
351-352—Recuerdo de infancia.
354—Magdalena Monterrey. 1922. Paja.
355—Narcisa González. 7 años. El Ciruelar. San Francisco de Veraguas.

TRABALENGUAS

356—
Entre que te "juiste" y viniste
cuántos hiciste?
Entre piernas hice veinte,
sobre dorado, diez;
masca que masca cuatro,
dale que dale, tres

357—
Oye niña tan "abondada"
con su honrado cariño
préstame su encendedor

para yo encender la flauta
"jaumatérica" para darle gusto
al paladar fantástico.

358—

Abajo de aquella laja, lajón
hay un camarón
muy bien encamaronado;
si hubiera otro encamaronador
que me lo encamaronara mejor,
yo le pagaría su buena encamaronadura.
por "bien encamaronador" que eres.

359—

Tengo mis cuatro tablitass
muy bien entreculaditas.
Si hubiera algún entreculador
que me las entreculara mejor,
yo le pagaría su buena entreculadura
por buen entreculador que eres.

360—

El Arzobispo de Constantinopla
se quiere constantinopolizar
el que lo constantinopolizó.
bien constantinopolizador sería.

361—

Aviso al público de la república
que el agua pública se va acabar.
para que el público de la república
tenga agua pública para tomar.

362—

En San Jerónimo está mi tía metía
¿Quién me la ensanjeronimaría?
Quien me la ensanjeronimó,
buen ensanjeronimador sería.

363—

Qué bien entablicuadrillado está el cielo.
¿Quién lo entablicuadrillaría?
Quien lo entablicuadrilló,
¿Qué buen entablicuadrillador sería!

364—

Compañero, compañero,
compre poca capa
que el que compra poca capa,
poca capa paga.
Yo compro poca capa
y poca capa pago.

Cómo se usan:

Se usan únicamente para demostrar facilidad de pronunciación y capacidad de retentiva.

Nota:—Igual que los demás modelos usados por los niños, los trabalenguas tienen sus correspondientes en otros países y su uso no es nada nuevo. Los que anotamos no pueden ser los únicos usados en Panamá, pero son los únicos que hemos podido conseguir. Podemos notar en algunos, el gusto de nuestro pueblo por las palabras esdrújulas, que no creemos que sea una afición exclusiva del pueblo panameño.

Sólo en Rodríguez Marín hemos encontrado registrado uno de esos trabalenguas que es parecidísimo al No. 360. Dice así:

El Arzobispo de Constantinopla
se quiere desarzobisconstantinopolizar;
el desarzobisconstantinopolizador
que lo desarzobisconstantinopolizare
buen desarzobisconstantinopolizador será.

INFORMANTES

- 356—Hilda Barrios. Agua Buena. Los Santos.
357 - 358—Hilda Barrios. Agua Buena. Los Santos.
359 - 360—Coraelia Martínez. La Sonadora.
361—Recuerdo de infancia.
362 - 363—Eduvina Ríos. Pesé. Prov. de Herrera.
364—Delfina Samaniego. Guararé.

JUEGOS DE ESFUERZO FISICO

Recogemos bajo este título los juegos que sentimos como más difíciles de clasificar, pues su ejecución es diferente en cada unidad y no hay característica común que sea capaz de reunirlos. La única es la de que exigen algo de esfuerzo de parte del jugador y ponen en ejercicio su capacidad física. Hay algunos que usan palabras sueltas y por lo tanto no pueden considerarse diálogo, pues se pronuncian en forma que podríamos llamar accidental en ciertos momentos del juego, ya que si el jugador lo desea las pronuncia y si no lo desea, se las calla. Tal sucede con el "ya"...! en los juegos de esconder, con el "loco", "la lleva", etc., en los de carreras. No hay música, pero sí leyes complicadas que hay que cumplir. Trataremos de comenzar por los que nos parecen más simples, es decir de menos esfuerzo, hasta llegar a los más complicados.

365—

LAS PALMADAS

Dos niñas se colocan frente a frente. Una vez dispuestas comienzan por hacer chocar sus propias manos una contra la otra como si fueran a batir palmas. Luego que hacen esto una vez, tratan de chocarse las manos una a la otra, colocando las derechas sobre las izquierdas. Después de este movimiento vuelven a repetir el primero, es decir, a hacer chocar entre sí, sus propias manos. El movimiento que sigue, será cruzado: la derecha de la una, buscará la derecha de la otra, y la izquierda buscará la otra izquierda, para volver de nuevo al primer movimiento. Esto lo hacen acompasadamente llevando el ritmo como les guste, repitiendo dos veces un mismo movimiento o realizándolos alternativamente.

366—

Este mismo juego de las palmadas tiene para algunos grupos de la república, sobre todo los que quedan cerca de la capital, algunas frases que podrían considerarse texto. Tal puede verse en la versión que transcribo a continuación en la cual realizan los mismos movimientos descritos en el número anterior. Los niños pronuncian las palabras que escribiremos, pero que tienen más bien el propósito de ayudar a cambiar de movimientos al mismo tiempo:

Sen, sen, sen,
uno, dos, tres,
uno, dos, tres.

Esta forma de realizarlo incluye algo más: a veces en vez de chocar las palmas de las manos deben chocar los dorsos y otras veces antes de llegar a chocarlas, baten las manos en el aire.

Nota:—Este juego de las palmadas es un juego de rancio abolengo; debieron haberlo jugado los niños egipcios de la época de los faraones, pues en las excavaciones hechas

en las tumbas de Nkhor se han encontrado vasos en donde aparecen talladas, figuras de niñas ejecutando este juego*.

INFORMANTES

365—Recuerdo de infancia.

366—Lo vimos jugar entre los niños de escuelas primarias de la capital, en visitas que hicimos en 1955.

367—

LA CHANCLETA

Material que se usa: Un zapato o una chancleta, viejos.

Quiénes participan: Niñas y niños.

Edad: de 6 años en adelante.

Reglas: Si el zapato o la chancleta caen derechos sobre el piso cuando se les tira al aire, todos deben reír. Si por el contrario cae "boca abajo", es decir con la suela hacia arriba, todos deben ponerse muy serios.

Cómo se juega:

Se hace un ruedo y una niña que se habrá elegido mediante sorteo, se hace cargo de la chancleta y se coloca en el centro. Ella tira al aire la chancleta y todos esperan a que caiga para ver qué posición toma. Apenas queda la chancleta en el suelo, deben señalarla, estirando el brazo indicándola con los índices. Reirán o se pondrán serios, según el caso. El que ejecute un movimiento contrario a la regla, pierde. Después de unos segundos de juego, el asunto se pone divertidísimo, pues de tanto encoger o estirar la boca para volverla a recoger, se forma el desorden y nadie puede contener la risa.

INFORMANTE

367—Lo jugamos en la infancia y lo vemos jugar a menudo.

368—

LAS ESTATUAS

Quiénes juegan: Las niñas.

Cómo se juega: Se sortean las niñas para ver quién ha de ser la que compra las estatuas. El resto se aleja un poco y cada una toma una pose distinta, imitando a las estatuas. La que hace de compradora, se acerca, las examina y al hacerlo, puede tomarlas y hacerles cosquillas, halarles el pelo, mirarlas, remirlas, tratar de hacerlas reír, pues si alguna se ríe, pierde y debe hacer el papel de compradora en el próximo turno.

369—

Otra versión de este juego dice que cuando se sortean mediante las rimas y se sabe quién va a ser la compradora, las demás niñas se alejan y se suben sobre sillas o sobre mesas y allí se quedan hasta que la compradora las hale por el brazo y las haga bajar del pedestal que se buscaron. Apenas las halen, la jugadora toma la pose preferida, pues con sólo tocarla, "queda convertida en estatua". La compradora, desde ese momento en adelante actúa como hemos explicado en el juego anterior.

INFORMANTES

368—Recuerdo de infancia.

369—Vilma Martans, 18 años, 1953.

* Boletín publicado por Ralph Still Boggs en junio de 1953.

Quiénes lo juegan: Las niñas.

Edad: de 6 años en adelante.

Cómo se juega:

Las niñas hacen un gran rueda y en el medio del círculo se coloca una que ha sido escogida mediante rima de sorteo. Esta niña comienza a hacer diversos movimientos que las demás deben imitar. Se empolvará, se peinará, se rascará la cabeza, se meterá el dedito en la nariz, etc. Las del rueda deben imitar con exactitud todos los movimientos pues ellas son los espejos. La del centro tratará de hacerlos lo más rápidamente posible para confundir a las del rueda, ya que si se atrasan, pierden, como pierden también cuando se niegan a ejecutar los movimientos por parecerles ridículos o impropios los que hace la niña del centro. En ese caso, la que pierde debe pasar al centro y servir de niña que se mira al espejo. La mayoría de las niñas, cuando llegan a ocupar este puesto, les hacen maldades a las amiguitas, obligándolas a ejecutar movimientos que ellas saben que a sus compañeras no les gustaría hacer.

INFORMANTE

370—Recuerdo de infancia.

371—

PARES O NONES

Material: Piedrecitas o semillas de frutas.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas.

Edad: De 6 años en adelante.

Cómo se juega:

Se juega entre dos personas. Una de ellas toma las piedrecitas y pasando las manos a la espalda las distribuye entre las dos, cuidando de que en una de las manos tenga un número de piedras que sea par y en la otra una cantidad que constituya un número impar. Cuando los niños son muy chicos sólo usan tres piedrecitas para colocar en una mano una y en la otra dos. Una vez hecha la repartición sin que el contrincante la advierta, vuelven las manos al frente con el puño cerrado para que el adversario indique cuál de las manos tiene la cantidad par o cuál tiene la impar. Si el niño acierta, gana y en el próximo turno a él le toca esconder las piedrecitas.

Nota:—Es uno de los juegos más antiguos; Rodrigo Caro afirma que el primero que habló de este juego fue Platón. Ovidio refiere que en el zaguán del templo encontró una vez a dos mancebos que lo jugaban. Julio Poloux, en su "Onomástico", habla de adivinar en "parium e imparium". Suetonio Tranquilo afirma que Augusto daba dinero para que los jóvenes jugaran al "Par Impar".

Según Paul G. Brewster, este juego es mencionado ya por Aristófanes en el 448-385 A.C.; por Platón en el 427-347 A.C.; por Aristófanes en el 384-322 A.C.; por Horacio en el 65-8 A.C.; por Ovidio en el 43 A.C.

Rodríguez Marín, afirma que en el siglo XVI, se jugaba comunmente en España con la forma latina de "Par est" y de su combinación Par est? Y Non est se derivó el nombre de "Pares y Nones con que le conocemos hoy.

Es un juego conocido en toda la República.

INFORMANTE

371—Recuerdo de infancia.

372—

CARA O SELLO

Material: Una moneda.

Quiénes lo juegan: Niñas y niños, hombres y mujeres.

Edad: De los 7 años en adelante.

Cómo se juega:

Los contendores se ponen de acuerdo con anticipación sobre el lado de la moneda que más les gusta. Uno escogerá el lado de la cara y el otro el del sello. Uno de los dos tira la moneda al aire y el lado de ella que quede hacia arriba al caer, determinará al ganador. El ganador puede recibir como premio, la misma moneda o cualquiera cosa que esté en disputa entre los dos.

Nota:—Este juego que es popular en todos los países del mundo, es antiquísimo. Emilia Romero nos dice que se llamó entre los griegos "Ostracinda". En Roma se le llamó después "Caput aut Navis" porque entonces las monedas llevaban un busto y una nave. Julio Polux lo menciona también en su "Onomástico". En España se llamó "La Tejuela" durante la edad Media y posteriormente "Castillo o León" porque las monedas tenían un castillo en una de sus caras y un león en la otra. En la actualidad se llama, en España, "Día o Noche."

En México, todos sabemos que lo llaman "Aguila o Sol", título que han usado hasta en películas de grata recordación. En Puerto Rico se le llama "Cara o Cruz".

INFORMANTE

372—Lo vimos jugar en mi infancia y lo vemos jugar a menudo.

373—

CHINAS

Material: De 5 a 10 piedrecitas lisas.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas.

Edad: Desde 6 años en adelante.

Cómo se juega:

Se recogen las piedrecitas en la palma de las manos y se echan hacia arriba para que caigan sobre el dorso y una vez allí vuelven a lanzarse hacia arriba para recogerlas nuevamente en la palma de la mano. Las que rueden por el suelo se cogen una a una mediante cierto juego de las manos. Para recogerlas tiene que lanzarse hacia arriba otra piedra apropiada para el caso y recogiendo la del suelo, alcanzar la que viene en el aire antes de que ésta toque el piso. Una vez hecho esto se vuelven a tirar las piedras y se vuelven a recoger en la misma forma, pero de dos en dos. y luego de tres en tres hasta que se llegue el momento en que se cogen todas a la vez. Quien logra llegar primero a este momento gana el juego.

Cuándo se pierde:

Si al querer recoger las piedras del suelo y alcanzar la que viene bajando, se cae alguna de la mano, o toca el suelo la que se lanzó hacia arriba, pierde el turno el jugador y le sigue el que está a su derecha. También se pierde el turno cuando no se alcanza a recoger el número de piedras que le corresponde en ese momento y coge menos o llega a mover alguna piedra que no debía ser movida.

374—

YAX

Descripción: Los yax son pequeños objetos de metal del tamaño de un dado corriente. Está formado de barritas pequeñas que se cruzan en forma de una X doble de tal modo que pueden afirmarse en el suelo sobre cuatro puntas. Con diez objetos de estos y una bola de caucho juegan los niños en la misma forma en que se juega a

Las Chinas, pero los Yax han alcanzado categoría y poseen vocabulario propio y hasta rimas que acompañan a ciertos momentos del juego.

La forma de los yax facilita los movimientos del juego, pues las patitas al enlazarse unas con otras forman una sola masa que puede caer con facilidad sobre el dorso de la mano y recobrarse íntegramente sin que haya tocado el suelo. Este movimiento completo da lugar a "un juego" sin necesidad de tener que recoger las fichas por orden, hasta diez. Si se caen en el momento de comenzar tiene que seguirse el orden establecido, es decir el de comenzar a recoger las fichas una a una, y luego dos a dos etc. Si no cae ninguna sobre el dorso de la mano pierde el turno el jugador. La bolita de caucho facilita también el movimiento de recolección pues ella sí puede tocar el suelo, rebotar y ser cogida antes de tocar el suelo por segunda vez. Cuando se llega al final, se tienen que recoger los diez yax bien juntitos; cerrando el puño, se estira el dedo índice con el que se toca el suelo dos veces, combinando este movimiento con los de la pelota a la que debe cogerse como si estuviera realizando cualquiera de los movimientos anteriores. Hacer esta fase significa terminar un juego. Los jugadores apostarán a ver quién llega primero a una cantidad de juegos determinada o a ver quién puede hacer más juegos en la misma cantidad de tiempo. *Cuándo se pierde:* Se pierde en los yax por las mismas razones que se pierde en las "chinas". Además se añaden éstas: 1º) apoyar la mano en el pecho para ayudarse y coger la bolita. 2º) Juntar los yax de dos en dos, o de tres en tres, (según el orden que le toque) para recogerlos con más facilidad. 3º) Que al ser tirado los yax quede uno encima del otro. A esta figura le llaman "caballito".

Terminar un juego y hacer el movimiento con el índice, recibe el nombre de "quipis" o de "coronita". El caballito" puede defenderse con la rima No. 347 pág. 301, que obliga a los jugadores a dispensar al que tuvo la poca suerte de lograr un "caballito".

Notas:—Emilia Romero en la Revista Folklore Americano, Año III No. 3 de 1955, cita el juego "zapatero" que es muy parecido en su ejecución a este que anotamos. Según ella es también uno de los más antiguos. Se jugaba, dice, en Grecia con el nombre de "Pentalita", en la misma forma en que actuamos con nuestras "chinas" y nuestros "yax". También se jugó en Roma, pues Julio Polux lo describe en su "Onomástico".

Rodrigo Caro también da una explicación idéntica a la que jugamos hoy y su descripción data del siglo XVII: "Pentalita" es echar arriba cinco chinas o tabas y recibirlas en el envés de la mano, si no todas, por lo menos aquéllas que sabe, y estando en la mano, volverlas a coger con los dedos".

Posiblemente nos vino a través de la colonización española, pues Bertonio en su trabajo sobre la lengua aimara, dice Emilia Romero, describe en 1612, el juego de la "Chulusita" en la siguiente forma: "Piedrecitas o chinitas con que se juegan tomándolas en el puño y echándolas en el empuje de la mano" ¿No habrá en estas palabras alguna relación con el juego que hoy describimos?

Entre nosotros, la palabra yax con que se denomina al juego de chinas parece ser de origen inglés.

INFORMANTES

373—374—Los conozco desde la infancia.

375—

LAS COMETAS

Objetos: Cometas, panderos, "gallinazos".

Material con que se fabrican: papel de seda, tela fina, madera o birulí, hilo.

Quiénes juegan: Niños en general. De vez en cuando una niña se aficiona.

Edad: Desde los 5 años en adelante.

Época en que se juega: Hay que tener en cuenta la época apropiada para el juego; es la época de la estación seca cuando hay brisa suficiente para elevarla. Es la época más brillante del año. El cielo es azul y el sol parece más dorado. Las cometas, en la altura, son flores del aire. Los jugadores deben elevarlas lo más alto posible y mantenerlas siempre a la misma altura. Si el hilo se revienta y la cometa se pierde, el jugador pierde el juego y pierde la cometa.

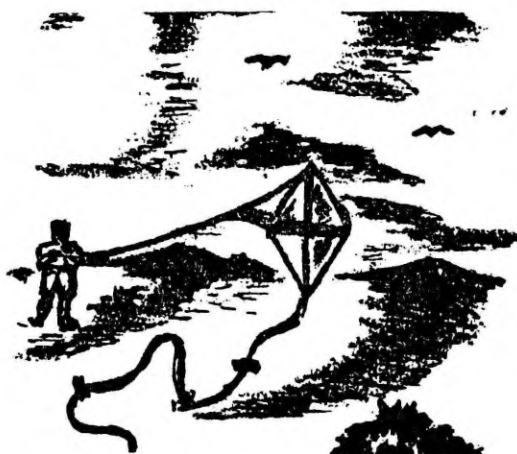
Descripción: El tamaño de la cometa corriente es el que tendría un exágono de 10 cm de lado. El pandero es mucho más grande y puede alcanzar, según el gusto de la persona, hasta metro y medio de altura, o más. El gallinazo se hace de cualquier papel; lo doblan sencillamente; tomando un papel al que le han dado la forma de un cuadro, comienzan a hacerle dobleces hasta darle la forma que vemos en el grabado No. 1. Es el gallinazo la cometa de los pobres. No necesita armazón. El tamaño va desde un cuadrito de 10 cm. de lado hasta uno de 20 cm.

Fig. No. 1



Los panderos y las cometas tienen formas caprichosas.

Fig. No. 2



Las menos atractivas tienen la forma de un cuadrado, pero las comunes tienen forma exagonal. Puede forrarse con papel de diferentes colores. Tanto los panderos como las cometas exigen hilo, papel y armazón especial, a más de gusto y destreza. La armazón de las cometas se hace de birulí o de cañitas partidas en hojas delgadas que se enlazan con hilos y se les da así la forma geométrica deseada. Esta armazón se forra en papel de seda, fuerte. Este papel puede ser de un solo color, o si el gusto del artista es otro, pondrá trozos de diferentes colores hábilmente combinados. Una vez empapelada la cometa, se le coloca "el rabo" en uno de sus lados; este "rabo" está

hecho de tiras de tela enlazadas hasta que alcance varias yardas de largo. En algunas cometas se pone una doble cola en una de las cuales se coloca una navajita y cuando dos cometas están cerca, se maniobra hábilmente para que la cola de una corte a la otra.

Los panderos necesitan algo más que birulí o cañitas para su armazón. Siendo tan grandes y teniendo mayor fuerza, la armazón tiene que hacerse con madera fuerte y liviana, y el forro de papel especial o de tela.

En uno de los lados de las cometas se coloca la "zumbadera" o "run-run", que no tiene otro oficio que el de hacer más fuerte el ruido que de por sí hace la cometa. Este run-run consiste en un trozo de papel de color que se corta en forma de medio círculo y al que se le pican los bordes. Este run-run, se une a la cometa pegándolo por la línea que haría de diámetro en el círculo.

La cometa también debe llevar "tirantes" que la ayudan a mantener el equilibrio y la cuerda que facilita el manejo. Una vez terminada la obra se lleva al campo para "encampanarla".

Cómo se juega:

Ya en el campo el jugador estudia la dirección del viento. Un compañero sostiene la cometa entre sus manos lo más alta posible, mientras el otro, con la cuerda de la cometa en la mano, se aleja y la atreza cuando la brisa corre a favor y ayuda a elevarla. En seguida comenzará a soltar el hilo o la cuerda del carrete a medida que ella se vaya elevando. Una vez logrado el propósito, los jugadores deben mantenerla a gran altura. Acostumbran los niños a escribir pensamientos en papelitos que ensartan en la cuerda y que subirán hasta la cometa impulsados por el viento. A esto le llaman "telegramas". Otros ponen como expliqué anteriormente, navajas para efectuar riñas. Esta conducta se realiza si los jugadores han convenido de antemano en que habrá lucha; otras veces lo hacen por simple maldad o por envidia de una cometa ajena.

Tiene la cometa su vocabulario propio, tal como puede apreciarse en la pág. 36, 37, 38, 39 y 40 de este trabajo.

En el prólogo del libro *Lírica Infantil de México*, se comenta que las cometas sirvieron para fines mágicos y simbólicos.

INFORMANTES

375—Carlos Tovar, 20 años, ciudad de Panamá, 1955.

Omar Espino, 18 años, ciudad de Panamá, 1955.

376—

JUEGOS DE SALTAR

LA CORCOJITA

Los niños saltan en un solo pie hasta ver quién puede resistir por más tiempo el ejercicio. En la mayoría de las colecciones de juegos infantiles aparece con el título de "Saltar a pie Cojita".

Nota:—Según Rodríguez Marín, tuvo su origen en las fiestas de Baco llamadas Ascolias. Rodrigo Caro, en su libro "Los Días Geniales", lo cita en el capítulo de sus "juegos de saltar". Es conocido y practicado por los niños de todos los países.

INFORMANTE

376—Recuerdo de infancia.

Material: Una sogá delgada de tres brazas de largo por lo menos.

Quiénes lo juegan: Generalmente las niñas. Raras veces los varones.

Edad: De 6 años en adelante.

Cómo se juega:

Dos niñas cogen la sogá, cada una por uno de sus extremos y la hacen girar de tal modo que roce el suelo y luego se eleve a tal altura que no golpee a los jugadores. El resto de las niñas, por turno, entran al terreno de la sogá, la saltan una o dos veces y salen por el lado opuesto al que escogieron para entrar. Si en los saltos las niñas se enredan, con la cuerda, pierden, y deben darle turno a otras compañeras o reemplazar a las que están en los extremos de la cuerda para que puedan también saltar.

Los saltos de sogá por sus movimientos, tienen su denominación especial. Así "entrar" es poder correr desde afuera hacia el terreno de la sogá y lograr saltarla varias veces en el puesto sin enredarse. Se considera muestra de habilidad el poder "entrar" por la izquierda y por la derecha y "salir" por ambos lados. Los movimientos más comunes son el "paseo", la "coronita" y el "pan"; los especiales, la "hamaquita" el "sapito", el "reloj" y la "culebrilla".

Cómo se brinca la sogá: Una vez hecha la entrada, se dan dos saltos en el puesto con los pies juntos. Este salto con los dos pies juntos es lo que se llama "sapito". En seguida la jugadora puede comenzar el "paseo", movimiento que le permite recorrer todo el largo de la sogá dando saltos suaves, elegantes, alternando los pies. Casi es un caminar en donde la niña puede hacer alarde de gracia. En cuanto se cansa, la jugadora hace la "salida" para volver a entrar siempre y cuando que no haya llegado a enredarse. En este segundo turno es muy posible que la saltadora pida que le "den" la "coronita" o que le "den" "pan". La "coronita" combina el "paseo" con breves movimientos de descanso. Cuando van a saltar "coronita" las de los extremos, coreadas a veces por el grupo, cuentan hasta tres y de inmediato hacen girar la sogá por sobre la cabeza de la que salta. En estos momentos la saltadora debe inclinar la cabeza para evitar cualquier golpe de la sogá, o doblar el tronco un poco hacia adelante en actitud de descanso, pero lista para saltar de nuevo, apenas oiga contar hasta tres, pues en ese momento volverá la sogá a tocar el piso y a seguir con los movimientos del comienzo. Estos movimientos se repiten hasta que la jugadora salga o se enrede en la cuerda por cansancio, o por equivocación. Si logra "salir" sin haber cometido errores, regresa una tercera vez para saltar "pan". En este caso la jugadora debe reunir sus últimas fuerzas, pues las niñas de los extremos harán girar la sogá tan rápidamente que los saltos que tenga que dar, serán también rápidos, continuados y fuertes, pues no podrá poner los pies en el suelo más de una vez, cada vez. Le llamarán "pan caliente" cuando la rapidez del giro llega a extremos que no se pueden definir. El salto que llaman de la "hamaquita" es un salto lento o rápido sobre una sogá que mueven como si fuera una hamaca a la que el saltador debe brincar haciendo movimientos de izquierda a derecha y de derecha a izquierda en forma acompasada. A veces usan dos sogas a la vez. El que llaman el "reloj" es una combinación especial en el que entran trece niñas; según se ve para el gremio infantil no hay problema con la "hora cero". A la que en el sorteo de la rima le tocó ser la "hora cero" entrará al terreno de la sogá y saldrá de ella, sin haber saltado y sin que la sogá la haya tocado. De inmediato, comenzará el turno de las demás: la que tiene le No. 1, entrará y saltará una vez y se retirará, para dar paso a la que tiene el 2 que saltará dos veces y saldrá para que

entre el No. 3 que hará sus saltos correspondientes, y así sucesivamente. En el de la culebrina las niñas ponen la sog a ras del suelo y la hacen moverse como una culebra en el piso y en forma rápida mientras las jugadoras saltan. Los movimientos que acabamos de describir nunca son ejecutados en forma seguida pues en el curso de su desarrollo, las niñas pierden y deben dar oportunidad a otra que le sigue en el turno, pero todas poco a poco y en su oportunidad, los van realizando.

Estos juegos también tienen sus variantes como veremos en las versiones que siguen:

378—

Mi abuela me pregunta el nombre de mi novio (o de mi novia)	A-B-C-D-F, etc.... Sí, No, Quizás.
---	--

Quiénes lo juegan: Niños y niñas cerca de los 13 años.

Cómo se juega: Se juega lo mismo que se juega el anterior, pero cuando la niña o el joven comienza a saltar dice las palabras que aparecen en el texto. Apenas termina, las que están haciendo girar la sog a, empiezan a nombrar las letras del abecedario hasta que la jugadora pierda. La letra que pronuncien en el momento de perder, será la inicial del nombre del novio, si es niña la que salta; de la novia, si es varón. En seguida tratarán de buscar un nombre que tenga esa letra por inicial y la niña volverá a saltar de nuevo. Las que "dan" a la sog dicen en voz alta el nombre que buscaron acompañado de las expresiones Sí, No, Quizás, que aparecen en el texto. La expresión que se pronuncie en el momento de perder indicará en qué estado se encuentran los sentimientos del presunto novio o novia. Cuando el que juega ha obtenido la respuesta, da oportunidad a otra para que haga las mismas preguntas.

379—

Paseo, paseo, paseo que me mareo.

Uno, dos, tres, coronita es.
Pan caliente y sal.

Es otro de los tantos juegos de salto de sog a que consiste en ejecutar los movimientos que contiene la letra. Cuando están saltando el paseo, las niñas deben declamar el primer verso de la rima; en seguida que comiencen el segundo verso, deben saltar la "coronita" y al empezar el tercero, comenzar a saltar el "pan". Naturalmente que las que le den a la sog a deben ser niñas bien enteradas para cambiar con acierto al decir de la letra. Además al final cuando se dice "sal" ellas deben atezar la sog a. Si el que salta no sabe el juego, no sabrá "salirse" a tiempo y caerá al suelo irremediablemente, enredado en ella. Por eso deben huir en el preciso momento en que tenga que decirse "sal".

Nota:—Rodríguez Marín en la pág. 42 de su colección pone entre la serie de capítulos que él cita del libro de Rodrigo Caro, los Juegos de Saltar y Saltación, como correspondientes al capítulo IV de "Los Días Geniales o Lúdricos". Esto puede hacernos pensar en la antigüedad de los juegos de saltos con sog a.

INFORMANTES

377—Recuerdo de infancia.

378—Guillermina Doswell, 20 años, Panamá, residente en Calidonia, 1954.

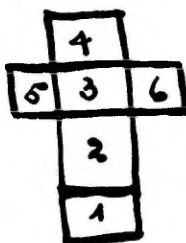
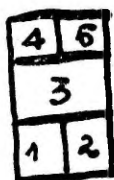
379—Lo vimos jugar entre los alumnos de la escuela República de Chile en nuestras visitas a las escuelas primarias.

380—

RAYUELAS

Material necesario: Para jugar la rayuela se necesita dibujar en el piso figuras como

éstas:



y luego buscar una piedra dura y fuerte, capaz de resistir la serie de puntapiés que ha de recibir durante el juego.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas desde los 6 años en adelante.

Cómo se juega: Se traza una línea horizontal a cierta distancia de las figuras y desde allí el jugador de turno lanza la piedra en dirección a los cuadros que se forman en el dibujo. Este lanzamiento se hace con el pie y se procurará que la piedra caiga justamente en el cuadro que tiene el No. 1. Si no cae en el cuadro pierde su turno y el jugador que le sigue hará la prueba. Si por el contrario logra su propósito, entonces, saltando a pie cojita, irá hasta el cuadro No. 1 y procurará echar la piedra fuera de él. Este lanzamiento se hará con el pie que se apoya en el suelo. Ni el que salta, ni la piedra, podrán tocar las líneas de los cuadros, ni caer sobre ellas. Una vez terminado los movimientos con el No. 1 se hará lo mismo con el cuadro que lleva el No. 2 y terminado éste, se seguirá con el No. 3 y así sucesivamente hasta terminar por completo todos los cuadros del dibujo. El que logra esto antes que los demás, gana el juego. Si se pierde por las reglas que expondremos más adelante, antes de que se termine el juego, los participantes darán la oportunidad al jugador que le sigue, pero al volverles a tocar su turno, seguirán el juego desde el punto en que lo habían dejado.

Se pierde: 1º por apoyar los dos pies en el suelo o si este apoyo se realiza en un punto que no está señalado como descanso; 2º por pisar una raya ya sea por falta de habilidad o por poca resistencia; 3º porque la piedra cae sobre la raya de un cuadro, al ser tirada.

381—

Se juega en la misma forma que la anterior y con los mismos dibujos, pero sin la piedra. Los niños en este caso van saltando de cuadro en cuadro hasta el final del dibujo y descansan en el último cuadro para iniciar la retirada. Cada vez que se completa una vuelta entera, el jugador tiene derecho a poner sus iniciales en el cuadro que más le guste. Y cuando le llega de nuevo su turno puede descansar en esos cuadros que sus compañeros no podrán pisar pues el único que tiene derecho a detenerse sobre ellos es el jugador que ha escrito sus iniciales en él. A veces los niños más hábiles les ponen sus iniciales a tres cuadros seguidos, obligando a sus compañeros a dar tremendos saltos que a veces son enteramente imposibles de realizar y que determinan la partida a su favor.

Nota:—Este juego de la "Rayuela" puede considerarse universal por su difusión. Se conoce en Italia, Suecia, Francia, Finlandia, Inglaterra, en toda la América. Según Emilia Romero, los investigadores no han podido ponerse de acuerdo sobre su origen. Rodrigo Caro al ocuparse de la Rayuela dice que los griegos la llamaban "Delton" que es la cuarta letra de su alfabeto y que la jugaban con almendras en lugar de

pedras. En España, en tiempos de Caro ya se jugaba en forma de círculo, usando una teja o moneda antigua de cierto grosor. Algunos autores como Pitré, dice Emilia Romero, le encuentran relaciones con prácticas astrológicas antiguas. Por su parte Imbelloni en su libro "Concepto y Praxis del Folklore", estima que los esquemas de las rayuelas deben ser comparadas con el trazado de los sephiroth propios de la cosmología de la Kabbala.

María Cadilla de Martínez en su colección puertorriqueña lo anota con el nombre de "La Peregrina" y piensa que este juego descende del que los griegos llamaban "ascolias".

Lady Gomme dice que todavía pueden verse en el antiguo Foro Romano las líneas borrosas con que se le jugaba en aquellos tiempos.

INFORMANTES

380—Basilio Cuestas, ciudad de Panamá, 18 años, 1954.

381—Recuerdo de infancia.

382—

EL BURRO

Quiénes lo juegan: Varones de 12 años en adelante.

Cómo se juega:

Los muchachos se agrupan en dos bandos diferentes y se sortean para ver qué bando debe actuar primero. Una vez hecho el sorteo, los que ganaron, se alejan a cierta distancia y los que perdieron se colocan en fila lo suficientemente separados para permitir los saltos que por sobre ellos van a dar sus compañeros. Cuando ya están formados, bajan la cabeza, e inclinando el tronco hacia adelante, apoyan las manos sobre las rodillas. Ya en esta posición, los que se alejaron toman impulso y corriendo llegan hasta ellos y comienzan a saltarlos como se salta en las carreras de obstáculos; si en este afán ninguno de los que hace de burro se cae, ganan ellos, y se invierten los papeles. Los que saltaron hacen el papel de obstáculo y los que no corrían deben saltar. Si alguno se cae porque no soporta el ejercicio, queda de burro.

INFORMANTE

382—Rogelio Aizprúa, 19 años, 1953, Concepción, Chiriquí.

383—

EL ESCONDIDO

Quiénes lo juegan: Niños y niñas desde los 4 años.

Cómo se juega:

Los niños se sortean mediante las rimas que se usan para este fin y el que "queda" se sitúa en un lugar que se ha determinado de antemano. Los demás se van a esconder. Una vez que los niños lo hayan hecho, desde el lugar donde están le gritan al que "quedó" ¡ya!!! Y éste, al aviso, sale en busca de ellos. Si logra encontrar a alguno, ése queda en el puesto del buscador y tendrá que ir por los otros, cuando le avisen que ya están escondidos.

384—

Igual que el anterior lo juegan niños y niñas desde los 4 años de edad. Se sortean también a fin de determinar quién debe ir a buscar el resto del grupo. En este juego los que se esconden cuando están en peligro de ser encontrados, pueden huir y llegar al lugar designado como "machín" y encontrarse a salvo. "Machín" es un lugar designado por los jugadores antes de comenzar el juego para sentirse a cubierto de las persecuciones. Los niños practican en esta forma el derecho de asilo, pues los que llegan al "machín" sin haber sido tocados por los que los persiguen quedan a cubierto de todas las contingencias desagradables. Si el que "quedó" no puede coger en la carrera a ninguno de los que se escondieron, tiene que seguir en su puesto hasta que

logre alcanzar alguno; en cuanto lo logra, el que ha sido alcanzado debe buscar a los demás en el turno siguiente.

385—

Con el mismo procedimiento del anterior esta versión introduce una nueva modalidad y es la de que se le pone la mano en la cabeza al niño que se ha hallado y se le grita: ¡Una, dos tres manos". Pero si el niño que ha sido encontrado logra escapar y llegar al "perdón" o "machín", debe decir en el momento que llega: "Una, dos, tres manos, salvación!" En seguida los otros pueden salir de su escondite y comenzar el juego nuevamente.

386—

EL PAÑUELO

Material que se usa: Un pañuelo.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas.

Edad: De 5 años en adelante.

Cómo se juega:

Uno de los niños del grupo, escogido por rima de sorteo, esconde un pañuelo mientras que el resto del grupo permanece de espaldas a él. Cuando le ha encontrado sitio seguro, le grita a sus compañeros: Ya! y los que estaban de espaldas a él, se vuelven y empiezan a buscar el pañuelo. Si llegan a acercarse al sitio del escondite, el chico que lo escondió dirá en alta voz: "tibio", "tibio". Si los niños que buscan están lejos del sitio, les gritará "frío, frío" y si están sobre el terreno les dirá "caliente, caliente". Quien lo halle, gana y debe esconder el pañuelo en el siguiente turno.

387—

Se juega en la misma forma que el anterior en lo que respecta al pañuelo y a su escondite, pero en esta versión el que se escogió mediante sorteo se queda en un puesto designado anticipadamente y los otros van a esconder el pañuelo. Son ellos los que le dirán frío, caliente o tibio según se aleje, se acerque o esté sobre el terreno del escondite cuando anda en la búsqueda del pañuelo.

388—

En esta versión que se da del juego del pañuelo no se usa pañuelo sino un objeto cualquiera y de preferencia un cabo de sogá al que nosotros llamamos "rejo". Cuando el "rejo" queda escondido, la persona que lo escondió dice "machín candado" y en seguida los demás salen a buscarlo. El resto del juego se realiza en la misma forma que el No. 386. Cuando se encuentra el "rejo" el que lo halle puede azotar con él a cualquiera del grupo. Todos deben huir y procurar llegar al "machín" antes de ser azotados, pues el que quede azotado pierde y esconderá el "rejo" en el próximo turno.

389—

LA LATA

Este juego es popularísimo en nuestra república; niños de todas las regiones del país respondieron a nuestra encuesta colocando este juego como uno de sus favoritos. De las versiones enviadas escogimos aquéllas que representaban leves variantes, pues el 95% de los envíos fueron exactos.

Material que se usa: Una lata mediana de las de jugo de frutas o de leche condensada.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas desde los 5 años.

Cómo se juega:

Los niños se sortean con las rimas y el que queda debe situarse en un sitio especial designado por el grupo. Otro de los muchachos tira la lata lo más lejos que

pueda del sitio en que él está colocado. El que quedó debe salir en busca de la lata y recogerla; este momento lo aprovecha el grupo para esconderse. Cuando el que fue a buscar la lata regresa con ella se sitúa en el "machín" y mira a ver si puede divisar a alguno de los escondidos. Puede moverse del sitio pero sin alejarse mucho, pues es obligatorio cuidar la lata; si el cuidador de la lata se descuida, alguno de los que están escondidos, puede correr antes de que él se dé cuenta y capturar la lata. Esto haría ganar al grupo que se esconde y perder al "cuidador", que quedaría en su puesto nuevamente. A veces los cuidadores, para impedir que les roben la lata, la llevan en sus manos, pero un jugador hábil puede salir de su escondite en forma sorpresiva y arrebátarsela. Esto es más emocionante. La verdad es que el cuidador no debe cargar la lata en la mano cuando va a buscar a los demás. El debe tratar de cuidarla y de encontrar o divisar el lugar en donde están los que fueron a esconderse al mismo tiempo. Apenas divise a uno de los del grupo debe hacer sonar la lata y decir: "uno, dos, tres manos, fulano de tal está en tal parte, etc.". La persona nombrada debe salir de su escondite y buscar el "machín", momento que aprovechará el que cuida la lata para corretearla y tratar de alcanzarla sin abandonar su terreno a fin de evitar que otro del grupo le robe la lata, pues si esto sucede antes de darle alcance, él pierde y vuelve a quedar en su puesto.

390—

Otra de las variantes de este juego dice que basta con que el niño que "quede" vea a uno de los escondidos y lo identifique describiendo el puesto en que éste se halla, para que el que estaba escondido, salga y vaya a ocupar el puesto de quien lo descubrió. Sólo se salvará si en el momento de identificarlo y golpear la lata, otro jugador se arriesga y roba la lata diciendo: "uno, dos, tres, salvado", a tiempo que la golpea. Digo que se arriesga este jugador porque si el cuidador de la lata logra tocar al que quiere robársela, ése quedará en vez del que habían visto. Podría darse el caso de que el identificado no saliera cuando se le nombra y buscara la manera de cambiar de sitio rápidamente. Esto bastaría para que comenzara la trifulca y los puñetazos. No cabe duda de que muchos lo han hecho pero se necesita mucha habilidad para hacerlo sin que se note.

391—

Esta versión que nos fue enviada dice así: "Se reúnen los muchachos para iniciar el juego; luego se van "picando" (sortear mediante rima), para ver cuál es el que va a tener que ir a buscar la lata. Uno de los jugadores la lanza bien lejos del sitio en que él está, y el que quedó no debe mirar hacia qué lado cayó, pues estará de espaldas en el momento del lanzamiento. Si él por casualidad ve la tirada los mismos del grupo la declararán nula y habrá que comenzar de nuevo. Una vez lanzada la lata dentro de las leyes de lanzamiento, el "buscador" sale a ver en qué lugar está, tiempo que aprovechan los otros para esconderse en lugares apropiados o en aquéllos desde donde no pueden ser fácilmente vistos. Al regresar con la lata el que fue a buscarla se coloca dentro de un círculo que se habrá trazado previamente y que le ayudará a orientarse a fin de saber más o menos dónde se han escondido los otros. Si el que quedó, desde allí logra ver a alguno de los escondidos, grita el "uno, dos, tres, manos, fulano está en tal lugar, etc. Debe tocar la lata con un palo o contra el suelo mientras esté hablando y si se equivoca debe corregirse. En caso de que no llegue a acertar, salen todos de sus escondites y vuelven a lanzar la lata de nuevo".

392—

Esta versión exige que el que cuida la lata adivine el lugar que ha escogido cada uno de los jugadores que se fueron a esconder, los cuales a medida que los van nombrando van saliendo y se van colocando en el sitio del "machín". El "cuidador" de la lata debe tratar de identificarlos a todos para poder ganar. Si en el acto de

identificación alguno de los escondidos que no ha sido identificado aún, logra tomar "prisionera" a la lata, todos los capturados hasta entonces quedan en libertad y el "cuidador" vuelve a quedar de nuevo.

393—

Esta versión afirma que para saber quién debe cuidar la lata se hace una especie de marathon y el que llega de último en la carrera es el "cuidador". Una vez escogido el "cuidador" se lanza la lata lo más lejos posible a fin de dar oportunidad a los que han de esconderse, de escoger buenos sitios. De aquí en adelante el procedimiento cambia un poco pues el "cuidador" no tiene que moverse de su sitio para identificar a los que se esconden. Lo único que tiene que hacer es cuidar la lata porque los escondidos sólo luchan por robársela. Para esto tienen que ir cambiando de escondite hasta encontrar uno que esté tan cercano a la lata que permita robársela con facilidad. Es en este cambio de escondite cuando los muchachos están en peligro de ser vistos por el "cuidador" que está en el "machín" y alerta para identificarlos. La habilidad está en cambiar de sitio sin ser vistos y llegar suficientemente cerca de la lata para robársela. Los resultados son los mismos de los juegos anteriormente descritos.

394—

LIBERTAD QUE ESTOY SOLO

Lugares de escondite: árboles frondosos, barriles, recodos oscuros.

Hora en que se juega: Cuando oscurece.

Quiénes lo juegan: Los varones desde los 8 años.

Cómo se juega:

Los jugadores se dividen en dos bandos iguales. Se sortea "la libertad" por medio de rimas, para ver cuál de los dos bandos debe esconderse. Cuando el grupo se ha escondido le grita al otro bando ¡Yaaa! El segundo grupo mientras el primero se va a esconder ha tenido el cuidado de repartir su gente, nombrando un cuidador para cada uno de los adversarios y al aviso del "¡yaa!" salen en busca de los que se han escondido. Cada vez que se encuentra a uno de los jugadores se le saca del escondite y se le lleva, corroteándolo hasta el "machín" pero cuidando de que en este camino no se encuentre con otro de los del grupo a que él pertenece y se toquen, pues si lo logra, ha ganado "la libertad" y puede volver a esconderse. Cada vez que uno del grupo toca a otro de su mismo bando le "cede" la "libertad". Es uno de los juegos que más agotan pues todo se hace a base de carreras ya sea porque están cuidando al jugador que quiere juntarse a los suyos para que le "cedan la libertad", ya porque uno es el corroteado. Desde que encuentran a un jugador éste no hace otra cosa que estar al tanto de las oportunidades que se le puedan presentar para gritar a sus compañeros "libertad que estoy solo" a fin de que el que pueda hacerlo, se le acerque y se la ceda. El "cuidador" debe tratar de evitarlo. Cuando todos han sido hallados, finaliza el juego y puede el bando que buscaba ir a esconderse.

395—

Otra versión varía del juego anterior en que el bando que debe buscar a los que se esconden se reparte en buscadores y cuidadores. Los "buscadores" sacan del escondite a los contrarios y los "cuidadores" tratan de impedir que los compañeros de los capturados los lleguen a tocar. Lo demás es igual.

396—

Otra variante de este juego de La Libertad, añade algunos detalles: por ej. los muchachos tienen que designar con anticipación un lugar que servirá para ir colocando a todos aquéllos que han sido encontrados. A medida que los van capturando los van colocando en fila; si alguno de los que no han sido hallados sale de su escondite sin ser visto a tiempo y se llega a la fila de los cautivos y grita: ¡Libertad!, dándole

la mano a cualquiera de los capturados, los liberta y es necesario volver a comenzar el juego.

397—

COMPAÑERITO PIO-PIO

Quiénes lo juegan: Varones desde los 10 años.

Cómo se juega:

Los niños se dividen como en los juegos de "Libertad", anteriormente descritos, en dos bandos y nombrarán un jefe para cada bando entre los más corredores del grupo. Luego se sortean para saber cuál de los dos grupos es el que debe alejarse y cuál buscar y perseguir al otro. El grupo que le toca alejarse se retira y se reparten en lugares estratégicos. Una vez que hayan tomado su posición le gritan al grupo que se quedó, el invariable ¡Yaaa!... Al oír esta voz los que se quedaron se alejan en diferentes direcciones en persecución de los que se fueron. Uno de los jugadores de este último grupo se queda en el poste del "machín" para cuidarlo pues los otros tendrán obligatoriamente que llegar a este poste. Si alguno de los que fueron a esconderse logra llegar al machín sin que le digan "una, dos, tres manos" y sin que le toquen en la cabeza, se salva y ha ganado una parte de la partida; pero si es tocado antes de llegar al poste y le dan las "tres manos", pierde él personalmente. Cuando han sido capturados más de la mitad de los contendores o el jefe del grupo, el bando pierde definitivamente, y al grupo que buscaba le toca entonces alejarse. Cuando uno de los perseguidores va detrás de alguien que quiere alcanzar el "machín" y se ve en apuros para lograrlo pide auxilio a sus compañeros, gritando "compañerito pio-pi6oo". Quien esté cerca debe ir en su ayuda y tratará de capturar al que huye, "dándole las tres manos". También este grito puede servir para llamarle la atención al que cuida el "machín" a fin de que esté alerta porque se le va acercando alguno que quiere llegar al poste y no debe dejarlo.

398—

TE VEO

Cómo se juega:

Igual que los juegos descritos últimamente, los niños (sólo varones) se dividen en dos bandos. Igual que en los demás, el sorteo indicará cuál de los bandos debe esconderse. Los otros se quedan en un sitio que han determinado de antemano, con los ojos cerrados y la cara vuelta hacia la pared. Después de unos segundos, cuando ellos calculen que los otros se han escondido, comienzan a gritar así: "¡Vamos... a la una... Vamos... a las dos... Vamos... a las tres!" Si al llegar a este punto los otros no responden "¡aún nooo!", salen a buscarlos. Cada "buscador" que llega a distinguir a uno de los que se han escondido le grita "¡Te veo!" y añade el nombre del que ha descubierto quien a su vez huye para llegar al punto de partida sin que el que lo descubrió lo llegue a alcanzar, pues entonces perdería la partida. Si los que buscan logran coger la mitad de los que se fueron a esconder ganan el juego y en el próximo turno se invierten los papeles.

Nota: Como puede notarse hemos reunido en estos juegos de esconder todo lo que a ellos corresponde, ya sea porque las personas que participen en ellos sean los que se esconden o porque sea un objeto el que hay que esconder; ya sea porque un grupo entero se esconda y uno sea el que tiene que buscarlos o porque sean grupos que se esconden de otros grupos. Estos juegos son universalmente conocidos. Rodrigo Caro en su obra "Los Días Geniales o Lúdricos", los cita en su capítulo IV, como juegos de Esconder. Como se ve pues hace sus siglos que los hombres conocen esta clase de juegos en los que se desarrollan verdaderas estrategias de guerra y de caza.

INFORMANTES

- 383.—Eyra Céspedes, 18 años, Las Tablas, Prov. de Los Santos
384.—Noris Muñoz, 19 años, Panamá, 1953.
385.—Ester Lara, 13 años, Panamá, 1955.
386.—Luis de Hoyos, 20 años, Panamá, 1953.
387.—Sonia Guillén, 13 años, Antón, Coclé, 1955.
 Ninfa Kourany, 13 años, Guararé, 1955.
388.—Esilda Giraud, 12 años, Panamá, 1955.
389.—Carmen Melais, 12 años, Panamá, 1955.
390.—Gloria Alvarenga, 13 años, Panamá, 1955.
 Nidia Rivera, 13 años, Las Tablas, 1955.
 Basilio Cuestas, 18 años, Panamá, 1954.
391.—Alfonso Novo, 22 años, Cañazas, Veraguas, 1953.
392.—Ismael Olivares, 22 años, David, Chiriquí, 1952.
393.—Darío Zambrano, 20 años, Panamá, 1953.
394.—Enrique Chanis, 20 años, La Palma de las Tablas, 1953.
395.—Darío Zambrano.
396.—Rogelio Aizprúa, 20 años, Concepción, Chiriquí.
397.—Enrique Solano, 21 años, Darién, 1953.
398.—Alberto Belinfante, 20 años, Panamá, 1954.

399— *AGUACATE POR LA OREJA*

Material: Una correa larga.

Quiénes lo juegan: Varones desde los diez años en adelante.

Cómo se juega:

Dos de los muchachos del grupo cogen una correa, cada uno por un extremo. Con la correa entre las manos uno le dice una adivinanza al otro y si no acierta, éste debe a su vez hacer que su contendor adivine la que él le diga. Esta fase seguirá hasta que alguno de los dos adivine una adivinanza. Mientras se realiza esto, los demás estarán rodeándolos pero a distancia para poder huir a tiempo. En cuanto aciertan la adivinanza, el que acierte coge la correa él solo y trata de azotar con ella a alguno del grupo. Todos se pondrán a buen recaudo para no ser azotados. El que dijo la adivinanza se queda en su puesto y a un tiempo prudencial, cuando vea cómo va el cuadro, grita "Aguacate por la oreja". En seguida el muchacho que tiene la correa tiene que correr a su encuentro a fin de entregarle la correa sin dejarse coger por el resto de los niños que le perseguirán. Si estos logran atraparlo antes de llegar al puesto los que lo persiguen lo cogen por las orejas y en esa forma se lo llevan hasta el puesto del que dijo la las adivinanzas.

400— *JERÓNIMO*

Material: Una correa. Además es necesario señalar un espacio en el terreno del juego que hará las veces de finca y casa de Jerónimo.

Quiénes lo juegan: Varones desde los 7 años.

Cómo se juega:

Uno de los jugadores escogido por rima de sorteo, hará el papel de Jerónimo. El resto espera a que Jerónimo que está en su casa salga de paseo. Jerónimo saldrá saltando en un solo pie y con su "rejo" en la mano. Si Jerónimo baja el pie por cansancio tiene que salir huyendo hacia su casa porque los otros muchachos le han de

pegar. Después que Jerónimo está en su casa no le pueden hacer nada. Jerónimo vuelve a salir de su casa con el pie en alto y si logra pegarle un rejazo a alguno, éste que ha sido azotado tiene que huir de los demás con Jerónimo, pues el rebencazo lo cataloga como hijo de éste. Cada muchacho que Jerónimo llegue a azotar resulta ser un hijo de él que debe huir con Jerónimo a su finca. Esto se sigue hasta que caigan todos en poder de Jerónimo.

401—

EL LOCO

Quiénes juegan: Niñas solas o niños solos desde los 5 años de edad.
Cómo se juega:

Los niños se sortean y el que queda debe corretear a los demás que le gritarán "¡El Loco!", "¡El Loco!". El que llega a ser alcanzado queda de loco y debe perseguir a los demás. Todos deben estar alertas para saber siempre quién ha quedado de loco, pues no se anuncia. Es suficiente con que el que hace tal papel, toque a un compañero para que éste quede y le toque perseguir a los demás. A veces es un buen lazo para los distraídos pues como no se dice a quién se toca hay que estar bien alerta para saber quién es el perseguidor de turno. Este juego no ofrece descanso alguno; los perseguidores se suceden en forma continuada sin parar el juego y sin "machín". Se termina por acuerdo del grupo.

402—

Hay una versión exacta a ésta pero incluye el "machín" a donde llegarán los que están agotados y de donde saldrán cuando hayan descansado.

403—

LA LLEVA

Es exactamente igual al anterior pero éste además del machín exige que el perseguidor cuando toca a alguno grite "¡la lleva!" para que los que juegan se den cuenta de quién es el perseguidor de turno. Termina el juego cuando los jugadores agotados, no resisten más.

404—

Igual que *la lleva* se juega el "Pásalo". Lo único que cambia es la palabra.

405—

C A B A L L I T O

Material: Palillos de fósforos, de dientes, o pajitas de escobas.

Quiénes lo juegan: Los varones desde los 4 años.

Cuándo se juega: Después de la lluvia.

Cómo se juega:

Después que llueve se hacen corrientes de agua que corren en busca de la parrilla de desagüe por el ángulo que forman el filo de la calle y la acera. Los muchachos acostumbran echar palillos a esas corrientes y perseguirlos, para ver cuál de los palillos llega primero a esa parrilla. Hacen apuestas y corren a la par de las pajitas a fin de ver de cuál chico es el palillo que llega primero a la meta.

406—

LOS AROS

Material: Los aros de hojalata o de hierro que traen los barriles o las llantas de los carros.

Quiénes lo juegan: No hacen otra cosa que correr tras el aro al que impulsan con las manos o con una vara corta y fuerte. A veces hacen regatas con los aros para ver quién llega primero con el aro a algún lugar determinado con anticipación.

407—

JUEGO DE CACHOS Y RUEDAS

Material: Una rueda gruesa y un trozo de las pencas de la palma que en el interior llaman cacho de palma.

Quiénes lo juegan: Varones desde los 8 años en adelante.

Cómo se juega:

La rueda se colocará de filo sobre el suelo. Los niños se dividen en dos bandos que se colocan uno frente al otro y con un "cacho de palma" a manera de bastón de golf, golpean a la rueda que se mueve rodando hacia el bando contrario que a su vez haciendo uso del fuerte bastón lo devolverá para que otro de los muchachos del primer bando la envíe nuevamente al contrario hasta que pierda el bando que no está alerta para devolver la rueda a tiempo.

408—

CAMINO DE JERUSALEM

Material: Una cantidad de sillas que sea menor en una unidad al número de jugadores.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas desde los 6 años.

Cómo se juega:

Se forma una circunferencia con sillas cuyos asientos deben quedar hacia afuera. Se comienza a cantar una canción de moda que permita marchar o bailar y los jugadores marchan alrededor del círculo de sillas. El canto se detendrá de pronto y los niños se apresurarán a sentarse. El niño que no esté lo suficientemente alerta para hacerse de un asiento, se queda sin él, y se saca del juego. Acto seguido, se separa una silla. Vuelve y se repite el juego y se hará tantas veces lo mismo hasta que sólo quede una sola silla y un solo niño que es el que llega a Jerusalem.

409—

LA ESTACA

Material: Una estaca mediana.

Quiénes lo juegan: Niños desde los 6 años.

Cómo se juega:

El grupo de niños se divide en dos bandos y hacen dos filas de a uno en fondo. Frente a cada fila colocan una estaca y cuando los que encabezan las filas cuentan uno, dos, tres, cada uno de los dos coge la vara y corre con ella por la derecha, da la vuelta a su fila y la vuelve a colocar en su agujero, momento que espera el segundo para coger la estaca y hacer lo mismo. Estos movimientos se ejecutan hasta terminar la fila. El bando que primero acabe es el ganador.

410—

EL ARMAO

Quiénes lo juegan: Varones desde los 12 años en adelante.

Cómo se juega:

Los niños se ordenan en una sola fila y el que está adelante hará de perro y el que está detrás al final de la fila, hará de armao. El resto de la fila se abre de piernas para formar un túnel. El que hace de armao se arrastra y entra en el túnel; el que hace de perro lo agarrará por los pies y tratará de sacarlo de allí. Los que forman el túnel, tratarán de ayudarlo a pasar empujándolo hacia adelante a fin de que encuentre la salida. Si el perro logra arrastrarlo hacia afuera, gana el perro; si el que hace de armao logra salir por el otro extremo del túnel, gana la partida. Seguirán en el turno los que le siguen por su orden en la fila, hasta que dos a dos hayan logrado todos participar en el juego.

Estos juegos que hemos venido tratando desde el No. 399 tienen como elemento importante la carrera.

INFORMANTES

399.—Enrique Chanis, 20 años, La Palma de Las Tablas.

401.—Recuerdo de infancia.

400.—Rafael Meléndez, 20 años, Panamá, 1954.

- 402.—Esilda Díaz, Las Tablas, 1955.
 403.—Recuerdo de infancia.
 404.—Recuerdo de infancia.
 405.—Dr. Agustín Ameglio, 35 años, Panamá, 1955.
 406.—Lo veo jugar a menudo.
 407.—José Zárate, 65 años, Guararé, 1955.
 408.—Rafaela Domínguez vda. de López, 70 años, Penonomé.
 409.—Aurora Romero, curso de verano, Normal de Santiago, 1950.
 410.—Emilio Espino, 50 años, Guararé, 1950.

411— *EL GUIÑO*

Material: Cierta cantidad de sillas mayor en una unidad a la cantidad de jugadores que participan.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas adolescentes.

Cómo se juega:

Se hace un círculo de sillas y las damas se sientan en ellas; los caballeros estarán de pie detrás de cada una. Una de las sillas debe estar desocupada, pero debe haber un caballero detrás de ella. Ese caballero que no tiene dama comienza alguna conversación interesante y cuando todos están pendientes de la conversación le guiña el ojo a alguna de las damas del juego. Esta tiene la obligación de levantarse en seguida e ir a ocupar el puesto vacío siempre y cuando que su caballero no la retenga. Si el caballero está descuidado y no nota cuando ella se va a levantar o al menos cuando hace el gesto de levantarse, la perderá y el caballero queda viudo; ante su silla vacía le toca a él comenzar la conversación y hacerse de otra dama.

412— *EL BAILE DE LA ESCOBA*

Material: Una escoba y discos.

Quiénes juegan: Niños y niñas adolescentes.

Cómo se juega:

Los jóvenes se reparten en parejas y un varón se quedará sin dama para bailar con la escoba. Se pone en el tocadiscos la pieza que se ha de bailar y uno de los del grupo se encarga de detener la música en el momento que quiera. Cuando esto sucede el que tiene la escoba la suelta y trata de conseguir pareja, pues todos deben cambiar de pareja en ese momento. El que se quede sin ella bailará con la escoba.

INFORMANTES

411.—Luis Castro, 20 años, Panamá, 1953.

412.—Carmen Graciela Díaz, recogió esta versión de su abuelita que dice haberlo jugado en 1902 en Las Tablas, Los Santos, con orquesta de acordeón y tambores, o de violín y guitarras; realizaban este juego con fonógrafo cuando se hizo moda este aparato.

413— *AGUACHINCHE*

Quiénes juegan: Varones y niñas pero nunca lo juegan cuando están juntos. Cada grupo lo juega por separado.

Cómo se juega:

En primer lugar hay que hacer una explicación. Damos este nombre al juego que obliga a cada jugador a cargar a otro sobre la espalda. Siempre se escogen a los menos pesados para que sean cargados, los cuales se sientan ahorcadas sobre las caderas del cargador quien le sostiene las piernas apoyándolas sobre los brazos. Los brazos del que va a cuestras abrazan al cargador. En esta forma los muchachos corren al encuentro de otro compañero que viene en iguales condiciones y los que van a cuestras

comienzan a patearse unos a otros, mientras los cargadores, desquitándose, tratan de defender su carga y de atacar al mismo tiempo. Muchas veces los chiquillos ruedan por el suelo, arrastrando consigo su carga con el consiguiente daño para el cuerpo y los vestidos. Cuando el juego se realiza en la forma que hemos descrito se llama "Gallito". Cuando sólo es cargar y correr con un compañero para ver quien llega primero a una meta determinada, se llama "Aguanchinche".

414—

LA SILLA DE MANO

Con la Silla de Mano se desarrolla la misma suerte de "El Gallito", pero en vez de usar las espaldas de sus compañeros, los que luchan van sentados en sillas de mano. Siempre se escogen los menos pesados, pero los más hábiles y se corre con ellos al encuentro de los contricantes realizando todo en la misma forma en que se realiza "El Gallito". La Silla de Mano no es nada nuevo. Se hace formando una escuadra al doblar el brazo izquierdo de tal manera que la mano quede junto al codo derecho; luego se extiende el brazo derecho.



Esto mismo hará el otro jugador que se acercará a colocar su mano derecha sobre el brazo izquierdo de su compañero y éste a su vez hará lo mismo. En esta forma queda un rectángulo hueco que ofrece buen asiento al jugador.

415—

VER A DIOS

Quiénes lo juegan: Pueden jugarlo niños y niñas desde los 4 años en adelante.

Cómo se juega:

Un niño o niña de más fuerza y estatura se sitúa detrás del jugador y le coge la cabeza entre las manos colocándole las palmas sobre los oídos y suspendiéndolo lo suficiente para que no alcance el suelo. Inmediatamente lo vuelve a bajar. Más de un niño sale con dolor en el cuello, pero a todos les gusta probar.

416—

TINTIBAJO

Quiénes lo juegan: Niños solos, o niñas solas, desde los 6 años en adelante.

Cómo se juega:

Los niños, espalda con espalda, se enlazan de los brazos y se suspenden alternativamente, en un movimiento continuo de tal modo que un niño mira al cielo una vez y el otro inmediatamente después. Es un juego que demanda bastante esfuerzo porque uno tiene que levantar al otro sobre su espalda y éste a su vez levantará al que lo izó a él.

417—

EL LAGARTO

Quiénes lo juegan: Todos los que lo deseen desde los 4 años en adelante.

Cómo se juega:

Sacar el lagarto es frotar el biceps varias veces con el filo de la mano como quien amuela un cuchillo sobre el borde del molejón y cuando el jugador está des-

cuidado se le da un golpe de filo sobre el biceps haciendo que éste se encoja y abulte como un grueso lobanillo que desaparece rápidamente. Duele un poco. Los niños pequeños llegan a llorar las más de las veces cuando los grandes se lo hacen por maldad.
418

PALO DE ESCOBA

Material: Un trozo de palo de escoba de 12 a 15 cm. de largo.

Quiénes lo juegan: Varones desde los 10 años.

Cómo se juega:

Los muchachos se ponen en cuclillas, sin zapatos y se agarran los dedos gordos del pie con las manos. En esa posición saltan el trozo de palo de escoba que han puesto en el suelo. Gana el que puede saltarlo más veces.

419—

ZANCOS

Material: Un par de zancos que nuestros muchachos hacen con dos latas de leche evaporada marca San Carlos, a las que le pasan un cordel fuerte por los agujeros, cordel que tendrá el largo suficiente para que el niño, de pie sobre las latas, pueda caminar sosteniéndose con la tensión que él mismo dé al cordel desde la altura de su cintura. Otros toman dos trozos de madera de más de un metro de largo y a una distancia de 8 pulgadas del suelo le hacen una muesca lo suficientemente ancha para apoyar el pie y levantados a esa altura, manejar las varas caminando sobre ellas largos trechos.

Cómo se juega:

Se reúnen los muchachos, cada uno con su par de zancos y se hacen regatas, marcando casi siempre una distancia que alcanza muchas veces a diez metros.

INFORMANTES

413.—Recuerdo de infancia.—“El Gallito”, Dr. Agustín Ameglio, 35 años, Panamá, 1955.

414.—Recuerdo de Infancia.

415.—416.—417.—Recuerdo de infancia.

418.—Emilio Espino, 48 años, Guararé, 1955.

419.—Recuerdo de infancia.

JUEGO DE BOLAS

En este grupo se incluyen todos los juegos en los que se usa como material las bolas de cristal, de caucho, piedrecitas y semillas de frutas que hagan sus veces.

420—

LA PELONERA

Material: Una pelota de caucho. Además es necesario marcar lugares o designar objetos que se puedan tocar en un momento dado.

Quiénes juegan: Seis niños o seis niñas.

Cómo se juega:

Los niños se dividen en dos bandos. Se tira la pelota al aire y comienzan los pases. La pelota irá de uno a otro sin dejarla caer. El que no la apañe sufrirá “la pelonera” es decir que se le golpea en la cabeza hasta que toque en la carrera de huida algo de lo que se marcó con anticipación al comenzar el juego ya sea un objeto, una pared o un árbol cualquiera. Por lo tanto debe estar alerta para huir a tiempo antes de que lo golpeen y poder tocar así, lo que se había designado antes del juego.

421—

LA CASA

Quiénes lo juegan: Niños y niñas de 8 años en adelante.

Material: Sillas y una bola de caucho.

Cómo se juega:

Se hace un cuadro en el suelo y en cada uno de los vértices se coloca una silla. Se sientan cuatro niños uno en cada silla. Uno de ellos tiene la bola y es el que inicia el juego. El piensa una palabra y al tirarle la bola a uno de los que están sentados

dice la primera sílaba de la palabra que pensó. El que recibe la bola debe completarla con una sílaba que cuadre a la palabra y forme una que tenga sentido aunque no sea la misma que haya pensado la persona que inició el juego. Si no termina la palabra pierde y perderá de manera definitiva cuando se equivoca por tres veces. Gana quien puede completarla siempre.

422—

B O L A S

Material: Dos bolitas de cristal por persona.

Quiénes lo juegan: Los varones desde los 5 años. Muy raras veces las mujeres.

Cómo se juega:

Puede realizarse de dos maneras: "a la verdad" y "a la mentira". Se dice que es "a la verdad" cuando los que están jugando ganan o pierden de veras sus propias bolas y "a la mentira" cuando al finalizar el juego se devuelven las bolas ganadas. Esto debe concertarse y arreglarse en forma clara antes de comenzar el juego. Cuando han determinado en qué forma van a jugar, los niños dibujan un triángulo en el suelo y luego a una distancia determinada trazan una línea horizontal frente al triángulo. Sobre cada vértice del triángulo colocan una bola de cristal o de acero y desde el mismo triángulo se tirará la otra bola en dirección a la línea de que hemos hablado anteriormente. Aquel de los niños que haya llegado más cerca de la línea será la "mano" en el juego y le seguirán los demás de acuerdo con la cercanía o lejanía en que hayan quedado las bolas respecto de la línea horizontal. Cuando todos saben qué turno les va a tocar el que es "mano" se colocará sobre esta línea y tirará hacia el triángulo. Si logra quiñar * alguna de las bolas que han colocado en él, haciéndola salir fuera de la figura, se adueña de ella, pues ha llegado a ganar una ficha.

Si apenas se mueve, sigue persiguiéndola con su bola hasta que logre quiñarla. Una vez quiñada, la recoge y sigue jugando con la bola con que empezó el juego, en busca de las otras que quedan en la figura. Todos los movimientos son realizados por turnos entre los jugadores. Si el que comenzó el juego en su primer tiro no pudo quiñar una bola, el de los jugadores que primero lo haga, ocupará su puesto. Si se acaban las bolas del triángulo antes de que todos los jugadores tomen parte, siguen el juego quiñándose unos a los otros, con sus propios puntos *. Si los que han sacado las bolas del triángulo son quiñados por otros compañeros de juego, tienen que darle a quienes los quiñan, las bolas que hayan ganado hasta ese momento.

423—

En esta variante recibida de La Palma de Las Tablas no se usa el triángulo. En su lugar dibujan un rectángulo y las bolas se colocan alineadas. Lo demás se juega como el 422.

La raya desde la cual se tiran las bolas al rectángulo la llaman "línea de arrimar". El hecho de sacar las bolas del rectángulo se llama "quemar".

*—Chocar la bola ajena contra la propia cuando se lanza la propia hacia el sitio en donde está la ajena.

El tiraje que permite a la bola rodar por el suelo en busca de la otra se llama "rodao" y el acto de golpear a otra bola con el "punto" se llama "quiñar".

424—

Otra versión venida de Chiriquí sólo cambia algunos nombres. Al "punto" le llaman "cuajao".

425—

La versión penonomeña dice que la cantidad de bolas que entra en el juego se denomina "set". A la línea sólo le llaman raya. La bola con la cual se tira a las que están dentro del Triángulo se llama "punto" o "estil". Si el "punto" se lanza desde cierta altura se le llama "picot alto"; si el tiro se hace bastante bajo se llama "picot bajo". Si el punto rueda por el suelo se le llama "arrastrao". La manera de colocar los dedos también tiene su nombre: "puntear" es lanzar con el pulgar la bola que se tiene colocada sobre el índice. "Panestai" es poner la bola en el suelo y lanzarla rápidamente con el impulso del índice que frota al pulgar.

426—

Una versión de la ciudad de Panamá dice que no dibujan triángulo, ni cuadro; hacen un hueco con una bola grande y alrededor de ese hueco se traza un círculo.

Desde un punto determinado se tiran bolas hacia el hueco que se ha hecho en la tierra y si la bola logra entrar al mismo hueco, el que la tiró gana la partida.

427—

El informante de esta variante advierte que en su pueblo, si el que tira la bola hacia el triángulo tiene la poca suerte de ver caer su bola sobre la raya del triángulo, pierde todas las bolas que puso en juego y queda también eliminado de él.

428—

Hay esta versión interesante por el vocabulario que aporta: Si en el tiro para quiñar se golpea el punto de uno de los jugadores contra un objeto cualquiera tienen lo que se llama "arrechinar", que es un golpe que se le da a la bola cuando el punto que se ha tirado en contra de ella, ha chocado contra algún objeto duro y de vuelta del choque quiña las bolas. Para evitar los efectos del "arrechín", antes de que él pueda realizarse, los jugadores dicen "no arrechín" y es válido en caso de que los puntos queden quiñados por simple "arrechín". Esta frase de "no arrechín" debe decirse rápidamente puesto que si el tirador dice primero "arrechín", será inútil toda protesta. "Saque" es el proceso de sacar la bola de algún sitio sobre todo si el punto quedó en un sitio que no será propicio para el jugador de turno. La bola puede ser sacada por el jugador de turno pero al hacerlo tiene que decir "saque y limpie". Al decir esto el dueño de la bola que estaba mal situada la saca del lugar y midiendo distancias la coloca en lugar más propicio, más o menos a la misma distancia que tenía la posición anterior. Si el dueño del "punto" antes de que el contrincante diga "saque y limpie", él dice "no saque ni limpie", el jugador tendrá que tirar al lugar en que ella está aunque no sea propicio. Pero si el que necesita que el "punto" al que debe quiñar tenga mejor posición añade a la expresión "saque y limpie" la palabra "arrechín", entonces tendrá toda la autoridad para sacar el punto que desea de su lugar, siempre y cuando que no lo ponga a menor distancia de su punto.

*—Bola con que se juega.

Material: Piedrecitas duras y lisas. Guijarros de ríos.

Quiénes lo juegan: Niñas y niños.

Cómo se juega:

Los jugadores se sortean para determinar en qué forma quedarán los turnos. Luego se hacen con las piedras varios montoncitos y los jugadores colocándose a distancia tiran con una piedrecita hacia los montoncitos y si atinan a derrumbarlos quien los derrumbe gana la partida.

430—

EL CHOCLO

Material que se usa: Semillas de marañón. Un agujero que se hará exactamente en el ángulo de 90 grados que forman la pared y el suelo.

Quiénes lo juegan: Varones generalmente, desde los 6 años en adelante.

Cómo se juega:

Los muchachos que van a participar en el juego llevan sus "pepitas". Al que le toque tirar primero recibe de cada uno de los jugadores, dos pepitas y cuando ya las tenga todas reunidas tratará de tirarlas al hueco que han hecho con anticipación. Este tiro se hace desde cierta distancia que estará marcada en el piso por medio de una raya. Para que el tirador pueda ganar deberán quedar dentro del hueco una cantidad de pepitas que corresponda a un número par, pues de lo contrario ganarán los otros. Luego seguirán los demás por orden riguroso de turno.

431—

Esta versión del choclo trae una variante: El ganador sólo gana las pepitas que caen dentro del hueco y el contricante gana las que están fuera de él.

432

JUEGO DE PEPITAS

Es parecido al Choclo, pero los jugadores se ponen de acuerdo con anticipación sobre las apuestas que van a hacer. El que quiere jugar apuesta antes del tiro sobre la cantidad de pepitas que caerán en el hueco. Apostará por Ej. que las que quedan en el hoyo corresponden a un número par o a uno impar y ganará según sea el caso. Los triunfadores ganan las pepitas que hayan tirado al hueco. Para cada tirada los jugadores ponen nuevas semillas. Deben jugar de dos en dos o de cuatro en cuatro.

433—

LA CASITA

Material: Semillas de marañón.

Quiénes lo juegan: Niños desde los 6 años.

Cómo se juega:

Con las pepitas de marañón se hacen "casitas" colocando tres pepitas juntas y una sobre las tres. Los montoncitos se ponen en fila y desde una línea que se ha trazado a distancia determinada tirará una pepita achatada a la que llaman "punto" con el fin de tumbar a las "casitas". Cada casita tumbada pertenece al que la tumbó. Ganará el que más tumbé.

434—

Esta variante de la "casita" es igual al choclo en el procedimiento pero sólo lo juegan dos jugadores y cada uno debe poner dos pepitas para hacer cuatro que son las únicas que deben tirarse al hueco.

435—

Es otra variante del choclo en que el tirador gana las pepitas que quedan dentro del hueco y el contrincante las que quedan fuera del hueco. Luego se invierten los

papeles en el próximo turno, pues el que apostaba para ganar las de afuera resulta ser el tirador que ganará las que queden dentro. Este juego en Antón recibe el nombre de "Ñuflú".

436

C U E P A

Material usado: Cuepas. Se llama cuepa una plancha hecha de cera de la que fabrican las abejas. Es el material que conocemos con el nombre de cera negra. Las planchas deben tener de 1 a 2 onzas de peso y la forma de un sombrero chino de amplias alas y sólida estructura. El juego consiste en colocar por turnos una cuepa.

Quiénes lo juegan: Los varones desde los 7 años. Es un juego de la provincia de Veraguas.

Cómo se juega:

Cada uno de los jugadores que va a colocar la cuepa golpea a la anterior. Si al golpearla las dos cuepas quedan viradas boca arriba el jugador gana. En caso contrario pondrá la suya y el contrincante ejecuta el mismo movimiento hasta lograr que las "cuepas" queden volteadas. A veces para conseguir con más facilidad que una cuepa voltée a otra le ponen un bodoque o sea un pequeño anexo de cera que ayudaría a voltearla más fácilmente. Igual que los demás juegos tiene sus trampas; éstas consisten en introducir en el bodoque una tachuela que ayuda a clavar la cuepa contraria y virarla con rapidez. La cuepa con tachuela recibe el nombre de "preñada".

Nota: De todos estos juegos que hemos insertado en el aparte del juego de bolas, el que lleva el título de Juego de Pepitas pareciera tener relación con un comentario que hace Rodríguez Marín acerca de un juego que apunta Rodrigo Caro en sus "Días Geniales", en el cual en vez de estas pepitas nuestras, se usaban almendras.

INFORMANTES

- 420.—Abel Pedreschi, 20 años, Aguadulce, 1953.
- 421.—Libertad Villarreal, 14 años, Panamá, 1955.
- 422.—Luzmila Sánchez, 20 años, Chepo, 1955.
- 423.—Enrique Chanis, 20 años, La Palma de Los Santos.
- 424.—Vilma Martas y Regina Batista, 17 y 18 años respectivamente, Chiriquí, 1954.
- 425.—Gilberto Innis, Panamá, 1953.
- 426.—Dr. Agustín Ameglio, 1955.—Enrique Chanis dice que la versión que hace el Dr. Ameglio de este juego, recibe en su tierra el nombre de "Tique hueca".
- 427.—Luis Sánchez, 20 años, Chepo, 1954.
- 428.—Alfredo Barahona, 17 años, Las Tablas, 1954.
- 429.—Ester Mejía, 13 años, Panamá, 1955.
- 430.—José de los Santos Vega, 22 años, Veraguas, 1954.—Dámaso Quintero, 38 años, Darién.
- 431.—Recuerdo de infancia.
- 432.—Lilia Saavedra, 20 años, Guararé, 1953.
- 433.—Donald Delgado, 20 años, Guararé, 1954.
- 434.—Aurora Romero, Santiago de Veraguas, 1950.
- 435.—Rogelio Perea, 34 años, Antón, 1955.
- 436.—Manuel María Alba, Panamá, 1954.

Material usado: Un trompo que se construye con material de guayabo y un clavo que le sirva de punta. Un tejo y un hilo fuerte.

Quiénes lo juegan: Los varones siempre; las niñas a veces.

Cómo se juega:

Se dibuja un círculo en el suelo y en su centro se coloca un tejo. Se enrolla el trompo y se lanza sobre el tejo que debe ser sacado fuera del círculo por el golpe; el trompo en el salto debe picar el tejo y quedar bailando fuera del ruedo. Si el trompo no sale fuera del ruedo, su dueño debe dejarlo allí a fin de que los otros jugadores lo golpeen con sus trompos como si fuera un tejo y lo saquen del círculo. Muchas veces los golpes de los otros trompos lo han partido por la mitad. El dueño pierde así al trompo y pierde el juego si no tiene la habilidad para hacer un buen tiro que pueda sacar al trompo y sacar al tejo.

Material: Un trompo y una moneda.

Quiénes juegan: Varones desde los 6 años.

Cómo se juega:

En primer lugar hay que explicar que con este nombre se conoce también este juego de trompos que tiene su apogeo en los meses de agosto y septiembre. Los jugadores se reúnen cada uno con su trompo, hacen una circunferencia en el suelo con un hueco en el centro en el que se coloca una moneda a la cual se tapa con la tierra que se ha sacado al cavar. Todos comenzarán por orden de turno a zumbear sus trompos en el afán de ganarse la peseta. Todos deben tratar de sacar la peseta de su entierro. El primero que hace la tirada tiene menos oportunidad de ganársela porque él es el que comienza a quitarle la tierra a la moneda, mientras que el que le toca tirar de último ya tira sobre la misma moneda. Cuando la moneda es golpeada y se le hace saltar fuera del hueco, se la gana quien tal suceso logra.

El juego se hace interesante cuando comienza a verse la moneda, pues hay la certeza de que un próximo jugador va a ser el afortunado, y todos piensan que ese turno y esa oportunidad será la suya.

Material: Trompos y semillas de frutas como de mangos, de mamey, etc.

Quiénes lo juegan: Exclusivamente varones.

Cómo lo juegan:

Se juega en pisos de madera o de cemento. Se coloca una pepita de mango o de mamey en el centro del círculo y cada uno de los jugadores le lanzará su trompo para sacarla del centro del círculo. El trompo también debe quedar fuera del círculo, después de haber dado el golpe. En caso de que la pepita no salga ni el trompo tampoco, el dueño debe dejarlo en el lugar en que ha caído. El jugador que tiene el siguiente turno hará lo mismo y tratará de sacar la pepita y el trompo ajeno o los trompos que hayan quedado dentro del círculo. Se considera ganador al que posea más habilidad para sacar a todos los demás del círculo, y el trompo tan fuerte que sea capaz de realizar todo esto sin romperse.

Material que se usa: Un trompo y un tejo.

Quiénes lo juegan: Sólo varones.

Cómo se juega:

Se busca un tejo y se coloca en el piso. En seguida debe bailarse el trompo con tanta maestría que el trompo pueda seguir bailando aún después de que su dueño lo haya lanzado y enlazado con un hilo; lo haya levantado así del suelo y lo haya hecho bailar en la palma de su mano unos segundos para lanzarlo en seguida de punta sobre el tejo que debe salir disparado y caer en algún lugar distante. El tejo que llegue más cerca de la marca impuesta por los jugadores será el ganador.

Nota: Es algo que sorprende ver cómo los muchachos pueden desarrollar tal habilidad pues todos estos movimientos descritos, son realizados segundos después de que el trompo ha comenzado a bailar en el piso. También lo juegan en el aire. Este movimiento consiste en lanzar el trompo. al aire y no dejar que llegue al suelo, pues se recibe en la palma de la mano. Abriendo los dedos índice y corazón nuestros niños hacen pasar con suma facilidad el trompo que baila, del suelo a la palma de sus manos; y con otro movimiento lo echan sobre el piso para volverlo a recoger. Repiten esto cuantas veces quieran antes de que el trompo termine de bailar: Los movimientos que ejecuta el trompo al bailar tienen sus nombres. Si da saltitos es "picao"; si gira tan rápidamente que no se ve el movimiento, es "sereno".

Según Paul G. Brewster, pág. 5 del boletín No. 1 publicado por Ralph Stil Boggs, los trompos son mencionados en la tercera sátira de Persio y en los escritos de Catón el Mayor; alusiones a los mismos trompos aparecen también en Ovidio y en Virgilio. Trompos hechos de barro fueron encontrados en el curso de unas excavaciones hechas en Troya. Otros han sido desenterrados en Pompeya.

Según Irjo Hirn, dice Luis Santullano en el prólogo del libro "Lírica Infantil de Méjico", los trompos sirvieron como las cometas para fines mágicos y simbólicos.

INFORMANTES

437.—Luis Muñoz, 20 años, San Carlos, Prov. de Panamá, 1954.

438.—Basilio Cuestas, 19 años, ciudad de Panamá, 1955.

439.—Aureliano Palma, 50 años, San Carlos, Prov. de Panamá, 1955.—Sidney Phillips, 20 años, Río Abajo, ciudad de Panamá, 1955.

440.—Rafael Meléndez, 19 años, Panamá, 1955.

441—

LOS HIJOS

Material: Piedras chatas y lisas del tamaño de una moneda de veinticinco centavos.

Lugar donde se juega: En los ríos.

Cómo se juega:

Se escogen las piedras que estarán en las orillas de los ríos y se lanzan hábilmente sobre la superficie del agua en tal forma que dé botes sobre ella, abriendo surcos a ras del agua, antes de hundirse. Cuantos botes y surcos haga antes de hundirse, cuantos hijos llegará a tener quien la haya tirado.

Otras versiones dan otro significado a estos surcos que hacen las piedras y dicen que son los panes que tienen que asar.

Nota: Emilia Romero, registra este juego en su colección de juegos peruanos y nos habla de su antigüedad, manifestando que Rodrigo Caro lo registra ya en el siglo XVI. Rodrigo Caro cuenta que los griegos le llamaban "Apostracismo" y que lo citan Julio Polux y Hesiquio. Lo describen con absoluta claridad y llevaba la victoria aquél

que conseguía que su "tejuela" diera más saltos. En España se le llamó *panes* porque cada golpe de la tejuela al caer hace un círculo redondo que imita las hogazas de pan.

442—

P I X

Material: Dos trozos de madera o un trozo de madera y una piedra alargada y fuerte. Una estaca corta, delgada y fuerte.

Quiénes lo juegan: Varones solamente.

Cómo se juega:

Se coloca la piedra o un trozo de tronco delgado sobre el suelo. Sobre él se le atraviesa el trozo de madera de una cuarta de largo que puede ser un trozo de palo de las escobas. Debe colocarse de tal modo que uno de los extremos sobresalga. Con la estaca que el jugador tiene en la mano que puede ser el resto del palo de la escoba, golpea fuertemente sobre el extremo que sobresale para que se levante rápidamente en el aire y aprovechar el momento para "batearlo" con la estaca. Debe mandarse a la mayor distancia posible. El que lo envíe más lejos gana. El trocito que se golpea se llama "pix".

443—

B O L E R O

Material: Con madera se hace un aparato que está formado por un pequeño mazo como de un gema de largo al que se redondea y se le hace un hueco en el centro como de dos cm. de ancho y una pulgada de profundidad. A este mazo se le ajusta en el centro y por fuera un hilo fuerte. Este hilo se sostendrá con una pequeña grapa. En el extremo libre del hilo se ata un palillo delgado como de 1 cm. de espesor.

Quiénes lo juegan: Los varones. Raras veces hacen esto las niñas.

Cómo se juega:

Los jugadores deben tratar de colocar el palillo delgado dentro de la perforación que se haya hecho en el mazo. Es decir que deben hacer que el mazo, girando en el aire describa una parábola y entre y se ajuste al palillo. Nunca deben usar sus dos manos para lograr esto. Sólo deben usar una mano que es la que sostendrá el palillo.

444—

M E N C I O N

Material: Una bola de caucho.

Quiénes lo juegan: Los varones desde los 5 años. Las niñas algunas veces.

Cómo se juega:

Igual que juegan el beisbol, pero sin bates porque se batea con la mano, sin guantes porque la pelota es suave de caucho y no golpea. Cuando el jugador no llega a coger su base porque la pelota lo toca, le gritan "mención".

I N F O R M A N T E

441—Recuerdo de infancia.

442.—443.—444.—Dr. Agustín Ameglio, 35 años, ciudad de Panamá, 1955.

JUEGOS DE REPOSO

445—

F I G U R I T A S

Material con que se juega: Los niños usan las estampitas de animales, de flores, de jugadores de pelota, de artistas, etc., que publican ciertas empresas comerciales para que los muchachos hagan álbumes.

Quiénes juegan: Niños y niñas.

Cómo se juega:

Se coge una figurita, se pone en el suelo con el grabado hacia abajo y los niños tratan de voltearla dándole un golpe con la palma de la mano bien extendida. Si con

este golpe se consigue voltearla, el que lo logró gana la figurita puesta en juego. Cada jugador debe aportar igual número de figuras. Los muchachos luchan por encontrar las que les hagan falta para completar su colección.

446— **LOS NOMBRES**

Material con que se juega: Papel y lápiz.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas desde los 7 años.

Cómo se juega:

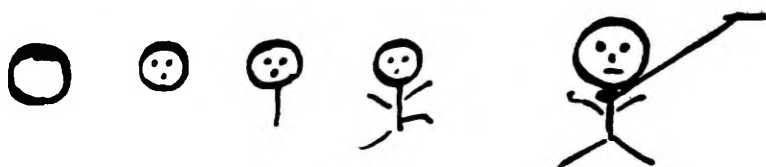
Se sortean para saber cuál debe comenzar el juego. Sólo pueden jugar dos cada vez. Cuando hay más de dos se agrupan por pares para realizarlo. El juego consiste en adivinar una palabra. La palabra la escoge la niña que debe comenzar el juego. Una vez pensada qué palabra le ha de servir, colocará en un papel en blanco tantas rayitas horizontales como letras tenga el nombre escogido. En la primera de las rayitas colocará la letra inicial. El contrincante empezará entonces a nombrar las letras que puedan formar la palabra completa. Si al decir *A* por *Ej.*, hay más de una en la

E-----

E--e--a-a---e

Entre-orta-a-ente

palabra que está en juego, el que la pensó debe colocarlas tantas veces como el nombre la tenga y en su respectivo lugar. Así se irá haciendo con todas las letras que la persona quiera decir hasta completar la palabra. Por cada equivocación que el "adivinator" sufra, el compañero le dibujará una parte de su cuerpo y si se equivoca



tantas veces que lleguen a dibujarla en forma completa y hasta ahorcarla, pierde el juego.

Siempre se buscan palabras largas difíciles. Si el "adivinator" gana, es decir, llega a adivinar la palabra antes de que lo dibujen totalmente, en el turno siguiente él debe pensar la palabra y el compañero debe adivinar.

447— **LOS POLLITOS**

Material: Una hoja de papel y un lápiz.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas desde los 6 años.

Cómo se juega:

Se llena una hoja de papel con puntitos en esta forma:

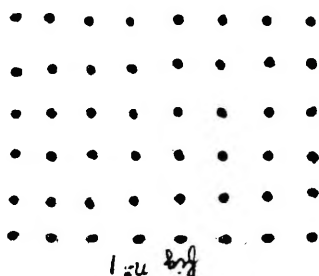


Fig. No. 1

y cada jugador con un lápiz en la mano y por el orden que haya designado el sorteo comienzan a unir los puntos con líneas horizontales y verticales, pero nunca diagonales, para formar cuadritos:

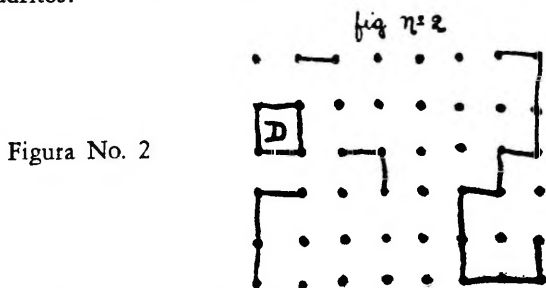


Figura No. 2

Cada vez que se logre completar un cuadro haciendo un solo trazo entre dos puntos, el que cierra el cuadro tiene derecho a escribir la inicial de su nombre en el centro del cuadrito y a esta acción se le llama "comer". Cuando se ha llenado el papel de rayitas y se hace difícil trazar una línea sin proporcionarle "comida" al compañero, el juego se pone interesante. Es la hora de calcular y meditar pues habrá que dar de "comer" de todas maneras y lo mejor es trazar una línea por donde el contrincante que "come" se lleve la menor cantidad de cuadros.

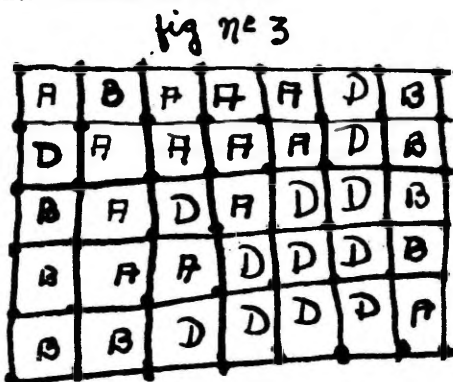


Figura No. 3

Cuando ya todo está cerrado y "comido" y todas las iniciales puestas, se cuentan para ver qué inicial tiene más pollitos. Por supuesto ésa es la que gana. El cuadro al comienzo del juego aparece, pues, como en la figura No. 1; después de un rato del juego puede aparecer como en la figura No. 2 y al final aparece como en la fig. No. 3.

Los jugadores podrán comenzar por el lado que quieran.

448—

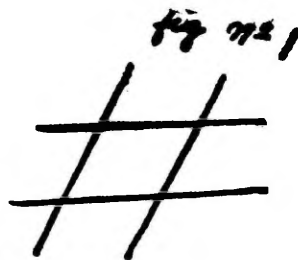
D O P I S

Material: Papel y lápiz.

Quiénes lo juegan: Niños y niñas de 10 años en adelante. Sólo juegan dos.

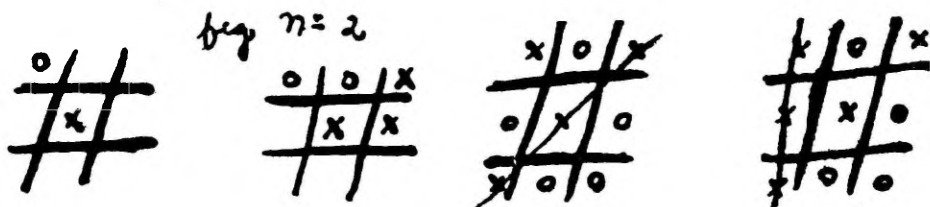
Cómo se juega:

En primer lugar se hace esta figura en el papel:



Los niños se ponen de acuerdo en los signos que van a ser sus divisas. Uno escogerá la Cruz y otro un Cero; y entonces con lápiz en mano cada uno comenzarán a ocupar los espacios que posee la figura. Para que se pueda ganar debe haber tres signos iguales en la misma dirección ya sean tres horizontales, tres verticales o tres diagonales. Los contendores tratan durante todo el juego de impedir que el adversario complete los tres signos. Muy raras veces empatan los jugadores. El juego puede, al finalizar, presentar estas posiciones:

El que gana siempre une con una raya sus tres signos.



Cuando se empata las posiciones pueden ser éstas:

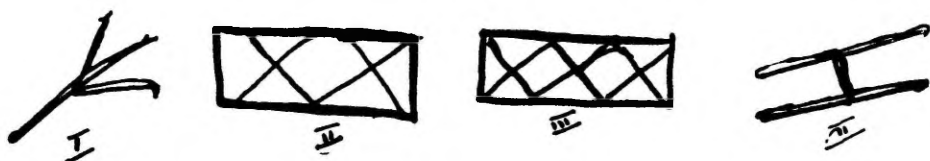


449—

LAS TRENCILLAS

Material: Un trozo de hilo grueso de 1 yarda de largo. Los muchachos buscan con deleite los hilos con que nuestros comerciantes amarran los cartuchos para hacer estas famosas trencillas. Cogen el hilo blanco de algodón y atan sus extremos entrelazándolo entre sus dedos y manejando hábilmente las manos hacen figuras como éstas:

Pata de Gallina *Trencilla de una cocada* *Trencilla de dos cocadas* *La H*



Material: Una yarda de hilo blanco de algodón como el que se usa para hacer las trencillas que hemos descrito anteriormente.

Quiénes juegan: Niños y niñas desde los 5 años.

Cómo se juega:

Se coge un botón y se ensarta por sus dos agujeros con un hilo al que se le atan después sus extremos. Colocando los dedos índices de las manos en los senos de los extremos, se hace girar el botón que a su vez hace enrollar el hilo y cuando ya se tienen suficientes vueltas y el hilo se ha encogido se hacen movimiento de expansión y contracción y el botón comenzará a zumbar.

Figura No. 1

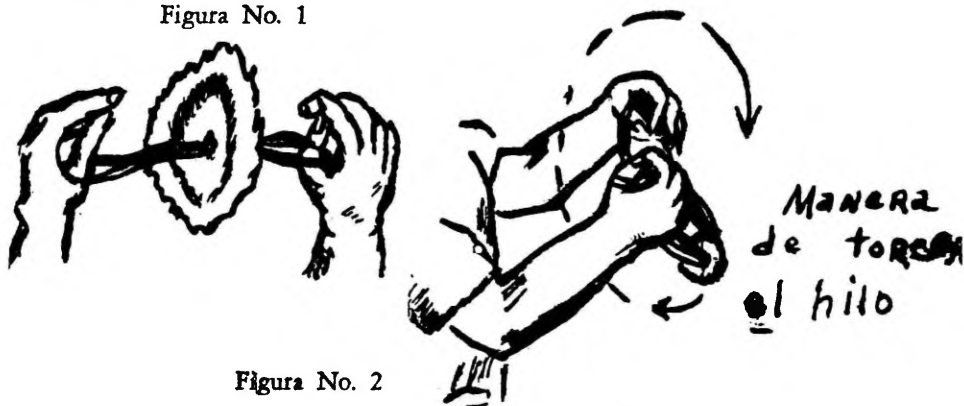


Figura No. 2



Figura No. 3

Esta versión nos dice que se hace lo mismo con platillos que sirven de tapaderas a las botellas de soda y de cerveza. Los chicos los alisan, les quitan el corcho y cuando el platillo está zumbando se acercan al compañero que los adversa y le cortan el hilo de su Zum-Zum, con el filo del platillo que tienen en la cuerda. El adversario también procura hacer lo mismo. A este juego se le llama "Gallito". Gana el chico que logra cortar con su platillo el hilo del adversario.

Entre los juegos de reposo también incluyo los juegos que con las barajas inglesas o las españolas hacen nuestros niños. Sólo expondré los muy populares.

Material con que se juega: Barajas inglesas o un juego de barajas españolas. Se señala el as de copas como ficha del pipón, si las barajas son españolas. El as de corazones negros si las barajas son inglesas.

Quiénes lo juegan: Niños desde los 6 años. (ambos sexos)

Cómo se juega:

Se saca un as del juego y los naipes restantes se reparten entre los jugadores. En seguida cada jugador debe comenzar el descarte, es decir, separar de su haber todas las barajas que tengan los mismos números, así: dos tres, dos caballos, dos reyes, dos ases, etc. Una vez terminada esta fase del juego comenzarán a "robarse" las cartas unos a otros pero siguiendo riguroso turno. Se roba para conseguir naipes con los cuales descartar las barajas que le han quedado a cada jugador. Todas las cartas que se poseen deben ser descartadas. Irán saliendo del juego aquellos jugadores que en el curso de los "robos" han podido descartar todas las barajas que le habían tocado; en esta forma, al final del juego sólo quedan dos jugadores: el que posee la ficha del pipón y el que tiene cartas que pueden descartarse y que llevarán a uno de los jugadores a quedarse con el Pipón si no tiene la fortuna de robar la carta que lo lleve al triunfo. Como al comienzo del juego se sacó un as, el as que se tiene como pipón, no tendrá descarte. Obligatoriamente uno del juego ha de perder y recibir la rechifla y la burla de sus compañeros.

453—

Otra forma de jugar el pipón pone todo el grupo de cartas sobre la mesa y cada uno de los jugadores va volteando el naipe a fin de ver qué ficha les toca. Aquél que voltée el as de copas es el pipón.

454—

CARGA LA BURRA

Material: Una baraja inglesa o una española.

Quiénes juegan: Niños desde los 6 años en adelante.

Cómo se juega:

Como el Pipón, puede jugarse de dos maneras. Una es la siguiente: Se coloca el juego de cartas entero sobre el tapete, juntas y boca abajo. Los niños, por riguroso turno van cogiendo un naipe y volteándolo a tiempo que cuentan comenzando por el No. 1. Si el número que tiene que decir el niño coincide con el del naipe, él pierde y debe tomar todas las cartas que han volteado sus compañeros hasta ese momento. Naturalmente, después del 7 en las barajas españolas, el niño debe decir, *Sota, Caballo, Rey*. Si la carta coincide con el nombre, debe recoger el grupo que no han tenido que recoger sus compañeros. Lo mismo se hará con las inglesas.

A veces sucede, cosa muy rara por cierto, que todos los jugadores cuentan hasta el final y nunca coincide el número de la carta con el que se ha dicho. Si esto se realiza, nadie pierde. Pero otras veces coinciden tan a menudo, que se acaban las barajas del tapete y sólo existen en poder de los jugadores que deben ir echándolas sobre la mesa en la misma forma que si estuvieran robándolas del centro, sin verlas y volteándolas solamente cuando las ponen sobre la mesa. El juego se seguirá hasta que uno solo quede con todo el juego. En este caso él es el que carga la burra. Después de realizada esta fase del juego viene una muy curiosa y es la de la venta del burro, en la que uno de los jugadores hace de vendedor y otro de comprador. El burro que se vende es el que perdió el juego por haber tenido que cargar con toda la baraja. Es la oportunidad de ridiculizar en grado máximo al perdedor. El que hace de comprador empieza a hacerle preguntas al vendedor sobre el estado del burro

y los naipes se encargan de contestar las preguntas. Por Ej. si el perdedor tiene fama de ser glotón, una de las preguntas más seguras es la de saber cuántos quintales de maíz se come el burro. El vendedor, sin ver la ficha, tirará una y el número que salga dirá la cantidad de quintales que se come el burro; luego preguntarán por los pelos que tiene, por las llagas, por los dientes, por las horas de sueño, etc. etc. que los naipes se encargarán de contestar.

445—

La otra forma usada por los niños es la de repartirse todas las barajas entre los jugadores y luego sin verlas las van tirando sobre el tapete una a una como hemos descrito anteriormente. Cada vez que coincide un número con el número de la ficha o cada vez que coincide el nombre con la figura que el naipe representa, el que pronunció la palabra o el número debe cargar con todas las fichas jugadas hasta ese momento. Debe proseguirse este procedimiento hasta que uno de los jugadores se vea obligado a cargar con todos los naipes del juego.

INFORMANTES

445—Omar Espino, 18 años, Panamá, 1955.

446—Recuerdo de infancia.

447—Recuerdo de infancia.

448—Recuerdo de infancia

449—Recuerdo de infancia.

450—David Peré, 13 años, Panamá, 1954.

451—David Peré, 13 años, Panamá, 1954.

452—Recuerdo de infancia.

453—Recuerdo de infancia.

454—Recuerdo de infancia.

455—Recuerdo de infancia

	Pág.
INDICE	
Plan del Estudio	6
Introducción	8
Contenido y Morfología de nuestros juegos	10
El Material de esta obra	21
Valor Cultural del juego	24
Palabras Finales	29
Colección	
NANAS	30
Juegos con Música	64
Juegos con Diálogo	120
Juegos de Prendas	142
Rimas de Sorteo	144
Pegas	151
Rimas Sueltas	157
Trabalenguas	164
Juegos de Esfuerzo Físico	166
Juegos de Reposo	193
Juegos de Barajas	197

FE DE ERRATAS

PAGINA	REGLON	DICE	DEBE DECIR
1	1	Nana	Nanas
1	5	Lá	La
6	1	Nana	Nanas
23	3	la época que alude	la época a que alude
28	23	a la principios	a principios
31	(clisé musical) el segundo pentagrama corresponde al verso: El pícaro sueño no quiere venir.		
67	VI verso, 2da. columna	tamb	tambor
78	24	ldo	lado
79	1	juguemos	juguemos
79	12	ninños	niños
86	44	qui	que
90	7, 2da. columna	comies	comiese
103	14, 2da. columna	hablad	(hablado)
138	22, al margen	(no hay anotación)	232.

Errata Musical: en la tonada "Carachas de Tonosí" la segunda nota es una corchea

Esta edición se debe a la colaboración efectiva del Chase Manhattan Bank, I.R.H.E., Asociación para el Libro Infantil y Juvenil, Capítulo de Panamá, Compañía Internacional de Seguros, S.A., Banco Fiduciario de Panamá, Banco Nacional de Panamá y al Citibank nuestro agradecimiento.

LITHO-IMPRESORA PANAMA, S. A.