

DUMANOIR A., ARGENIDA C.

Nanas, rimas y juegos infantiles que se practican en Panamá

Dora Pérez de Zárate



DUMANOIR A., ARGENIDA C.

EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL

 **educar
editores**

ME
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
EDUCAR, TRANSFORMAR, LIBERAR

DUMANOIR A., ARGENIDA C.

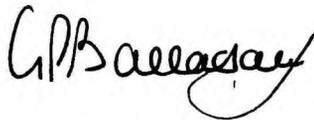
NIÑOS Y NIÑAS DE LA REPÚBLICA DE PANAMÁ

El presente y el futuro de la Nación Panameña serán más promisorios, cuando ustedes, las niñas y niños panameños, puedan recorrer debidamente equipados, los caminos del conocimiento y así desarrollar sus capacidades y aptitudes.

Deseamos facilitarles las condiciones para que aprendan, y que de esa manera ayuden a fortalecer la Nación, mediante el respeto a la Patria, el amor a la familia, la adquisición de valores y principios firmes, siendo tolerantes, demostrando confianza en el diálogo como forma de resolver diferencias, siendo responsables y sobre todo, conscientes del valor que tenemos como personas.

Los libros y materiales educativos que hoy ponemos a disposición de ustedes, tienen el propósito de hacer más fácil y entretenido el aprendizaje; también que sirvan a los padres y educadores, en forma mucho más completa, instructiva y agradable.

Aprendan de estos libros y cuídenlos. Los tesoros que encierran deben ser entregados a otros niños y niñas que, como ustedes, también merecen conocer y disfrutar las verdades y maravillas de la ciencia, deleitarse con las bellezas del arte y las hermosas fantasías de la literatura. Porque las niñas y los niños panameños deben beneficiarse con estos libros, para que así, todos juntos, forjemos una sociedad más justa y democrática, y una Patria mucho más fuerte y soberana.



ERNESTO PÉREZ BALLADARES

PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA DE PANAMÁ



Nanas, rimas y juegos infantiles que se practican en Panamá

Dora P. de Zárate



Dirección Editorial

Patricia Camacho L.

Editora

Marcela Manrique C.

Diseño

Carmen Helena Ribero F.

Diagramación

Carmen H. Ribero / Juan G. Alonso

Ilustración de carátula

Miguel Ángel Quinche S.

Diseño de carátula

Carmen H. Ribero / Juan G. Alonso

Producción

Héctor Hernández L.

Impreso por Quebecor Impreandes Impreso en Colombia - Printed in Colombia

© Dora P. de Zárate

© 1999 Educar Editores S.A. para el Ministerio de Educación de la República de Panamá / Licitación Pública Internacional No.

ME-BIRF-LIL-001-2E/98

Av. 40 A No. 13-09, piso 14. Tel.: 2875334 Fax: 2875452

Santafé de Bogotá, D.C. Colombia

ISBN 958-05-0866-6

© Editorial Manfer S.A.

*Canciones infantiles panameñas
Juegos infantiles
Folklore - Panamá*

*Span
398.8
P.438ri
1999
e-2*

0050369



Niño de Panamá:

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





Un por qué

Damos al público, esta colección de **Nanas, rimas 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 folclóricas más agradables.

Nos impulsa a la acción no sólo el deseo de retornar la tradición, 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 la 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, 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, transmite a sus alumnos la estrofa y la música nativas, vislumbrando el valor educativo de ellas; y una que otra madre se hace niña y despierta 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 nuestra cultura. Esto nos subleva y es quizás éste, uno de los motivos que más han contribuido a llevar a término esta obra, a fin de que volvamos por nuestro sendero y sintamos, en delicioso egoísmo, prolongarse nuestra infancia en cada niño que juegue aquello que gustamos y conseguir que ello se prolongue de generación en generación.

Este trabajo es una recopilación de las nanas, rimas y juegos panameños de la tradición oral, lograda mediante entrevistas a distintas personas. Incluye además, comparación con otros elementos de países hispanos, la cual se incluye en el título **Notas**. Para diferenciar la tradición panameña de la extranjera, sólo las nanas, rimas y juegos panameños van numerados.

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







NANAS

Para dormir al bebé



1—

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

2—

Duérmete niño
que yo te daré
zapatos y medias
color de café.

3—

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

4—

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

5—

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

6—

Si este niño se durmiera
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.

8—

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



9—

La niña X X (nombre de la niña)
se quiere dormir,
y el pícaro sueño
no quiere venir.

10—

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

11—

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

12—

Dormite niño querido
dormite y no llores má,
que tu madre se fue
y no sé cuando vendrá.

13—

dormí que voy a laváa
y a tendé la ropa
en el romeral.

14—

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

15—

Dormite, niño, dormite ya
que'r sapito no cantará,

16—

Duérmete 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.



17—

En la puerta del cielo
están toreando un toro
con sogas de plata
y cuernos de oro.

19—

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

18—

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

20—

Vamos a la huerta
del toro toronjil
a ver a doña Ana
cogiendo perejil.

21—¡Ay! ¡ay! ¡ay! lindo de papá
¡Ay! ¡ay! ¡ay! lindo de mamá...

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 preguntando e puerta en puerta
mira que viene er *cancón* 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 manos o en el trasero, porque no se porta como debiera. Nuestra expresión corriente es “dar papao”.

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

En Canarias tenemos:

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

Duérmete mi niño,
duérmete mi amor
duérmete pedazo
de mi corazón.

Para entretener

22—

Tui, tui, tui,
tui, tui, tan...

23—

Ay rupi! . . . ¡ay rupi!
Ay rupi!... ¡ay rupi!



24—

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

25—

Cuidao, cuidao, cuidao,
cuidao con la chiquitita
cuidao, cuidao, cuidao;
cuidao, con la muchachita...

26—

Cuidao, cuidao, cuidao;
cuidao con la sarasqueta,
cuidao con el sombrero,
cuidao con la peineta...

27—

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

28—

Lo bonito que estaba
venido de Canajagua.

29—

Lo bonito que esté
venido de Guararé.

30—

Lo bonito
que está
venido de Panamá.

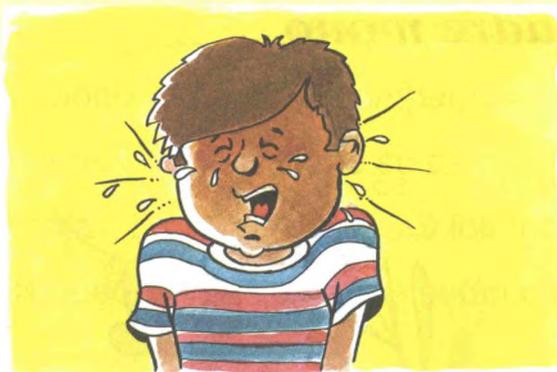
31—

Cállate, niñoito,
No llores má
que si viene er Cuco
te llevará.

32—

Sapito túngara
tungará
con er muchacho
no va a cantá.





33—

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

34—

Polondón,
 chiquitico de mama
 Polondón,
 chiquitico de mama.

35—

Señora Santa Ana
 ¿por qué llora el niño?
 por una manzana
 que se la ha perdido

36—

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

37—

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

38—

Capacho, capacho,
 métete en tu cacho
 tápate con brea,
 que nadie te vea.



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 quita
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 encaracola.

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.

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 trataban el mismo tema, decidimos reunir las. 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 personas 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.

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.



Para jugar con el bebé

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 algodón

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 horcajadas, 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.

Aserrín - Aserrán

56—

Aserrín Aserrán	los maderos de San Juan,
los maderos de San Juan	piden queso, piden pan;
San Juan come queso	los de Rique, alfeñique,
San Pedro come pan,	los de Roque, alfandoque,
riqui, riqui, riqui rán.	los de triqui, triqui trán

57—

Aserrín, aserrán	los de triqui, triqui 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 la República. De Chiriquí y de Los Santos llegaron algunas muestras que suprimían la expresión «*los de*» en los tres últimos versos de la composición que aparece en esta colección, dejando el resto de ella tal como está escrita. En esta forma, con el modelo de Chiriquí y de Los Santos, nos encontramos bien cerca de la versión que le dio Carlos Romero a Emilia Romero, eminente folclorista peruana, quien cita en uno de sus trabajos publicado en la revista *Folclore Americano*, No. 111, 1955, algunas variantes del juego, y entre ellas, la de 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 Luis Santillano en el prólogo del libro de Vicente Mendoza titulado *Lírica Infantil de México*. Larga es su historia nos dice Santillano; 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.



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

Aserrín, Aserrán	Los de Pedro comen queso,
los maderos de San Juan	Los de Enrique, alfeñique;
los de Juan comen pan,	Rique, Rique, Rique.

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

Aserrín, Aserrán,	piden queso, les dan un los
perritos de San Juan	hueso
piden pan, no les dan;	por el pescuezo.

Algunos autores creen que tiene relación con el *Ricotín Ricotán* que citó Hernández de Soto en su libro "Juegos infantiles de extremadura, que a la letra dice:

Ricotín, Ricotán,	otros piden pan
los maderos de San Juan	Ricotín, Ricotín, Ricotán.
unos piden vino	

Rodríguez Marín también tiene la versión con Ricotín:

Ricotín, Ricotán,	y otras piden pan.
las campanas de San Juan	Er pan está'n la cocina.
unas piden <i>bino</i>	¿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.

Para bailar al niño, quirinderos

58—

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



59—

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

60—

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

61—

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

62—

Quirindín, quirindín, quirindongo,
gallinazo comiendo mondongo.

63—

Quirindín, quirindín, quirindero
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,



65—

Pirindín, Pirindín, Pirindero.

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

66—

Pirindín, pirindín, pirindero

mariana parió un reguero
en la puerta de un potrero.

67—

Curunero, curunero, curunero,

Su mama lo parió en cuero.

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 monorítmicos; 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 Pirindín o Quirindín; en otras, Pirindín 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.

68—

Negrito Pilele

Cundúúú...

Arrimate al baile,

Cundúúú...

69—

Negrito Pilele

Cunduííí...

jondeate al charco...

Cunduííí....

Metete al bote,

Cunduííí...

Véte pal río...

Cunduííí...

Negrito Pilele,

Cunduííí...

Jondeate al charco...

Cunduííí...



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
tungará,
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—

Quetéc, 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...

83—

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



84—

Si Felipe se me muere
¡ay! ¿qué me queda a mí?
La tinaja y la totuma
por el agua que bebí.

85—

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



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.

87—

Bartolo, Bartolo,
cabeza de bolo
subite al cerro
y “ñamá” a los perros
y toto, sete va el conejo...
y toto, se te va el conejo...

88—

A los remos, muchacha,
señañá...

A los remo, a los remo...
señañá...

Ya viene la lancha,
señaña...
con azúca y cebolla,
señañá...

y carañá “jedionda”
señañá...

A los remo, a los remo...

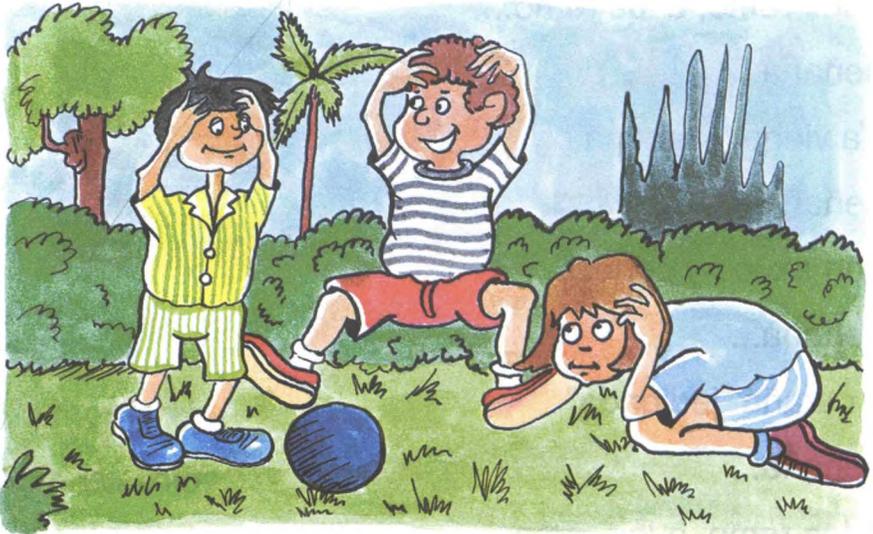


Cómo se juega: Con estas rimas se hace bailar a los niños, haciéndolos saltar o moverse al son del sonsonete. Desde los seis meses en adelante, el niño puede, con ayuda de los mayores, hacer este ejercicio.

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.

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.

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, varias veces en 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 leído. 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 pueden enseñar movimientos que debe ejecutar él solo.



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
(repetir varias veces)

97—

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



98—

Pon, pon, pon,
pon pon cita

ayayay mi cabecita
ayayay mi cabecita...



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 *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 mozón
velo aquí mocita	el dinero en el bolsón.
el dinero en la bolsita	El pon, pon,
Pon, pon;	la viejita con bastón.

Montserrat Deliz nos da esta versión de Puerto Rico:

Pon, pon	acetón a la mesita,
el dedito en el pilón;	¡ay! ¡ay! ¡ay! mi cabecita.

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 tocándosela o no. Cuando se declama la No. 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 le dice, tocándole la barriguita: “la bartola llena...” y tocándole la cabecita, “la motola vacía...” Y recita la estrofa tantas veces como quiera.

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

Tope, tope, tope

103—

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 del niño quien instintivamente avanza la suya hasta que se encuentran las dos. La madre repetirá tantas veces este movimiento como sea necesario para que el niño mismo tome la iniciativa cuando oiga la letra. No tiene música. Es recitado.

Nota: En “Renadío” hemos encontrado una de las rimas de Puerto Rico que coresponde a la nuestra:

Tope, tope, tope,

carnerito.....



No tiene más palabras. Se emplea de la misma forma. En otras colecciones no la hemos encontrado. Entre nosotros esta estrofa es muy popular.

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 dioentecitos.

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

Juegos para las manos

Las manitas

105—

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

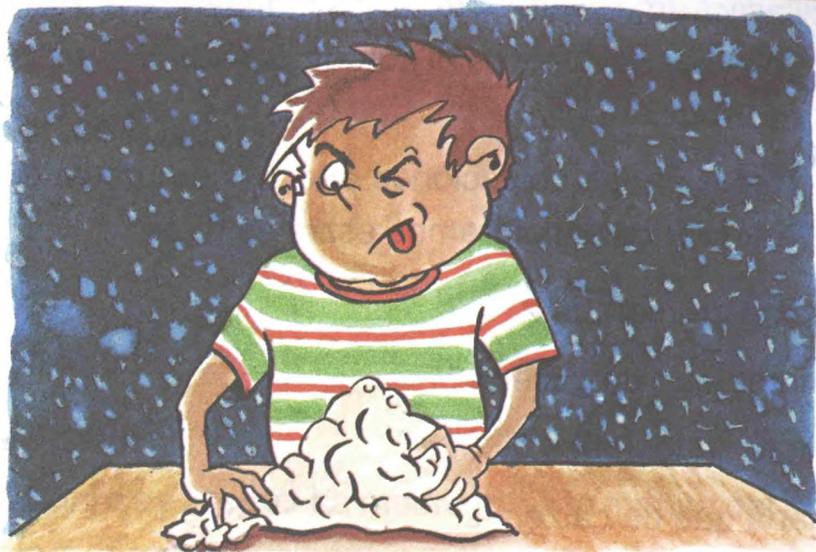
106—

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

Cómo se juega: La madre con el niño sobre las rodillas y frente a ella, le toma las manitas por las muñecas, se las extiende y se las mueve hacia un lado y el otro, al son de la melodía.



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...

109—

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.

Nota: 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 formas halladas en colecciones de Puerto Rico y de Canarias no hemos hallado ninguna otra que las posea.

Manita agua

(con sonsonete)

110—	que ni pila
Manita aguá,	ni come
manita aguá,	ni jace ná.

Cómo se juega: La madre toma la manita del nené 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: Todas las muestras que se consiguieron son exactamente iguales a éstas. En México parece que existe alguna cuyo contenido se acerca mucho al de las nuestras, pues en el libro de Vicente Mendoza encontramos:



Tengo manita
no tengo manita,

porque la tengo
desconchabadita.

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.

Si vas a la carnicería *(hablado)*

113—

Si vas a la carnicería ni de aquí, ni de aquí,
no compres carne de aquí, sino de aquí, de aquí, y de
aquí.



Cómo se juega: Se realiza de la misma manera que se realiza “La Hormiguita”.

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 la siguiente:

Quando quieras comprar carne
no la compres de aquí.
ni de aquí, ni de aquí...
Sólo de aquí, y de aquí, y de aquí...

El huevito

(para jugar con los dedos - recitado)

114—	éste le puso sal,
Este compró un huevito	y éste, pícaro ladrón,
éste lo cocinó,	se lo comió por aquí,
éste lo peló,	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, trae esta versión de Puerto Rico:

Éste fue a la plaza, éste lo sirvió,

éste hizo la compra, este pícaro gordo se lo

éste hizo el sancocho, comió.

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

Pajarito sin cola

115—

Pajarito sin cola, ¡mamola! ¡mamola!

pajarito sin cola, ¡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 similar que cita “Renadío”:

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

Rodríguez Marín, recoge:

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

Andando, andando

(con sonsonete)

116— 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 Juan Alfonso Carrizo, Cancionero Tradicional Argentino:

Anda, niño, anda,	crúzate al río,
que Dios te lo manda:	llégate a la banda.

Rodríguez Marín también la recoge en España:

Anda, niño, anda,	Si no andas hoy
que Dios te lo manda.	andaré mañana.

Luis Diego Cuscoy en Canarias, recoge las mismas rimas de Rodríguez Marín.

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:



125—San Antonio, San Antonio

sácame este demonio.

Cómo se usa: Cuando al niño le cae alguna brusquita en el ojo y llora, la madre trata de extraerla. Mientras ejecuta la acción, declama los versos de la rima como si estuviera realizando un conjuro. 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 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.

Mamá, Papá

(con música - para niños de 2 años en adelante)

126—

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

Cásate hijo
que yo te daré

zapatos y medias

color de café...

127—

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



Cásate conmigo
que yo te daré
zapatos y medias
color de café.

128—

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.

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 los niños aprenden a cantarla y cuando lo logran, bailan y cantan solos.

Nota: Estrofas parecidas a esta hemos encontrado en la Revista de Foildore 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
que yo te daré
zapatos y medias
color de café.



Puede observarse la similitud de los textos panameño 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 recitación. 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	que sepa tejer
me quiero casar	que sepa bordar
con una niñita	que sepa abrir la puerta
de San Nicolás	para ir a jugar.

Hernández de Soto en “Juegos Infantiles” de Extremadura presenta la siguiente:

Arroz con leche	No es con ésta
me quiero casar	ni con ésta
con una mocita	sólo con ésta
de este lugar.	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 de estas rimas en las pags. 16, 17, 18, 19 y 20 del estudio que precede a esta colección, y por ello no hacemos aquí más anotaciones.

Que llueva, que llueva

129—

Que llueva, que llueva,	que sí, que no,
la Virgen de la Cueva	Que caiga un chaparrón
los pajaritos cantan	pa lavá mi camisón
las nubes se levantan;	con agua y jabón.

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	que sí, que no,
la Virgen de la Cueva	que caiga un chaparrón
los pajaritos cantan,	que sí, que no,
las nubes se levantan	le canta el labrador.

“a veces dicen luna en lugar de nubes”

“Renadío” trae varias versiones, entre ellas:

Que llueva, que llueva,	véte, dile a tu abuela,
la Virgen de la cueva	que toque la vihuela,
los pajaritos cantan	y si no la toca bien
las nubes se levantan;	que le den, que le den,
véte, dile al pastor	con el rabo del sartén,
que tope el tambor;	ten, ten, ten,...

En el libro de Rodríguez Marín, se registra:

Padre mío que yueva	y mi madre'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 primeros versos con toda exactitud.

130—

Ángel de mi guarda	para que me mantengas
mi dulce compañía	en paz y armonía
no me desampares	con todos los Santos
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 oración.

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

Ángel 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”.



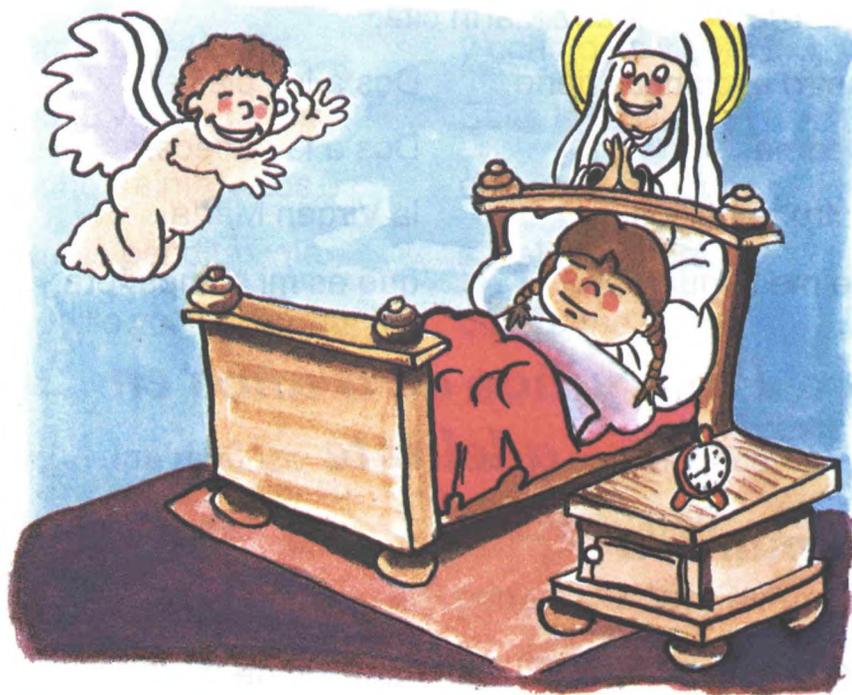
131—

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.



132—

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

Cómo se usa: Igual que las anteriores.

Nota: Rodríguez Marín cita:

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

Para niños de 6 años en adelante

La muñeca

133—

Tengo una muñeca	camisón de tul.
vestida de azul	La llevé a la iglesia
zapatitos blancos	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.

134—

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 yo la brinqué
sáltala tú ahora
que ya me cansé.

135—

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.

136—

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.

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 venticuatro
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	la niña murió.
vestida de azul	Brinca la tablita
con sus zapatitos	yo ya la brinqué,
y su canesú.	bríncala otra vuelta
La llevé a la plaza	yo ya me cansé.
se me constipó,	Dos y dos son
y al llegar a casa.	cuatro etc...

“Renadio” nos trae esta versión Puertorriqueña:

Tengo una muñeca	La llevé a paseo
vestida de azul	se me constipó
zapatitos blancos	la metí en la cama
camisón de tul	con mucho dolor... etc.

Rodríguez Marín nos da:

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



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

El florón

137—

El florón está en la mano —pide el florón.
y en la mano está el florón. —Dame el florón.

Floroncito de mi vida 138—

florón de mi corazón. Chinito tú que vendes

Por aquí pasó arroz de petaca

que lo vide yo a cómo lo vendes

por aquí pasó a real y cuartillo.

que lo vide yo. El florón está en la mano
y en la mano está el florón.

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 toma 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 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.

El solicitante está 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. *Renadio*, de Puerto Rico, cita ésta:

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

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.

La pájara pinta

139—

Jugando la pájara pinta	¡Ay! ¡Ay! Cuándo veré
sentadita en su verde limón	mi amor...
con el pico recoge la rama	Caballero muy bien
con la rama recoge la flor.	parecido
	salga Ud. a bailar
	y dése una media vuelta



si la sabe Ud. dar.

¡Ay! dando un pasito

"adelante"

¡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 ti.

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.

140—

Jugaremos la pájara pinta
sentadita en su *huerta* 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 ti.

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.

141—

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 otros más atrás,
dando la media vuelta...

dando la vuelta entera...

Pero, sí, pero sí, pero sí
pero sí que te quiero a ti.

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;

y 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.





142—

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.
Dé 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
—Que 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 sí, 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.

143—

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
 dando el otro más atrás...
 dando la media vuelta...
 dando la vuelta entera...
 pero, sí, pero sí, pero sí
 pero no, que te quiero a ti.
 Yo soy la viudita
 la hija del rey
 que quiere casarme
 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.
 Estaba la pájara pinta
 sentadita en el verde limón.



Con el pico recoge la hoja	M' arrodillo porque me
con la hoja recoge la flor.	da la gana.
¡Ay, mi amor...!	Dé Ud. la media vuelta,
Me arrodillo a los pies	Dé Ud. la vuelta entera,
de María,	pero no, pero no, pero no,
Me arrodillo porque es	pero no que me
madre mía.	da vergüenza,
M' arrodillo a los pies	pero sí, pero sí, pero sí,
de mi hermana,	amiguita, te quiero a ti.

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 donde 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 cómodamente. 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 alcurnia en el origen de este juego, popular en América y España.





En la colección de Rodríguez Marín, leemos:

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.
 Dé Ud. la media vuelta,
 Dé Ud. la vuelta entera;
 Dé Ud. un pasito atarás
 con toda su reverencia.



Pero no, pero no, pero no, Pero sí, pero sí, pero sí,
pero no, que me resalada, te quiero yo a ti.
da vergüenza.

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

Estaba la pájara pinta	dame uyna mano, dame
sentadita en el verde	la otra
limón;	demos la vuelta; dame
con el pico recoge la hoja,	un abrazo,
con la hoja recoge la flor.	dame tú otro, dame un
¡Ay mi amor! ¡ay mi amor!	besito
Me arrodillo a los pies	de tu linda boca.
de mi amante	La que elijo será la mejor.
firme y constante,	

Juan Alfonso Carrizo, recoge esta versión argentina:

Estaba la pájara pinta	¿Madre, cuándo veré
en la rama de un verde	mi amor?
limón	Me arrodillo delante
con el pico cortaba la	mis padres,
rama,	me levanto constante,
con las alas, cortaba la flor.	constante,



Dame una mano, dame la
otra,
dame un besito sobre
tu boca.

Daremos la media vuelta
daremos la vuelta entera,

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

Mirón, mirón, mirón

144—

Mirón, mirón, mirón,

¿dónde viene buena
gente?

Mirón, mirón, mirón,

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.

mi amante

fiel y constante,

dame una mano, dame
la otra,

dame un besito que sea
de tu boca.

de San Pedro y
San Vicente.

Mirón, mirón, mirón,

¿qué venís 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.

—Al sol. (o a la luna,
según el caso)

145—

Mirín, mirín, mirón
¿de donde 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,
mató una vieja.
Cayó un pilón,
mató un ratón;
cayó un cuchillo,
mató un chiquillo.

146—

Es la misma versión a la
que se le ha añadido
dos versos más:
Cayó un tejón

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.

mató un viejón.

147—

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.



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.

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 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.

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”, deberán entrar por debajo de los brazos de los muchachos que hacen el arco y todos se preparan para ver enlazar entre los brazos 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. Ganarán el juego aquellos cuyo arco, que haya logrado más adherentes. Hay siempre adivinanza y no simpatía en el escogimiento del bando, pues al que queda entre los brazos de los muchachos y les dicen, los nombres 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.

pedírselo al compañero.

—Alálimo, alálimo.

Nosotros lo tenemos.

—Pasen, pasen, caballeros.

En la colección argentina de Juan Alfonso Carrizo, encontramos esta con el nombre de: Hilario, Hilari

Hilario, Hilario

¡no tenemos dinero!

¡la torre se ha caído!

Cirilo, Cirilo,

Cirilo, Cirilo,

¡hacé un poco de dinero!

¡mandala a componer!

Hilario, Hilario,

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.

Monserate 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 Ánimo”

Al ánimo, al ánimo, Al ánimo, al ánimo,
que se ha roto la fuente. ¿de qué es ese dinero?

Al ánimo, al ánimo, Al ánimo, al ánimo,
mandadla componer. de cáscaras de huevo.

Al ánimo, al ánimo, Al ánimo, al ánimo,
que no tengo dinero, pasen los caballeros.

Al ánimo, al ánimo, —Con quién te quieres ir
nosotros lo tenemos. 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 y tablitas y tablones.

Talla? ¿Qué me dejará

está pelando papaya. de herencia?

¿Qué quería con él? La burriquita de atrás,

Que me abriera las puertas. si se deja agarrar.

Están quebradas. ¿Con quién te quieres ir?

Las mandaré a componer. Con San Pedro o con

¿Con qué dinero? San Juan.

Con cascaritas de huevo



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 padeciera 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 medioevo 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 esa 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 *fuenta*, 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 condición de rehén, 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.

El lobo

148—

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,
que el lobo está,



que el lobo está,

—¿Lobo ya estás?

—Me estoy poniendo

las medias...

Juguemos en el bosque
mientras que el lobo está,

que el lobo está,

que 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)

149—

Coro

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

—Qué está haciendo
el lobo...

(hablado)

—El lobo está acostado.

Coro

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

—¿Qué está haciendo
el lobo?

(hablado)

—Está vistiéndose.

Coro

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

—¿Qué está haciendo
el lobo?

(hablado)

—El lobo está de camino.



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 coro 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	quien sabe que nos hará.
mientras que el lobo no está,—¿Lobo estás?	
porque cuando salga	—Me estoy poniendo
el lobo	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 Vicente Mendoza nos trae esta versión mexicana:

Juguemos en el bosque enteros nos comerá.
 mientras que el lobo no está, —¿Lobo estás allí?
 porque si el lobo aparece —Me estoy poniendo
 los calcetines...etc.

Matarile rile ron

150—

Hato ambó, matarile, rile,	rile,
rile	Un pajajé, matarile, rile,
Hato ambó, matarile, rile,	ron,
ron.	Escójalo ustedé, matarile,
Qué venéis a buscar,	rile, rile,
matarile, rile, rile	Escójalo ustedé, matarile,
Qué venéis a buscar,	rile, ron,
matarile, rile, ron.	Pongo amores en ...
Un pajajé, matarile, rile,	(se dice el nombre del niño)



matarile, rile, rile,

Pongo amores en ...,

matarile, rile, ron,

Qué oficio le pondremos,

matarile, rile, rile,

Qué oficio le pondremos,

matarile, rile, ron,

Le pondremos chupa hueso

matarile, rile, rile,

Le pondremos chupa hueso,

matarile, rile, ron,

Ese oficio no le gusta,

matarile, rile, rile,

ese oficio no le gusta,

matarile, rile, ron.

Le pondremos pianista

matarile, rile, rile,

Le pondremos pianista,

matarile, rile, ron.

Ese oficio sí le gusta,

matarile, rile, rile,

ese oficio sí le gusta,

matarile, rile, ron.

Celebremos todas juntas

matarile, rile, rile,

celebremos todas juntas

matarile, rile, ron.



151—

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)

152—

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 sí 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.

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 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 “¿Dónde están 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.

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-ri-le.

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), matarile, 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 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*.

Relufri-relufri

153—

A dónde va mi pobre coja, relufri, relufra,

A dónde va mi pobre coja, relufri, tis-tás.

Voy a recoger violetas, relufri, relufra,

Voy a recoger violetas, relufri, tis-tás.

Para qué quieres violetas relufri, relufra,

Para qué quieres violetas, relufri, tis-tás.

Para perfumar mi ropa relufri, relufra,

Para perfumar mi ropa relufri, tis-tás.

Si te encuentras con la virgen relufri, relufra,



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, relufrá

Yo le mostraré cachitos relufrí, tis-tás.

154—

Dónde va mi pobre vieja, reduflín, reduflán (bis)

Vengo a recoger violetas, reduflín, reduflán (bis)

Para perfumar mi ropa, reduflín, reduflán (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)

155—

Coro: Voy a recoger violetas reluflín, reluflán (bis)

Vieja: Voy a recoger violetas reluflín, reluflán (bis)

Coro: Para qué quieres violetas reluflín, reluflán (bis)

Vieja: Para «emperfumar» mi ropa, reluflín, reluflán

Coro: Si te encuentras con el rey, reluflín, reluflán (bis)

Vieja: Yo le mostraré cornetas, reluflín, reluflán, (bis)

Coro: Si te encuentran con la reina, reluflín, reluflán

Vieja: Yo le mostraré coronas, reluflín, reluflán (bis)

Coro: Si te encuentras con el ángel, reluflín, reluflán

Vieja: Yo le mostraré mis alas, reluflín, reluflán (bis)

Coro: Si te encuentras con el diablo, reluflín, reluflán

Vieja: Yo le mostraré mis cachos reluflín, reluflán (bis)

156—

Coro: Dónde va mi pobre vieja, reluflín, reluflán (bis)

Vieja: Voy a recoger violetas, reluflín, reluflán (bis)

Coro: Para qué quieres violetas, reluflín, reluflán (bis)

Vieja: Para perfumar mi ropa, reluflín, reluflán, (bis)



Coro: Si te encuentras con el rey, reluflín, reluflán (bis)

Vieja: Yo le mostraré botellas, reluflí, reluflá (bis)

Coro: Si te encuentras con el hada, reluflí, reluflá (bis)

Vieja: Yo le mostraré botellas, reluflí, reluflá (bis)

Coro: Si te encuentras con el hada, reluflí, reluflá (bis)

Vieja: Yo le mostraré estrellas, reluflí, reluflá (bis)

Coro: Si te encuentras con el duende, reluflí, reluflá (bis)

Vieja: Yo le mostraré la oreja, reluflí, reluflá (bis)

Coro: Si te encuentras con el ángel, reluflí, reluflá (bis)

Vieja: Yo le mostraré mis alas, reluflí, reluflá (bis)

Coro: Si te encuentras con el diablo, reluflí, reluflá (bis)

Vieja: Yo le mostraré mis cachos, reluflí, reluflá (bis)

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 Renadío 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 encontrara, miduflí, miduflá.

yo le besaré la mano, miduflí, miduflá.

y si el Obispo te viere, miduflí, miduflá.

Yo le besaré el anillo, miduflí, miduflá.

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, chirunflín, 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 Juan Alfonso Carrizo este juego aparece en la colección de 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 demas colecciones. Sabemos que en Chile existe alguna versión por referencias, pero no porque lo haya podido comprobar.

La sortijita

157—

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



que del pan que yo
comiere
comerán ellas también.

Yo me voy muy enojado
al palacio del rey
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.

158—

Sortijita de oro traigo

que quebrándoseme 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 hija 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 trate muy bien



sentadita en silla de oro
dándole besos al rey.

159—

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 esta 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.



Dónde vas Alfonso XII

160—

Dónde vas Alfonso XII
 por las cales 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 marfil
 que se quiten, que
 se quiten
 de las puertas de Madrid.

161—

Dónde vas Alfonso XII
 dónde vas triste de ti
 voy en busca de Mercedes
 que ayer tarde no la vi.
 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*.



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 Juan Alfonso Carrizo:

Dónde vas Alfonso XII	en las calles de Madrid.
Dónde vas tan solo así.	Dónde vas Alfonso XII
Voy en busca de mi esposa	Dónde vas triste de ti
que hace tiempo no la vi.	voy en busca de Mercedes
Tu esposa ya está muerta,	que hace tiempo no la vi
muerta está que yo la vi	Merceditas ya se ha muerto
Las alhajas que llevaba	que enterrarla yo vi
yo te las sabré decir:	cuatro duques la llevaban
El cajón era de oro	por las calles de Madrid.
y la tapa de marfil,	Su carita era de cera
y el manto que la cubría	y sus dientes de marfil
era de hojas de jazmín.	y el pañuelo que llevaba
Ya murió la Merceditas	era color carmesí.
ya murió la flor de abril	Sandalias de oro bordadas
ya murió la que reinaba	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
cásate, 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, éste 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 usted, <u>cabayero</u> ?	haya muerto
¿dónde <u>ba</u> usted por ahí?	a su casa m' he de ir—
<u>boy</u> en busca de mi esposa	<u>Ar</u> subir las escaleras
que hace años que la vi	una sombra bide aquí;
Su esposa de usted s'	mientras más me retiraba,
ha muerto	<u>más s' acercaba</u> hacia mí,
y yo la <u>bide</u> enterrar;	siéntese <u>usted cabayero</u> ;
las señales que <u>yevaba</u>	no te <u>asuste</u> tú de mí,
yo se las puedo <u>explicá</u> .	que soy tu querida esposa,
La cara era de sera	que hace un año que morí,
y los dientes de <u>marfí</u> ,	los brazos que te abrasaban
y er pañuelo que <u>yevaba</u>	a la tierra se los dí,
era rico carmesí;	la boca que te besaba
la llevaban cuatro duques,	los gusanos dieron fin.
<u>cabayeros</u> más de mí.	Cásate, buen <u>cabayero</u> ,
—haya muerto o no	cásate y no andes así;



la primer hija que tengas pa cuando a llamarla fueras,
ponle Rosa como a mí, que te acuerdes tú de mí.

* Las palabras subrayadas son la versión oral de pronunciación típica, aunque no estén ortográficamente bien escritas.

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 rei Alfonsito?"

Dónde vas rey Alfonsito en una caja forrada
¿dónde vas triste de ti? de cristal y de marfil.
Voy en busca de Mercedes, El paño que la cubría
que ayer tarde no la vi era azul y carmesí,
Merceditas ya se ha muerto con borlones de oro y plata
muerta está que yo la vi. y claveles más de mil.
Cuatro Condes la llevaban —ya murió la flor de mayo
por las calles de Madrid. ya murió la flor de abril
Al Escorial la llevaban, ya murió la que reinaba
y la enterraron allí, 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.



Doña Ana



162—

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.

—¿Donde 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 la rosa

y cerrando un clavel.

—¿Dónde está Doña Ana?

—Salió de la sepultura

163—

Doña Ana no está aquí

Doña Ana está en Belén

abriendo la rosa

y cerrando un clavel.

—¿Dónde está Doña Ana?

—Poniéndose las medias...

Doña Ana no está aquí

Doña Ana está en Belén

abriendo la rosa

y cerrando un clavel.

—¿Dónde está Doña Ana?

—Poniéndose los zapatos...

Los niños siguen hasta que puedan dejar a Doña Ana totalmete vestida.

Cómo se juega: Quien 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 encogiendo 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, responde 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 preguntan al enfermero por ella. Éste responderá que salió de la sepultura. Al oír esto, 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:

164—

Quién es esa gente	a la capillita
que pasa por allí	de la Virgen del Pilar.
que de día ni de noche	Vamos a la huerta
me dejan dormir	del toro toronjil
Somos los estudiantes	a ver a doña Ana
que venimos a estudiar	comiendo perejil



Doña Ana no está aquí abriendo la rosa
 Doña Ana está en Belén y cerrando un clavel.

La señorita Ana

165— 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.

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.

La huerfanita

166—

e 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.

167—

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.



Cómo se juega: Se hace una rueda en cuyo centro se coloca la que hace el papel de huerfanita con la cabeza baja. En 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.

No hemos encontrado en las colecciones que hemos leído otras referencias sobre este juego.

San Serafín del monte

168—

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).

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: San Serafín es 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.	me levanto del suelo
(lo hacen)	(lo hacen)

Además de esta versión, Canarias tiene esta otra:

San Serenín de la buena vida.
que así hacen las lavanderas;
así, así, así, así.

Rodríguez Marín en su colección recoge:

San Serení der monte	yo, como güen cristiano
San Serení corté,	yo m' arrodíyaré.



170—

El romero se seca
no hay quien lo riegue
la niña de adentro
le echa un requiebro.

171—

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.

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.



La estrella

172—

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.

173—

Salve vanderá roja y gualda – Salve
en alto siempre desafía el viento
la tierra toda, únicos guerreros
Tú eres España en las desdichas grande,
y en ti 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.



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. 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.

Casita baja



174—

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-LI-M-A

el niño que no se agacha

no sabe jugar,

y si tú no lo sabes

otro te enseñará.



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 toman de las manos una con otra 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 incluye 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-L-LI-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.

El patio de mi casa

175—

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	que si tú no me quieres
no saben bailar	otra amiga tendré yo.
H-I-J-K-	(u otro amigo)
L-LI-M-O	

Nota:—

En “Renadío” de Puerto Rico hemos encontrado esta versión:

El patio de mi casa	H-I-J-K-
es muy particular.	L-LI-M-A.
Cuando llueve se moja	Yo me voy, yo me voy
como los demás.	pues no me quiero mojar.
Agáchate,	H-I-J-K-
y vuélvete a agachar	L-LI-M-O,
que las agachaditas	que si tú no me quieres
no saben bailar.	otro amigo tendré yo.

Mauricio fue a la guerra

179—

Mauricio fue a la guerra	Do re mi, do re fa (bis)
qué dolor, qué dolor, qué	Allá viene un paje
pena.	qué dolor, qué dolor,
Mauricio fue a la guerra	qué pena.
¡Ay cuándo volverá!	Allá viene un paje



qué noticias traerá.

177—

Ay do re mi, ay do re fa.(bis) En Francia nació un niño

Las noticias que trae

qué dolor, qué dolor, q

qué dolor, qué dolor,

ué pena.

qué pena.

En Francia nació un niño

las noticias que trae

de padre natural.

Mauricio murió allá,

Do re mi, do re fa.(bis)

Ay do re mi, ay do re fa.(bis) Por no tener padrinos



qué dolor, qué dolor,

qué dolor, qué dolor,

qué pena.

qué pena.

Por no tener padrinos

La caja era de vidrio

murió sin bautizar.

y la tapa de cristal.

Do re mi, do re fa.(bis)

Do re mi, do re fa.(bis)

La caja era de vidrio

Donde lo enterraron



qué dolor, qué dolor,
qué pena.

Donde lo enterraron

Esta versión, recopilada por Carrizo, es de varios países americanos:

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!

los pajaritos van.

Do re mi, do re fa.(bis)

qué noticias traerá.

Las noticias que traigo
qué dolor, qué dolor,

qué pena;

las noticias que traigo

dan ganas de llorar.

¡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!

Encima de la tumba

qué dolor, qué dolor,

qué pena,

encima de al 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.

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.

Los cinco pollitos

178—

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.

Haste para allá

(empuja a una niña)

que no tengo que darte

Sólo un pedazo de

chocolate,

Todas las noches

bate que bate.

bate que bate el

chocolate.

179—

Chichiribí, Chichiribomba

No hay caracol que no
tenga su comba.

El hombre se muere

no hay quien lo llore.

El hombre se siente

con la muerte

del hombre.



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.

El señor Don gato

180—

Estaba el señor don gato
sentadito en su tejado
con su medicita ‘e punto
y su zapatito picao.

Pasó la señora gata
con losojos 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.



181—

Estaba el señor don gato
sentadito en su tejado
con su mediecita '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.

Cómo se juega: Los niños se colocan de dos en dos, uno frente al otro y comienzan el canto 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.

Nota: No aparece en las colecciones leídas, jugado en la forma que describimos. 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 un 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 darles tibios caldos.
La gata se pone luto
los gatos, capotes pardos,



y unos buenos funerales ni de dolor de costado
 le hacen al señor don gato. su muerte fue ocasionada
 Los ratones de contento a causa de un beso dado
 se visten de colorado a su gata tan querida
 y celebran un banquete y murió por descuidado.
 por la muerte del tirano, A todos los que escuchan
 y en su tumba le pusieron, y que sean enamorados
 “aquí yace un desdichado. no la del gato les pase
 No murió de cobardillo, y mueran desconchiflados.

Composte niña componte

182—

Composte, niña, componte —¿Dónde ?
 que vienen los marineros en el parque de Santa Ana
 con ese traje tan lindo moviendo la cinturita
 que parecen carniceros. pirimpinpín, pin, pin, fuera.
 Anoche yo te ví

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 parque Tolipano, lo que nos hace suponer que no es de aquí sino que nuestros niños lo han adaptado.

Rube

183—

Rube es una niña	su risa mejor
que vive en el bosque	imitemos lo que hace
su canto es melodioso	imitemos lo que hace

Cómo se juega: Las niñas hacen un círculo y nombran a una 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.

La bailarina

184—

Está la bailarina	¡A la reverencia!
Sentada en la banqueta	¡A la penitencia!
está la pobre Lety.	juriyú, juriyú,
Por caridad, den un salto	Dale un beso y quedas tú.
en el alto.	

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.

El papelón

185—

Mi madre vende vino
 Mi padre vende ron;
 y yo la más chiquita
 jugando el papelón,
 el papelón y el papelón.

186—

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.

187—

Mi madre me dio medio,
 pa que comprara ron;
 y yo por más chiquita
 lo compro en almidón.
 Ají picante y ají pintón.

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.



Juegos con diálogo

(sin música)

Torito sal de mi huerta

188—

—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.

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.

El ratón y el gato

- | | |
|------------------------|------------|
| 189— | —A que sí. |
| —A que te cojo ratón. | —A que no. |
| —A que no gato ladrón. | —A que sí. |





- | | |
|-----------------------------|------------------------|
| —A que no. | 192— |
| 190— | ¿Ratón, qué haces en |
| —A que te como ratón. | mi cueva? |
| —A que no te atreves ratón. | —Buscando qué comer. |
| 191— | —¿Con qué permiso? |
| —¿Ratón qué haces en | —Con el mío. |
| mi casa? | —A que te cojo, ratón. |
| —Buscando qué comer. | —A que no. |
| —A que te cazo. | —A que sí. |
| —A que no. | —A que no. |

Cómo se juega: Los niños hacen un rueda 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, agachándose 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.



La gallina y los pollitos

193—

¿Qué horas son?

—La una

¿Qué horas son?

—Las dos.

¿Qué horas son?

—Las tres.

¿Qué horas son?

—Las cuatro.

¿Qué horas son?

—Las cinco

¿Qué horas son?

—Las seis.

¿Qué horas son?

—Las siete.

¿Qué horas son?

—Las ocho

¿Qué horas son?

—Las nueve.

¿Qué horas son?

—Las diez.

¿Qué horas son?

—Las once.

¿Qué horas son?

—Las doce.

—A que te cojo un pollito.

—A que no.

—A que sí...

—A que no...

Quiénes lo juegan: Niños y niñas.

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.

Compadre quemao

194—

—Compadre quemao...

—Qué dice, compadre.

—¿Cuántos perritos hay en el agua?

—Veintiún quemao.

—¿Quién los quemó?

—El perrito traidor.

—Quémalo, químalo, por ladrón.

—Quémalo, químalo, por ladrón.

195—

—Compadre quemao...

—Qué dice, compadre.

—¿Cuántos perritos tiene?

—Treinta y uno quemao.



—¿Quién los quemó?

—El perrito 32.

—Quémalo, quémalo, por ladrón.

—Que se queme, que se queme,
y que se vuelva chicharrón.

196—

—Compadre

—Compadre.

—¿Cuántos perritos tiene en el agua?

—Veintiún quemao.

—¿Quién los quemó?

—El perrito traidor.

—Quémalo, quémalo, por ladrón.

Quiénes juegan: Pueden jugarlo las niñas pero lo juegan mucho más los niños.

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, quémalo, 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 halan fuertemente cadauno para su lado, hasta que se rompa la fila. Gana aquel lado que quedó con más niños.

La perra

197—

- | | |
|---------------------|------------------------|
| —Hijo, hijo, | —¿Con qué la cojo? |
| —Qué Mamá... | —Con una silla |
| —Dónde estabas... | —¿Y si me caigo? |
| —Donde mi abuelita. | —No me importa |
| —¿Qué te dio? | —¿Quién te enseñó eso? |
| —Pan con queso | —Una perra |
| —Y mi parte | —¿Quién es la perra? |
| —Está en el techo. | —Eres tú |



Quiénes juegan: Sólo dos niñas. Si hay varias se reparten de dos en dos.

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 responder “eres tú”, la que hace de madre la corretea hasta darle alcance. Entonces 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.

El zapatón

198—

—¿Qué pila tu mamá?

—Un maíz.

—¿Qué tiene en los brazos?

—Un chichí.

—¿Cómo se llama?

—Juan Periquí.

—¿Quién es el padrino?

—Juan Zapatón.

199—

Allá viene un barco

—Qué traerá

—Peseta, peseta

—real a rea! (bis)

200—

Piriyú, piriyú,

la muchacha de zacú

ni lo canta ni lo llora,



Juan piriyú.
Granito de oro
Juan piriyú.

Que ñere, que ñere,
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.

La zapatilla

201—

—Zapatilla va,

—el que mira pa trá,

—jorobá,

—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. Éste 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 ello, 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” 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 ratón

202—

—¿Ratón que haces
en mi huerta?

—¿Con qué permiso?
—Con el mío.

—Buscando qué comer.



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.

La viejita

203—

—Buenas noches

—Buenas noches, ¿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 ahí?

—Son saquitos de sal

—Bueno, voy a entrar.

—Coja las hojas sin miedo pero no se pea.

A la versión anterior se le añade además esta segunda parte:

204—

—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 pedigüeña, la dueña y los árboles, perros etc., papeles que hacen el resto de los niños.



Cómo se juega: Alguien del grupo se escoge para que haga el papel de “vieja”. Otro personaje hace el 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 mostrar 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. Las que hacían de plantas hacen ver que se convierten en perros y corretean a la “viejita” dando grandes aullidos. El que la llega a coger hace de “vieja” en el próximo turno.

En otras versiones los 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 creerá 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.



La papayita

205—

—¿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.

Los cantaritos de miel

206—

—¿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.

—¡A! 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)

207—

—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!

Continúa lo mismo que el número 213 hasta llegar al final en donde en vez de decir policías dice perros.

Quiénes juegan: Niñas solamente.

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 retira para volver casi en seguida y comenzar la segunda parte del diálogo.

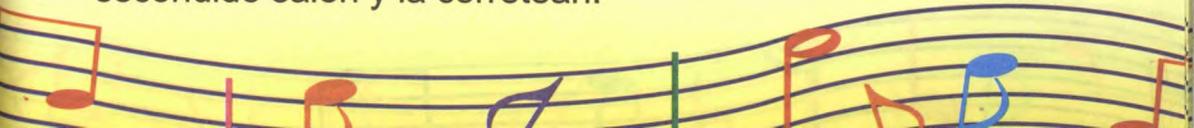


Cuando regresa, las niñas del ruedo se habrán puesto en cuclillas y la compradora las creará "sillas". Tratará de sentarse en ellas, y las niñas aprovechan para pellizcarla en el trasero; ella escogerá entre estas "sillas", la que menos fuerte la haya pellizcado. Volverá a alejarse para realizarse la 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 agrada. 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" "perros", hasta darle alcance. Con esto termina el juego.

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, sonándose las 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 tienen 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 va donde cada participante y les baja los brazos. De pronto sale la niña y le arroja los perros. Los perros son las mismas participantes que antes servían de matas de guineo.



La cinta

208—

—Tun, tun.

—¿Quién es?

—El Ángel

—¿Qué busca?

—Cinta.

—¿De qué color?

—Roja.

—No hay. (o si hay)

—Tun, tun.

—Quién es.

—El Diablo

—Qué busca.

—Cinta

—De qué color.

—Blanca.

—Sí hay. (o no hay)

—¿De qué color?

—Celeste

209—

—Tún, tun.

—Quién es.

—El Diablo

—Qué busca.

—Cinta

—De que color

—Roja.

—Si hay.

—Yo soy la prenda que
bucás

—Tún, tun,

—Quién es

—el ángel

—qué busca

—cinta

—de qué color

—Celeste

—No hay (os sí hay)

Cómo se juega: Los niños eligen por sorteo o por aclamación a los personajes del diálogo. Una vez nombrados los que han de hacer de ángel y de diablo, el resto se aparta y se nombra una niña que hará de vendedora. Ésta le dirá en secreto a cada uno el nombre



del color que han de representar. 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, ganará el personaje que haya ganado más niños.

A la vinagrera

210—

A la vinagrera.

A la aceitera.

Hablar sin reir

(hacen como que hablan

Reir sin hablar

muy serios)

Una palmadita

(se rien estrepitosamente)

y váyanse a volar.

211—

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)



212—

—Dónde está?... (se dice el nombre de uno
—Tiene caballo de los jugadores)
y monte.

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 reirse; 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 o de esconder 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 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.

Los niños 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.

El cocinadito

213—

—Qué hacen allí...

—Qué hacen allí...

—Un cocinadito.

—Un cocinadito...

—A “ve” pa probalo...

—A “ve” pa probalo...

—No tiene sal

—No tiene pimienta.

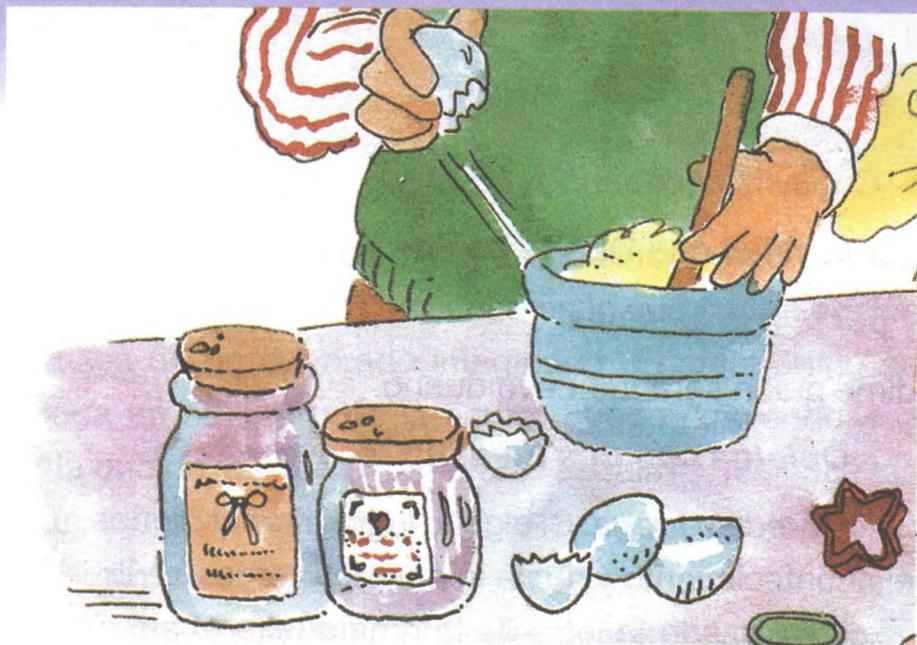
—La voy a buscar.

—La voy a buscar.

—Ya tiene, ya tiene, ya tiene.

—Ya tiene, ya tiene, ya tiene...





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.



Cocuyito

214—

—Cocuyito cocubano

por la virtud que Dios te ha dao

y por la que tú tienes

dime quién será tu nuevo dueño.

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.

El cabito

215—

—Dame un cabito

—Coge el de atrás que está más bonito.

Cómo se juega: 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.



Las cuatro esquinas

216—

—¿Hay casa para alquilar?

—San Juan de la Catedral.

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 tradición. 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.

La prenda perdida

217—

—Mano chucurón

—Mano del arroz con dulce

—Mano de la olla de arroz

—Búsquese su prenda,

—Mano del concolón

mano,

—Mano del arroz con leche

—Deme la prenda mano.

—Mano del agua caliente

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 quede con más niños, ese será el ganador. Cada vez que se ha de adivinar quién tiene la “prenda” debe comenzarse el juego.

Mamá puedo

218—

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| —¿Puedes? | —Puedo. |
| —Puedo. | —Seis pasos de ballet. |
| —Una resbalada de guineo. | —Puedo. |
| —Puedo. | —Un paso de tijeras. |
| —Una caminada de paragua. | —Puedo. |
| —Puedo. | —Un paso de cangrejo... |
| —Un paso de enano. | —Puedo. |
| —Puedo. | —Dos pasos de borracho... |
| —Un paso de gigante. | —Puedo. |



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.

Una, dos, tres, queso

219—

Una, dos, tres, queso.

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. A la que logra tocar la pared se le considera ganadora.

Vengo de Nueva York

220—

—¿De dónde vienes?

—De Nueva York.

—¿Qué oficio traes?

—Ya lo verás.

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 correataron 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.

¿De dónde vienes?

221—

—¿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.

Ay casco bangaño

222—

Ay casco, bangaño,

—A que sí...

—A, que te engaño

—A que no...

—A que no...

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.

Hojita de pinticú

223—

—Quiere comprarme esta hojita de pinticú

—¿Tiene Cú?

—Cú tiene.

Quiénes lo juegan: Niñas y niños.

Cómo se juega: Se hace un círculo; uno para 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, si no 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.

Herrerito, herrerito

224—

—¿Tú eres herrerito como yo?

—Mejor que vo...



—Majá, majá, como amajo yo.

(hace ver que maja)

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 termines la imitación, irá al centro el primero que contestó el diálogo.

225—

—¿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.

¿Qué tienes ahí...?

226—

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| —¿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.

No tuviste miedo

227—

- | | |
|---------------------------------|-----------------------|
| —¿En tu casa mataron
puerco? | —No le tuviste miedo |
| —Sí. | —No |
| | —Sí le tuviste miedo. |

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.



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 fulana", 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.

228—

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 tima 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.

229—

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 sientes 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.

Rimas de sorteo, pegas y juegos

Rimas de sorteo

230—

Juan Juanillo

le dijo al rey

sota, caballo

nariz de buey.

231—

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.)

232—

Pito, pito,

colorito,

¿dónde vas tan bonito? A la acera

verdadera,

pin, pon, fuera

233—

Pinto, pinto,

colorito

¿dónde vas tan bonito? a la hacienda

verdadera

pin pon, fuera

234—

Sale la luna

sale el sol,

sale pinocho

con su tambor.



235—

Sale la luna

—sale el sol,

sale Juan Pipa*

con su tambor.

236—

Tin, marín de dos pingüé,

cúcara, mácara, títere fue.

237—

Manzanita del Perú

¿cuántos años tienes tú?

238—

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...



239—

En un plato de ensalada
 todos comen a la vez,
 contaremos a las cartas
 sota, caballo, nariz de buey...
 pulsón, pulsera, abique,
 y afuera ...

240—

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)

241—

Un mono se subió
 arriba de un carate
 y los huevos le hacían
 cuaque, cuaque, cuaque.

242—

Pin, pin, saracundín,
 la seca, la meca, la tortoleca,
 el hijo del rey
 pasó por aquí
 comiendo maní
 a todos les dió
 menos a mí...

Quita la mano que te pica
 el gallo.

243—

Chango, chango
 con cerveza
 cuántos changos
 hay aquí...

—ocho...(los que deseen
 decir)

—Uno, dos tres, etc, (hasta
 contar los 8 indicados)

244—

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 consu tambor.
y el negirto picarón.

245 —

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.

246—

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.

247—

Punta monete,
punta cri,
punta monete,
punta cri.

tapi rullo,
tapi tri;

mini, mini, mini, mo,
cachi, verá, vari, to;
y sin gui, y sin go
mini, mini, mini, mo.

248—

Indi, indi, no manai
guachi para cangalai
en plus, plas, serás tai.

249—

Café, café
café para cada uno;
a tí te toca
el número uno.



250—

Un avioncito tiró un papelito
¿dónde fué a caer?
en Pa - na - má

251—

Entre padre y madre
fueron a la misa,
contaremos diez y seis...
Uno, dos, tres, cuatro, etc;
hasta llegar a diez y seis.

252—

Paloma blanca
títere fué
dame un besito
y vete a esconder.

253—

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.

254—

En el patio de mi casa
hay un palito de ají
donde duermen las gallinas
la pilita es para ti.

255—

Ñato, ñato, garabato
sube a la torre
y toca las cuatro,
con cinco banderas
y un garabato.

256—

Chinito macaco
y toca las cuatro.
sube la torre
fuma tabaco.

257—

Chinito macaco,
fuma tabaco,
prende la pipa
y apaga el tabaco.



258—

Una vieja mató un gato
con la punta del zapato
uno, dos, tres, cuatro.

259—

La manzana se pasea
por todo el corredor
no me mates con cuchillo
si-no-con-te-ne-dor.

260—

Allá arriba en aquel cerro
hay un toro bramador
que en la cara se parece

al señor Gobernador.

Sale el negrito sin pantalón.

261—

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.

262—

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.

Pegas

263—

Gallinazo ponte en vela
que ya viene la carabela.

264—

Gallinazo ponte en cruz
que viene el niño Jesús.

265—

Policía pata podría
guarda los huesos.
pal mediodía.

266—

Quinquiriyóoooo

el gallo se peyóóóooo.

267—

Quinquiriyóóóooo
yoooooooo

El gallo se peyóóóooo.

268—

Quinquiriyóóóooo
El gallo se peyóóóooo
yooo

en un saco de arróóóóó.

269—

Quíquiriquííí
me pica la lengua
yo quiero decir
que fulano... (se dice el



nombre del niño)

está haciendo...

(se dice la travesura).

270—

Horca, mazorca

cuchillito que no corta

271—

Uno, dos, tres

fulanito...

(se dice el nombre)

cojo es.

272—

Juan Chorizo tiene

buena mantención,

plátano maduro,

arroz con chicharrón.

273—

Juan Chorizo tiene

la barriga hinchá

de comé poroto

por la madrugá.

274—

Ésta es la llave de Roma...

Púquití toma...

275—

Échame la babita...

Échame la babita.

276—

Al que me pide no le doy

y el que no pide

es porque no quiere.

277—

—Te mandaron saludes

-¿Quién?

-El diablo con "el" sartén.

278—

¿Quién te peló

que las orejas te dejó?



279—

¡Primer padrino,
primer padrino!

280—

¿Quieres que te diga
una cosa?
la vieja mocosa.

281—

—¿Qué dices?
—Que me c...
en tus narices...
—Y yo en la boca
de quien lo dice.

282—

—¿Qué Pasó?
—nada
—Dime
—No te importa
—Come torta.
—Cuchillito que no corta.

283—

Maldición de gallinazo
cae en el espinazo.

284—

Al bagazo poco caso
y al m... poca atención.

285—

Tienes hambre?
come calambre.

286—

¿Tienes frío?
arrópatate con la manta
de tu tío
y échate al río
a comer camarón cocío.

287—

Padrino pelón
dame mi patacón.

288—

Padrino pelao
el que no tiene plata
no saca ahijao.

289—

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.
bésale el c ... al mocho.



290—

Pan con queso

álzame el rabo

y dame un beso

291—

—¿Qué me ves?

—La vejez.

—Bésame los pies.

—Tú primero y yo después.

292—

Quien se fue pa la villa

perdió su silla

y si viene a palo lo quita

293—

El que se va pa la villa

perdió su silla

y si volvió

a palo lo quitó.

294—

El que da y quita

el diablo le hace una

corcobita.

295—

Uno, dos tres, cuatro,

la cara 'e un retrato.

296—

¿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 repita.

297—

Este era un gato

que tenía los huevos



de trapo

y el culo al revés...

¿Quieres que te lo

cuenta otra vez?

298—

Pereza, con con tu presteza

déjale levantar la cabeza.

299—

Rolando ando

c...ando

quíquiricuando.

300—

Alfredo...edo...

c...edo

fífirifedo.

301—

Tijereta, pandereta,

come pan con la chancleta

302—

Tijereta, pandereta,

tú te vas con la chancleta

303—

Por la calle la chancleta,

hay una papeleta .

Donde no te llamen, no

te metas.

304—

Concha libre se murió

en el puerto é Mensabé

la levaron por la noche

y la enterraron de una vez.

305—

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 263 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.

306—

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.



Saltos de sogá

Material: Una sogá delgada de tres brazas de largo por lo menos.

Quiénes lo juegan: Generalmente las niñas. Raras veces los varones.

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 dos 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 soga: 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 soga 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 soga por sobre la cabeza de quien salta. En estos momentos la saltadora debe inclinar la cabeza para evitar cualquier golpe de la soga, 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 soga 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 soga tan rápidamente que los saltos que deba dar, serán también rápidos, continuados y fuertes, pues no podrá poner los pies en el suelo más de una vez, en cada oportunidad. 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 soga 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 soga y saldrá de ella, sin haber saltado y sin que la soga la haya tocado. De inmediato, comenzará el turno de las demás: la que tiene el 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 soga 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:

308—

Mi abuela me pregunta A-B-C-D-F, etc...

el nombre de mi novio (o de mi novia) 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 soga, 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: la niña volverá a saltar de nuevo. Las que «dan» a la soga dicen en voz alta el N 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.

309—

Uno, dos, tres, coronita es.

Paseo, paseo, paseo que me marco. Pan caliente y sal.

Es otro de los tantos juegos de salto de soga 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 la que le den a la soga 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 soga. Si el que salta no sabe el juego, no sabrá «salirse» a tiempo y caerá al suelo irremediamente, 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 soga.







Contenido

	<i>Páginas</i>
Un por qué	7
Nanas	9
Para dormir al bebé	9
Para entretener	15
Para animarlo cuando gatea	20
Para jugar con el bebé	21
Para bailar al niño, quirinderos	25
Con sonsonete	29
Para enseñar al niño a jugar	34
Juegos para las manos	40
Tortitas	41
Juegos de prendas	171
Rimas de sorteo, pegas y juegos	175
Rimas de sorteo	175
Pegas	184
Juegos de saltar	187
Saltos de sogá	188





Proyecto de Educación Básica
Ministerio de Educación
Panamá, República de Panamá

DUMANOIR A., ARGENTI DA C.



Proyecto Educación Básica
Ministerio de Educación
Panamá, República de Panamá