

ETNOBIOLOGICA

Enero de 1968

Nº 2

VIEJOS JUEGOS DE LOS INDIOS MOCOVIES

POR RAUL MARTINEZ-CROVETTO

Entre los indios mocovíes que habitan en la región central de la provincia del Chaco, quedan aún varios individuos que participaron, cuando eran niños o jóvenes, de una migración masiva, la cual, iniciada a principios de siglo, los alejó de su Santa Fe natal para traerlos al nuevo y definitivo habitat. De éstos, hoy hombres mayores o ancianos, hemos logrado reunir nombres y descripciones de varios de los juegos con los cuales se divertían en su niñez o en su juventud, o sea en el primer cuarto de este siglo, y que, en parte, no habían sido mencionados hasta el presente. Creemos entonces, con su publicación, contribuir al conocimiento del folklore de este pueblo, explorado hasta ahora casi exclusivamente en la obra del misionero Paucke, escrita en la segunda mitad del siglo XVIII y en algunos manuscritos de otros jesuitas de la época. Por otra parte, deseamos con ello rendir un modesto homenaje a la broncínea raza, hija del monte, que poco a poco va desapareciendo.

Los juegos constituyen, sin duda, uno de los aspectos más interesantes de analizar dentro de un grupo social aborigen. Si por un lado la vida material, fundamentada en la dura lucha cotidiana por obtener el sustento, no siempre fácil, significa una adaptación al medio ambiente, por otro, el arte y la vida espiritual representan una reacción al mismo. Los entretenimientos, en cambio, gozan de un poco de cada uno de estos aspectos y podrían ser considerados como la resultante de la ambientación de ciertos sectores del fenómeno espiritual, ya sea que aquéllos se nutran en las propias fuerzas creativas o provengan de la influencia foránea.

Por otra parte, y al decir de Vivante (1948: 245), cuando el investigador bucea en procura de las raíces de la actividad lúdica, sus hallazgos pueden ser sorprendidos, ya que en el pasado de lo que hoy se considera una forma amable de pasar el tiempo, existen profundos e importantes aspectos subyacentes.

Hacia la época en que se desarrollaron los juegos que describimos más adelante, éstos ya habían perdido su carácter mágico, si es que alguna vez lo tuvieron. El yólé, por ejemplo, no era más que un entretenimiento de mujeres, mientras que el chuke de los chorotí, emparentado con el anterior, tenía un sentido supersticioso, pues creían que en época de escasez, cuanto más jugaban a él, antes maduraban los frutos (Rosen 1924: 155). Del "mbotó", nombre con que los chiriguanoes conocen el "nokopiná" mocoví, se ha dicho que los niños de aquella raza lo llevaban a cabo con el fin de favorecer el crecimiento y la maduración del maíz (Métraux 1930: 343). Los mocovíes, en cambio, sólo los usaban como diversión.

Los nombres y descripciones que damos a continuación constituyen una transcripción de la información suministrada por los aborígenes, hombres y mujeres, la cual hemos cotejado con datos bibliográficos relacionados principalmente con el área chaqueña. En la actualidad, la mayoría de estos entretenimientos han dejado de utilizarse, habiendo sido reemplazados por el fútbol y los modernos juegos con barajas españolas.

Al material reunido lo presentamos ordenado bajo las categorías de juegos de azar (tres), de habilidad (nueve), deportivos (once) e infantiles (cuatro). En este último rubro se han incluido únicamente los juegos exclusivos de los niños, siendo que éstos también emplean los de los mayores. Al final incluimos un léxico mocoví-castellano relativo a juegos y materiales empleados en ellos, que totaliza 86 vocablos.

I. JUEGOS DE AZAR

1) Yólé. Este entretenimiento, que recuerda en cierto modo al ludo, es uno de los juegos de azar más interesantes de los mocovíes, a pesar de lo cual sólo era practicado por las mujeres.

Para jugarlo se procede a trazar sobre el suelo un círculo de unos 50 cm de diámetro, conocido con el nombre de "lkodók", dentro del cual se dibuja una línea que lo divide en dos partes iguales, y, perpendicularmente a ésta, seis líneas paralelas y equidistantes, llamadas

“nayikó” (numeradas del 1 al 6 y del 1' al 6' en la fig. 1); además se marca un pequeño círculo en el punto de intersección de la sexta línea con la transversal, denominado “lapél” (pozo). Esto constituye el “tablero” sobre el cual se realizará la partida.

El puntaje es obtenido mediante cuatro botones grandes (chima-moté) o cuatro carozos de durazno (lodájna lkowé) partidos, considerándose como “cara” las partes planas de los botones o las partes huecas de los carozos. Las cuatro piezas se arrojan con la mano y el valor de los puntos que pueden lograrse es el siguiente:

4	caras	hacia	abajo:	4	puntos
4	„	„	arriba:	3	puntos
3	„	„	arriba:	0	punto o “kaiká”
3	„	„	abajo:	0	punto o “kaiká”
2	„	„	abajo:	1	punto o “yolé”

Antes de iniciar el partido, que se lleva a cabo entre dos, se ubican catorce palitos (laló) sobre las líneas, en la forma indicada en la figura 1. De éstos, que constituyen las “fichas”, siete corresponden a cada participante.

La jugadora A inicia el juego arrojando al suelo los cuatro botones; si saca “kaiká”, pierde la mano y tira su oponente; si obtiene algún puntaje, hace avanzar el palito o ficha “a” según los tantos obtenidos (p. ej., si saca “yolé” va hasta la línea 2; si saca tres, hasta la línea 4, etc.); repite nuevamente el tiro y sigue avanzando con su ficha hasta que salga “kaiká” o cero, pasando entonces los botones a la otra jugadora; si en su avance pasa la línea 6 cayendo en el pozo o “lapél” y queda allí estacionado al no obtener puntaje en el tiro siguiente, pierde la ficha, debiendo reiniciar el juego cuando le toque el turno nuevamente, con la pieza ubicada en la línea 1. Si sobrepasa el pozo, penetra en el campo contrario, empezando por la línea 6'; a medida que va cayendo en los “nayikó” del sector enemigo, va suprimiendo las fichas rivales. Si el puntaje obtenido le permite rebasar el pozo, éste no se incluye en la cuenta. Cuando la ficha arriba a la línea 1' del otro campo, inicia el regreso hasta el punto de partida y así sucesivamente, mientras no sea eliminada por la adversaria. Cuando se pierde la ficha que está en juego, lo cual puede suceder en el sector de A o de B, debe reiniciarse la partida con la que se halla más próxima a la línea 1 ó 1', según se trate de la jugadora A o B.

La partida es ganada por quien logre anular todas las piezas opo-
nentes.

Este juego, que apasionaba a las mujeres, como apasiona hoy la ca-
nasta a nuestras damas, no ha sido descrito con anterioridad. Sola-
mente se conoce el denominado "chuke" o "tsúka", juego masculino
practicado por los chorotí del sur de Bolivia (Rosen 1924: 153-155;
Nordenskiöld 1929: 163-166), que guarda semejanza con el "yólé",
por lo menos en su esencia, aunque difiere en la forma del campo de

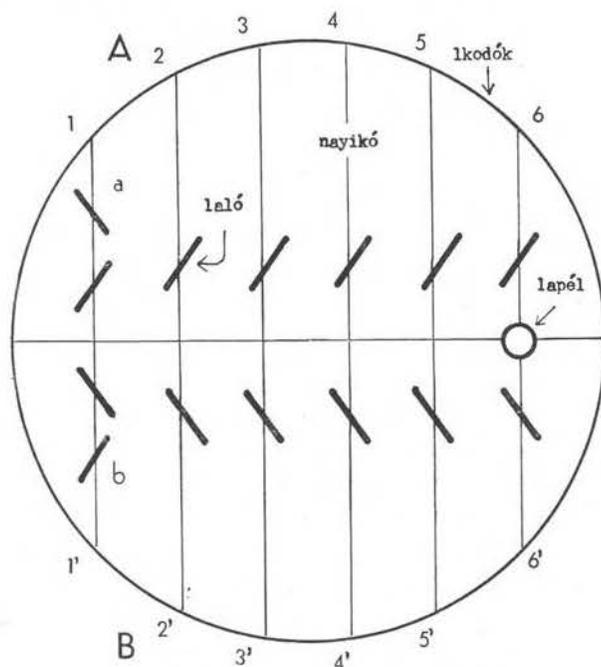


Fig. 1. — Tablero para el juego del yólé

juego, en los elementos usados a modo de dados y de fichas, en el sistema de puntaje, en el sexo de los participantes, etc. Dicho último juego ha sido señalado también como usual entre los lenguas (Haw-
trey 1901: 297), ashulusays o chulupíes, maticos, tobas, tapietés, chi-
riguanos y chané, dentro del ámbito chaqueño, quienes lo realizan
con diversas variantes (Nordenskiöld 1920: 111 y 1929: 166).

Nordenskiöld (1918 y 1929: 167), basado en ciertas semejanzas le-
xicográficas, sostiene que el "chuke" o "tsuka", que los chulupíes
llaman "tsukoc" o "tsuká" y los chané "chunkuanti", habría sido
tomado del "chunka" o "chunkara", juego practicado por los indios

de la cordillera peruana y que Cobo (1895: 228) describe muy brevemente. Sin embargo, esto no ha quedado fehacientemente demostrado, pues en el antiguo Perú existían varios juegos parecidos, pero conocido con nombres muy diferentes, que podrían figurar también entre los ancestros del "chuke" (Romero 1946: 110).

El "suká" de los pilagás de Formosa está también relacionado, pero en su práctica se utilizan sólo cañitas como si fueran dados, sumando puntos, sin fichas ni "tablero" (Palavecino 1933: 568-569 y 1933a: 106), pudiendo ser interpretado como una abreviatura del "chuke".

Es evidente que la existencia de juegos esencialmente semejantes al "yôlé" en grupos de aborígenes chaqueños poco aculturados y que modernamente, al menos, no han estado en contacto con los mocovíes —excepto tobas— indica que nos hallamos en presencia de un elemento cultural antiguo dentro del área chaqueña, el cual, por otra parte, ha evolucionado, como en el caso de los mocovíes, adoptando elementos foráneos tales como botones o carozos de durazno, en reemplazo de otros de obtención más difícil o, tal vez, de más incómoda conservación.

El hecho de que Paucke y otros jesuitas que se desempeñaron entre los chaqueños no hayan mencionado este tipo de juego en sus manuscritos podría indicar que su adopción fue posterior al extrañamiento de dicha orden, aunque tampoco habría que descartar la posibilidad de que les hubiera pasado desapercibido.

2) Pinta. Se juega con tres dados de forma cúbica, hechos a cuchillo en madera de algarrobo blanco o "mapik" (*Prosopis alba*), de guayaiví o "wawák" (*Patagonula americana*) o de chañar o "pete-kaik" (*Geoffroea decorticans*). Estos dados, llamados "pinta" igual que el juego, miden de 1 a 1,5 cm de lado y tienen sus caras grabadas a fuego de la manera siguiente (ver también fig. 2):

En blanco: cero o "kaiká"
 Un punto en el centro: uno
 Una línea en diagonal: uno
 Dos puntos en diagonal: dos
 Dos líneas diagonales en cruz: cuatro

En dos de las caras de cada uno se encuentra el signo que representa al número cuatro; la posición es: punto opuesto a cruz; dos puntos opuesto a cruz; línea opuesto a cero.

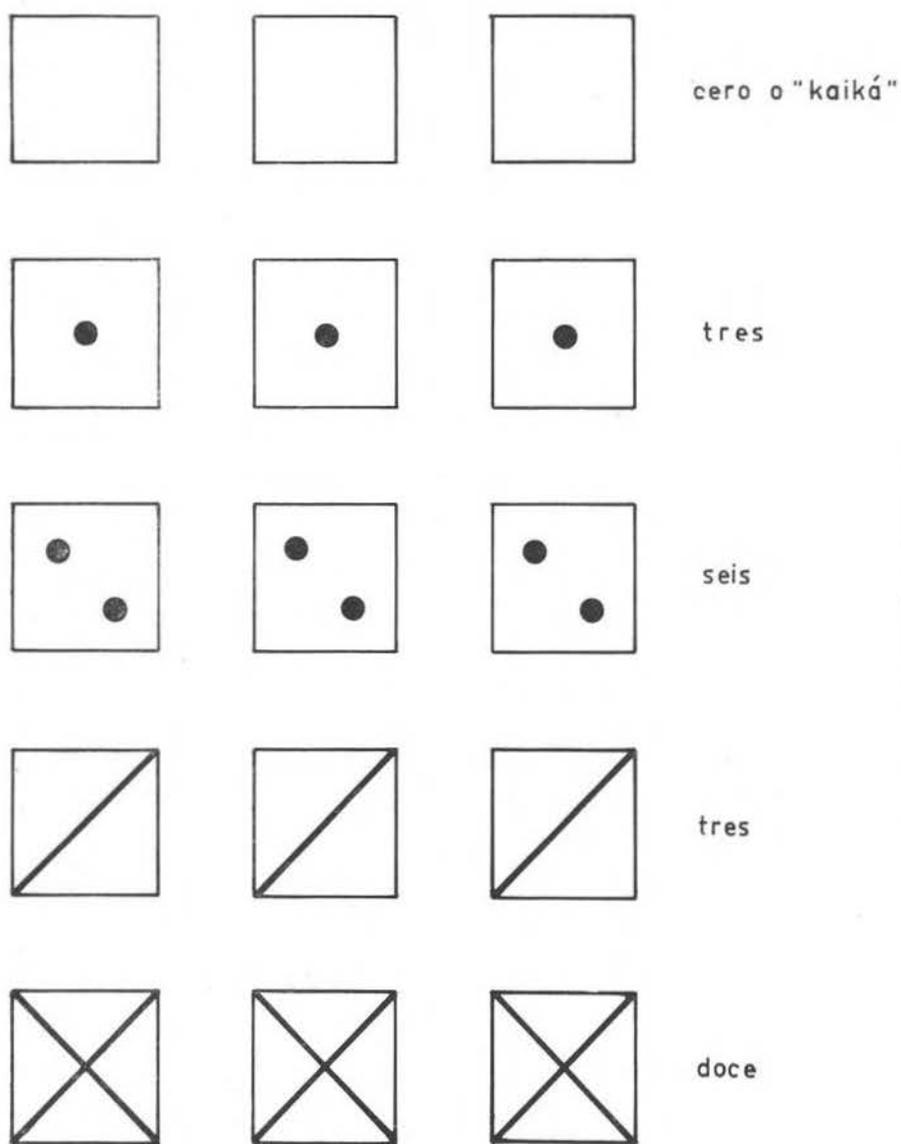


Fig. 2. — Caras de los dados y valor de las combinaciones de las mismas

Para jugar, los participantes, que pueden serlo sin limitación de número, se acucillan formando un círculo. Los tres dados son tomados por el primero con la mano derecha; ésta se sacude con los dedos cerrados mirando hacia arriba, describe luego una media vuelta en sentido contrario al movimiento de las agujas del reloj, arrojando los dados al suelo, y el desplazamiento del brazo se continúa hasta que la mano, con la palma abierta, golpea el hombro izquierdo. Para obtenerse puntos las caras de los dados deben caer en las posiciones indicadas en la figura 2; cualquier otra combinación significa cero o "kaiká" y, en este caso, el jugador pierde el turno, mientras que, si obtiene tantos, continúa tirando y suma los puntos logrados; el que alcanza mayor puntaje es el ganador.

Una variante, tal vez más moderna y en la que se nota más la influencia foránea, nos ha sido narrada por algunos mocovíes. En este caso los dados, que también son de madera y grabados a fuego, tienen otras inscripciones (ver fig. 3):

Un círculo: cero o "kaiká"
 Una línea: uno
 Dos círculos: dos
 Tres líneas paralelas: tres
 Dos líneas perpendiculares: cuatro
 Cinco líneas paralelas: cinco

La posición relativa de las caras en el dado es: 3 opuesto a 5; 2 opuesto a 4; 1 opuesto a cero.

Cada jugador tira tres veces seguidas y suma los puntos obtenidos, ganando la mano el que alcanza mayor puntaje, desempatándose en caso necesario.

En ambos sistemas son las apuestas las que garantizan el interés de las partidas.

El aborígen Luis Salteño, de Napalpí, nos explicó una tercera variante del juego de la pinta. En este caso se juega con cuatro dados, los cuales llevan las siguientes señales en cada una de sus caras:

En blanco: cero o "kaiká"
 Un punto en el centro: uno
 Una línea diagonal: uno
 Dos líneas diagonales en cruz: tres
 Cuatro puntos: cuatro.

La posición de las caras es: blanco opuesto a diagonal; punto opuesto a cruz; cuatro puntos opuesto a diagonal.

Se arrojan los dados y si no sale algún "kaiká" se procede a sumar los puntos, que se anotan mediante rayitas sobre el suelo. Si sale alguna cara blanca no se anota nada. Inmediatamente tira el contrario y se procede de la misma manera con los siguientes jugadores. El puntaje final, que se obtiene luego de jugar varias manos, se establece previamente y varía según el valor de los objetos que se apuestan. Por ejemplo, si la postura consiste en un rebenque con mango

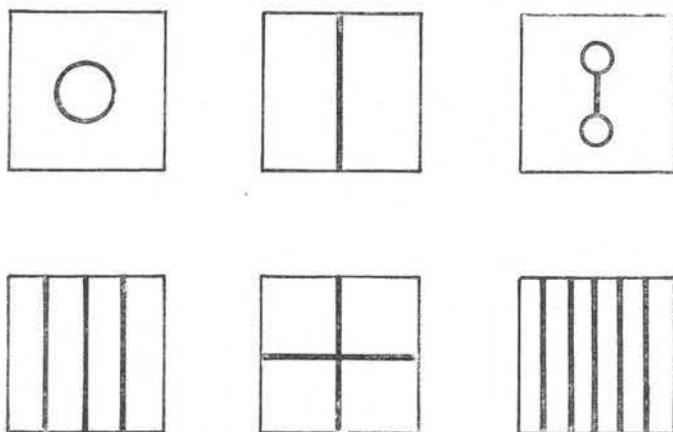


Fig. 3. — Otro tipo de dado usado para el juego de la pinta

de plata, contra un rebenque ordinario, el dueño del primero debe sumar cincuenta puntos para ganar, mientras que el otro debe llegar a cien. O sea que hay una suerte de "handicap" vinculado al valor de las prendas apostadas.

Los juegos de dados eran practicados por hombres y mujeres, y en la actualidad han caído en desuso.

Sumamente interesante resulta el hecho de que este entretenimiento, que nunca se había señalado para los mocovíes, tiene su semejanza entre los pilagás (Palavecino 1933, 568 y 1933a: 106). También se han citado juegos con dados de manufactura propia para los chané y los chiriguano, y Nordenskiöld (1920: 100) opina que han sido adoptados por la influencia hispana.

3) Natená. Se trata de un entretenimiento con barajas españolas que se juega entre dos o cuatro contrincantes; en este último caso, lo hacen por parejas de compañeros.

Se dan cuatro cartas a cada uno y el puntaje que puede lograrse con ellas, por orden de importancia, es el siguiente:

“Iwirawék”, las cuatro cartas del mismo palo.

“Terái”, siete, seis y as de un palo (siempre que la cuarta carta no lo sea).

“Natená” o “latená”, las cuatro cartas de diferente palo.

“Torito”, siete y seis de un color, las otras de otros palos; vale 33 puntos.

As y siete del mismo palo, las otras no; vale 33 puntos.

Al resto de las combinaciones de dos cartas de igual color se les agrega 20 puntos, de modo que el puntaje que puede ser obtenido varía desde 23 (dos y as) hasta 32 (siete y cinco). Las combinaciones con figuras de un mismo palo valen desde 20 (dos figuras) hasta 27 (un siete y una figura).

El juego ganador recibe el nombre de “chóshia”.

En caso de que en una misma mano hayan dos o más “iwirawék” o “natená”, se procede a desempatar según el puntaje de cada una. Para ello se le adicionan 40 puntos al valor de la carta, que no sea figura, más alta; vale decir, que se puede sumar de 41 (si hay un as presente y ningún cinco) hasta 47 (si hay un siete y tres cartas de cualquier valor, salvo as o cinco). En el supuesto de que haya un cinco en el juego, este vale 52, y si se juntan un cinco y un as, se le atribuyen 51 puntos. Dos “terái” o dos combinaciones de dos cartas de igual puntaje indican empate y es necesario jugar otra mano para saber quien es el ganador.

Existen dos variantes en cuanto a la forma de apostar. En la primera de ellas se efectúan posturas antes de repartir las cartas y el poseedor del “chóshia” se alza con ellas.

La segunda manera consiste en ir apuntando, mediante rayas en el suelo o con granos de maíz o porotos, el puntaje o “pin” que obtiene cada juego ganador, triunfando finalmente quien alcance primero el límite señalado. El tanteo se lleva como sigue: “terái”, 10 “pin”; “natená”, 5 “pin”; cualquier combinación menor, 1 “pin”; “iwirawék”, gana el partido. Este sistema permite apostar objetos de valor diferente, según la forma indicada en el juego de la “pinta”.

El “natená” tiene aún vigencia entre los mocovíes. Los tobas, que también lo denominan de la misma manera, lo juegan con algunas diferencias.

En cuanto a su origen, creemos, si bien no podemos asegurarlo, que se trata de un juego de extracción netamente aborigen. Lo atestiguaría así su nombre y algunos de los términos en él usados. Por otra parte, no hemos logrado ninguna información que nos autorice a pensar que el "natená" se practique fuera del ámbito mencionado.

Está relacionado, evidentemente, con ciertos aspectos del "patillo", entretenimiento difundido desde tiempos antiguos entre los criollos y campesinos del nordeste del país y con el bien conocido "truco". Con ambos presenta algunas afinidades, pero las diferencias, que son muy grandes, no permiten suponer que descienda de alguno de ellos.

II. JUEGOS DE HABILIDAD

1) Nkedená. Para este juego se usaban trozos del tallo de la graminéa "iém" (símbol, *Pennisetum frutescens*); ésta es una de las pocas especies de dicha familia que produce brotaciones secundarias en los nudos de las cañas floríferas, de tal manera que se ramifican, constituyendo una *caméfita graminoidea*; dichas cañas se cortan según el largo de un internodio, dejándose un brote a modo de gancho; el conjunto se denomina "lasoté". El juego se practica entre dos, para lo cual los participantes se proveen de una determinada cantidad de ganchitos, por ejemplo diez, que irán utilizando sucesivamente. Cada uno toma un "lasoté" y lo engancha con el que el adversario tiene en su mano, tirando ambos hacia su lado hasta que se quiebra un brote. El perdidoso reemplaza el gancho roto y se repite la operación hasta que uno logra romper todas las piezas del contrario.

El secreto del juego, que era muy practicado por grandes y chicos y en el cual se apostaban ropas, objetos o dinero, está en la elección adecuada de los palitos.

Del "nkedená" no hemos hallado antecedentes en la bibliografía consultada.

2) Redaiák. Se prepara un mazo de unos 10 a 20 cm de diámetro, formado por una docena de trozos, de unos 20 cm de largo, de tallo de "nawaté" (junco, *Scirpus californicus*). El jugador levanta el mazo con ambas manos hasta una altura determinada (comúnmente 10 cm) sobre el suelo y lo deja caer, de tal modo que se forme un montón irregular, del cual, con una varita también de junco, o bien con los dedos, deberá ir extrayendo uno a uno los trozos de junco sin que

se muevan los restantes. En cuanto se produzca algún desplazamiento involuntario, el jugador pierde el turno y otro repetirá la operación desde el principio. El que más palitos logre extraer luego de un número predeterminado de rondas, es el ganador. Los participantes, hombres, mujeres y niños, pueden ser varios. El secreto del juego consistía en la habilidad del jugador para dejar caer los trozos de junco. En él se permitían apuestas de todas clases.

3) Napalkoiná. Cada participante utiliza un pequeño trompo (napalkoiná) hecho con cera de avispa, de unos 5 cm de largo, provisto de una espina de tuna en el extremo inferior y un palito en el superior, mediante el cual se lo hace girar entre las palmas de las manos. Varios jugadores lanzan sus trompos simultáneamente sobre el suelo y gana aquel cuyo adminículo gira durante más tiempo. Lo jugaban grandes y chicos, efectuándose apuestas; actualmente los jóvenes lo practican apostando dinero.

No hemos hallado antecedentes bibliográficos de este juego.

4) Nenaraskolká. Se trata de un juego similar al denominado "payana" o "capichu'á" en guaraní. Se practicaba con cinco tabas de guasuncho (kagueretá latáo), que se conservaban guardadas en bolsitas de cuero.

Se dejan caer las tabas sobre el suelo, se toma una con los dedos y se arroja hacia arriba; mientras está en el aire se levanta otra del suelo sin mover las restantes y rápidamente se gira la mano para recoger la que viene cayendo; la taba extraída se deja de lado y se procede de la misma manera con las tres restantes, una por una; concluidas las tabas, se vuelven a arrojar, extrayéndoselas de a dos; en la tercera mano, se saca primero una y luego tres o viceversa; en la cuarta y última mano deben recogerse las cuatro tabas simultáneamente. El jugador que completa el ciclo sin fallar, gana un tanto; en caso contrario, o sea si mueve alguna taba o las deja caer, pierde y continúa otro. El número de tantos que definirá el partido se establece antes de comenzar el juego.

El "nenaraskolká" era practicado por grandes y chicos y en él se efectuaban apuestas. La única mención de este juego que conocemos, en cuanto a los aborígenes argentinos, fue hecha por Sánchez Labrador (1936: 49) en la segunda mitad del siglo XVIII con respecto a las niñas pampas, quienes, según él, eran afectas a la "payana".

Una variante más moderna es jugada por las mujeres desde hace veinte o treinta años. Doce porotos grandes se distribuyen sobre el

suelo, dejándolos caer próximos entre sí; seis porotos se colocan sobre el dorso de la mano, se los arroja al aire, rápidamente se toma uno del suelo y girando dicha mano se recogen los que vienen cayendo; si se logra esto, se separan a un lado los seis porotos y se repite la operación, pero ahora arrojando y recogiendo de a uno. La juga-

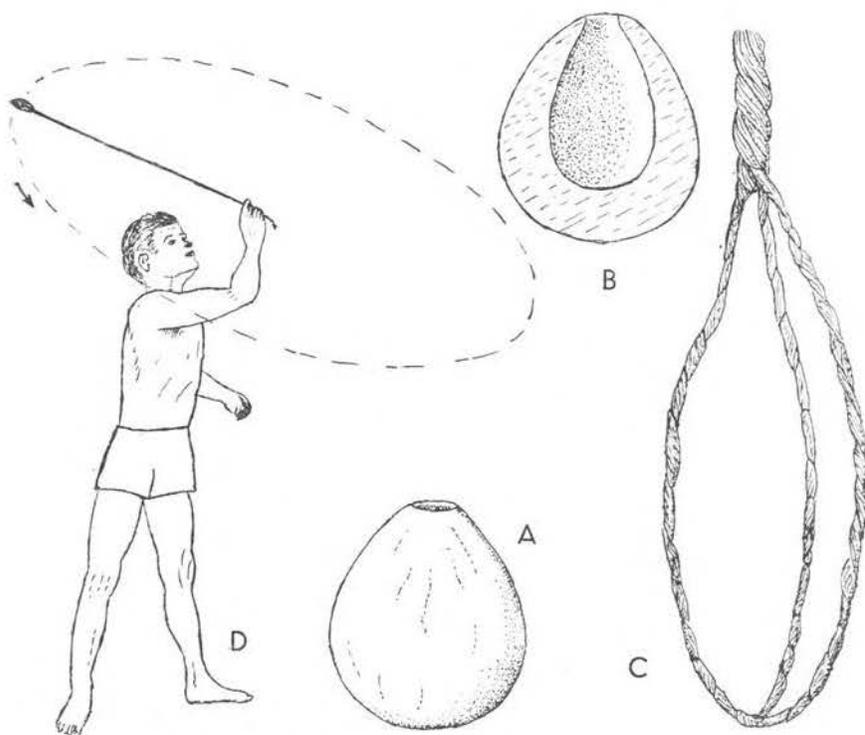


Fig. 4. — Juego llamado «lawarita»; A, bola de barro crudo; B, sección transversal de la misma; C, extremidad de la correa donde se coloca la bola de barro; D, forma de manejarla. (A, B y C $\times 1/2$).

dora que levanta los doce porotos gana un tanto y continúa hasta que pierda o totalice el puntaje estipulado. Si sucede lo último, las otras participantes pueden empatar el partido si consiguen repetir la operación con éxito.

5) Liták latáo. Su nombre deriva de “liták”, juego y “latáo”, taba; es el conocido juego de la taba, el cual se practicaba, y se practica aún, con las reglas usuales. El elemento utilizado consiste en un astrágalo de vacuno, llamado “waká latáo”, que se prepara alisando las

caras planas mediante frotamiento con una piedra, con un hueso o con una madera dura.

La denominación de las caras de la taba es como sigue:

carne o suerte: "natená"

culo: "nasáo *katá*"

chuca y taba: "kaiká"

Para jugar, los dos participantes se ubican uno a cada extremo del campo, a unos 8 ó 10 metros de distancia; hecha la opuesta correspondiente, el primero arroja la taba tomándola entre la palma y el pulgar de la mano derecha y dándole un movimiento de rotación en sentido contrario a las manecillas del reloj. Si cae "natená", gana la mano, pudiendo el oponente empatar; si cae "nasáo *katá*", pierde la apuesta; si cae "kaiká", debe repetir el tiro.

El juego de la taba, al que se lo supone, tal vez un poco a la ligera, originario de la antigua Grecia (Leguizamón 1961: 57-60; Oberti 1958), ha sido citado, en el área chaqueña, únicamente para los chiriguano^s y chané (Nordenskiöld 1920: 100) y es muy probable que los mocovíes lo hayan adoptado en tiempos no muy lejanos, pues los jesuitas del siglo XVIII no lo mencionan en sus escritos.

Se lo ha señalado, además, como de práctica usual entre algunos quechuas de Perú, Bolivia y Argentina, entre los araucano^s y entre los modernos tarahumara de Méjico (Cooper 1949: 513).

6) Dególla. Se jugaba con argollitas de hierro de unos 3 a 5 cm de diámetro, de las usadas para fabricar cinchones y que se adquieren en boliches y almacenes. El nombre deriva de la palabra argolla.

Se hace un hoyo (temo'llí) en el suelo y los participantes, ubicados a unos 5 m de distancia del mismo, proceden a arrojar por turno su "dególla". Aquel que logra arrimar más al hoyo es el primero que tira, tratando de que caiga dentro del mismo; si no lo consigue, tira el que, a continuación, se halla más próximo, y así sucesivamente. Para tirar se "tisca" la argolla, o sea que se apoyan los dedos mayores curvados sobre el suelo y se coloca el pulgar contra el índice, de modo que aquél pueda ser disparado y golpee la argolla con fuerza. Gana el que logra introducirla primero en el hoyo.

Era practicado por hombres y niños, quedándose el vencedor con las argollas de los vencidos. En la actualidad ha dejado de usarse.

7) Bála. Es el equivalente mocoví del juego de la bolita. Se practicaba con bolitas de barro cocido, de más o menos 1 cm de diámetro, llamadas del mismo modo que el juego. La palabra "bala" se utiliza comúnmente en el nordeste del país en vez de bolita.

Se hace el consabido hoyo (temo'llí) y los jugadores se colocan a 4 ó 5 m del mismo y arrojan su bolita con la mano, tratando de quedar lo más cerca posible del mismo. El más próximo dispara su "hála" con el pulgar, para lo cual la coloca previamente en el hueco que queda entre el índice y el pulgar, o sea que procede de la manera usual en este tipo de juego. Debe tratar de hacer hoyo o "quema" (iamaksék) sobre la bolita del contrario más próximo; si lo logra se queda con ella y vuelve a repetir la maniobra hasta que fracasa, jugando entonces el más cercano al "temo'llí".

Para tirar existen dos formas, que deben establecerse previamente; una, llamada "netañí", se hace apoyando los nudillos en el suelo; la otra, conocida como "iantashím", consiste en "tiscar" apoyando la mano derecha sobre los nudillos del puño izquierdo cerrado, el cual se pone sobre el suelo; la versión mocoví, podríamos decir, de "tirar con cuarta".

Era practicado por hombres y niños, y hoy día sólo lo juegan éstos con bolitas adquiridas en el comercio. De su origen hispano no puede dudarse.

8) Lawaríta. Se juega con dos elementos: una sogá de tendones de vacuno enrollados, llamada "lootá", de más o menos 1.40 m de largo, que se divide en tres ramas más delgadas en uno de sus extremos. Estas se unen entre sí luego de un trecho de 20 cm, y en el espacio libre entre los tres cordeles se acomoda la "lawaríta", o sea el segundo elemento del juguete. Consiste la "lawaríta", que podríamos llamar "bola zumbadora", en una pelota de barro crudo, bien alisada, en forma de pera, de unos 7 a 8 cm de largo, la cual ha sido ahuecada y provista en la extremidad más adelgazada de una abertura de 5 mm de diámetro, que comunica el hueco interno con el exterior. Su peso, una vez seca, es de unos 200 gr.

Se toma la sogá con ambas manos por las puntas y se la enrolla haciéndola girar. Se coloca la "lawarita" en el lugar correspondiente y tomando el otro extremo de la sogá con la mano derecha, se la hace revolear. Cuando la velocidad de giro es suficiente, mediante un movimiento brusco del brazo que ejecuta la maniobra, se logra

que la bola se desprenda y sea despedida con fuerza a gran distancia, como si fuera un proyectil arrojado con una honda. Mientras surca el aire va emitiendo un intenso silbido.

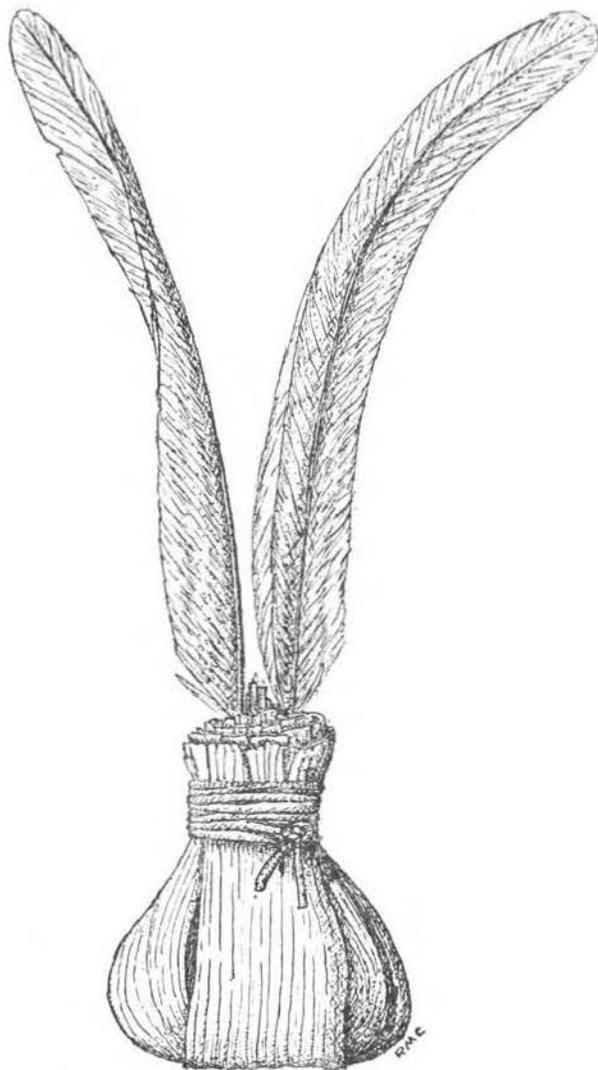


Fig. 5. — Pelota de chala de maíz (Red. 1/2)

Este juguete, del que no conocemos menciones anteriores, era usado por hombres y niños y constituía un simple entretenimiento, en el cual no había vencidos ni vencedores. No sería improbable que

en tiempos más antiguos haya tenido algún carácter mágico, como se le atribuye, por ejemplo, al "palo zumbador", del cual se ha dicho que servía para alejar los malos espíritus entre los pueblos de las protoculturas (Vivante 1948: 246). Hacia principios de siglo se usaba sólo como diversión y no era infrecuente que los mayores emplearan las "bolas zumbadoras" como proyectiles contra los niños vecinos que, en sus travesuras, ocasionaban molestias o depredaciones.

Juguetes zumbadores del tipo de la "lawarita", pero diferentes en su concepción, han sido descritos para numerosas naciones aborígenes de América. Los tipos más comunes, que Vega interpreta como instrumentos musicales, han sido clasificados por este autor como aerófonos libres (palo zumbador, varilla zumbadora y disco zumbador) o como flautas libres (trompo zumbador, cáscaras zumbadoras y dardo sonoro) (Vega 1946: 98-99 y 104-105).

En la actualidad la "lawarita" ha caído en el desuso y sólo quedan unos pocos viejos capaces de construirla y emplearla.

9) Iogoñigó. Se trata de un juguete que sirve para arrojar proyectiles. Consta de un palito de unos 0,50 a 0,60 m de largo, llamado "jashi", al que se le acomoda un bodoque de barro en la extremidad superior. Se toma el palito por el extremo libre e inclinándolo por sobre el hombro, para tomar impulso, se lo sacude hacia adelante de modo que el bodoque se desprenda con fuerza. Los niños usaban estos proyectiles en sus juegos, en competencias de distancia, para tirarle a los pájaros o como simple diversión. Los hombres solían también usarlo, apostando a quien tiraba más lejos y jugaban ropas y dinero en el evento.

No conocemos antecedentes de este juguete.

III. JUEGOS DEPORTIVOS

1) Pokina^{knák}. Se prepara un palo de 50 a 60 cm de largo, de madera de "wakaik" (garabato, *Acacia praecox*) preferentemente, con las extremidades redondeadas, el cual recibe el nombre de "lasoria-kollí".

Previamente se demarca la cancha, que se elige sobre un terraplén o en campo abierto y, del lado donde se encuentran los participantes, se traza una línea o raya sobre el suelo, llamada "netanék".

El "lasoriakollí" se toma con la mano derecha por un extremo y se arroja hacia adelante de manera tal que una punta rebote sobre el piso, más acá de la raya, y continúe girando. Gana el jugador cuyo palo llega más lejos.

Este juego fue descrito por el Padre Canelas (Furlong 1938: 106) para los mocovíes, quienes, en el siglo XVIII, lo jugaban de la siguiente manera: "Toman cada uno su macanilla de una punta, corre con ella dándole vueltas al aire y la arroja de punta sobre el suelo, para que vaya dándose vuelta de punta en punta. El que con la punta toca más veces y lo hace ir más lejos, gana".

Paucke (1943: 216), más o menos hacia la misma época, escribió sobre él: "En general tienen la costumbre de tirar sus *Nepun* o sea garrote; aquel que tira más lejos gana lo dispuesto. El premio consiste en lazos, boleadoras, flechas, corales de vidrios o cosas semejantes. El tirar no es inmediato por el aire sino que el *indio* tiene ante sí una pequeña zanja dentro de la cual después de tres pasos de salto dados primero, él tira el garrote con tal fuerza que éste resalta desde la zanja bien alto por el aire y mientras vuela por el aire da vueltas como una rueda y a la vez forma una curva a lo largo. Ahora el que entre quince o veinte *indios* ha llevado así más lejos su garrote, ése gana. En este juego se necesita más fuerza que maña". Más adelante, agrega el mencionado misionero (p. 217): "Pero como su juego acostumbrado desde tiempos, el *nepun* o el tirar los garrotes, necesitaba de gran fuerza, por ello hacía dolerles los brazos y los inutilizaba para el trabajo; a más que por ello muchos abandonaban su trabajo y se iban al juego, por lo cual ya comenzaba a hurtar entre sí esto o aquello para tener la puesta para jugar, se prohibió también en general y se dio a todo esto un buen fin antes de que ellos se acostumbraran a un ansia mayor por jugar".

Es interesante destacar, que según la versión del P. Canelas, utilizaban una "macanilla", o sea un palo especial, coincidiendo con la información recogida por nosotros. El P. Paucke, en contraposición, sostiene que empleaban sus garrotes.

Los abipones también lo practicaron; según Dobrizhoffer (1784: 58), el garrote, que se hacía girar rebotando sobre el suelo, tenía que llegar a un pozo a modo de blanco. Se lo ha señalado, además, como juego infantil, entre los chiriguano (Nordenskiöld 1929: 171).

Una variante nos ha sido descrita por nuestros informantes mocovíes: el "lasoriakollí" se hace rebotar de modo que supere un obstáculo determinado (un cerco, un matorral, un arbolito, etc.) pasan-

do sobre él y cayendo al otro lado; si uno logra hacerlo pasar, gana; si lo consiguen todos, no hay vencedores y debe repetirse hasta que, por eliminaciones sucesivas, quede un solo ganador.

El "pokina^kknák", que ya no se practica más, era exclusivo de hombres, entre los cuales había algunos que descollaban por su habilidad. Se hacían apuestas consistentes en dinero u objetos y por lo común se estipulaba el número de tantos por jugar, a razón de uno por mano ganada.

2) Leremá. Es el famoso juego, común a numerosas naciones aborígenes de Norte y Sudamérica, que fuera asimilado al "hockey" (Métraux 1940) y que se conoce con el nombre de "chueca".

Los mocovíes de principios de siglo lo jugaban empleado un palo llamado "pon", el cual era hecho de cualquier rama que presentara un extremo curvado en forma adecuada y un largo de aproximadamente 1.20 m. La pelota o "nelegué", de forma irregular, se hacía por lo general de madera de "mapík" (algarrobo blanco, *Prosopis alba*) o de "wawák" (guayaiví, *Patagonula americana*).

Como campo de juego (litká') se utiliza una extensión despejada de veinte a cincuenta metros de largo por igual ancho, en dos de cuyos lados se marcan sendas rayas de unos 3 m de largo sobre el suelo, a modo de arcos o "netanká"; éstos pueden ser completados con la adición de un tronco o de un montón de ramas en cada extremo.

El número de jugadores (leremá lo'ó) intervinientes es variable, según la cantidad de gente disponible, pero por lo común lo hacen 4 ó 5 por bando. Dos de ellos, uno de cada equipo, se ubican sobre la línea de gol, como guardavallas y su única misión es defender. El resto de los participantes tiene la función de obtener el "inoronék" o gol. El partido se inicia colocando la pelota en el centro de la cancha y a la voz de orden dada por los mismos jugadores, o bien, por el "npetranák", suerte de referee que dirige utilizando un "npeté" o silbato de "kolá letaá" (tacuara, *Guadua angustifolia*). Inmediatamente todos los jugadores, con la excepción de los arqueros, tratan de llevar la pelota a la valla contraria golpeándola con sus palos y hacerla cruzar la línea del gol. Si éste se obtiene, se la vuelve a poner en juego desde el centro de la cancha. Cuando la pelota sale fuera de los límites del campo es arrojada al centro por los mismos jugadores o por el público. El partido se juega a un número determinado de goles, o bien, apostando por cada gol.

Este juego, del cual no hay antecedentes en cuanto a los mocovíes,

fue practicado por diversas naciones aborígenes del Gran Chaco, habiendo sido señalado por los matacos y ashluslays (Nordenskiöld 1910: 431 y 1912: 44), chorotíes (Nordenskiöld 1912: 44; Rosen 1924: 155), pilagás (Palavecino 1933: 569-571 y 1933 a: 108), mbayás (Sánchez Labrador 1910: 12), chiriguano y tapietés (Nordenskiöld 1910: 431 y 1929: 168), lenguas y suhin (Hawtrey 1901: 297), angaités (Hanke 1945, fig. pág. 42), churapas (Nordenskiöld 1922: 28), lules y tonocotés (Machoni 1877: 169), además de los araucanos de la Argentina y Chile y de algunos grupos de indígenas de los Estados Unidos (Nordenskiöld 1910: 430). También lo jugaron los tobas, quienes lo denominan "lmá". Los horio, ebidoso y chamococos poseían un deporte parecido, pero que se efectuaba con largos palos terminados en una pequeña raqueta (Baldus 1931: 109-110; Boggiani 1894: 61, fig. 35). Raquetas de ese tipo se han señalado también para los chiriguano (Nordenskiöld 1912: 170, fig. 101).

Muy interesante resulta el hecho de que la chueca, llamada también "tol" (Coluccio 1964: 463), se ha jugado, a través de toda su área de expansión, con muy escasas variantes. Es así, por ejemplo, que la forma en que los mocovíes lo llevaban a cabo, resulta muy semejante a la utilizada por los araucano-pehuenches a principios de esta centuria, según se desprende de las narraciones del aborígen Pablo Paillalef (Alvarez 1962: 637-638).

Se ha sostenido que el "hockey" aborígen representaba un enfrentamiento entre "grupos sociales" contra "otros grupos sociales", lo cual contribuía a dar al partido un carácter eminentemente belicoso (Métraux 1940). Entre los mocovíes de principios de siglo no revestía tal índole y los jugadores se reclutaban al azar, sin que hubiera equipos preformados; por esta causa, tal vez, no había lesionados ni se concluía en una batalla campal, con brazos o piernas rotas, como solía suceder entre los araucano-pampas (Guinnard 1944: 96).

Una variante curiosa, de la cual no conocemos reportes anteriores, nos fue descrita por un viejo mocoví de Napalpí de la siguiente manera:

Se constituyen dos equipos de seis jugadores, de los cuales, dos, uno por cada equipo, se enfrentan en el centro de la cancha provistos de sus respectivos "pon", mientras que los demás permanecen a un costado como simples espectadores. Se inicia el partido y cada uno trata de llevar la pelota al arco contrario. Cuando alguno convierte el gol, el adversario queda eliminado, siendo reemplazado por otro

jugador. Gana el equipo que convierte primero seis goles, al eliminar, de este modo, a todos los contrincantes.

3) Nokopiná. Se juega con una pelotita hecha de chala de maíz, trapo o papel convenientemente liado y provista de dos plumas de ñandú (mañík lawé) o de gallina (wakái lawé), la cual recibe el nombre de "nokopiná". Los participantes forman una ronda y se arrojan la pelota de uno a otro golpeándola con la palma de la mano; el que la deja caer pierde y es eliminado, de tal modo que el partido concluye cuando queda un solo jugador, que es el ganador y el que se alza con todas las apuestas. Si durante el juego la pelota se desvía, va lejos o cae fuera del lugar, el mismo que la arrojó mal debe reiniciar el partido.

El "nokopiná", que ha sido asimilado al reguilete o volante, era el entretenimiento de hombres, mujeres y niños, y ha sido descrito para los mbyás (Sánchez Labrador 1910: 8), los chorotís (Nordenskiöld 1920: 111; Rosen 1924: 155), los chiriguanos, guarayos, churapas y chimanes (Nordenskiöld 1920: 111 y 1929: 170), los lenguas (Hawtrey 1901: 297) y los caduveos (Boggiani 1945: 142). Fuera del ámbito chaqueño se lo ha señalado para diversas naciones aborígenes sudamericanas hasta Venezuela. El límite austral, que según el mapa nº 29 de Nordenskiöld (1929: 171) se halla en el río Pilcomayo, debe extenderse mucho más al sur, es decir, hasta la zona del habitat de los mocovíes.

4) Waraná. El boxeo practicado antiguamente en Inglaterra tiene mucha semejanza con el "waraná" mocoví, que se llevaba a cabo entre hombres o entre mujeres. Combatían dos del mismo sexo y dirigía un juez o "referee" llamado "neloikiak"; se efectuaba únicamente a trompadas que podían aplicarse a cualquier parte del cuerpo y el encuentro duraba hasta que uno de los dos contrincantes se veía en situación comprometida.

Entre los hombres, estos combates revestían carácter de entrenamiento y, luego de haberse aporreado a conciencia, continuaban tan amigos como antes. En ciertos casos era el cacique quien, durante reuniones o festejos que se celebraban en noches de luna, organizaba las peleas y elegía a los contrincantes. Otras veces, se hacían entre componentes de grupos vecinos durante sus visitas, resultando vencedor aquél cuyos miembros ganaban mayor número de peleas individuales.

En el caso de las mujeres, era el odio o los celos los que decidían

los combates; de este modo, durante dichas reuniones, una desafiaba públicamente a la otra e inmediatamente se tranzaban a puñetazo limpio.

En la forma de ponerse en guardia y de golpear, había diferencias en ambos sexos. Los hombres usaban una defensa carrada, con los codos ubicados cerca del cuero y los puños con el dorso mirando hacia el contrario; al aplicar el golpe lo hacían de abajo hacia arriba o sea en forma de "upper cut". Las mujeres colocaban los brazos semi-extendidos, con el dorso de los puños hacia arriba y golpeaban horizontalmente de la manera que en boxeo se denomina "directo".

Del "waranák" como deporte varonil entre los mocovíes, tenemos noticias anotadas a mediados del siglo XVIII, por el P. Canelas (Furlong 1938: 106): "Pocos son los juegos que han tenido. El más célebre ha sido el de los puñetes, que con más razón se puede llamar duelo o pelea: porque o se desafían dos solos, o una parte de la ranchería con la otra para apuñetarse. Provócanse con las cornetas, y a su sonido salen de sus ranchos con grande algazara, y formándose en dos filas contrarias, empiezan a apuñetarse con gran barbaridad, pero también con gran destreza, la que consiste y muestran en tirar a herirse los rostros y cabezas, y evitar en éstos los golpes. No se ven ciertamente mejores entradas y escapes en la esgrima de diestos espadachines, que las que se ven en el juego de sus brazos y flexión de sus cuerpos para herir y defenderse. Cuando de otras tolderías vienen muchos de paseo a una y hace luna clara, luego les provocan al puñeteo con las cornetas, y entonces lo toman con más bárbaro ardor pasándose en él toda la noche y cuanto dura la luna. Muchos quedan desmayados y totalmente sin sentido por largas horas, y mucho más hinchados y ensangrentados los ojos y rostros, porque los puñetes van de veras y con toda la vehemencia de su bárbaro coraje y brutales fuerzas. Yo me admiraba cómo algunos no quedaban muertos, pues de distancia de trescientos metros llegábamos a oír el sonido de los golpes. Desde niños los enseñan y provocan a apuñetarse, y es cierto que es de ver dos de ellos en el empeño. Por fin tiene este juego de bueno el amaestrarse para la guerra".

Se sabe también que eran afectos al boxeo los tobas (Muriel 1955: 162), los vilelas (Furlong 1939: 61), los mbayás (Sánchez Labrador 1910: 13-14), los guanás y los payaguás (Métraux 1944: 336). Del boxeo entre las mujeres mbayás hallamos breves menciones en la citada obra de Sánchez Labrador (p. 17) y en la de Azara (1941: 72); Métraux (1944: 336) sostiene que lo practicaban, además, las moco-

vies, las payaguás y las guanás. Por su parte, Boggiani (1945: 170) describe las peleas de box que los niños y niñas caduveos realizaban contra niños y niñas chamacocos a fines de la pasada centuria.

5) *Lokiák*. Era una suerte de lucha entre dos contrincantes, a la cual eran muy afectos hombres y niños. Dicha lucha tenía un carácter de entrenamiento y era dirigida por un árbitro que, como en el caso anterior, se llamaba "nelokiák"; la brega consistía en tomarse del cuerpo y forcejear hasta que uno de los combatientes lograba derribar al otro.

No conocemos citas del "lokiák" ni de otro deporte parecido para los mocovíes. Sánchez Labrador (1910: 12) menciona la práctica de la lucha entre los jóvenes mbayás.

6) *Naináolé*. Se realizaba este juego, que servía como entrenamiento y en el que se admitían apuestas, con arco (*loroshík*) y flechas (*lorosó*). Cada arquero disparaba un número determinado de flechas y ganaba aquél que lograba derribar más frutas de una planta de tuna que se elegía como blanco; la distancia a que se ubicaban, con respecto a ésta, solía variar entre 5 y 20 metros.

Juegos de arco y flechas semejantes al "naináolé" han sido reportados para chiquitos y guarayos (D'Orbigny 1945: 1165 y 1221), macás (Belaieff 1942: 297), chiriguanos (Nordenskiöld 1920: 110), etc.

7) *Nainá*. Es un juego del tipo del anterior, pero practicado con una lanza (*nekí*). Los participantes se disponen a 5 ó 6 metros de la planta de tuna y arrojan la lanza por turno, ganando aquél que luego de un número prefijado de vueltas ha volteado mayor cantidad de frutas.

Una variante muy curiosa es la siguiente: se hacen dos montones iguales de trozos de tallo de "leketráik" (ucle, *Cereus validus*) separados unos 5 ó 6 metros entre sí. Dos jugadores toman parte, para lo cual se ubica uno al lado de cada montón; el que inicia la partida, se halla provisto de una pequeña lanza liviana, llamada "nekio-llí", que arroja al montón del contrario tratando de lanzear un trozo de ucle; si lo logra, lo trae a su montón y continúa tirando hasta que erre el tiro; pasa entonces la lanza al otro jugador, quien realiza la misma operación. El juego, y por ende las apuestas, es ganado por el que consigue apropiarse de todos los ucles del contrincante.

No conocemos información anterior sobre el "nainá".

8) *Llikinák*. Se trata de una carrera de caballos, del tipo de la denominada "cuadrera". Se efectuaban sobre distancias cortas, generalmente unos 500 metros y corrían por parejas, sin aperos, únicamente con frenos y riendas. Los caballos eran enseñados a correr y entrenados sobre distancias cada vez más largas; previamente a cada entrenamiento, eran castigados para excitarlos y luego se los lanzaba en carreras cortas, de tal manera que fueran acostumbrándose, mejorando el pique y adquiriendo mayor velocidad. Como preparación, eran alimentados con pasto nuevo, para lo cual se los hacía pastar atados, cambiándolos de lugar varias veces al día, según fuera necesario.

El caballo de carrera, que en mocoví se denomina "*llikinák-lá*", era corrido por su propio dueño o bien por un jinete especializado y de poco peso, llamado "*neguenaranáktaknák*".

Las apuestas, que se efectuaban entre los dueños de los parejeros y entre el público, superaban el valor de las usuales en otros juegos.

El jesuíta Canelas (Furlong 1938: 106) escribió, en la segunda mitad del siglo XVIII, sobre las carreras de caballos entre los mocovíes: "Otra diversión que tienen es el correr sus caballos apostando algo de sus pocos haberes. No los largan a que ellos corran, sino que montan en ellos solamente en pelo, y con el freno y habiéndolos antes vareado a fuertes latigazos, los parean y al dar la señal rompen juntos, sin cesar de azotarlos hasta el término que es a veces tres millas". De lo que se deduce que un siglo y medio después, poco había variado este deporte.

De las noticias de Paucke (1944: 21), en las que describe carreras de caballos realizadas como festejo de la visita del comandante de Santa Fe a la reducción de San Javier, deducimos que la costumbre era apostar el caballo que corrían, contra el del adversario. La magnífica lámina CXII de dicha obra ilustra el evento. Otro detalle interesante suministra el mencionado autor (1944: 363): "Muchachos de seis o siete años ya corren carreras y lo mismo ocurre cuando los indios viejos juegan a las carreras; ellos presentan sus mejores caballos, hacen sentarse en ellos unos muchachos que deben hacer correr los caballos; éstos están más bien echados sobre los caballos que sentados..."

Los abipones fueron también afectos a las carreras ecuestres, según informaciones de Dobrizhoffer (Furlong 1938: 33).

El "*llikinák*" ya no se practica en la actualidad, pues los mocovíes han venido perdiendo en estos últimos años su condición de grandes

jinetes, pues, al estar más arraigados a sus parcelas de tierra y a las tareas agrícolas, casi no emplean el caballo para montar. Por otra parte, su muy deficitaria situación económica actual no les faculta para ejecutar deportes costosos.

9) Llikiná*k* kollaráik. Es un deporte similar a las carreras pedestres. Los competidores se ubican en la línea de largada y da la orden de partida un juez, que recibe el nombre "idanck-lék" y recorren distancias que van de ochenta a cien metros.

El "llikinák kollaráik" se practica todavía en las grandes festividades patrias y en el día del aborigen, que se festeja el 19 de abril. Toman parte niños y jóvenes y los ganadores suelen ser convenientemente premiados.

Las pruebas pedestres eran practicadas por los mbayás en el siglo XVIII y Sánchez Labrador (1910: 7-3) trae una excelente descripción de las mismas.

10) Lkaikolék. O juego de la cabecita. Uno lleva una cabeza de vaca o de caballo, o en su defecto un trozo de tronco con muñones de ramas, atada con una soga, arrastrándola a través de un descampado a toda carrera. Otros individuos, provistos de lazos (ñik), se ubican al paso del que corre y tratan de enlazarla. El que lo consigue, para lo cual son necesarias a veces varias tentativas, pasa a tirar de la cabeza.

El "lkaikolék", juego de hombres, ya no se practica más.

11) Nenarasó. Se clava un palo no muy grueso en el suelo y los contendientes, provistos de sendas boleadoras, se ubican a unos 20 m de distancia y arrojan éstas por turno. El que logra que su implemento se enrolle en el palo, es el ganador.

Las boleadoras, llamadas "kari", se hacían de tiento trenzado y en los extremos de la soga se ataban bolas de madera.

El "nenarasó", juego netamente masculino en el que se hacían apuestas y que servía, además, como entrenamiento, ha caído en desuso, lo mismo que las boleadoras.

De juegos con este tipo de implementos, existen antecedentes entre los niños ashluslays (Nordenskiöld 1912: 62), aunque practicados de otro modo. Con respecto a los mocovías, tenemos la siguiente narración de Paucke (1943: 167): "Los niños más chiquitos se hacen también boleadoras de huesecitos de terneros que cuelgan en soguitas delgadas: éstos marchan contra las gallinas de la aldea, las rodean y disparan con sus huesecitos arrojados entre ellas".

Interesante resulta recalcar que juegos con boleadoras exactamente iguales al de los mocovíes, han sido señalados para los pampas del siglo XVIII (Sánchez Labrador 1963: 47) y para los charrúas uruguayos de comienzos de la pasada centuria (Araújo 1911: 108-109).

IV. JUEGOS INFANTILES

Este aspecto es uno de los menos explorados entre los aborígenes chaqueños y, aún, su estudio directo presenta dificultades, pues los viejos suelen confundir sus juegos de la niñez con los que vieron jugar a sus hijos o a sus nietos y que fueron aprendidos en las escuelas. En nuestras investigaciones sólo hemos descubierto cuatro que podemos calificar de legítimos, por cuando poseen nombre en idioma mocoví y, pese a no ser estrictamente originales, se diferencian en algunas características de los juegos infantiles comunes.

1) *Koroiollí'*. Los niños forman una ronda mientras que uno, el llamado "*koroiollí'*" (viejita), se ubica agachado en el centro; los otros comienzan a saltar por encima suyo, mientras que, sin cambiar de posición, trata de tomar de las piernas a los que van pasando; si logra asir a alguno, éste pasa a ser *koroiollí'*.

De esta manera, el juego continúa hasta que se cansan.

2) *Kañokoták*. Se juega entre dos o más niños; uno se tapa los ojos mientras los demás se ocultan; el que es hallado primero se encargará de reemplazarlo y reiniciará el juego. Durante la búsqueda se van alejando paulatinamente, de modo que, a veces, el entretenimiento termina muy lejos de donde empezó.

El "*kañokoták*" es la versión mocoví del juego de las "escondidas", al cual, según Métraux (1948: 88), jugaban también los niños guaraníes.

3) *Pokolé*. Dos niños se sientan en el suelo frente a frente, con las piernas ligeramente encogidas y las plantas de los pies apoyadas contra las del contrario. Se colocan un palito (*laló*) entre cada dedo, o sea, cuatro palitos por pie y ocho por jugador. Uno de ellos toma un trocito de carbón y colocando ambas manos en la espalda procede a esconderlo en una de ellas; presenta luego ambos puños cerrados al otro quien, previa elección, abre aquel que le parece. Si encuentra allí el trocito de carbón, quita un palito del contrincante y esconde

el carboncito. Si uno acierta, el otro le saca un "laló" y repite la operación. Gana el que primero logra apoderarse de todos los palitos.

En el "pokoló", símil mocoví del juego denominado "¿en qué mano está?" (Ver Villafuerte 1957: 30), se apostaban monedas o ciertos objetos que los niños apreciaban mucho.

4) Nenotralá. Se coloca una soga atada a dos árboles o postes adecuados o sostenida por dos niños y todos toman carrera y van saltando en forma sucesiva; cuando todos terminaron de saltar, se eleva la soga algunos centímetros y así sucesivamente. El niño que queda, luego que todos los demás han tropezado con la soga, es el ganador.

El "nenotralá" aún se utiliza, principalmente en las grandes festividades patrias o en el día del aborigen, premiándose a los vencedores con objetos de diversa índole.

V. JUEGOS PRACTICADOS EN LA ACTUALIDAD

La mayoría de los juegos señalados anteriormente han dejado de emplearse, tal vez con la excepción de algunos de los juegos infantiles, del "napalkoiná", del "nenaraskolká" al que las mujeres siguen siendo afectas, del "llikinák kollaráik" que se practica en las grandes festividades y del juego de barajas "natená".

Los juegos de azar más comunes son los que se llevan a cabo con barajas españolas, entre los que hay que mencionar como frecuentes el "truco", el "golfo", el "siete y medio" y la "escoba de quince". Los dados se usan en raras ocasiones, únicamente en los almacenes y boliches, siendo el juego preferido la "generalá".

Como juego de habilidad, la taba es el único que se emplea, aunque muy poco, pues ha sido prohibido en los edictos policiales.

Entre los deportes, es el fútbol el que goza de mayor afición, tanto entre los jóvenes que lo juegan, como entre los mayores que lo prefieren como espectáculo. Es practicado en canchas adecuadas, casi nunca mayores de 80 m de largo y se siguen todas las reglas propias del mismo. En la Colonia General Necochea han formado un equipo que se llama "La Toldería" y que dominicalmente se traslada a diversos lugares con el fin de efectuar encuentros.

Las bochas tienen también numerosos cultores y en casi todos los boliches vecinos existen canchas adecuadas para su desarrollo.

VI. VOCABULARIO MOCOVI RELATIVO A JUEGOS Y DEPORTES

Advertencia. La ortografía adoptada es la siguiente:

- a' vocal corta, que se pronuncia secamente.
- (e) es un sonido aspirado al final de la palabra.
- h aspiración delante de vocal.
- i' corta, secamente pronunciada.
- k como ca, que, qui, co, cu.
- k gutural eyectiva fuerte.
- ll equivalente a gli italiana.
- ô vocal larga.
- o' corta y secamente pronunciada.
- r siempre en su sonido débil, aún al comienzo de las palabras.
- r gutural, semejante al francés.
- sh fricativa, como en inglés.
- w es la u consonante, a veces se pronuncia como b.
- y como je, ji, en francés.

El resto de las vocales y consonantes se pronuncian como en español. El acento indica la acentuación prosódica; un guión señala separación de consonantes o de consonantes y vocales y también se usa para separar sufijos.

bála, juego de las bolitas y bolitas empleadas en el mismo. Es término adaptado del español.

chimamoté, botón; se usan en el yólé.

chóshia, término usado en el juego del natená para indicar la combinación de naipes que gana la mano o vuelta.

dególla, juego de las argollitas y argollitas empleadas en el mismo. Es vocablo adaptado del español.

iamaksék, "quemá" en el juego de la bála.

iantashím, forma de tirar la bolita apoyando la mano derecha sobre el puño izquierdo cerrado.

idanek-lék, el que da la orden de partida en las carreras pedestres; lit.: cuidador.

iém, simbol (*Pennisetum frutescens*); con sus cañas floríferas se fabrican los ganchitos para el nkedená.

iogoñigó, juguete consistente en un palito y un bodoque de barro arrojadizo y nombre dicho bodoque.

- moronék, gol o tanto en el leremá; lit.: salió.
- íina, cinco y dos del mismo palo en el juego del natená.
- kaiká, cero en todos los juegos, chuca y taba en el juego de la taba; lit.: nada.
- kagueretá latáo, taba de guasuncho usada en el nenaraskolká.
- kañokoták, juego de las escondidas; lit.: se escondieron.
- kari, boleadora usada en el nenarasó; lit.: boleadora.
- koroiollí, juego de la viejita; lit. viejita.
- laló, ficha del yólé; "tanto" en diversos juegos (posesivado en 3ª persona del singular; mi tanto, iló; mis tantos, ilô; tus tantos, kaloí(e); los tantos de él, laló).
- lapél, centro del tablero del yólé; lit.: pozo.
- lasoriakollí, palo o garrotito usado en el pokina-knák.
- lasoté, gancho para el nkedená; lit.: cuerpo o guampa.
- lashí, palito usado en el juguete iogoñigó.
- latáo, taba o astrágalo.
- lawaríta, juego de la bola silbadora y también este última.
- leremá, juego de la chueca.
- leremá lo'ó, jugador de leremá; lit.: pegador de la chueca.
- leremá lo'ól, equipo o jugadores del leremá.
- liták latáo, juego de la taba.
- litká, cancha para el leremá.
- lkaikolék, juego de la cabecita; lit.: cabecita.
- lkodók, círculo que cierra el tablero del yólé; lit.: final de los caminos.
- lodájna lkowé, carozo de durazno, usados en el yólé en vez de botones; lit.: huevo del durazno.
- lokiák, juego de la lucha.
- lootá', cuerda usada en el lawaríta (posesivado en 3ª persona del singular); lit.: vena o tendón.
- loroshík, arco usado en el nainóolé y nombre del arco en general.
- lorosó, flecha.
- llikinák, carrera de caballos; lit.: carrera.
- llikinák-lá', parejero o caballo de carrera.
- llikinák kollaráik, carreras pedestres.
- mañík lawé, pluma de ñandú utilizada en la fabricación de la pelota para el nokopiná.
- mapík, algarrogo blanco (*Prosopis alba*); con su madera se hacen dados.
- nainá, juego de la lanza.

- naináólé, juego del tiro al blanco con arco y flecha.
- nallitrái, jugador de cualquier juego.
- nallitairipí, equipo; lit.: varios jugadores.
- napalkoiná, trompo y juego de los trompos.
- nasáo *katá*, culo de la taba.
- nasolék lelaló, chala de maíz (*Zea mays*) con las que se confeccionan las pelotas para el nokopiná.
- natená, carne o suerte de la taba y nombre de un juego de barajas.
- nawaté, junco (*Scirpus californicus*); con trozos de sus tallos juegan al redaiák.
- nayikó, líneas del tablero del yólé; lit.: caminos.
- neguenaranáktaknák, jockey o jinete de caballos de carrera.
- nekí, lanza.
- nekióllí', pequeña lanza usada en el nainá; lit.: lancita.
- nelegué, pelota para el leremá; lit.: que se arrastra.
- nelokiák, árbitro en el waranák y el lokiák.
- nenarásó, juego de la boleadora.
- nenaraskolká, juego de la payana.
- nenotralá', juego del salto.
- netanék, raya o límite en el pokinaknák.
- netanká, valla o arco para el leremá; lit.: señales.
- netañí, forma de tirar la bolita con la mano apoyada en el suelo.
- nkedená, juego de los ganchitos.
- nokopiná, pelota y juego del volante o reguilete.
- npeté, silbato de tacuara usado por el npetranák en el leremá.
- npetranák, árbitro en el leremá; lit.: el que toca el pito.
- ñik, lazo usado en el lkaík-olék; lit.: lazo.
- petekaík, chañar (*Geoffroea decorticans*); con su madera se hacen dados.
- pin, tanto en el juego del natená.
- pinta, dados y juego de los dados. Es vocablo hispano.
- pokinaknák, juego de los garrotitos.
- pokolé, juego del carboncito; lit.: brasita.
- pon, palo para el leremá; lit.: garrote.
- redaiák, juego de los trozos de junco.
- temo'llí', hoyo para el juego de la bala y de la dególla.
- waká latáo, taba de vacuno, usada en el liták latáo.
- wakái lawé, pluma de gallina utilizada en la fabricación de la pelota para el nokopiná.

wakaik, garabato (*Acacia praecox*); su madera se usa para fabricar el lasoriakollí'.

waranák, juego del boxeo.

wawák, guayaiví (*Patagonula americana*); con la madera se fabrican dados.

—wegrán, ganar en el juego; se conjuga únicamente en pasado o en futuro. Yo gané, im sawegrán; tu ganaste, kámi wegrañí; el ganó, rawegrán; nosotros ganamos, kom sawegraknák; vosotros ganas-teis, kamí wegrañí; ellos ganaron, rawegrakné.

yólé, juego de azar del tipo "suká".

RESUMEN

Se describen los principales juegos y deportes empleados por los indios mocovíes del Chaco (República Argentina) en el primer cuarto del siglo actual, según la forma en que ellos mismos los han narrado al autor. Se los ha agrupado en juegos de azar (dos), de habilidad (ocho), deportivos (once) e infantiles (cuatro). Se mencionan luego los juegos practicados en la actualidad y se concluye con un vocabulario mocoví-español relativo al tema.

BIBLIOGRAFIA CITADA

- Alvarez, G. 1962. Algunas costumbres interesantes del aborigen del Neuquén. Bol. Acad. Nac. Historia 33: 623-641.
- Araújo, O. 1911. Etnología salvaje. Historia de los charrúas y demás tribus indígenas del Uruguay. Primera parte. Montevideo.
- Azara, F. 1941. Viajes por la América meridional. Trad. de la edición francesa de 1809 por F. de las Bazaras de Aragón. Tomo 2. Madrid.
- Baldus, H. 1931. Indianer studien im nordöstlichen Chaco. Leipzig.
- Belaieff, J. 1942. La caza entre los indios Maccá (Paraguay). Rev. Geogr. Amer. 18 (110): 297-299.
- Boggiani, G. 1894. I chamacoco. Roma.
- 1945. Os caduveo. Trad. de A. Amaral. São Paulo.
- Breda, E. A. 1962. Juegos y deportes entre los indios del Río de la Plata. Buenos Aires.
- Cobo, B. 1895. Historia del Nuevo Mundo. Tomo 4. Sevilla.
- Coluccio, F. 1964. Diccionario folklórico argentino. 2 vol. Buenos Aires.
- Cooper, J. M. 1949. Games and gambling. Handb. South Amer. Indians 5: 503-524.
- D'Orbigny, A. 1945. Viaje a la América Meridional realizado de 1826 a 1833. Tomo 3. Buenos Aires.
- Furlong, G. 1938. Entre los mocovíes de Santa Fe. Buenos Aires.
- 1938a. Entre los abipones del Chaco. Buenos Aires.
- 1939. Entre los vilelas de Salta. Buenos Aires.

- Hanke, W. 1945. La cultura material y espiritual de los Sanapaná. *Rev. Geogr. Amer.* 23 (136): 41-47.
- Hawtrey, S. H. C. 1901. The Lengua indians of the Paraguayan Chaco. *Journ. Anth. Inst. Gr. Brit. Ireland* 31: 280-299.
- Leguizamón, M. 1961. De cepa criolla. Buenos Aires.
- Machoni de Cerdeña, A. 1877. Arte y vocabulario de la lengua lule y tonocoté. Buenos Aires. (Edic. original de 1732).
- Métraux, A. 1930. Etudes sur la civilization des indiens Chiriguano. *Rev. Inst. Etnol. Tuc.* 1 (3): 295-494.
- 1940. El Hockey, deporte de los indios chaqueños y de los araucanos. "La Prensa", secc. Rotograbado. 14-VII-1940.
- 1944. Ethnography of the Chaco. *Handb. South Amer. Indians* 1: 334-339.
- 1948. The Guaraní. *Handb. South Amer. Indians* 3: 69-94.
- Muriel, D. 1955. Breve noticia de las Misiones vivas de la Compañía de Jesús en la provincia del Paraguay. En G. Furlong, Domingo Muriel S. J. y su relación de las Misiones (1766), págs. 130-218. Buenos Aires.
- Nordenskiöld, E. 1910. Spiele und Spielsachen im Gran Chaco und in Nordamerika. *Zeitschrift für Ethnologie* 42: 427-433.
- 1912. La vie des indiens dans le Chaco (Amérique du Sud). Trad. de H. Beuchat. París.
- 1918. Spieltische aus Peru und Ecuador. *Zeitschrift für Ethnologie* 50: 166-171.
- 1920. The changes in the material culture of two indian tribes under the influence of new surroundings. Göteborg.
- 1922. Indianer und weisse in Nordostbolivien. Stuttgart.
- 1929. Analyse ethno-géographique de la culture matérielle de deux tribus indiennes du Gran Chaco. Trad. de la Marquesa de Luppé. París.
- Oberti, F. 1958. Del astrágalo griego a la taba rioplatense. "La Prensa", secc. Rotograbado, 14-XII-1958.
- Falavecino, M. 1933. Los indios Pilagá del río Pilcomayo. *An. Mus. Nac. Hist. Nat. Bs. As.* 37: 517-582.
- 1933a. Artes, juegos y deportes de los indios del Chaco. *Rev. Geogr. Amer.* 1: 99-110.
- Paucke, F. 1943-44. Hacia acá y para allá. (Una estada entre los indios mocovíes, 1749-1767). Trad. de E. Wernicke, tomo 2 (1943) y tomo 3 (1 y 2) (1944). Tucumán-Buenos Aires.
- Romero, E. 1946. Juegos en el antiguo Perú. *Rev. Geogr. Amer.* 26 (155): 109-110.
- Rosen, E. von. 1924. Ethnographical research work during the Swedish Chaco-Cordillera expedition 1901-1902. Stockholm.
- Sánchez Labrador, J. 1910. El Paraguay Católico, Tomo 2. Buenos Aires.
- 1936. Paraguay Católico. Los indios pampas, puelches, patagones. Buenos Aires.
- Vega, C. 1946. Los instrumentos musicales aborígenes y criollos de la Argentina. Buenos Aires.
- Villafuerte, C. 1957. Los juegos en el folklore de Catamarca. La Plata.
- Vivante, A. 1948. A propósito de dos juegos indígenas. *Rev. Geogr. Amer.* 29 (177): 245-251.