

## ETNOBIOLOGICA

Mayo de 1968

Nº 8

### ESTUDIOS SOBRE JUEGOS ARAUCANO-PAMPAS

POR RAUL MARTINEZ-CROVETTO

El presente trabajo se refiere a los juegos y deportes que, en las dos últimas décadas del siglo XIX y en las dos primeras del actual, estuvieron en boga en la tribu del cacique Coliqueo, residente en Los Toldos (provincia de Buenos Aires). La información, sobre cuya base hemos desarrollado el tema, fue obtenida directamente entre los mencionados aborígenes. En especial, preferimos recurrir a aquellos ancianos que pasaron su niñez en La Tribu, nombre con el cual se conoce el lugar en que viven desde 1862, año en que se instalaron definitivamente en el lugar<sup>1</sup>.

En la actualidad, la aculturación sufrida por este grupo es muy grande, habiéndose perdido el idioma y las costumbres, que ya casi han caído en el olvido. A este respecto, unos pocos ancianos, que no asumen actitud vergonzante ante el "blanco", son los únicos que recuerdan algo de su antigua cultura y se hallan en disposición de informar al interesado.

El material reunido, que hemos cotejado con la bibliografía que se refiere principalmente al área araucana<sup>2</sup>, lo presentamos agrupado en juegos de azar (seis), de habilidad (diez), deportivos (catorce) e infantiles y juguetes (doce). Para concluir, hacemos una breve

<sup>1</sup> Hux, 1966: 75.

<sup>2</sup> En cuanto a la información sobre juegos de los pampas contenida en la obra de Sánchez Labrador (1936), que Serrano (1947: 192-193) atribuye directamente a los "guénaken", nos parece más acertado adjudicarla a los araucanos, que eran los que racialmente predominaban en la región, durante la segunda mitad del siglo XVIII.

referencia a los juegos actuales y agregamos un pequeño vocabulario araucano-pampa relacionado con el tema.

Como algunos de los pasatiempos descriptos resultan novedosos y la existencia de otros permite ampliar, en algunos casos, considerablemente su área de expansión en la América del Sur aborígen, creemos que su publicación resultará de interés a los estudiosos interesados en estos aspectos de la cultura indígena.

## I. JUEGOS DE AZAR

1. Kechukán. — Alrededor de un cuero de vacuno bien extendido sobre el suelo, se ubican varios jugadores del sexo masculino, quienes utilizan una suerte de dado, llamado "kechukawé", tallado en madera. Tiene éste forma cónico-cupular y mide cerca de 5 cm de alto por 4 cm de diámetro en la parte inferior, que es circular; lleva cinco puntos grabados a fuego, uno en la base y los otros distribuidos en forma equidistante sobre la cara del cono. En la fig. 1 hemos reconstruido dicha pieza, según las indicaciones de Eustaquio Carranza, aborígen casi centenario, que tuvo ocasión de jugar "kechukán" en su niñez.

Un participante inicia la partida tomando el "kechukawé" por la parte superior con el pulgar y el índice de la mano derecha y, haciéndolo girar a unos 10 cm de altura sobre el suelo, como si fuera un trompo, lo deja caer. Si queda parado, anota un tanto mediante una raya en el suelo y continúa tirando hasta que caiga de costado. Si se vuelca, pierde, tocándole entonces repetir la maniobra al segundo jugador y así sucesivamente. Se apostaba dinero, ropas, caballos, reses, etc.

Según el mencionado Carranza, este entretenimiento cayó en desuso a fines del siglo pasado, lo cual debe haber sucedido en la década del ochenta, pues el resto de nuestros informantes, más jóvenes que aquél, no lo vieron practicar.

Juegos denominados "kechukán", pero efectuados con diversas variantes, han sido descriptos desde muy antiguo para los araucanos de Chile. Ovalle (1838, 1: XL) los vio realizar en las primeras décadas del siglo XVII, pero en este caso usaban un dado piramidal, el cual, con su puntaje, permitía el movimiento de ciertas piezas o fichas a través de un tablero dibujado sobre el suelo. Con el mismo nombre, describen Olivares (1864: 42) y Gómez de Vidaurre (1889: 351) dos tipos diferentes practicados en el siglo XVIII y, más modernamente, lo

hacen Guevara (1927: 361) y Housse (1940: 317), entre otros. Manquilef (1914: 270) refiere otra forma de jugar, pero esta vez sin tablero. En todos los casos, el puntaje obtenido con el "kechukawé" es el que decide la victoria. Rusconi (1961: 408 y 462) menciona su uso por parte de los araucanos de la provincia de La Pampa y describe algunos dados de tipo prismático provenientes de Neuquén, usados, casi con certeza, para este pasatiempo.

Corresponde destacar que, en el "kechukawé" que describimos, se encuentran grabados los cinco puntos de los cuales deriva el nombre, pues "kéchu" significa cinco, pero aquí han perdido su papel principal en el desarrollo del juego, pasando a ser simples elementos deco-

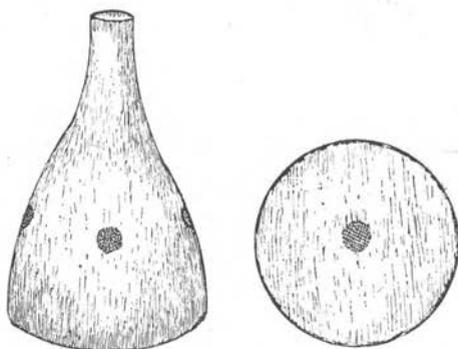


Fig. 1. — "Kechukawé" en vista lateral y basal (2/3 del tamaño original)

rativos. Como hemos visto, en el caso del dado araucano-pampa, es la posición en que cae la que decide sobre la ganancia o pérdida de un punto. Significa esto que, más que un entretenimiento de azar, pasa, luego de dicha modificación, a serlo de habilidad.

Muy similar al "kechukawé" aquí estudiado, es el dado denominado "singu" de los shimigay del Ecuador, quienes lo construyen con un trozo de mandioca de forma cónica y, para ganar, deben procurar que caiga parado (Karsten 1930: 26).

2. Allél kuzén. — Este entretenimiento era jugado por cuatro participantes formando parejas, por lo general, dos hombres contra dos mujeres. Los dados consistían en cuatro trozos de hueso, provenientes de las ramas del hueso hioides, ubicado en la parte posterior de la lengua del vacuno y llamado "allél". Estos huesitos eran desgastados convenientemente con una piedra, hasta quedar de un largo de 6 ó 7 cm por 1,5 cm de ancho y con ambas caras más o menos planas. Una

de ellas se pintaba con rayas negras, para distinguirla de la otra, que quedaba completamente blanca (fig. 2).

Los jugadores se ubicaban de cuclillas sobre los extremos de un cuero de vacuno que, de este modo, servía de mesa de juego. El que iniciaba la partida tomaba los cuatro huesitos con la mano derecha y los arrojaba hacia adelante de modo que rodaran sobre el cuero. Si el número de caras de un mismo color que caían hacia arriba era par, continuaba tirando; en caso contrario, dejaba la mano a un contrario.

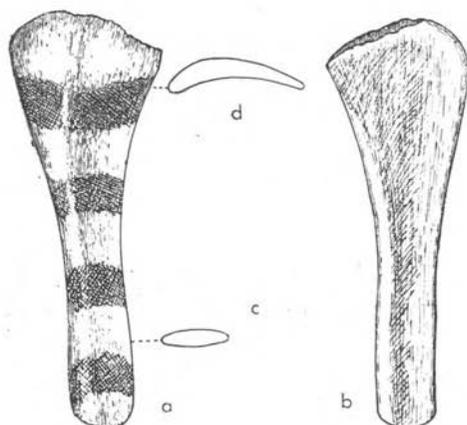


Fig. 2. — Trozo de hioides preparado para jugar "allél kuzén", reconstruido según indicaciones de Eustaquio Carranza; *a*, cara superior; *b*, cara inferior; *c* y *d*, secciones transversales (2/3 del tamaño original).

El puntaje que podía obtenerse en cada tiro, era el siguiente:

4	caras blancas hacia arriba:	4	puntos.
4	» negras	»	4 puntos.
2	» »	»	2 puntos.
3	» »	»	0 puntos.
3	» blancas	»	0 puntos.

Antes de comenzar, se fijaba el total de tantos a que debía llegarse para ganar, los cuales podían ser, por ejemplo, 25 ó 50. Estos, a medida que eran logrados, se anotaban sobre el suelo mediante rayitas.

Garantizaban el interés las apuestas que efectuaban y que consistían en dinero, ropas, aperos, animales, llegando a veces hasta apostar las propias mujeres.

Guinnard (1941: 96-97) describe un juego muy parecido, que denomina "amuica o del blanco y negro"<sup>1</sup>, al cual eran afectos los araucano-pampas a mediados del siglo XIX. Según él, se jugaba con ocho cuadraditos de hueso que llevaban uno de sus lados pintado de negro. Cada vez que uno de los participantes obtenía número par de caras negras, continuaba tirando. Algo similar practicaban algunos grupos aborígenes del Canadá (Vivante 1944).

Por otra parte, el "allél kuzén" está muy emparentado con el "alle-yen" (Housse 1940: 318) y con el "awar kuden" de los araucanos de Chile (Ovalle 1888, 1: XL) y de Neuquén (Alvarez 1962: 639), en el cual, a modo de dados, se utilizan o utilizaban seis u ocho porotos pintados de un lado. También lo está con el "suká" chaqueño, especialmente con las versiones sin "tablero", como son la de los pilagás de Formosa, en el que se emplean cuatro trozos de caña seccionados longitudinalmente (Palavecino 1933: 568-569), la de los toba-takshik, quienes se sirven de cuatro o seis medios carozos de durazno y el "pas(l)é be wanaqbép" de los vilelas (Martínez-Crovetto 1968a: 2). La distribución de este tipo de juego en la región del Chaco ha sido tratada por nosotros con anterioridad (Martínez-Crovetto 1968: 2-5).

3. Mamuél kuzén. — Este pasatiempo femenino es, evidentemente, una variante del anterior. Como dados, utilizaban cuatro palitos de unos cuatro dedos de largo, rebajados a cuchillo, de modo que presentaran dos caras casi planas, una de las cuales era pintada con líneas negras. Tomaban parte varias mujeres, que se sentaban sobre el suelo formando un círculo. Una de ellas arrojaba los palitos (mamuél) con la mano hacia adelante, de manera que rodaran. Si quedaban las cuatro caras negras hacia arriba, ganaba la mano y, por ende, las apuestas, una vez que todas habían completado la rueda. Si ninguna lograba vencer, se realizaba otra vuelta manteniendo las mismas apuestas. En caso de que dos o más hubiesen obtenido cuatro caras negras, se realizaba otra ronda entre las ganadoras para desempatar. Era costumbre, antes de efectuar el tiro, que la jugadora lanzara una serie de gritos inarticulados, tratando de invocar la suerte.

Las apuestas consistían principalmente en ropas, dinero, adornos, gallinas, prendas de ensillar, etc.

De acuerdo con los datos obtenidos de algunos de nuestros informantes, este entretenimiento perduró más que el anterior, habiendo

<sup>1</sup> Ninguno de nuestros informantes reconoció el término "amuica".

dejado de jugarse hacia la primera o segunda década del presente siglo.

Un juego exactamente igual describe de la Cruz (1910: 307) para los *araucano-pewenche* de comienzos de la pasada centuria: "Los *lligues* son cuatro palillos de dos caras, por la una pintados y por la otra blancos: se tiran juntos; si caen con las pintas para arriba, ganan, y si para abajo, pierden. Este juego es común también entre las indias".

El nombre de "lligues" es aplicado por algunos cronistas de Chile (Olivares 1864: 42; Carvallo y Goyeneche 1876: 158) al "awar kuden", del que hemos hecho mención al tratar el "allél kuzén". Es evidente, en consecuencia, que todos estos entretenimientos de azar están profundamente emparentados entre sí y que, casi con certeza, admiten un origen común.

4. Dados. — Adquirían los dados en los boliches o los hacían de madera o hueso imitándolos. El juego que tuvo más vigencia en las postrimerías del siglo pasado, se practicaba con tres de ellos. Se formaba una rueda de jugadores y los arrojaban con la mano derecha o mediante un jarrito, a modo de cubilete. Luego de efectuado el tiro procedían a sumar los puntos, los que se anotaban con rayitas sobre el suelo. El que llegaba a totalizar primero cuarenta tantos ganaba la partida y recogía las apuestas, que, como en el caso del "allél kuzén", llegaban a ser muy fuertes.

Otra forma de jugar era apostando a cada mano, de manera que ganaba el que obtenía más alto puntaje.

De que el uso de los dados entre los pampas es de introducción europea, tenemos una prueba en las siguientes narraciones de dos jesuitas del siglo XVIII. "Todos los dichos juegos son inocentes, y de bastante diversión. Otro modo de consumir el tiempo, y su pobreza han introducido los cautivos cristianos, y algunos perversos Españoles, que huyendo el castigo de sus delitos, se han introducido en las *tolderías* de estos Indios. Tales hombres perdidos han enseñado a estas Gentes el juego de los *Dados*, y el de los *Naypes*, en que gastan gran parte de la noche, alumbrándose con lámparas, que ceban con grasa de cavallo. Estos juegos se han introducido para perdición de los Indios. Juegan Cuentas de vidrio, *Cascaveles*, *Ponchos*, *Sables*, y quanto compone su pobreza. Tales adelantamientos acarrea a los Indios la comunicación con Españoles, de los quales aprenden lo malo, que es mucho, y no hazen caso de los buenos exemplos. Algu-

nas mujeres se han impuesto muy bien en el juego de los *Dados*". (Sánchez Labrador 1936: 48-49). "Sus mesas de juego, de afectos al juego, eran también de cueros caballares bien extendidos y fuertemente estirados para que rebotara bien el juego a los dados que ya habían aprendido de los Españoles" (Paucke 1942, 1: 134).

En 1822, el coronel García observó que individuos pertenecientes a un grupo araucano-pampa "...manejaban con suma destreza y orden cuatro dados, no pulidamente construidos ni cuadrados, pero sí con sus caras y señales de suerte y pierde, marcada con puntos. A ellos jugaban una especie de moneda adoptada en el juego, (unas pequeñas argollitas amarillas, como sortijas) que cada una tenía su valor determinado en cierta especie, y un cierto número de ellas determinaba su valor y entonces el que las perdía la entregaba, ya en un caballo, ya un chapeado o espuelas, estribos, etc., etc., que antes de empezar el juego apostaban" (García 1910 a: 122-123). Resulta interesante destacar, entonces, que, aproximadamente medio siglo después de que Sánchez Labrador y Paucke escribieran los párrafos antes transcriptos, los pampas manufacturaran sus propios dados.

Por su parte, Guinnard (1941: 96), refiriéndose también a los araucano-pampas, manifiesta: "Los dados es uno de los juegos que le son propios y están en uso en todas las tribus". Quiere decir que, a poco menos de un siglo de lo anotado por ambos jesuitas, nuestros araucanos conocían tan bien su manejo que Guinnard sostiene que le son propios, aseveración ésta que debe aplicarse, no tanto a los dados en sí, como cuanto a los juegos realizados con ellos.

Sabemos que los aónikenk los fabricaban de hueso ya en el siglo XIX (D'Orbigny 1945, 2: 710; Musters 1964: 250). En 1740, Morris y sus compañeros fueron jugados con estos adminículos varias veces por los gununa-kene que los tenían prisioneros (Morris 1956: 42).

La distribución de dados de manufactura propia en la región chaqueña ha sido tratada anteriormente por nosotros (Martínez-Crovetto 1968: 8 y 1968 a: 3).

5. Barajas. — El empleo de estos implementos es de neta introducción hispana, pero, casi con certeza, los araucano-pampas han desarrollado juegos propios, aunque no podamos describir ninguno, por cuanto ya se han extinguido. Una de nuestras informantes, Rosaria Rainao, de unos 90 años de edad, recuerda perfectamente los naipes de cuero de fabricación aborígen. Según ella, eran hechos en piel de ternero o vizcacha cuidadosamente lonjeada y cortada en trozos rec-

tangulares de unos 20 cm de largo. En una de sus caras llevaban líneas y signos en rojo, azul y blanco, pintados, tal vez, con sustancias comerciales. El juego que se realizaba con ellos se llamaba "awár kuzén". Según las referencias reunidas, hace algunos años falleció en Los Toldos un anciano de apellido Nahuel, que era el último que sabía fabricarlos.

El uso de barajas de cuero de confección casera se ha señalado para los aónikenk (Jiménez de la Espada 1965: 113-114; Fitz Roy 1933: 186), los pampas (Schoo Lastra 1928: lámina entre pp. 156 y 157) y los charrúas (Dumortier en Rivet 1930: 39-40).

Eustaquio Carranza, refiriéndose a los juegos de cartas que vio practicar a fines del siglo pasado, nos dijo que los predilectos eran el truco y la escoba de quince.

En el párrafo de Sánchez Labrador, que hemos transcripto al hablar del juego de dados, hallamos algunas noticias sobre el empleo de naipes por parte de los pampas. Mucho más explícitas son las observaciones del Coronel García, efectuadas en 1822: "...jugaban con destreza ya al monte, paro y otros juegos conocidos, pero con más generalidad el llamado *tenderete*, que lo usan mucho y lo prefieren a todos los demás: a él, como a los otros, se descamisan y juegan todo lo que tienen con las argollas<sup>1</sup> o equivalentes al valor de una especie. Este sistema lo adoptan por cómodo, pues cuando se reúnen en las ferias no pueden cargar ni arrear las telas y bestias destinadas al juego, y si aquella moneda que, perdida, el acreedor o ganador ocurre o va en persona recibirse de su ganancia. Muchas veces algunos se hacían dueños de la escasa fortuna de un pequeño rodeo de vacas, y las pocas telas que tenía para sustento, quedándose reducido a la mendicidad, y por consiguiente sin tener como alimentar su familia. Es una de las pasiones o vicios que más predomina a estos bárbaros, y lo excesivo de él es lastimoso cuando no respetan para sacrificarle lo más sagrado, cual es, la vida de su muger e hijos; porque faltándoles el sustento ninguno se los facilita" (García 1910 a: 123).

Guinnard, por su parte, nos dice lo siguiente: "En las tribus pampas, las más próximas a los pueblos hispanos americanos, juegan a los naipes españoles; pero ninguno de entre ellos podría ser más concienzudo que los tahures de profesión. Hacen en los ángulos de cada carta unas marcas apenas perceptibles, que solamente sus ojos ejercitados pueden reconocer. Cada jugador emplea a su turno el juego

<sup>1</sup> Véase el párrafo de este mismo autor que incluimos en los juegos de dados.

así preparado. Al mezclar las cartas distinguen las buenas de las malas y son tan diestros en la forma de darlas que se deshacen siempre de las últimas a costa de sus adversarios. Las partidas que emprenden son de larguísima duración y muy encarnizadas; quien tiene la prioridad considera siempre que ha ganado lealmente, en razón de las dificultades que le ha sido menester superar para quitar la apuesta de los otros, consistente en general en objetos de cierto valor como espuelas o estribos de plata" (Guinnard 1941: 95).

Los juegos con barajas importadas deben tener una amplia difusión entre los aborígenes sudamericanos, mucho mayor de lo que puede desprenderse de la bibliografía existente, especialmente si se trata de juegos autóctonos. Datos concretos o que, por lo menos, permitan suponer sistemas lúdicos propios, sólo tenemos sobre los araucanos de Chile (Pareira Salas 1947: 213-214) y aónikenk (Musters 1964: 252) en el siglo XIX y para los modernos pilagás (Palavecino 1933: 569), mocovíes y toba-takshik (Martínez-Crovetto 1968: 8-10).

6. *Agué kuzén*. — Consiste en el pasatiempo conocido como "cara o cruz". Antiguamente, los araucano-pampas lo efectuaban con las viejas monedas de cobre hoy desaparecidas. Con la mano derecha, el que iniciaba la partida arrojaba la moneda hacia arriba de modo que diera vueltas en el aire y cayera sobre el suelo. Si obtenía "agué" (cara), ganaba la apuesta. Luego tiraba otro y así todos los participantes, en forma sucesiva. Las partidas duraban largas horas, mientras las prendas apostadas cambiaban continuamente de mano.

Hoy día subsisten diversiones con monedas o con otros objetos de este tipo, pero ya no tienen la importancia de antaño.

## II. JUEGOS DE HABILIDAD

1. *Tafá kuzén*. — El juego de la *taba* se realizaba según las reglas usuales (véase Martínez-Crovetto 1968: 12-13). Pese a su prohibición por los edictos policiales, tiene aún vigencia entre los aborígenes de Los Toldos. En el siglo pasado fue el más empleado y, a su vez, el responsable de la pérdida total de los bienes de algunos paisanos.

La cara ganadora se llama "kemelí" (buena suerte) y la perdedora "kulú" (culo). El astrágalo se denomina "tafá foró" o también, "kulú kawé".

En el diccionario de Erize (1960: 61) figura la *taba* bajo el nombre de "eachni" y el juego de la *taba* como "eachnin". El término

“tafá”, recogido por nosotros, es una corrupción de *taba*, del mismo modo que “*kulú*” lo es de *culo*.

Es evidente que, al igual que en el caso de los *mocovíes*, fue adoptado de los *criollos*.

2. *Pelankatún*. — Los juegos de hilo (*cat's-cradle*) no habían sido mencionados con anterioridad para el grupo *araucano* y según algunos autores (Métraux 1930: 473-476; Nordenskiöld 1929: 172) su límite de distribución austral se halla en el *Chaco*. Quiere decir que su existencia entre los *araucano-pampas* amplía considerablemente el área de dispersión.

Casi todos nuestros informantes se refirieron al “*pelankatún*”, como un pasatiempo muy antiguo que, en su niñez, aprendieron de los viejos. Es muy probable, inclusive, que antaño haya tenido una vigencia mucho mayor que ahora, pese a que los niños saben aún entretenerse realizando representaciones, algunas de ellas tomadas de los mayores y otras inventadas o improvisadas en el momento. Entre las primeras, varias deben ser tradicionales, pues casi todos los que consultamos, viejos, jóvenes o niños, las conocían.

De ellas, hemos podido dibujar las siguientes:

“*Kechiú silló*” (*culo de la perdiz*) (Fig. 3 c).

“*Namún choiké*” (*pata de avestruz*) (Fig. 3 a).

“*Wenuñúm choiké*” (*pico de avestruz*) (Fig. 3 b y 4).

Además de la figura llamada “*kátri mamué*” (*serrucho*), que es exactamente igual a la que los *guaraní-mbíá* de Misiones denominan “*sierra*” (Martínez-Crovetto 1968 b: 6, fig. 2), hemos visto realizar la *hamaca* o “*pilchén kawé*”, cuyo dibujo no pudimos efectuar. Como detalle interesante, compárese la fig. 1 C del trabajo mencionado, correspondiente a la llamada “*ñandú písá*” (*pata de avestruz*) con la que aquí ilustramos con el nombre “*namún choiké*” y apréciese la gran semejanza entre ambas.

De las representaciones mencionadas, la primera es fija, mientras que las restantes son móviles y el “*serrucho*”, como en el caso de los *guaraníes*, se verifica entre dos participantes.

En caso necesario se ayudan con los dientes o solicitan a otro que sostenga ciertas partes de la trama, mientras el ejecutor cambia la posición de los dedos.

3. Koilá kuzén. — Se trata de un juego de ilusión que se realiza con un hilo atado por sus extremos. Se toma éste con los dientes y se lo enreda en los dedos de la mano izquierda, la cual se ha colocado previamente cerca de la boca. Al tirar del otro extremo con la mano

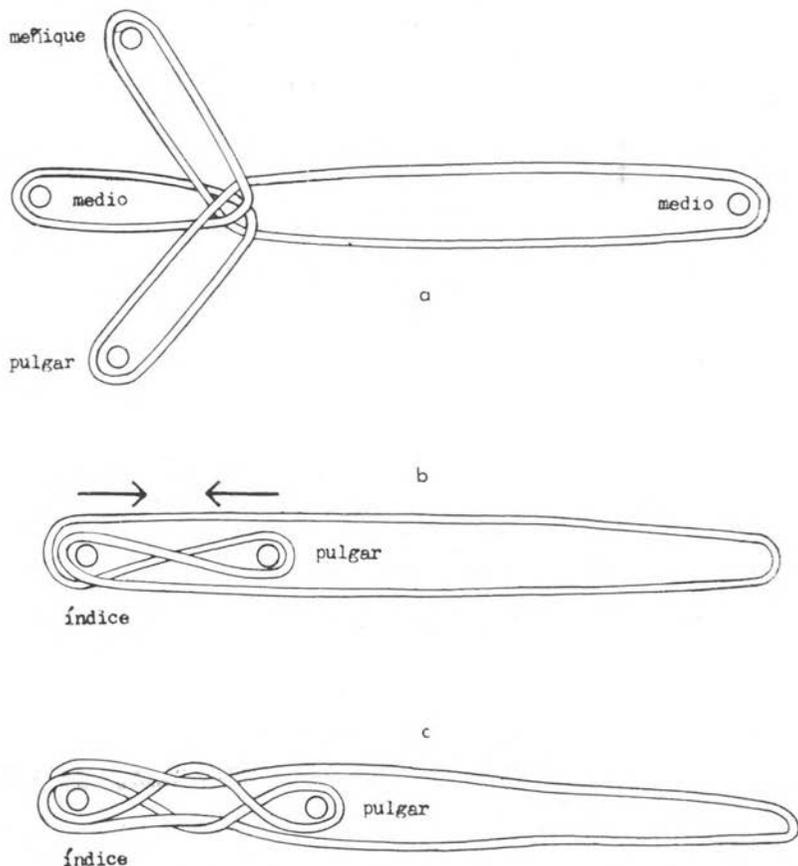


Fig. 3. — Juegos de hilos : a, "namún choiké" ; b, "wenuñám choiké" ; c, kechiú silló"

derecha, el hilo se suelta limpiamente sin quedar enlazado a ninguno de los dedos.

Esta diversión, al igual que la siguiente, nos fue enseñada por Eustaquio Carranza, quien aseguró haberlo aprendido de su padre. "Koilá kuzén" quiere decir juego de mentira.

4. Willún kelché. — Es otro pasatiempo de ilusión con un trozo de hilo anudado en los extremos. Para efectuarlo se procede a enredarlo en los dedos de la mano izquierda, luego de haberlo enlazado al

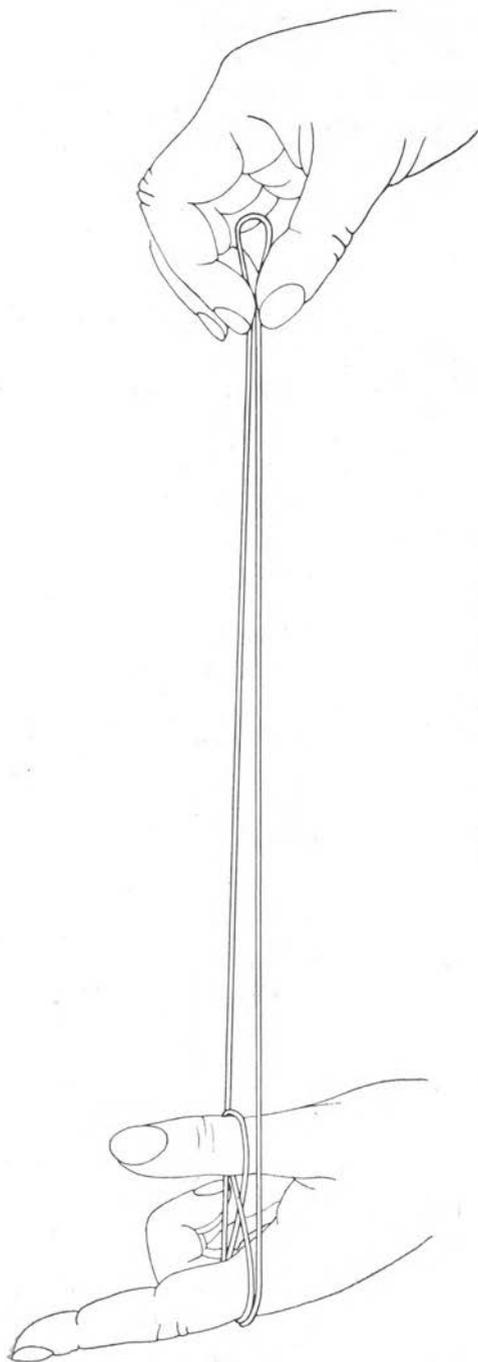


Fig. 4. — "Wenzhám choiké"

pulgar, de manera tal que quede bien firme. Sin embargo, al tirar de la porción libre con la mano derecha, éste se desprende suavemente.

“Willún kelché” significa tripa enrollada.

El mismo existe entre los indios de las Guayanas (Roth 1924, fig. 326).

5. Añilwé. — La payana era practicada por hombres, mujeres y niños y aún subsiste entre éstos. Utilizaban huesitos, trozos de cerámica o carozos de durazno y la variante que jugaban corresponde a la que hemos anotado para los guaraní-mbiá de Misiones (Martínez-Crovetto 1968 b: 3-4), por lo cual no insistiremos con su descripción. Las mujeres y los niños solían tener una bolsita conteniendo las piezas para el juego y las llevaban cada vez que iban de visita a otra casa. Era un simple entretenimiento en el cual no se efectuaban apuestas.

Sánchez Labrador (1936: 49) escribió en la segunda mitad del siglo XVIII, refiriéndose a los pampas: “Las muchachas son divertidas, se entretienen en hazer muñecas; y también en el juego de las cinco piedrecitas, tirando una a lo alto, y antes que caiga levantando la otra del suelo, cogiendo en el ayre, la que tiró a él, como hazen también las Niñas Españolas”. Significaría esto que la variante utilizada en aquel entonces es diferente de la actual. Los araucanos de Chile, según Manquilef (1914: 267-268) llaman “allimlim” a este juego y lo ejecutaban con seis piedritas.

En cuanto a su distribución entre los aborígenes de sudamérica, véase nuestra publicación ya citada.

6. Elkán kuzén. — Corresponde a nuestro bien conocido “¿en qué mano está?”. Lo ejecutaban poniendo ambas manos tras la espalda y ocultando en una de ellas un huesito o un palito. Presentaban luego los puños cerrados al contrincante, quien debía adivinar en cuál estaba. Eran afectos a él grandes y chicos y solían cursar apuestas.

Se trata, según creemos, de una recreación aborígen y sabemos que la practican o practicaron, a través de variaciones originales, los niños tobas del este del Chaco, los mocovíes (Martínez-Crovetto 1968: 25), los vilelas (Martínez-Crovetto 1968a: 10), los aymaras (Cooper 1949: 512) y los guaraníes de Misiones (Martínez-Crovetto 1968b: 13).

“Elkán kuzén”, que quiere decir jugar a esconder, aún perdura entre los niños.

7. Tretrén. — Un pasatiempo de mujeres, que nos fue referido por Rosaria Rainao, es el siguiente: cuando concurrían a la Laguna

del Cementerio, iba cada una provista de un palito bien redondo y de unos 20 cm de largo. Elegían un lugar sobre la barranca arenosa de la laguna y todas soltaban simultáneamente los palitos de modo que rodaran cuesta abajo; primero, en la parte empinada de la cuesta, se deslizaban rápidamente, pero luego, al disminuir la pendiente y dada la consistencia arenosa del suelo, lo hacían con lentitud. Ganaba aquella cuyo palito llegaba antes al borde del agua o bien, si tal no se lograba, el que había recorrido mayor distancia antes de detenerse definitivamente.

Esta diversión ha caído en desuso.

8. Añil kuzén. — Se trata de la conocida "pulseada de dedo", que se realiza engañando el dedo mayor de la mano derecha con su similar de la misma mano del contrincante y haciendo rotar la propia en sentido contrario a las agujas del reloj. El que logra hacer girar la mano del oponente gana la prueba.

Un juego semejante hemos descripto para los guaraní-mbíá (Martínez-Crovetto 1968b: 4).

9. Kiñéke mamué. — Consiste en dejar caer sobre el suelo un mazo compuesto de palitos de unos 10 cm de largo y luego recogerlo uno a uno sin que se mueva ninguno de los que quedan.

Es similar al "redaiák" de los mocóvíes (Martínez-Crovetto 1968: 10) y al "emomí" de los guaraníes (Martínez Crovetto 1968b: 3).

10. Pillán kuzén. — A fines del siglo pasado, las viejas, provistas de latas, acostumbraban a juntar "pillán" (conchas de caracol del género *Ampullaria*), que en esa época eran muy abundantes en las lagunas de la región. Luego, cuando se sentaban alrededor del fuego, se divertían tirándose caracoles con la mano, una a otra, y esquivando o abarajando los que les eran arrojados.

Este juego, del cual desconocemos antecedentes, nos fue referido por Rosaria Rainao.

### III. JUEGOS DEPORTIVOS

1. Palín. — La chueca, según nos dijo Eustaquio Carranza, uno de los pocos aborígenes de Los Toldos que alcanzó a verla jugar, fue un deporte muy popular entre los varones a fines de la centuria pasada. Los partidos se realizaban en una cancha de más o menos 50 m de largo por el mismo ancho, aunque sus dimensiones variaban según el número de participantes. A modo de "arcos", en dos lados opuestos trazaban sobre el suelo sendas rayas de unos 3 m de largo.

Generalmente intervenían ocho individuos, constituyendo dos equipos y provistos de sus respectivos palos. Estos, que recibían el nombre de "wiñó", tenían aproximadamente 1,20 m de largo, con el extremo curvado y, de acuerdo con Rosaria Rainao, eran pintados de azul con tinta preparada a base de añil. Una tosca bocha de madera de unos 10 cm de diámetro servía como pelota.

Para comenzar el "palín", colocaban la pelota en un pequeño hoyo, ubicado en el centro de la cancha. Dos jugadores enganchaban sus palos encima del hoyo e, inmediatamente que uno de ellos decía "kuzé aió palín" (vamos a empezar la chueca), trataban de hacer salir la bocha impulsándola hacia campo contrario. Luego, el que la obtenía procuraba, con la ayuda de sus compañeros y la oposición de los contrarios, llevarla hasta la raya correspondiente al otro equipo y hacerla pasar por encima de ella. De este modo se conseguía un tanto. Pero, según Carranza, para que tuviera valor, el que lo había logrado debía realizar una prueba de "lonkótun" con un adversario y salir vencedor de ella.

Salvo que se hubiera convenido otra cosa, para ganar un equipo debía obtener un "score" de 3 a 0, lo cual hacía que los encuentros se prolongaran por espacio de largas horas y, a veces, era necesario suspenderlos al llegar la noche y reiniciarlos al día siguiente. Esto se debía a que si uno de los bandos, por ejemplo, ganaba 2 a 0 y los oponentes conseguían un tanto, el resultado no era 2 a 1, sino que se le descontaba un punto al que iba venciendo, de modo que quedaba reducido a 1 a 0.

El "lonkótun", que describiremos más adelante, era usado también para castigar al jugador que cometía un error o realizaba una acción excesivamente violenta en perjuicio de algún rival. En primer caso era "lonkoteado" por sus propios compañeros y en el segundo, por los miembros del otro bando o por el juez de raya, si es que lo había.

Para los partidos "serios", solían designar un árbitro o juez, encargado de convalidar o castigar las jugadas. Cuando éstos se realizaban como simple diversión o con carácter de entrenamiento, no lo empleaban.

Las apuestas, consistentes en dinero, ropas, paños, prendas de vestir y de ensillar, eran corrientes, no sólo entre los atletas, sino también entre los espectadores.

Antes de los encuentros importantes, los jugadores bailaban y cantaban, "para poder ganar", al decir de Rosaria Rainao.

La chueca es un deporte que ha merecido amplias y numerosas descripciones a través de los diversos cronista y viajeros que estuvieron entre los mapuche chilenos a partir de Ovalle (1888, 1 : 163-164), autor que en la primera edición de su obra, publicada en 1646, lo ilustró con una magnífica lámina.

En lo que se refiere a los araucano-pampas, conocemos una breve descripción de pluma del coronel Manuel Pueyrredón (1929: 301), quien participó en la campaña al desierto en 1828. Mucho más extensa es la de Guinnard (1941: 96), que transcribimos a continuación: "En el juego de la chueca, cada hombre enteramente desnudo, pintado el cuerpo de diversos colores, altos los cabellos y fijos con una banda de tela, se arma de una pesada caña llamada *uiñu*, curvada en uno de los extremos, y busca por adversario a uno de sus congéneres dispuestos a exponer un empeño equivalente al suyo; una parte deposita su apuesta a un costado y la otra en el opuesto. La longitud del campo, calculada según el número de los jugadores, está limitada por lanzas plantadas de a dos. Los jugadores ocupan sus lugares por parejas uno frente a otro. Una pequeña pelota de cuero es colocada entre los dos que forman el centro de la línea. Entonces los dos campeones cruzan sus cañas, la parte curva apoyada en el suelo, de manera que al tirar fuertemente hacia sí hacen rebotar la pelota tomada entre las partes curvas. Una vez lanzada al aire, se trata de atraparla al vuelo, sea para darle un nuevo impulso con la caña de la que se sirven como de raqueta, sea para volverla de modo de hacerla tomar un camino opuesto al que trata de darle la parte contraria. Si el que, en el interés de su bando debe hacerla ir hacia la derecha, hace que la pelota vaya hacia la izquierda, se ve inmediatamente forzado a tirarse de los cabellos de aquellos a quienes ha hecho mal. Rara vez terminan estas diversiones sin piernas o brazos rotos o aun cabezas gravemente heridas. Además, no tengo en cuenta los golpes que los jueces de campo armados de grandes correas de cuero, descargan desde sus caballos sobre los combatientes fatigados, para devolverles fuerzas y vigor". Esta descripción, que como sabemos corresponde a lo observado por Guinnard entre los años 1856 y 1859, discrepa en algunos detalles en cuanto a la forma de jugar al "palín" unos treinta o cuarenta años después.

También lo han practicado los araucano-ranqueles (Mansilla 1905, 2: 153), los araucano-pewenche (Cruz 1910: 307), los puelches del sur de Mendoza (Rusconi 1961: 464), los araucanos de Neuquén (San Martín, s. f. págs. 138-140) y del Chubut (Flury 1944: 26) y, fuera

del área araucana, los aónikenk (Schmid 1964: 50), los vilelas (Martínez-Crovetto 1968a: 3) y otros numerosos grupos raciales chaqueños (Martínez-Crovetto 1968: 19).

En Los Toldos, este deporte dejó de usarse a fines del siglo pasado.

En cuanto a la nomenclatura araucano-pampa relativa a la chueca, sólo hemos podido obtener los siguientes vocablos de boca del mencionado Carranza: "palicán", jugar a la chueca; "paliwé", cancha; "wiñó", palo; "palín", nombre del juego y de la pelota.

2. Trumún. — Para esta actividad, se utilizaba una cancha llamada "trumwé", de menor tamaño que en el caso del "palín". En sus extremos, mediante dos rayas, señalaban los arcos. Los jugadores, que podían ser hombres o mujeres, formaban dos equipos de cuatro componentes cada uno. Su misión consistía en transportar la pelota hacia la valla contraria e impedir, a su vez, que la propia fuera vencida, pero siempre empujándola o deteniéndola con los pies.

La pelota, denominada "trum", la preparaban con una vejiga de yeguarizo inflada, o con cuero de potro o de oveja, convenientemente cosido y relleno con lana, con líquenes o con hongos de palo picados.

En el centro de la cancha, señalado con una raya, colocaban la pelota. Para iniciar el partido, dos componentes, tomados de ambos brazos trataban de empujarla con el pie hacia los de su propio bando.

El juego tenía un desarrollo, en cierto modo, similar al del fútbol moderno, pero no se regulaba el tiempo de duración del encuentro, sino que establecían el número de tantos o goles que debía obtener el bando ganador, los cuales, por lo común, eran 5 ó 6.

El "trumún" era exclusivo de mujeres y muchachos.

Una de las ocasiones en que se jugaba, era cuando una adolescente entraba en la pubertad. Mientras duraba su primera menstruación debía permanecer encerrada en una habitación oscura y se la alimentaba exclusivamente con bofe o hígado de vaca. A la terminación del período de aislamiento, se festejaba su llegada a la plena condición de mujer, entre otras cosas, con una partida, para lo cual la muchacha buscaba tres compañeras y desafiaba a un equipo compuesto por cuatro jóvenes, todos ellos entre los 14 y 17 años de edad.

Eustaquio Carranza vio el último "trumún" cuando tenía 12 años, lo cual quiere decir que en Los Toldos se extinguió hacia 1880.

Sánchez Labrador mencionó este juego para los pampas de la segunda mitad del siglo XVIII. También se lo ha señalado para los mapuche de Chile (Manquilef 1914: 289) y los araucanos de Neuquén (San Martín, s. f., pág. 141). Se trata de un deporte exclusivo de este grupo.

3. Pilmatún. — Se jugada con una pelota de unos 15 cm de diámetro, llamada "pilma", hecha con cuero de oveja o de potro lonjeado y rellena con lana, líquenes o, principalmente, con corcho picado.

Los contendientes podían ser dos o más. Si eran varios, trazaban una línea circular sobre el suelo, con un radio de unos 4 ó 5 m, sobre la cual se ubicaban, dando la espalda al centro de la cancha o "pilmawé".

El juego podía realizarse entre equipos o en forma individual. En este último caso se procedía de la siguiente manera: un participante tomaba la pelota entre sus dos manos y doblando el tronco hacia adelante, la hacía pasar por entre sus piernas entreabiertas, arrojándola con fuerza en dirección a cualquier rival; si éste era golpeado en el cuerpo, quedaba eliminado y debía retirarse; si conseguía tomar la "pilma" con sus manos, sin despegar los pies del suelo, la enviaba hacia otro, del mismo modo que el primer jugador. En caso de que la pelota saliera fuera de la cancha sin tocar o ser agarrada por ninguno, le correspondía tirar a aquel a quien había sido destinada.

De esta manera, se iban eliminando, hasta que sólo restaba uno, que era el vencedor y, en consecuencia, el ganador de las apuestas.

Cuando jugaban en equipo, cada bando se componía de igual cantidad de individuos, número que se iba reduciendo a medida que recibían el correspondiente pelotazo, hasta quedar únicamente representantes de uno de ellos, los cuales se llevaban lo apostado.

El "pilmatún" es un deporte original de los araucanos que alcanzó una amplia dispersión a través de toda el área ocupada por ellos. Fue citado para los mapuche de Chile por Núñez de Pineda y Bascañán (1863: 61), quien lo vio jugar a principios del siglo XVII, para los araucanos neuquinos (San Martín, s. f., pág. 140; Alvarez 1962: 638), para los pewenche (Cruz 1910: 306), para los puelches del sur de Mendoza (Rusconi 1961: 464). En cuanto a los pampas, Sánchez Labrador (1936: 48) escribió lo siguiente: "Otro juego de los grandes es el de la *Pelota*. Procuraré darle a entender del mejor modo, que se pudiere: Doce, o más Indios se ponen en círculo, todos desnudos sin hilo de ropa sobre sus cuerpos, y esto aunque sea en el rigor del

invierno. Dispuestos del modo dicho, coge uno la *Pelota*, y haciendo dar un bote, la hecha por entre sus piernas a las espaldas de el que está a su lado: éste al sentir el golpe en sus costillas, se revuelve con gran ligereza, y cogiendo la *Pelota* de rebote, la haze pasar por entre sus piernas, y la arroja a las espaldas de otro, como lo hizo el primero. De este modo va dando buenas la *Pelota*, pasando por entre las piernas de todos, y rebotando en sus espaldas. Si alguno no fue pronto a rebolverse y recibir el bote de la *Pelota*, para hechársela al otro, pierde su juego con fiesta del partido. Este juego apenas se puede comprender por lo raro sino viéndole". De modo que la variante jugada a mediados del siglo XVIII era diferente de la practicada a fines de la centuria pasada.

En su diario de viaje de 1822, el Coronel García (1910a: 169) suministra otra descripción de este juego: "El *pilmatum* es un juego semejante a la lucha: para presentarse a la palestra, . . . forman bandos de cuatro a cinco . . . Describen una circunferencia de cuatro varas de radio, marcándola con rayas y lazos para no traspasarla. En el centro se colocan los lidiadores, formados ambos partidos a  $\frac{1}{2}$  vara, cara a cara. Uno de ellos tiene una pelota en la mano: éste la arroja con violencia sobre el cuerpo de su contrario: éste la recibe, y la dirige sobre otro enemigo, distinto de el que se la dirigió primero: éste la recibe, y con fuerza la arroja sobre otro del partido opuesto: así es que este continuo movimiento para no perder la pelota, lo ejecutan de un modo pronto y ágil: cuando recibe uno el golpe en cualquiera parte del cuerpo, corresponde al mismo o a otro del partido opuesto con igual tiro: si alguno no acierta al contrario, pierde cierto número de tantos; y si no corresponde con la pelota al recibir el golpe, o la deja caer en tierra, pierde igualmente cierto número de tantos; si alguno traspasa el límite descripto, pierde igualmente un número determinado; y un cierto número de pérdidas completa una partida, a la que juegan intereses de ambas partes. Si la pelota cae acaso en tierra, lidian luchando para tomarla primero ambos partidos, porque ganan una corta cantidad de puntos: en esta lucha arrancan con las uñas, que al propósito se las dejan crecer, algunos pedazos de carne de los contrarios para conseguir la pelota . . . El partido que gana recibe su premio especies de plata, telas u otras cosas que apuestan; y reciben por conclusión música y festejos de los mirones".

Por su parte, la india apellidada Unepeo, narró a Rusconi otra forma de "pilmatún", según la vio en La Pampa, donde era nacida (véase Rusconi 1961: 463-464).

¿Serían diversas las variantes empleadas o bien, se trataría de un juego uniforme y, en consecuencia, incorrectas las observaciones anotadas por los diversos autores?

Con la araucanización de la llanura pampeana y del norte de la Patagonia, este esparcimiento pasó a los gununa-kene (Harrington en González 1965: 91) y a los aónikenk (D'Orbigny 1945, 2: 696; Musters 1964: 251).

4. Topéltu aió. — El deporte varonil de la lucha era de frecuente uso por parte de los araucano-pampas. Dos contrincantes se ponían frente a frente, las piernas bien firmes sobre el suelo y se tomaban mutuamente del cuello con ambos brazos. Comenzaban entonces a forcejear hasta que uno de ellos lograba derribar al otro al suelo. Muy comúnmente realizaban apuestas, las cuales eran confiadas a un juez que dirigía el combate.

García (1910a: 168) dice que entre los ejercicios gimnásticos de los pampas figuraba la lucha.

En nuestro estudio sobre los juegos de los vilelas, hemos dado datos sobre la distribución de la lucha cuerpo a cuerpo entre los aborígenes sudamericanos (Martínez-Crovetto 1968a: 5).

5. Lonkótun. — Dos contendientes del sexo masculino, ubicados a dos o tres pasos de distancia, esperaban una orden del juez para aproximarse rápidamente y tomarse del pelo. Por medio de violentos y dolorosos tirones, trataban de arrojarse mutuamente al suelo, para lo cual avanzaban y retrocedían haciendo numerosas cabriolas, a fin de anular los esfuerzos del contrario. La lucha terminaba cuando uno de ellos era derribado.

El "lonkótun", deporte viril por excelencia, servía también para dirimir ciertas cuestiones en el juego de la chueca, como indicamos anteriormente.

Su distribución es típicamente araucana y ha sido señalado para los mapuche de Chile (Manquilef 1914: 802-803), los pewenche (Cruz 1910: 307) y los ranqueles (Mansilla 1905, 1: 333-334). En cuanto a su práctica durante los partidos de chueca, ver Guevara (1927: 353-363) y Alvarez (1962: 638).

Por otra parte, una diversión similar practican las mujeres chocó (Kochelmann 1952: 158).

6. Kawél kuzén. — Las carreras a caballo por parejas fue uno de los esparcimientos más practicados por los araucanos de Los Toldos.

Acostumbraban a correr distancias de una legua y los parejeros se montaban en pelo, utilizándose solamente freno y riendas. Para este tipo de competencia disponían de dos jueces de raya, uno en la largada y otro en la línea de llegada, siendo este último el que certificaba la victoria de uno u otro contendiente. Para largar, partían al galope y, a la voz del juez, daban rienda suelta a los caballos.

Apostaban yeguarizos, vacas, ovejas, dinero, etc., tanto los participantes como los espectadores. En general, este deporte apasionaba a hombres y mujeres, pero sólo los primeros actuaban como jinetes.

García (1910: 253) menciona las carreras de caballos que vio realizar a los indios de Salinas Grandes (La Pampa) en 1810. Por su parte, Rusconi (1961: 406), basándose en datos obtenidos de aborígenes araucanos de dicha provincia, sostiene que durante el "cata-cahuin", fiesta efectuada al comienzo de la primavera, las carreras de caballos figuraban entre las diversiones más importantes. En una publicación anterior nos hemos ocupado de su distribución entre los aborígenes sudamericanos (Martínez-Crovetto 1968a: 5).

7. Namúntun. — Las carreras pedestres eran usuales. Realizaban pruebas de velocidad hombres y mujeres jóvenes por separado, sobre distancias de 50 ó 100 metros. Todas las mañanas acostumbraban a correr para mantenerse entrenados.

Según Erize (1960: 274 y 219) "numuntun" quiere decir caminar y carrera pedestre se dice "levlevtan".

8. Newén pel. — La "cinchada de la soga" fue practicada por los araucano-pampas de manera especial. Previamente se trazaba una línea o raya en el centro del campo y luego los competidores, que eran dos, se colocaban frente a frente, separados por tres o cuatro pasos. Para cinchar utilizaban un lazo, el cual era pasado por la parte posterior del cuello y de allí descendía por delante y pasaba por entre las piernas, siendo sujetado con ambas manos a la altura del abdomen. De este modo, debían hacer fuerza reculando para tratar de que el contrario pasara por encima de la raya. Era un juego exclusivamente masculino y realizaban en él toda clase de apuestas.

9. Nalkantuí. — Las peleas ficticias a cachetadas eran frecuentes entre hombres y niños. Para realizarlas, dos rivales trataban de golpearse la cara mutuamente con las manos abiertas, mientras que, al mismo tiempo evitaban los golpes del contrario, realizando fintas, esquivas y tanteos.

Un deporte similar hemos señalado para los guaraníes de Misiones (Martínez-Crovetto 1968b: 10).

10. Lekáitun kruzén. — Un individuo arrojaba una boleadora (lekái) hacia arriba, y otro trataba de bolearla con la suya mientras se hallaba en el aire. Se jugaba entre dos y efectuaban apuestas. Si los participantes eran varios, realizaban la prueba por parejas buscando eliminarse mutuamente, hasta que sólo quedara un ganador.

Sánchez Labrador observó este mismo pasatiempo entre los niños pampas del siglo XVII: "Otro modo de juego de la gente menuda es éste: pónense algunos en círculo, como seis, o ocho: uno tira acia arriba, o al ayre sus bolas, y al punto los demás disparan las suyas a enredar y coger al vuelo las del primero: el que mejor las enredó, vence, y gana el premio" (Sánchez Labrador 1936: 47). Ha sido registrado también para los aymaras (Bertonio 1612, 2: 195), chorote y chulupí (Nordenskiöld 1912: 62), matacos y tobas (Métraux 1946: 338).

11. Rulpá kuchillo aió. — Una costumbre generalizada entre los hombres, era efectuar pruebas de "visteo" con cuchillos. Para ello, se enfrentaban de a dos, provistos de sendos facones y simulaban un duelo, lanzándose estocadas y realizando avances, esquives y retrocesos, pero por supuesto, sin llegar a herirse. También solían "vistear" las mujeres.

12. Mépu achawáll. — Con un corcho y dos plumas de gallina, confeccionaban una suerte de volante o reguilete. Divertíanse con él mujeres y niños, para lo cual se distribuían formando una rueda y la golpeaban con la palma de la mano hacia arriba, enviándola de uno a otro, mientras procuraban que no cayera al suelo.

No tenemos antecedentes de ningún juego similar para los araucanos.

13. Wellél. — La natación era conocida, a fines del siglo pasado, por todos, hombres, mujeres y niños. Actualmente sólo la practican los jóvenes.

14. Zói kéme wellelén inché. — Literalmente: más ligero nada yo. Se trata de las carreras de natación que, antiguamente, se corrían con frecuencia, en especial entre los hombres. De acuerdo con nuestros informantes, en otras épocas las varias lagunas de la región eran mucho más grandes y aptas para este deporte. Hoy en día, algu-

nas se han secado y las que subsisten han disminuido considerablemente su nivel, por lo cual no son adecuadas para nadar.

#### IV. JUEGOS INFANTILES Y JUGUETES

1. Trómpa. — A fines del siglo XIX, los niños disponían de dos tipos de trompos de madera: uno, copiado de los importados, constaba de un cuerpo piriforme con una punta de hierro, generalmente hecha con un clavo y los ponían en marcha mediante un hilo enrollado en la parte inferior. Carranza nos aseguró que recién conoció este trompo cuando era muchacho y que antes no lo había visto.

El otro modelo, que parece ser más primitivo, consistía en un disco de madera atravesado por un palito. Se lo hacía girar tomando la parte superior del mencionado palito con las palmas de las manos.

Los niños realizaban competencias de duración y para "alentar" al trompo exclamaban "¡Calfucurá bailá!".

"Trómpa", nombre recogido por nosotros para este adminículo, es una corrupción del vocablo hispano "trompo". Erize (1960: 331) registra el término "piroi" para el trompo indígena y "piroitun", jugar con él.

2. Mamuél kawél. — El "caballito de palo" era una diversión infantil muy común, principalmente entre varones, que aún continúan empleando en la actualidad.

Se lo ha descrito para los niños vilelas y guaraníes (Martínez-Crovetto 1968a: 12 y 1968b: 14).

3. Pilchén kawé. — El columpio es un entretenimiento conocido ya en el siglo anterior. Lo construían con lazos o cinchones en desuso, y más modernamente con sogas, suspendidos de ramas apropiadas.

4. Elkawén. — Los niños araucanos fueron muy afectos al "escondite". La variante que jugaban y que aún juegan, era la de la "piedra libre". Antiguamente, para este objeto servía una raya trazada sobre el suelo y ganaba el que lograba pisarla primero. Hoy en día utilizan una pared o un árbol.

Se trata probablemente de un juego introducido, por lo menos en lo tocante a la "piedra libre".

Esparcimientos de este tipo han sido reportados para los grupos siguientes: araucanos del Neuquén (Koessler-Ilg 1962: 182), bororó

(Albisetti y Venturelli 1962: 930), chulupíes (Hanke 1939: 195), guaraníes en general (Métraux 1948: 88), garaní-mbiá (Martínez-Crovetto 1968b: 14), mocovíes (Martínez-Crovetto 1968: 25), onas (Gusinde 1931: 1140), indios del río Uaupés (Brüzzi Alves da Silva 1962: 208) y vilelas (Martínez-Crovetto 1968a: 13). Una variante, en la cual un solo niño se esconde y el resto lo busca, es el "nürükuram" de los mapuche chilenos (Manquilef 1914: 279-280).

5. *Renkén*. — El salto en largo, una diversión propia de muchachos, contaba antiguamente con muchos adeptos y los mayores se ocupaban de que lo practicaran con asiduidad, pues consideraban que, como la carrera pedestre, era un excelente ejercicio físico.

Realizaban competencias entre varios participantes los cuales, uno a uno, luego de tomar impulso conveniente, saltaban lo más lejos posible a partir de una raya trazada sobre el suelo, la cual no debía ser pisada. El lugar donde se posaba el pie, luego del salto, era señalado con otra raya a fin de determinar la distancia alcanzada por cada uno.

6. *Rénke kuzén*. — El salto a la cuerda es un pasatiempo, común a ambos sexos, adoptado modernamente. Se lo realiza en forma individual o en conjunto.

7. *Lekái*. — Un juguete muy común entre los niños varones de fines del siglo pasado eran las boleadoras. Las construían con dos trozos de marlo y un piolín y con ellas se entretenían en bolear un palo clavado en el suelo, o en perseguir perros y gallinas.

Juguetes similares tienen o han tenido los niños aónikenk (Fitz-Roy 1933: 178), araucanos neuquinos (Cox 1863: 186), pampas (Sánchez Labrador 1936: 46), chorotí (Nordenskiöld 1929: 52), chulupí (Nordenskiöld 1912: 72), mocovíes (Paucke 1943, 2: 167), uro (Palavecino 1949, 84, fig. 8), tobas y matacos (Métraux 1946: 338).

8. *Rulpá mamuel aió*. — Consiste en un duelo entre niños, los cuales, provistos de sendos palitos, realizan fintas y estocadas como si se batieran con cuchillos.

Este juego aún tiene vigencia.

9. *Lasú*. — Los varones acostumbran a practicar con lazos improvisados con una soga o con un cinchón, enlazando postes o perros.

"Lasú" es una araucanización del vocablo lazo.

D'Orbigny (1945, 3: 843) escribió refiriéndose a los pequeños "aucas": "Se los ve muy a menudo ejercitarse... en enlazar sus perros".

10. Traumál alká achawáll. — Se trata del "gallo ciego", evidentemente de introducción foránea. Un niño, con los ojos vendados, persigue a otros que le lanzan gritos y giran alrededor de él, tratando de agarrar a uno. Si lo logra, éste pasa a ser gallo.

"Traumál alká achawáll" quiere decir gallo ciego; según el anciano Eustaquio Carranza, se jugaba ya a fines del siglo pasado.

11. Koilá telaimí. — Una niña dice una frase afirmando un hecho cualquiera; otra le pregunta "koilá telaimí" (¿no es mentira?) y la primera responde "upimí" (sí, es cierto).

De esta forma, niñas de 8 a 10 años, solían entretenerse alrededor del fogón durante las largas veladas invernales.

12. Koilá peñén. — Las muñecas se hacían con un hueso de la pierna del carnero (tibia o fémur), en cuya cabeza le pintaban ojos, boca y nariz. También las fabricaban de trapo o con un palito al que se ataba otro más corto en forma de T, representando los brazos. Algunos padres las hacían tallando un palo relativamente grueso y con un alambre caliente le marcaban los ojos y demás rasgos faciales.

"Koilá peñén" quiere decir hijo de mentira. Erize (1960: 343) recoge el vocablo "pũñeñcantu", muñeca hecha con trapos y "pũñeñcantun", jugar con ella.

## V. JUEGOS PRACTICADOS EN LA ACTUALIDAD

La mayor parte de los pasatiempos que hemos descripto, han caído ya en desuso. Sólo unos pocos como la payana, el reguilete y los juegos de hilo subsisten aún como juegos infantiles.

Casi todos los deportes han sido desplazados por el fútbol que tiene numerosos adeptos, no sólo como ejercicio, sino también como espectáculo. Es así que en La Tribu existen varias canchas de dimensiones medianas y más o menos improvisadas. En ellas se juega los días de fiesta.

Las carreras de caballos aún se realizan, pero como hoy en día es muy elevado el costo de la manutención de un parejero, han perdido la importancia de antaño.

Las bochas y las barajas tienen un profundo arraigo, mientras que la *taba*, prohibida por los edictos policiales, sólo se juega ocasionalmente.

Los niños han modernizado sus entretenimientos, principalmente bajo la influencia escolar. A este respecto merece especial atención la "rayuela", la cual según Sánchez Labrador (1936: 49) divertía a las niñas pampas a mediados del siglo XVIII. Todos nuestros informantes estuvieron contestes en afirmar que se trata de un juego que los niños de ambos sexos aprendieron en las escuelas y que antiguamente no se conocía. La variante que hemos visto practicar corresponde a la que Menéndez (1963: 143) tipifica como "rayuela aeroplano b", pero no excluimos la posibilidad de que existan otras.

#### VI. VOCABULARIO ARAUCANO-PAMPA RELATIVO A JUEGOS

*Advertencia.* — El alfabeto usado para transcribir los vocablos aborígenes, corresponde en un todo a la pronunciación castellana, con las siguientes excepciones:

- e como en francés *petit*.
- u como en francés *lune*.
- k como *ca*, *que*, *qui*, *co*, *cu*.
- n es una *n* seguida de una oclusión gutural, sonando casi como *n(g)*.
- rr (y *r* al comienzo de las palabras), es una áptico-alveolar vibrante fuertemente fricativa.
- tr la *t* suena como en español y la *r* es la áptico-alveolar débil fuertemente fricativa.
- w es la *u* consonante.
- z como *th* inglesa en *thing*. Algunos la reemplazan por *d*.

agué kuzén (o angué), juego de cara o cruz. Lit.: cara-jugar.

allél, hueso hioides de la lengua del vacuno.

allél kuzén, juego de azar con huesitos. Lit.: jugar con el hioides.

añil kuzén, pulseada de dedo. Lit.: jugar con el dedo.

añilwé, juego de la payana.

awár kuzén, juegos con barajas.

elkán kuzén, juego denominado ¿en qué mano está? Lit.: jugar a esconder.

- elkawén, juego infantil del escondite.  
 kátri mamué, figura del juego de hilos. Lit.: serrucho.  
 kawél kuzén, carrera de caballos. Lit.: jugar con caballos.  
 kechukán, juego de azar con el kechukawé.  
 kechukawé, dado cónico usado para el kechukán.  
 kemeléi, suerte de la taba.  
 kechiú silló, figura del juego de hilos. Lit.: culo de perdiz.  
 kiñéke mamué, juego consistente en retirar palitos de un montón sin mover el resto. Lit.: de a uno-palos.  
 koilá kuzén, juego de ilusión con hilos. Lit.: jugar de mentira.  
 koilá peñén, muñeca. Lit.: hijo de mentira.  
 koilá telaimí, juego verbal infantil. Lit.: ¿no es mentira?  
 kulú, culo de la taba.  
 kulú kawé, astrágalo de vaca para jugar a la taba.  
 kuzé aió palín, frase usada para dar comienzo al juego de la chueca.  
 Lit.: juguemos chueca.  
 kuzén, o kudén, jugar.  
 lasú, lazo de juguete para los niños. Lit.: lazo.  
 lekái, boleadora infantil de juguete. Lit.: boleadora.  
 lekáitun, kuzén, juego con boleadoras.  
 lonkótun, lucha masculina tirándose del pelo.  
 mamué kawél, juego infantil del caballito de palo.  
 mamué kuzén, juego de azar del tipo suká. Lit.: jugar con palitos.  
 mépu achawáll, juego del reguilete. Lit.: ala de gallina.  
 nalkantuí, juego de las cachetadas. Lit.: pelear jugando.  
 namún choiké, figura del juego de hilos. Lit.: pata de avestruz.  
 namúntun, carrera pedestre.  
 newén pel, cinchada de la sogá. Lit.: cuello fuerte.  
 palikán, jugar al palín.  
 palín, juego de la chueca y nombre de la pelota usada en el mismo.  
 paliwé, cancha para jugar a la chueca.  
 pelankatún, juego de hilos.  
 pilhén kawé, columpio y figura del juego de hilos.  
 píma, pelota para jugar pilmatún.  
 pilmatún, juego de pelota autóctono.  
 pillán kuzén, juego con caracoles.  
 rénke kuzén, salto de la cuerda.  
 renkén, juego del salto.  
 rulpá guchillo aió, duelo simulado o prueba de visteo con cuchillos.  
 Lit.: "visteemos" con cuchillo.

- rulpá mamuéi aió, juego infantil con palitos, imitando el duelo a cuchillo. Lit.: "visteemos" con palos.
- tafá foró, astrágalo de vacuno, usado para jugar a la taba; tafá, corrupción de taba; foró, hueso.
- tafá kuzén, juego de la taba.
- topéltu aió, deporte de la lucha. Lit.: agarrémonos del cuello.
- traumál alká achawáll, juego infantil del gallo ciego.
- tretrén, juego consistente en hacer rodar palitos redondos cuesta abajo,
- trómpa, corrupción del vocablo trompo.
- trum, pelota usada para el juego del trumún.
- trumún, juego de pelota autóctono.
- trumwé, cancha para jugar trumún.
- wellél, natación.
- wenuñúm choiké, figura del juego de hilos. Lit.: pico de avestruz.
- willún kelché, juego de ilusión con hilos. Lit.: tripa enrollada.
- wiñó, palo para jugar a la chueca.
- zói kéme wellelén inché, carrera de natación. Lit.: más ligero nado yo.

## RESUMEN

Se estudian los juegos que los indios araucano-pampas de Los Toldos, provincia de Buenos Aires, practicaron a fines del siglo pasado y comienzos del presente, utilizando para ello la información suministrada directamente por los mismos aborígenes. Se describen seis juegos de azar, diez de habilidad, catorce deportivos y doce infantiles. Se hace un sumario de los practicados en la actualidad y se agrega un breve vocabulario relativo al tema.

## BIBLIOGRAFIA CITADA

- Albisetti, C. y A. J. Venturelli. 1962. Enciclopedia hororó. Vol. 1. Publ. nº 1, Mus. Regional Don Bosco. Campo Grande.
- Alvarez, G. 1962. Algunas costumbres interesantes del aborigen del Neuquén. Bol. Acad. Nac. Hist. 33: 623-641.
- Bertonio, L. 1612. Vocabulario de la lengua aymara. 2 vols. Juli Pueblo.
- Brüzi Alves da Silva, A. 1962. A civilização indígena do Uaupes. São Paulo.
- Carvallo y Goyeneche, V. 1876. Segunda parte de la descripción histórico-geográfica del reino de Chile. En Col. Hist. Chile, vol. 10. Santiago de Chile. (Manuscrito original c. 1796.)
- Cooper, J. M. 1949. Games and gambling. En Handb. South. Amer. Indians. 5: 503-524.

- Cox, G. C. 1853. Viaje en las rejiones septentrionales de la Patagonia. Santiago de Chile.
- Cruz, L. de la. 1910. Tratado importante para el perfecto conocimiento de los indios pegüenches, segun el órden de su vida. En P. De Angelis, Col. Obras Doc. Hist. Río de la Plata, 2ª ed., 1: 283-307. Buenos Aires. (Observaciones realizadas en 1806.)
- D'Orbigny, A. 1945. Viaje a la América Meridional realizado de 1826 a 1833. 4 vols. Buenos Aires.
- Erize, E. 1960. Diccionario comentado mapuche-español. En Cuadernos del Sur, Inst. de Humanidades, Univ. Nac. del Sur. Buenos Aires.
- Fitz-Roy, R. 1933. Narración de los viajes de levantamiento de los buques de S.M. "Adventure" y "Beagle" en los años 1826 a 1836. Vol. 3. Buenos Aires.
- Flury, L. 1944. Güiliches. Publ. n° 8, Inst. Arq. Ling. y Folkl. Dr. Pablo Cabrera, Univ. Nac. Córdoba.
- García, P. A. 1910. Diario de un viaje a Salinas Grandes en los campos del sud de Buenos Aires. En P. De Angelis, Col. Obras Doc. Hist. Río de la Plata, 2ª ed., 3: 197-260. Buenos Aires. (Viaje realizado en 1810.)
- 1910a. Diario de la expedición de 1822 á los campos del sud de Buenos Aires desde Morón hasta la Sierra de la Ventana. *Ibidem* 4: 69-186. Buenos Aires.
- Gómez de Vidaurre, F. 1889. Historia geográfica, natural y civil del reino de Chile. En Col. Hist. Chile, vol. 14. Santiago de Chile.
- González, F. 1965. Diario del viaje que hizo por tierra de Puerto Deseado al Río Negro en 1798. Buenos Aires.
- Guevara, T. 1927. Historia de Chile prehispano. Vol. 2. Santiago de Chile.
- Guinnard, A. 1941. Tres años de esclavitud entre los patagones. (Relato de mi cautiverio.) Trad. de R. A. Jiménez. Buenos Aires. (Estuvo prisionero de 1856 a 1858 entre araucano-pampas.)
- Gusinde, M. 1931. Die Selk'nam. Die Feuerland Indianer 1. Mödling bei Wien.
- Hanke, W. 1939. Niñez y juventud del indio. *Rev. Geogr. Amer.* 11 (66): 193-198.
- House, R. E. 1940. Epopeya india. Santiago de Chile.
- Hux, M. 1966. Coliqueo el indio amigo de Los Toldos. En *Contr. Hist. Pueblos Pcia. Buenos Aires*, vol. 33. La Plata.
- Jiménez de la Espada, M. 1965. Carta sobre cartas. En F. González, *Diario del viaje que hizo por tierra, etc.*, págs. 107-118. Buenos Aires.
- Kartsen, R. 1930. Ceremonial games of the South American Indians. *Soc. Sci. Fenn., Comment. Humanarum Litterarum* 3 (2). Helsingfors.
- Kochelmann, G. W. 1952. Von den Indianern Panamas. *Südamerika* 3 (2): 154-159. Buenos Aires.
- Koessler-Ilg, B. 1962. Tradiciones araucanas. *Inst. Filología, Fac. Humanidades y Cienc. Educación, Univ. Nac. La Plata*. Vol. 1.
- Manquilef, M. 1914. Comentarios del pueblo araucano. II. La gimnasia nacional (juegos, ejercicios i bailes). *An. Univ. Chile* 134: 257-301 y 301-383.
- Mansilla, L. V. 1905. Una excursión á los indios Ranqueles. 2 vols. Buenos Aires.
- Martínez-Crovetto, R. 1968. Viejos juegos de los indios mocovíes. *Etnobiológica* n° 2.
- 1968a. Algunos juegos de indios vilelas. *Etnobiológica* n° 5.

- 1966b. Juegos y deportes de los indios guaraníes de Misiones. *Etnobiológica* n° 6.
- Menéndez, E. 1963. Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela. *Cuadernos del Inst. Antropología* 4: 131-160. Buenos Aires.
- Métraux, A. 1930. Etudes sur la civilisation des indiens chiriguano. *Rev. Inst. Ethnol. Tuc.* 1: 295-494.
- 1946. *Ethnography of the Chaco*. En *Handb. South Amer. Indians* 1: 197-370.
- 1948. *The Guarani*. *Ibid.* 3: 69-94.
- Morris, I. 1956. Una narración fiel de los peligros y desventuras que sobrevivió Isaac Morris. En *Viajeros, Obras y Doc. Est. Hombre Amer.* vol. 1. Buenos Aires. (Estuvo entre los gununa-kene en 1740.)
- Musters, G. Ch. 1964. Vida entre los patagones. Trad. A. Costa Alvarez. Buenos Aires (ed. original de 1871).
- Nordenskiöld, E. 1912. *La vie des indiens dans le Chaco (Amérique du Sud)*. Trad. H. Beuchat. Paris.
- 1929. *Analyse ethno-géographique de la culture matérielle de deux tribus Indiennes du Gran Chaco*. Trad. M. de Luppé. Paris.
- Núñez de Pineda y Buscuñán, F. 1863. *Cautiverio feliz y razón de las guerras dilatadas de Chile*. *Col. Hist. Chile*, vol. 3. Santiago. (Estuvo cautivo en 1629.)
- Olivares, M. de. 1864. *Historia militar, civil y sagrada de lo acaecido en la conquista y pacificación del reino de Chile*. *Col. Hist. Chile*, vol. 4. Santiago. (Obra escrita antes de 1783.)
- Ovalle, A. de. 1888. *Histórica relación del reino de Chile*. *Col. Hist. Chile*, vol. 12. Santiago de Chile. (Ed. original de 1646.)
- Palavecino, E. 1933. Los indios Pilagá del río Pilcomayo. *An. Mus. Nac. Hist. Nat. Bs. As.* 37: 517-532.
- 1949. Los indios Uru de Irunito. *Runa* 2 (1-2): 59-83.
- Paucke, F. 1942-43. *Hacia acá y para allá*. (Una estada entre los indios mocobíes, 1749-1767). Trad. E. Wernicke. Vol. 1, 1942; vol. 2, 1943. Tucumán-Buenos Aires.
- Pereira Salas, E. 1947. *Juegos y alegrías coloniales en Chile*. Santiago de Chile.
- Pueyrredón, M. 1929. *Escritos históricos del Coronel Manuel Pueyrredón guerrero de la Independencia argentina*. Buenos Aires. (Participó en la campaña contra los pampas en 1828.)
- Rivet, P. 1930. *Les derniers charruas*. *Rev. Soc. Amigos Arq.* 4: 5-117. Montevideo.
- Roth, W. E. 1924. *An introductory study of the arts, crafts and customs of the Guiana Indians*. 38 *Ann. Rep. Bur. Amer. Ethnol.* Washington 1916-1917, pp. 25-745.
- Rusconi, C. 1961. *Poblaciones pre y posthispánicas de Mendoza*. Vol. 1. *Etnografía*. Mendoza.
- San Martín, F. s.f. Neuquén. Buenos Aires.
- Sánchez Labrador, J. 1936. *Paraguay católico. Los indios pampas, puelches, patagones*. Buenos Aires.
- Schmid, T. 1964. *Misionado por la Patagonia Austral. 1858-1865. Usos y costumbres de los indios patagones*. Buenos Aires.
- Schoo Lastra, D. 1928. *El indio del desierto. 1535-1879*. Buenos Aires.
- Serrano, A. 1947. *Los aborígenes argentinos. Síntesis etnográfica*. Buenos Aires.
- Vivante, A. 1944. Un juego con huesitos. *Rev. Geogr. Amer.* 21 (128): 268.