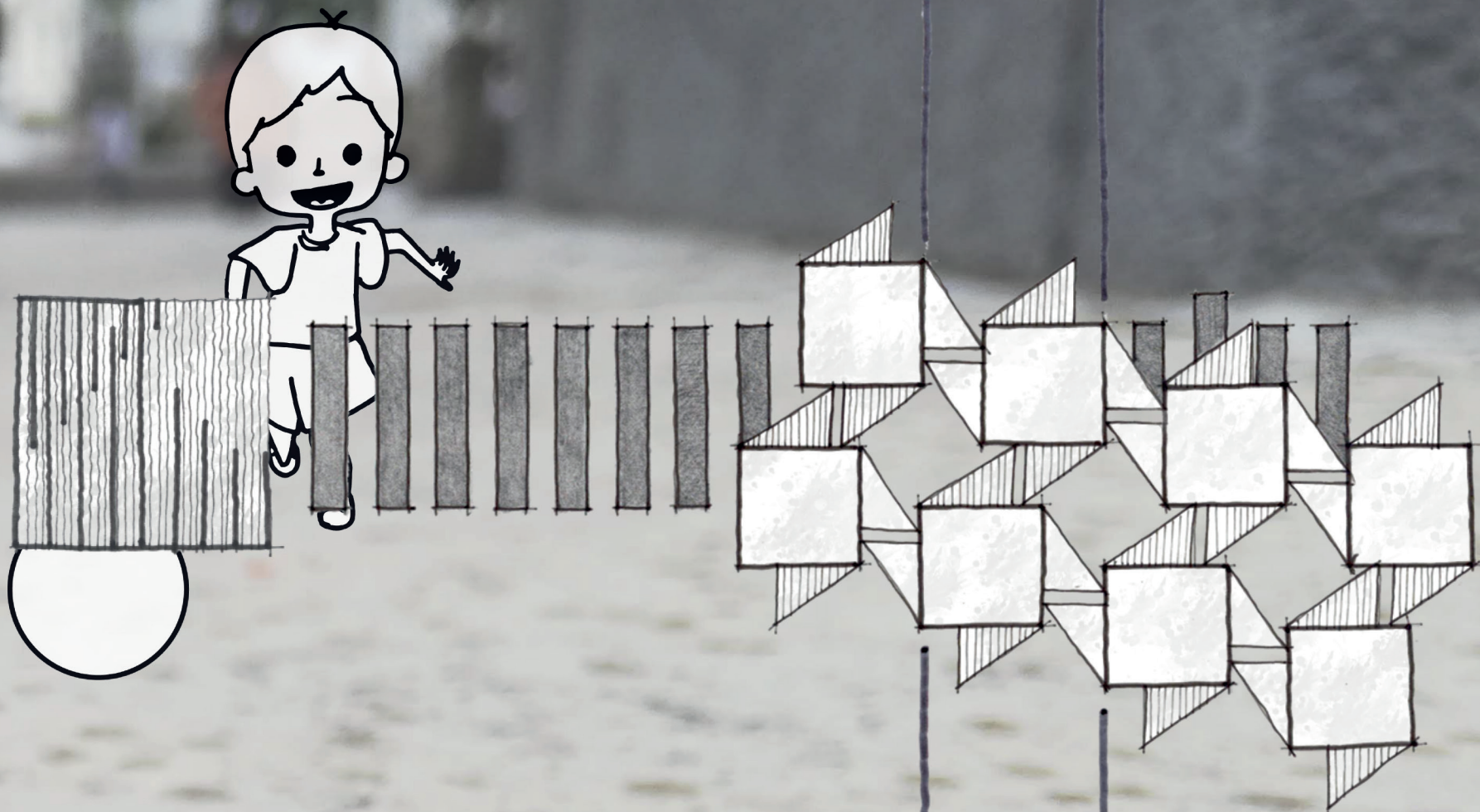




EL JUEGO EN LA CALLE

TIEMPO DE RECREACIÓN

HUMBERTO RODRÍGUEZ GARCÍA

Universidad
Autónoma
Metropolitana
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**



Departamento del
Medio Ambiente

Colaboración:

María de Lourdes Sandoval Martiñón



Humberto Rodríguez García

Arquitecto egresado del IPN y Maestro en Urbanismo por la UNAM con la tesis: "La recreación cotidiana".

Profesor - Investigador de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco de 1974 - 2010.

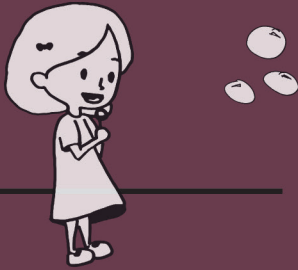
Fue Jefe del Departamento de Medio Ambiente de 1982 - 1986.

Ha investigado el fenómeno de la Recreación dentro del campo del diseño, fundador del grupo de investigación "Recreación y Medio Ambiente" y del Laboratorio "Observatorio de la Recreación". Tuvo a su cargo la dirección del Área de Recreación de la Universiada México en 1979.

Ha publicado los libros:

"El Hombre y la Recreación", "Arquitectura: Una alternativa de enseñanza", "Análisis del Sitio", en los Tomos SOL, SOL II, VIENTO Y AGUA (Ganador al premio al libro de texto UAM 1999), "Recreación: Un caso de estudio. La Ciudad de México, 1930 - 1969", "Calidad de vida. Los espacios de recreación. Hacia una planeación integral. Azcapotzalco".

Sitio internet: <http://recreacion.azc.uam.mx>



Ma. de Lourdes Sandoval Martiñón

Arquitecto y Maestro en Diseño, Planificación y Conservación de Paisajes y Jardines.

Profesor - Investigador de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco desde 1991.

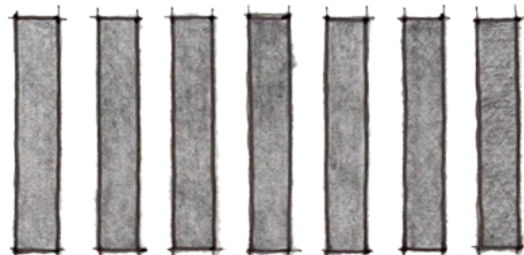
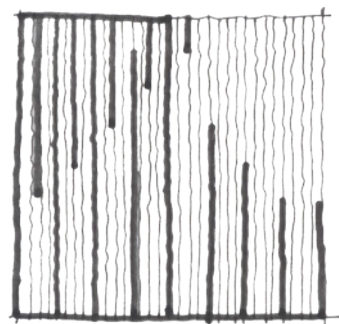
Responsable del grupo de investigación "Recreación y Medio Ambiente", y del Laboratorio "Observatorio de la Recreación."

Ha publicado los libros:

"Análisis del Sitio ", en los Tomos SOL, SOL II, VIENTO Y AGUA (Ganador al premio al libro de texto UAM 1999), "Recreación: Un caso de estudio. La Ciudad de México, 1930 - 1969", "Calidad de vida. Los espacios de recreación. Hacia una planeación integral. Azcapotzalco".

Ha participado como conferencista en eventos nacionales e internacionales, Barcelona (2009), Venezuela (2010), Cardiff, Reino Unido (2011), Colombia (2012), Alemania (2013), España (2016), Honduras (2016), Buenos Aires (2018).

Sitio internet: <http://recreacion.azc.uam.mx>



EL JUEGO EN LA CALLE

TIEMPO DE RECREACIÓN

HUMBERTO RODRÍGUEZ GARCÍA

Colaboración:

María de Lourdes Sandoval Martiñón

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Dr. Eduardo Abel Peñalosa Castro

Rector general

Dr. José Antonio De Los Reyes Heredia

Secretario general

Unidad Azcapotzalco

Mtra. Verónica Arroyo Pedroza

Secretaria de la Unidad Azcapotzalco en Funciones de Rector

Dr. Marco Vinicio Ferruzca Navarro

Director de la División de Ciencias y Artes para el diseño

Mtro. Salvador Ulises Islas Barajas

Secretario Académico

Mtro. Luis Yoshiaki Ando Ashijara

Encargado del Departamento de Medio Ambiente

El Juego en la calle. Tiempo de recreación

Humberto Rodríguez García

Colaboración de María de Lourdes Sandoval Martiñón

DR © Universidad Autónoma Metropolitana

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Azcapotzalco

Av. San Pablo 180, Colonia Reynosa Tamaulipas

Del. Azcapotzalco 02200 Ciudad de México

Primera edición, 2019

ISBN (en trámite)

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin la autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.

Impreso en México. Printed in Mexico.

Viñetas: Claudia Montiel Romero.
Humberto Rodríguez García.

Diseño Editorial: Mtra. María de Lourdes Sandoval Martiñón.

Apoyo en diseño editorial: Dilcia Sofía Martínez García y Jorge Ramírez Rivera.

5	Dedicatorias
6	Reconocimientos
7	Preámbulo
10	Prólogo



13	Capítulo I
	EL JUEGO Y EL JUGUETE



107	Capítulo II
	EL JUEGO Y EL OBJETO



187	Capítulo III
	EL JUEGO

274	Epílogo
277	Anexos
308	Bibliografía



**“Y las calles de la ciudad
estarán llenas de muchachos
y muchachas que jugarán
en ellas”.**

**Zacarías 8:5
(518 a. C.)**



DEDICATORIAS

- A mi Señor y Dios, cuya gracia y amor fueron sustanciales y evidentes en mi vida y mi tiempo libre para la inmensa vivencia de este EL JUEGO EN LA CALLE”.
- A mi esposa y a mis hijos con quienes compartía acuerdos y desacuerdos cuyo valor, cuyo peso, permitió llevar a cabo una cuidadosa reflexión acerca de si elaborar o no este ensayo.
- A mis nietos: Pablo, Daniela, Jordi, Anna, Ana Jael, Abigail y David, con el propósito de que lleven a cabo una reflexión, un simple pensamiento de cómo en solamente en dos generaciones, se han dado saltos significativos para bien o para mal en su mundo de recreación con respecto al que vivió su abuelo.

**“Y todo lo que hagáis,
hacedlo de corazón,
como para el señor
y no para los hombres”**

Col.3:23

RECONOCIMIENTOS

- Para aquellos niños y niñas jóvenes, hombres y mujeres, con quienes a través del tiempo compartí días y años de un mundo de recreación inolvidable con el JUEGO EN LA CALLE.
- Mención especial a Luz Ma. Almanzo, del Centro de Seguridad Social Independencia por su singular auxilio en la enseñanza del uso de la computadora.
- A Jorge Ramírez Rivera y Dilcia Sofía Martínez García por su entusiasmo en las horas invertidas en el apoyo en el diseño editorial de este libro.

PREÁMBULO

Un poco tarde, tal vez, pero por el tiempo singular que se compartió en las calles , las vivencias tan especiales que en ella se tuvieron cuando niño, cuando niño mayor y en los principios de la adolescencia (años de 1941 a 1949); el impacto que estas dejaron al que esto escribe y que ahora en la vejez, estas experiencias atraen gratos recuerdos, amados recuerdos para quienes las vivimos, pero también, tal vez, inviten a un tiempo de reflexión, para los especialistas en el campo de la recreación.

Una primera pregunta que venía a la mente de Humberto era: ¿Qué se pretende con este documento? Además del placer de escribirlo, me decía como una respuesta inmediata e irreflexiva...¡Nada, absolutamente nada!; considero que fue una equivocación y explico por qué: conforme se iba desarrollando la idea y la escritura de la misma, la respuesta a la misma pregunta puede convertirse en un referente de una riqueza de recuerdos para los adultos que tuvieron y han tenido estas vivencias, y también para comprender la simpleza del espacio, el carácter del mismo que servía de continente y contenido en el que se llevaban a cabo la multitud de actividades recreativas que nos llevan a pensar también en la sencillez , la limpieza, la generosidad de las mismas que daban pie al uso del tiempo libre, abundante, del que hacían suyo los niños y adolescentes.

Las colonias y barrios que surgían conforme a los nuevos tiempos que daban origen al surgimiento de nuevos planteamientos de Planeación Urbana definían el espacio territorial denominado “Ciudad de México” enclavada en el entonces Distrito Federal y dentro de ella se localizaba, una nueva colonia, la Colonia Obrera, cuyo origen se remonta a los años treinta del siglo pasado.

Dentro de esta colonia se localiza la calle de Manuel M. Flores, y es particularmente en ésta, en sus límites definidos por la Avenida Niño Perdido y la Calle Simón Bolívar en donde se llevó a cabo la experiencia que se describe en el presente documento. Un mundo de actividades recreativas cuya temporalidad ocurre durante la década de los años cuarenta y durante la cual los niños y adolescentes – hombres y mujeres llevaron a cabo, de manera cotidiana, al aire libre, llenos de gozo el juego, simplemente el juego, el juego con objetos,

y el juego con juguetes; la recreación en su más bella expresión.

Esta “cuadra” de la calle Manuel M. Flores se distinguía por ser la “zona brava” de la Colonia Obrera debido al contenido de la misma de otros espacios, dentro de los cuales se llevaban a cabo actividades contrastantes en su funcionamiento con respecto a la simpleza, la inocencia, la pureza en su accionar de la multitud de actividades recreativas que son motivo, en su descripción de este documento.

Como si estuvieran en un universo diferente, ignorantes de lo que les rodeaba, los niños y adolescentes se recreaban en plenitud no obstante y a pesar de las condiciones económicas y de insalubridad de su espacio rey, la Calle, y de su complemento, la Vecindad, y a pesar de las carencias, aún así nos reuníamos a jugar, todo lo que acontecía a nuestro alrededor se olvidaba ¡Sí!, se ignoraba en nuestro particular tiempo libre, el tiempo de recreación...nada podía impedirlo. El tiempo del niño y adolescente, el tiempo finito cotidiano ocurría de manera impactante para que los niños y adolescentes fuéramos transformados allí, en ese espacio, “LA CALLE”, en “nuevas criaturas”.

A la vida de aquel grupo nos quedaba una alternativa que suplía con creces todo este medio ambiente tan agresivo; un espacio y una actividad que se sobreponían a toda costa y sobre todas las barreras: LA CALLE Y EL JUEGO, espacio y actividad conjuntados que hacían posible recrearse durante 3 o 4 horas diariamente en el horario vespertino particularmente.

La calle era nuestra, aún no se apropiaba de ella su futuro principal enemigo, el automóvil, de tal forma que los que hacíamos uso de ella, varones y varonas que conforme a nuestra edad llevábamos a cabo cotidianamente, como ya se ha mencionado, la actividad recreativa a su máximo esplendor.

La calle se transformaba en el parque de futbol, en el parque de beisbol, en la pista de atletismo, en la pista de patines, en el teatro, en el salón de actos, en la pista de carreras de autos; en nuevas experiencias, en nuevos juegos, en donde la imaginación no tenía límites. En algunos casos la calle se extendía al patio y en otros el patio se extendía hacia la calle.

La calle era un santuario para los niños y jóvenes. En este horario, en unas cuantas horas, diariamente, como ya se ha mencionado, éramos transformados cada uno de nosotros en nuevas criaturas; encapsulados, sin vivir

y sin mirar más allá de nuestro tiempo de recreación por medio del juego y el juguete, el juego y el objeto o simplemente el juego y ciertamente, por supuesto, conforme a la temporalidad de cada uno de ellos.

Es importante resaltar que los juguetes y los objetos estaban, en su mayoría, al alcance de la economía familiar debido a que aquellos juguetes de mayor costo se compraban usados, los objetos sin costo alguno, los juegos todos ellos gratis de tal manera que la abundancia de todo lo que se reseña estaba al alcance de quienes lo disfrutábamos: los niños y jóvenes.

Así ocurría, así se daba en aquellos lejanos tiempos la recreación en la calle Manuel M. Flores de la Colonia Obrera. Así fue.

PRÓLOGO

Puede resultar común escribir un relato propio de hechos que acontecieron en nuestra vida, como un anecdotario valioso que contenga añoranzas de sucesos, risas, aventuras, que tuvimos en nuestra vida en un momento dado; el texto EL JUEGO EN LA CALLE, aporta además, una serie de reflexiones que contribuyen al estudio de los espacios de recreación desde una perspectiva personal, y su relación con la calidad de vida de una comunidad urbana.

EL JUEGO EN LA CALLE, describe en tres grandes apartados las diferentes formas de recreación que se daban a través del juego -con juguetes, con objetos comunes, o aún sin ellos-, en un tramo de la calle Manuel M. Flores, de la colonia Obrera de la Ciudad de México en los años cuarenta del siglo pasado.

Es en este espacio delimitado en la localización geográfica, y en el tiempo, donde el autor y su núcleo de amigos del barrio pasaban sus horas libres en el entorno inmediato de su casa: EL PATIO DE VECINDAD Y LA CALLE, situándonos de inmediato en la importancia que estos lugares tienen como espacios de encuentro para la convivencia humana de manera cotidiana.

Numerosos autores y estudiosos del Juego ya lo han apuntado:

“Es bueno recordar que, desde la más temprana edad, el juego ha constituido nuestra primera forma de aprendizaje. Jugar es necesario porque al jugar aprendemos y es nuestra primera manera de conocer el mundo. Mediante el juego los niños no sólo liberan energía y desarrollan las habilidades motrices, de equilibrio y coordinación, también jugando, y sin darse cuenta, forjan su personalidad a través de actividades sociales y de conducta, e incentivan los procesos de creatividad, la capacidad de razonamiento y el dominio del lenguaje.” (Rojals, 2006).

“Jugar permite a los niños a desarrollar un sentido de pertenencia, a desarrollar sus respuestas emocionales y a mejorar sus habilidades interpersonales. Involucra la exploración y la creatividad, ayudando a que los niños piensen de manera flexible, desarrollando un proceso creativo, habilidades de lenguaje, y aprendiendo la habilidad para resolver problemas” (Shackell, A., Butler, N, Doyle, P. and Ball, D., 2009).

Así, el texto nos relata la manera en la que el autor y sus amigos comenzaron a conocer el mundo, a desarrollar sus habilidades de movimiento, de socialización y personalidad.

Para el historiador holandés Johan Huizinga el juego es algo más que un fenómeno meramente fisiológico, según lo explica en su libro *Homo ludens*: el juego es una función llena de sentido, es algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital.

Nos dice que ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, que es precisamente, en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza donde radica la esencia, lo primordial del juego. Que aunque pareciera que el juego puede cumplir con diversas funciones útiles, (descarga de energía excedente, de relajamiento o de preparación para las faenas de la vida), siguiendo un camino de ejercicios y reacciones puramente mecánicos, en realidad, toda la tensión propia de la actividad jugar (la expectativa por ganar, por la incertidumbre, por el azar), la alegría y su broma (que se resiste a todo análisis, a toda interpretación lógica), nos remiten a la esencia del juego en su estado más puro.

Así, y al leer las narraciones de los diferentes juegos de EL JUEGO EN LA CALLE, podemos preguntarnos ¿cómo no perder la cabeza cuando se estaba tratando de ganar en el juego del avión, o a las canicas o al trompo? ¿Cómo imaginar la alegría cuando el papalote tomaba vuelo en el aire, o cuando salía la carta ganadora en el juego de la Lotería? ¿Cómo describir la dulzura con la que la madre o el padre enseñaban al pequeño la canción de Niño chiquito y bonito, o lo mecían con el Riquirán?

El texto nos describe desde un punto de vista personal, y sin pretender ser un estudio exhaustivo que haga una taxonomía del universo de todas las formas de juego de la comunidad de aquel entonces, (e incluir todos los niveles socioeconómicos dentro de una descripción geográfica), y se convierte en un atisbo, en una mirada a un momento específico de la historia reciente de nuestra ciudad, de la manera en la que un niño jugaba con sus amigos, y lo que para él significaron estas vivencias.

Así, por un lado, describe la maravillosa potencialidad del juego en la Calle, como detonador de la personalidad humana en sus primeros años, como factor de convivencia y cohesión social, como el creador del sentido de identidad y pertenencia de un grupo de niños y sus familias, y por otro lado, plantea una categorización o estructura del Juego: ¿Se juega con un juguete que se puede comprar ya hecho, o que se puede fabricar en casa?, ¿O también se puede jugar con cualquier material u objetos –arena, huesos de fruta, llantas usadas, etc.? ¿Es posible jugar sin nada de ello –ni juguetes, ni objetos-, tan sólo con el cuerpo quieto o en movimiento, con la voz, con la imaginación? De estos planteamientos resulta la estructura de los 3 capítulos que conforman este libro.

Las viñetas o gráficos que ilustran cada juego, hechas a mano, algunas con el estilo del grafismo abstracto propio del lenguaje arquitectónico, deben observarse con detenimiento, ya que el lector encontrará detalles que explican cada juego de manera artística.

Finalmente, en los anexos, podemos seguir los planteamientos de estructura del juego, que se describen ordenadamente en las diferentes Tablas: ¿En dónde se juega, en el interior de la casa, en el patio, en la calle?, ¿Se da de manera individual o colectiva? ¿Existe un período de temporalidad del juego? ¿El que juega tiene un papel activo o pasivo? ¿Qué rango de edad es el más común para cada juego? ¿Es un juego de recreación física o mental?...

Algunos de los datos finales son contundentes: El 66% de los juegos se jugaba con elementos elaborados in situ –no comprados-, el 97% eran juegos activos (y sólo 3% pasivos), el 76% se jugaba en espacios a descubierto, el 100% se jugaba en espacios informales, sin necesidad de una cancha reglamentaria, y el 75% se jugaba en la Calle!...

Sería por demás encantador poder conocer de propia voz las vivencias de otros niños, de otras niñas, de otros estratos socioeconómicos, de otros barrios y colonias, en donde se narraran los juegos comunes -el yoyo, el trompo, la víbora de la mar, etc-, y también los inventados por cada palomilla de amigos, de ese tiempo, y de los años y décadas posteriores, y de nuestros días, ...este libro abre la posibilidad, como el autor mismo lo indica, de que cada quien pueda escribir su propio texto de los juegos de su infancia, ya que como a veces se reflexiona en el lenguaje popular, la infancia puede ser catalogada como una especie de patria verdadera -en el tiempo, en el espacio, en la memoria-.

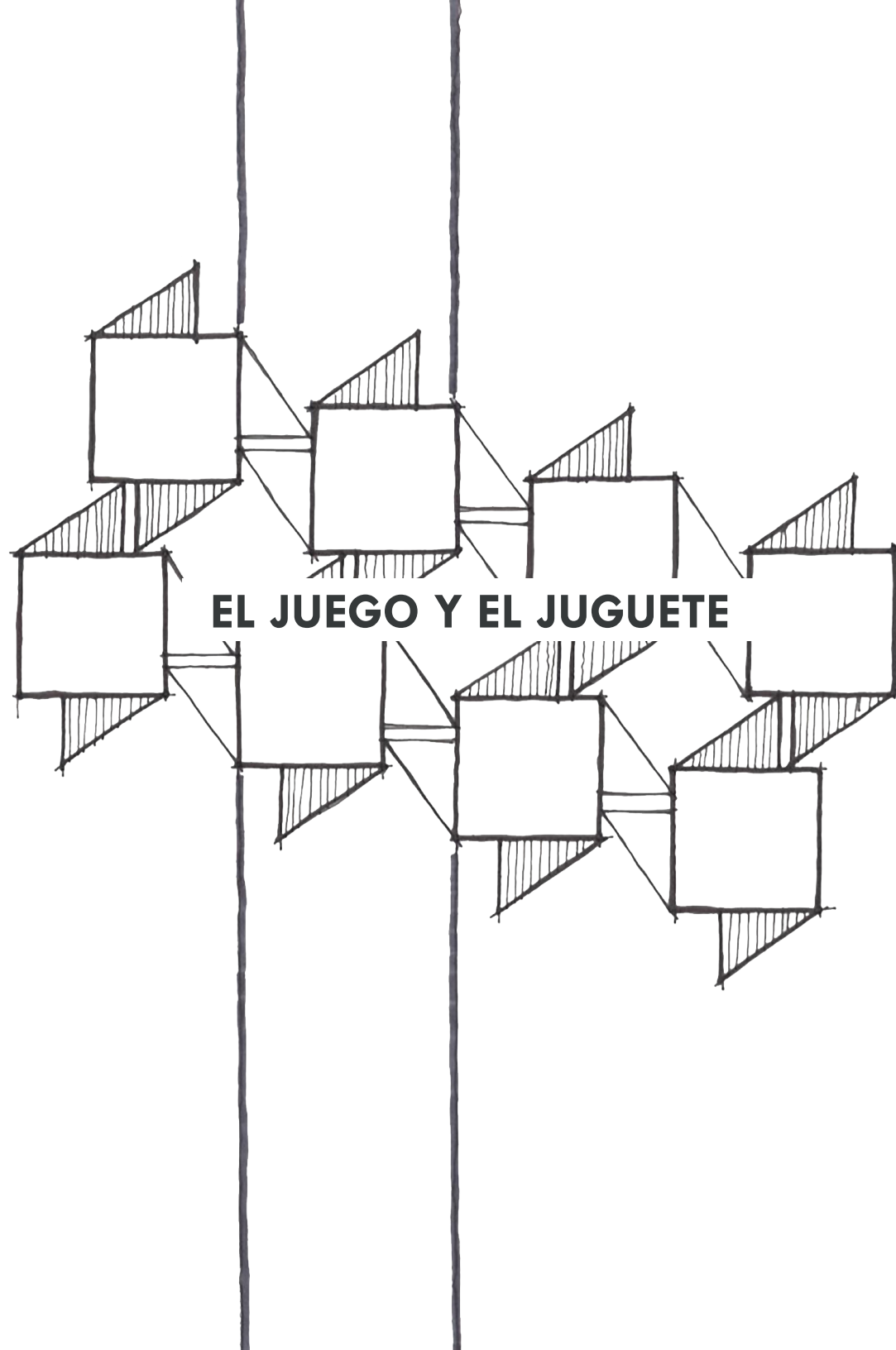
“La herencia del pueblo se mide por el tipo de juego que puede y sea capaz de llevar a cabo”.

(Huizinga, 2005)



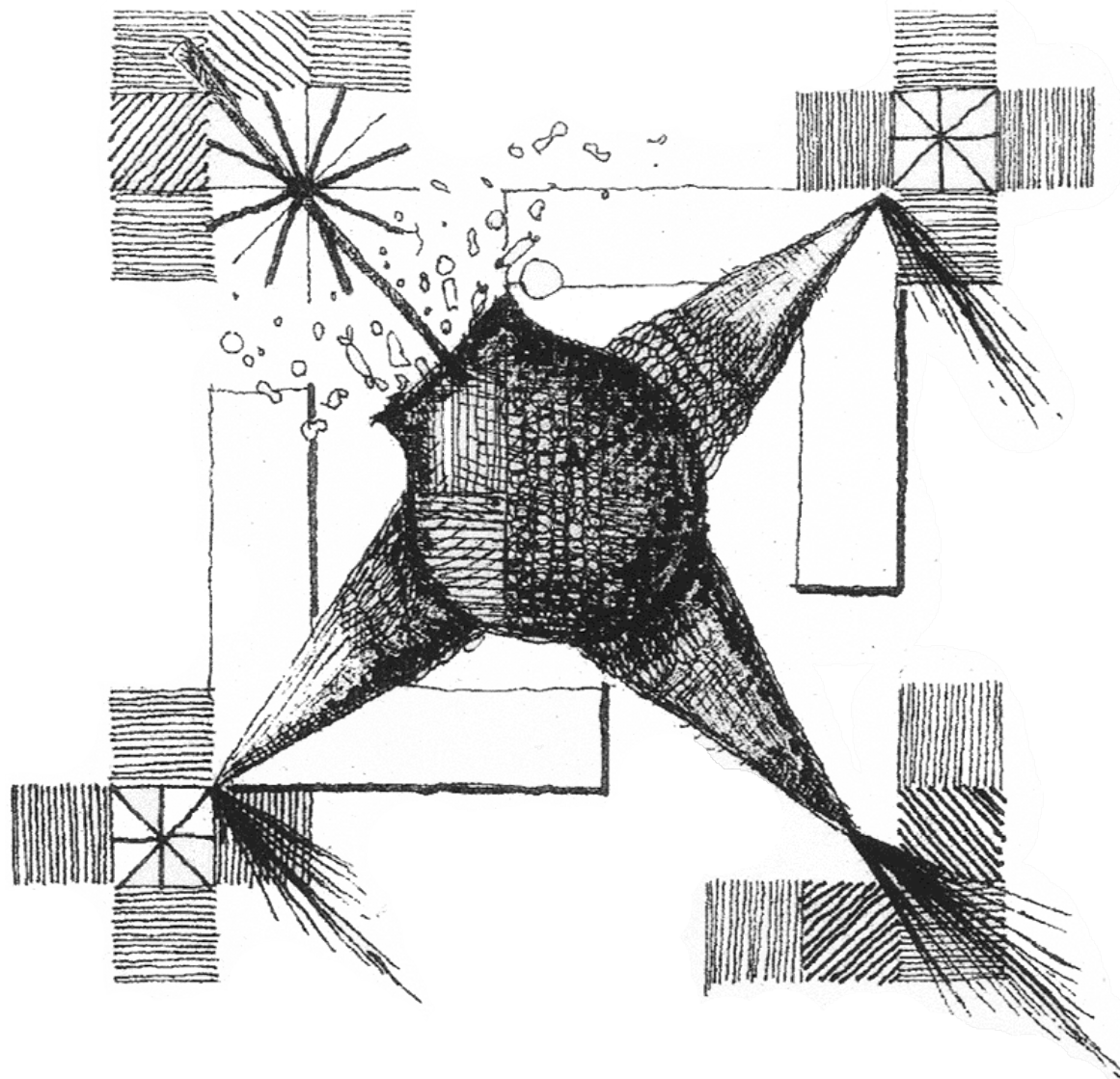
Capítulo I

1. La Piñata
2. Los Patines
3. El Papalote
4. La Hélice
5. Los Aros que giran
6. El Trompo
7. El Balero
8. El Boliche de madera
9. Los Guantes de box
10. Los Títeres
11. La Paleta
12. Los Boxeadores
13. Los Espanta suegras
14. El Patín del diablo
15. El Yoyo
16. El Caballito de cartón
17. Los Gallitos de palma
18. Las Canicas
19. El Cirquero
20. El Caleidoscopio
21. La Pirinola 1
22. La Pirinola 2
23. La Pirinola 3
24. La Tabla mágica
25. La Víbora de carrizo
26. La Cajita sorpresa
27. El Rehilete
28. Los Zumbadores
29. La Pelota
30. El Tambor
31. La Gallinita comelona
32. Los Soldaditos de plomo
33. El Carrito de madera
34. Los Judas
35. La Matraca
36. Las Armas del guerrero



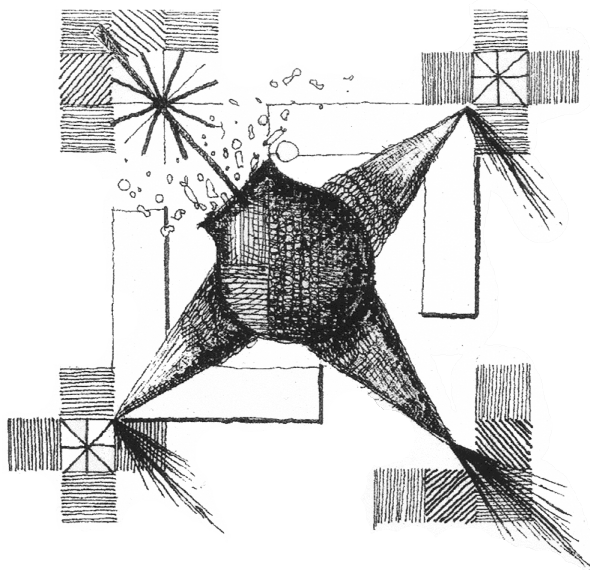


La Piñata





La Piñata



Un juego tradicional, concurrente con la época de las posadas y que se desarrollaba al final del canto propio y del pedir y dar posada de esa época de fin de año, era el romper la piñata. Estas podían comprarse en el mercado o bien tener el deleite de vestirlas en la vecindad.

Concurrir a la plaza o al mercado era una fiesta, pero también era una fiesta de color y fiesta en la variedad de la presentación de las piñatas: el rábano, la rosa, la estrella de tres y cinco picos, etc. que envolvían a la olla, de barro claro está, y que se convertía en el encanto de niños y niñas que pedían a gritos se les taparan los ojos con un pañuelo o un trapo con tal de que no vieran y así dar inicio al canto muy particular de esa época:

"Dale, dale, dale, no pierdas el tino porque si lo pierdes, pierdes el camino"

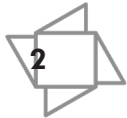


El consejo, a gritos, del resto de los niños para orientar al que daba palos de ciego se daba lleno de emoción y alegría que inundaba la vecindad. El palo, un simple palo que servía para tratar de golpear la piñata, golpes que en la mayoría de las veces eran al aire, pero llegaba un momento en que se oía un “trac”, el primer golpe se había dado, pero para estas piñatas no era suficiente, y así en esa algarabía iban pasando niños dando que dando golpes, hasta que por fin uno de los niños daba el golpe definitivo y la piñata, de antemano, por supuesto, llena principalmente de fruta (cacahuates, limas, naranjas, tejocotes, cañas, jícamas) y también con dulces y colaciones se rompía y derramaba su contenido, motivo suficiente para que los niños (entre gritos, lloros, quejidos, y risas) se lanzaban a recoger lo que pudieran: unos, los más hábiles, audaces recogían el mayor botín; otros, sorprendidos se quedaban con las manos vacías pero igual se habían divertido.

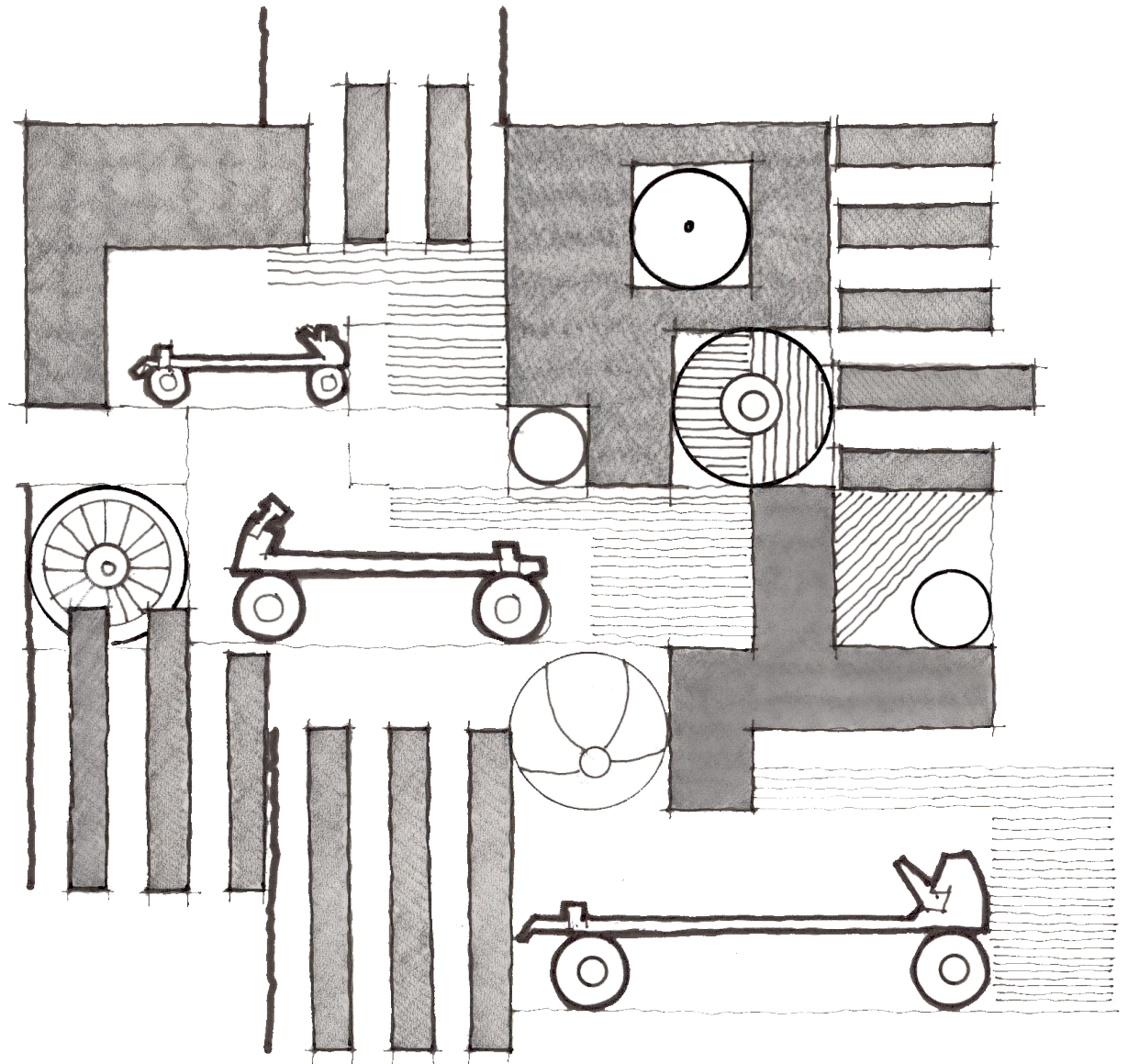
Con este mismo propósito se seguía otro camino: comprar la olla de barro, forrarla con papel periódico y pegado éste con engrudo; se dejaba secar y se procedía a recortar los papeles de china de diferentes colores para empezar a forrar la piñata. Por supuesto que la gracia de estas piñatas no era comparable a las compradas, pero, y esto es lo significativo, el fin era el mismo, lograr un tiempo de recreación, ciertamente de añoranza, inolvidable.

La escasez de recursos no era limitante para que en la época de piñatas (diciembre) diario se rompieran una o varias piñatas. Se esperaba con anhelo esta temporada por la particularidad de la misma; cierto es que el momen-

to central, significativo por su carácter era “romper la piñata”.

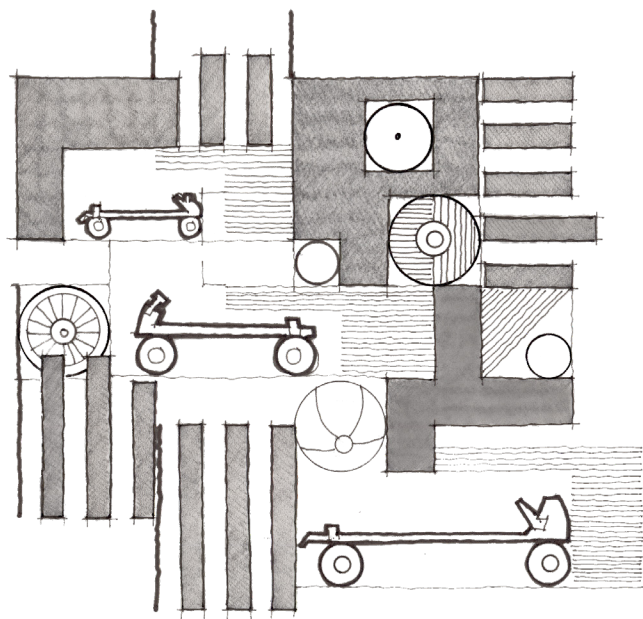


Los Patines





Los Patines



Los patines ¡oh... los patines!... Cuántos momentos hermosos trae a nuestra memoria el juego con este juguete.

Los patines eran metálicos de cuatro ruedas metálicas también, con balines, y eran formados por dos partes unidos por extensiones atornilladas para formar una sola pieza y así ajustar conforme al tamaño del pie del usuario; en la parte delantera del patín se localiza una cuña que se ajustaba a la suela del zapato para evitar cualquier movimiento del mismo; en la parte trasera del zapato se tenía un tope, metálico también, en donde se ubicaba la correa que sostendría el tobillo al patín. ¡Una vez cumplido ese ritual, todo listo para iniciar el juego!

Los patines ¡claro está, marca Torrington!, comprados casi siempre por todos los niños y niñas en los puestos de fierro viejo, usados, casi siempre, claro que en buenas condiciones lo importante era tener nuestros patines.



Horas y días aprendiendo a patinar, primero con un patín y más adelante aventurarse con los dos patines, en ambos casos siempre auxiliados por los niños o hermanos mayores. La calle era el lugar, prácticamente el único sitio en el que tenía lugar ésta recreación cotidiana y en la que de continuo había accidentes: rodillas raspadas, al igual que brazos y manos y algunas veces cabezas descalabradas, pero esto no importaba, la meta, el objetivo era saber patinar... simplemente patinar.

Pronto, como los bebés, se aprendía a caminar, los primeros pasos con un patín y así seguir avanzando hasta llegar a dominar el patinar con los dos patines para así integrarse a los múltiples juegos con patines que en la calle se llevaban a cabo: la competencia en las carreras, cuyo sitio por excelencia era la banqueta (las distancias se daban de un poste a otro poste. Así se iba dominando el uso del patín. La punta y el talón -las dos puntas eran ejercicios que sólo los más avanzados practicaban-). La maquinita en la cual a manera de equipos se formaban equipos de dos, tres y hasta cuatro niños-adolescentes que acucillados eran empujados por otro patinador – el más fuerte y diestro en patinar para jugar carreras.

El látigo (las coleadas) era otro juego en el que tomados de la mano corrían y en un momento dado, el que iba adelante hacía un giro de tal manera que el segundo giraba más rápido y así se iba incrementando la velocidad, de tal manera que el último en esta cadena

muchas veces aguantaba la presión de la velocidad, pero también ocurría que se soltaba de quién iba tomado de la mano y salía dando traspiés hasta caerse. Todos estos juegos, por depender de un elemento ajeno a su cuerpo, los patines, por supuesto que eran peligrosos, tenían sus riesgos, pero bien valía la pena patinar, el patinar era entrar en otra dimensión del juego.

Se jugaban también encantados, la roña, juegos de conjunto, juegos por equipos y cuya forma de jugar puede verse en la descripción de los mismos: “los encantados y la roña”.

Dejamos para lo último el juego que más entusiasmaba por ser el que requería el dominio del saber patinar y porque además se daba la lucha del uno contra todos.

Así se jugaba el pañuelo; se sorteaba o bien alguno de los jugadores se proponía para llevar el pañuelo.

El chiste era ponerse el pañuelo (o el trapito que hiciera las veces del mismo) en la bolsa trasera del pantalón dejando a la vista una porción del mismo y empezar el juego: tratar de quitar esa prenda - siempre patinando - al que la traía, al lograr tal propósito, automáticamente, quién quitó el pañuelo se lo ponía en su propia bolsa trasera. Así transcurría un buen tiempo en quitarte y ponerte; quitarte y ponerte el pañuelo, acciones que requerían mucha habilidad, y si se vale esta expresión, en el patinar se requería: velocidad, escaparse, hacer cabriolas, voltearse, agacharse, etc.

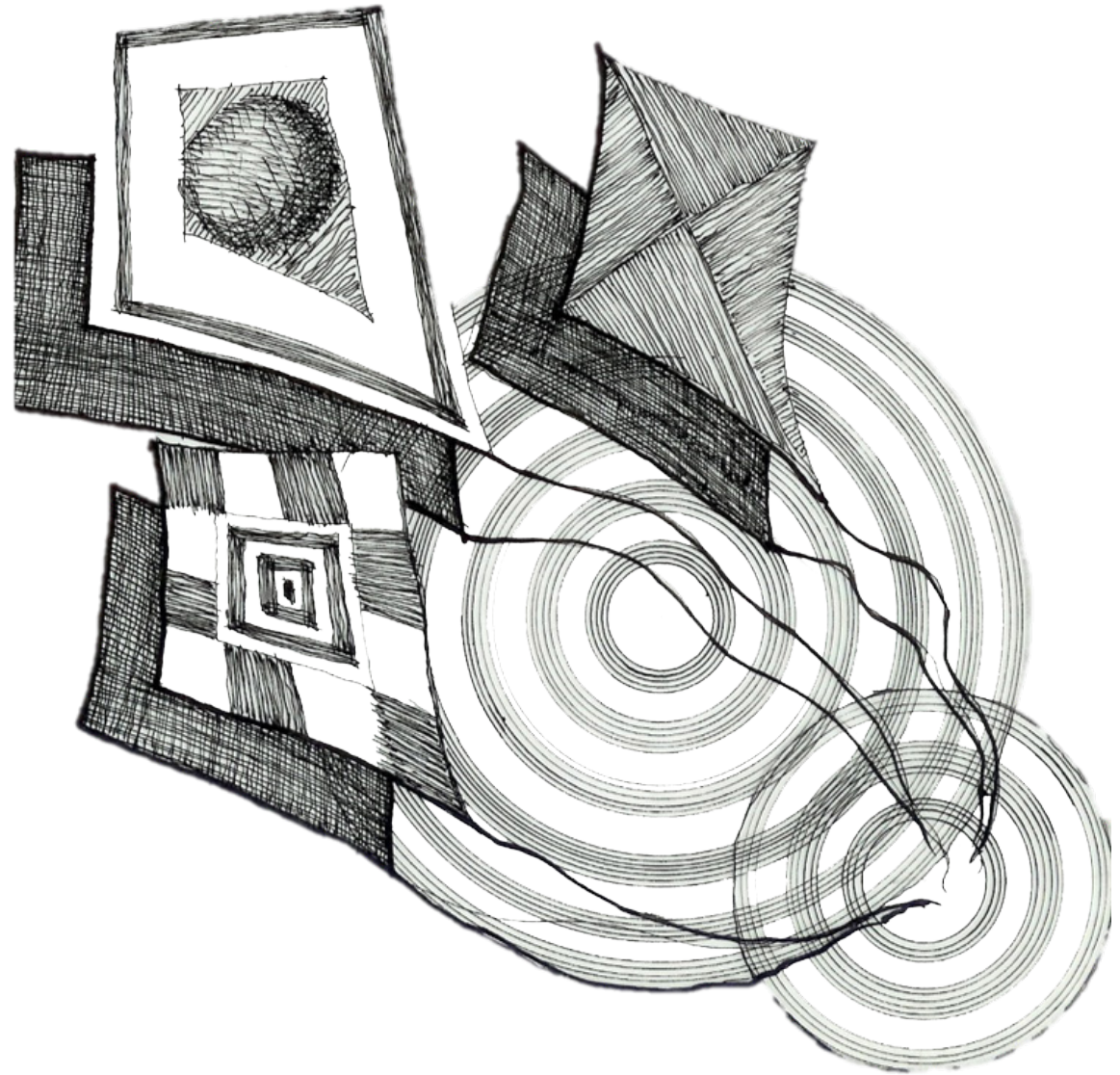


Así en multitud de ocasiones, muchas horas, muchas tardes-noches se pasaban en este hermoso juego viendo como las ruedas metálicas se iban desgastando y aun así seguir patinando con mis "patines Torrington del #8" hasta el fin.

Abundantes lágrimas, grandes luchas, accidentes varios viendo correr gotas de sangre, pero todo esto era insignificante en comparación con la multitud de los tiempos de alegría, tiempos de recreación que en su más excelsa presencia otorga este juego con juguete, los patines.

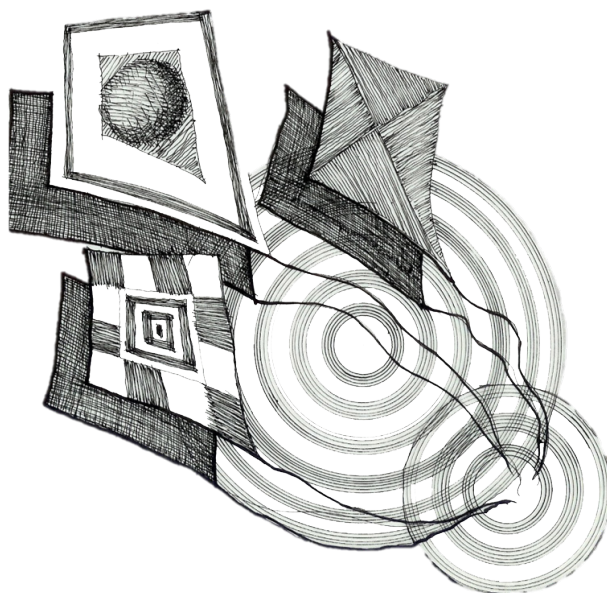


El Papalote





El Papalote



Otro juego inolvidable fue el papalote. Un juguete que podía comprarse sin ningún problema en los puestos de la plaza o del mercado, pero también podía fabricarse en forma hechiza, esto es, en casa.

Comúnmente se daban tres tipos de este juguete: las palomas, los zumbadores, y el papalote común.

Al juego antecedió todo un ritual para la fabricación de cada uno de estos tipos de juguete: el papel de china, el popote de las escobas de este mismo material, el pegamento, la selección del hilo, uno para formar el cuerpo de los diferentes tipos de naves y otro para sostener el vuelo de la misma, las tijeras y la tela -pedacería de cualquiera- adecuado para el propósito correspondiente.



La Paloma:

En forma de rombo: cuatro popotes, dos cortos y dos largos que conformaban el cuerpo del juguete unidos con hilo y dando consistencia a la unión con el pegamento; otros dos popotes, uno corto y otro largo uniendo los vértices en el tramo corto y en el tramo largo (formando una cruz) atados y unidos a los popotes que formaban el cuerpo de la paloma.

Una vez lista ésta estructura se pega a ella el papel de china de tal manera que está preparada para el toque final: la cola y el hilo – un pedazo de éste- que termina por rigidizar el cruce de los popotes largo y corto y al cual se había de atar la punta del hilo del carrete. En la punta más larga del rombo –ahora ya la paloma- se amarraba la cola de trapo y lista para el primer vuelo. Conviene aclarar que la paloma se disfruta en vuelos de distancias cortas.

El zumbador:

En forma de media caña se armaba este otro juguete: un rectángulo formado por cuatro popotes y después unos arcos y tirantes del mismo material de tal forma que al forrarse con el papel de china ciertamente daba la forma de una media caña pero con la singularidad que el papel de china a manera de vuelo se dejaba colgado una parte de cada lado largo las cuales se cortaban en tiras que en el momento del vuelo de este juguete ciertamente provocaba el zumbido que es el que da el nombre a este juguete. Al igual que la

paloma, el zumbador era para vuelos cortos pero con la singularidad de que su ángulo de vuelo con respecto a la horizontal rebasaba los 60 grados. Esto provocaba que el jalón se diera de manera muy fuerte, que se sentía que uno saldría también volando.

El papalote tradicional:

El papalote propiamente dicho: el juguete que daba nombre a este juego bien se podía adquirir en el mercado o fabricarlo con los mismos materiales: popotes, papel de china, el pegamento (cera de Campeche), el resto de las partes: el hilo, la cola, eran componentes de fácil adquisición.

La forma común de este juguete era hexagonal o rectangular; cada niño o adolescente lo escogía según sus preferencias, pero lo que determinaba la selección del juguete era el color del papel de china según sus gustos.

Todo listo para subir a la azotea de la vecindad y empezar con el ritual de “volar el papalote”. Se lanzaba al vacío (hacia la calle) y empezaba la función: la muñeca del brazo del personaje que habrá de deleitarse con este juguete iniciaba su trabajo.

Empezaba a volar el papalote, se iniciaba la aventura: soltar el hilo, pero de repente empezaba a colear (dar vueltas como un rehilete) a jalar el hilo, pero, aun así muchas veces el papalote se iba en picada, de tal forma se tenía que recoger apresuradamente el cometa. Cuando ya se tenía experiencia se sabía que para corregir este problema



solamente bastaba con aumentar el peso y la longitud de la cola.

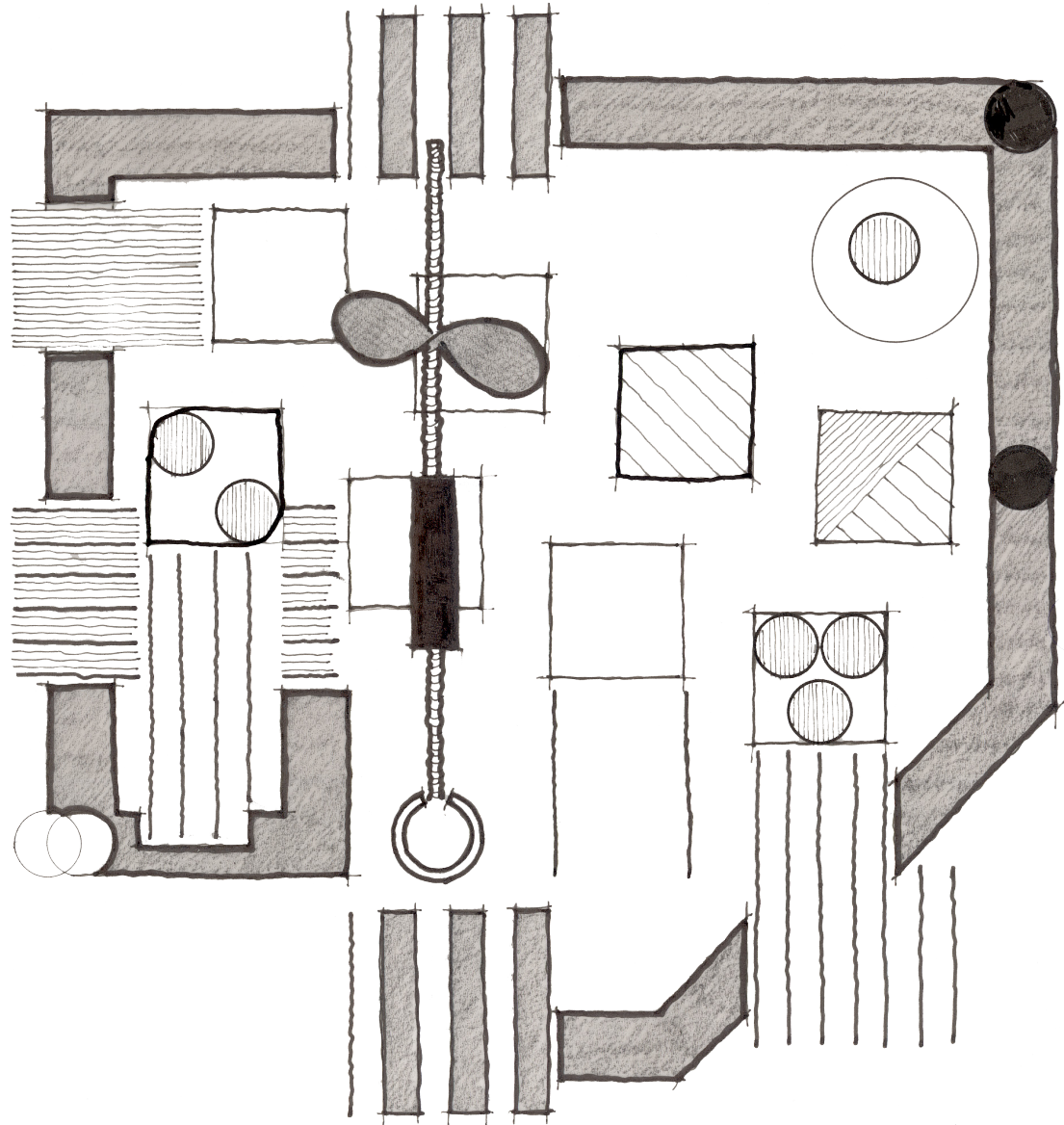
Empezar de nuevo con la nueva cola, y a soltar el hilo ¡qué maravilla!, que vivencia ver elevarse el papalote, a soltar el hilo, a sentir el jalón en la mano y continuar soltando el hilo; un momento para enviar un “mensaje” – un simple pedazo de papel – un recorte de una hoja del cuaderno con un orificio al centro con una pequeña nota o aún sin ella.

Este mensaje se integraba al hilo y empezaba a alejarse de quien guiaba el papalote. Una acción simple pero emocionante ver que el mensaje se aproximaba al papalote. Así, además de los mensajes había otras acciones como la de lanzar dos piedras atadas a las puntas de un hilo desde la banqueta con el propósito de echar abajo el cometa, a veces se tenía éxito, otras no (que bueno). Parte del juego era esta travesura. Así se soltaba el hilo y se soltaba más y más y ver como el papalote se alejaba hasta verlo como un pequeño punto a la distancia. La tensión que aumentaba en la mano, en la muñeca y en el brazo confirmaba que el cometa seguía volando; en ese momento se presentaba una disyuntiva: seguir soltando el hilo o enredar el hilo y atraer el papalote, muchas veces no sucedía así, de repente se soltaba el hilo y sabíamos lo que había ocurrido, en algún lugar se había roto el hilo, ¡el papalote se había perdido!

En la época de los vientos de la ciudad, subidos en la azotea de la vecindad de dos niveles se repetía este momento que habrá de subsistir por siempre “volar el papalote”.

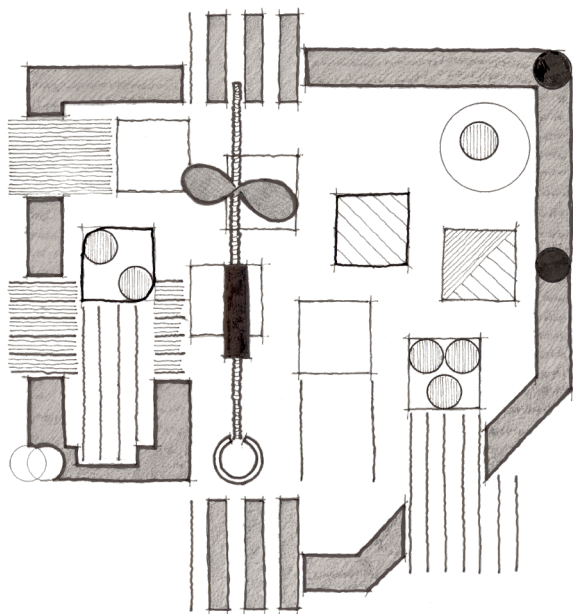


La Hélice





La Hélice



Una vez más, en el mercado estaban a la venta estos juguetes, sencillos en su diseño y construcción: consistía en un alambre delgado galvanizado, de aproximadamente 60 centímetros de longitud que se doblaba a la mitad, en la parte del doblez se dejaba un aro de un centímetro de diámetro y el resto se trenzaba hasta terminar en punta.

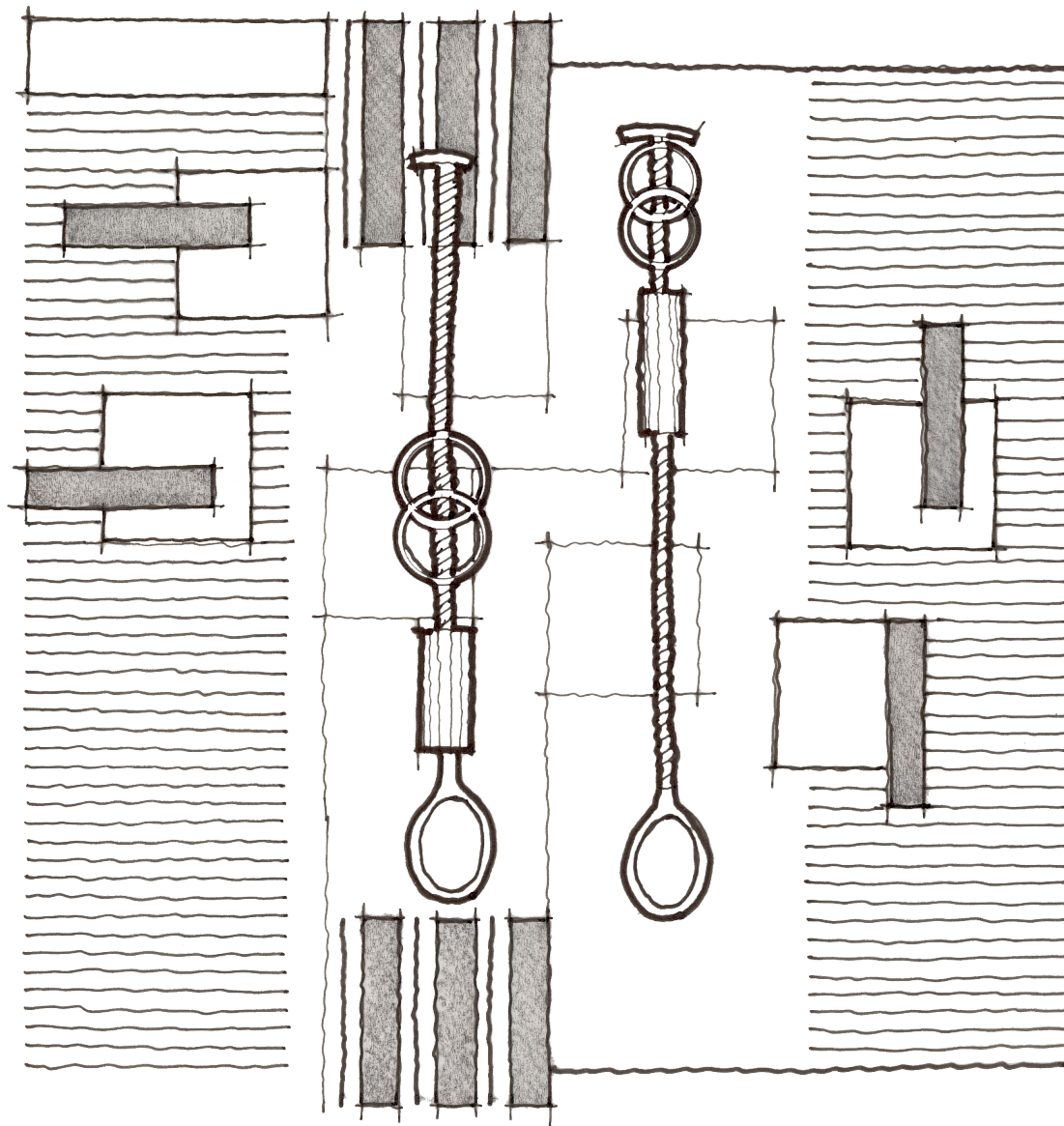
El siguiente elemento era un cilindro de lámina que se introducía en la trenza de alambre, finalmente se introducía en la trenza una hélice, de lámina también, de aproximadamente 5 centímetros de longitud, holgado para introducirlo en la trenza de alambre.

El juego: consistía en tomar el alambre trenzado del aro, se introducía en el cilindro y finalmente la hélice. Se cogía el cilindro con los dedos y se daba un movimiento rápido al mismo hacia la punta libre del alambre y la hélice salía volando como tal. La mirada de los niños al verla volar era de sorpresa. Un simple objeto con el que se repetía una y otra vez el lanzamiento la hélice era un motivo de recreación de los niños: los que lanzaban la hélice y los que miraban con beneplácito tal acción "Volar la hélice"

Así de forma tan simple, tan a bajo costo se disfrutaba viendo volar este juguete una y otra vez. ¿El tiempo? Se gozaba bellamente.

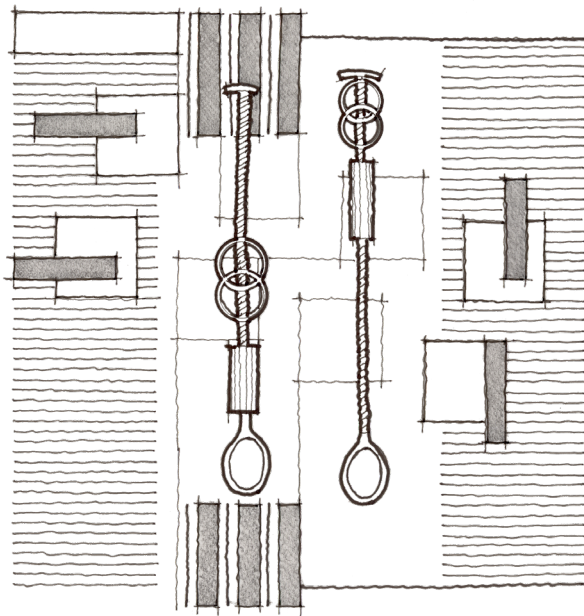


Los Aros que giran





Los Aros que giran

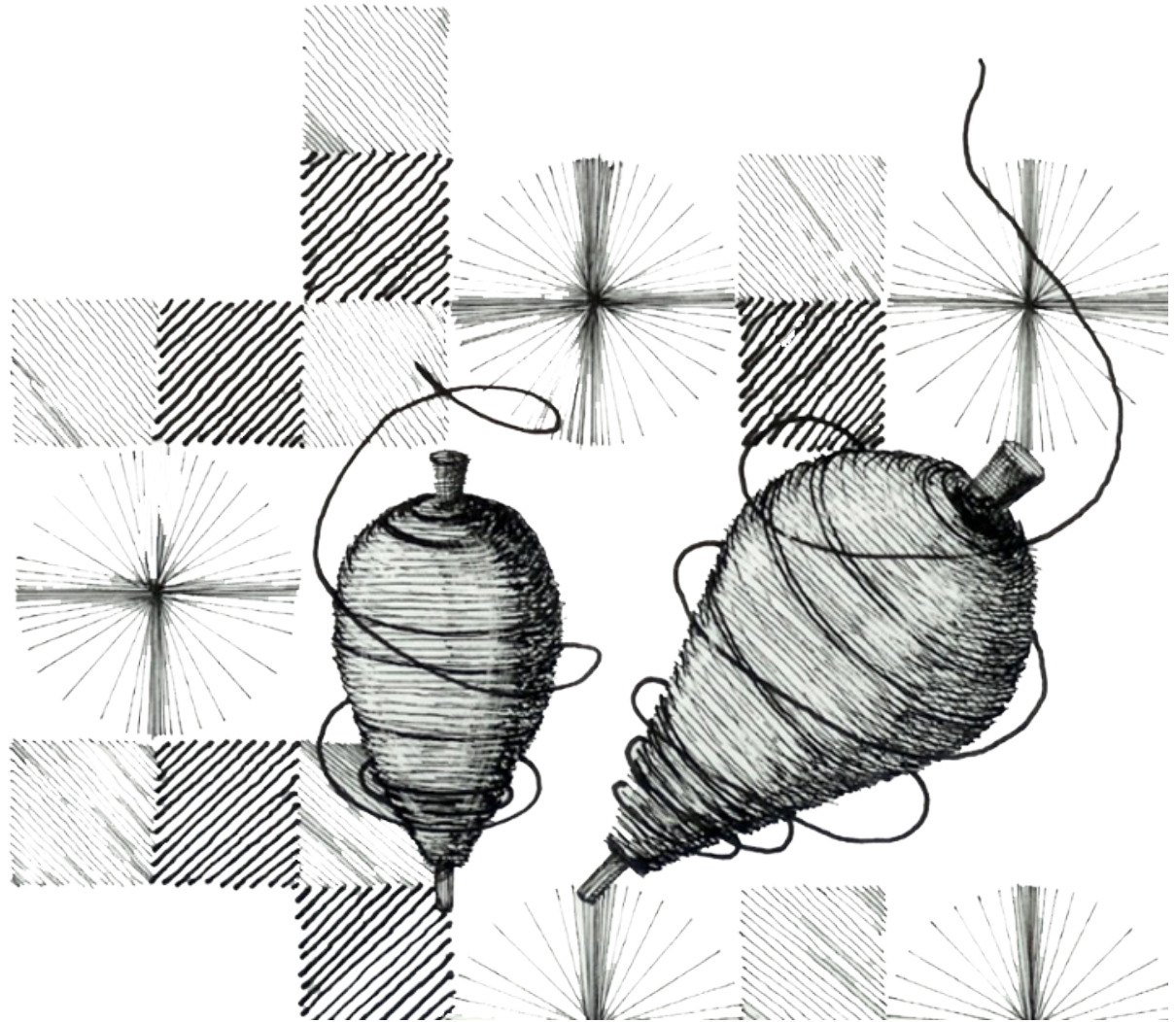


Con los mismos principios de la construcción de la hélice, se compraba en el mercado: alambre trenzado, cilindro de lámina, pero con otras características se daba este juego: en lugar de hélice se introducían dos aros entrelazados uno con el otro y pintados de diferentes colores. El cilindro (al igual que el juego con la hélice), se colocaba entre la base del alambre trenzado –la que se tomaba con los dedos– y el extremo opuesto cuya punta tenía un tope que no permitía que los aros se salieran – al contrario de la hélice – y se deslizaba el cilindro hacia arriba y ver como los aros daban vueltas una y otra vez hacia arriba por la acción del cilindro y hacia abajo por la acción de la gravedad.

Así se disfrutaba este juego de manera sencilla pero que permitía gozarse gratamente echando a andar la imaginación como con la hélice y además a bajo costo.

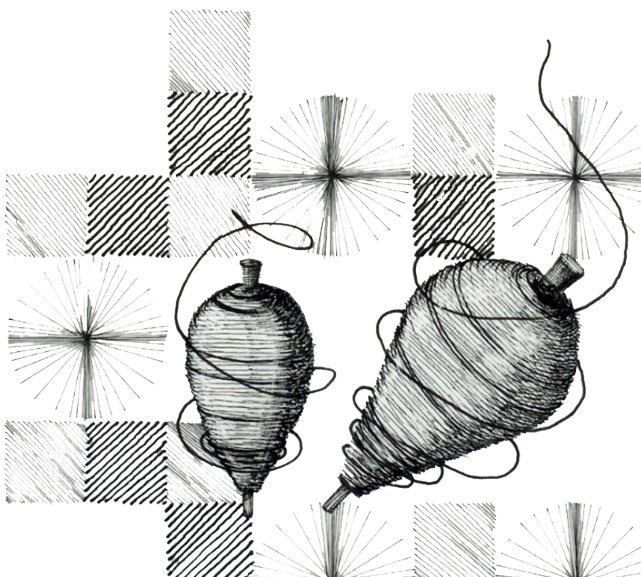


El Trompo





El Trompo



Material: Madera maciza.

Selección: Por su forma, por su peso, por el juego.

Por su acabado: Natural o pintado con franjas de color.

Preparación de la punta de tornillo y del diámetro adecuado: Constar la cabeza y limarla hasta que sea redondeada, sentirla en la palma de la mano, que no quedaran rebabas ni aristas.

La cuerda: De hilaza, del grosor adecuado. Prepararla, "quitarle lo nueva", domarla.

El momento singular: Enredar la cuerda en el trompo. Un continuo en el enredado. La cuerda formando un solo cuerpo con el trompo, que no quede floja. Enredar el final de la cuerda en el dedo corazón –algunos jugadores lo enredaban en el dedo índice o bien en los dedos índice y corazón-.



Lanzar el trompo, al principio con temor lanzando el trompo (como se decía en aquellos tiempos) “como viejita”, esto es, por debajo del hombro y jalando la cuerda hacia quien lo bailaba; el resultado era que con frecuencia bailaba “de cabeza” o bien se daban “puros panzazos”. La burla de los “expertos” no se hacía esperar.

La constancia – horas de experimentar—permitía a corto plazo gozar del juego; ya no más “panzazos” y “zurradas”, y “baile de cabeza”.

Con el correcto movimiento de la muñeca de la mano, en un movimiento natural- brazo, hombro, muñeca de la mano - muy pronto se aprendía a bailar el trompo...

El trompo zurrado, de cabeza o a panzazos pasó a la historia; ya se era “un experto”. El lanzarlo con toda la fuerza permitía observar su “baile”; si era bronco tendría que checarsé si se metió correctamente el tornillo; tendría que afinarse la punta; que se haya atornillado correctamente: limar la punta y probar, probar hasta cumplir con este requisito.

Una vez satisfecha esta regla llegaba el momento: bailar el trompo con fuerza, con más fuerza hasta hacerlo zumbir; deslizar el trompo entre los dedos índice y corazón era un deleite. Deslizarlo una y otra vez sobre la palma de la mano tantas veces, tantas hasta llegar a llagarla...

El encanto del juego nos llenaba muchas horas, el

tiempo de recreación era inolvidable, deleitoso; el trompo y yo en una relación biunívoca durante horas diarias en la temporada de este juego.

La práctica de uno de los juegos más amados que el ser humano haya inventado: un juguete- el trompo y yo niño, yo joven, yo adulto, yo anciano; yo hombre, yo mujer.

Formas de juego:

El dormilón: Era muy grato escuchar el zumbido del trompo al lanzarlo por encima del hombro con toda la fuerza posible de quien lo juega y el *zum* en el piso y después ver como el movimiento de rotación del trompo ocurre en un solo punto (no hay traslación). El trompo estaba “dormido”. Una vez que menguaba la rotación el trompo empezaba a bambolearse –se imaginaba un “borrachito”- hasta terminar su “baile”, quedaba inerte. Había terminado esta bella experiencia.

El trompo corrido: Lanzando el trompo por el costado del cuerpo con toda la fuerza se lograba un recorrido de traslación girando sobre su propio eje.

Puntazos: Se competía para ver cuál trompo duraba más tiempo bailando. Aquel que era el primero en terminar de bailar era el trompo castigado, se colocaba este trompo perdedor dentro de un círculo de más menos 20 centímetros de diámetro. Una vez puesto dentro de él, los demás jugadores, con sus trompos, buscaban lanzarlos de tal forma que logren dar de puntazos al trompo colocado dentro del círculo; esto es al trompo perdedor y dejar las señales



de los puntazos acertados en el mismo. Se daban, con acuerdo previo un número predeterminado de oportunidades. Al término de ellas se iniciaba un nuevo juego.

En ocasiones el trompo perdedor quedaba prácticamente inservible por los puntazos recibidos, en la mayoría de los casos solo quedaba en el trompo castigado las señales de los puntazos, no más.

Por supuesto que este juego requería de un dominio singular en el lanzamiento del trompo, puesto que además de la fuerza y la distancia por supuesto la puntería.

El trompo a la mano: Un bailar el trompo lanzándolo al aire y recibirlo en la palma de la mano.

Esta habilidad no era desarrollada más que por unos cuantos. No llamaba ciertamente la atención.

Este trompo tenía como característica desde luego el de ser más pequeño y por supuesto la cuerda más delgada.

La rueda: También con el trompo se llevaban a cabo apuestas. La más común es la que en seguida se señala: Se dibujaba un círculo en el pavimento fuera éste de tierra, asfalto o concreto, de 2 metros de diámetro aproximadamente –algunas veces hasta 3 metros-. Para definir el orden de inicio del juego los participantes llevaban a cabo la siguiente operación: Parados en una de las tangentes del círculo cada jugador lanzaba una moneda (casi siempre de 20 centavos de cobre) a la tangente del otro extremo del círculo. El orden del juego se daba conforme a la distancia que cada jugador lograra. Al más cercano a

la línea tangente tiraba en primer lugar y así sucesivamente los siguientes lugares.

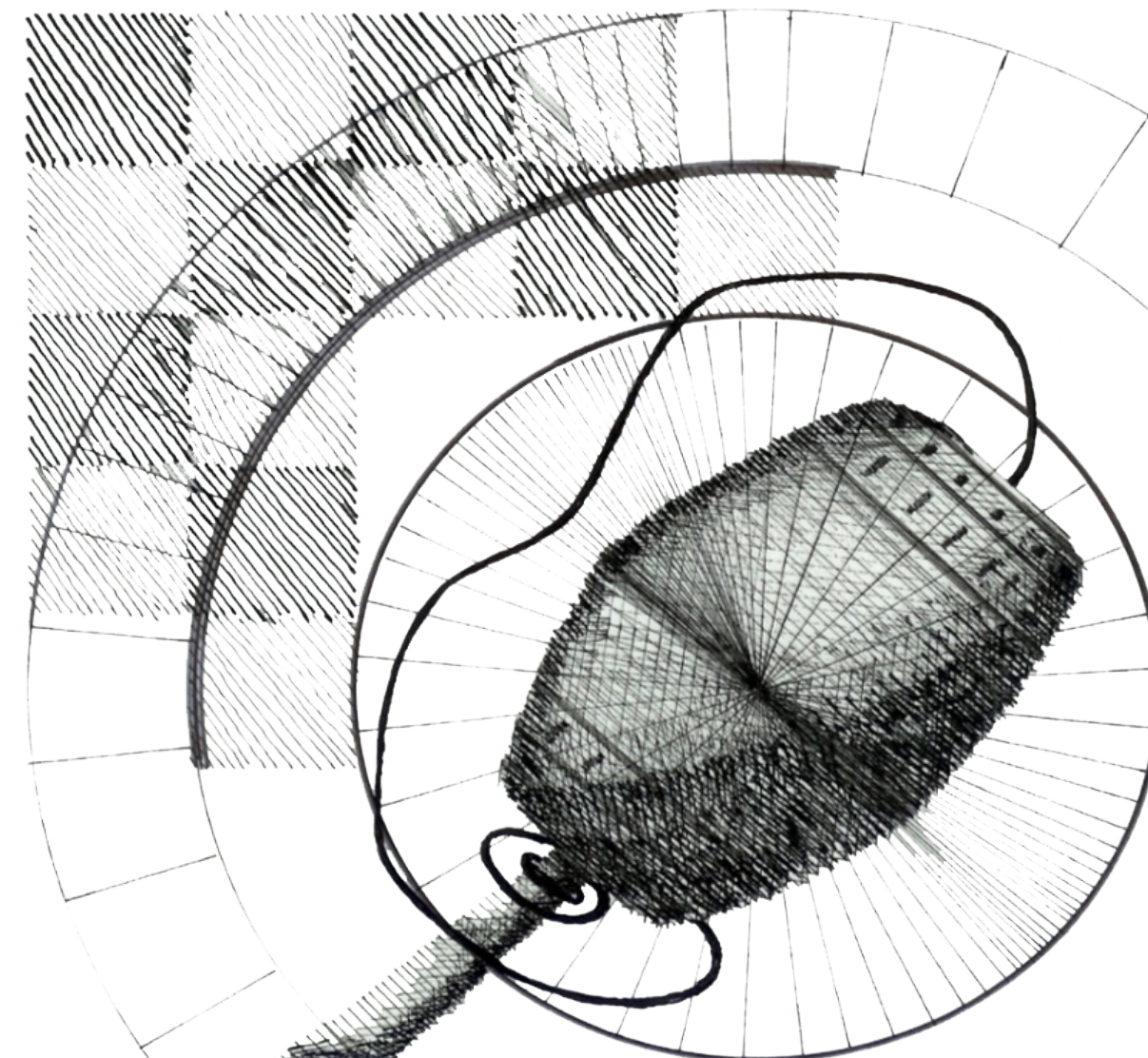
Las monedas –la apuesta- se lanzaba desde fuera del círculo al azar, donde cayeran, por supuesto cercano al corazón del círculo.

Todo listo para iniciar el juego, los jugadores prestos conforme al orden preestablecido. Se bailaba el trompo procurando que en el primer lanzamiento diera un puntazo en alguna de las monedas y así sacarla del límite del círculo (la rueda). Si no se lograba esto, entonces entreabriendo los dedos índice y corazón se colocaba el trompo en la palma de la mano y se enviaba desde fuera de la rueda con la intención de, con la punta del trompo sacar del círculo alguna moneda. Esta jugada se repetía varias veces hasta cumplir con el cometido anotado; antes que se agotara el baile del trompo nuevamente se colocaba en la palma de la mano y se daba el panzazo final, con el propósito de sacar la moneda del círculo; un buen panzazo enviaba la moneda como si fuera un balazo.

Cuando el jugador o los jugadores cumplían con esta regla –sacar una moneda con el trompo- entonces en la misma jugada (con el trompo bailando) o en las siguientes, los jugadores podían continuar el juego pero ya dentro de la rueda hasta sacar todas las monedas uno o varios jugadores. Grata diversión, y los más diestros, además de divertirse terminaban con un buen dinerito.

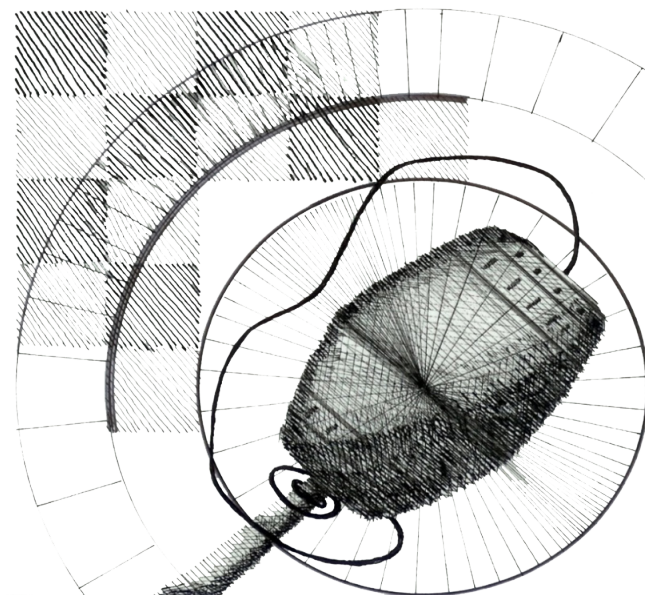


El Balero





El Balero



Material: Madera.

Selección: Por su tamaño, por su peso. Por la combinación de sus colores o bien en su estado natural.

Composición: Tres partes conforman este juguete:

- Un cilindro con un agujero en el centro en una de sus bases (la hembra).
- Un mango el cual se adelgaza en uno de sus extremos (el macho).
- Una cuerda de hilaza que sirve de tirante entre el mango y el cilindro. Se deberá tener cuidado con el largo de esta cuerda pues de él dependerá el éxito de este juego.



El primer reto era lograr que con el simple movimiento del brazo-muñeca se jalara la cuerda a fin de introducir la parte más delgada del mango ("el macho") dentro del agujero del cilindro del balero- ("la hembra"). Esta etapa del juego y el juguete- el balero-, es el origen de varias formas de jugar con él. Esta es la primera fase, éste es el reto.

Una vez que se tiene dominado o casi dominado este ejercicio se está listo para iniciar nuestra primera experiencia:

Los "capiuchos": Una vez que está introducida la punta (el "macho") en el cilindro, con el movimiento de la muñeca, sea tomando la cuerda con la otra mano o bien simplemente lanzando el balero al aire lograr que este gire 180° y penetre nuevamente el macho en la hembra.

Esta experiencia, juega que juega, logrando capiuchos: uno, dos, tres... hasta lograr en una sola vez decenas de ellos, buscando como reto romper el propio récord una y otra vez.

Un engarce con su adorno: Con movimientos de muñeca pasar el balero hacia el cuerpo y hacia la parte externa del mismo; esta práctica: "muñeca hacia dentro del cuerpo" y "muñeca hacia fuera del cuerpo", este ejercicio se realiza varias veces y el movimiento final consiste en que cuando la muñeca se mueve hacia dentro del cuerpo se lanza el balero hacia el frente y en el mismo movimiento jala la cuerda para que el

balero gire y penetre en el mango, es aquí cuando se tiene éxito en la jugada; de no reunirse el balero y el mango se considera como "jugada perdida" y así esperar el ciclo de los diferentes participantes en el juego para que se dé oportunidad a él o a los diferentes jugadores que perdieron tengan una nueva oportunidad de alcanzar "puntos" y así sumar más de estos con capiuchos cogiendo o no la cuerda.

Otros juegos:

A plomo "el macho", con el movimiento de la muñeca se hace girar pendularmente y en forma circular al balero las veces que el jugador considere necesario y al finalizar, con un movimiento de muñeca se lanza al frente a fin de engarzar el macho con la hembra. Si se cumple con este cometido, se ha tenido éxito en la jugada; de lo contrario se procede como en el juego anterior.

También se podía tomar el mango dirigiendo su posición al revés de los juegos anteriores; esto es, la punta fuera de la palma de la mano hacia el dedo meñique y la cuerda entre este dedo y el dedo anular y así se lanza el balero para acertar al macho con la hembra.



Otros tipos de baleros:

EL BALERO PARA NIÑOS PEQUEÑOS



Se fabricaban variantes del juguete, como el compuesto de un mango terminado en uno de sus extremos en un hueco cilíndrico, - como una pequeña taza-, la cual hacía las veces de recipiente para alojar una pelota de madera; en ella se dejaba la preparación para que fuera atravesada por una hilaza en cuya terminación se hacía un nudo; el otro extremo de la hilaza se ataba al mango.

Esta composición de mango, hilo, pelota, se conformaba como un péndulo, cuyo propósito se singularizaba en que la esfera de madera cayera en la taza.

Este juguete, era un balero mucho más sencillo de jugar, y por lo tanto propicio para los niños y niñas de menor edad, y cuyo propósito se cumplía plenamente: lograr un tiempo de recreación y con el deleite de escuchar a los pequeños gritar

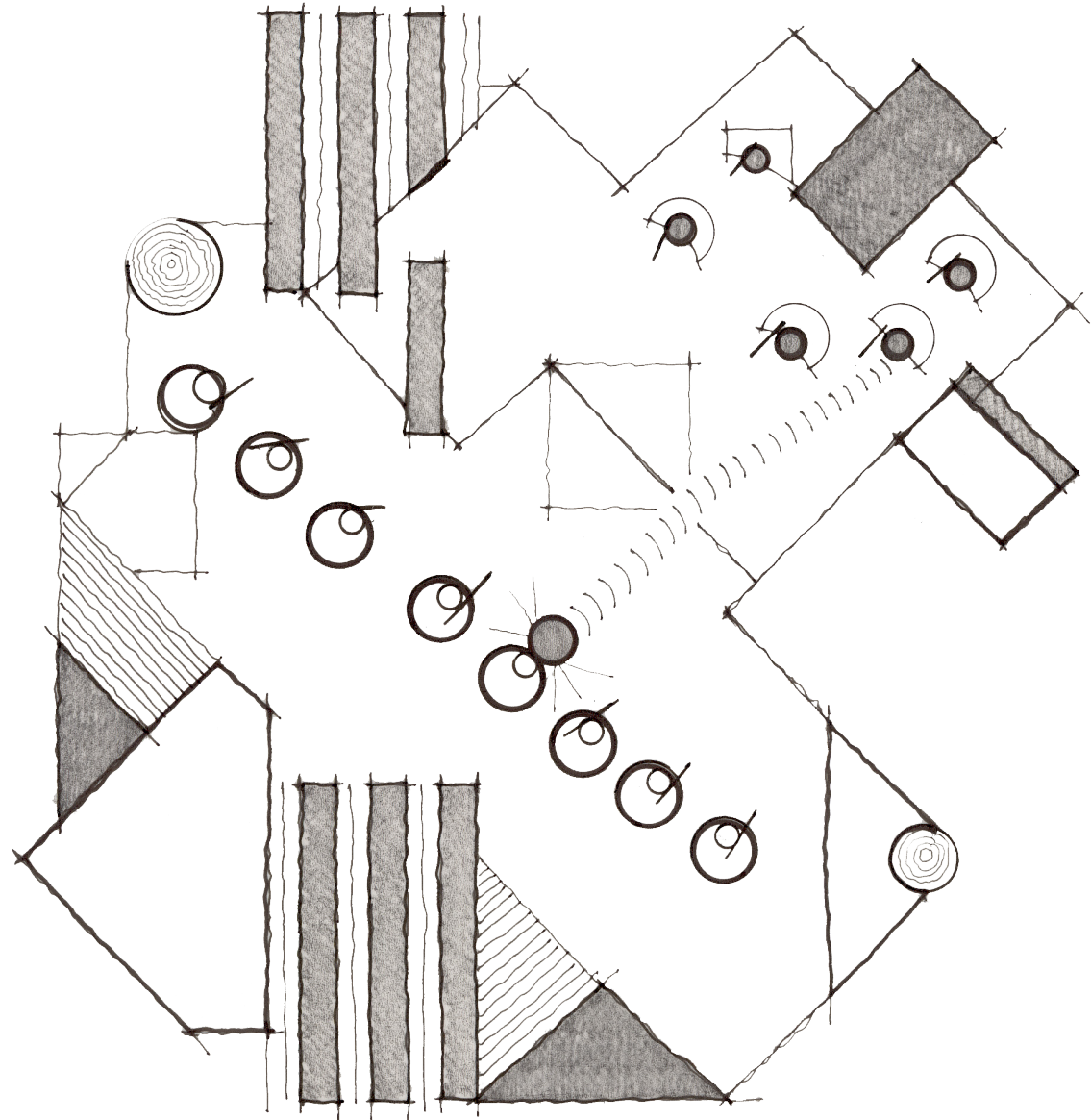
¡Lo logré!, ¡Lo logré!,

al acertar que la pelota o la esfera cayera en el recipiente y así satisfacerse con este juego.

Las técnicas de este juego iban preparando a los pequeños para en su momento, jugar con el balero universal...el movimiento de la muñeca de la mano era el secreto.

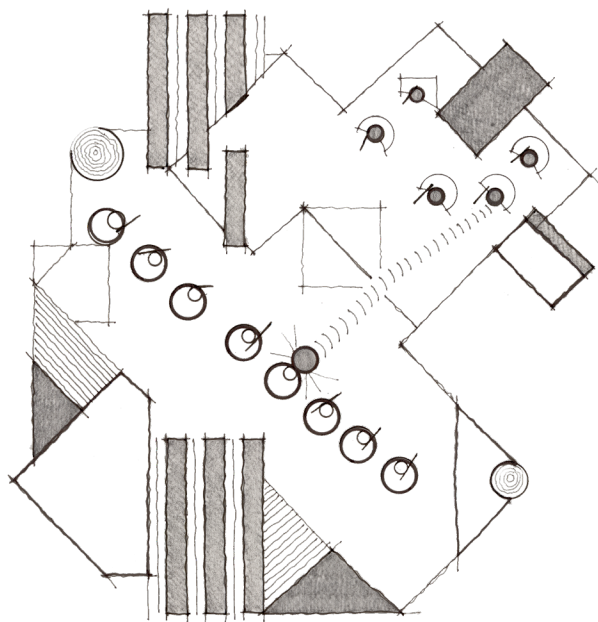


El Boliche de madera





El Boliche de madera



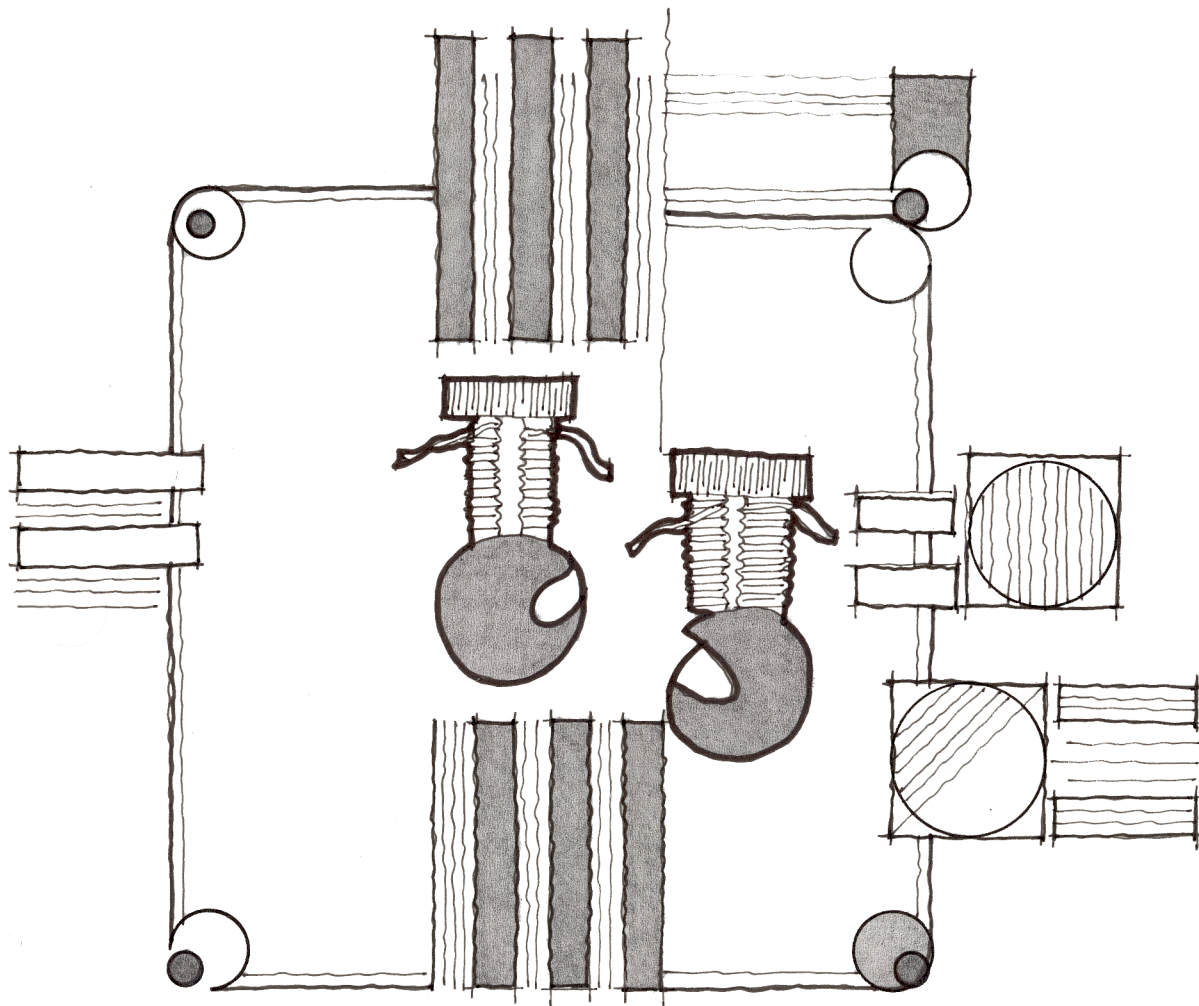
Una plancha de madera con diez postes del mismo material descansando en cuatro ruedas también de madera conformaban el vehículo que transportaba a diez soldados, también de madera, con un orificio en su base a fin de introducirlos en los postes y poderlos transportar en su propio vehículo -la plancha de madera-.

Estos eran los elementos que se usaban para jugar al boliche: cinco soldados de un frente contra cinco soldados del otro frente; también se podían colocar los diez soldados como un juego de boliche, pero... ¿Pero y las balas o bolas? Cada juego traía dos o tres esferas de madera que cumplían con este propósito, pero también se podían usar canicas, las llamadas "bombas", las de mayor tamaño ¡Y...a darle! En el patio de la vecindad y también en la acera de la calle se llevaba a cabo este simple y grato juego. Los niños y también los adolescentes combinaban sus propias estrategias para poder presentar el mejor frente.

Un juego grato que divertía ciertamente a los niños y también a las niñas

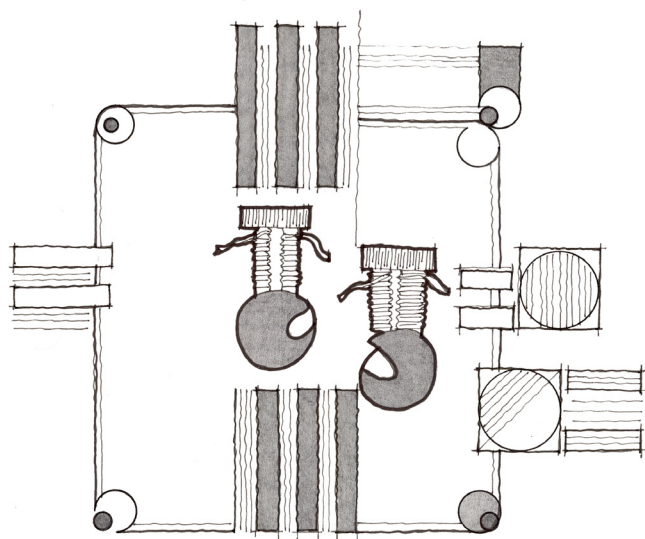


Los Guantes de box





Los Guantes de box



Un pasatiempo no común, no frecuente pero que ciertamente formaba parte del juego en el niño y en el adolescente de aquella época.

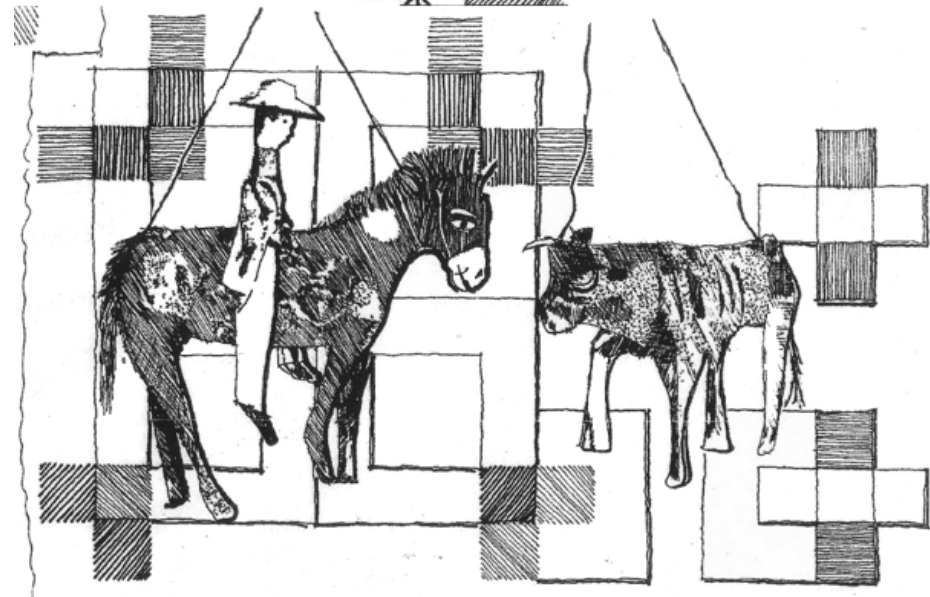
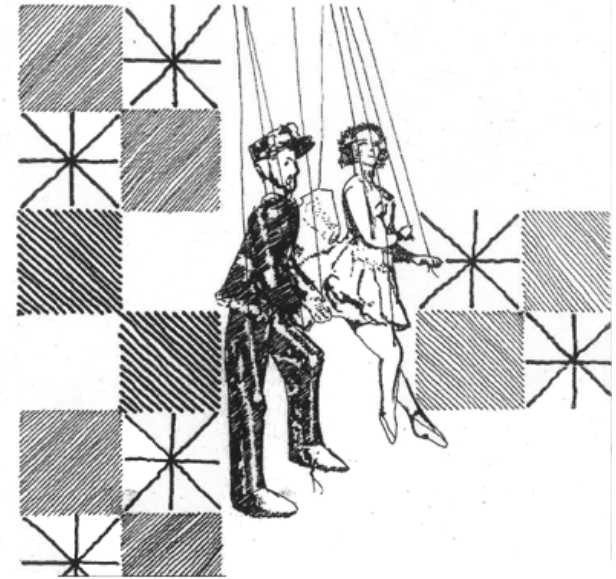
El mercado era el lugar en donde se abastecían, donde se compraban los guantes de box; dos pares por supuesto, para que el juego se diera entre los "cuates" de la "palomilla".

Los guantes eran completamente acolchonados de tal manera que los golpes "bien dados" no pasaban de un mareo instantáneo, no más allá. Muy ocasionalmente alguno de los boxeadores (¿?) sangraba por la nariz, pero todos aquellos que se divertían y deseaban participar sabían a lo que se exponían. Por supuesto que los únicos aditamentos para esta actividad eran sólo y únicamente los guantes de box; el equipo completo no existía, tal como se andaba vestido simplemente se ponían los guantes y "a darle". Esta forma de recreo no era ni más peligrosa ni más delicada que otras.

Ciertamente se daban casos de adolescentes que presentaban grandes facultades, si, grandes facultades para el boxeo, pero el medio ambiente los llevó por otros senderos.

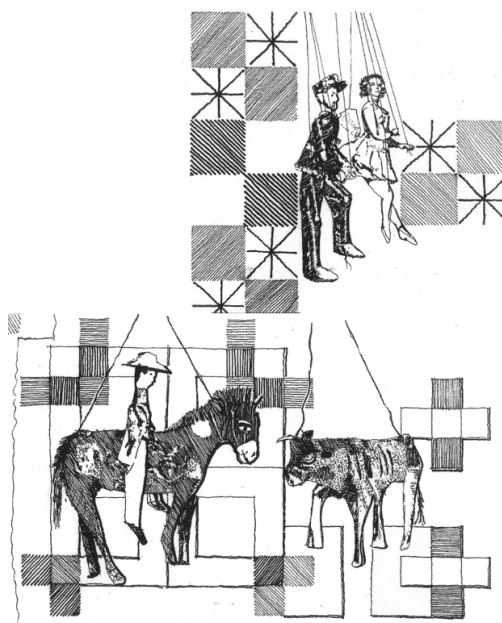


Los Títeres





Los Títeres



Los títeres, con trascendencia en todos los tiempos y para todas las edades, de manera singular para los niños, para los pequeños y para los mayores se presentaban en los patios de las vecindades y en los cuales aquellos eran los principales protagonistas.

El recorrido de todo este espectáculo se inicia físicamente con la elaboración de los siguientes componentes:

El foro: una caja de madera de aquellas que servían para guardar los jabones "los panes de jabón corriente"; el de lejía. Esta caja se reformaba con algunos cortes por aquí, otros por allá, resultando finalmente "el foro". Este se forraba de papel de china, o de manila o bien de cartoncillo pero evidentemente coloreado, y si no, así nomás con algunos gráficos elementales, en donde el creador, "el artista", le parecía el mejor diseño. Se fabricaba también la "tramoya"- consistente en diferentes motivos que servían de fondo a la obra a representar y se iluminaba con algún foco, o bien con velas o veladoras para dar la iluminación requerida ie



foro estaba listo! Y es claro que para ese momento ya estaba en poder del “director” la colección de títeres que habrían de dar vida a las historias: los toreros, el toro, el charro, la china poblana, el borracho, el Cantinflas, los boxeadores, etc. etc. eran los personajes sobre los cuales se sustentarían.

Es claro que, en toda esta construcción, fabricación, creación del foro, la tramoya, la elección de los personajes, el dibujo el diseño y pintura de cada una de las partes existía un pequeño joven “El Director” el cual era el que se encargaba de tener sobre sí toda la responsabilidad; sin embargo, con cuanto esmero, de que manera tan cuidadosa, con cuanto gusto realizaba este trabajo. Ciertamente no era un trabajo, sino un placer, por lo cual este hecho especial se convertía en un tiempo de recreo singular y dentro de él, el gozo de la mente se transformaba en una forma de recreo sustantiva. Es seguro que desde este instante, al momento mismo de “la Planeación” y hasta la culminación de la obra misma, él o los responsables de llevarla a cabo, estaban inmersos en el mundo maravilloso de la recreación: ¡Solamente crear y recrearse! No había otro motivo.

¿Ah...pero...y el espacio?, ¡claro está! el patio de la vecindad, de preferencia en una zona cubierta y en donde al grito de

“La función va a comenzar”

se veía desfilan a un buen número de niños y niñas, al-

gunos cargando su propia sillita, para estar más cómodos, hacia donde se localizaba el foro.

Si bien el foro listo, los artistas- los títeres- listos, ¿y el argumento?, este ocurría en el instante mismo de la función. Uno o varios niños mayores –mayores de edad- casi siempre desarrollaban el argumento obviamente de acuerdo al carácter de los títeres que formaban parte de la obra. En el recuerdo queda la manera sorprendente, ágil y talentosa, ciertamente talentosa con que se desarrollaba la función, Los cambios de inflexión en las voces –el llanto, la risa, el grito la carcajada, etc.- eran verdaderamente de llamar la atención y las respuestas del público no se hacían esperar. Pero, ¿Cuál era el público, ¿Quiénes lo conformaban?... ¡Los niños!... los pequeños, los medianos y los mayores, todos.

Reacciones maravillosas se manifestaban en todos los pequeños; sorprendentes en su vivencia hasta llegar a situaciones tales como meterse dentro del foro.

Los gritos y algunas veces el llanto, eran las reacciones de los espectadores, los cuales en su mirada y en sus propios movimientos corporales manifestaban en qué forma se encontraban inmersos en el espectáculo que se les presentaba.

El tiempo libre transcurría de tal manera, que aquellos niños nunca hubieran deseado que se terminara, ¡Cuánto talento, iniciativa, destreza y disposición de aquellos niños! Tanto por los que fabricaban y creaban el foro y la tramoya, así como aquellos que seleccionaban los títeres

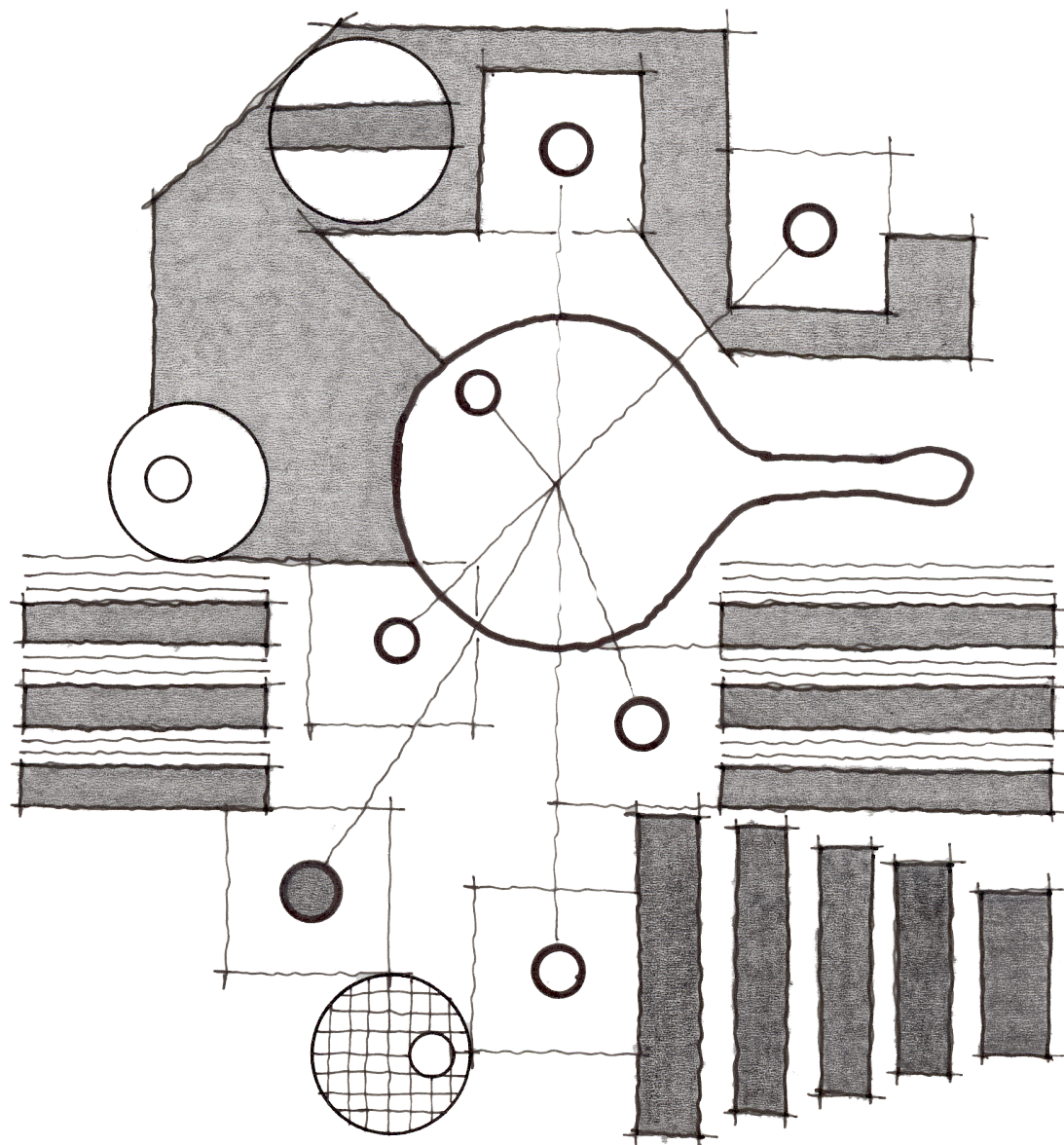


y hacían el argumento de la obra.

El niño era el actor en todo momento, en toda situación, auténticamente el actor principal; por su entrega, vivencia en esta forma de juego, bien fuera como tramoyista, manejador de títeres, elaborador del argumento o simplemente como espectador, en todo caso era un participante virtuoso. Impetuoso en esta exquisita forma de recreación; los títeres tenían vida ¡Estaban vivos! claro, vivían en cada uno de los niños y niñas que presenciaban la función y que eran verdaderamente transportados a otro mundo: el mundo de la fantasía.

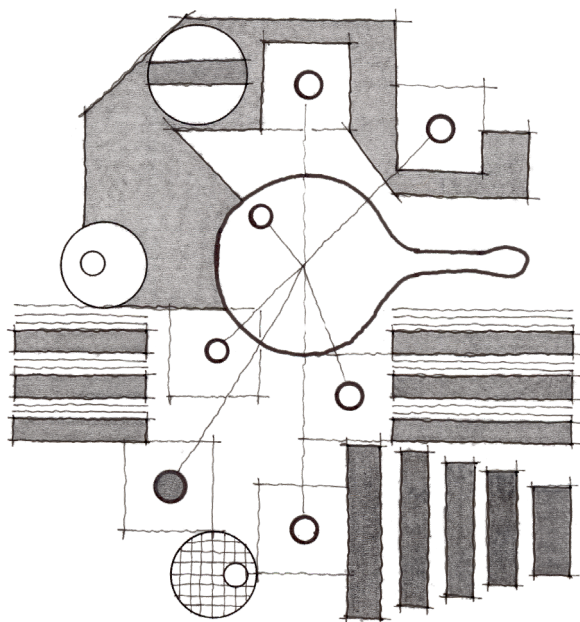


La Paleta





La Paleta



Una pala pequeña. Una paleta de madera que haciendo un solo cuerpo por medio de una liga con una pelota de esponja: paleta-liga-pelota.

Una vez teniendo en la mano este juguete, se iniciaba el proceso de aprendizaje: pegarle con la paleta a la pelota y en el regreso de esta repetir la acción: pegarle con la paleta a la pelota.

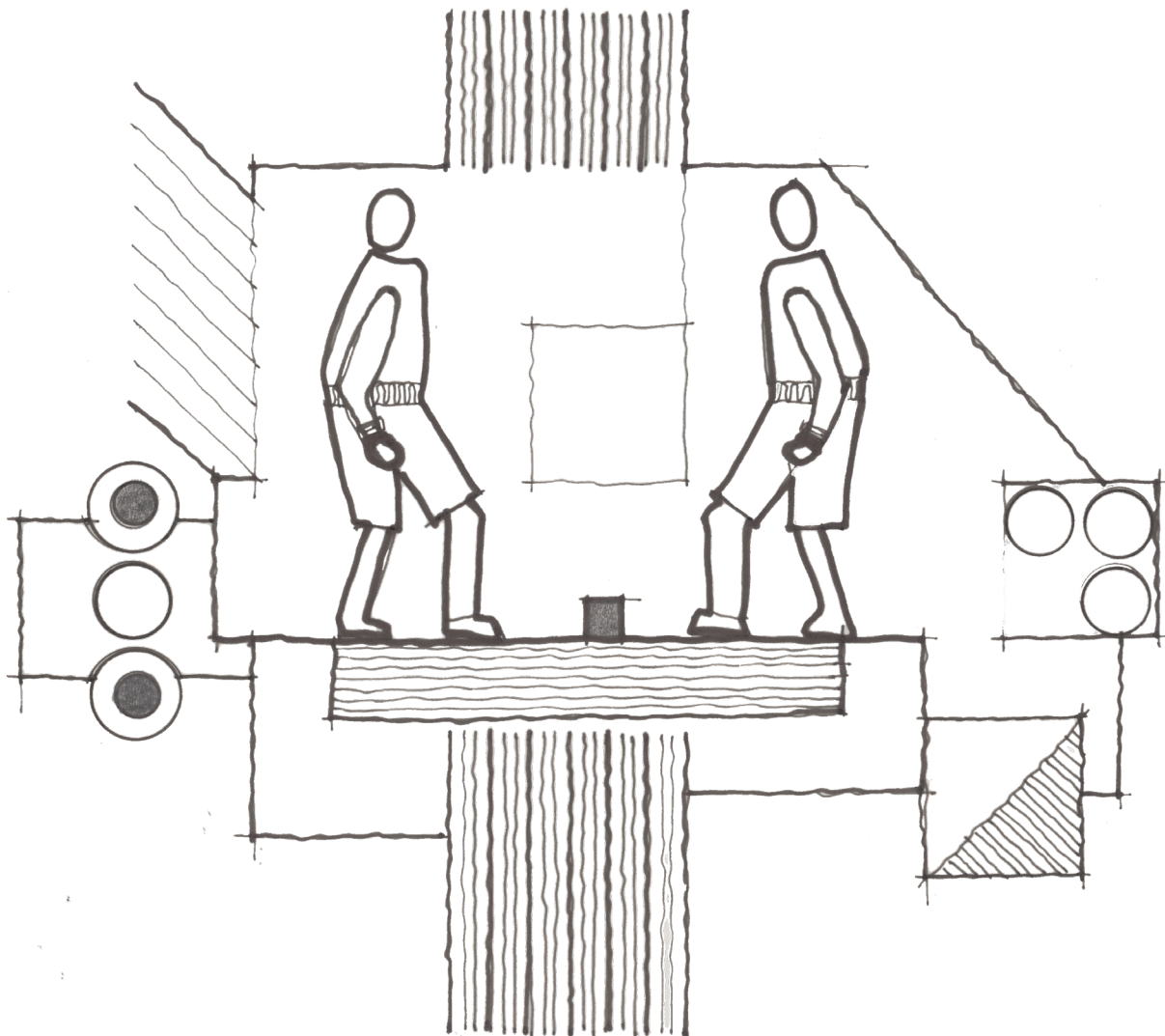
El ejercicio no tenía nada de fácil, la pelota no regresaba a la pala como se deseaba. Así era el ejercicio, el aprendizaje, hasta que por fin se lograba llegar a un tap tap tap continuo: pala-pelota, pala-pelota; pala-pelota momento en el que se reconocía que existía el dominio del juego.

Era grato comprobar el dominio de este ejercicio que como antes se anotó era aparentemente fácil, pero que la realidad nos mostraba que no lo era. El tap tap era el medidor de este juego, el contraste entre la frustración y la alegría plena.



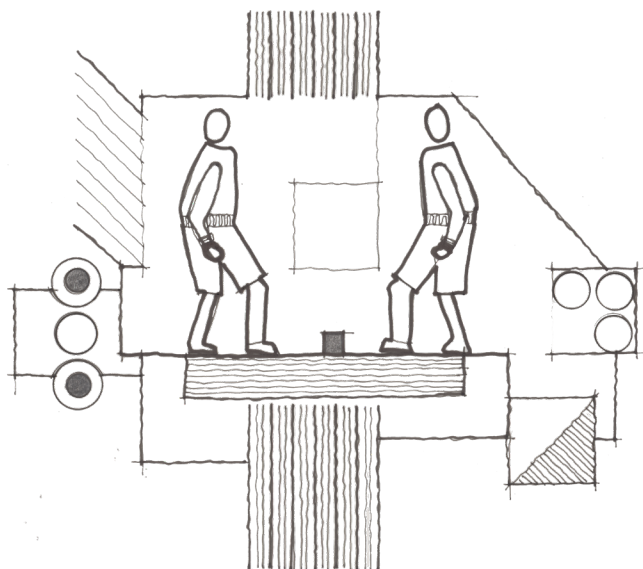
12

Los Boxeadores





Los Boxeadores



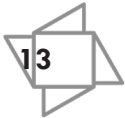
Dos figuras de boxeadores de madera con barzos móviles, con calzoncillos pintados y en sus manos pintados los guantes de boxeador y colocados uno frente al otro y con los brazos prestos a golpearse en donde la posición de los pies era tal que uno estaba libre de movimiento y el otro fijo a una pieza de lámina de acero.

Pero... ¿Cómo se conformaba este juguete?

Un paralelepípedo de madera de 15 cms. de largo por 5 cms. alto y 2 cms. de ancho y en la cara superior una ranura de 1 cm. de ancho por 2 cms. de largo que contenía una lámina la cual en su parte central tenía un botón que envolvía a la lámina y, en los extremos de ésta, tenía pegados un pie de cada boxeador y el otro pie de ellos obraba libremente. Al oprimir el botón los boxeadores, teniendo los brazos en libre movimiento, se golpeaban uno al otro.

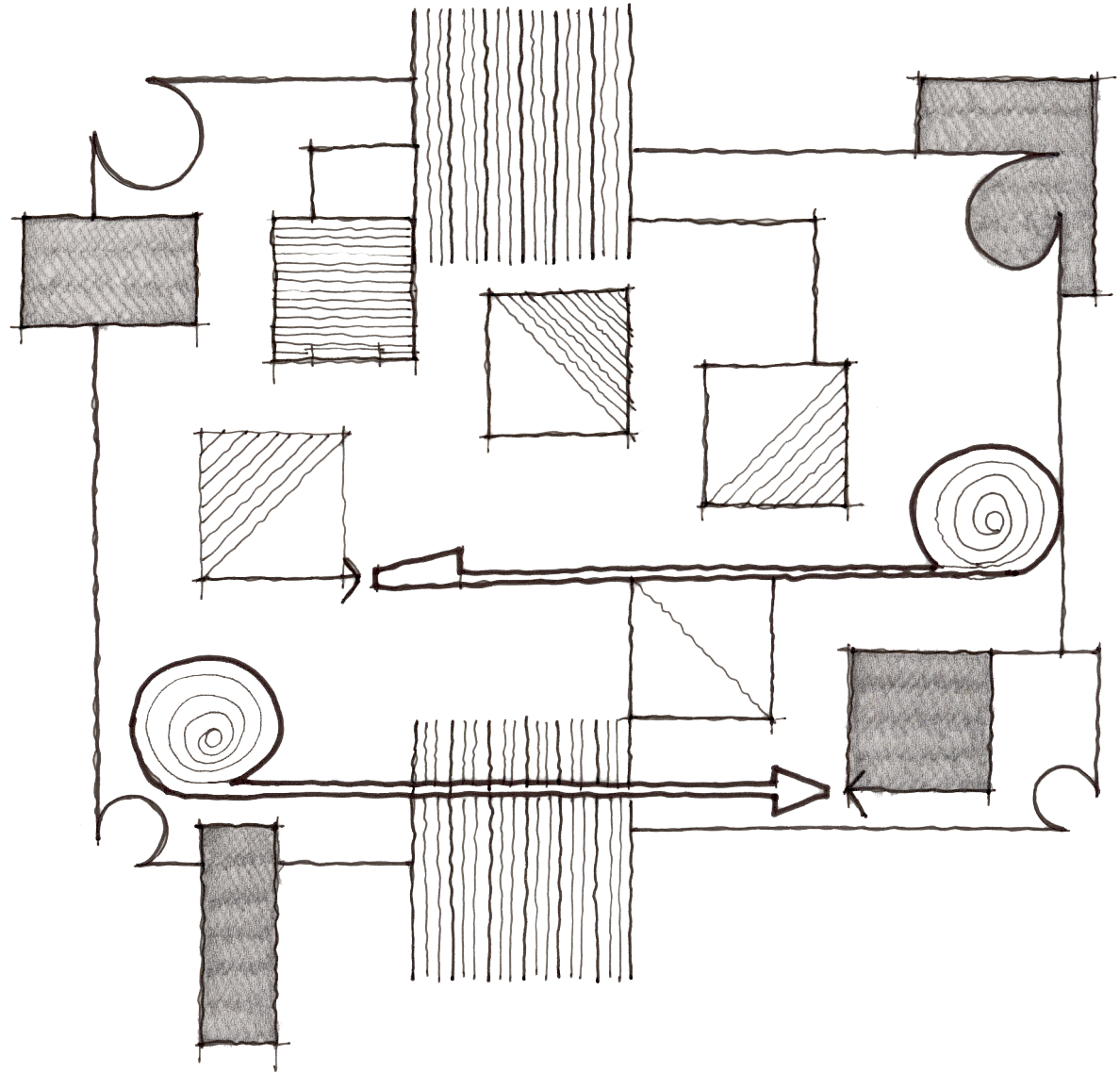
El paralelepípedo en sus costados estaba pintado de colores lo mismo que la cabellera, los guantes, los calzoncillos y los zapatos de cada boxeador.

Un juguete cuyo carácter ciertamente hacía posible las delicias de los pequeños. Un encuentro entre dos boxeadores de ficción.



13

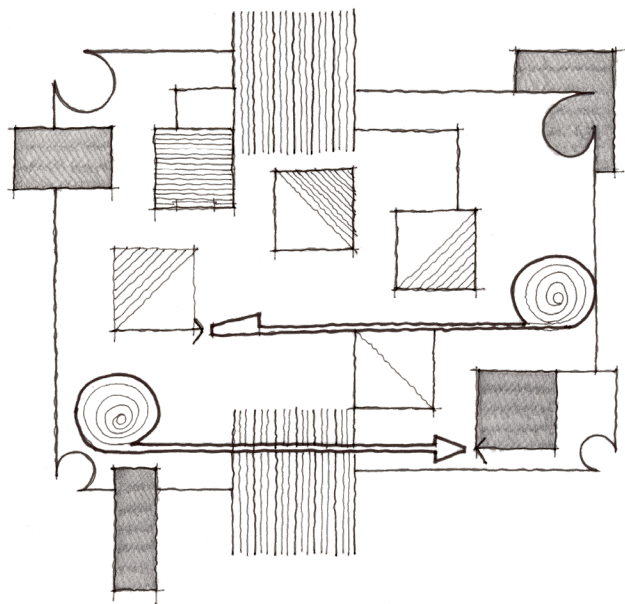
Los Espantasuegras



52



Los Espantasuegras



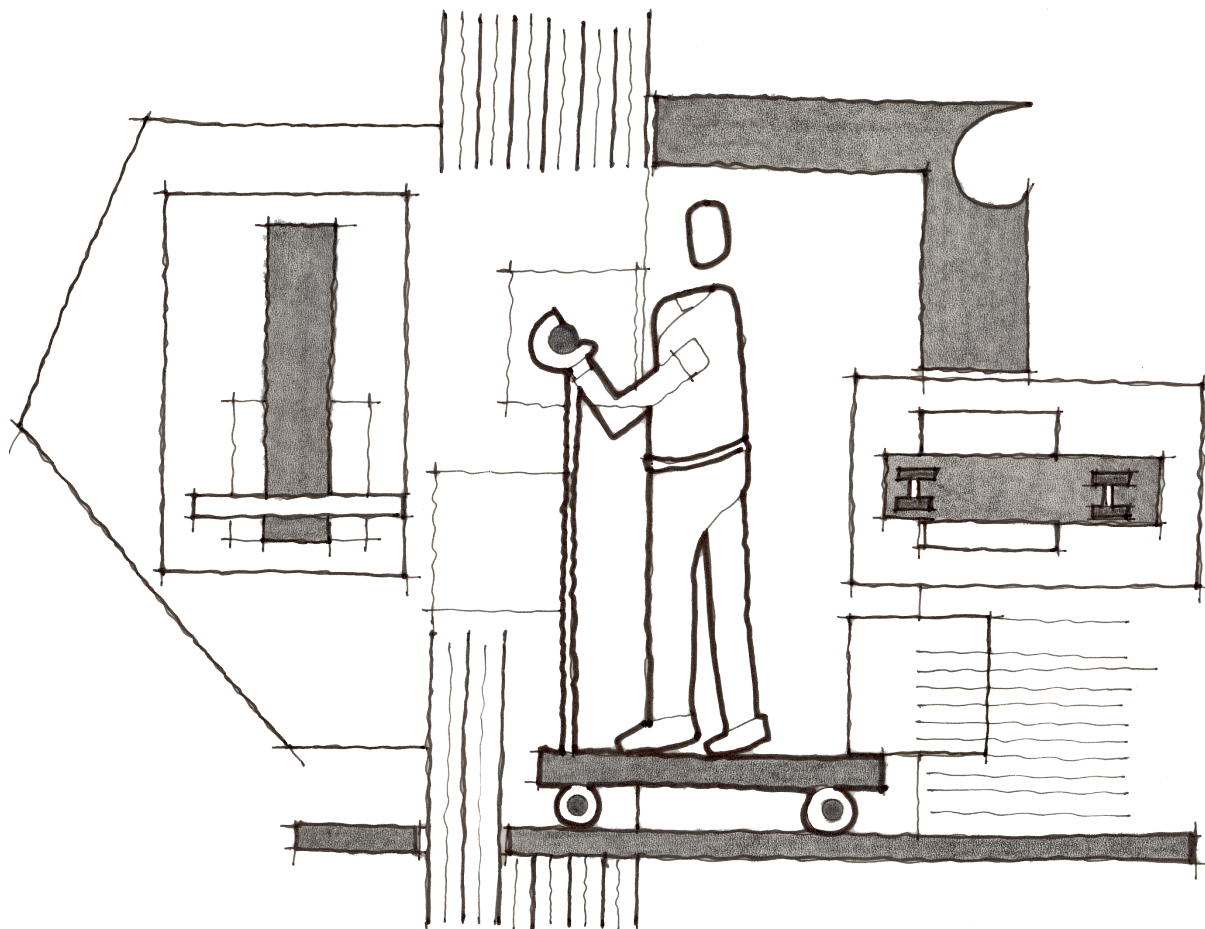
Un cilindro de papel manila sellado en un extremo al que se le pegaban plumas a manera de cola y en el otro extremo se instalaba fijamente un silbato.

El juguete, el cilindro que se enrollaba por si solo y que al soplarle emitía un sonido provocado por el silbato y se desenrollaba y con la cola y el estruendo del silbato sorprendía a quien se le hiciera la broma. Espantaba a todo aquel que se le hiciera la travesura con este juguete.

Un estirar (inflar), y un enrollar (desinflar), un silbido y unas plumas en mi cara, una sorpresa, esto era el todo de este juguete, "el espanta- suegras".

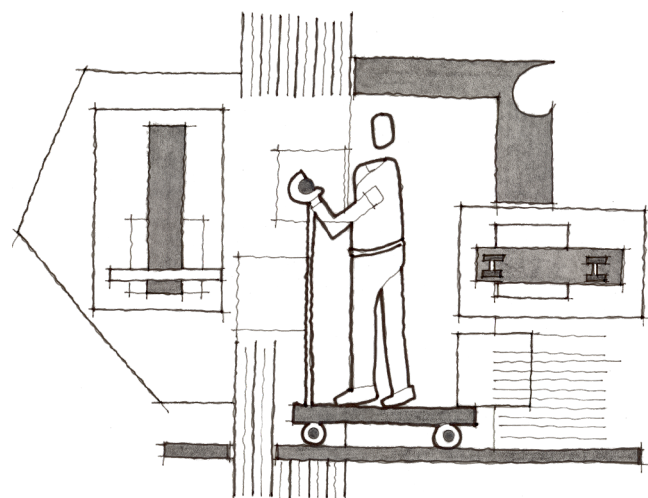


El Patín del diablo





El Patín del diablo



Una base de madera de aproximadamente 20cms. de ancho por 60cms. de largo y 4cms. de grueso, apoyada en 4 baleros metálicos; y sujeto a la base un poste con un travesaño (los dos también de madera) formando así una cruz, con una altura de acuerdo al usuario, la que serviría luego de asidero.

Tomado del travesaño, el niño con sus dos manos, con una pierna descansando en el patín y con la otra, empujando lento, rápido, más rápido hasta que el patín con la velocidad adquirida, a la que el niño podía empujar, subía el pie libre sobre la tabla y así, en equilibrio podía gozarse de este juguete.

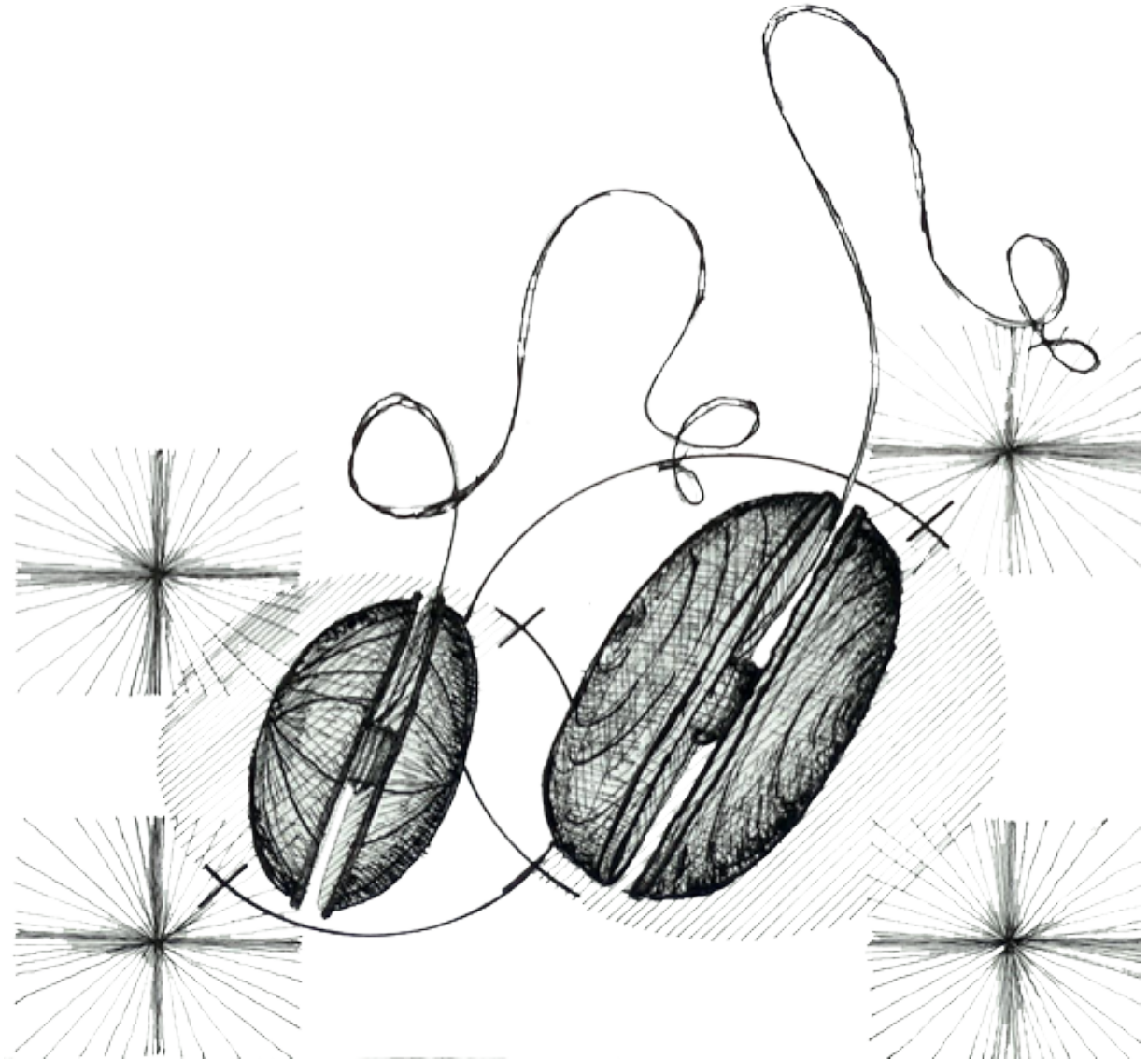
El movimiento del pie que empujaba y el resto del cuerpo y pierna fija requería de una buena dosis equilibrio y de armonía en el desplazamiento.

Un juguete que podía adquirirse en el mercado, pero, en una iniciativa particular se optaba por construir cada quien su patín del diablo.

El dominio de este juguete permitía en las mejores condiciones (Y Esto era el propósito) competencias, carreras entre varios niños cada quien con su propio patín del diablo. Un juguete que se gozaba con gran deleite.

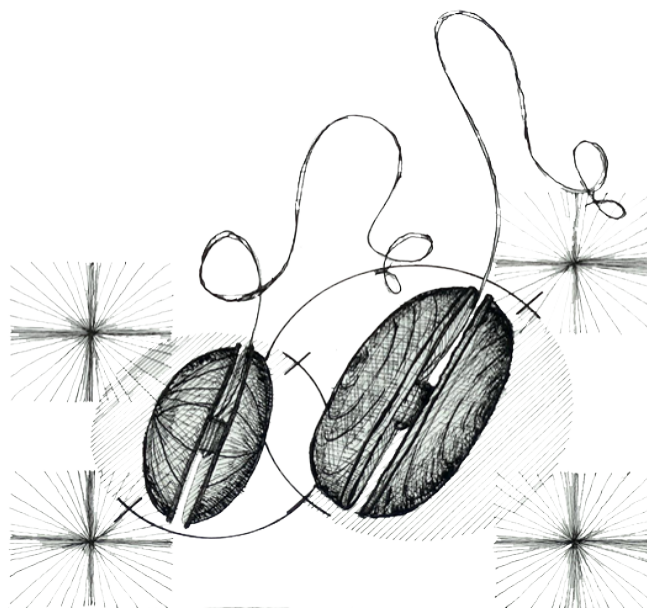


El Yoyo





El Yoyo



El yoyo otro juguete, de la tríada de juguetes de madera que en su temporada del año llenaban el tiempo libre y también el no libre de los niños y particularmente de los niños- jóvenes.

Está compuesto de dos ruedas y un eje que las une en su parte central dejando entre ellas una separación tal que permita tener la cuerda enrollada y que al desenrollarse será el motivo de júbilo de quien esté practicando este juego.

Un aspecto importante para que el juego se lleve a cabo en las diferentes variedades de práctica de este juego es la cuerda y el eje. La cuerda NO debe estar atada al eje, sino que éste debe dejarse de tal forma que el yoyo pueda patinar libremente sin que la cuerda limite esta acción, esto es muy importante porque de ello depende poder llevar a cabo un número de suertes – formas de juego – con este muy grato juguete.



Al igual que el trompo y el balero, la muñeca es la parte del cuerpo –el brazo– que hace que la mano se mueva de diferentes formas y por lo tanto llevar a cabo una mayor variedad de jugadas. La más simple, la de los que inician el aprendizaje con este juguete se da cogiendo el yoyo ya enredado al eje (cabe indicar que para este tiempo de ejercicio, la cuerda casi siempre va enredada al eje), y atado al dedo corazón de la mano simplemente se deja caer el yoyo y, si bien le va al jugador puede que el yoyo se vuelva a enredar. Esta operación, este juego debe repetirse hasta lograr que el yoyo vuelva a la mano del jugador. Cuando esto suceda, entonces la cuerda se debe de colocar de tal forma que el eje gire libremente.

Tirar y recibir, tirar y recibir y es así como se dan múltiples formas de jugar el yoyo. Tirar con la palma de la mano hacia arriba y recibir con la palma de la mano hacia abajo. En algunos juegos, por ejemplo, tirar de costado hacia el lado contrario del cuerpo con la palma de la mano hacia arriba y se recibe con la misma posición de la mano.

Algunos juegos, los más comunes.

“El perrito”: Tirar el yoyo con energía con la palma de la mano hacia arriba y dejar que el yoyo patine en el eje y se deja rodar en el suelo como un perrito y en un instante se da el jalón a la cuerda y el yoyo se enreda en el eje nuevamente.

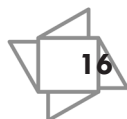
“La vuelta al mundo”: Se lanza el yoyo hacia el fren-

te y el brazo se mueve circularmente y al terminar el círculo, se da el jalón con la mano a la cuerda y esta se vuelve a enredar en el eje

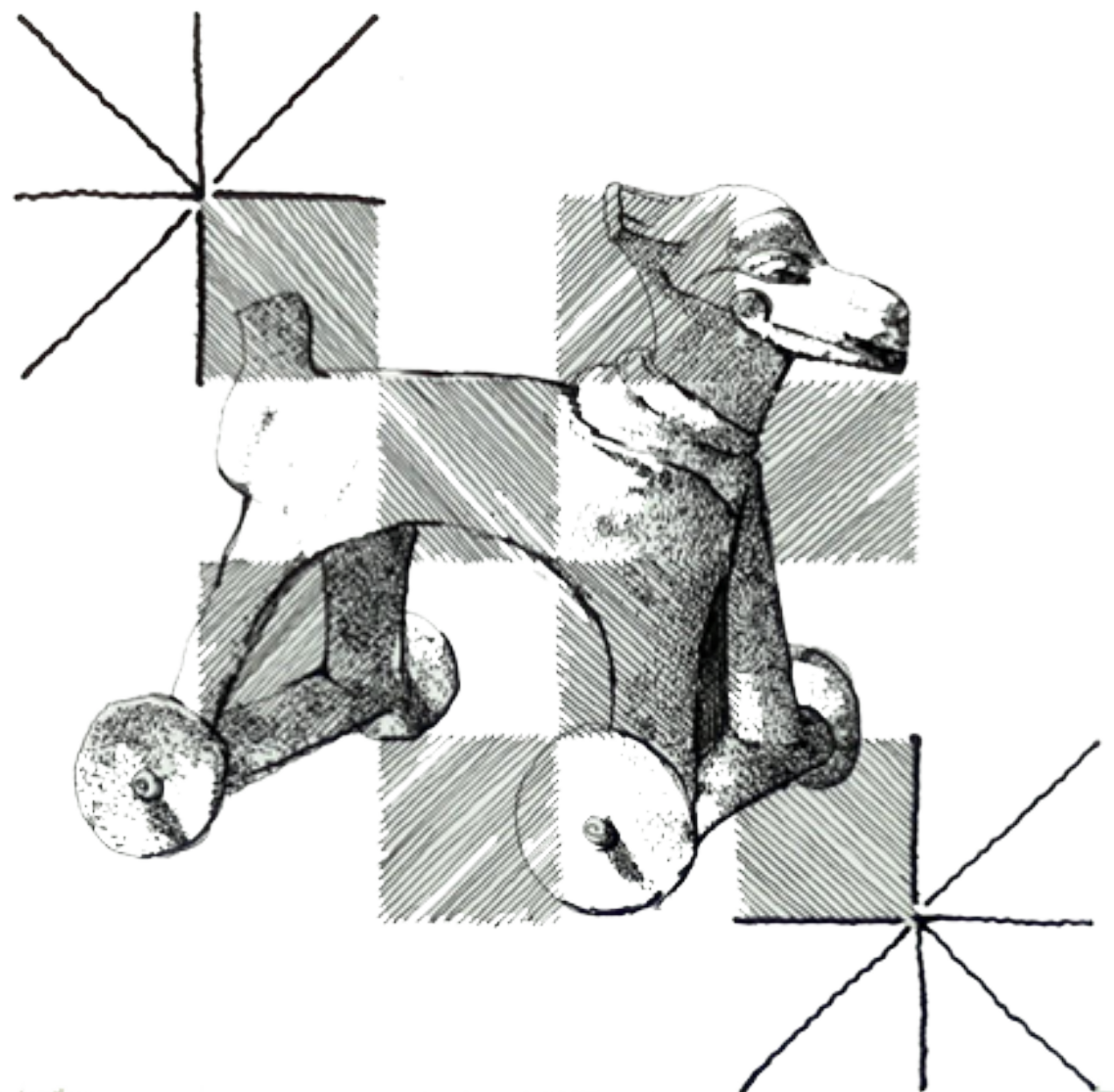
Otra forma de jugar con el yoyo es lanzándolo hacia el frente y jalarlo hacia el cuerpo haciéndolo pasar por debajo de la mano con el movimiento de la muñeca y se vuelve a lanzar al frente, ahora por el costado del cuerpo se lanza y se regresa nuevamente hacia el cuerpo y así sucesivamente puede repetirse cuantas veces se desee: tirar y recibir por dentro del cuerpo, y tirar y recibir por fuera del cuerpo.

Así se jugaba comúnmente el yoyo, los más vagos, los de mayor experiencia agregaban otras formas de jugar con este juguete, todas deleitosas.

A diferencia del trompo y el balero, en los que había competencias en el yoyo no era común que esto ocurriera.

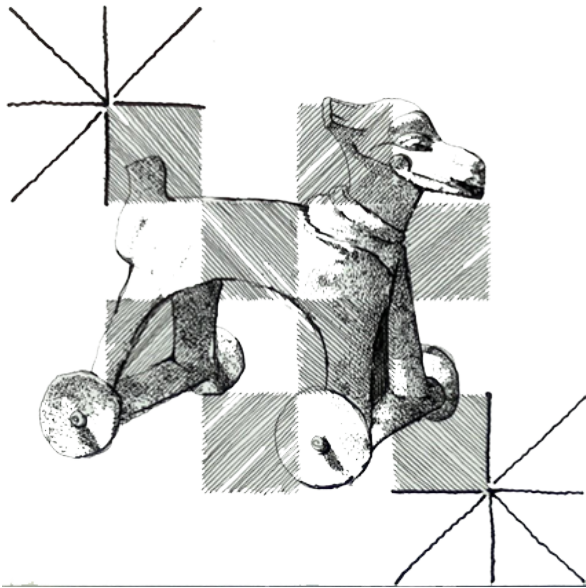


El Caballito de cartón





El caballero de cartón

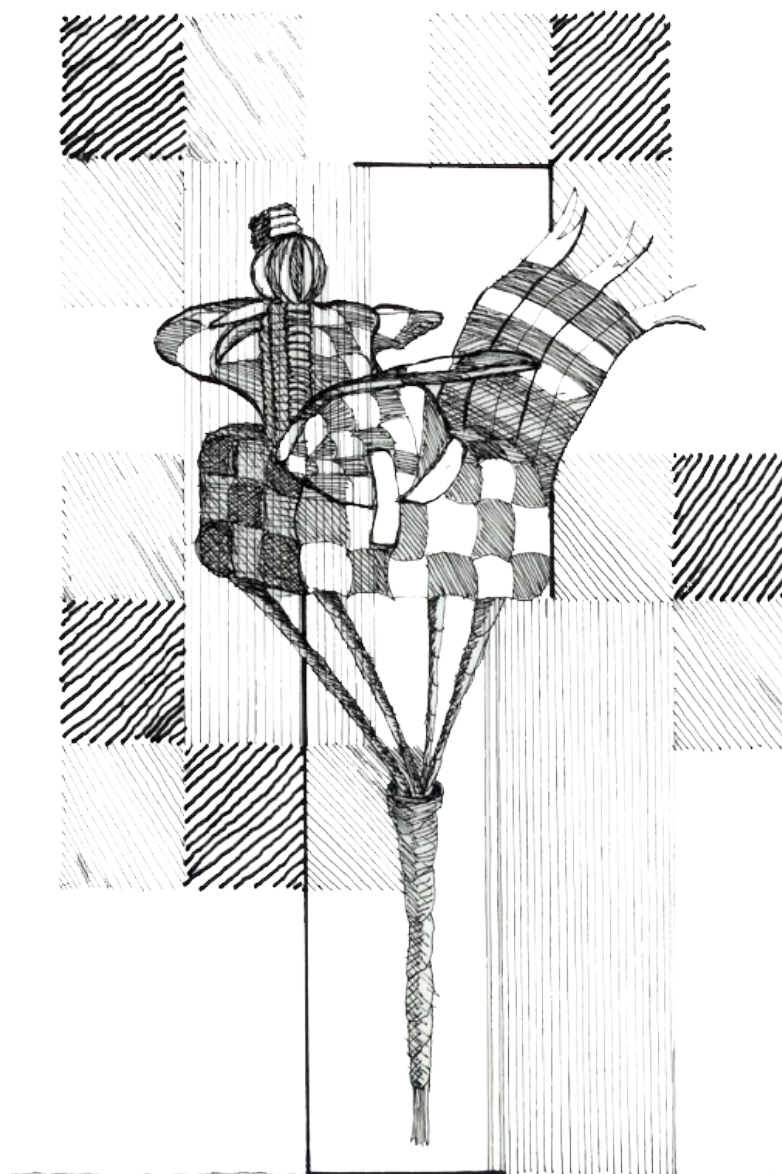


Una base de madera de aproximadamente 25cms. de ancho por 60cms. de largo y 3cms. de grueso acondicionada con 4 ruedas de madera y sobre esta bien fijo un caballito de cartón con sus riendas y listo para que un niño pequeño montado en él fuera llevado a pasear por sus padres o hermanos mayores jalando con un cable, o un mecate, o un cordel el juguete.

La imagen del niño llevado a pasear era transformada completamente, era la de un ángel montando sobre su caballo.

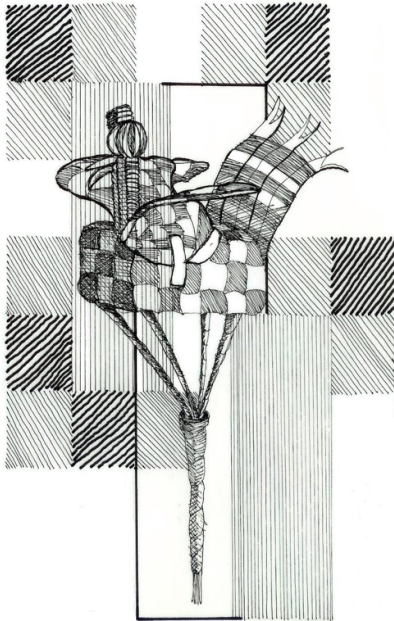


Los Gallitos de palma



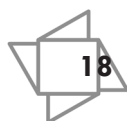


Los Gallitos de palma

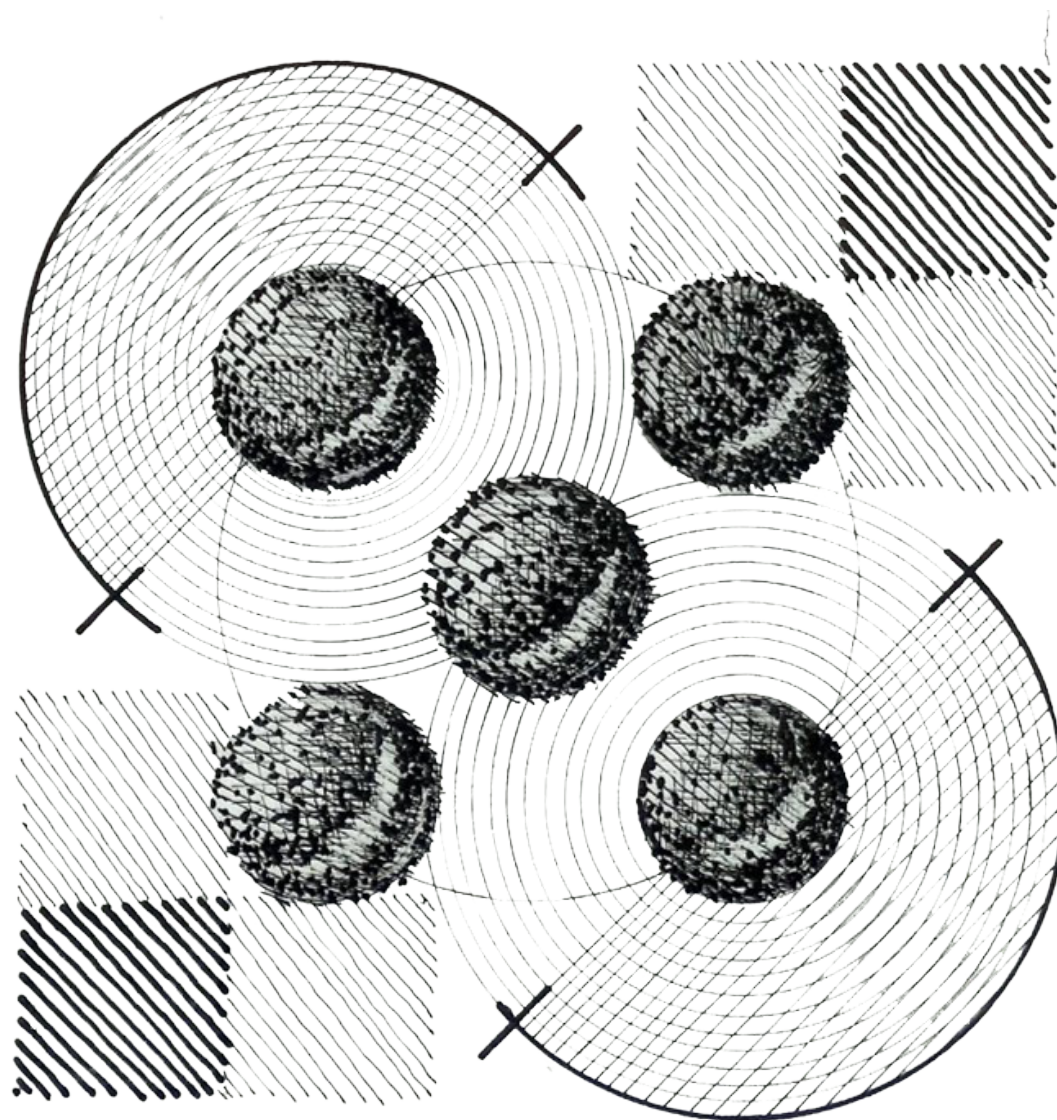


Una sonaja de palma que se lograba con una figura que semejaba a un gallo con su cola de plumas y con un palo de madera forrado de la misma palma con asidera para darle vida a este juguete.

Sorprende el talento del artesano para dar la proporción adecuada, el tejido de la palma, la cola y el sostén, todo esto como uno de los primeros juguetes de los que disfrutaba el niño o la niña en su etapa temprana.

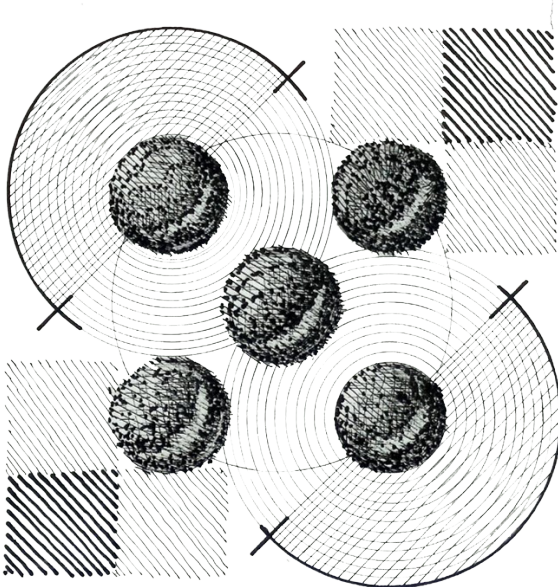


Las Canicas





Las Canicas



Uno de los juegos más deleitosos en el que el objeto era una simple esfera de vidrio de diferentes características como, por ejemplo: las agüitas, las más económicas y por lo tanto las más comunes; los ponches, esferas también de vidrio pero que en su tratamiento se veían estelas de colores que les daban un carácter muy especial y finalmente las bombas, de mayor tamaño y que en su terminación podían ser de un solo color o bien de colores como los ponches.

Las agüitas eran de colores variados como el azul, el amarillo, el verde, las transparentes (sin color alguno) y las más apreciadas, pero a la vez las más escasas eran las rojas. El diámetro de estas canicas era de 1cm. aproximadamente.

Los ponches, distintos uno del otro, no existían ágatas o ponches iguales, sus estelas de colores todas eran diferentes de allí que, conforme al jugador, éste escogía aquella canica que por sus colores le era la más grata para ser "su ponche", "su tirito".



Y finalmente “Las bombas” cuyo diámetro era de 2cm. aproximadamente y cuyo uso era diferente con respecto a las otras canicas. Los colores de estas canicas eran lisos, sin transparencia, para otros juegos con canicas.

El juego con canicas tenía su particular evolución en los jugadores en función de los que iniciaban el aprendizaje del juego y con respecto con aquellos que ya eran unos vagos, esto es que tenían una vasta experiencia. Esta diferencia se daba en la forma de acomodar la canica en la mano, la forma de acomodar los dedos para su lanzamiento: “de uñita”, que era la forma clásica de tomar la canica entre los apófisis de este juego; consistía en acomodar la canica con los dedos índice y opuesto y descansar la esfera en la uña de este último y así lanzarla. “De huesito”, este lanzamiento de la canica se daba en aquellos jugadores con sus horas de vuelo en este juego que consistía en acomodar la canica entre los dedos índice y opuesto, pero con la punta de estos, de tal forma que la canica salía disparada con mayor fuerza y alcance al blanco-otra canica-; varios metros separaban entre el que lanzaba la canica y el blanco mismo. Una tercera forma de coger la canica y lanzarla era colocando la misma en la uña del dedo corazón y sostenida por el dedo opuesto, luego, extender con energía el mismo dedo corazón y así, en esta posición la canica salía como catapulta. Pocos niños practicaban esta forma sui géneris de lanzamiento de la canica.

Los Juegos

Tres eran la forma de jugar a las canicas: “El hoyito”, “La rueda chica” y “La rueda grande”, veamos:

“El hoyito”: Su construcción-en pisos de tierra simplemente oprimiendo, golpeando con el tacón del zapato de alguno de los jugadores se moldeaba el hoyito. En otro tipo de terrenos, pavimento de asfalto o de concreto se escogía algún hueco que fuera similar a un hoyito, en ambos casos, tierra o concreto- asfalto se buscaba que la localización del hoyo tuviera su propio grado de dificultad para que la canica entrara a él.

Otra variable importante era la línea que marcaba el límite del área de acción del juego, podríamos decir del inicio del juego.

Una vez que se tenía el hoyito y la línea de inicio, se procedía a definir el orden de salida; esto es, quien iniciaba en primer lugar, quien en segundo lugar, etcétera. Esto se definía fácilmente: a partir del hoyito cada jugador lanzaba su canica hacia la línea de partida y conforme cayeran así se daba el orden: en primer lugar, el más cercano a la línea, el segundo lugar bajo el mismo criterio y así sucesivamente.

Se inicia el juego, cada jugador buscará caer lo más cerca del hoyito, pero cuidar no caer cerca de los demás competidores porque en esta situación si un competidor cercano, cualquiera que sea, golpea la canica del primero y lo lanza más allá de la línea de origen



entonces está “muerto” y automáticamente queda fuera de juego.

Conforme se dan los acercamientos al hoyito, aquel que entra primero a él automáticamente se convierte en un peligro para el resto de los jugadores debido a que con solo golpear con la canica estando cerca o lejos, automáticamente está muerto al que se le golpeó; queda fuera del juego, y así sucesivamente hasta tener un solo ganador, al cual se le pagará con canicas la apuesta previamente establecida.

Una característica singular de este juego es la de gozar de “una buena puntería”. He ahí el secreto, gozar de esta habilidad, pero, con el “tirito” que da el sello a cada jugador.

“La rueda chica”: Se traza en el piso, de cualquiera que sea su constitución (tierra, asfalto, etc.), un círculo de más-menos 30cms. de diámetro, además de este trazo, al igual que en el juego del hoyito, se traza la línea límite que da origen al juego y el orden de los jugadores se da conforme a la misma regla: al que caiga más cerca de la línea es el primero en jugar, el segundo es el segundo, y así sucesivamente.

Dentro de la rueda, cada jugador pondrá el número de canicas que se haya acordado para iniciar el juego, pero antes del inicio se determinará si es “con vida o sin vida”.

“Con vida”: cuando el jugador haya sacado una ca-

nica “una vida” con su tirito y es cuando, en estas condiciones, puede “matar”, eliminar del juego a uno o varios contrincantes. Cuando la rueda queda vacía de canicas el juego se termina y da principio un nuevo juego.

“Sin vida”: Todos los jugadores podrán matar a los demás jugadores aún sin sacar una canica, “una vida” del círculo.

Esta forma de jugar requiere de una mayor estrategia y puntería en el juego –“el tirito” como arma fundamental.

El juego termina cuando las canicas hayan sido sacadas todas del círculo o bien que solamente quede un solo jugador con vida.

Otra característica de la rueda chica se da cuando un jugador golpea alguna de las canicas que están dentro de la rueda y se queda dentro de ella, entonces se dice que se ahogó y por lo tanto perdió el juego.

En las dos formas de jugar la rueda chica, el límite del tiempo de juego se daba cuando la luz del día se extinguía, o bien era el tiempo de hacer la tarea o bien el tiempo de dormir; para este momento habían pasado horas y horas de jugar canicas.

“La rueda grande”: Menos común que la anterior se trazaba un círculo de más-menos 1.0mts. de diámetro y se colocaban dentro de él las canicas que se habían acordado como apuesta por jugador. El protocolo de inicio del juego es similar al de la rueda chica.

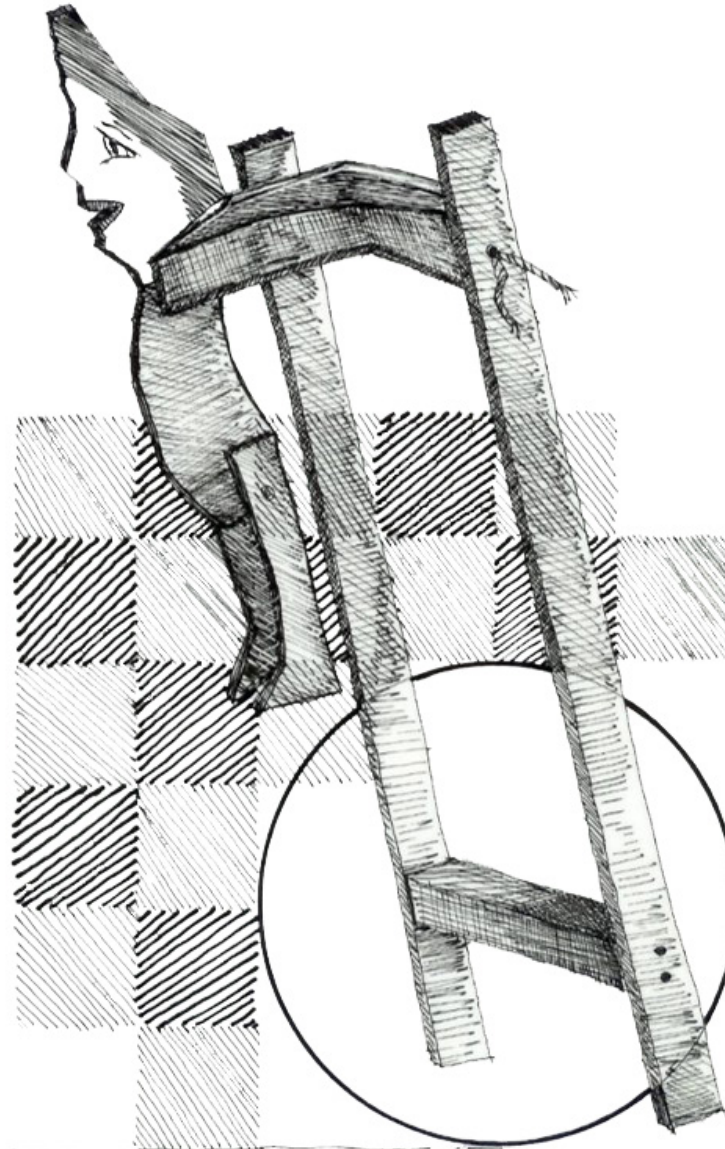


En este juego se colocaban por cada jugador las canicas motivo de la apuesta, y cada uno de ellos desde el límite exterior de la rueda podía sacar las canicas, pero siempre de una en una. La variedad de esta forma de jugar, en la que cada jugador podía ingresar al círculo y sacar las canicas del mismo, de una en una, pero con el riesgo de ser muerto cuando era sacada del círculo su tirito por el tirito de otro jugador.

Al agotarse las canicas dentro del círculo finalizaba el juego. Las bolsas de cada jugador engordaban o se vaciaban con mucha facilidad, todo dependía de que tan vago fuera el jugador, de su puntería y de su "tirito".

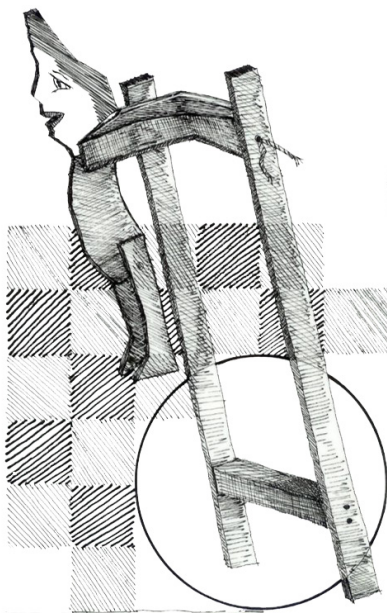


El Cirquero





El Cirquero



Otro juguete de muy fácil construcción y adquisición se conforma de la siguiente manera: dos tiras de madera de 1/2cm. de espesor x 1cm. de ancho x 30cms. de largo unidos a las dos terceras partes por un travesaño de las mismas características, pero de 7cms. El travesaño está clavado a las tiras de madera dejando un juego que al apretarse con la mano de quien juega se acercan o alejan entre una y otra. En el extremo superior se coloca un hilo que une a las tiras de madera y del cual cuelga un muñeco, también de madera, con brazos y piernas en libre movimiento y que al apretar las tiras la mano del niño por la parte baja se produce un estirar y aflojar del hilo del que se sostiene la figura humana lo cual provoca movimientos de un cirquero.

Otro simple juguete que deja a la imaginación del niño las piruetas de un trapecista.

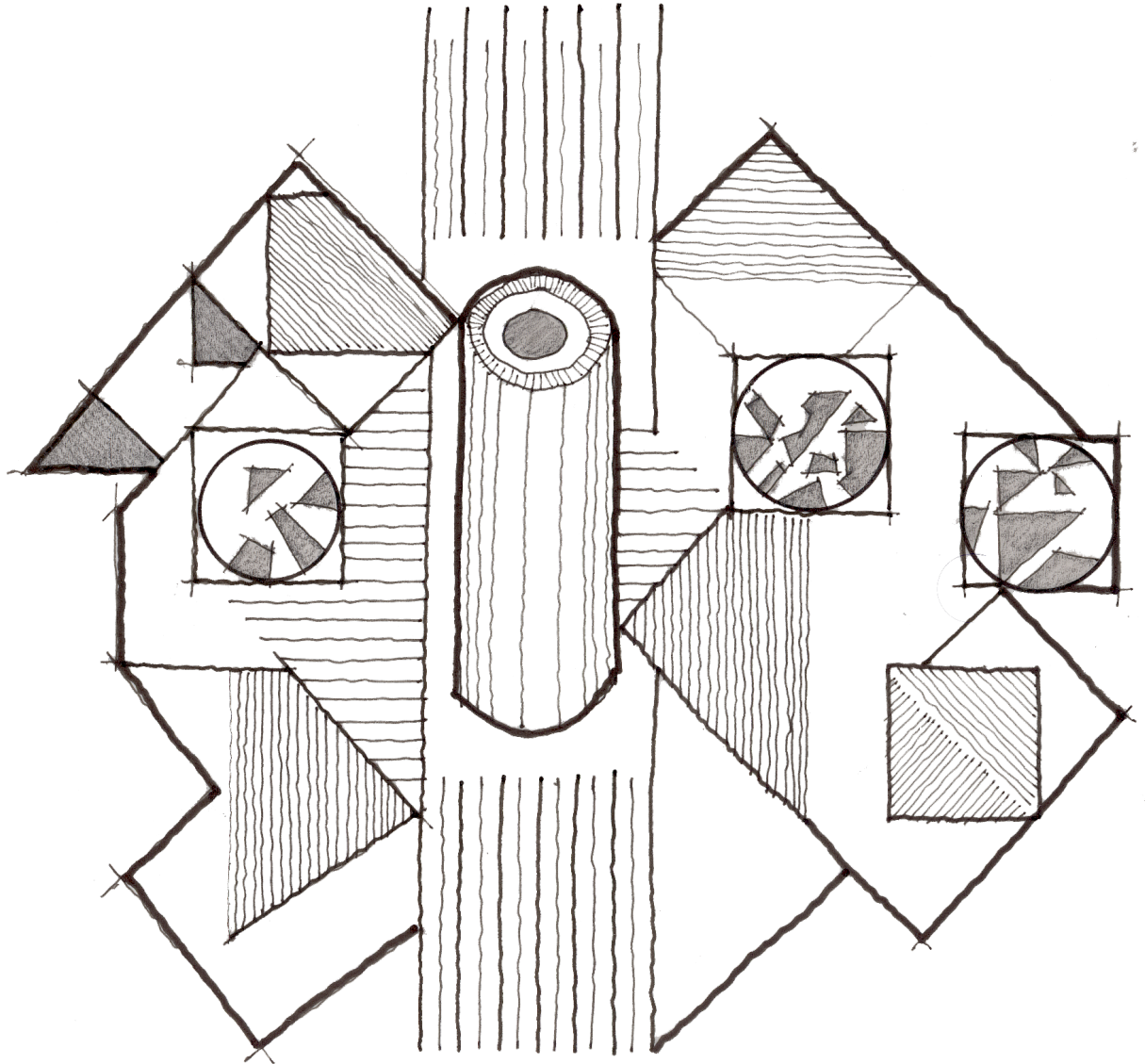
JUGUETES VARIOS

Juguetes de todos los tiempos, que, como una antigüedad, algunos de ellos prácticamente son de exposición, otros vistos como cosa extraña sin entender "Qué es eso", pocos de ellos aún vivos, pero no sabemos por cuánto tiempo más; esto es lo que ocurre con los siguientes juguetes:



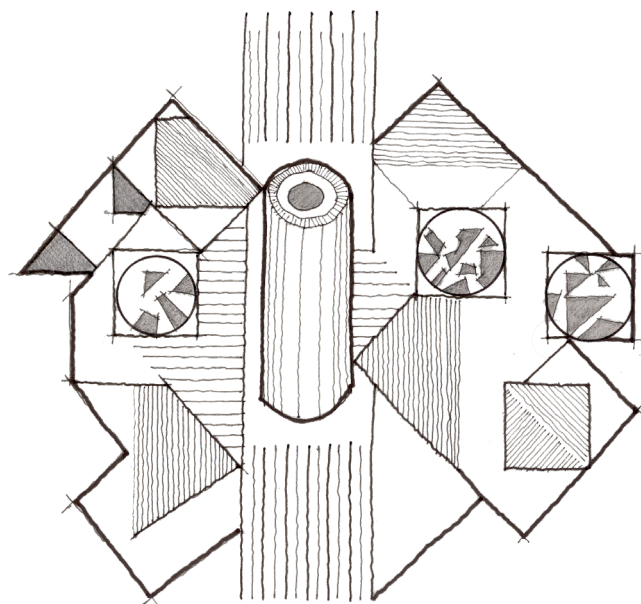
El

Caleridoscopio





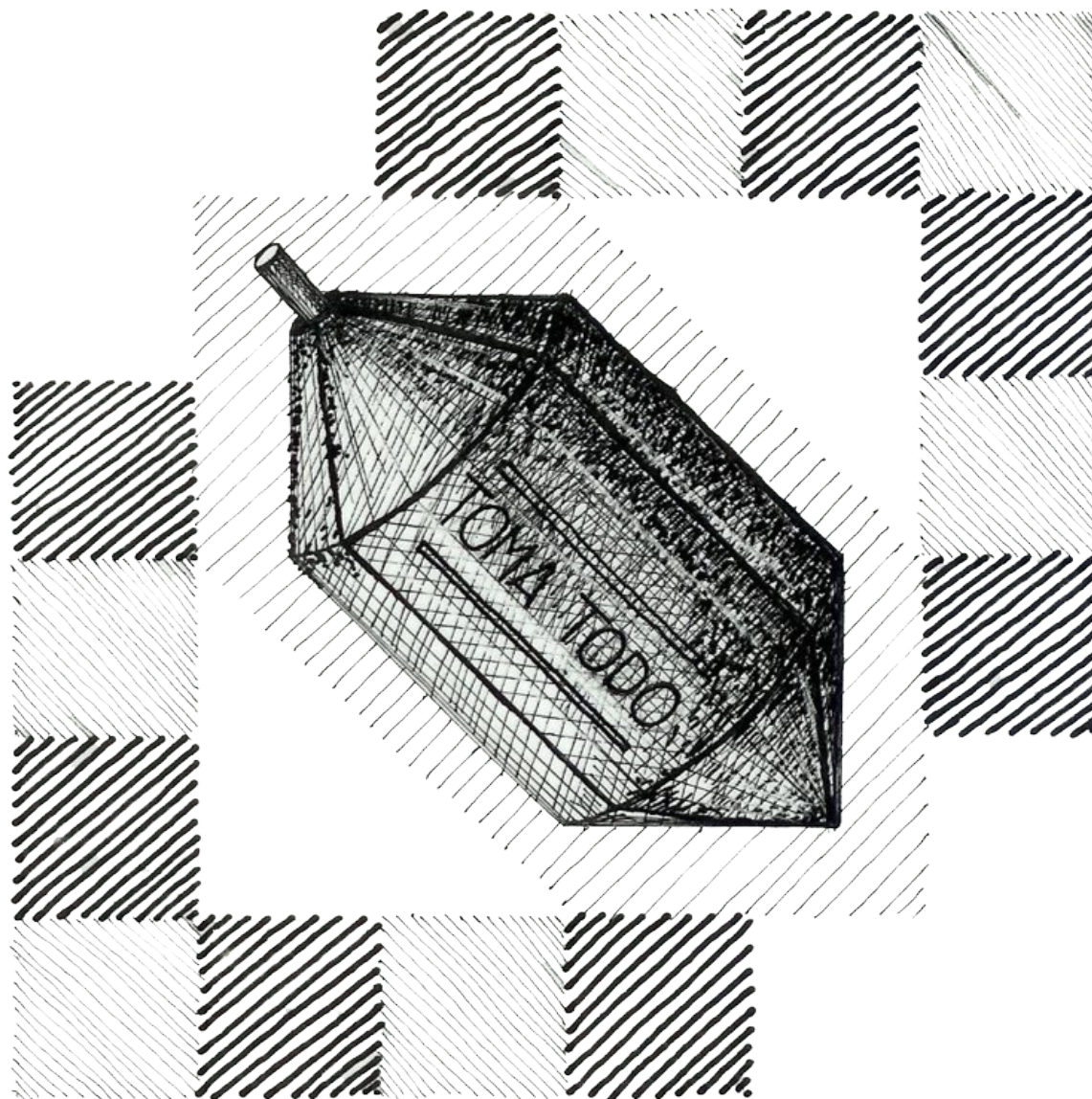
El Caleidoscopio



Un cilindro de cartón con un mecanismo en su base compuesto por unos pedazos de cristales de colores que vistos a través de un orificio en el extremo opuesto del cilindro permite gozarse por medio de la observación ver los diseños que se forman, deleitarse con lo que se mira, el color que los acompaña. Ciertamente un extraordinario juguete.

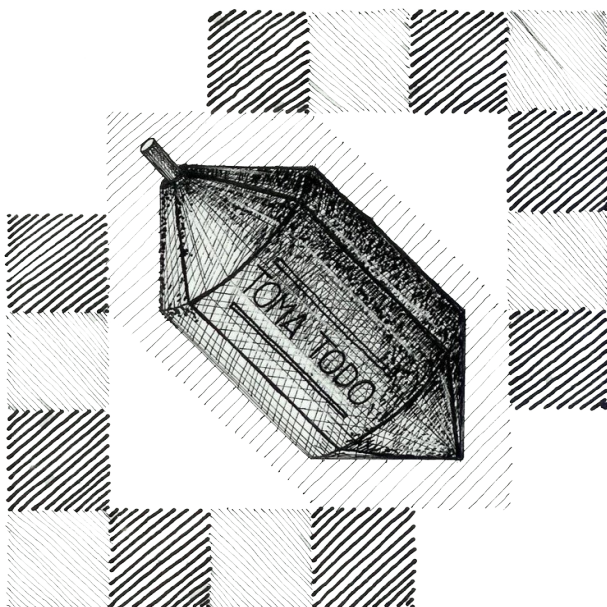


La Pirinola





La Pirinola

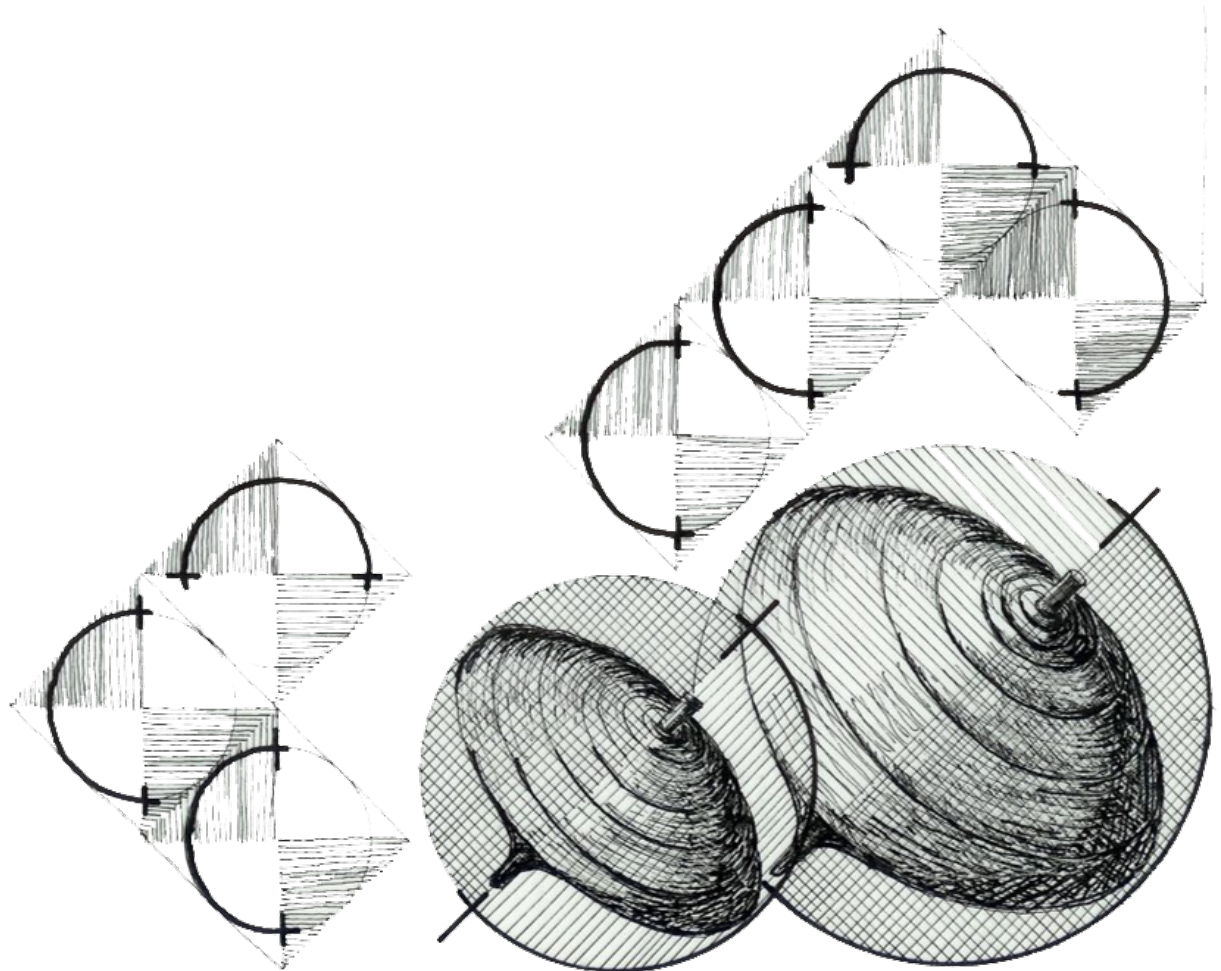


Toma uno, Toma todo, Todos ponen, etc. La suerte se daba simplemente al bailar la pirinola; ¿Las apuestas? Con centavos, no más allá. La expectación al bailarla, verla circular hasta parar acompañada de gritos de alegría o descontento al ver lo mostraba el letrero correspondiente y responder conforme a lo que ella señalaba: poner o quitar la o las monedas.



22

La Pirinola 2





La Pirinola 2



Una sencilla pirinola de madera, con su cabeza y su cuerpo adecuada en su tamaño a la mano del niño y cuya característica era, dadas sus dimensiones para que los dedos del pequeño pudieran oprimir la cabeza con los dedos de la mano y girar ésta a fin de lograr que la pirinola bailara.

Al principio no era tan fácil este ejercicio, pero, a través de insistir e insistir ocurría el milagro:

que la pirinola bailara.

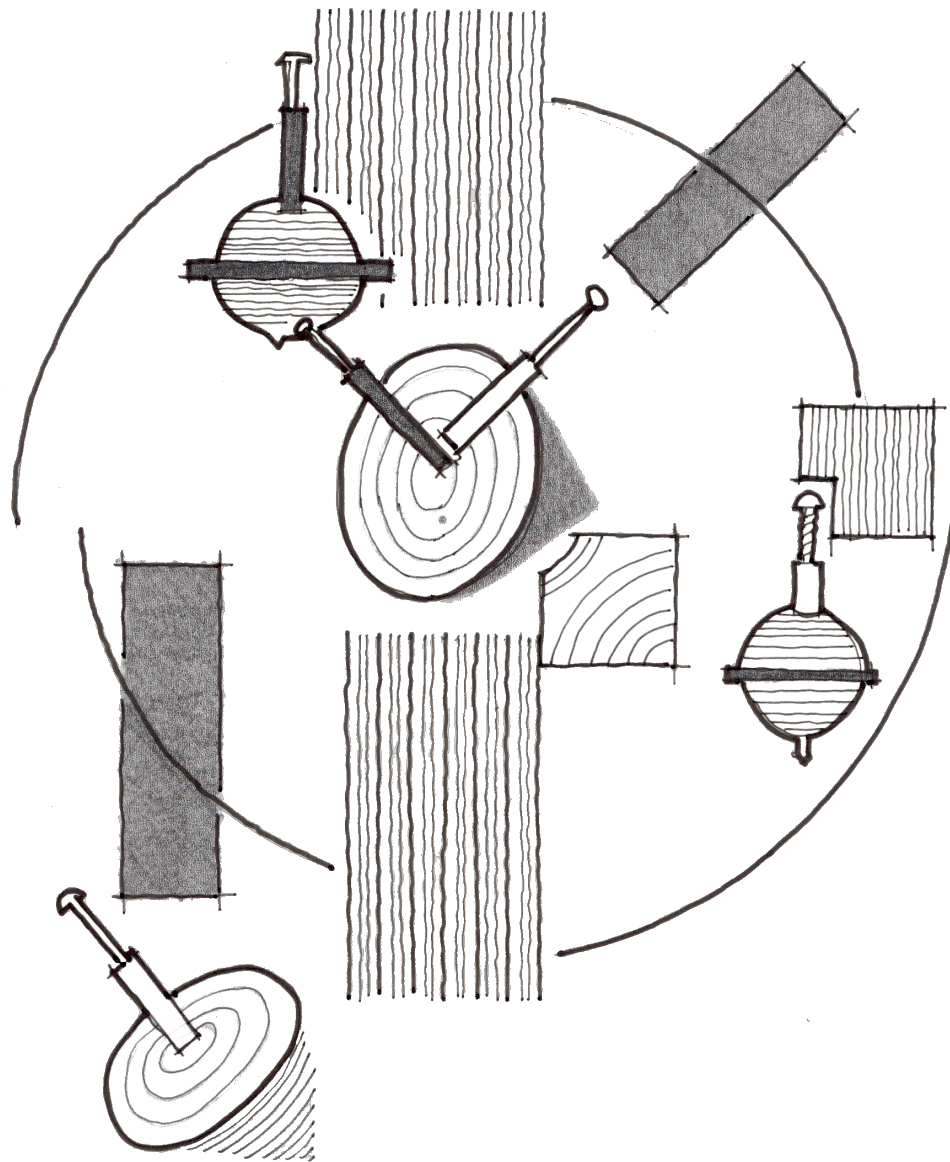
Fiesta, saltos, alegría, era lo que ocurría en ese momento.

El éxito se había consumado; el tiempo de recreación cumplía con su propósito: un tiempo de felicidad de los niños pequeños.



23

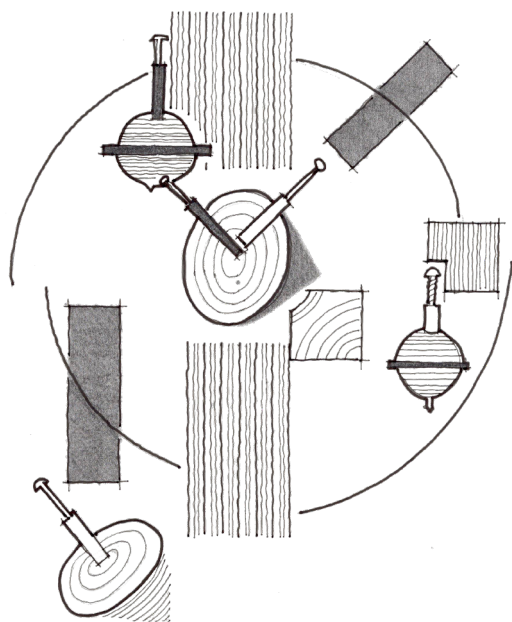
La Pirinola 3



76



La Pirinola 3



Una pirinola bailadora y silbadora; metálica y de mayor dimensión que las otras pirinolas. Consistía en un cuerpo robusto, barrigona y que se le añadía a aquellas imágenes primeras acerca de lo que se pensaba como un "platillo volador".

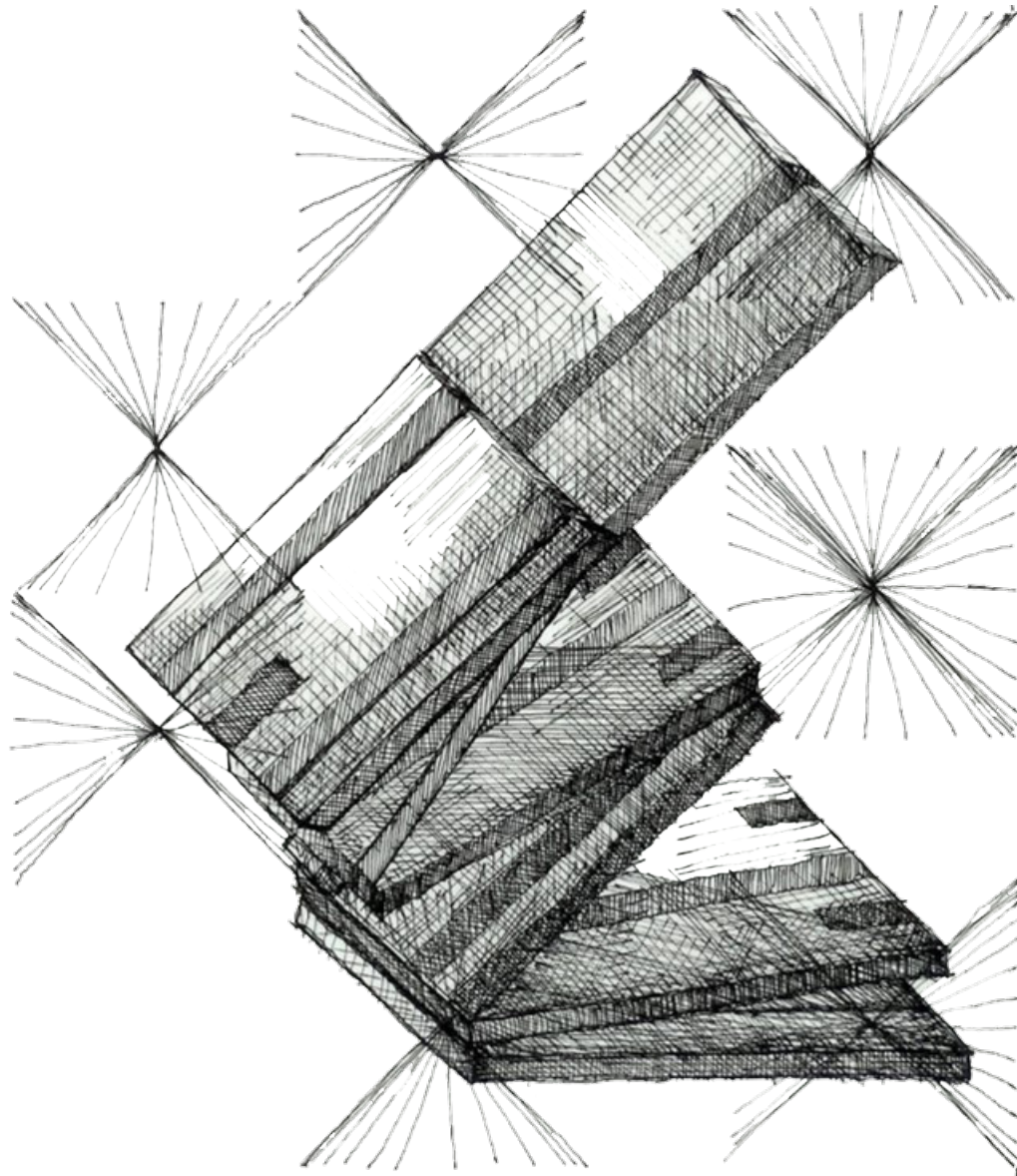
Este juguete se formaba por dos conos truncados, unidos en la parte media de ellos, en la parte final del cono inferior se localizaba la punta de la pirinola, en el otro cono- la parte superior del juguete- se localizaba un cilindro, una pieza que hacía las veces de hembra y a la cual penetraba otro elemento cilíndrico que hacía las veces de macho que entraba y salía del primero como fuelle dando cuerda al juguete.

Este accionar, el dar cuerda al mecanismo interno de la pirinola el cual al llegar a su límite se soltaba la pirinola y ésta giraba y giraba hasta que se terminaba la cuerda. El que se consideraba como un todo, el juguete mismo, tenía en la parte media - la unión de dos conos- unos agujeros que despedían aire y provocaban una serie de sonidos los cuales, además del girar de la pirinola y el propio gozo que esto desencadenaba se daban los silbidos que provocaban que el niño se recreara de manera grata, deleitosa por todo lo que este juguete le ofrecía.



24

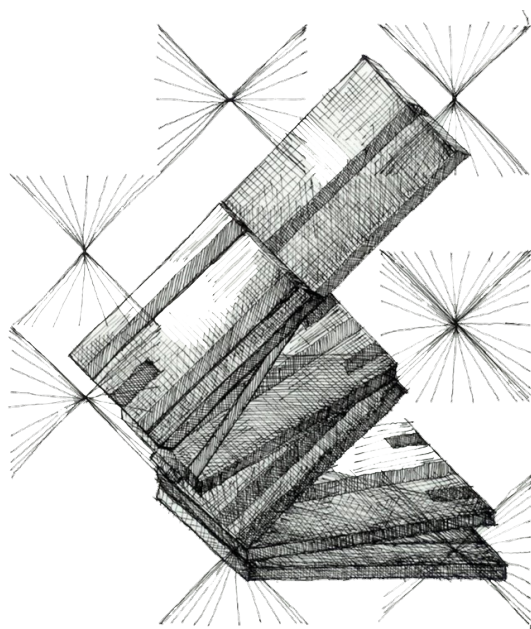
La Tabla mágica



78



La Tabla mágica



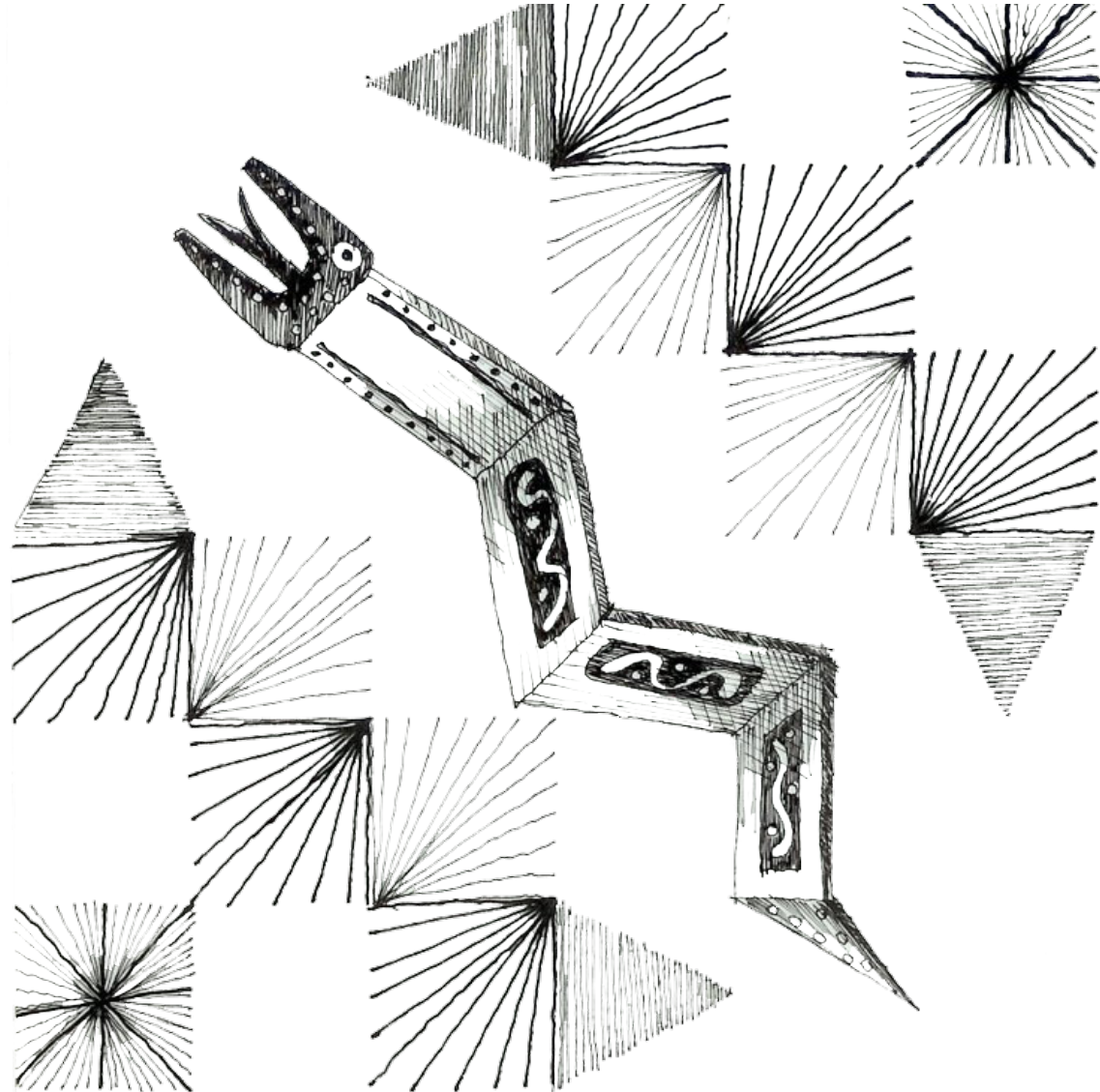
Ver cómo se iban deslizando las tablitas de diferentes colores enlazadas una tras de otra unidas por cintas que, con un mecanismo singular, un movimiento en la forma de tomar con la mano, dejaban ver caras diferentes de las pequeñas tablas.

Ingenioso juego, singular.



25

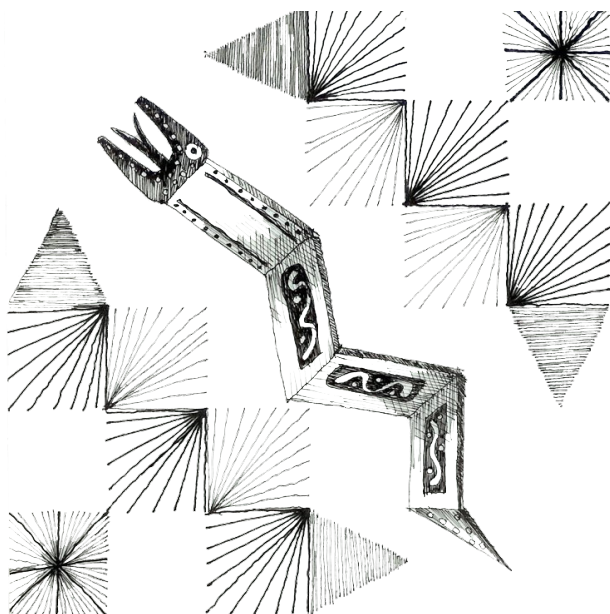
La Víbora de carrizo



80



La Víbora de carrizo

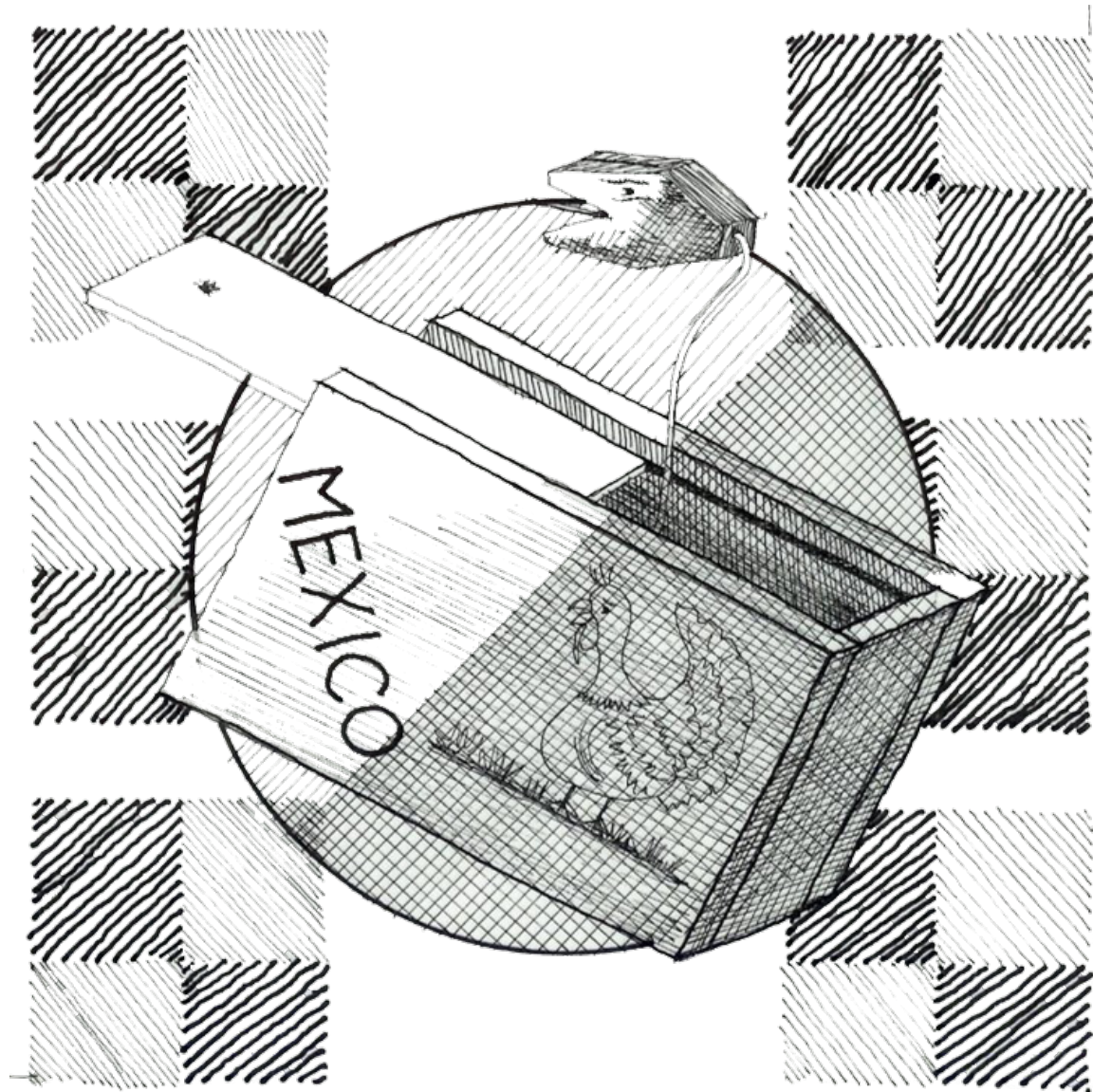


Con pequeños módulos de carrizo, engrapados unos con otros desde la cabeza hasta la cola, zigzagueando cada módulo con respecto a los otros, semejando el movimiento de los reptiles. Ingenio singular de quienes diseñaron por primera vez este juguete.



26

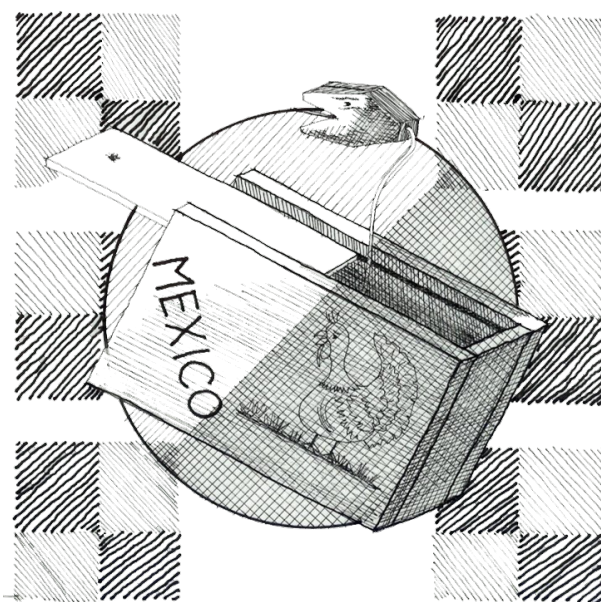
La Caja sorpresa



82



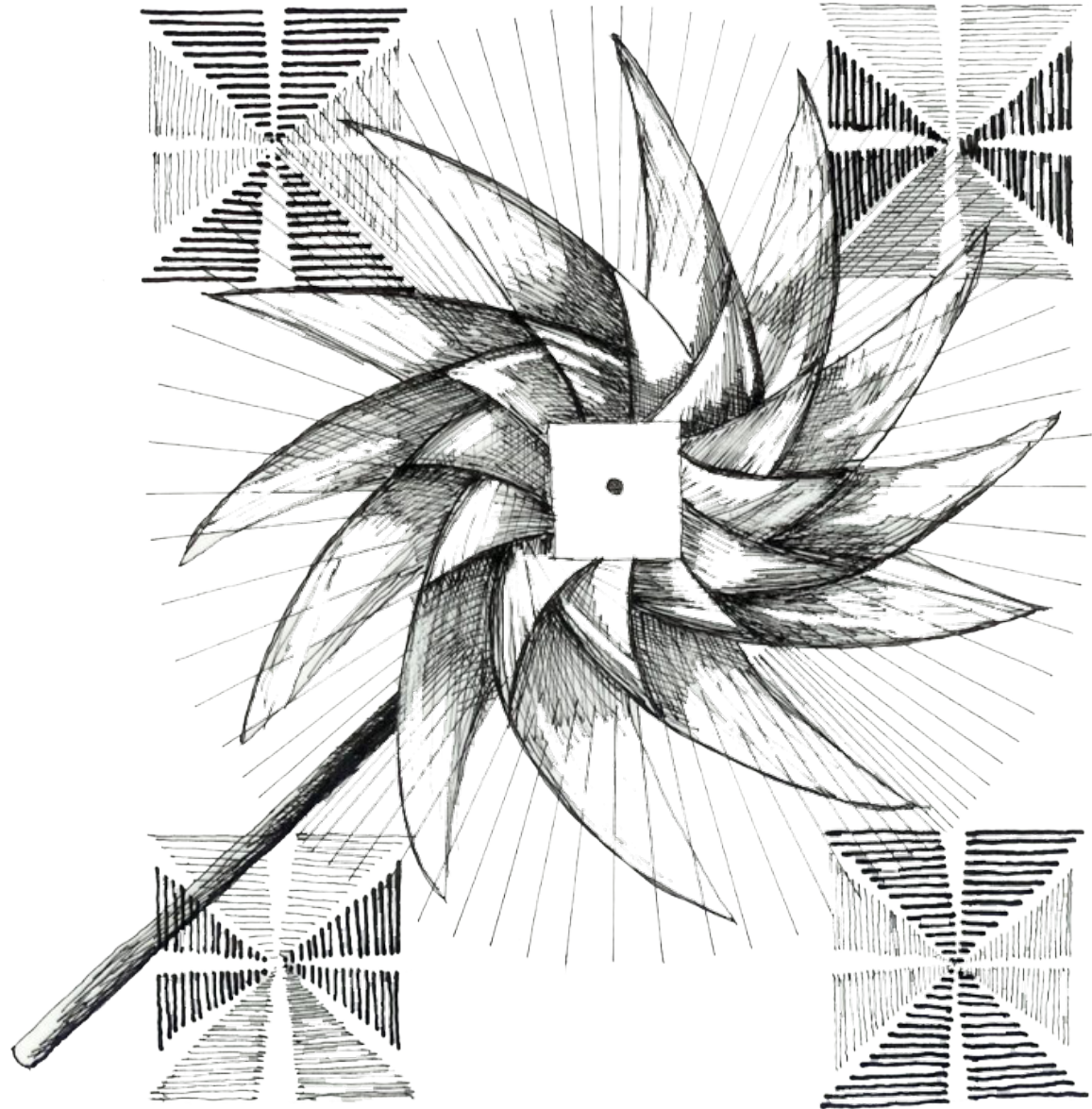
La Caja sorpresa



Una pequeña caja, como un pequeño ataúd, que, al mover ligeramente su tapa, deslizándola, ocurría, para quién por primera vez hacía este movimiento de la tapa, una sorpresa, una cabeza de víbora con un alfiler como colmillo y cuyo propósito era pinchar la mano o los dedos de quién hacía el movimiento de la tapa desplazable.

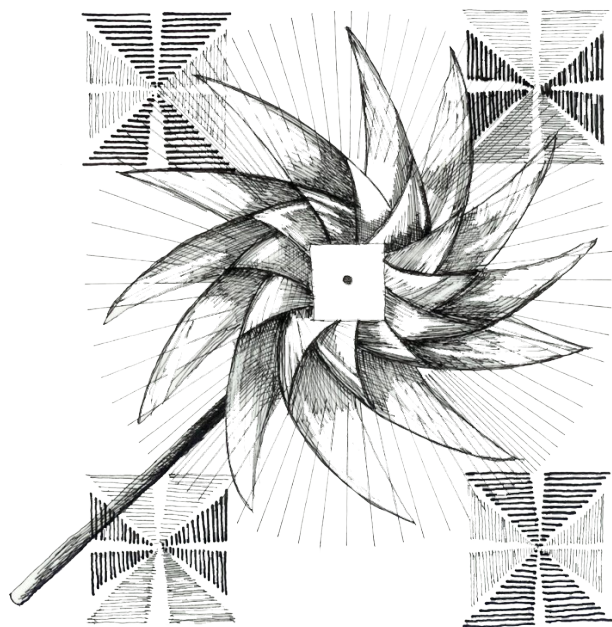


El Rehilete





El Rehilete



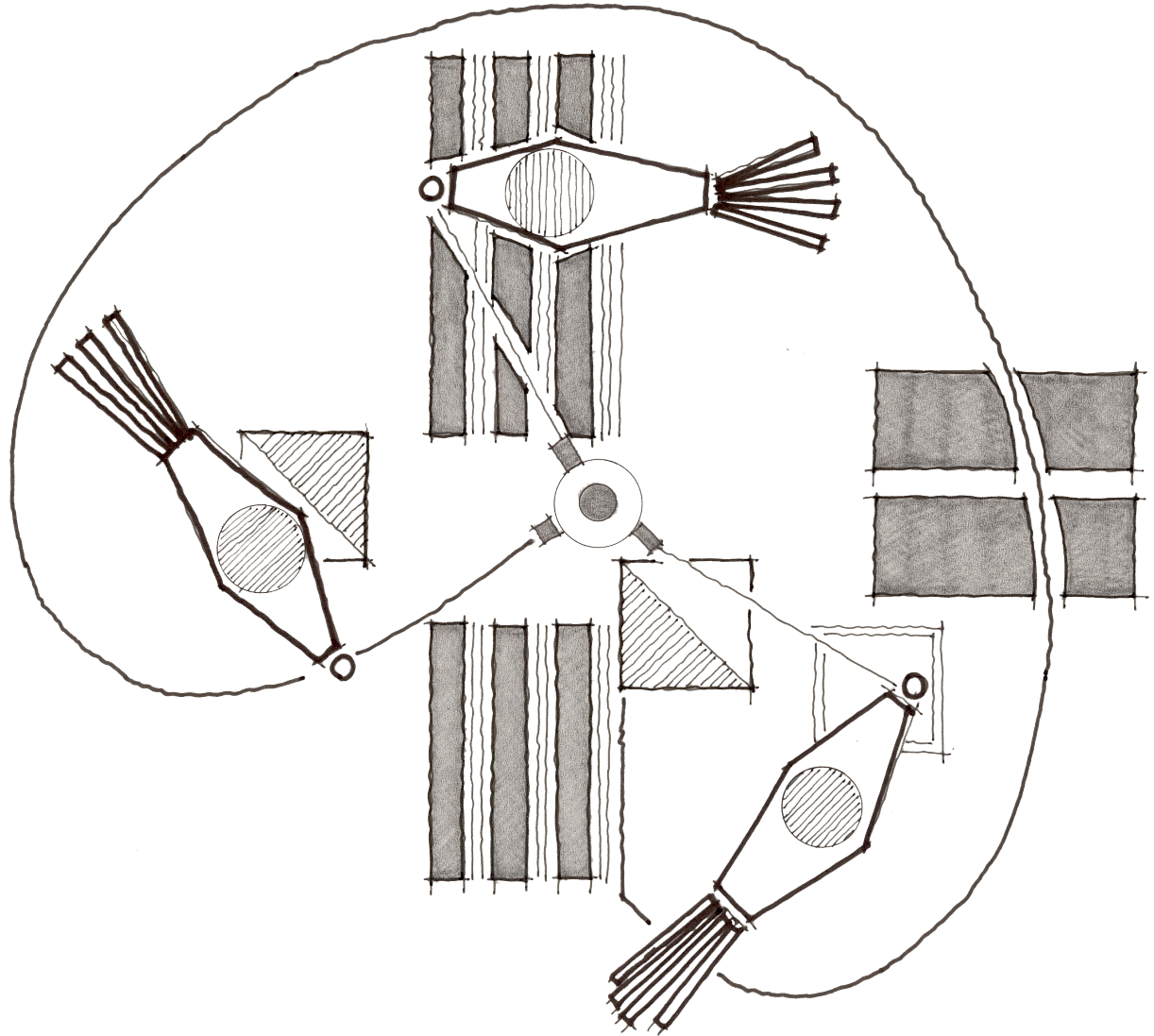
Cada juguete con la singularidad de que las seis aspas que lo conforman son de diferentes colores y, que éstas movidas por el viento contrarior giran bellamente como hélices a través de un mecanismo en el que las aspas integradas a un bastón, sostenido por la mano del pequeño, giran libremente.

Aún puede verse y jugar con él en plazas y jardines, ya sea corriendo apresurando el contacto con el aire o bien esperando la corriente de viento observar las aspas en un girar digno de admirarse. Un deleite que se puede gozar todavía.



28

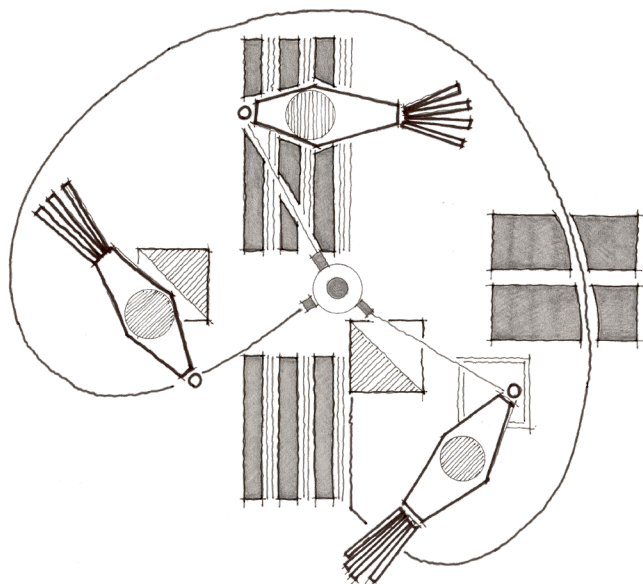
Los Zumbadores



86



Los Zumbadores



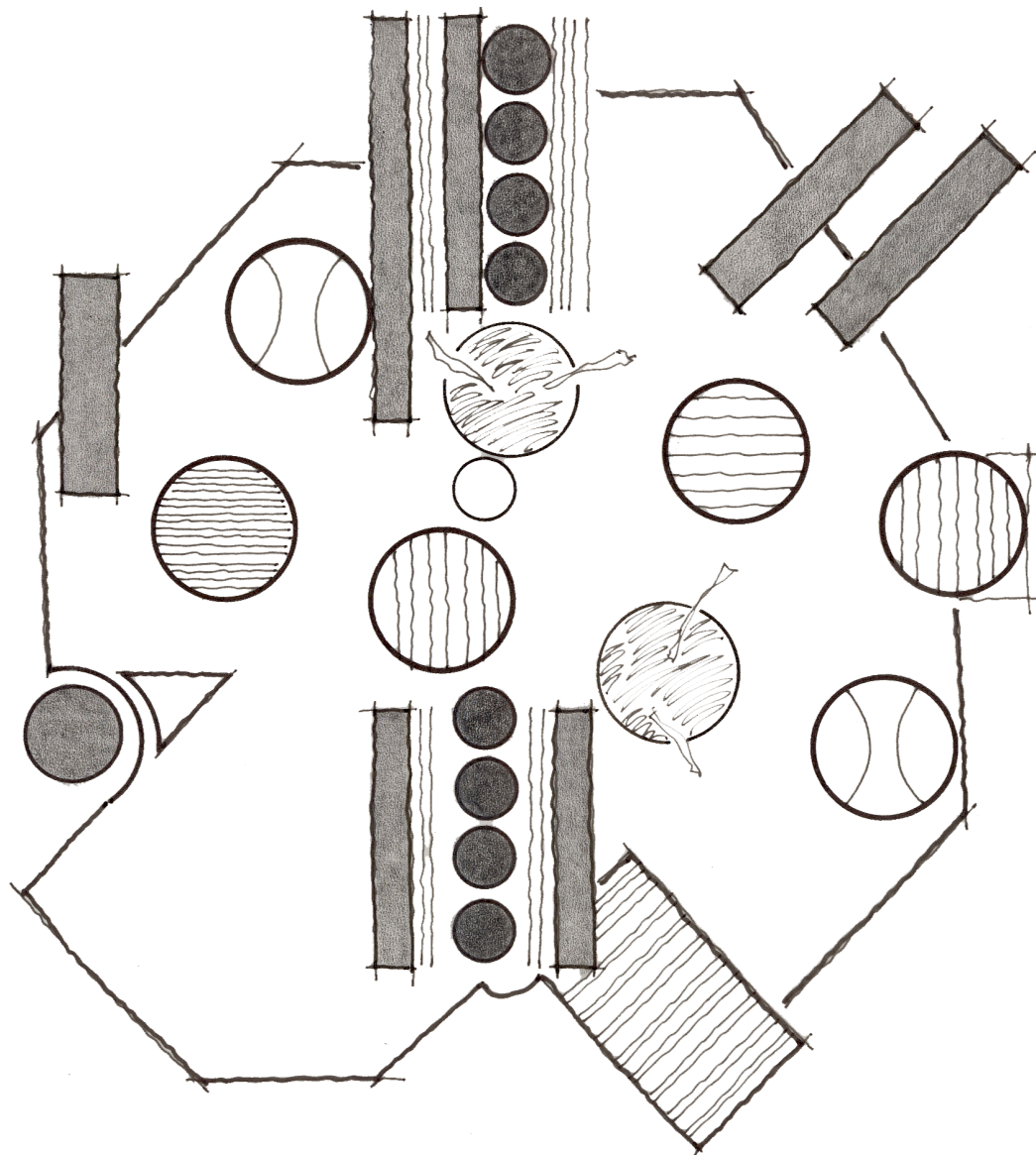
Como aviones cohetes sujetos en la trompa por un hilo y en la cola por un remate de cartón delgado en forma de aspas. El niño tomaba el palo al que estaba atado el hilo y empezaba a girar el avión alrededor de su cabeza y apreciar el sonido que producía la cola, su zumbido especial.

Nota. En algunos jardines, los fines de semana aún pueden apreciarse algunos de estos juguetes; otros en el mercado y otros en las casas de artesanías. En todos los casos están a la venta. Bien valdría la pena vivir un momento de lo que era la vida cotidiana de hace más de medio siglo.



29

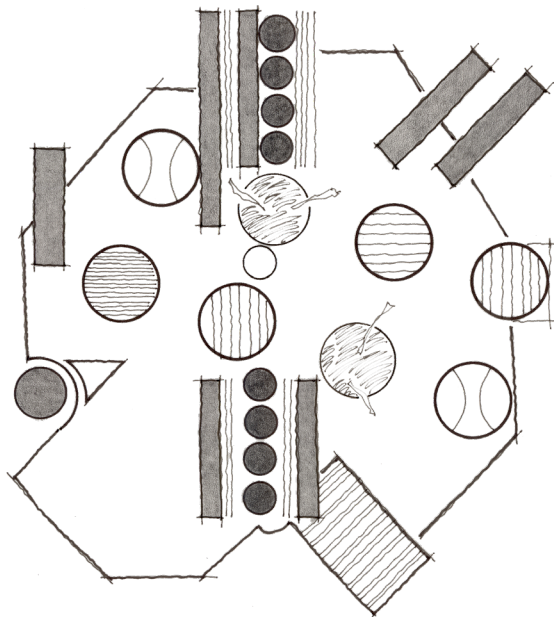
La Pelota



88



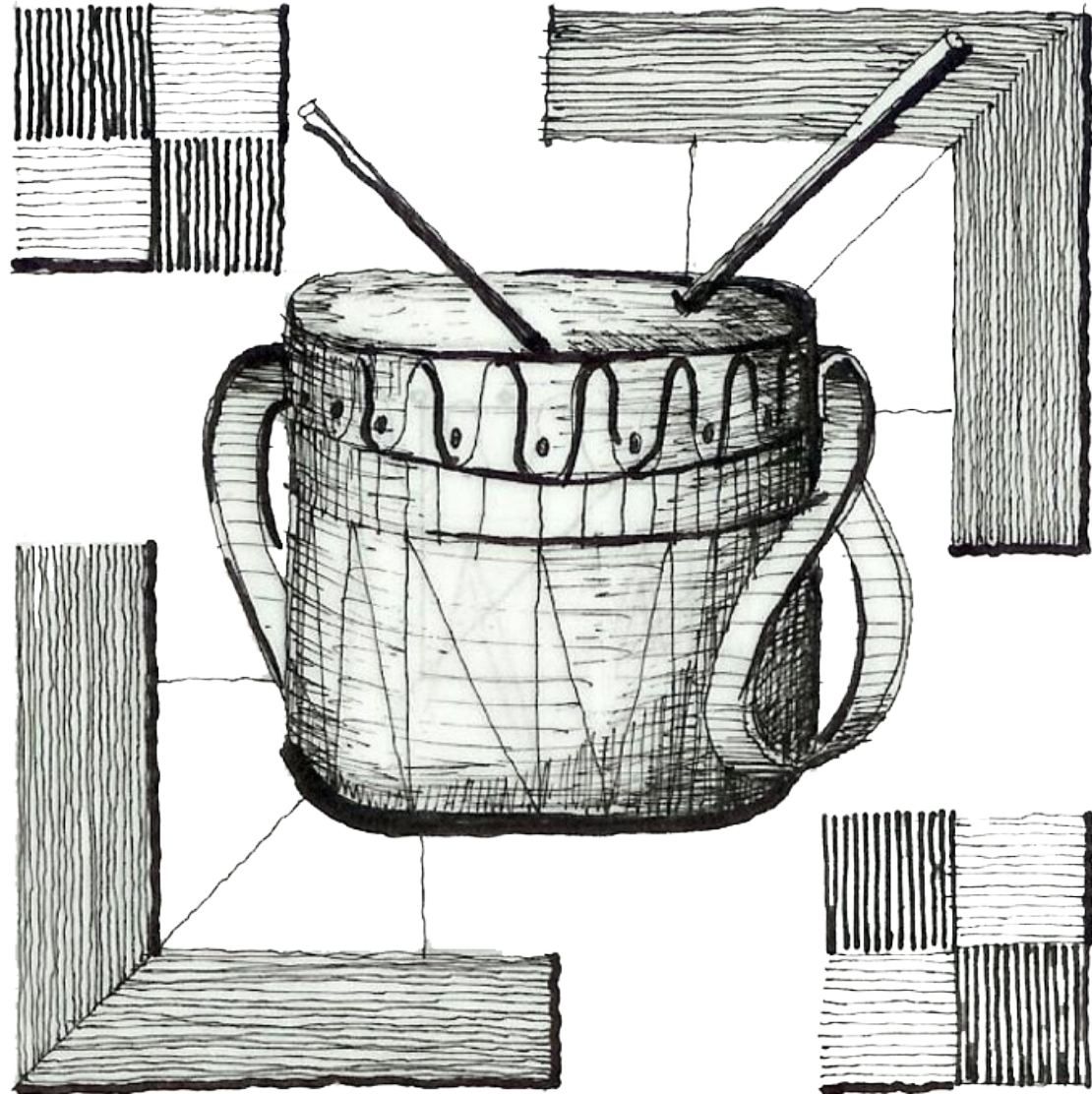
La Pelota



La variedad de ellas no era tan abundante como la que hay ahora en los tamaños y colores, pero en algunos juegos el ingenio y la paciencia de niño y el adolescente se ponía a prueba, él tenía que fabricarla, adecuarla, vivir la experiencia de construir un juguete, la pelota, según el juego que practicarán.

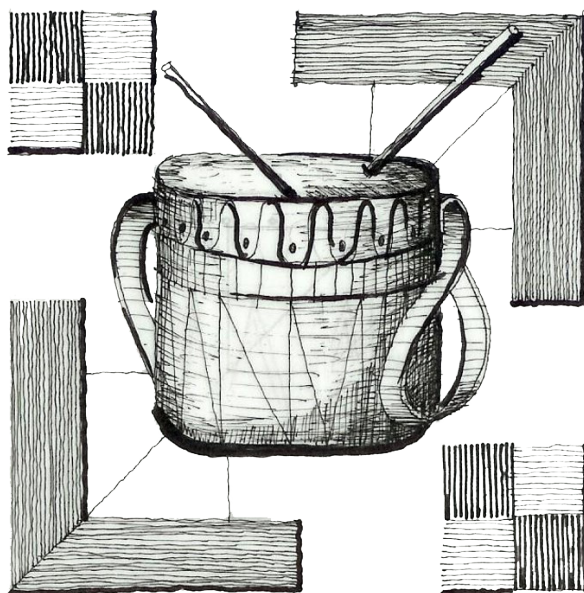


El Tambor





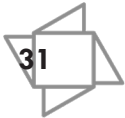
El Tambor



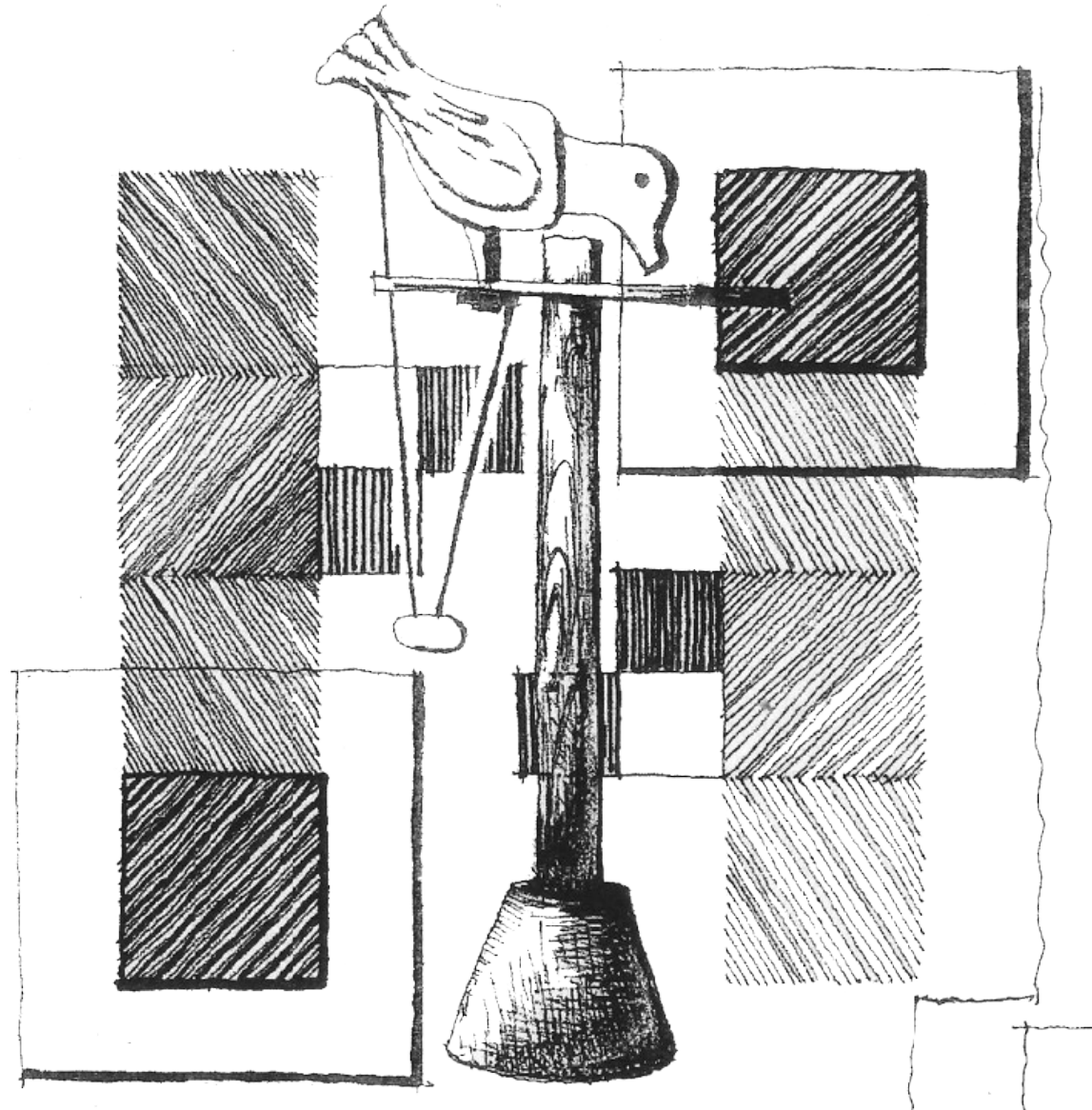
El estruendo que de manera singular se daba al encontrar y dar inicio al tamborilear este juguete en la mañana -en la madrugada- del día de reyes, se convertía en un despertador para las personas mayores, la madre, el tío y la tía que con gusto observaban la felicidad del pequeño.

La tradición de este día cumplía su objetivo. Pero también el tambor formaba parte de los instrumentos que componían al grupo de guerreros en las fiestas patrias.

El clarín y el tambor se distinguían de manera singular de los demás sonidos; eran los que daban las órdenes de ataque de marchar el 15 y 16 de septiembre. El grupo de soldados (?) ponían su seriedad, su gozo en el evento que formaba parte de uno de los juegos en los que se podía observar la preferencia del tambor, el juguete que por sus características se singularizaba en éstas fechas del año, para recrearse de manera especial.

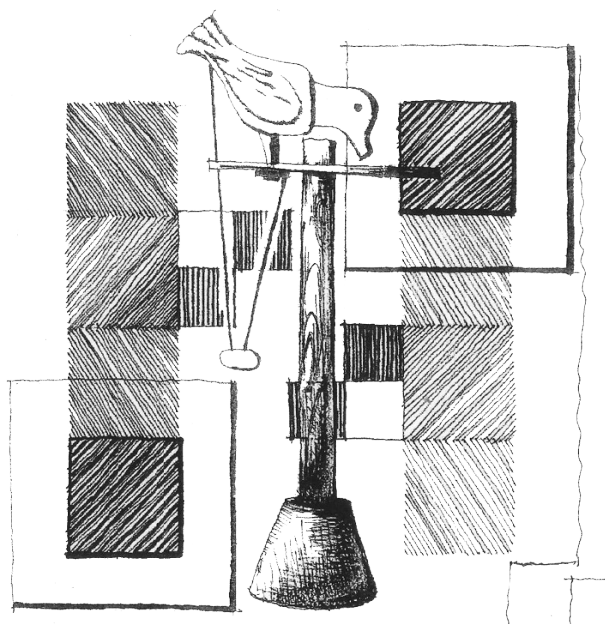


La Gallinita comelona





La gallinita comelona



Como la mayoría de los juguetes de aquéllos tiempos, éste, “la gallinita comelona” era un juguete sencillo el cual consistía en una plancha redonda de madera integrada a una manivela; en ésta pequeña plataforma se encontraba la gallina cuyo pico contenía un hilo -una pequeña y delgada hebra- de la cual colgaba un péndulo al tomar con la mano la manivela y moverla en diferentes direcciones, provocaba, en este movimiento natural de la mano, que el péndulo operara como tal, y debido a que el cuello de la gallina en un movimiento de sube y baja con respecto al cuerpo de ella, cumpliera con el propósito del juego; que la gallinita de manera figurada comiera sus granos - de a mentiritas- puestos en la plancha.

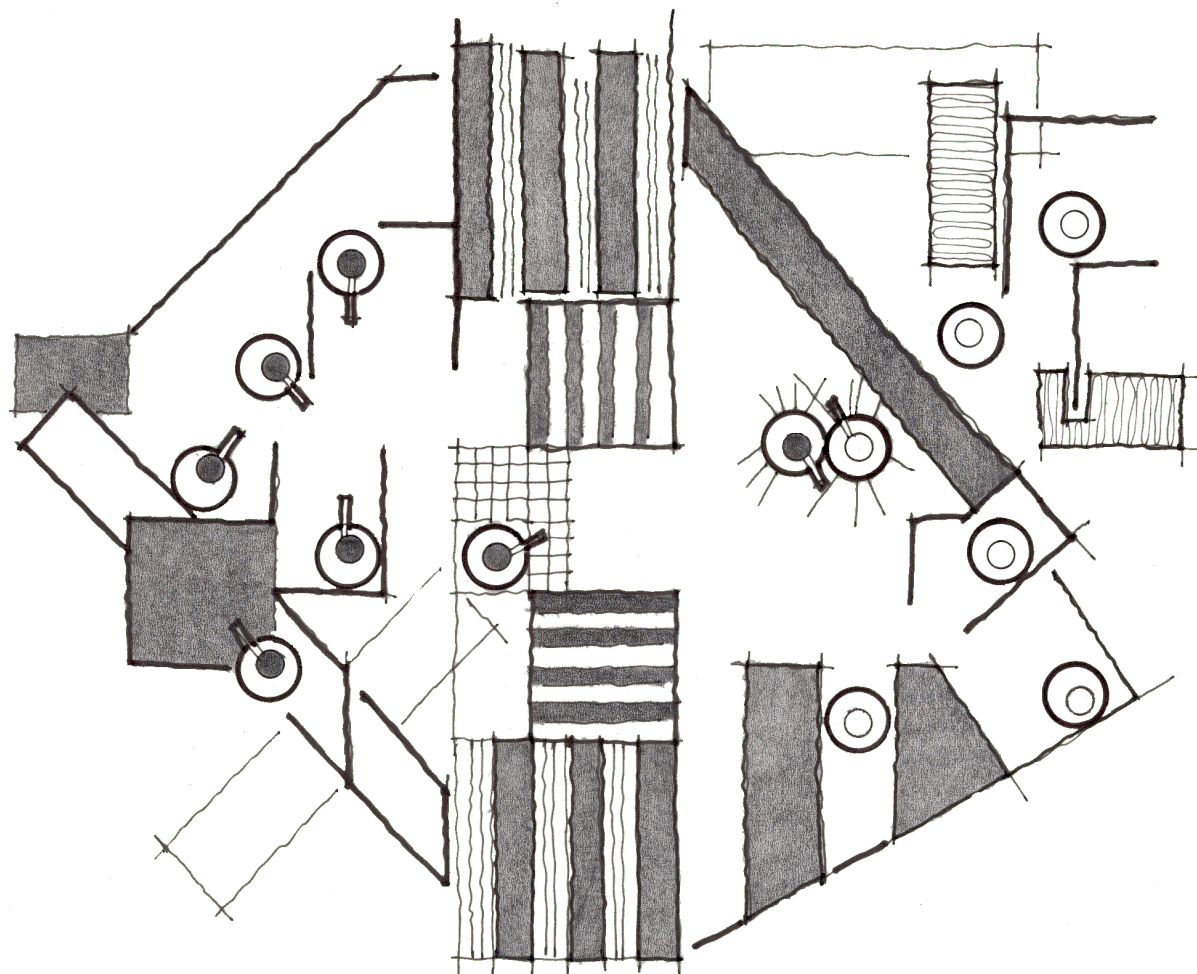
En aquéllos tiempos éste juego se fabricaba de manera artesanal, hecho a mano completamente. En la actualidad éste juego contiene 5 gallinitas y todas las partes que lo componen son prefabricadas.

Sin que fuera motivo para el niño de aquellos tiempos el observar el sistema constructivo del juego y sus diferentes componentes, no deja de sorprender el ingenio y el carácter de su construcción para lograr el interés y hacer posible el tiempo de deleite, de recreación de los pequeños.



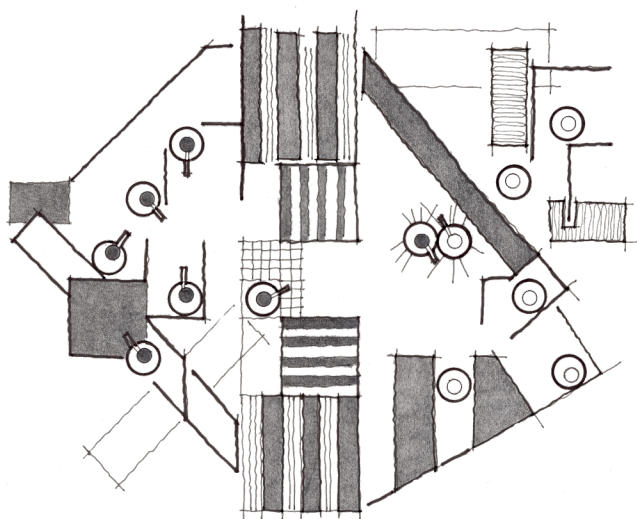
32

Los Soldaditos de plomo





Los Soldaditos de plomo



¡Era una delicia asistir al mercado y ver los soldaditos puestos a la venta en el local correspondiente!

Eran soldados de plomo de aproximadamente 7 cm. de tamaño, pintados de un color, para entablar una "guerra" con sus contrarios: otros soldaditos de otro color y librar grandes batallas en el patio de la vecindad.

Las pequeñas figuras se conformaban en diferentes posiciones para el "combate" a desarrollar:

- El soldado con el fusil al hombro, presto para la batalla.
- El soldado pecho a tierra.
- El soldado con una pierna arrodillada y la otra doblada apoyando el pie para estar en posición de tiro.
- El soldado con espada.
- El soldado montado en el caballo y blandiendo una espada indicando su jerarquía de mando.



Se formaban dos ejércitos: uno frente al otro, y lo interesante de este juego para los niños que lo jugaban (uno contra uno o dos contra dos niños) era la de mostrar una estrategia en la forma de colocar a sus soldados para minimizar el acierto contrario con las “balas”: algunas estrategias se daban de manera muy inocente y obvia, otros presentaban mayor astucia en la colocación de sus soldados.

Así, tratando de que hubiera una estrategia en la colocación de cada una de los elementos del ejército -compuesto casi siempre por diez soldados-, y luego todo listo, los ejércitos ya en posición de guerra, pero ¿Y las balas, las municiones, o como lo llamábamos, el “parque”? El parque, ¡Claro está!... canicas, ¡Simplemente canicas!, casi siempre agüitas, los ponches de diferentes colores y en el tamaño más común que se disparaban uno contra el otro ejército, sin rebasar, las líneas imaginarias desde donde se debía disparar.

Se vislumbraba la astucia en la colocación de cada soldado según su posición, y la puntería en el lanzamiento de la metralla (las canicas), y así, disparando de un lado hacia el lado contrario, una vez que cada equipo agotaba las balas, éstas pasaban al contrincante y así continuaba el juego, hasta exterminar a uno de los enemigos.

Batallas que atraían a un buen número de niños; batallas inolvidables que se daban casi siempre en el patio de la vecindad. Juego de gratos recuerdos, de bellos momentos y grandes momentos de recreación. Se

cumplía el propósito de divertirse deliciosamente con el juego y el juguete.

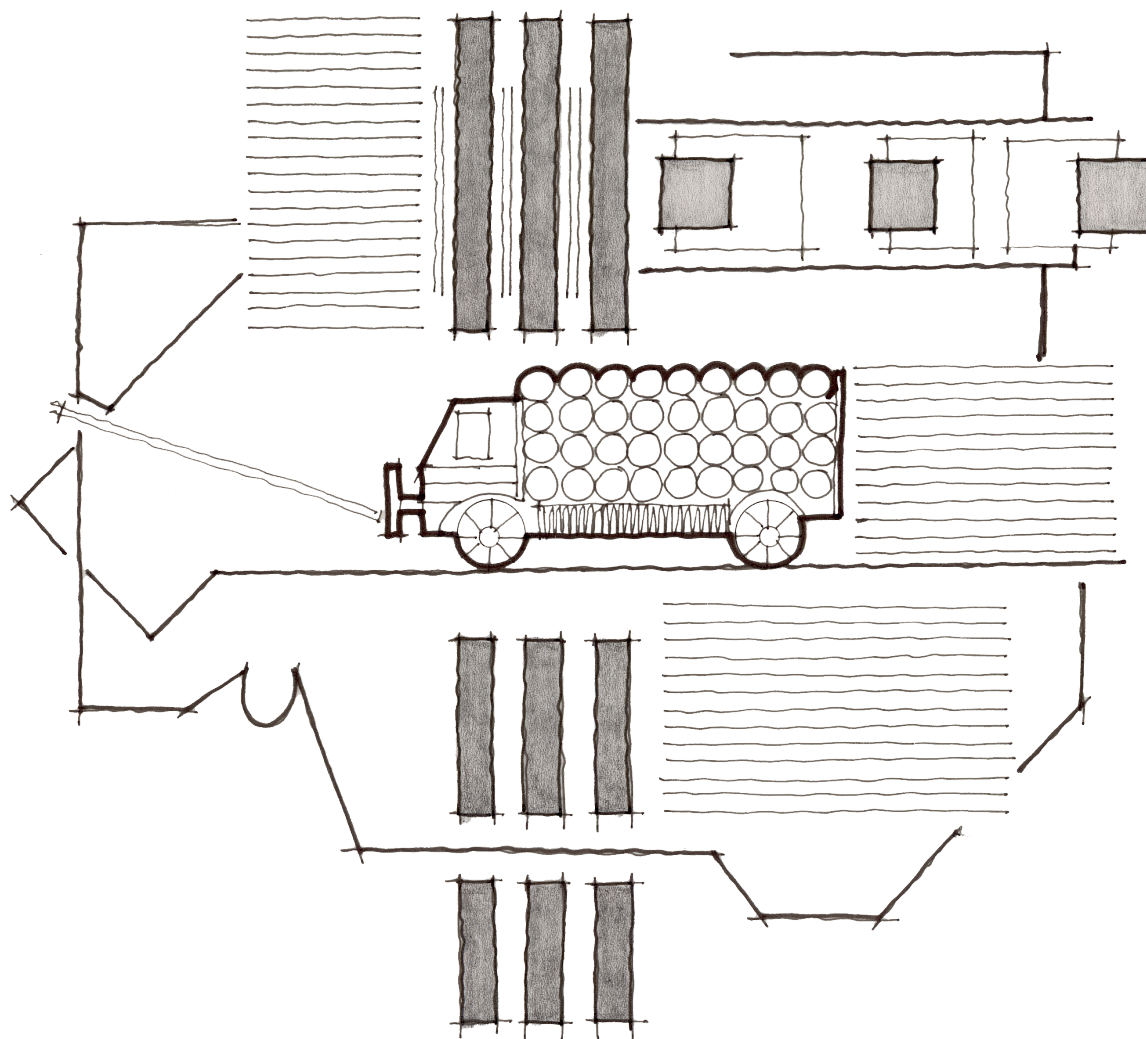
Un juego en el que los niños se divertían sana y gratamente. El tiempo se iba como agua. Se cumplía el propósito de divertirse deliciosamente con el juego y el juguete.

Este juguete ha desaparecido casi por completo; se ha convertido también, casi como un objeto de adorno y de recuerdo y desde luego no al alcance de cualquiera para comprarlo.



33

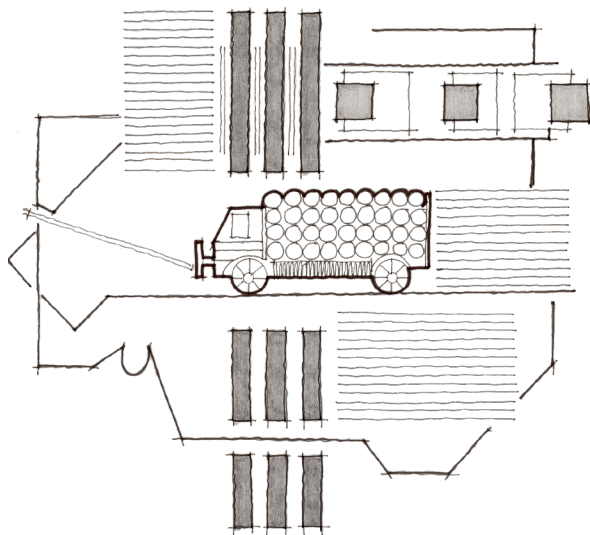
El Carrito de madera



97



El Carrito de madera



A este mismo juguete se le anexaba en la parte baja de su plataforma una matraca que por sus características cumplía con diferentes propósitos del juego. El carrito de madera con matraca tenía una carga por llevar diferente en la época de semana santa y de manera singular en el día denominado "sábado de gloria".

Este juego en su zona de redilas y en la del chofer su carga se componía de pequeños Judas de cartón; a algunos de éstos se les integraban cohetes cuyo propósito era el de, a pesar de los riesgos, aumentar la forma, el festejo de ése día.

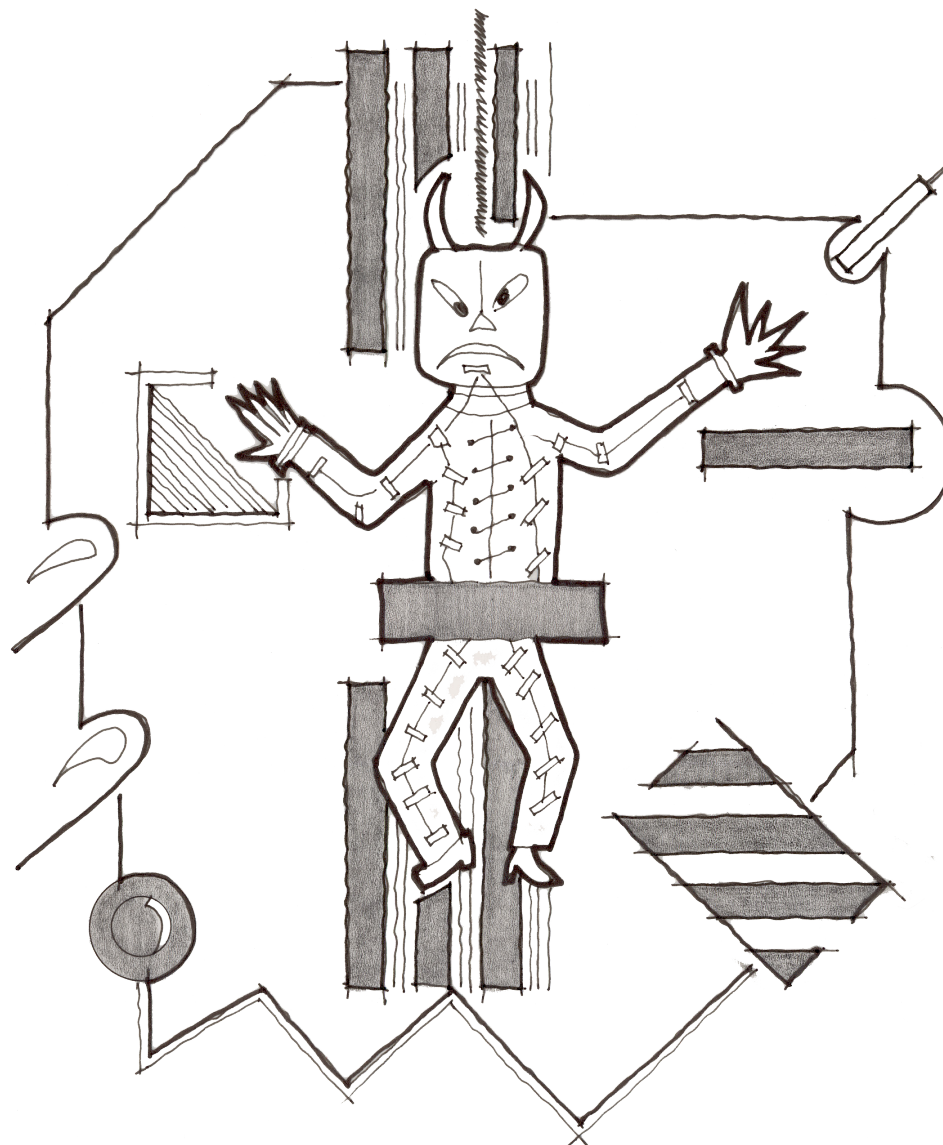
Este carrito con o sin matraca se convertía en un juguete de usos múltiples debido a la diferente carga que se le ponía; piedras, canicas, títeres, judas y otros más.

¿El carrito cómo funcionaba?, de madera, como ya se ha mencionado; de redilas, pintado de colores -así se vendían-; su tracción se operaba de manera muy simple: una argolla al frente, un cordón atado en uno de sus extremos a ella y el extremo opuesto se ataba a la muñeca del niño y después: a gozar el carrito de madera, convertirse en el chofer, soñando ser guiado a otro mundo, el mundo excelente, inolvidable de la recreación.



34

Los Judas



99



Los Judas



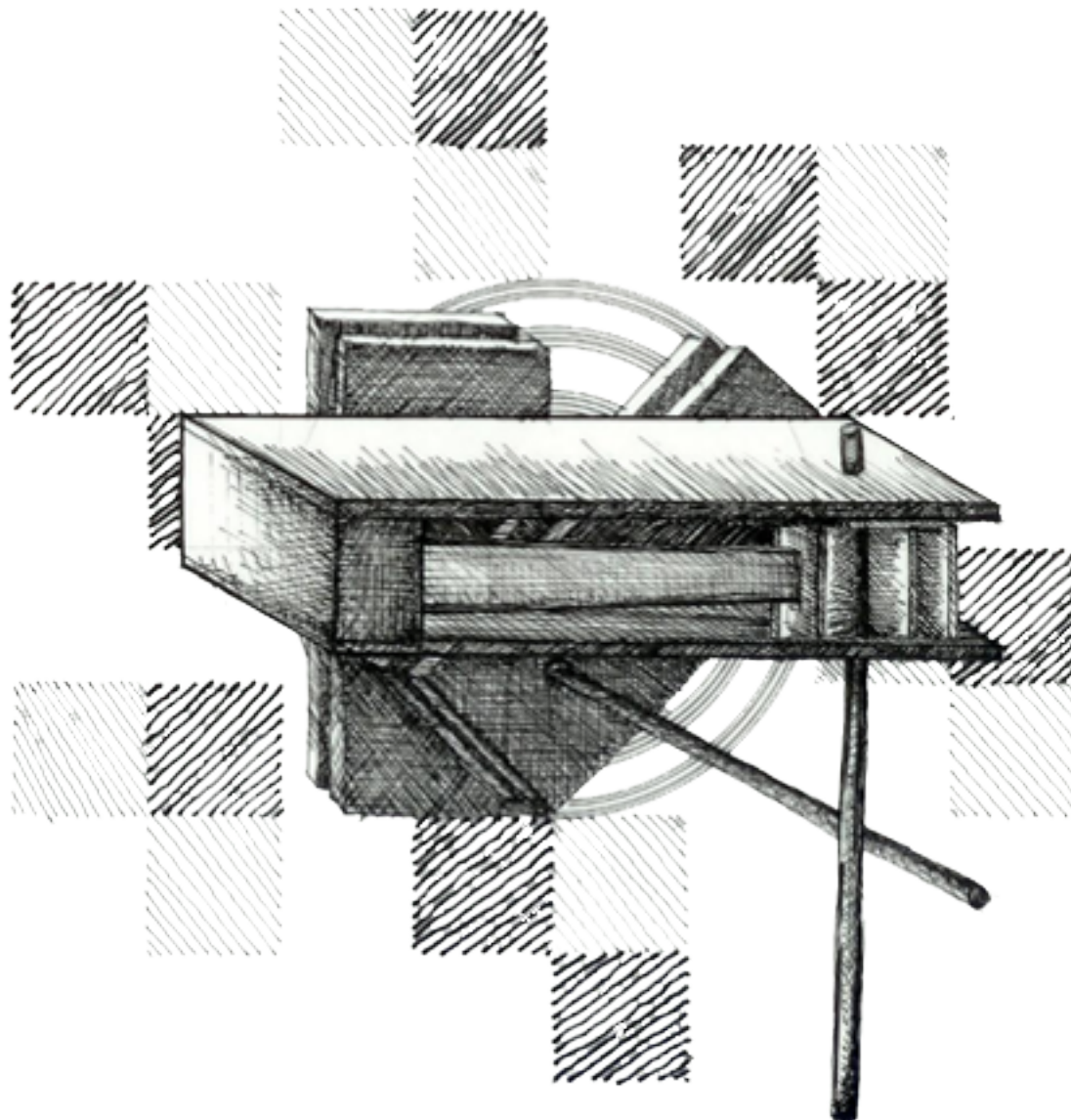
La semana Mayor también traía su encanto para los niños, era la temporada de los judas y con ellos los carritos de madera de redilas con su matraca.

Un deleite andar jalando los carritos y en su rodar activaban la matraca en sus ruedas traseras y en la plataforma de ellos, en la zona de carga transportando pequeños judas, proporcionales a la plataforma del carrito, de diferentes colores y cuya imagen era dada por sus cabezas con cuernos y caras nada amables.

Como la mayoría de los juguetes de aquellas épocas, la venta de estos juguetes se daba de manera abundante en los mercados, su compra era sencilla y no gravosa; ¿Y el espacio de juego? las aceras de las calles y los patios de las vecindades cumplían este requisito; eran las áreas, en les que se veían a una buena cantidad de pequeños jalando sus carritos con matraca y sus judas. Imagen imborrable la de los niños, sus sonrisas, el deleite en toda su actitud al jalar sus carritos.

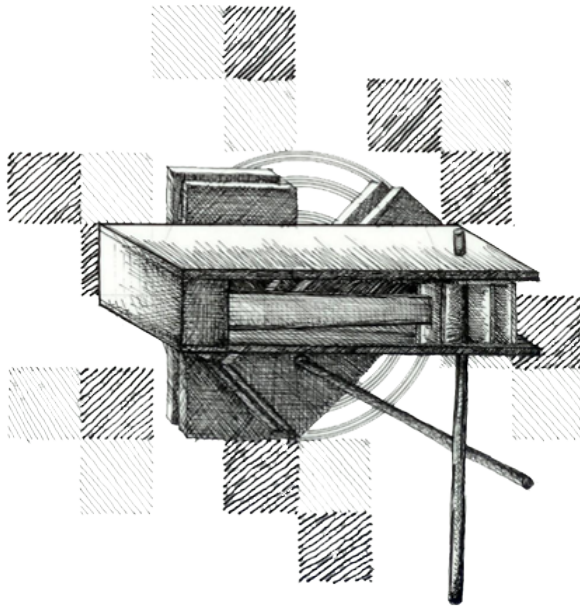


La Matraca





Las Matraca



Un juego de madera compuesto por un cuerpo - un paralelepípedo-, un engrane, una lengüeta y una manija.

Un juguete en el que la muñeca de la mano del niño jugaba como el elemento principal ¿En qué consistía?, en que al mover la muñeca de manera circular, hacía moverse el engrane ajustado a la manija y éste al golpear a la lengüeta provocaba el sonido clásico de la matraca.

Taca... Taca... Taca, así en su principio, sonaba la matraca

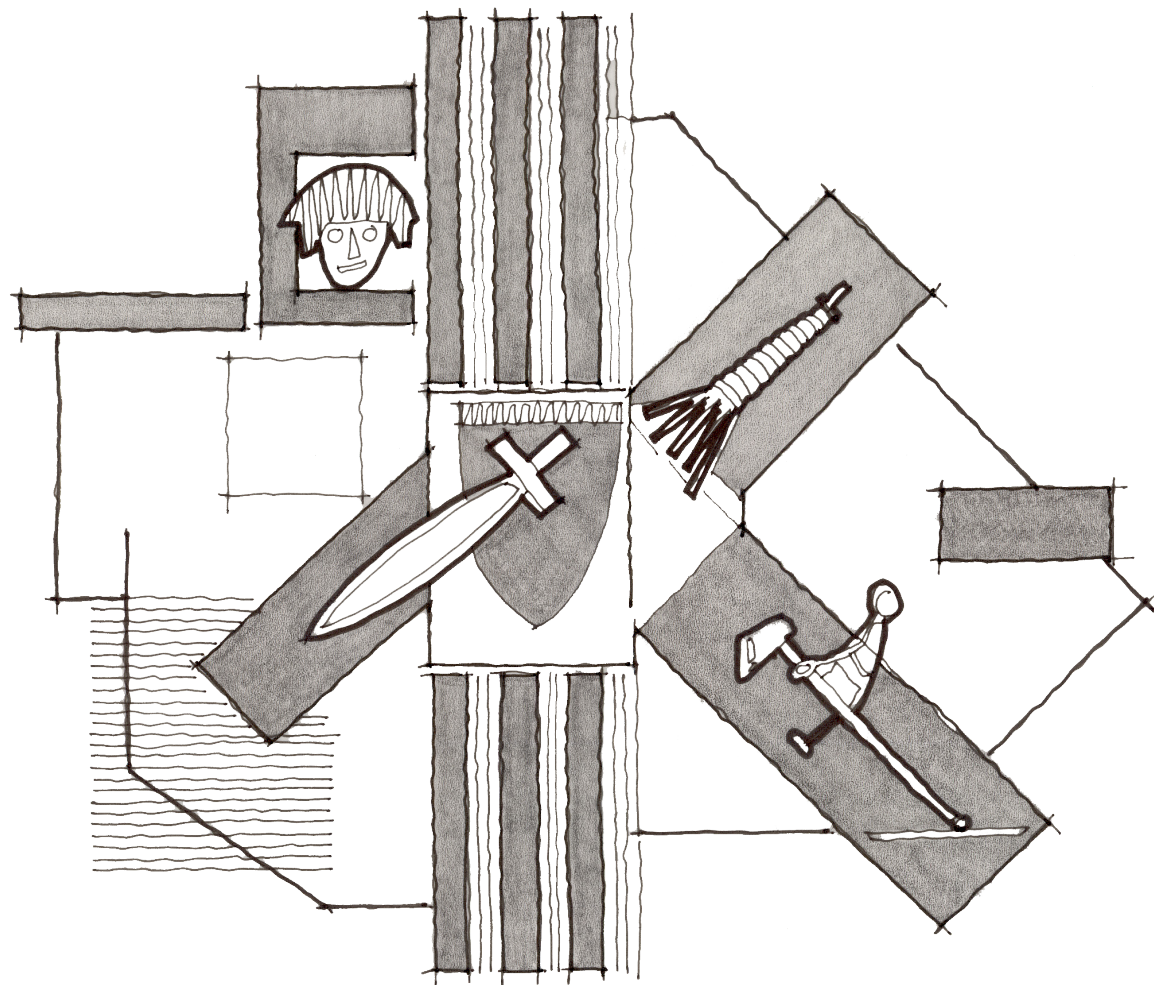
pero, una vez, con la experiencia de llevar a cabo el ejercicio de la muñeca, los intervalos en el taca- taca se hacían más cortos de tal manera que el taca- taca se convertía en un taca-taca continuo, singular y que asimismo singularizaba la época de juego con este juguete: las fiestas patrias.

El sonido de la matraca se convertía en un elemento que junto con otros juguetes daban el carácter, el tiempo único de recreación en la casa, en el patio, en la calle, y en ésta última, acompañado de otros niños y también niñas.

¡Cómo olvidar la matraca como un juguete que identificaba plenamente la época de fiestas patrias! Grato, amable, inolvidable con la matraca.

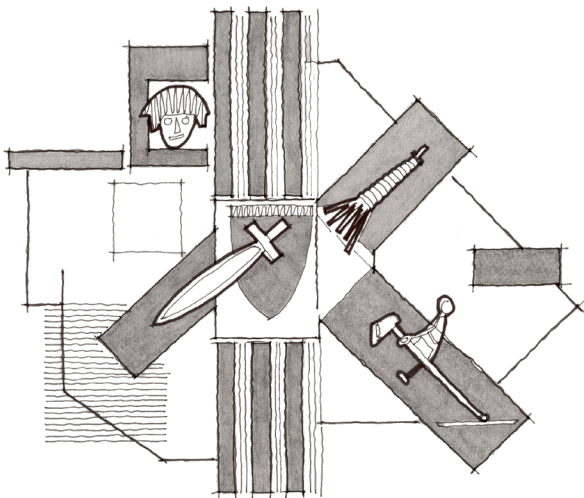


Las Armas del guerrero





Las Armas del guerrero



La temporada de las fiestas patrias se convertía también en una fiesta para los niños. Aún sin saber el significado, el sentido patrio era contagioso para ellos de tal forma que al acompañar a su mamá al mercado veía con asombro todo lo que estaba expuesto para conmemorar la fecha por los niños.

Se veían gorros, trompetas espadas, matracas, caballitos, de tal forma que se presentaba toda una colección para escoger conforme a la economía de sus padres, pero veamos qué características presentaba cada juguete.



El gorro- Un gorro de cartón con características de un horro romano pintado claro está con los colores patrios.

La trompeta- La clásica trompeta de cartón que terminaba con un mechón de papel de china y cuyos colores, los colores patrios. El silbato era de un sonido agudo ciertamente estruendoso.

La espada- De madera troquelada la hoja y la empuñadura toda ella lista para empezar a guerrear ¡Cuidado! porque el guerrear entre los niños la mano, y la muñeca y también los brazos y más allá sufrían golpes que les lastimaban. Los colores eran también los correspondientes a la fecha que se conmemoraba.

Cuando la economía era más limitada un palo de madera (un palo de escoba) cruzado a otro palo, la espada, todo al natural, sin colores.

El caballito- Un palo de escoba al que en uno de sus extremos se colocaba la cabeza de caballito con su brida. Todo listo para montarlo.

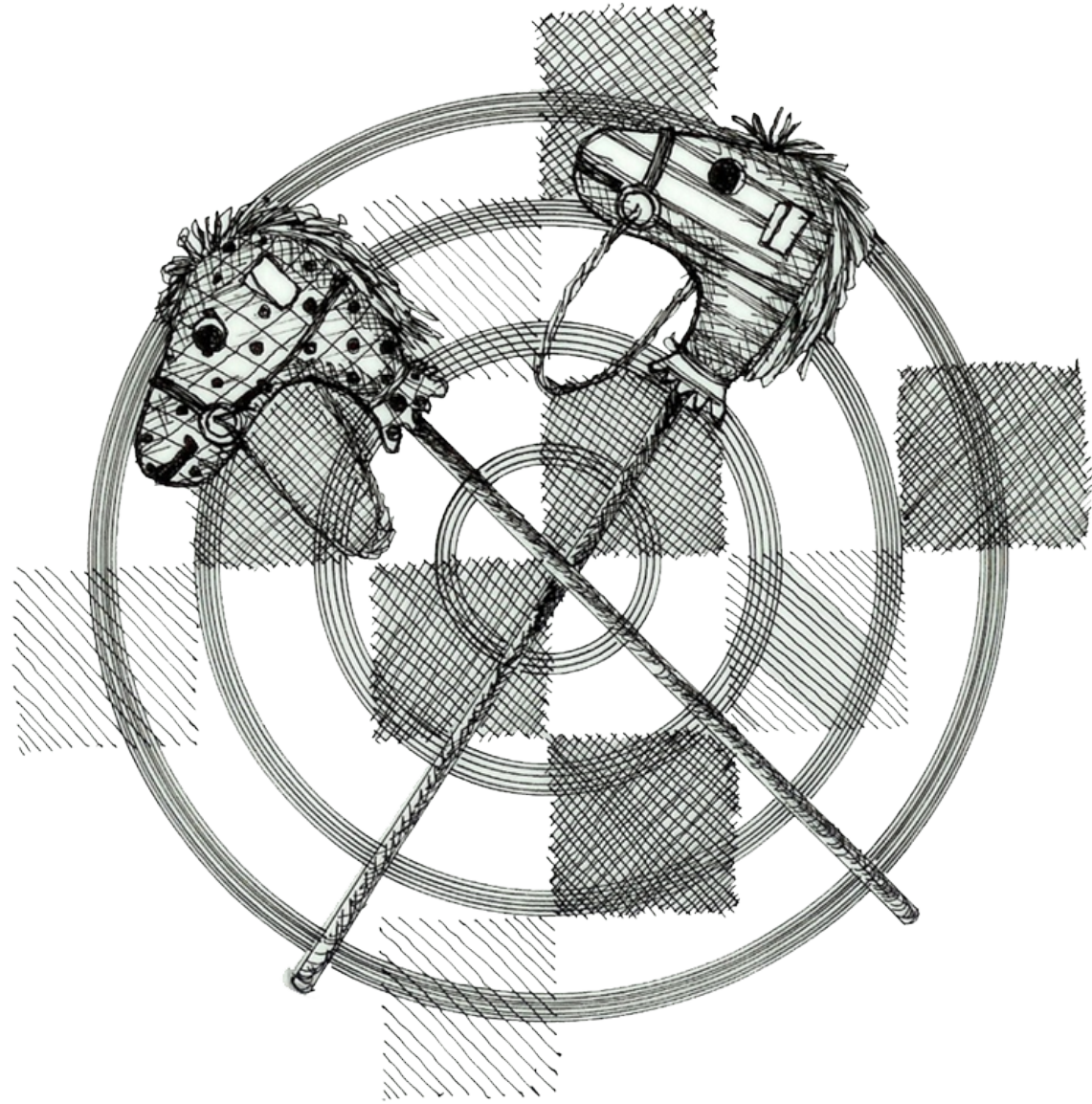
Finalmente, para que el estruendo fuera mayor al equipo de soldado se le agregaba una **matraca de madera** también pintada con los colores patrios y, desde luego los cohetes, el estruendo de la metralla. Los morados, los buscapíes, los chifladores, las brujas, los tronadores, las palomas y otros.

Otro México, un México postrevolucionario, abundante en multitud de sueños para ser feliz, de manera singular para los niños, listos para de manera figurada enfrentarse al

enemigo. Una vez más la calle y el patio eran los espacios que daban fe de esta forma de recreo.

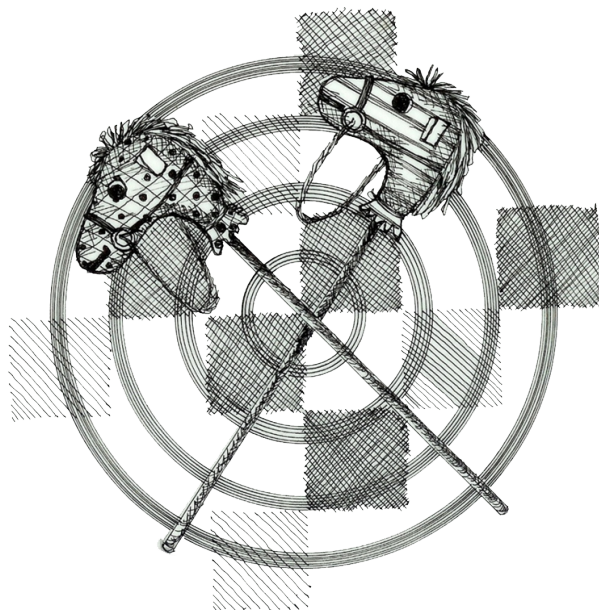


El Caballito de madera





El caballito de madera



"Arre caballo, arre caballito, arre"

Así era la voz de mando para que el caballito anduviera, corriera, relinchara

i !!!!!!!!!!!!!!! ! (simulando el relincho)

Y una vez que se lograra este propósito, con la mano plana se daban unos golpes a las ancas del caballo para que éste empezara a andar, correr y correr.

Éste era el propósito, el motivo de este juego con el juguete, el caballito

Una cabeza de un caballito pintada de colores y hecha con cartón o papel y engrudo unida a un palo de escoba que hacía las veces del caballito, unidos fuertemente. Se tomaba de la brida al caballito y se metía en este el palo. Luego se metía entre las piernas del niño para semejar que se montaba al animal y se daba asimismo golpes con la palma de la mano a las nalgas del pequeño jinete como si fueran las ancas del caballito.

Todo listo para llevar a cabo este simple y muy amado juego entre los niños que tenían su caballo.

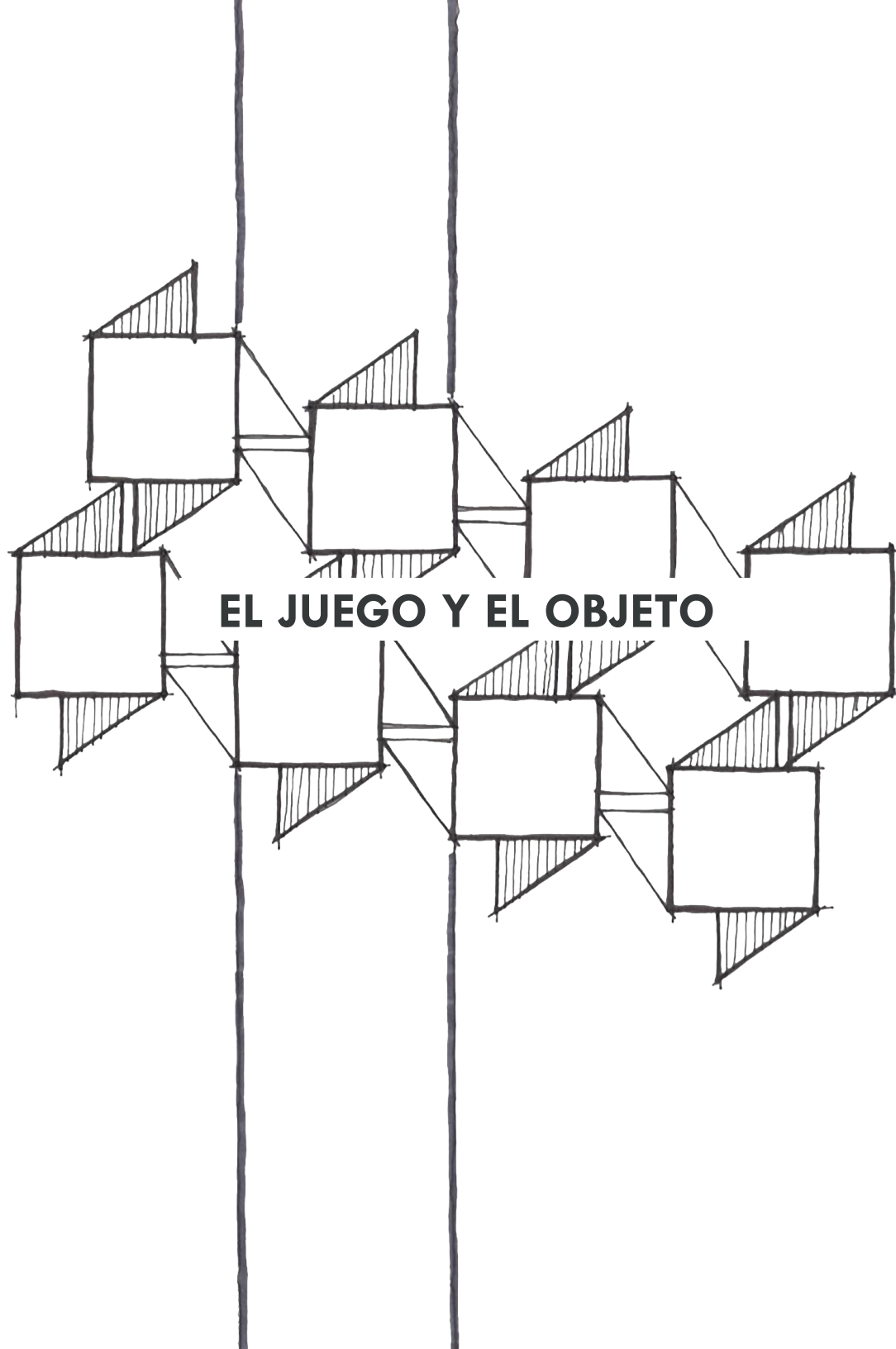
Inolvidables las carreras de caballitos, los charros buenos y los dizques, charros malos, que permitían que ese tiempo con este juguete se convirtiera en otro de los momentos en el que los jinetes (?) gozaran de un espléndido tiempo de recreación.

Así era este juego; un caballito- cabeza de cartón- y un caballo -un palo de escoba- y el jinete- el niño- a un costo pequeño, en un espacio abierto, la calle y a gozar.



Capítulo II

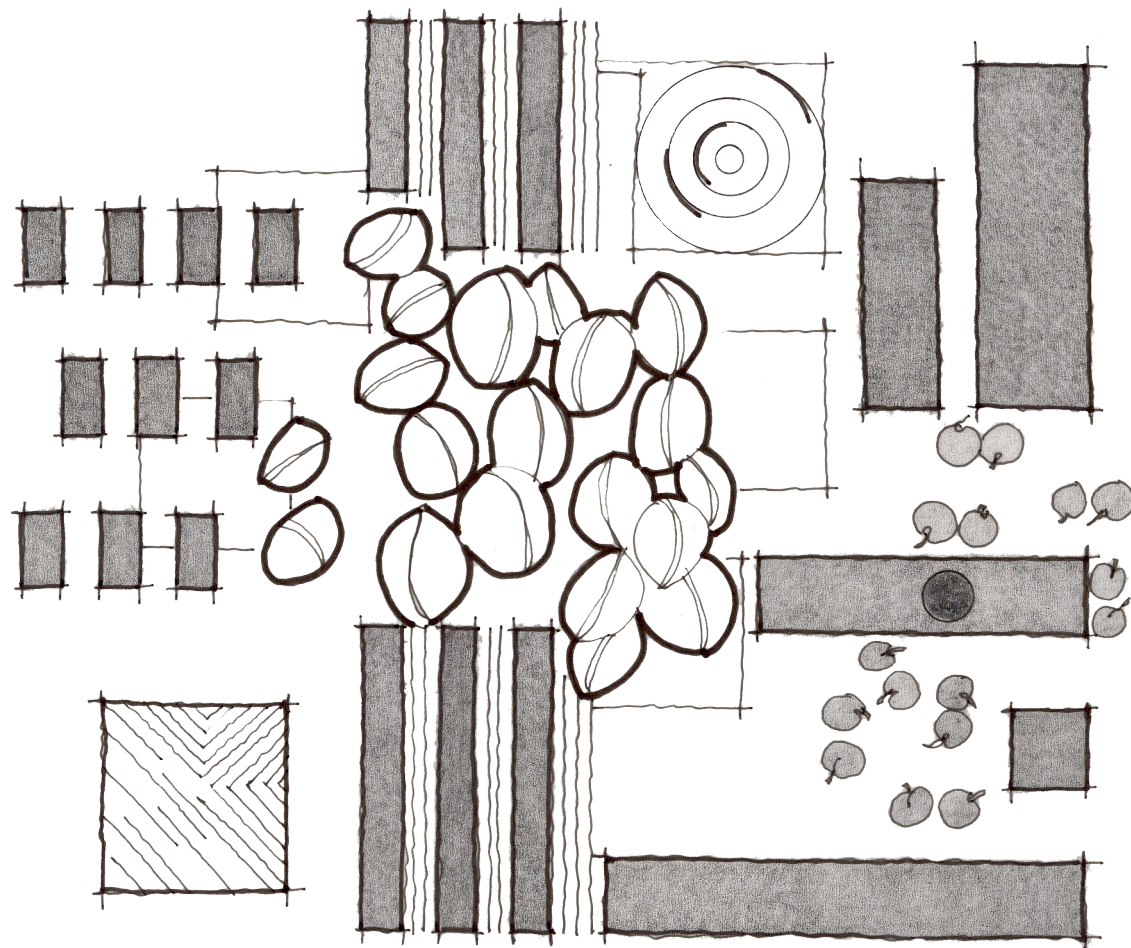
- 38. El Hueso de chabacano
- 39. El Teléfono
- 40. La Rueda de llanta de coche
- 41. La Reata
- 42. El Avión, el Barco, el Gorro de papel.
- 43. La Cascarita de futbol -futbolito-
- 44. La Cascarita de beisbol -beisbolito-
- 45. Los Palitos de madera
- 46. Los Zancos
- 47. El Bote
- 48. Las Pompas de jabón
- 49. El Bolillo
- 50. El Cochecito
- 51. La Lotería
- 52. Serpientes y Escaleras
- 53. La Oca
- 54. Las Damas chinas
- 55. Las Damas españolas
- 56. Las Cerbatanas
- 57. El Barquito
- 58. Los Globos
- 59. La Cárcel de moscas
- 60. Los Dardos
- 61. Parque, Liga o Ligazo
- 62. El Burro castigado
- 63. Los Quemados
- 64. El Cuero escondido
- 65. El Tesoro escondido
- 66. El Balero de bote de lamina
- 67. El Gallito





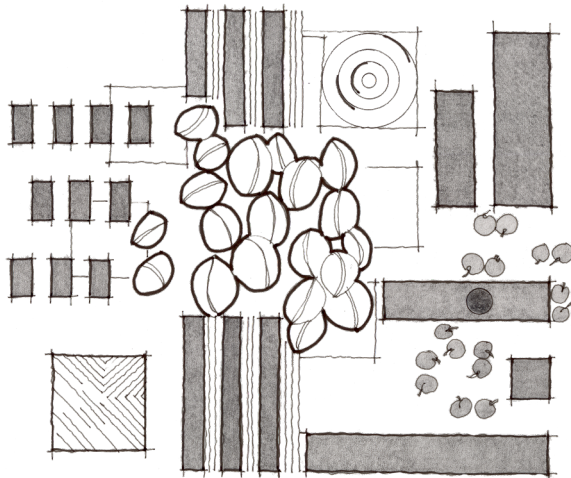
38

El Hueso de chabacano





El Hueso de chabacano



Singular e inolvidable era este juego realizado con los huesos de chabacano y que al igual que otros juegos el tiempo de recreación en la temporada de este fruto era común en el barrio o colonia.

La obtención del hueso de chabacano: Una, por supuesto, en su forma natural, degustando esta fruta deliciosa; otra, comprando el hueso en algún puesto del mercado o de la plaza.

La presentación del hueso: En su forma natural, o bien pintando los huesos en diferentes colores de congo (amarillo, rojo, azul etc.)

Observación: algunas variables que ayudaban a simplificar el o los juegos: Qué es una docena y qué es una gruesa; el recipiente para cargar los huesos que era una bolsa de lona que en su parte abierta tenía una jareta para asegurar que estuviera cerrada.



DIFERENTES JUEGOS CON EL HUESO DE CHABACANO

A pares y nones

Era común que este juego se llevara a cabo entre dos niños: uno sacaba de la bolsa (su bolsa,) un puño de huesos y los ponía en el suelo sin descubrirlos y preguntaba al otro niño

¿pares o nones?

y el segundo contestaba

par... o non (según su sentimiento)

en seguida levantaba el puño el primer niño y dejaba al descubierto los huesos y empezaba a separar en pares los huesos y según fuera el resultado final - par o non - el fin del remanente. Si el segundo jugador atinaba en su respuesta al par o non ganaba la jugada y se quedaba con todos los huesos, pero si no acertaba, tenía que pagar igual cantidad de ellos.

Garambullo

Al igual que el juego anterior, "el Garambullo" se jugaba entre dos niños. El juego consistía en que uno de los niños sacaba de la bolsa de lona un "puño de huesitos", los cuales cubría con su mano y "en un abrir y cerrar de ojos", levantaba la mano con la que cubría los huesos y de inmediato los volvía a cubrir y decía:

"garambullo"

el otro niño le decía:

"alza el puño"

petición que cumplía rápidamente el primer niño de inmediato. Nuevamente "en un abrir y cerrar de ojos" los volvía a cubrir y preguntaba:

¿Cuántos son?

A lo que el otro niño tenía que responder a esta pregunta el resultado; si adivinaba la cantidad de huesos ganaba y de inmediato se ganaba los huesos; de lo contrario, si no adivinaba el número de ellos, entonces tenía que pagar con la misma cantidad de huesitos.

Las Matatenas

Este juego se llevaba a cabo con un mínimo de dos concursantes de la siguiente forma:

Se formalizaba la cantidad de huesos por jugar por cada uno de los participantes y se definía cuál de ellos sería el primero. Una vez que se determinaba el orden de los jugadores se iniciaba el juego: en la palma de la mano del concursante ganador se ponían los huesos en igual cantidad por cada niño que jugaba, se lanzaban los huesos al aire y en un movimiento rápido de la mano se procuraba que el mayor número de huesos quedaran en la parte posterior de la mano.

Entonces, de inmediato lanzaba los huesos retenidos en la mano y con otro movimiento lanzaba los huesos al aire procurando capturar todos los huesitos con la



palma de la mano. Si esto no ocurría, la jugada pasaba al jugador que seguía en turno, pero si el niño lograba capturar todos los huesos en un primer intento o en intentos subsecuentes era el ganador; pero... Si un jugador en una de las etapas tocaba un hueso (el elegido) y no lograba retenerlo o retenerlos, perdía.

Un juego de habilidad, de reflejos, practicado por niños y niñas de manera mixta o bien por jugadores del mismo sexo principalmente por el sexo femenino.

El caballón parado

“El caballón” era el hueso de chabacano de mayor tamaño, que se ponía recargado en una pared, simplemente recargado en una pared.

Participaban dos o más jugadores, cada uno, desde luego con su bolsa de lona conteniendo varias docenas de huesos.

A una distancia de unos 2 o 3 metros de la pared con el “caballón parado”, de uno en uno cada contendiente procuraba tirar con otro hueso de chabacano el caballón. El jugador que lo tirara era el ganador.

La “plaza” que se iba formando con todos los huesos que cada jugador tiraba y fallaba al tratar de darle al caballón era motivo de nerviosismo para todos los concursantes y de júbilo mayúsculo para quien lo lograra con la mejor puntería- y llevarse toda la “plaza”.

Era uno de los juegos que mayor entusiasmo otorgaba

entre los que participaban con el “huesito de chabacano”. Para unos la bolsa engordaba, para otros enflacaba.

El orden del juego se convenía entre los jugadores y en éste lo mismo participaban niños y niñas.

La Calavera

Una caja de cartón, principalmente de zapatos servía para este juego también delicioso. En la caja se dibujaban y cortaban los ojos, la nariz, y la boca como si fuera una calavera, a cada hueco recortado se le daba un valor conforme al grado de dificultad que presentaban para, a una distancia de más-menos unos 2.5 metros, y se buscaba atinarle a que el huesito de chabacano pasara por alguno de los agujeros recortados.

Así se iba formando una “plaza” de huesos que crecía rápidamente y con la cual se cubría el valor del hueco al que se había atinado.

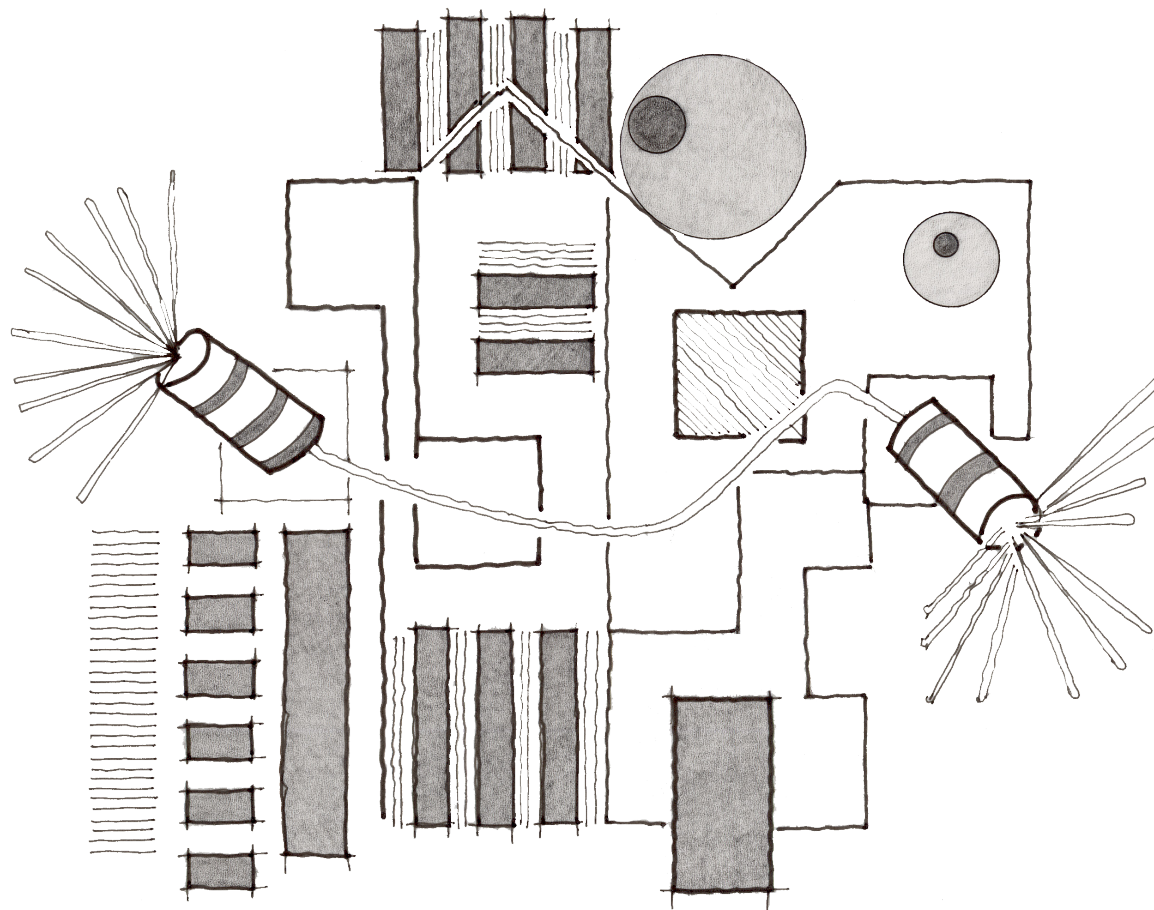
Al igual que en el juego anterior participaban niños y niñas. El orden de como participaban era sorteado.

Un simple hueso -de chabacano-... ¡Cuánta vivencia, cuántos recuerdos, cuánta historia, cuánta alegría!



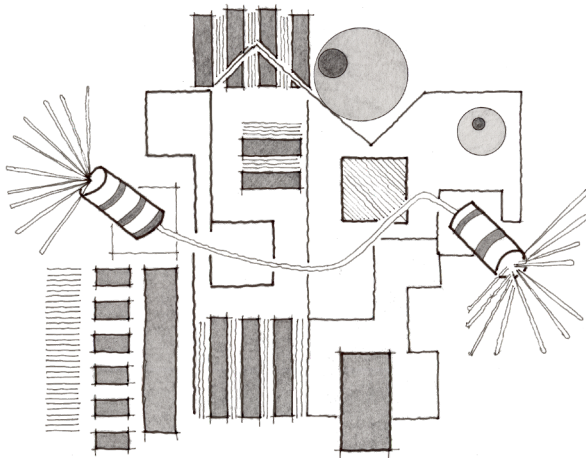
39

El Teléfono





El Teléfono



El ingenio era abundante en esta época; y veamos el porqué:

Con latas -botes de lámina-, del tamaño adecuado para poder tomarlo con la mano, se quitaba completamente la tapa de la lata, y en el fondo del cilindro -la parte cerrada - se hacía un agujero con un clavo de tal forma que se pudiera pasar una cuerda-, como la del trompo, -de unos 8 a 10 metros-.

Se hacía luego otro bote con las mismas características, -sin tapa, con el agujero al fondo-, y se hacía un nudo en los extremos de la cuerda de tal manera que quedaba un objeto con

bote-cuerda-bote,

que hacía la función de teléfono con un niño en un extremo y otro niño en el otro extremo.

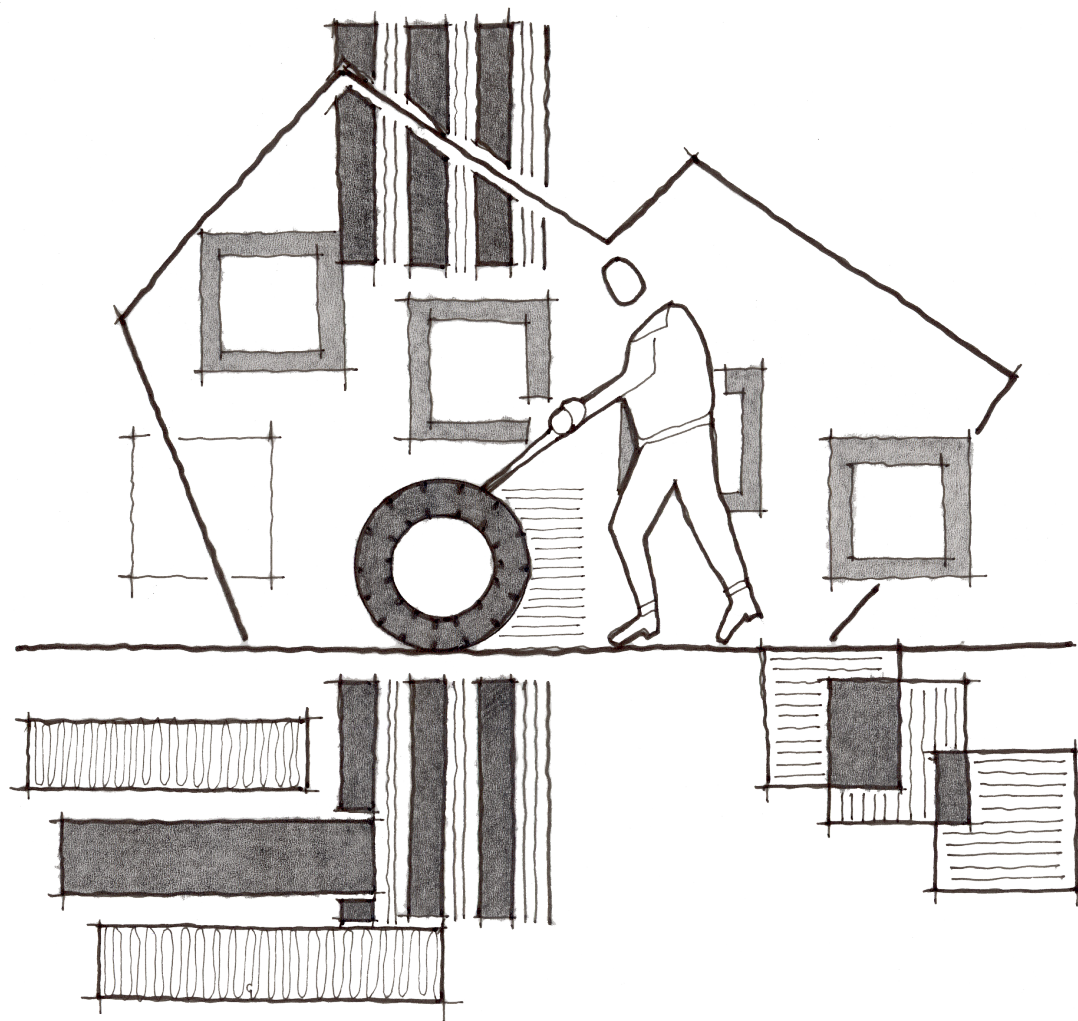
Así se llevaba a cabo una supuesta o real comunicación entre ambos niños. La fabricación de este objeto se hacía con toda la seriedad que el juego requería.

Un bote-una cuerda-otro bote, igual a un teléfono. Un deleite para aquellos pequeños que lo jugaban



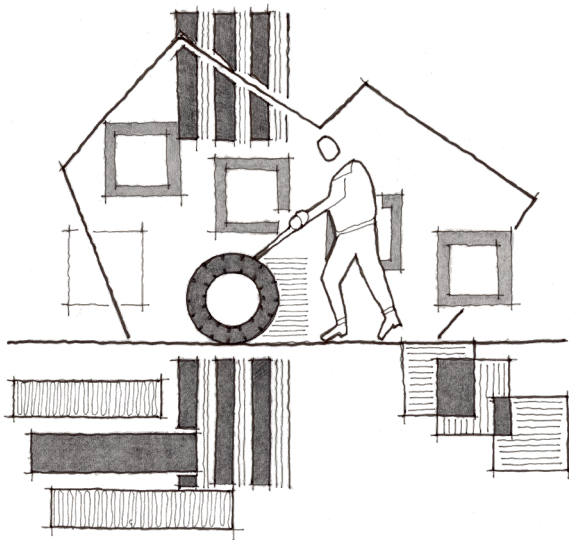
40

La Rueda de llanta de coche





La Rueda de Llanta de coche



Rueda que rueda, guiada con la mano o con un simple palo y en lo más sofisticado con una guía de alambre (casi siempre los ganchos de alambre para colgar trajes)

La rueda-simplemente llegar a una vulcanizadora de llantas de automóvil y solicitar al responsable que nos vendiera una rueda de lo que es el corazón, el círculo que sirve de corazón – rígido ciertamente – a una llanta (nada complejo puesto que el resto de la llanta se utilizaba para suelas de huaraches y aún de zapatos), de tal forma que la rueda era de fácil adquisición y a precio de regalo.

Una vez que se tenía la llanta se procedía a rodar la misma. La técnica más común era rodarla con la mano- empujar y orientar- pero también se lograba el mismo efecto con un pedazo de palo (comúnmente palo de escoba) si se quería mayor limpieza, con el alambre.

Todo listo, a jugar y jugar y jugar y a rodar y rodar y rodar la rueda de la llanta. Simplemente rodarla, También carreritas y algunos niños practicando algunas florituras como la rueda con la mano y en ese instante dar un jalón a la rueda y ésta se venía en reversa.

Así de simple la construcción del objeto.

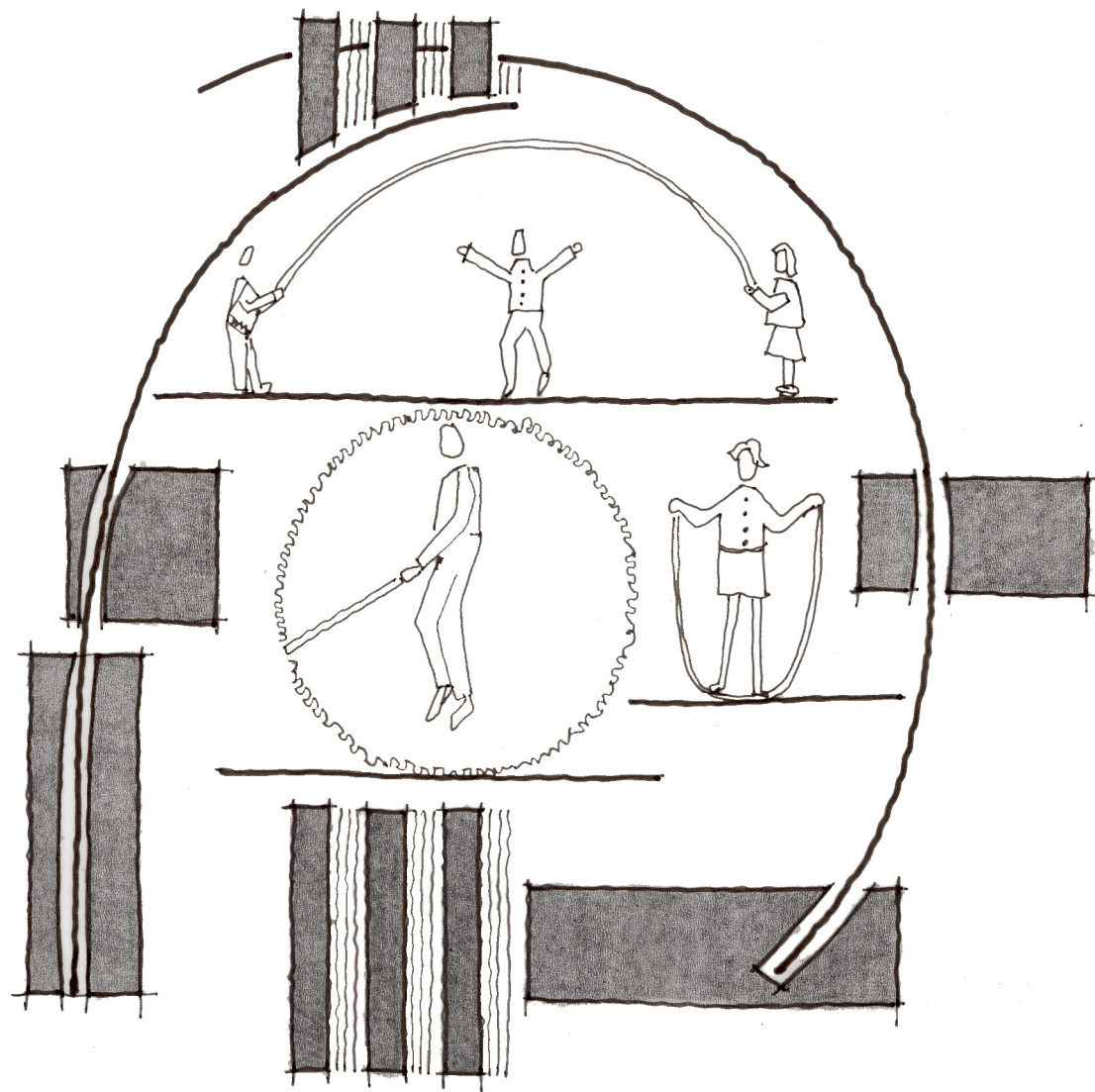
Así de simple el juego

Así de simple llenar el tiempo, el tiempo libre, el tiempo de recreo.



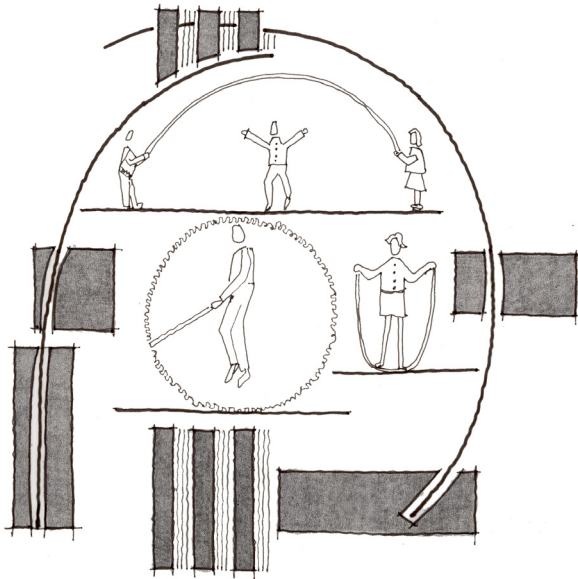
41

La Reata





La Reata



Un juego inolvidable era el que se llevaba a cabo con un cable o cuerda, “La reata”, compuesta de varios hilos de henequén; comúnmente era el que se usaba para tender la ropa o bien si se encontraba algo más grueso en la plaza o en el mercado.

Era y es un juego que se desarrollaba de manera individual, por equipos – por parejas-, o de manera colectiva, y en donde la longitud de la cuerda correspondía con el juego que se jugaba y en donde los extremos de la reata eran tomados por los jugadores y algunas veces un extremo atado a algún elemento fijo (un árbol, un poste, etc.)

El juego individual

No era fácil este juego, comúnmente requería una práctica constante; el ritmo de las manos, la muñeca de la misma, el brazo y el hombro tenían que coincidir con el salto con las dos piernas. Cuando esta etapa se dominaba, se podía correr de manera acelerada de tal forma que se podían echar “carreritas” con otros niños y niñas las cuales comúnmente eran más diestras y por lo tanto quienes más jugaban a la “reata”.



Las carreritas y el saltar la reata individualmente eran motivo de competencias de dos maneras: una era tener una salida pareja y por supuesto quien llegara primero era el ganador. Otra forma de competir individualmente era por tiempo y número de veces que se saltara la reata.

El juego por parejas

Otra forma de saltar era por parejas, un miembro de ella era quien dirigía el movimiento de la reata, el compañero o compañera simplemente saltaba buscando la mejor coordinación con quien guiaba el juego, y estas dos posiciones diferentes: una saltando la reata estando las niñas o los niños, o bien una pareja mixta, frente a frente.

La otra manera de saltar era que quien dirigía el salto de la reata, era el que estaba al frente y el compañero o compañera atrás.

La maquinita de tres

Una tercera forma de brincar la reata se organizaba de la siguiente manera: dos niñas o dos niños, o bien uno y uno, tomaban cada uno un extremo de ella, más o menos a tres metros de distancia y empezaban a dar vuelo a la reata, entonces, el resto de participantes- niños y niñas-, se formaban uno detrás de otro formando una fila.

El primero, listo para entrar y saltar contaba

**uno, dos y tres, y entraba- librando la cuerda-
y al uno dos y tres, salía**

y simultáneamente otro niño (o niña) entraba a saltar la reata y así uno tras de otro, de manera coordinada saltaba. Esta actividad no cesaba hasta que alguno perdiera, lo grato, lo emocionante era que cuando esto no ocurría, el canto “uno dos y tres”, se sucedían hasta que se cansaban.

Algunas veces los más diestros se formaban por parejas y seguían el mismo ritmo que cuando saltaban individualmente.

Carne, chile y mole

Así mismo de manera colectiva se realizaba otro juego que consistía en lo siguiente: dos pequeños o jóvenes tomaban los extremos de la reata y empezaba el vaivén de la misma, mientras que el resto de los niños se formaban.

El primero entraba a brincar al ritmo lento de la reata y los que giraban la misma empezaban a decir

¡CARNE!, y entonces el ritmo de la reata se hacía lento,

¡CHILE! ahora el vaivén era más rápido

y finalmente se gritaba **¡MOLE!**

que indicaba para los niños que tenían tomada la cuerda por los extremos que el giro se daría conforme a la fortaleza de éstos lo más rápido posible. Por supuesto



este juego requería de fuerza, de ritmo, de equilibrio, de atención e inteligencia a los momentos de los gritos

Carne, chile y mole.

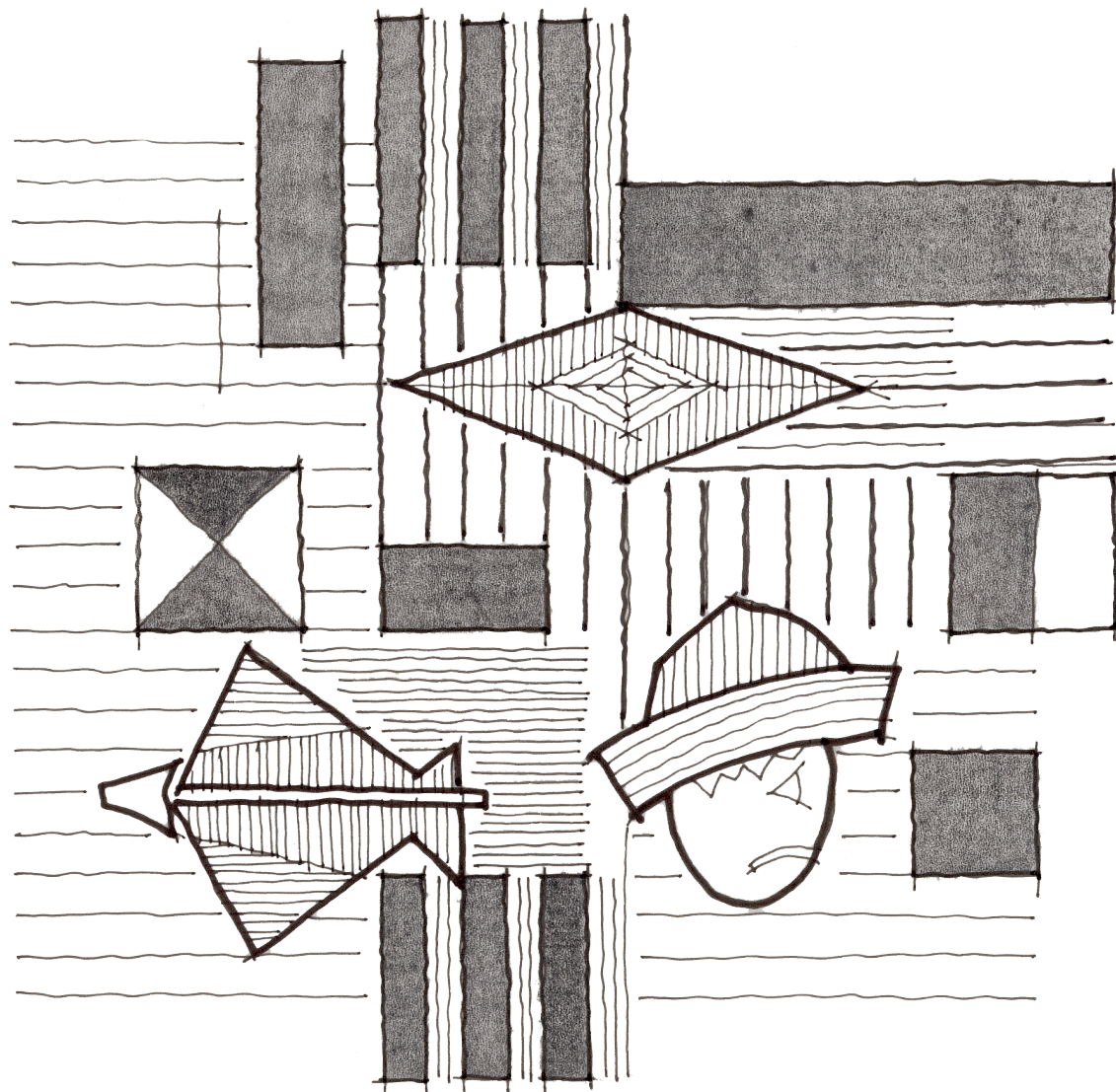
Otros juegos que se desarrollaban con este objeto era el de participar de manera individual en competencias con el resto de niños y niñas en los que se denominaban Anchuras y Alturas. Simplemente se colocaba la reata en diferente altura o en diferente anchura y cada niño o niña procuraban saltar lo más alto o lo más ancho posible.

La REATA, un simple objeto, pero cuántos recuerdos felices de risa, de constancia, del reconocer al más ágil, al mejor, pero siempre, siempre dentro de una bella amistad, de un grato compañerismo.



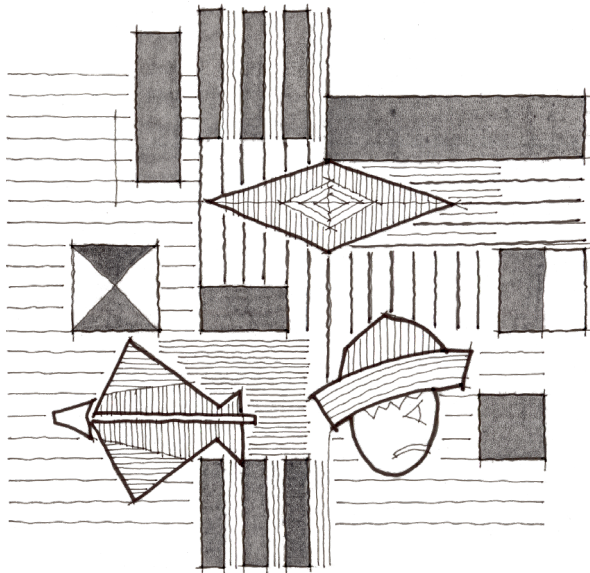
42

El Barco, el Avión, el Gorro de papel





El Barco, el Avión, el Gorro de papel



De una tira de papel periódico o bien de cualquier otro papel (de hojas de cuaderno, blancas o rayadas) se procedía a fabricar (¿?) estos objetos-juguetes en cualquier época del año y desde luego aclarando que eran de corta duración.

Tal vez el más común de ellos y el que más divertía era el avión, debido a la singularidad de su elaboración, con las mejores características desde la punta, el ancho y el largo de las alas y el cuerpo y la cola en una proporción tal que, al lanzarse a volar, por el niño que lo fabricó, tuviera un vuelo ciertamente sorprendente de pocos segundos desde luego, pero de buen vuelo, lo cual abría la posibilidad para que otros niños pudieran competir.

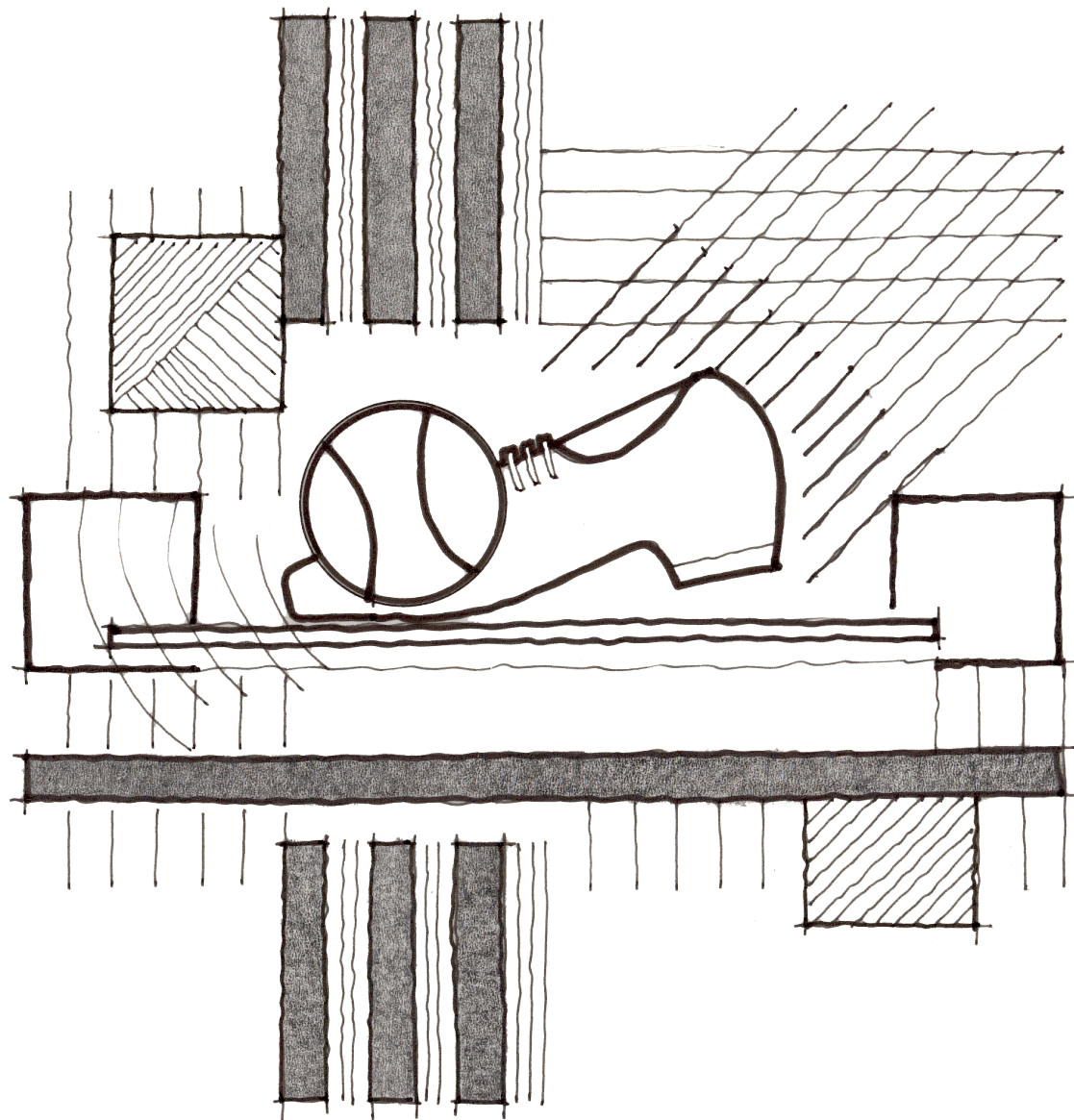
Un juego sencillo, de paciencia y conocimiento del proceso del doblaje-doble de la tira de papel hasta llegar hasta el final feliz, la hechura del juguete- objeto. Un deleite pasar el tiempo en la fabricación y sobre todo al lanzar el avión y observar su vuelo, pero también el desencanto de ver su caída libre... el avión no voló.

La fabricación de los otros juguetes -objeto (el barco y el gorro) se daba también en sus diferentes épocas del año, pero es de reconocerse que su impacto para el momento de recreación era corto.



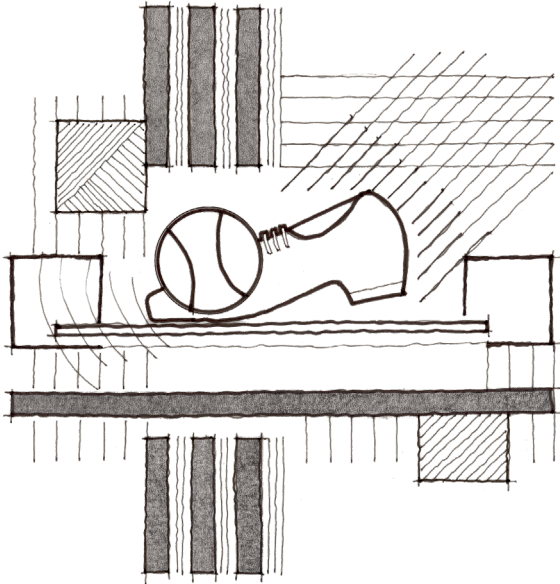
43

La Cascarita de futbol -futbolito-





La Cascarita de futbol -futbolito-



Aún está viva esta forma de juego, pero en los tiempos en que nos ocupa esta descripción, los diferentes aditamentos con los que se jugaba esta “cascarita” eran mucho más elementales: por ejemplo, el elemento sustantivo para llevar a cabo esta forma de recreo – la pelota – era fabricada por alguno o algunos de los participantes.

La pelota eran trapos atados como corazón, o bien con este mismo propósito una pelota esponja y después girando la hilaza hasta envolver el corazón y conformar la pelota la cual finalmente era envuelta con cinta de aislar. En el mejor de los casos se jugaba con pelota de tenis ya usada. Dos montones de piedras o de trapos (suéter u otros tipos de ropa) hacían las veces de portería. El uniforme por supuesto, la ropa cotidiana; los zapatos, excepcionalmente, tenis, el de uso cotidiano.



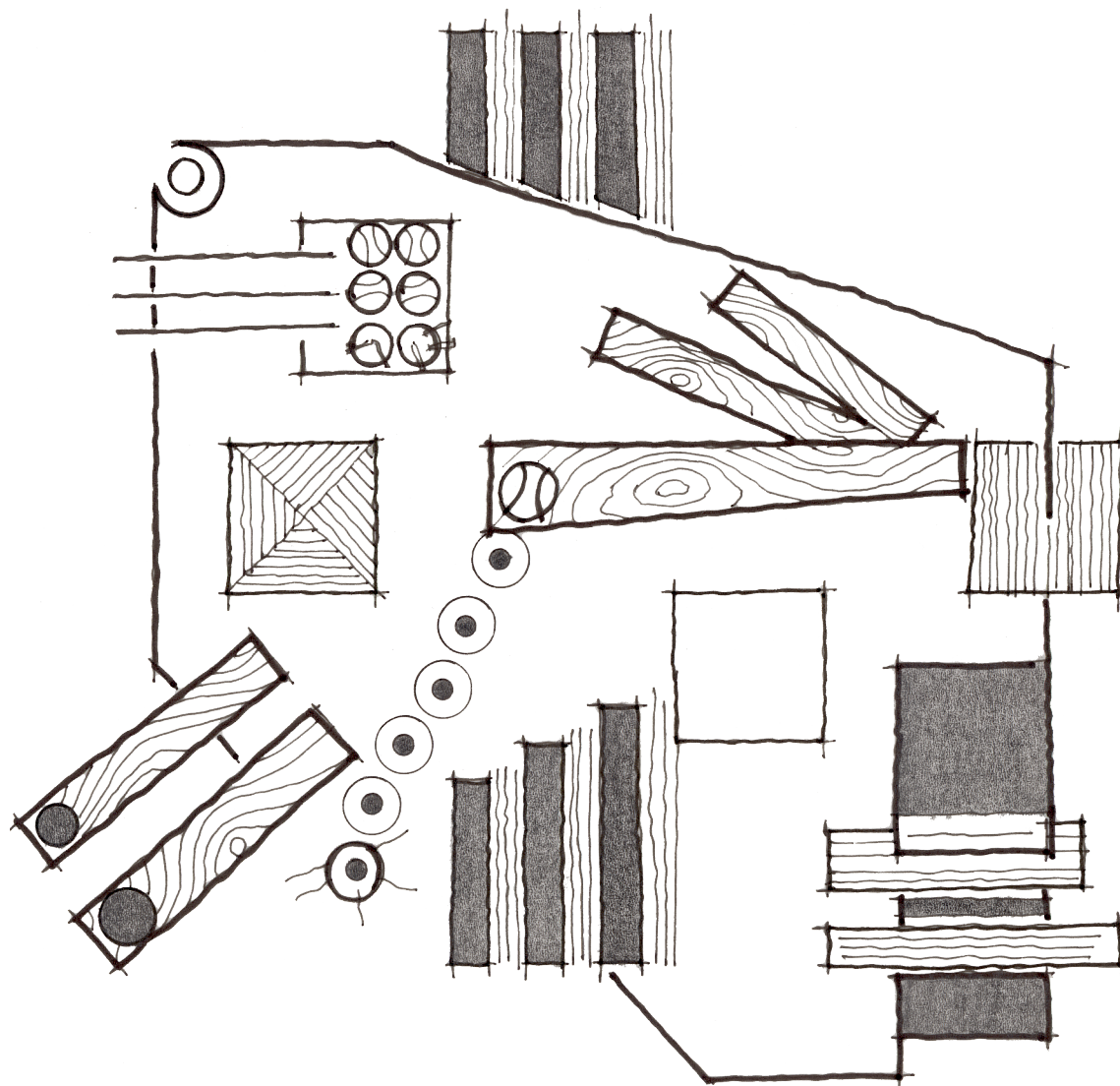
En días en que la calle estaba más o menos desierta de vehículos y personas, lo cual en esos tiempos era común, excepto los miércoles, sábados y domingos que eran los días en que se daba una presencia de vehículos y personas que asistían al salón de baile que se localizaba en uno de los lotes de la calle; fuera de esta situación, la calle pertenecía a los niños y jóvenes para llevar a cabo los encuentros de la “cascarita de futbol”, o futbolito.

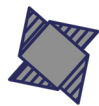
Dos equipos competían, siempre con una “retadora” la cual jugaría con el conjunto ganador. Cada equipo se conformaba más o menos con cinco miembros y éstos vivían en diferentes vecindades. Los encuentros eran muy competitivos y no pocas veces con la pasión caliente; la cascarita de futbol se convertía en un campo de batalla. Lo importante de estos encuentros era que al final todo terminaba amistosamente.



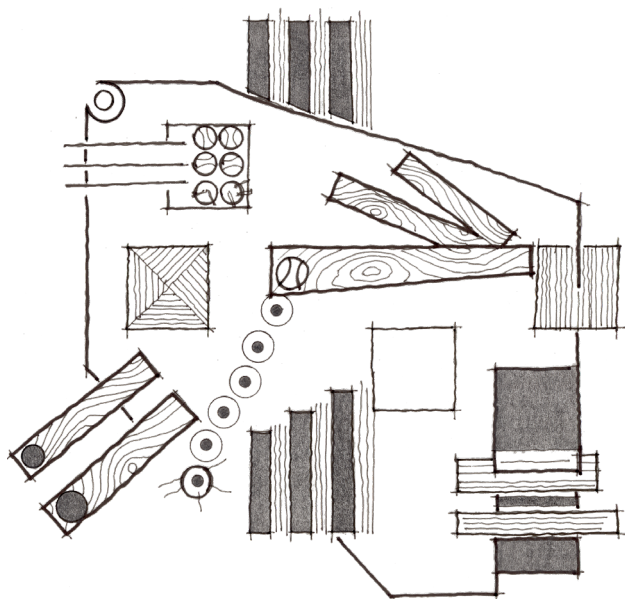
44

La Cascarita de beisbol -beisbolito-





La Cascarita de beisbol -beisbolito-



Al igual que el futbol, la “cascarita de beis” se daba por temporadas particularmente cuando se jugaban los encuentros de béisbol de la Liga Mexicana.

La calle... en donde más, sino en la calle se daba este juego; con gran alegría y al ser un juego de contacto personal, los desacuerdos no pasaban de ser eso, desacuerdos.

Se jugaba a una base, dos bases y cuándo el número de niños mayores y jóvenes lo requería se jugaba a tres bases.



La pelota y el bat eran “hechizos”, con esto queremos decir lo siguiente:

El bat, era un pedazo de palo, un garrote que cumplía con el requisito de ser el bat.

La pelota, era fabricada en casa de esta manera: con un corazón de pelota esponja pequeña se iba enredando el hilo de medias de mujer hasta alcanzar una circunferencia de una pelota tenis y después se forraba con cinta de aislar y ¡Lista para jugar! Cabe mencionar que otra alternativa era la pelota tenis, usada, comprada en el mercado. Se prefería la primera alternativa.

Las manoplas, eran sólo las manos, y nada más que las manos.

Las bases, eran pedazos de cartón o piedras o trapos.

La selección de los jugadores se daba a través de un “volado” y se iban escogiendo uno por uno los jugadores de cada equipo buscando un equilibrio en ellos.

El número de entradas se acordaba desde un principio y eso si a tres entradas.

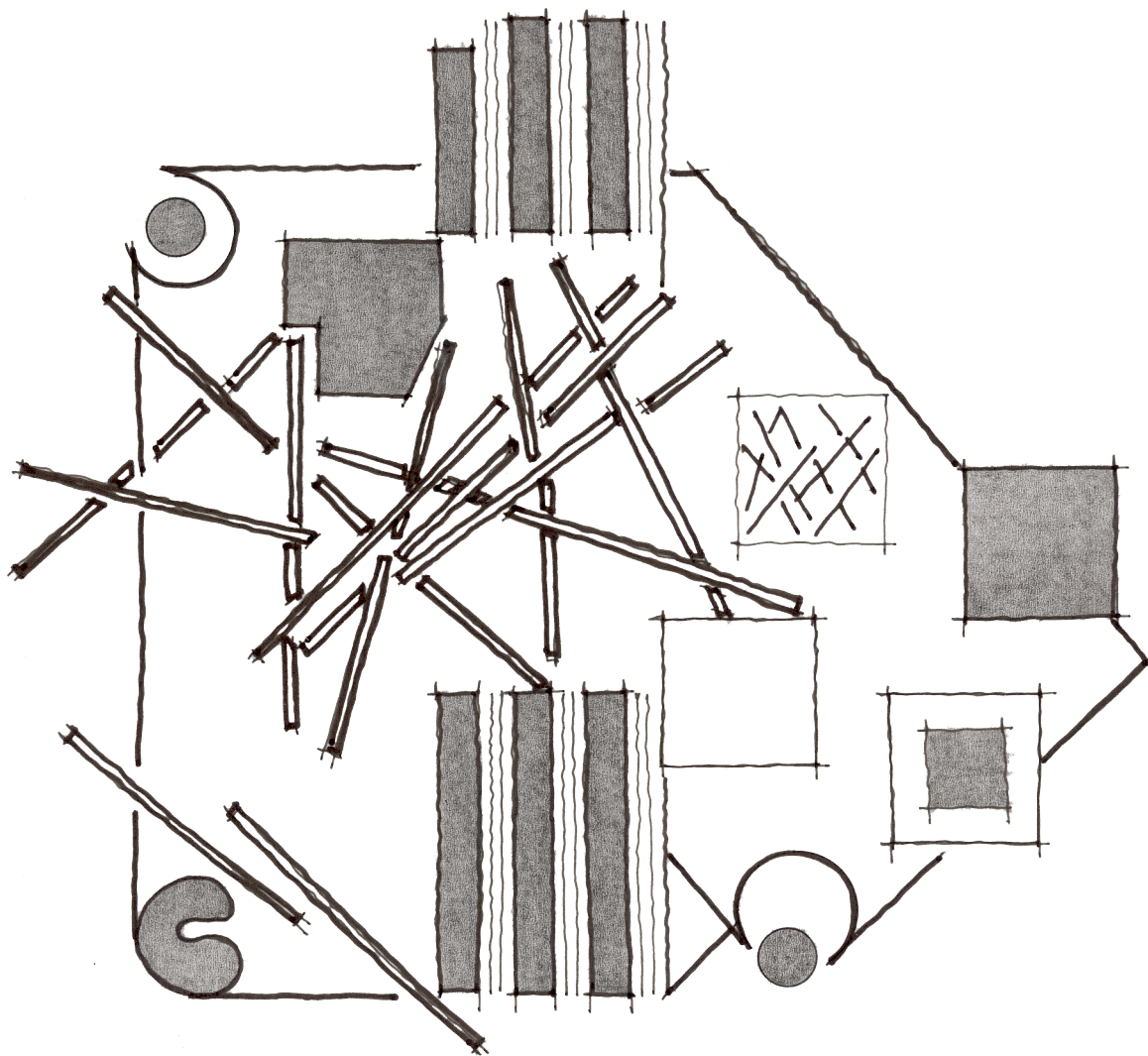
Todo preparado, todo listo para iniciar el juego, el famoso play-ball.

Juego amable, entretenido, apasionado, pero siempre con final fraterno.



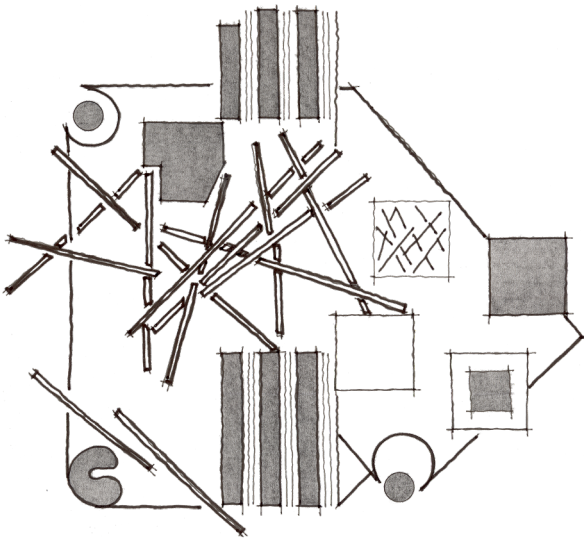
45

Los Palitos de madera





Los Palitos de madera



Con simples palitos de madera de las paletas, uno de ellos desvanecido para que terminara en punta. Este juego consistía en empuñar los palitos y juntando la mano al piso soltarlos de tal forma que se desparramaran en múltiples formas. De tal manera que con el palito desvanecido- cada jugador tenía el suyo- se iban separando cuidadosamente uno por uno los palitos del montón sin mover ningún otro palito, ése era el reto.

Se empezaba, por supuesto, con los que aparentemente eran los más fáciles de separar y así se continuaba hasta terminar con todos los palitos, pero la mayoría de las veces no ocurría ésto, sino que era común que movería algún otro palo y por lo mismo perder la jugada. El competidor que ganaba el mayor número de palitos era el ganador.

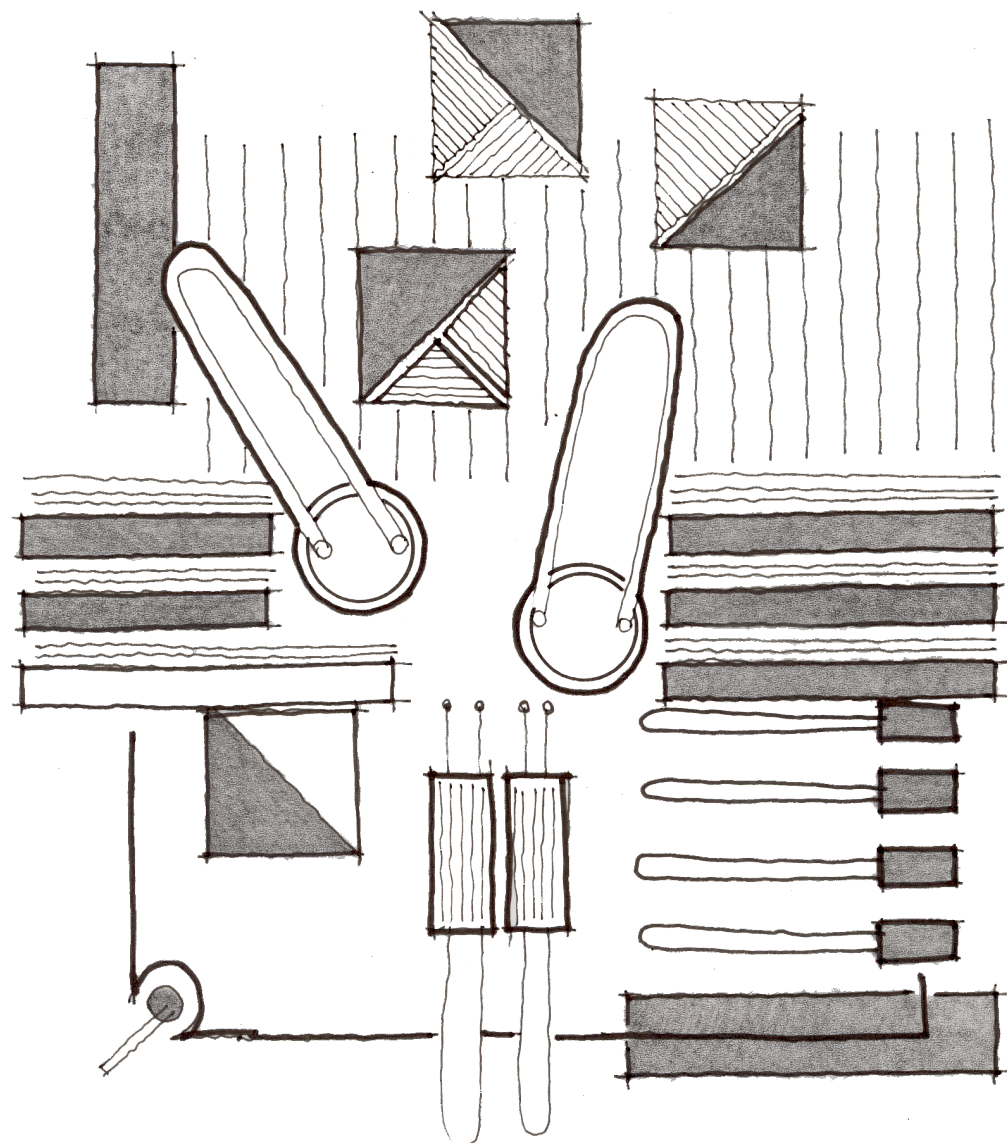
Un juego aparentemente simple que requería de mucha concentración, de pulso firme, atento; un juego con el que se pasaba el tiempo con la emoción permanente de no mover otro palito que no fuera el que se quería.

Se pasaba el tiempo, un buen tiempo con la alegría, la sorpresa de quienes lo jugaban.



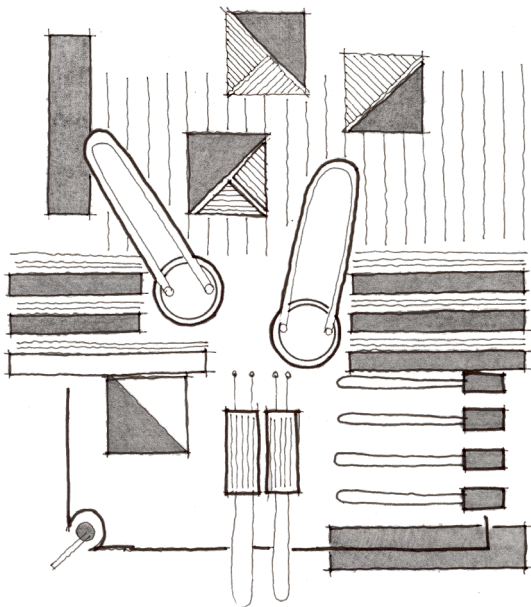
46

Los Zancos





Los Zancos



Dos botes de lámina a los cuales se les hacían dos agujeros en su extremo cerrado y a través de ellos una cuerda de tal dimensión conforme al tamaño-edad del niño que usaría este tipo de objeto (zanco).

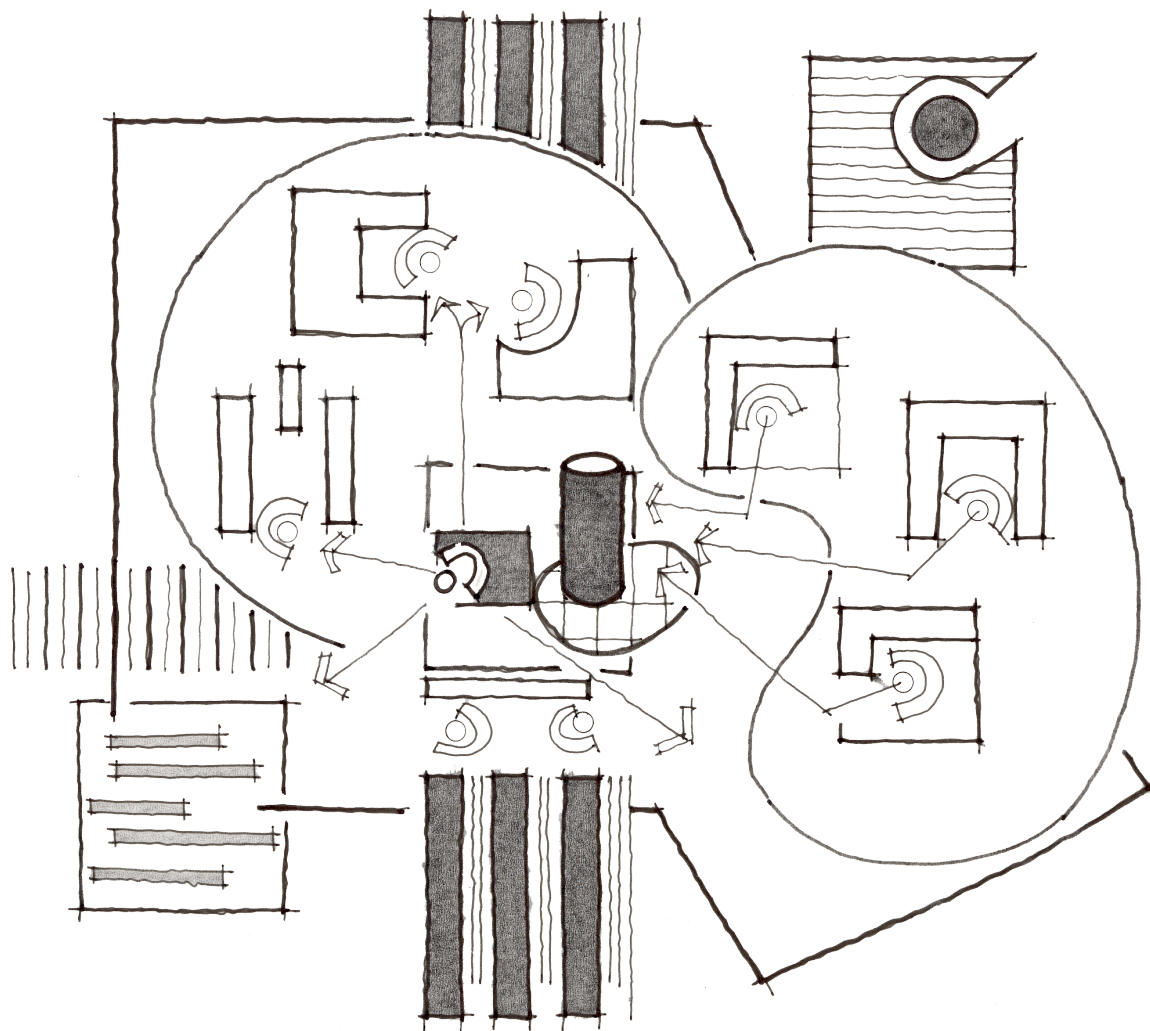
Un juego sencillo, simple que formaba parte del ingenio del niño para armarlos y sentir caminar y correr con zancos.

La alegría incomparable de compartir con otros pequeños esta otra forma de recrearse.



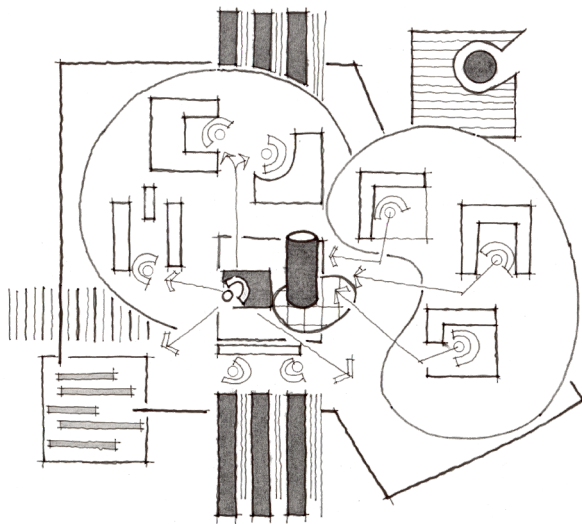
47

El Bote





El Bote



Un juego grupal en el que se requería un pequeño bote de lámina, un grupo de niños y su entusiasmo para llevar a cabo este juego, el cual consistía en colocar el bote en un lugar visible para todos los jugadores, y que, por elección, uno de ellos llevaría a cabo las siguientes acciones.

**Colocar el bote, cerrar los ojos- ojos tapados-
y contar, *uno, dos, tres...hasta el veinte,***

en este lapso de tiempo, excepto el niño que contaba, el resto de los niños corría a esconderse lo mejor posible.

El niño que contaba, ya con los ojos destapados, retirándose cuidadosamente del bote buscaba uno a uno al resto de niños que participaban en el juego, cuando veía a otro niño decía,



uno dos tres por fulano,

al siguiente que veía, repetía

uno dos tres por sutano,

pero...si en su búsqueda perdía de vista el bote, esto era aprovechado por alguno o algunos otros jugadores, éstos corrían y pateaban el bote de tal manera que el que estaba al cuidado del mismo corría a recogerlo y ponerlo una vez más en la posición original, este espacio de tiempo serviría para que el resto de los niños corrieran a esconderse nuevamente.

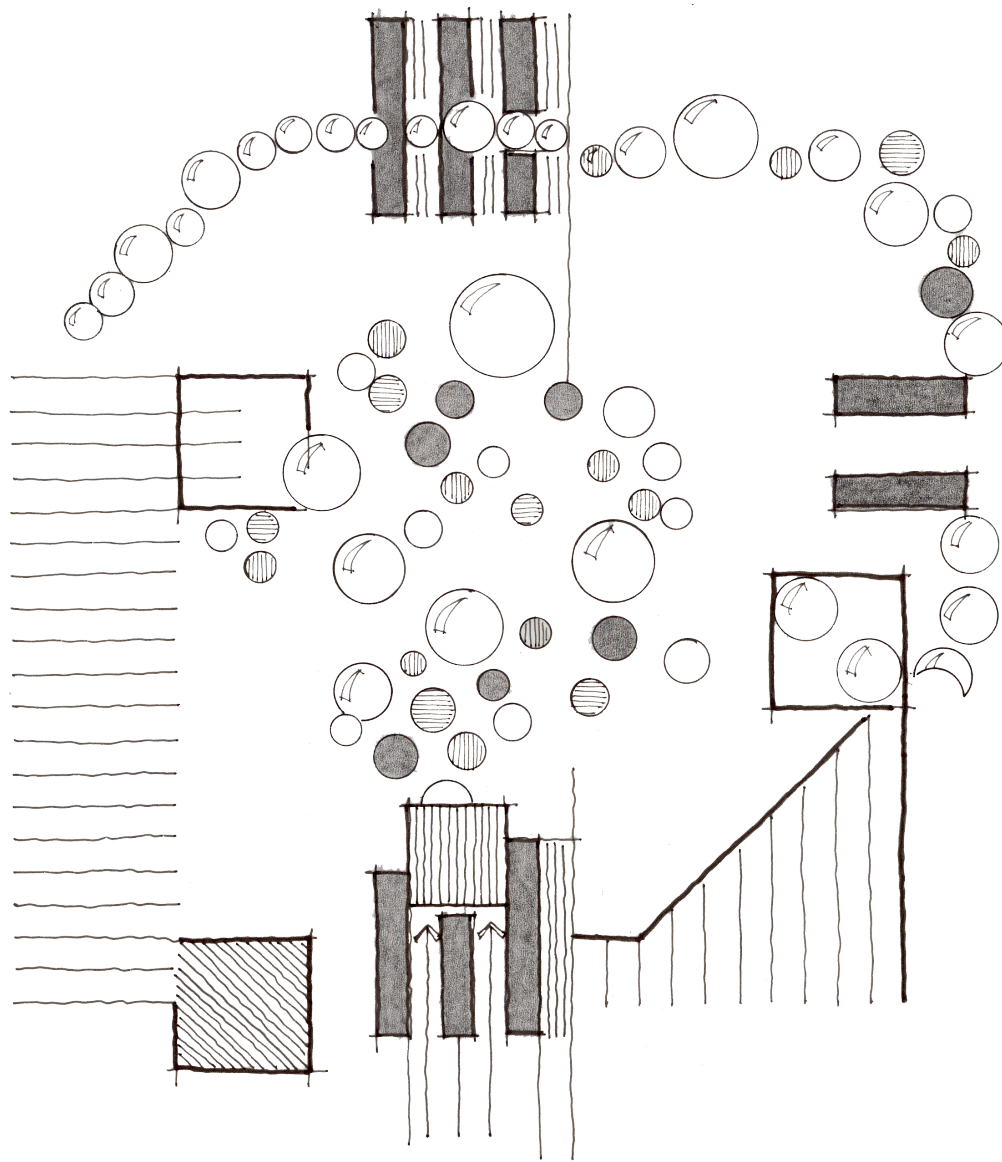
El juego terminaba cuando se descubría a todos los niños escondidos o bien que el ajetreo ya era suficiente y había llegado la hora de descansar.

Una vez más, un simple objeto -el bote-, un grupo de niños dispuestos a jugar al bote y entonces desencadenar un juego, otro juego más que llenaba el espíritu de alegría. La recreación como una forma especial, única de llenar el tiempo de los niños.

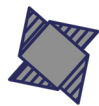


48

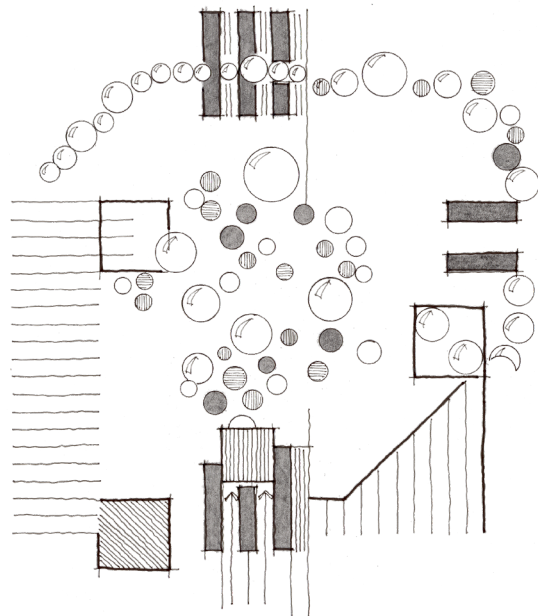
Las Pompas de jabón



138



Las Pompas de jabón



Una vasija que podía ser una pequeña bandeja, un pocillo o un jarro con agua y jabón y un carrete de hilo, de cartón o de pasta. Suficiente.

En el recipiente se preparaba la jabonadura, a prueba y error, prueba y error hasta que la mezcla cumpliera con el propósito.

Un extremo del carrete se sumergía en la mezcla de agua y jabón y el otro extremo en la boca de quién había preparado todo ¿Y luego? A soplar y observar maravillados como salían esferas de colores como arcoíris. Y ver, unas ascendían y otras buscaban el suelo rápidamente.

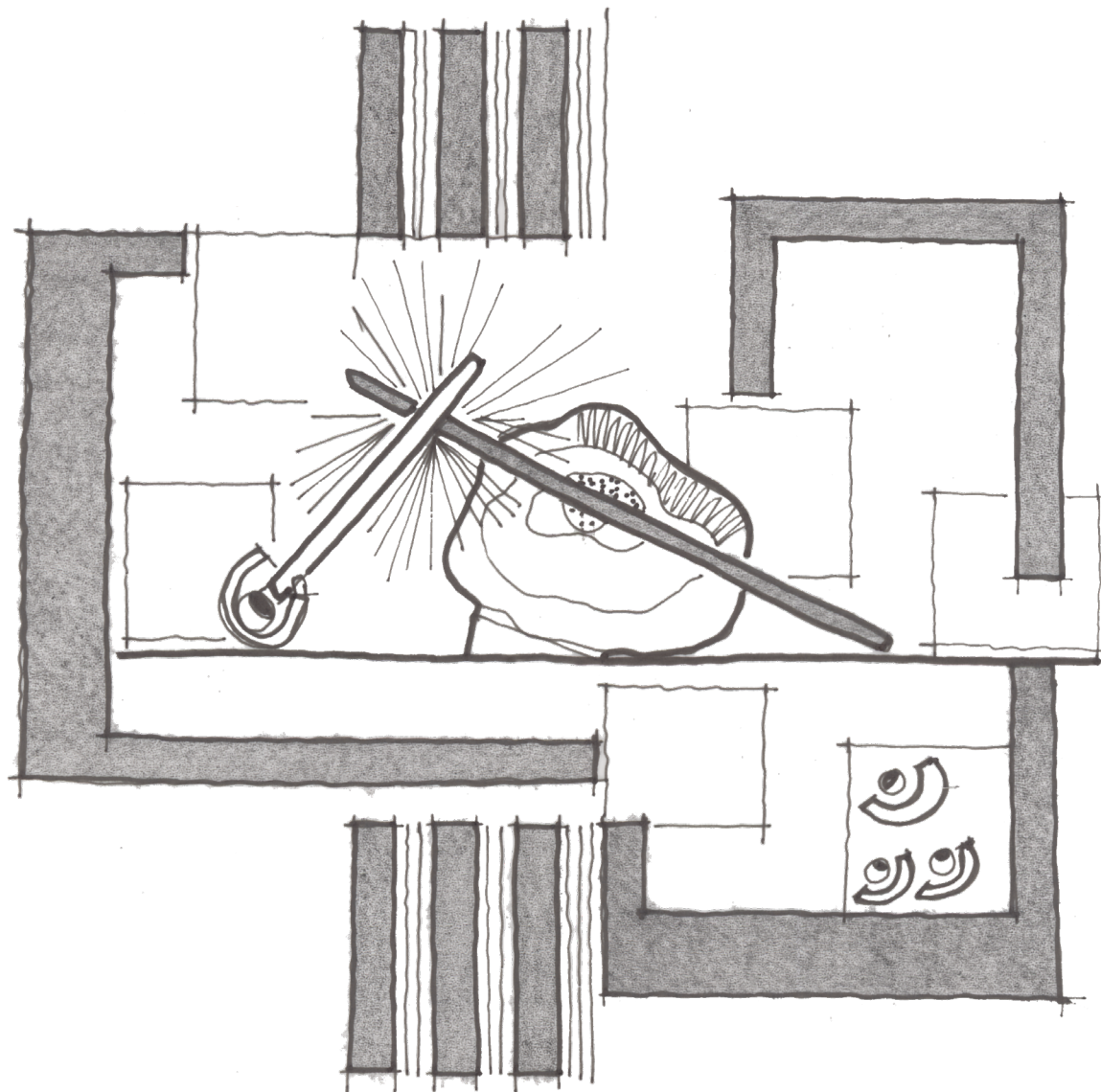
El niño que soplabla se colocaba a una altura mayor que el resto de los niños, y éstos a seguir las pompas tratando de tocarlas y hacerlas explotar.

El color, las pompas (burbujas), la risa, la alegría, el espectáculo todo se convertía en un mundo feliz. Que simpleza en el todo de este juego pero que profundidad en su propósito, transformar al niño común en otro niño, un transformarse en un abrir y cerrar de ojos. Gracias pompas por la felicidad que tu provocabas en los niños.



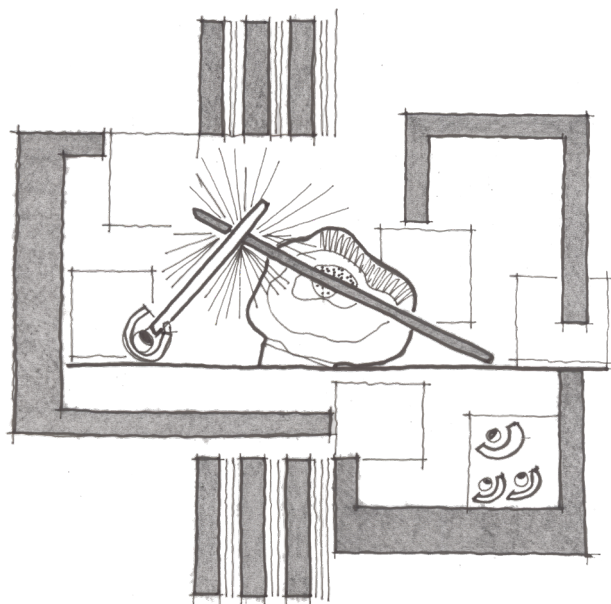
49

El Bolillo





El Bolillo



Una piedra de entre diez y quince centímetros, así, una simple piedra y dos pedazos de madera de palo de escoba de entre 20 y 30 cms. de longitud (aproximadamente).

El palo pequeño se colocaba apoyado por un lado en el piso y el otro extremo en la piedra quedando volada una parte de éste y el otro palo - el más largo - se usaba como tolete.

El juego consistía en pegarle con el palo largo al otro más corto en la parte volada; al golpear con el primero al segundo palo, éste salía volando varios metros hasta descansar en el piso.

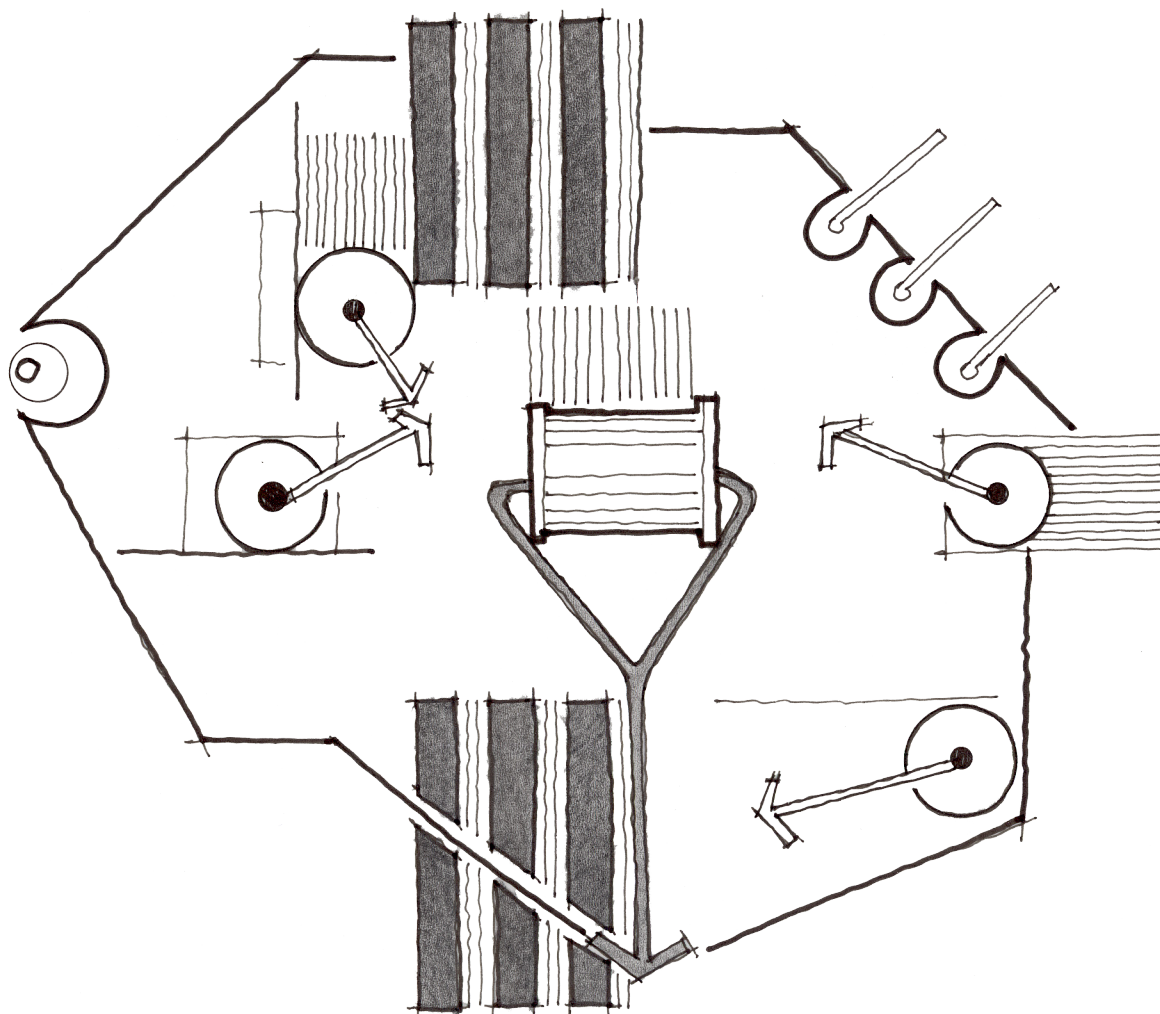
Esto lo hacía cada uno de los jugadores (dos). Aquél que lograba la mayor distancia tenía que ser llevado en ancas por el jugador perdedor desde el sitio en que había llegado el palo del jugador ganador hasta la base, la piedra.

Éste era el premio para quien ganara. Una simple piedra, dos trozos de madera y ¡a jugar!

Cero gastos de dinero ni preocuparse por ello; la alegría que proporcionaba este juego era suficiente para cumplir con el propósito fundamental: recrearse, otra forma de recreación, una más de forma sencilla, simple, grata.

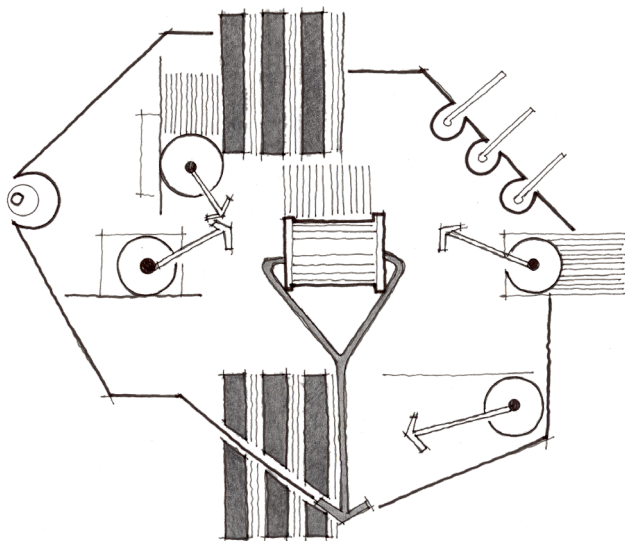


El Cohecito





El Cochecito



El ingenio, la inocencia son características sustantivas de este juego veamos porqué.

El objeto: el carrete de pasta o madera, cuyo uso primero era el de contener un hilo enredado a él y que al terminarse dejaba sin un uso mayor a este objeto, pero bastaba el mismo carrete para que, con un pedazo de estambre o hilaza jalando de áquel, se convertía en un cochecito ¡Claro! donde la imaginación del pequeño era quien lograba esa transformación.

Un carrete

+

una pequeña porción de estambre o hilaza

= un cochecito.

Así se daba otra forma de recreación en aquellos tiempos.



Juegos vivos aún

Juegos de siempre, recordados y vividos; amados en todas las edades, juegos de azar y de inteligencia, impresos en cartulinas o en tableros, con imágenes a colores o en blanco y negro. Jugados en grupo o entre dos (uno contra otro), con reglas muy específicas y con instructivos muy claros. Veamos:



51

La Lotería





La Lotería



Se canta...

Se anota en las cartas...

Y se grita: ¡LOTERIA!

Con gran júbilo, grata alegría

inmenso tiempo de recreación

Un juego de continuas sorpresas, de abundantes risas y descontentos. Así era el juego de LA LOTERÍA.

Éste, para llevarlo a cabo requería de dos componentes fundamentales: 50 barajas, cada una con un nombre diferente y una imagen que se identifique con el mismo; por ejemplo "EL GALLITO" cuya imagen era, por supuesto la de "UN GALLITO" y así sucesivamente hasta conformar un total de 50 barajas. El otro componente era un tablero o carta, -ocho diferentes-. con 16 imágenes de barajas, completamente diferentes de los otros siete tableros. Un tercer componente necesario para completar el inicio del juego era un "tanto" de frijoles o fichas -corcholatas- de refrescos, que eran tapas metálicas de aquella época-.



Ahora sí, todo completo para llevar a cabo este hermoso juego: tendrá que haber un gritón que baraje las cartas y ordenarlas de tal manera que en una mano las tenga a todas ellas y con la otra mano deslice y voltee cada una de ellas y vaya gritando el nombre correspondiente para que así, el resto de los jugadores vaya colocando en su tablero una ficha o frijol en el lugar que se gritó.

Todos, los ocho o menos jugadores - no menos de cinco es mejor- empezarán a anotar la baraja correspondiente de su tablero hasta llegar al clímax del juego cuando alguno de los jugadores grite, para la sorpresa del resto de los jugadores:

¡LOTERÍA!

Risas, alegría, para el ganador, desencanto para el resto de los jugadores que no lograron el objetivo esperado - ganar- .

Así se pasaba el tiempo en este juego de sorpresas, tiempo muy amado: Uno, el ganador, otros, sin ver una, pero eso sí: todos felices.

Ese era el juego de LOTERÍA; 50 barajas y 8 tableros y que al verlos hoy en día se viven recuerdos inolvidables.

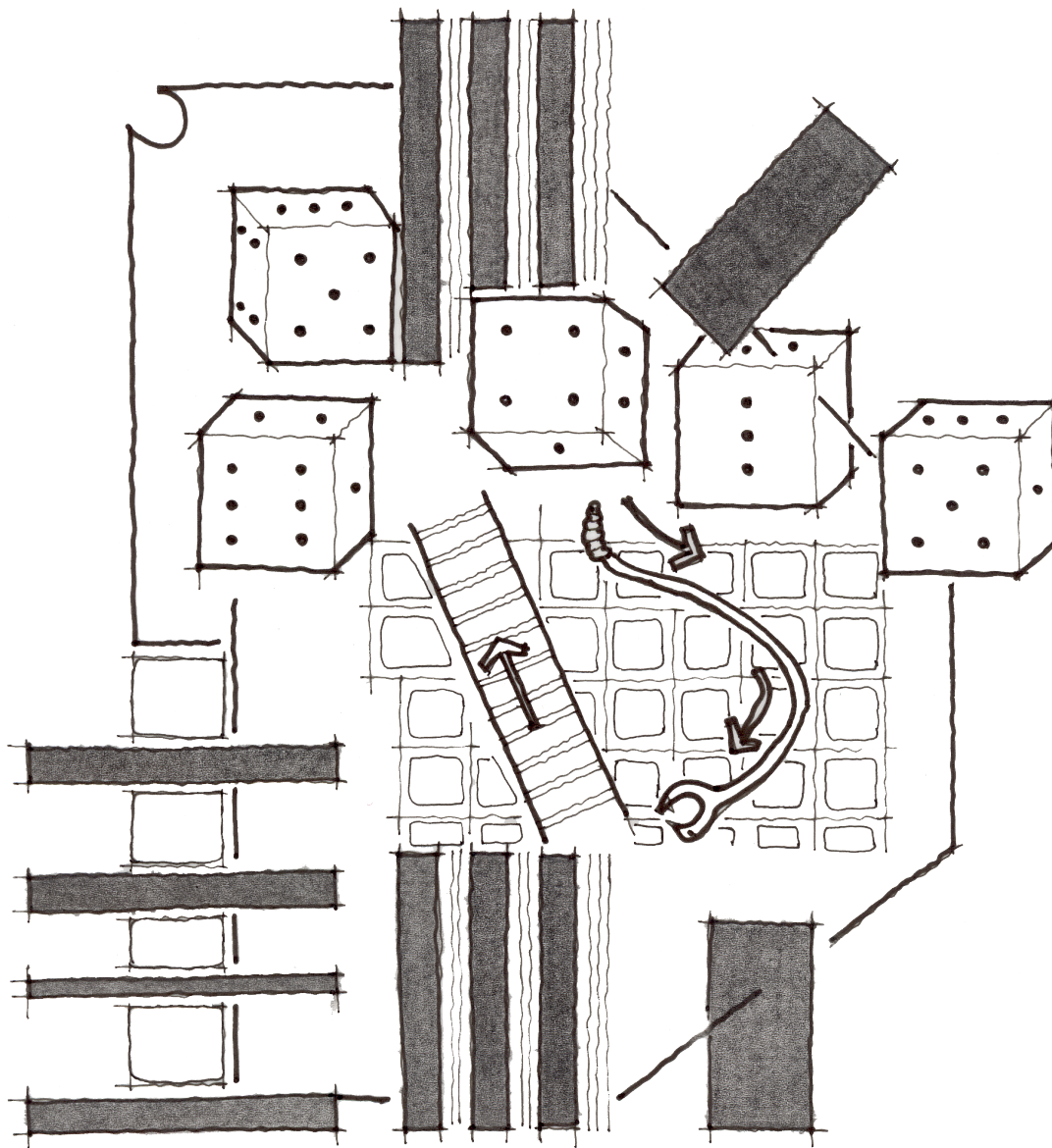
**“EL GALLITO”, “EL CATRÍN”, “LA SIRENA”,
LA ROSA”, “EL VALIENTE”,....**

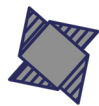
hasta formar el montón de 50 barajas con sus respectivas imágenes; todas ellas a color, bien representadas sencilla y claramente expresadas. Otro juego más que atraía el tiempo de niñas y niños jóvenes al universo de la recreación. Así era.



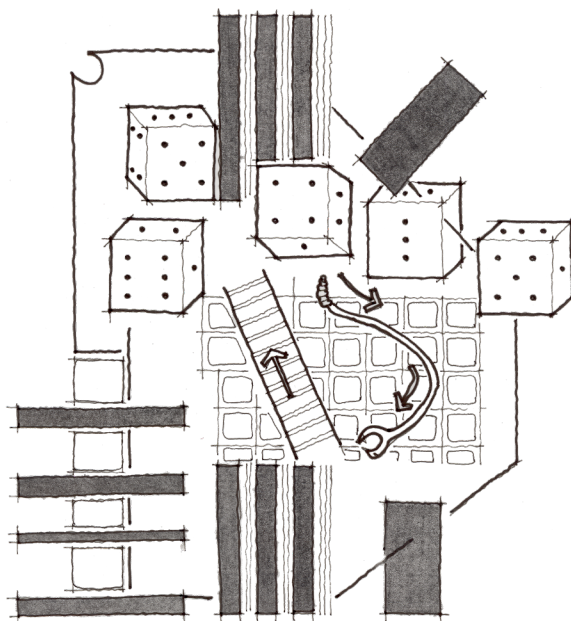
52

Serpientes y escaleras





Serpientes y escaleras



INDICACIONES

(del instructivo del juego)

- Se juega entre dos o más personas.
- Se emplea un solo dado
- En cada jugada se tira una vez
- En la primera jugada, la ficha se avanzará en el número de puntos que marque el dado.
- También en las siguientes la ficha se sigue avanzando el número de puntos que marque el dado.



- Cuando una ficha llega a un número en que esté la cola de una serpiente, la ficha se regresará a donde esté la cabeza de la misma.

Ejemplo: Si la ficha llega al número 62, retrocede hasta el 14.

- Si la ficha llega al número donde está la parte baja de una escalera, subirá a donde ella termina.

Ejemplo: Si la ficha llega al 19 ascenderá hasta el 45.

- El triunfo lo tiene el primer jugador que exactamente llega al número 100, advirtiéndole que cuando el dado marque mayor número de puntos que los necesarios para llegar al 100, la ficha se regresará tantas casillas como números de puntos excedan.

Ejemplo: Si está en el 99 y el dado marca 3 puntos, regresará al 98.

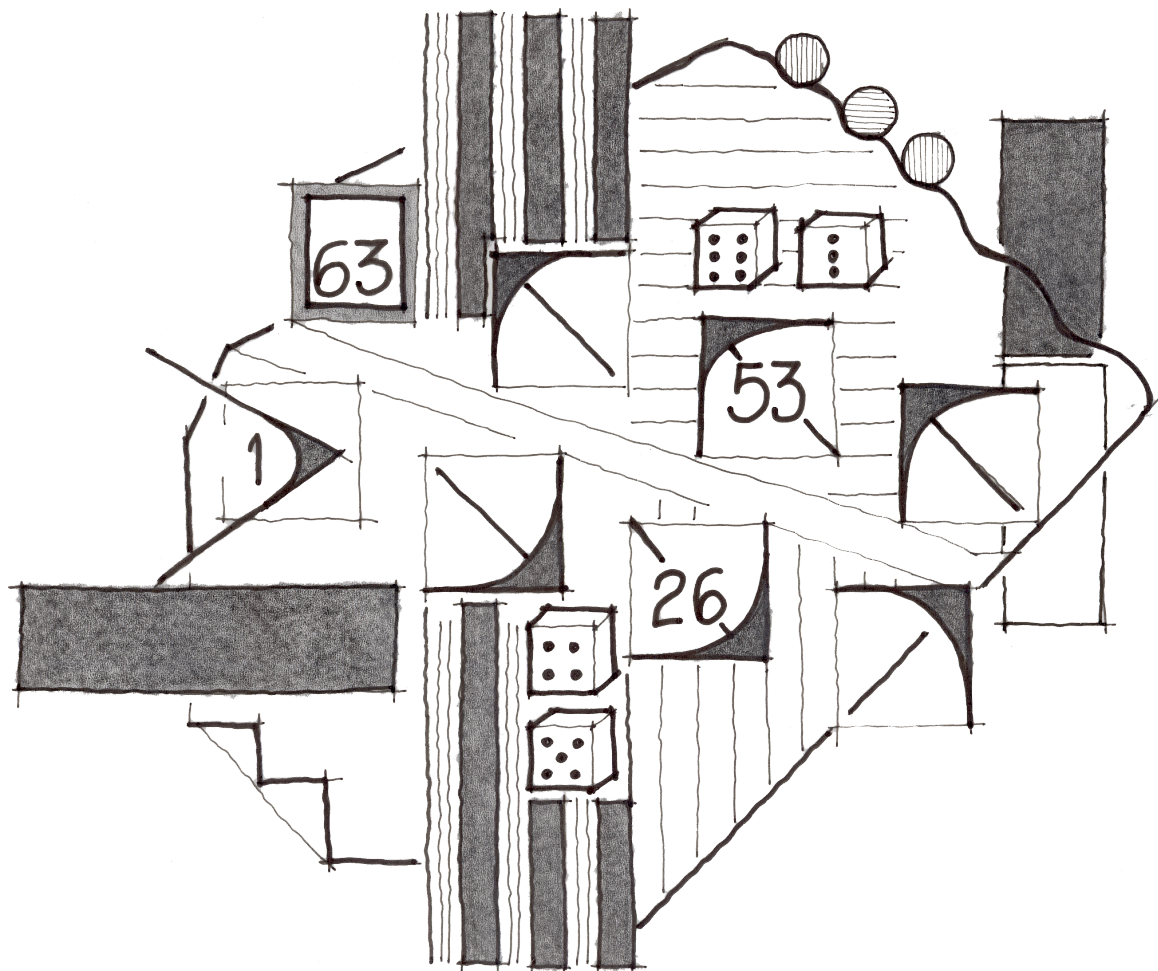
- Si está en el 98 y el dado marca 6 puntos, regresará 96 y como ahí hay extremo de cola de serpiente, bajará hasta el 69.





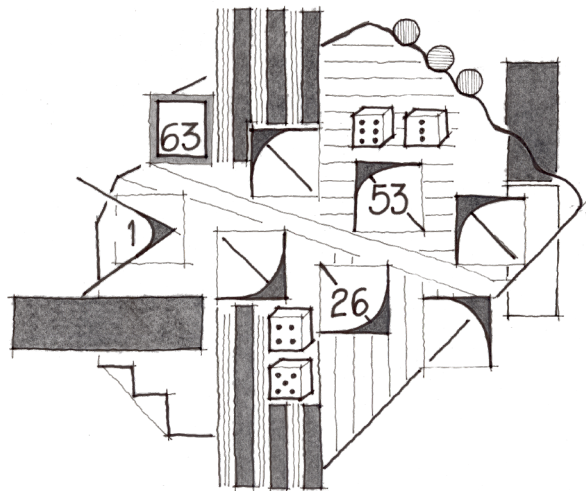
53

La Oca





La Oca



INDICACIONES

(del instructivo del juego)

Si al comienzo del juego salieran en los dados los números 5 y 4, se pondrá la ficha en las casillas número 26 y si salieran 6 y 3, se pondrá en la casilla Núm. 53.

Cuando al tirar los dados se deba ir a una de las casillas que tengan PATO, se contará de nuevo desde allí con los mismos tantos hasta llegar a donde no lo haya, el jugador que al comienzo saque 6 puntos, tiene que duplicar la apuesta con que entró al juego y colocará su ficha en el Número 12, cuando llegue al número 19, se pondrá otro tanto y permanecerá en la VENTA hasta que cada jugador juegue dos veces y luego podrá tirar de nuevo.



El que llegue al POZO, número 31, doblará la postura y estará allí hasta que el otro le saque y ocupará el sitio del que le sacó y éste, a su vez, se quedará en el POZO hasta ser sacado por el otro. El que llegue al número 42 que es el LABERINTO, pondrá postura y volverá al número 39.

El que llegue a la CÁRCEL, número 52, pagará lo dicho y estará allí hasta que otro le saque y volverá al sitio del que lo sacó y éste permanecerá allí hasta ser sacado por otro.

Quien llegue a la MUERTE, número 58 comenzará de nuevo el juego. El que llegue a un número ocupado por otro sacará a éste de allí y el sacado tendrá que ocupar el núm. del que lo sacó.

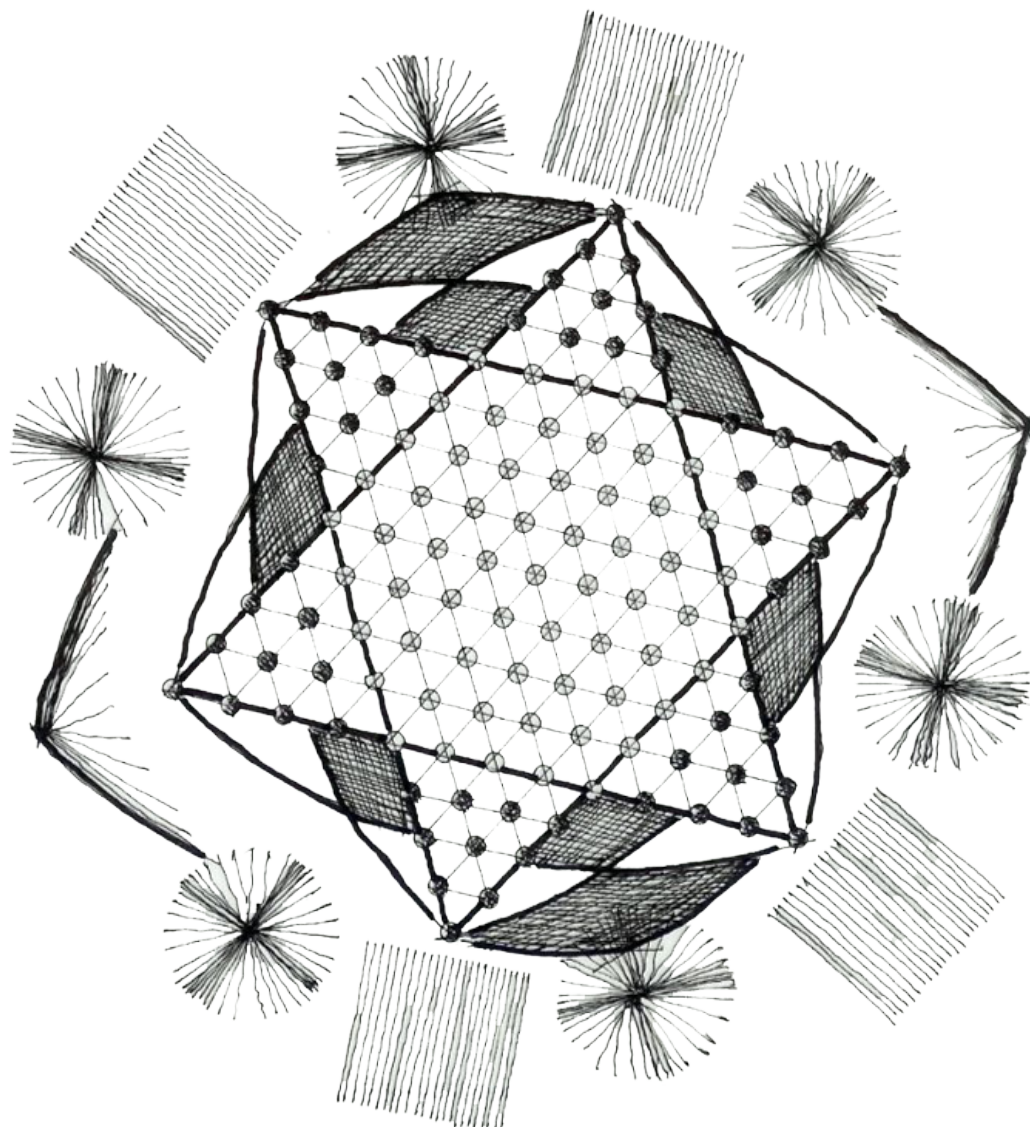
Quien saque más puntos del 63 volverá atrás tantos puntos como sacó de más y si llega al PATO, seguirá contando hasta donde no lo haya.

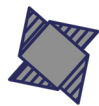
El que llegue a la MUERTE, LABERINTO, VENTA, POZO, BARCA, o PUENTE, se entenderá lo mismo que arriba se explicó, **el venturoso jugador que llegue al número 63 ganará el juego.**



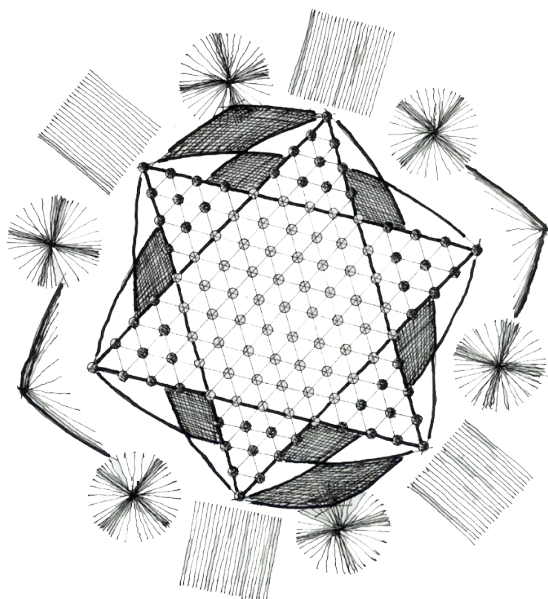
54

Las Damas chinas





Las Damas Chinas



Dos triángulos isósceles que se intersectan dan como resultado una estrella, (la estrella de David) con seis vértices.

Se divide en cuatro segmentos, que unidos unos con otros a través de rectas paralelas conforman el trazo completo de esta figura, conformada toda ella por pequeños triángulos isósceles.



En cada cruce surge una media esfera la cual servirá de regazo a 10 ó 20 ó...60 canicas de diferentes colores en cada vértice, que permiten iniciar el juego que puede ser de 1 contra 1, ó de 2 contra 2, ó de 3 contra 3 jugadores.

Cada uno procurará ser el primero en llenar las cuencas del lado contrario. Es obvio decir que el juego aumenta su grado de dificultad para llegar al vértice opuesto: 1 contra uno = a muy sencillo; 3 contra 3 = a muy complicado. El juego ideal es de 2 contra 2 jugadores.

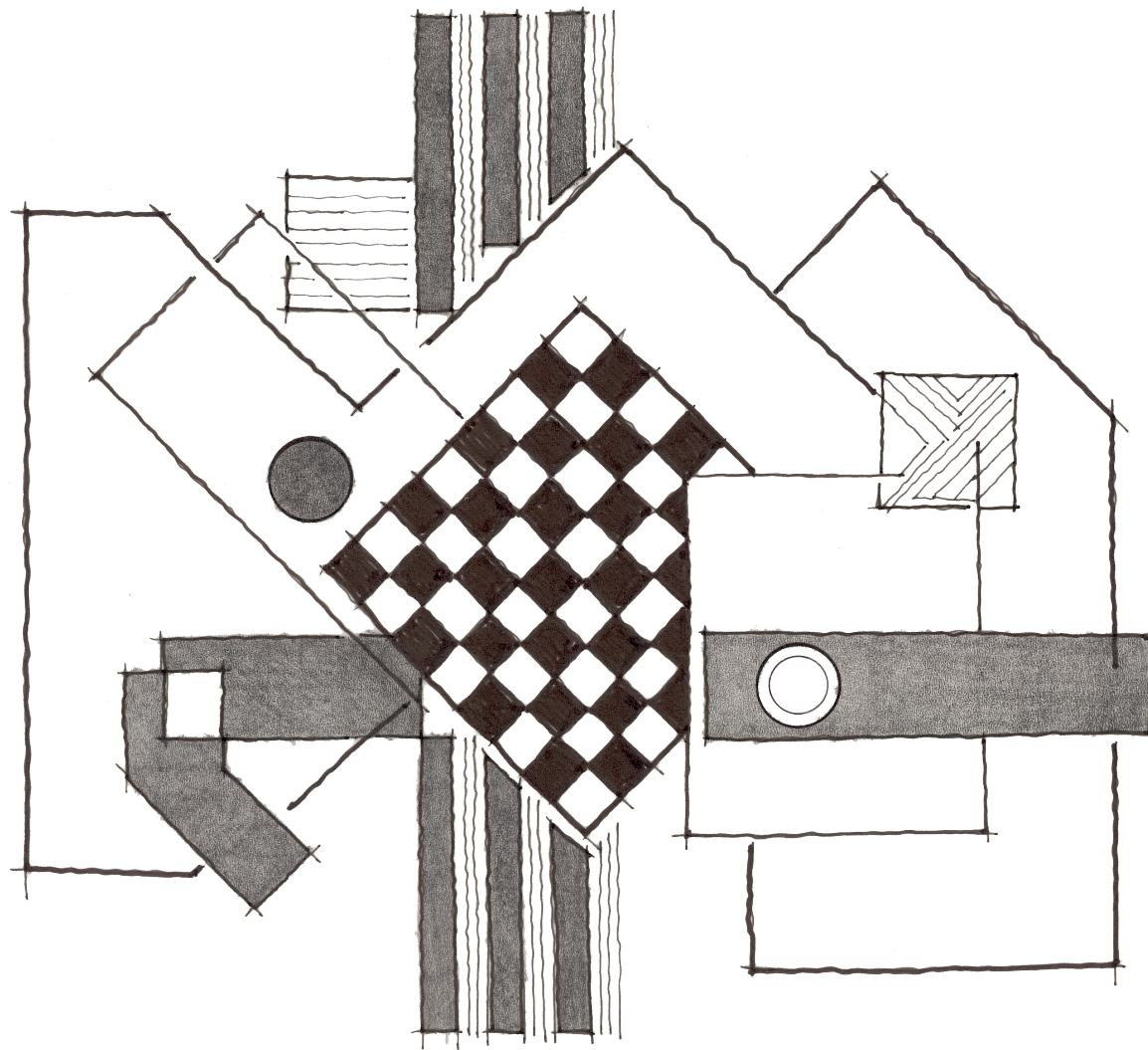
El juego se da cuando un primer jugador- a través de un simple volado o de otra forma de sorteo- inicia el mismo.

Las canicas, colocadas en cada vértice, empiezan a moverse de un hoyo a otro hoyo en forma elemental en primera instancia. Después se van logrando caminos brincando a otras canicas del mismo jugador o del jugador o jugadores contrarios que le permitan avanzar hasta llegar a ocupar todos los lugares - hoyos- del vértice contrario. El primer jugador en lograr este cometido es el ganador.



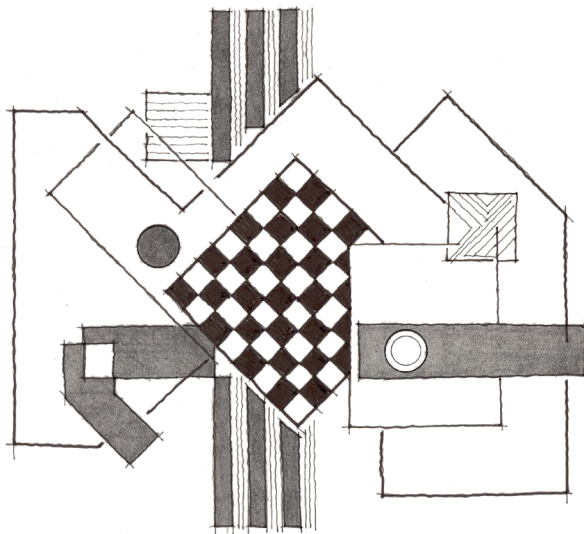
55

Damas Españolas





Damas españolas



Un juego dinámico de astucia y de inteligencia.

Se juega entre dos jugadores: uno contra el otro y se aclara desde un principio que

"Los mirones son de palo"

Se ponen como fichas diferentes objetos tales como fichas de plástico, pero en aquel entonces era más común usar fichas metálicas - las tapas de los refrescos; -también se usaban botones-.

Cada jugador llenaba sus dos primeras filas con sus propias fichas, desde luego diferentes las de cada jugador.

El propósito del juego era comer las fichas del jugador contrario para llegar a la meta del enemigo y "coronar" su o sus "reinas" que tenían, en el movimiento de sus fichas, un manejo de mayor libertad de tal forma que podían comer de fichas contrarias de forma lateral, hacia el frente, diagonalmente y hacia atrás.

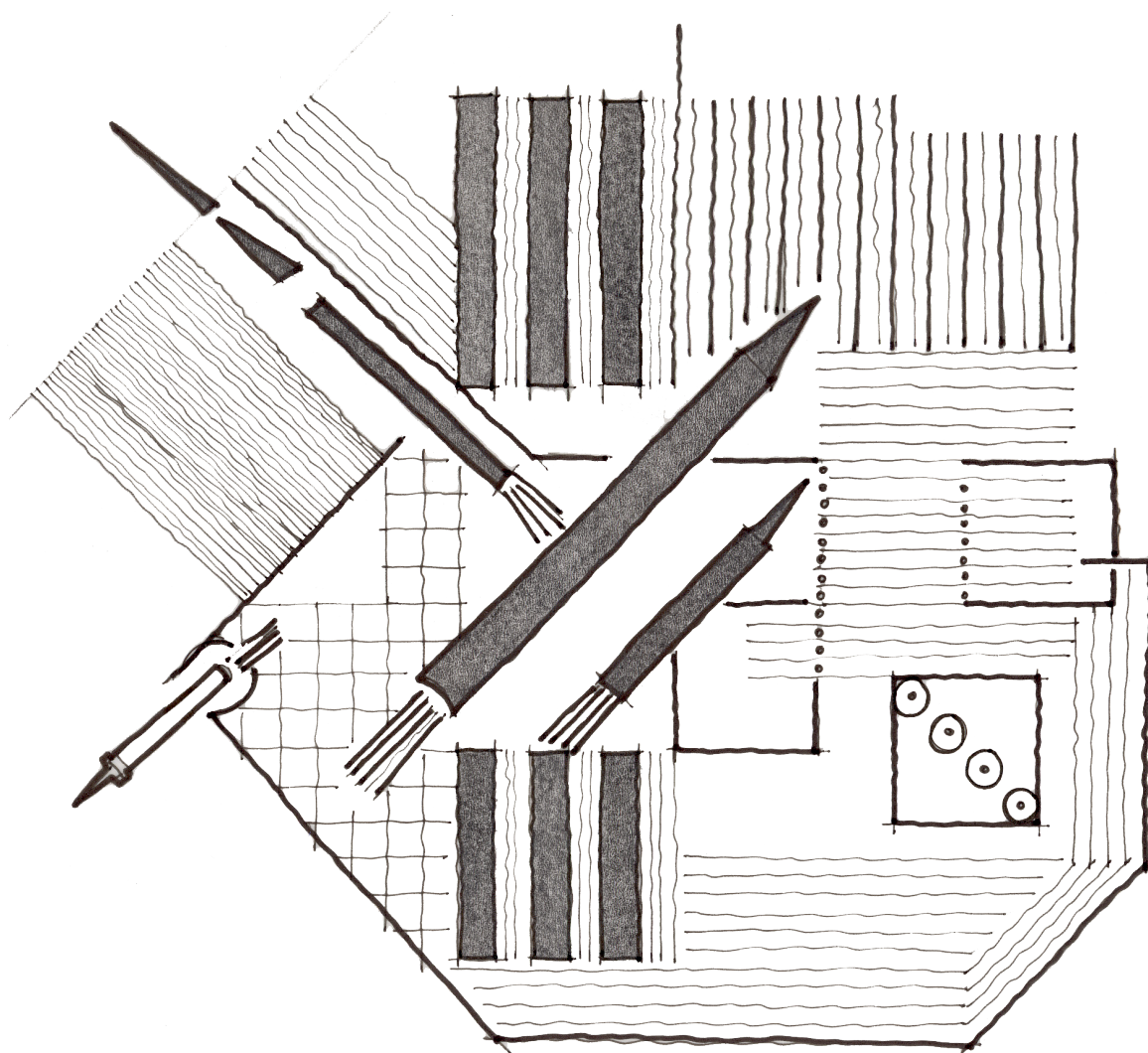
El juego terminaba cuando uno de los jugadores terminaba comiéndose todas las fichas del contrario.

Un tiempo de recreación estático físicamente, pero de una dinámica mental singular.



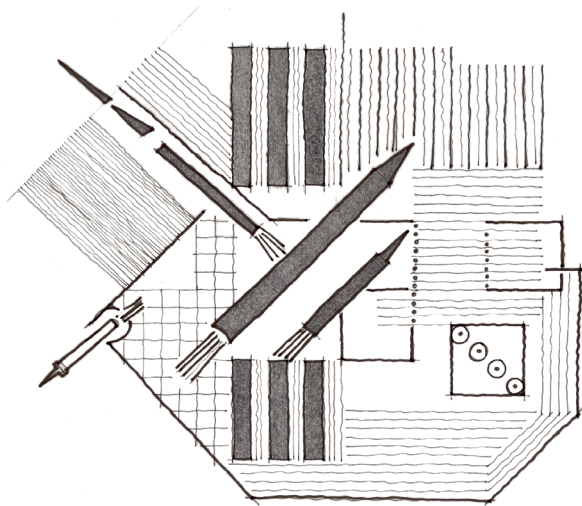
56

Las Cerbatanas





Las Cerbatanas



Objetos de vidrio, también de cartón.

Las de vidrio: Aquellos cilindros largos que contenían “chochitos”, dulces pequeños que además de ser degustados por los niños, también estas pequeñas “balas” eran usadas como proyectiles de manera muy simple, con soplar fuertemente.

Las de cartón enrollado: Hasta formar un cilindro largo y con sus bocas más anchas que las de vidrio. Las balas eran de papel enroscado que terminaba en punta y con un diámetro suficiente para ser lanzado ¿Cómo? Con la misma técnica que los chochitos, pero ciertamente con mayor alcance y la punta era más eficiente como proyectil.

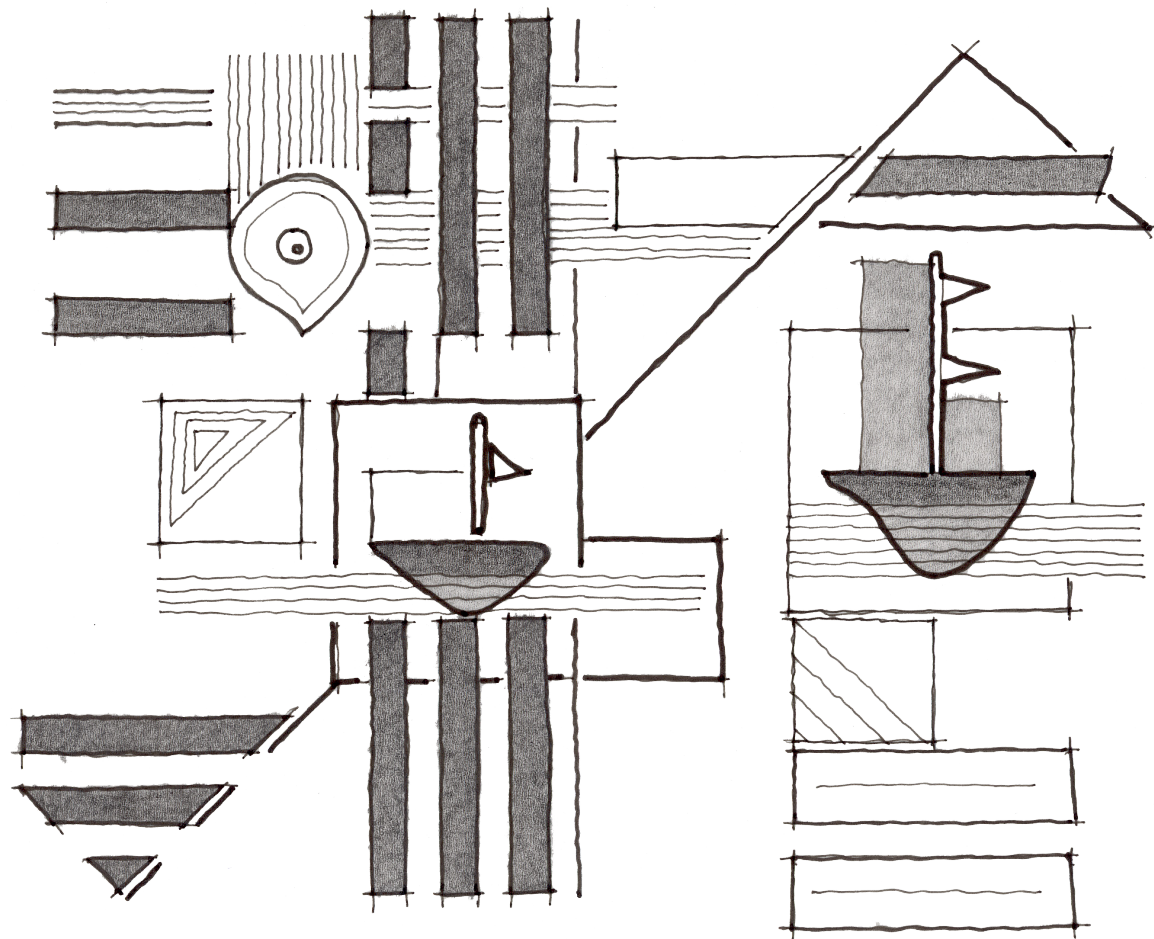
Un cilindro de vidrio y sus proyectiles. Un cilindro hecho de cartón y sus proyectiles, ambos fabricados in situ. La maravilla de la imaginación, ciertamente sencilla. Las guerras (¿?) eran el motivo principal de jugar con las cerbatanas.

Las carreras, los escondites, los proyectiles formaban el todo para un juego sencillo, simple, grato para los niños.



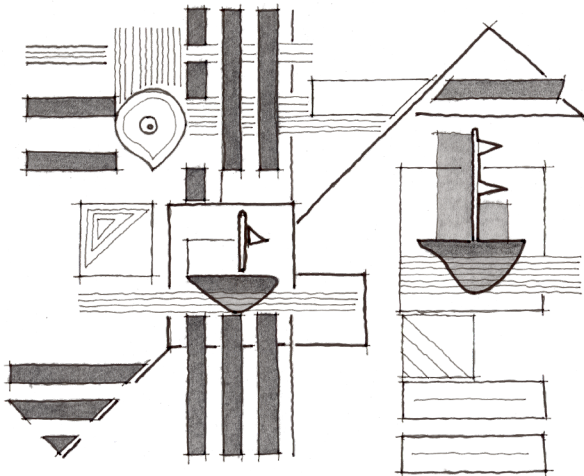
57

El Barquito





El Barquito



La limitada economía no limitaba el ingenio del niño con el auxilio del o los padres, de tal manera que muchos objetos que pasaban desapercibidos para unos eran motivo para echar a andar el ingenio y provocar un mundo de imaginación y de alegría; éste era el caso de como una cáscara de un fruto, la nuez, podía convertirse en un barco, un barquito, veamos.

Una nuez, pero de castilla, se partía en dos en aquella parte en que el fruto era dividido. Cada parte se limpiaba, esto es, se comía el delicioso fruto y la cáscara quedaba convertida en el casco del vehículo marítimo al cual se le integraba una pluma de cualquier ave, la que se pegaba al fondo de la base de la cáscara se convertía en la vela del barco, y ¡Listo!, al agua.

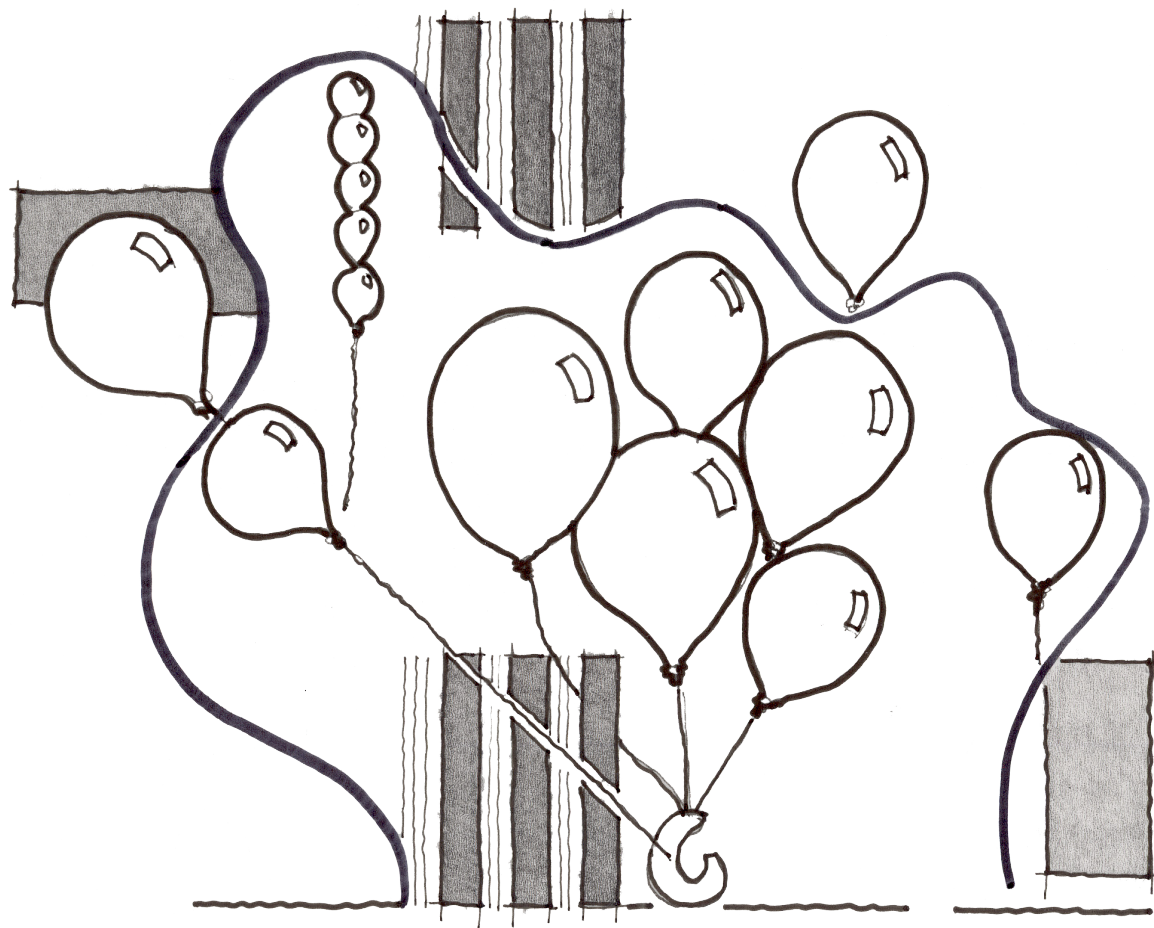
Se acercaba una tina, un lavamanos o cualquier otro recipiente que pudiera contener el agua y se ponía en ella el pequeño objeto y ¡A soñar!

Tiempo de recreo, todo fácil, todo grato, todo al pie de la casa.



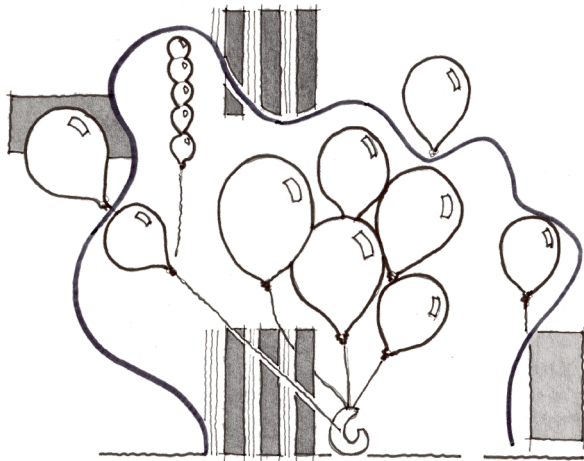
58

Los Globos





Los Globos



El juguete de siempre- la fiesta del color en las manos de los niños-.

Esta esfera de diferentes tamaños, infladas con la boca o bien comprándolas al globero, se convertía en una delicia desde el momento mismo que se cogía el hilo que hacía posible que el globo no se desinflara.

Simplemente el llevar el globo, caminar con él, atado el hilo a la muñeca de la mano del niño, jugar con él de múltiples formas convertía al globo como el juguete que hacía brillar los ojos de los pequeños.

Tiempo grato, inolvidable en tanto el globo permaneciera inflado; después, una tristeza inmensa al ver como estallaba en sus manos esta amada esfera.

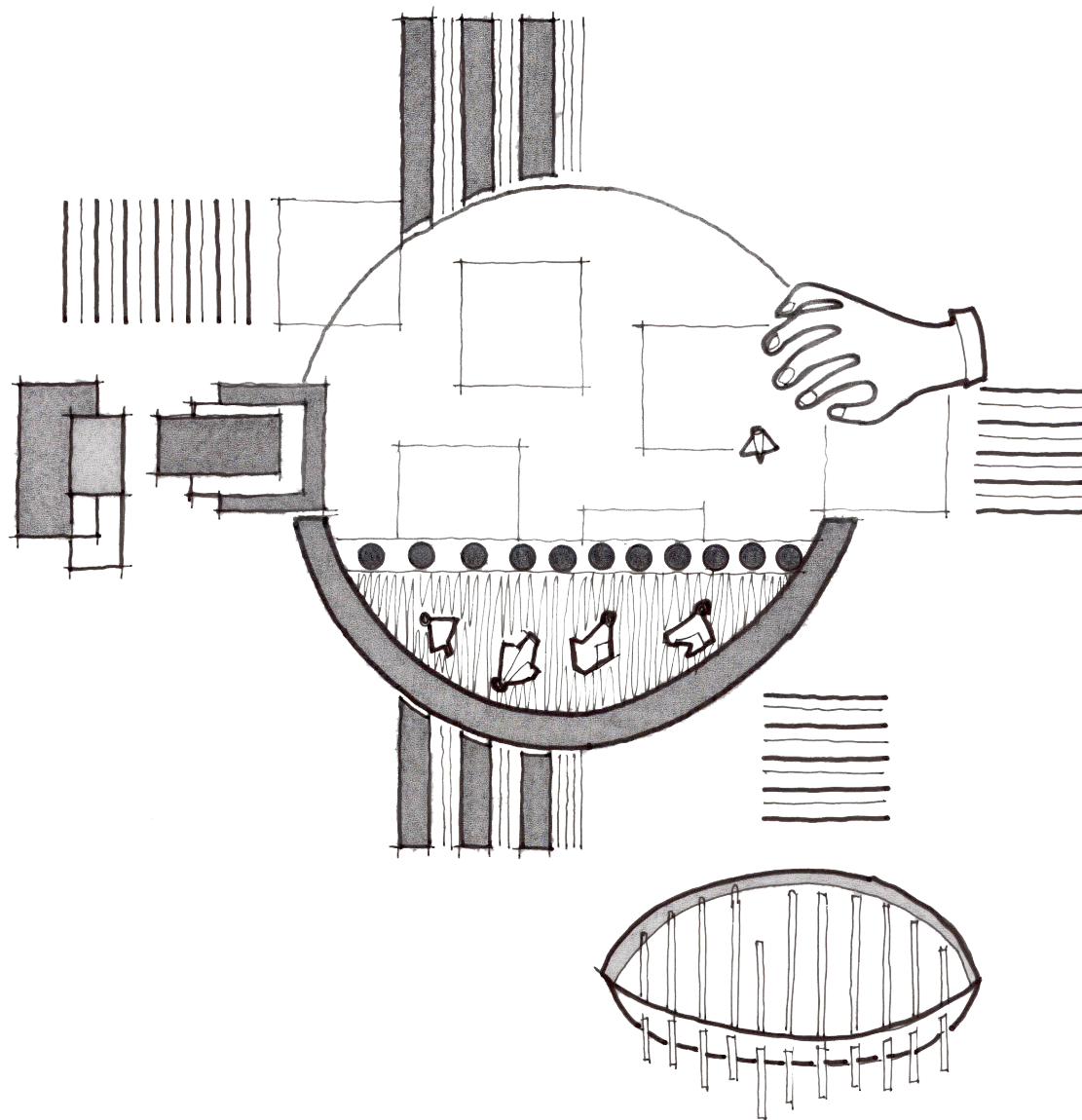
El globero, el personaje quién vendía los globos, se buscaba afanosa y entusiastamente, sobre todo los fines de semana. ¡Gracias globo por los instantes inolvidables con que me acompañaste con tu fiesta de color!.

Era común también comprar el globo envuelto en un estuche plástico de colores convertido en una pelota lista para volearse o patearse sin el menor riesgo.



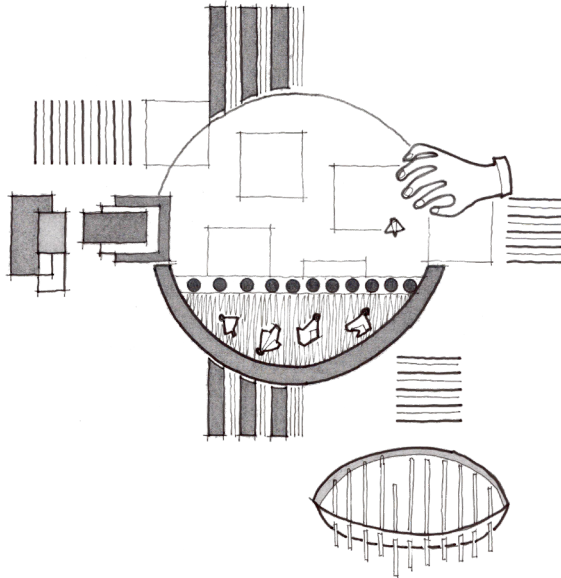
59

La Cárcel de moscas





La Cárcel de moscas



Poco higiénico y para la mayoría de los que lean esta experiencia dirán: no sólo poco higiénico, sino más bien, nada higiénico, pero a pesar de los desacuerdos, de la crítica al respecto era un juego más en aquellos tiempos.

Su fabricación: Se llevaba a cabo con toda la tecnología (¿?) que el objeto requería.

El objeto era simplemente la mitad de un hueso de aguacate.

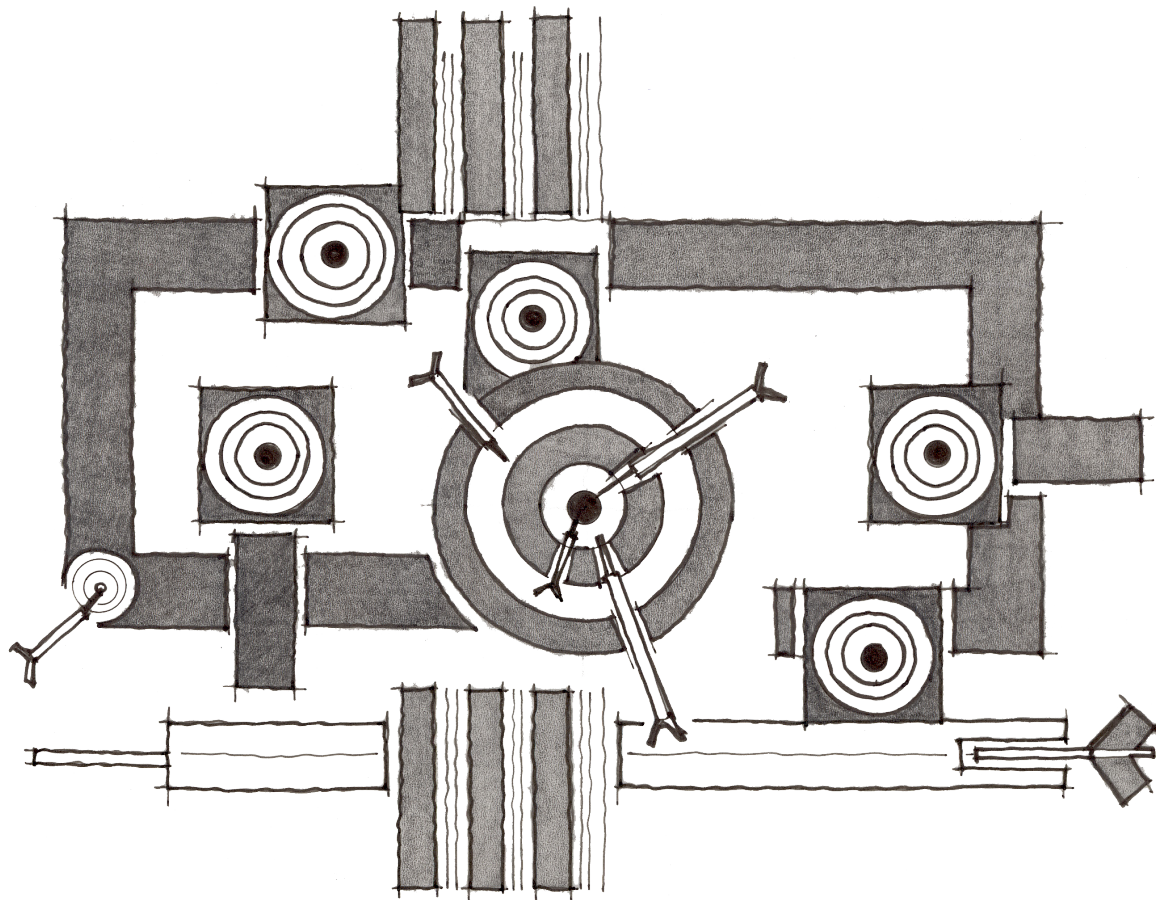
Con un cuchillo u otro objeto útil para tal propósito se desvanecía la mitad escogida hasta quedar toda la pared muy delgada la cual vendría a ser la celda. Para que ésto funcionara como tal, se hacían pequeños agujeros en los lados más largos de la celda y a través de ellos se hacían pasar pedazos de popotes –los usados en las escobas de aquellos tiempos–, solamente uno de ellos –los barrotes– debería deslizarse con facilidad, haciendo las veces de la celda.

En seguida, ahora y siempre nada recomendable, a la búsqueda de las moscas, atraparlas y apresarlas. Una o dos moscas, o tal vez ninguna mosca apresada, pero, aun así, era otro tiempo de ingenio del niño y ciertamente de feliz uso del mismo.



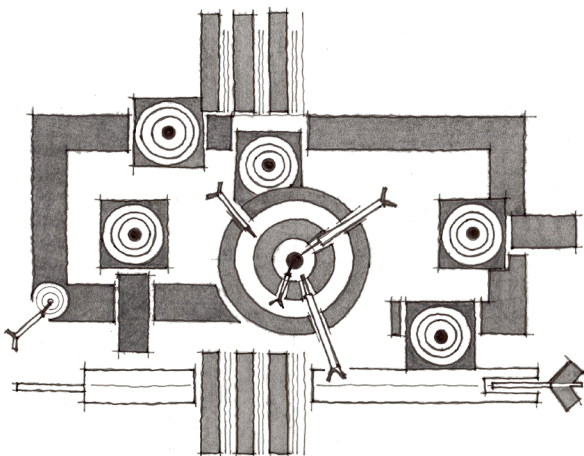
60

Los Dardos





Los Dardos



Un palo de paleta -en ese entonces era cuadrado-, en uno de sus extremos se introducía una aguja de coser de las de mayor tamaño y grosor.

En el extremo opuesto se hacían ranuras en forma de cruz, a 90°.

En estas ranuras se introducía un papel doblado de antemano con dobleces que correspondieran a las ranuras de tal manera que esta operación hacía las veces de un timón de tal suerte que éste y la punta en el otro extremo conformaban un excelente dardo.

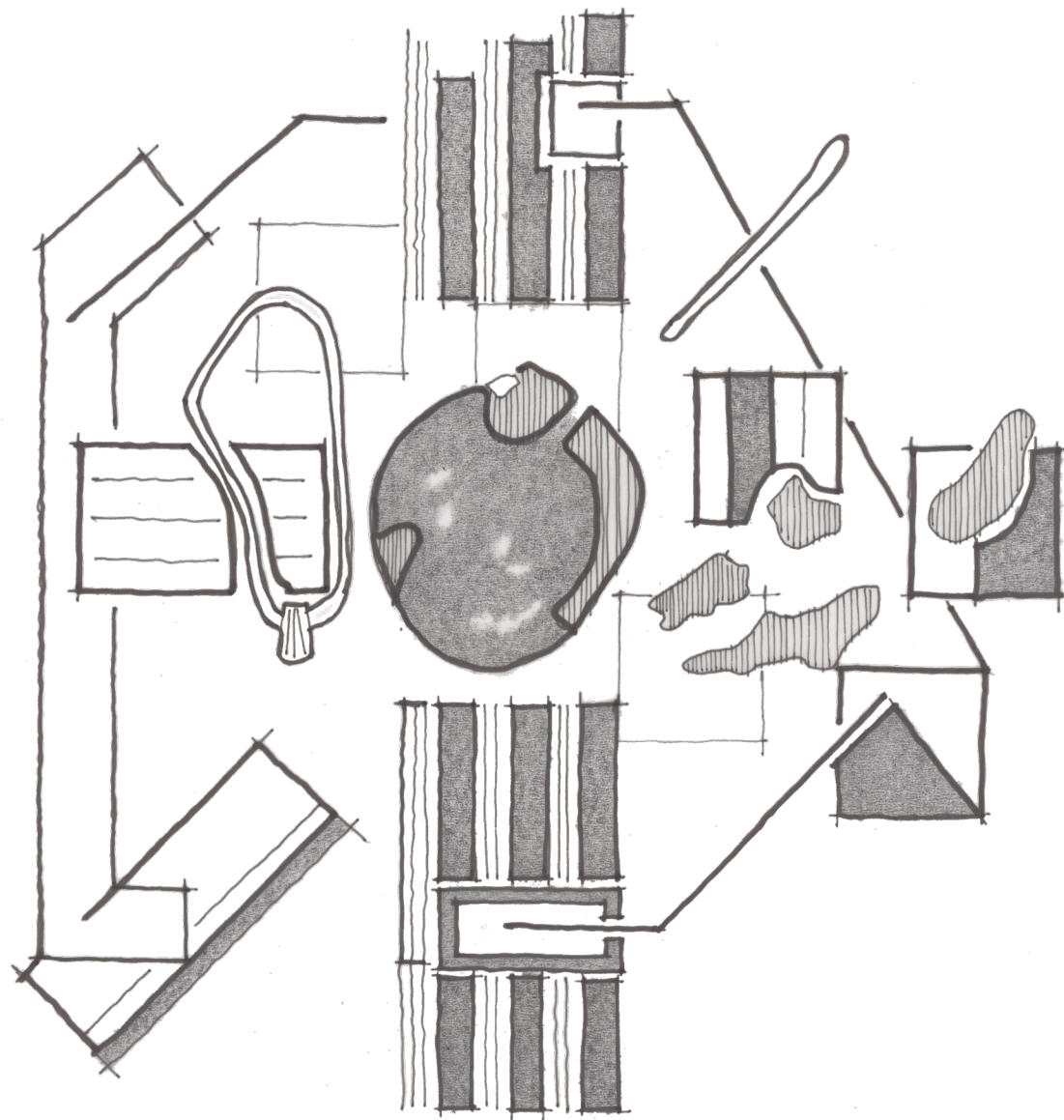
El resto era construir el blanco y así jugar al tiro al blanco.

Un juego con sus riesgos, pero con su atractivo, pasar un tiempo, otro tiempo de recreación.



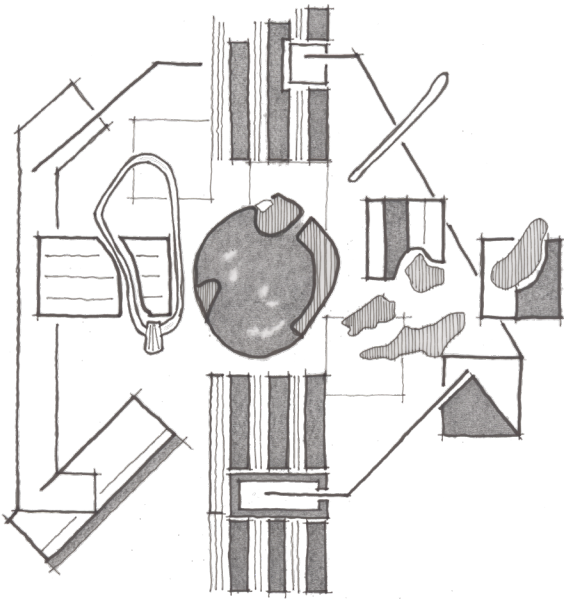
61

Parque, liga o ligazo





Parque, liga o ligazo



Dos objetos eran esenciales:

El parque: La cáscara de naranja. Algunas veces por consumo propio de la naranja, la mayoría de las veces no.

La liga: La común, la que se podía adquirir fácilmente, la que se usaba de manera particular para detener los calcetines.

Un juego brusco, cuyos actores principales eran los niños y niños mayores, en el que la diversión se daba en "Todos contra todos" o bien "Equipos contra equipos"; era una batalla individual o de equipo contra equipo.



A manera de proyectil se usaba un pedazo de la cáscara de naranja (con una mordida a la cáscara se daba la medida del proyectil) el cual se envolvía a la liga.

Del otro extremo de la liga se tomaba se tomaba a la misma, y esto de dos formas: una, sosteniendo a la liga, dejando un espacio para que pasara el proyectil, con los dedos índice y corazón y estirando la liga del lado de la "bala" se soltaba dirigiéndola hacia el blanco; la otra forma era sosteniendo la liga con los dedos opuesto e índice.

Así daba inicio la guerra no sin el "ay" de dolor cuando el proyectil daba en el blanco, éste no permanecía siempre fijo, sino que más bien era un continuo movimiento entre uno y otro enemigo ya fuera el juego "todos contra todos" o "por equipos".

Al guerrero individual que se daba por vencido se le recitaban los siguientes versos:

Parque -dame tu parque

Liga -dame tu liga

Ligazo -te doy un ligazo

Patada -te doy una patada

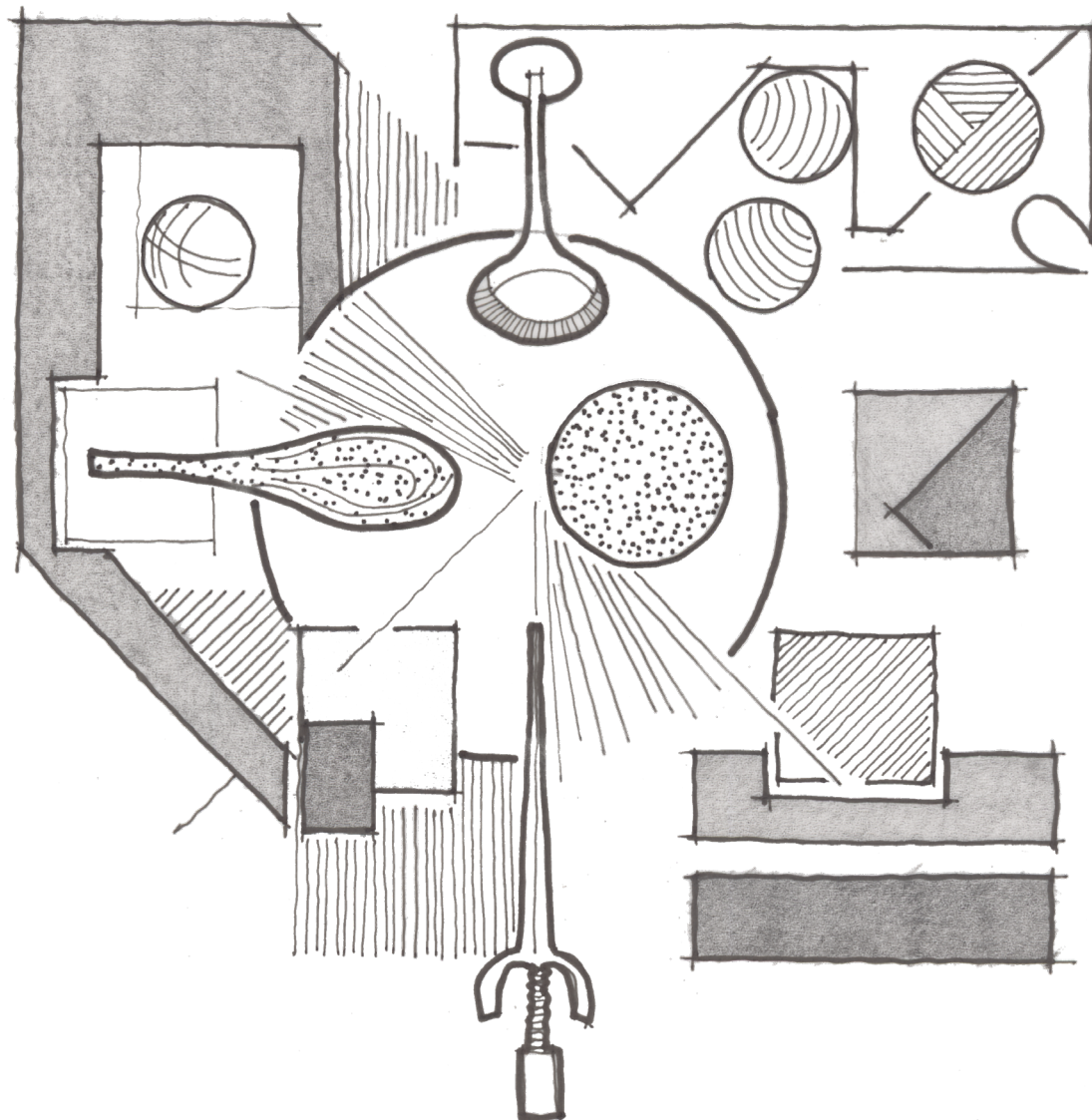
Manazo -te doy un manazo

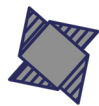
Un juego con heridos leves, pero en el cual se podía observar la astucia de los jugadores, su liderazgo, su puntería, pero sobre todo y en todos, el afán de llevar a cabo una pequeña aventura.



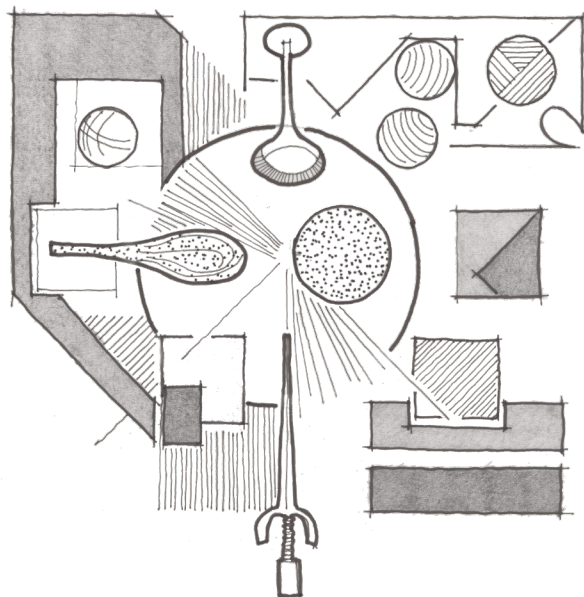
62

Burro castigado





Burro castigado



En este juego se usaba la baraja española de 40 cartas, con cuatro figuras diferentes:

Los bastos, la espada, la moneda de oro y la copa de vino

Cada una de estas figuras numeradas del uno (que era el "as") al siete, más la carta de la Sota, el Caballo y el Rey; diez barajas de cada figura.

Empezaba el juego y como el ritual lo exigía, se barajaban previamente las cartas, cinco por participante. Realizado lo anterior se repartían entre los jugadores.

Se ponía una carta al centro y los jugadores, de acuerdo con su propio juego, tenían tres alternativas:

Se podía tirar una carta con una figura similar a la del centro, o tirar una baraja del mismo valor, pero con una figura diferente.



Así se iba jugando, cuando uno de los jugadores terminaba con sus cartas esperaba a que los otros participantes fueran saliendo uno a uno hasta que al final quedaba el jugador perdedor.

El castigo

Se tomaban todas las cartas, se barajaban y se daba la oportunidad al perdedor de tomar una carta de todas las que se le presentaran, todas hacia abajo y la única que se destapaba era la que había tomado quién perdió.

Se barajaban nuevamente las cartas y se ponían al centro.

El niño ganador, el que había terminado primero, era el encargado de llevar a cabo el castigo. Se iba destapando una por una cada carta y conforme se veía la figura se procedía al castigo:

Si eran oros, se le daban pequeños pellizcos en el párpado superior, tantos como lo indicaba el número de la carta.

Si eran bastos, se le daban ligeros golpes en los brazos o en las piernas.

Si eran espadas, con la mano extendida se le picaba el costado con los dedos.

Si eran copas, se tomaba el labio inferior al

que era castigado, y quién castigaba le tomaba el labio inferior y con su dedo opuesto y el índice se le pellizcaba.

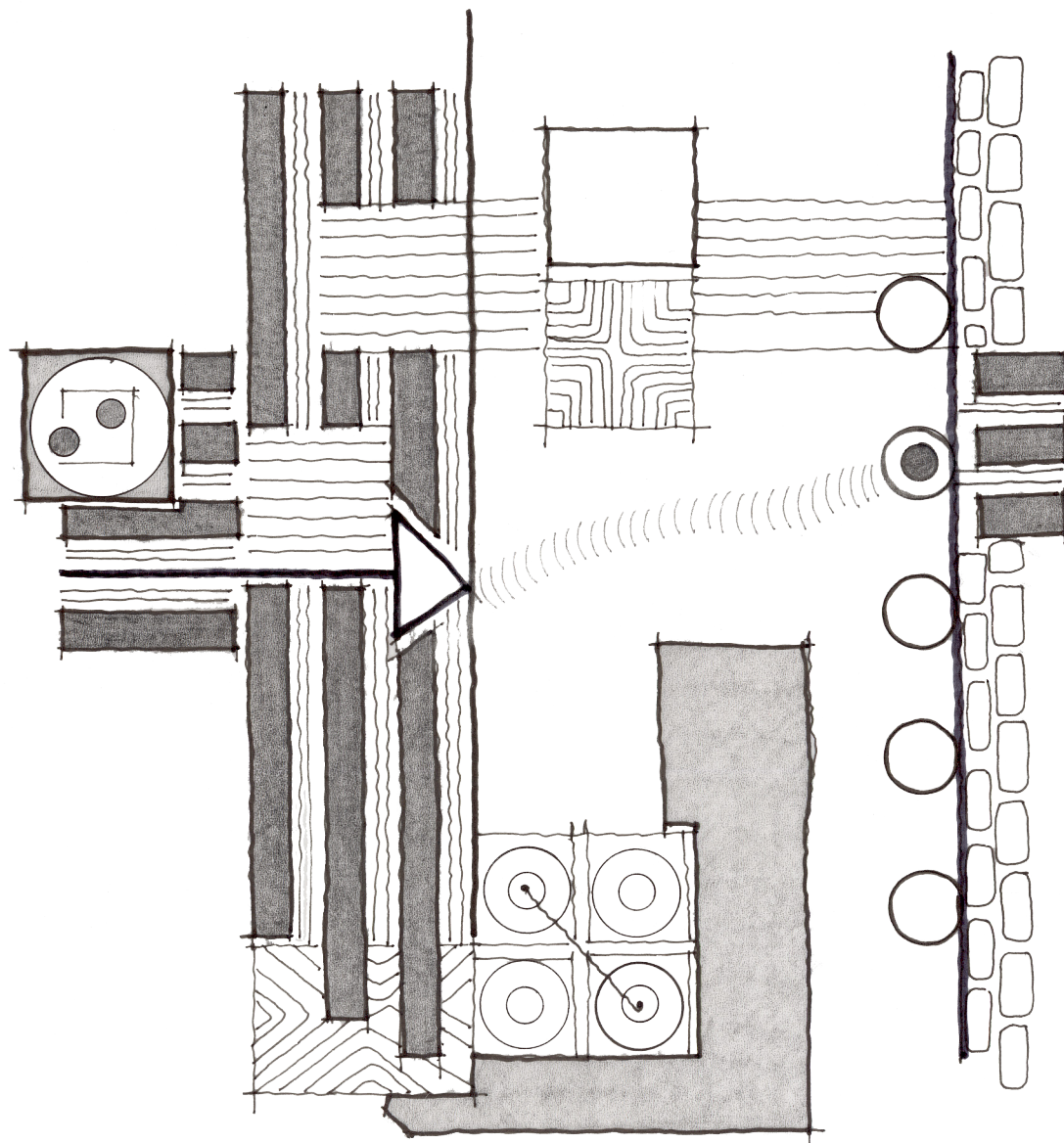
El castigo terminaba cuando se destapaba y salía la carta que al inicio salió por suerte.

Un juego inocente, por supuesto sin apuestas, y que al finalizar lo único que se veía eran caras felices, sonrientes, traviesas, pero no faltaba a quién se le pasara la mano en el castigo, pero aún así la diversión continuaba.



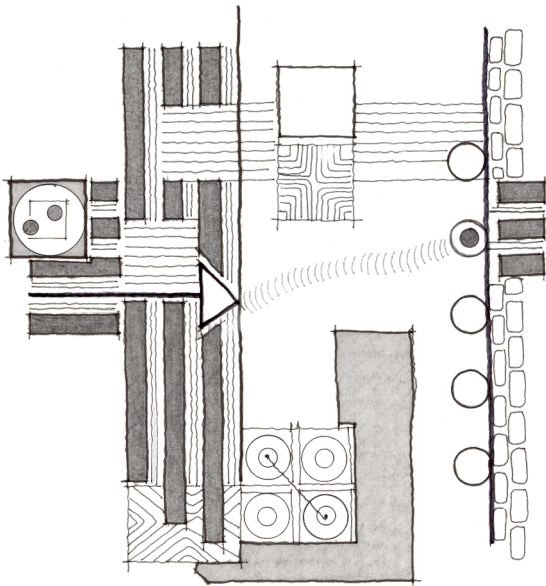
63

Los Quemados





Los Quemados



Generalmente se jugaba con una pelota de hule esponja.

En el pavimento de tierra (toda la calle o en algún rincón), se construían (de acuerdo con el tamaño de la pelota, y ésta conforme al tamaño de la mano de quienes jugaran), tantos hoyos como competidores participaran.

Los hoyos iban ligeramente separados de la pared y también uno con respecto de otro y cada participante identificaba a su propio hoyo. A una distancia de 3 a 4 metros, se señalaba la línea de tiro, la que no se podía rebasar para que cada jugador lanzara la bola. Cada uno tenía tres oportunidades para lanzar, y si nunca se fallaba, no se llegaba a la tercera oportunidad.



Al lanzar la bola todos los competidores estaban atentos para echarse a correr, pero también estar listos por si la pelota caía en “su” hoyo. Cuando esto sucedía, el jugador al que le había caído, tenía que correr rápido a recoger la pelota y lanzarla con el propósito de pegarle al jugador más cercano; si no acertaba, entonces se ponía en su hoyo una prenda, una piedrecilla (un hijo).

Si acertaba a golpear con la pelota a algún otro jugador, entonces éste tenía que recogerla y tratar de golpear con la misma a algún otro jugador y de no tener a quien, entonces se vería castigado con un hijo que se pondría en su propio hoyo.

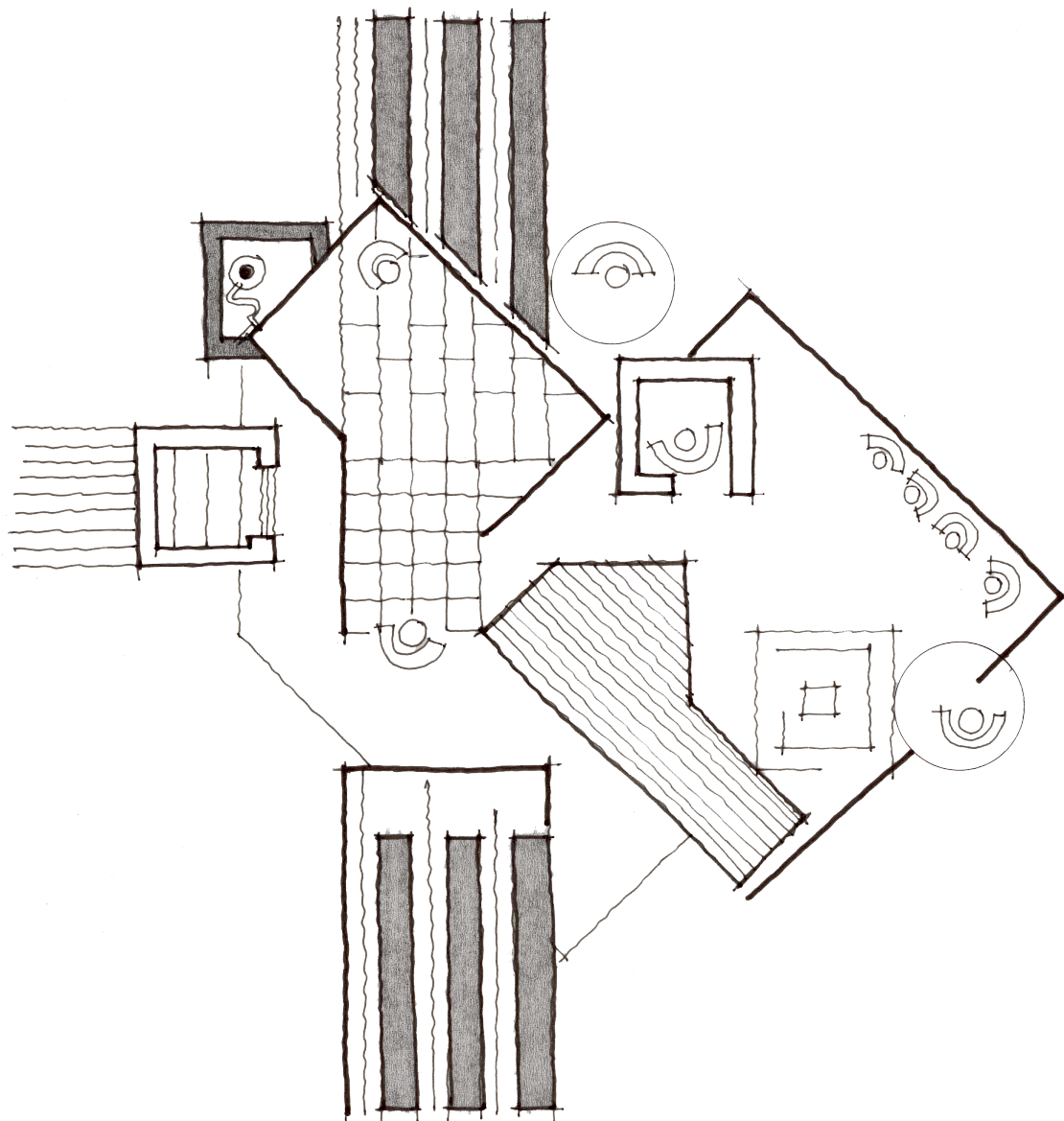
Así continuaba el juego hasta que alguno de los participantes acumulara tres hijos. En ese momento se procedía a castigarlo: El castigo consistía en que el jugador castigado, de frente a la pared, con las palmas de las manos puestas en ella y las piernas abiertas se veía en la condición de que cada jugador lanzaría 3 pelotazos a donde dieran o no dieran en quien era castigado.

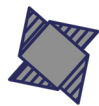
Nerviosismo, risas, “ups” de dolor, contentos, dispuestos nuevamente a jugar quemados en un tiempo no lejano.



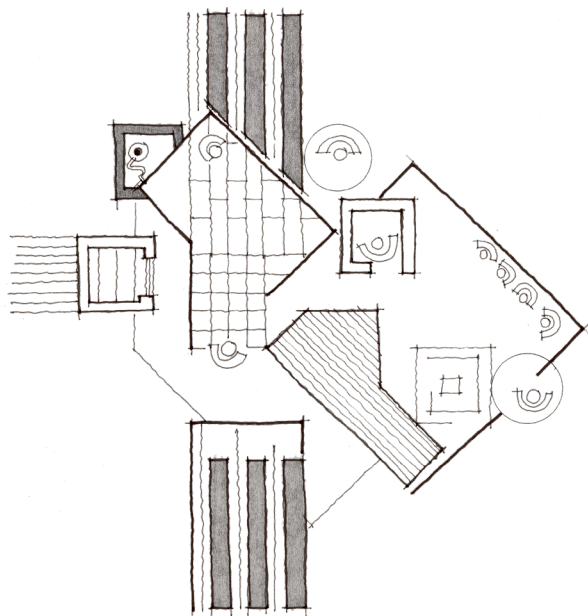
64

El Cuero escondido





El cuero escondido



Un juego cuyo personaje central era un simple objeto -un cinturón-, que era el cuero escondido.

Un juego de conjunto, cuyas partes se componían, por un lado, de un niño o niña que portaban el cuero - el cinturón enrollado- y por otra parte el grupo de niños cuyo propósito era el de encontrar el cuero escondido.

Estando de acuerdo los niños en jugarlo, esta forma de recreo se llevaba a cabo de la siguiente manera:

Uno de los niños, el portador del motivo del juego, enrollaba el cinturón con el propósito de esconderlo, pero para esto era una obligación del resto de los niños dar la espalda y taparse los ojos para no ver adónde se escondería el cuero.



Transcurrido un breve tiempo de que el niño escondiera el cinturón y regresara a donde estaba el resto de los niños les gritaba que ya estaba escondido el cuero y empezaba una alerta para con los diferentes niños buscadores. El lenguaje que se usaba era:

"Frío, frío",

y conforme se acerque alguien al sitio que sirvió de escondite del cuero, comenzará a decir:

"Tibio, tibio"

ya así hasta decir:

"Caliente, caliente"

y de repente:

"Te quemas, te quemas"

El que había encontrado el cinturón, a corretear al resto de los niños y sin ningún miramiento a quien alcanzaba primero, buenos cinturonzos se llevaba. Así se pasaba el tiempo con sorpresas, sustos y cuerazos. El cuero se rolaba entre áquel o aquellos que lo habían encontrado primero. No faltaba quién quisiera hacer trampa viendo de reojo a quien escondía el cuero, pero... era reprendido por el resto de los niños.

También se mostraba cierta astucia en el que escondía el cuero, pues su grito por empezar la búsqueda era un

sitio ajeno, lejano con respecto al lugar a donde verdaderamente lo había escondido.

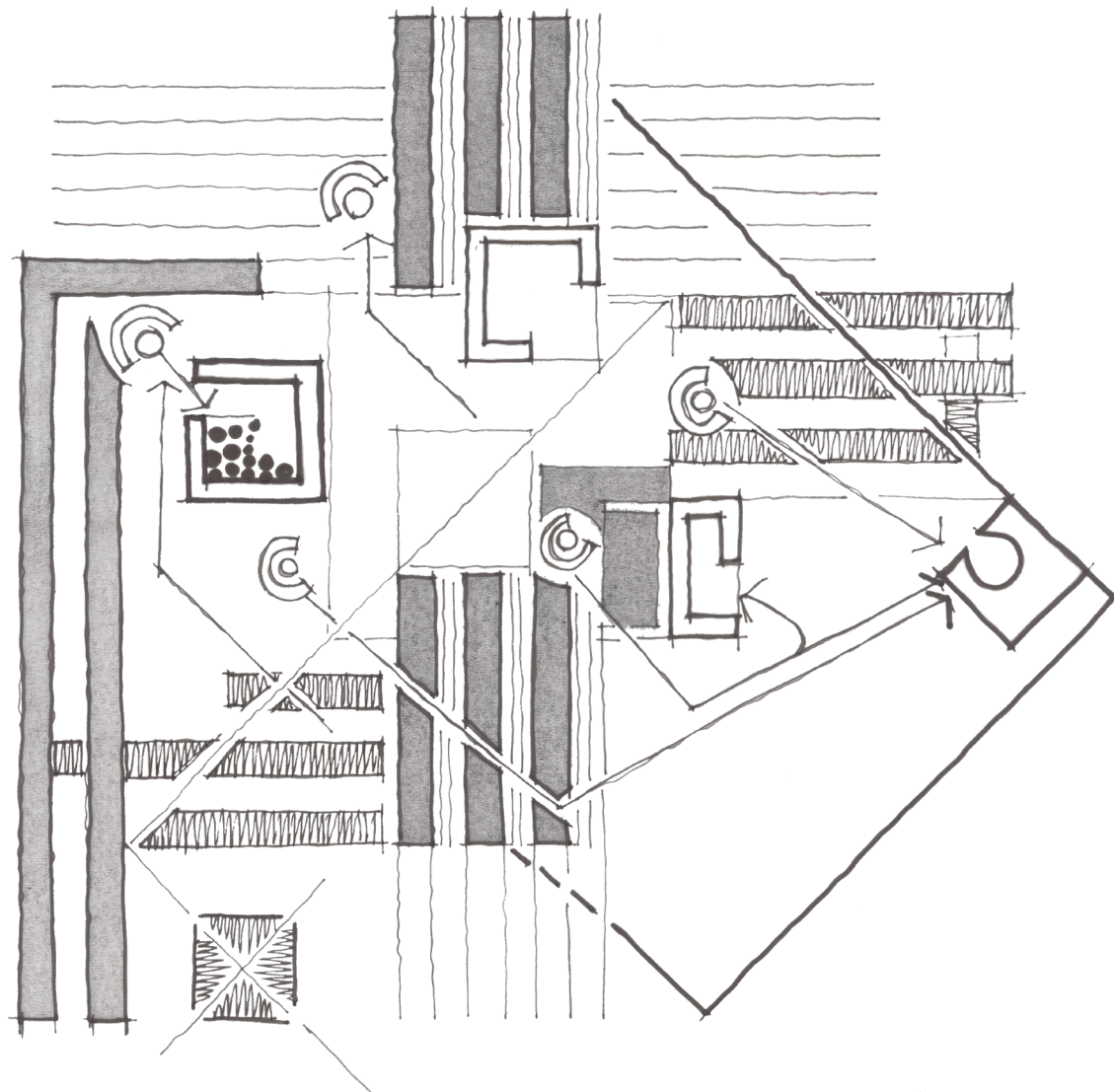
Un cinturón hecho rollo daba pie a un juego más entre niños y niñas.

Tiempo de recreo, tiempo de sorpresa, tiempo de corretear y ser correteado, pero bien valían estos minutos-horas; la recreación, el tiempo de recreación, el tiempo de olvidar todo y centrarse en el juego eran un todo, un universo mágico, un juego inolvidable.



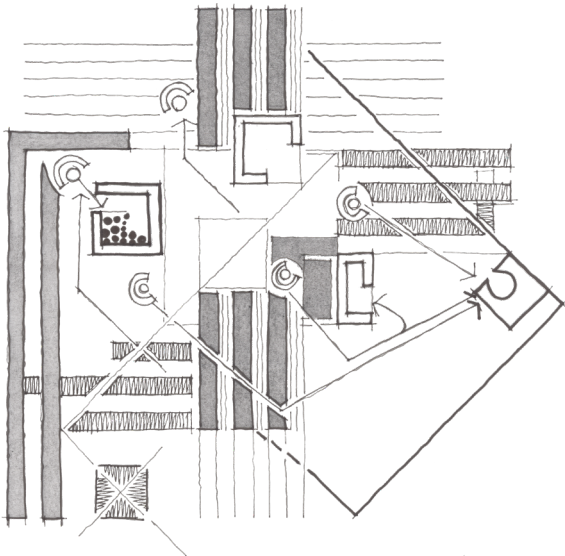
65

El Tesoro escondido





El Tesoro escondido



Este juego, que conjugaba iniciativa e imaginación de parte de los niños se jugaba continuamente de la siguiente forma:

El tesoro estaba conformado por cualquier objeto, cualquier cosa...

Los jugadores: Uno era el que escondía elegido por medio de un volado o bien por la mayoría de los pequeños y el resto de ellos eran quienes buscaban el tesoro.



El tesoro, por supuesto, sin que lo viera el resto de los niños, era escondido por aquel a quien le había tocado en suerte esconderlo y así ¡Listos para iniciar el juego!

Se daba una primera señal de parte del niño que escondía el tesoro que orientaba a una primera etapa en la que encontraba una primera señal o un escrito; una frase que permitiera descubrir la segunda etapa.

Conforme a las señales contenidas en cada etapa era claro que las interpretaciones eran diferentes, los niños se dispersaban por diferentes lugares y había algunos niños que iban al parejo, atrasito de los más hábiles.

Así se iban descifrando las diferentes etapas hasta llegar a la penúltima que auxiliaba, de manera escondida, pero daba datos que permitirían encontrar el tesoro.

Cuando alguno o algunos se aproximaban al encuentro del tesoro, quien lo había escondido acompañaba el momento final con los clásicos:

¡Frio, frio!;

¡Tibio, tibio!;

¡Caliente, caliente!

¡Te quemas, te quemas!

El tesoro había sido encontrado.

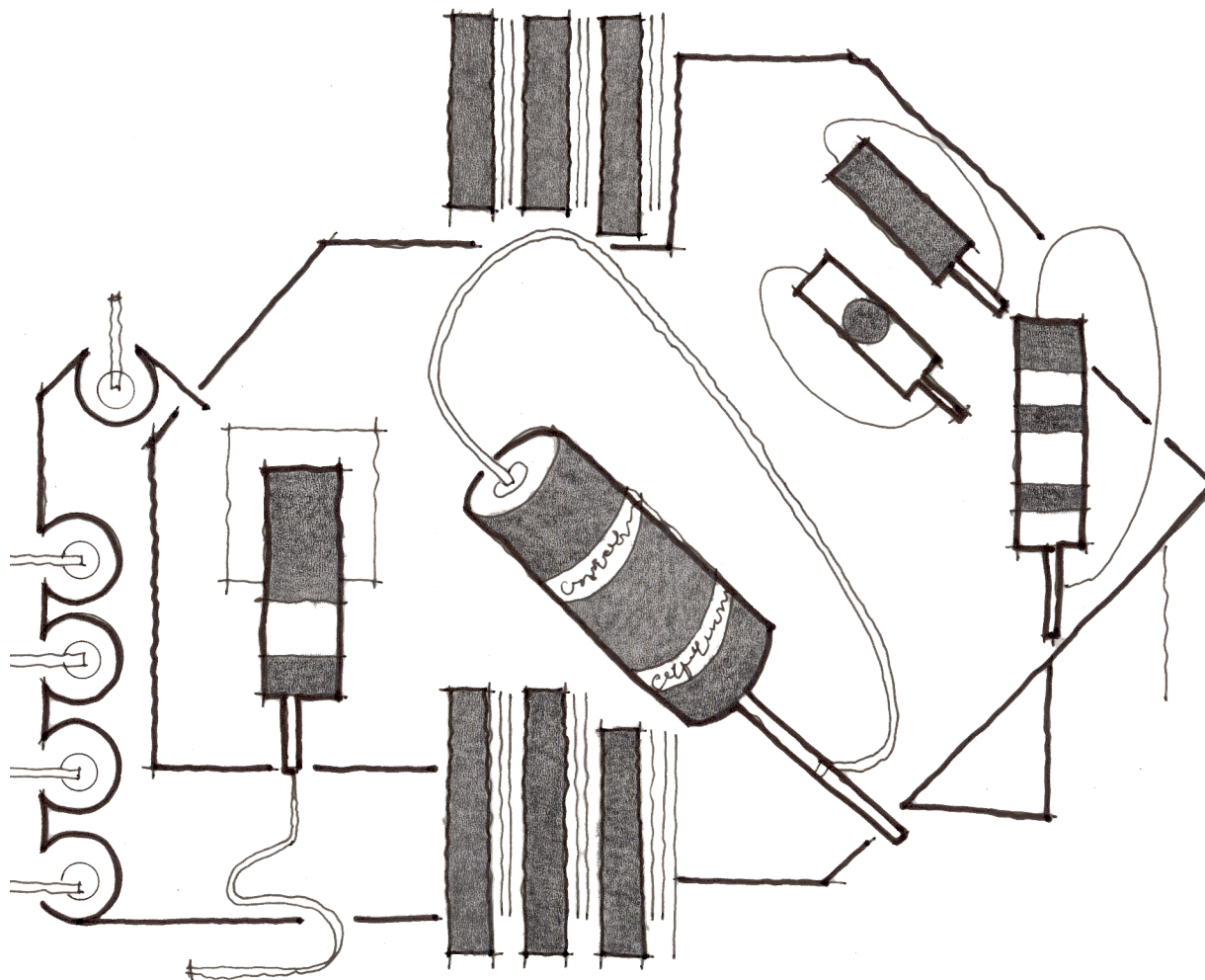
Grato juego que permitía encontrar habilidades y destrezas.

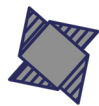


66

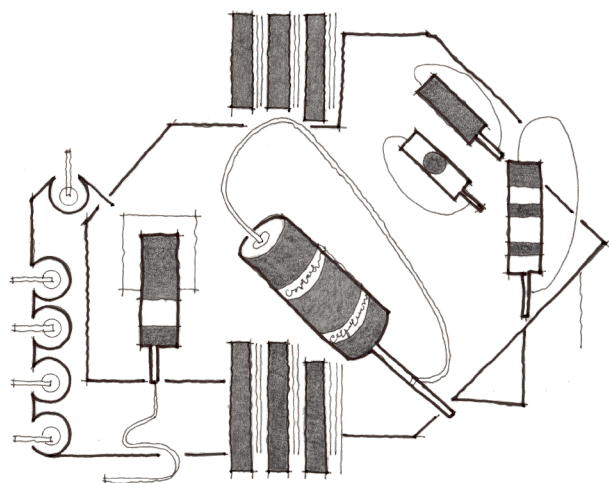


El Balero de bote de lámina





El Balero de bote de lámina

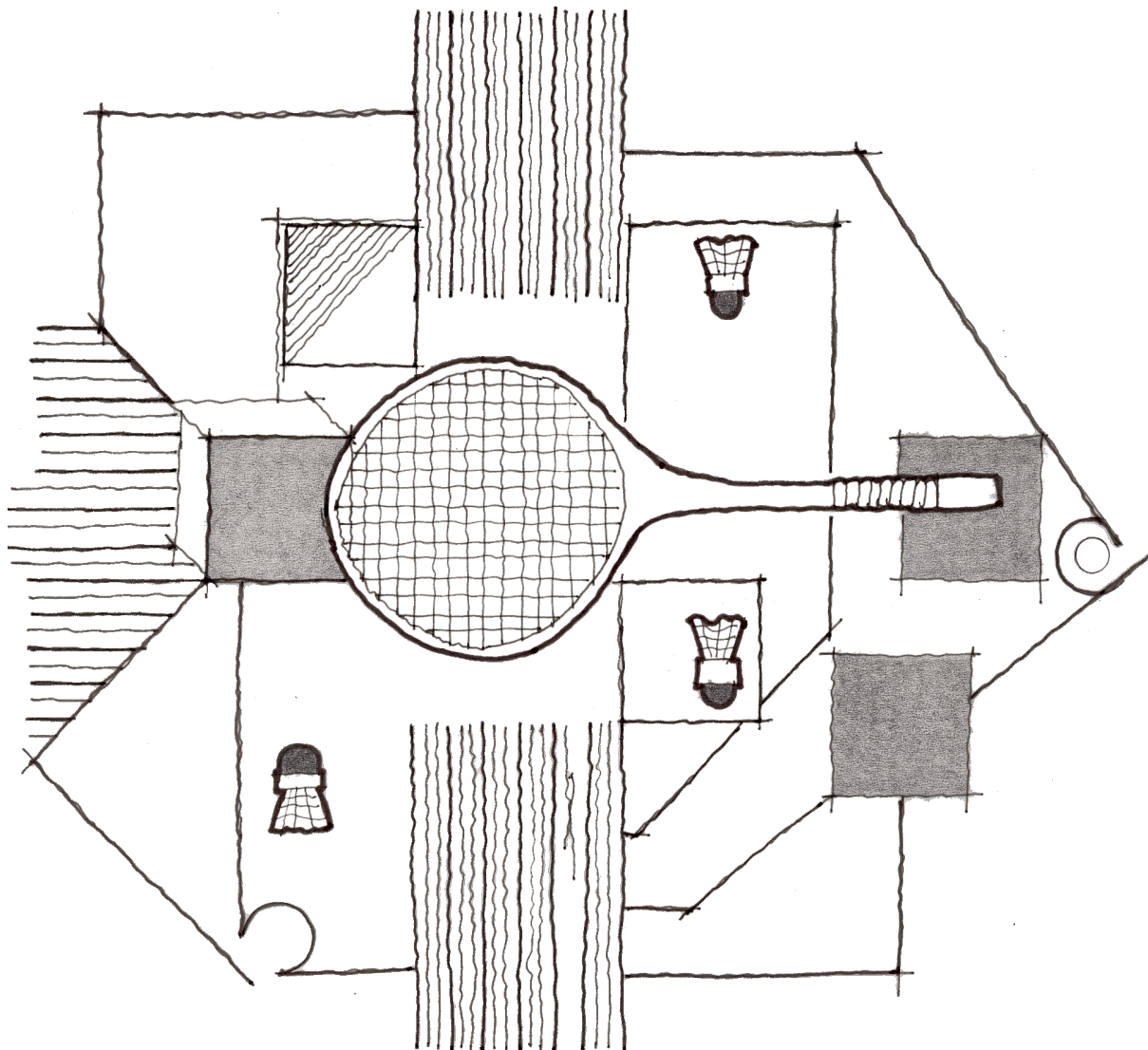


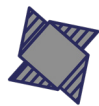
Un simple bote de lámina de 60ml. con lado abierto "La hembra", un simple palo "El macho" de unos 20 a 25 cms. de largo, un cordel de hilaza de unos 40 a 50 cms. Atado al palo en un extremo y en el otro, habiendo hecho previamente un agujero al bote en sus extremos cerrados, anuda la cuerda (por dentro del bote, obviamente) y ¡Listo!, ¡A jugar al balero! Así de sencillo y económico era otra forma de practicar este grato juego.



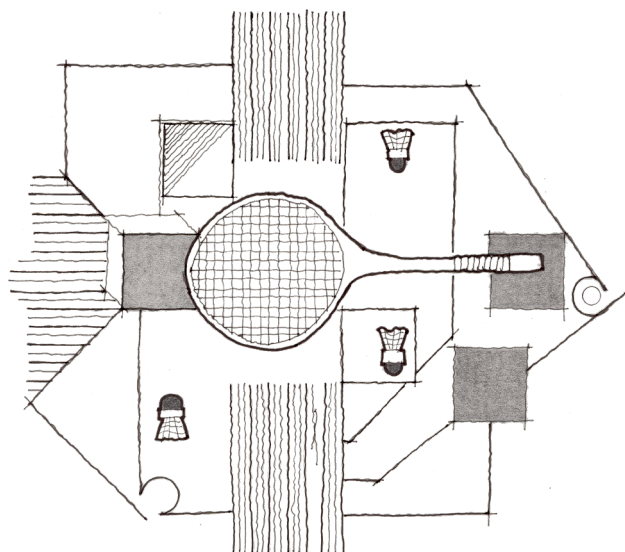
67

El Gallito





El Gallito



Otra vez, con el auxilio de una "fruta", como podríamos llamarle al hueso de aguacate partido a la mitad, y plumas de gallo o guajolote se fabricaba otro objeto muy sencillo pero que aún así se ponía a prueba el ingenio del niño.

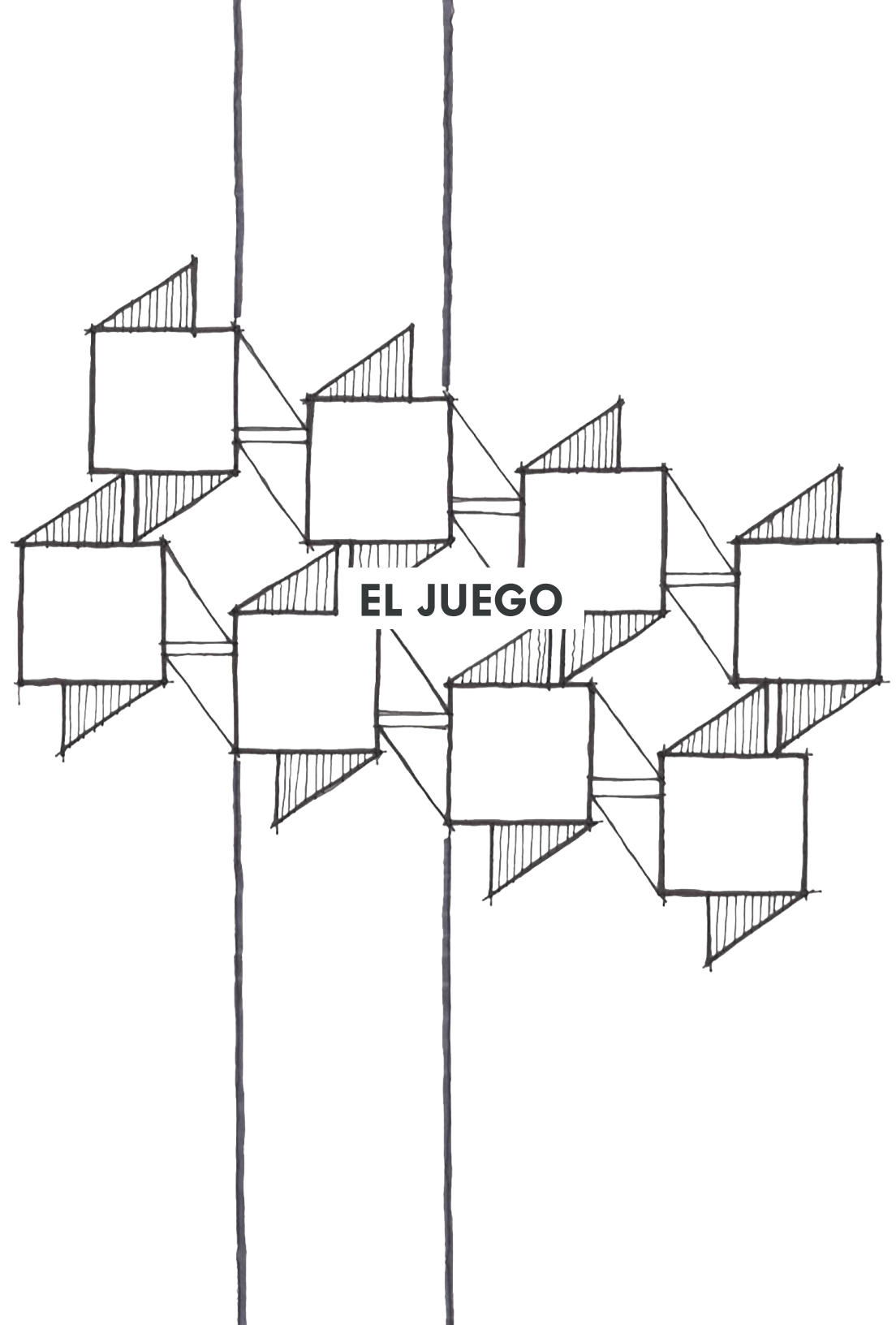
Simplemente este "gallito" era lanzado al aire y caía al suelo con la pluma hacia arriba. Ciertamente este fenómeno no siempre ocurría, pero lo que si se daba era la existencia de un tiempo feliz: la preparación con el hueso de aguacate y la pluma era un grato recreo, un tiempo singular, de ninguna manera un juego de masas.

"También se daba el caso que con raquetas se jugara como si fuera BAD MINTON".



Capítulo III

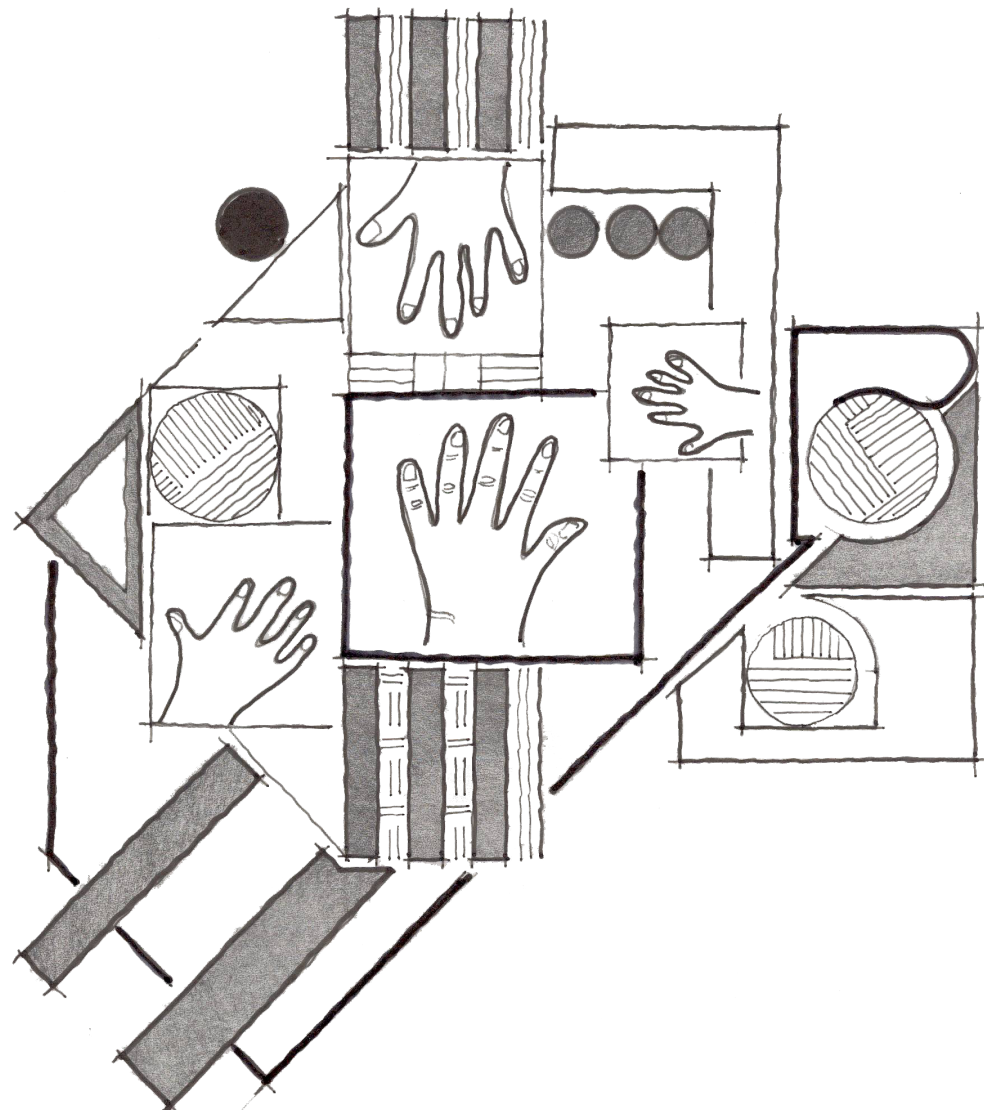
- 68. Pipis y gañas
- 69. El Avión
- 70. Las Tamaladas
- 71. Acitrón
- 72. Esta barba barbará
- 73. Este robó un huevo
- 74. La Gallina ciega
- 75. Las Escondidas
- 76. Un Navío, vío cargado de...
- 77. A Pares y nones
- 78. El Burro fletado
- 79. Los Encantados
- 80. La Roña
- 81. AMO-A-TO
- 82. Doña blanca
- 83. Este es el juego de Juan Pirulero
- 84. Naranja dulce, limón partido
- 85. Los Listones
- 86. Los Pajaritos
- 87. Las Cebollitas
- 88. Riquirán
- 89. El Burro corrido
- 90. Niño chiquito y bonito
- 91. La Víbora de la mar
- 92. La Rueda de San Miguel
- 93. Dígalo con mímica
- 94. Timbiriche
- 95. El Gato
- 96. Los Túneles y las trampas de arena
- 97. Engarróteseme ahí





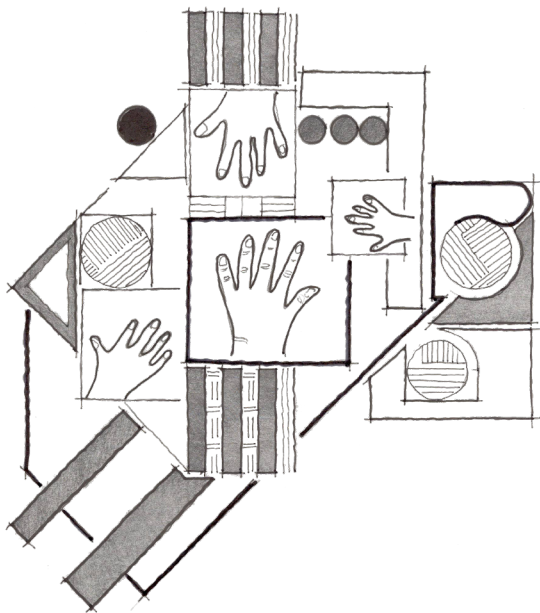
68

Pipis y gañas





Pipis y gañas



Un juego simple, lleno de inocencia, comúnmente jugado entre los hijos pequeños y el padre o la madre o los dos. En la cama, o en el suelo, en una silla en el regazo de alguno de los padres se reunían los que participaban en este sencillo, pero también inolvidable juego.



A manera de un círculo o rectángulo con las manos y manecitas puestas sobre sus propias piernas o encima de la mesa con las palmas hacia abajo se empezaba con la canción que abajo se presenta y el que dirigía iba pellizcando cariñosamente la manecita o mano de quienes participaban, la mano pellizcada se guardaba en el pecho de cada uno de ellos.

EL CANTO

Pipis y gañas. ¿A qué jugaremos?

A la mano cortada

¿Quién la cortó?

El rey o la reina.

Alza la mano

Que te pica

El gallo co-pe-tón.

Una vez pellizcada cada mano de todos los que jugaban, a manera de arrullo se cantaba:

Dormir, dormir

Que cantan los gallos de san Agustín.

¿Ya está el pan?...

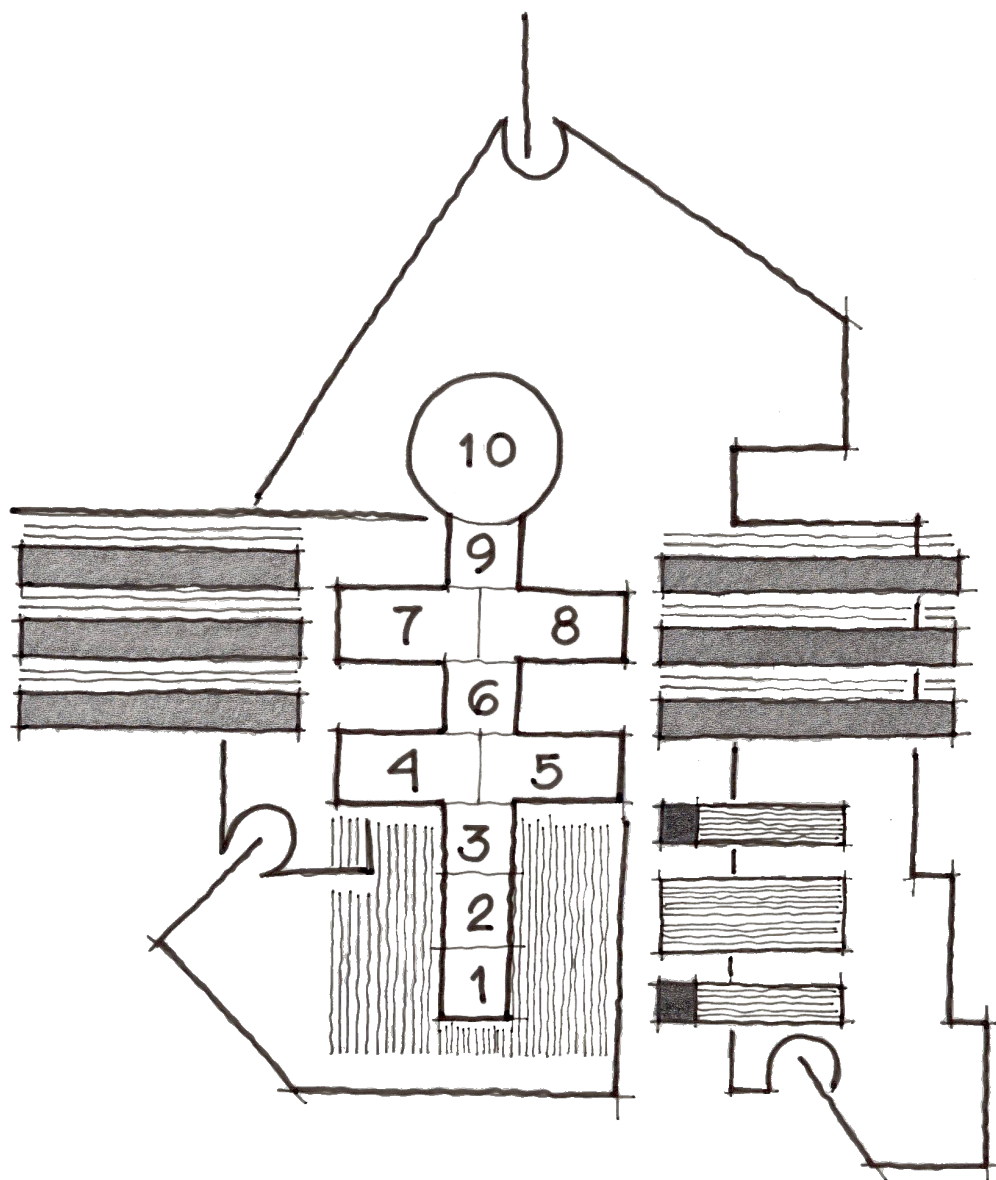
Cuándo se preguntaba ¿Ya está el pan?, si la respuesta era NO se iniciaba nuevamente el Dormir, dormir, etc. Cuando la respuesta era Sí todos sacaban sus manos para

ver cuál de todas ellas era la que estaba más caliente esto indicaba que ya el pan estaba listo.

Así, con dulzura, de manera continua se llevaba a cabo este juego, casi siempre antes de dormir los pequeños.

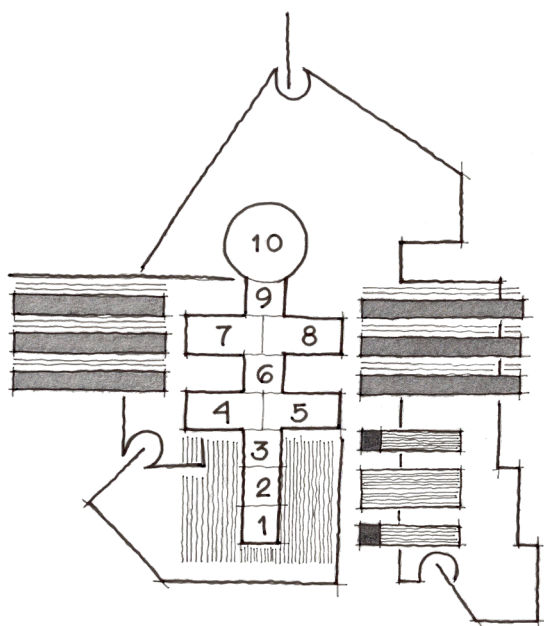


El Avión





El Avión



¿Quién no ha jugado al avión? ...

¡Cómo no recordar de qué manera se daba el inicio de esta forma de recreo y cómo a partir de ello desencadenar este amado juego! Pero ... ¿Nos hemos puesto a reflexionar acerca del carácter de las múltiples facetas contenidas en este simple y universal entretenimiento?

Y he aquí que, al hacer el análisis de él, encontramos tan grandes y extraordinarias bondades que, dado el propósito de este documento, bien vale la pena diseccionar este juego y extenderlo hacia aquellas distracciones con características similares.



La edad. Los rangos de edad en que se lleva a cabo este juego es entre los 7-8 años hasta los 14-15, y es evidente que, dentro de estos límites, se establecen rangos a fin de que el juego ofrezca características de competitividad entre iguales.

Su composición

Un juego colectivo cuyo resultado depende del esfuerzo individual y con resultados también individuales (por ejemplo, el 1º o el 2º lugar). A la iniciativa de jugar al avión, viene a nuestra memoria el recuerdo tan grato de los brincos, los saltos de alegría de todos aquellos, los que estaban dispuestos a jugar, y que respondían al líder, a áquel que surgía la idea de llevarlo a cabo y cuyo número de participantes normalmente era de entre 5 y 7 pequeños o jóvenes, por parejo varones o varonas.

Primer Talento: Liderazgo. Se requería de un líder del cual surgiera la iniciativa.

Segundo Talento: El diseño. Había que allegarse un gis o un pedazo de pared de yeso para dibujar "el AVIÓN", y este trazo se realizaba proporcionando los cajones del 1 al 9 y el círculo del 10 a las medidas de los pies de los que participaban.

Observación: Se necesitaba del más apto para trazar el "mejor avión", hombre o mujer en el cual el manejo de la proporción y del dibujo

eran cualidades de él o ella.

Tercer Talento: El objeto complementario. "La Teja" era el objeto esencial como complemento de este juego. ¿Cómo jugar sin teja? ¡Imposible! Aquí también se manifiestan diversas cualidades de los participantes conforme a la preparación de la teja, que también tenía su "chiste". De ella dependía una buena parte del éxito en el juego. Había para quienes la teja era una simple corcholata -malo, muy malo-, para otros era la cáscara de naranja -mejor-; otros preferían la corcholata rellena con la cáscara de naranja - una buena teja -; otra mejor era un pedazo de periódico hecho bolas y mojado, pero este corría el riesgo de que dejara "hijos"; y no cabía duda de que la mejor era la que se "fabricaba" con un pedazo de algodón mojado.

Observación. Un sentido común se manifestaba en cada niño y niña en la preparación de la teja, pero también la astucia y la sagacidad para sacar el mejor provecho de ella.

¡Todo listo! El grupo conformado, dispuesto para llevar a cabo el juego: Trazado en el piso el avión, las tejas listas. Ahora el sorteo para definir quién habrá de iniciar la competencia:

Quién primero, quién tras...quién último. Y ordenados conforme al resultado del sorteo se inicia el juego: uno tras de otro, en su correspondiente turno, los niños y jóvenes habrán de demostrar sus aptitudes...

"y corre que corre y ...salta y aterrizas".



Al principio del juego esto es fácil, pero conforme se van llenando las casillas habrá de ser más rápida la carrera, más potente el salto y mayor el equilibrio,

"No se vale mano sucia"

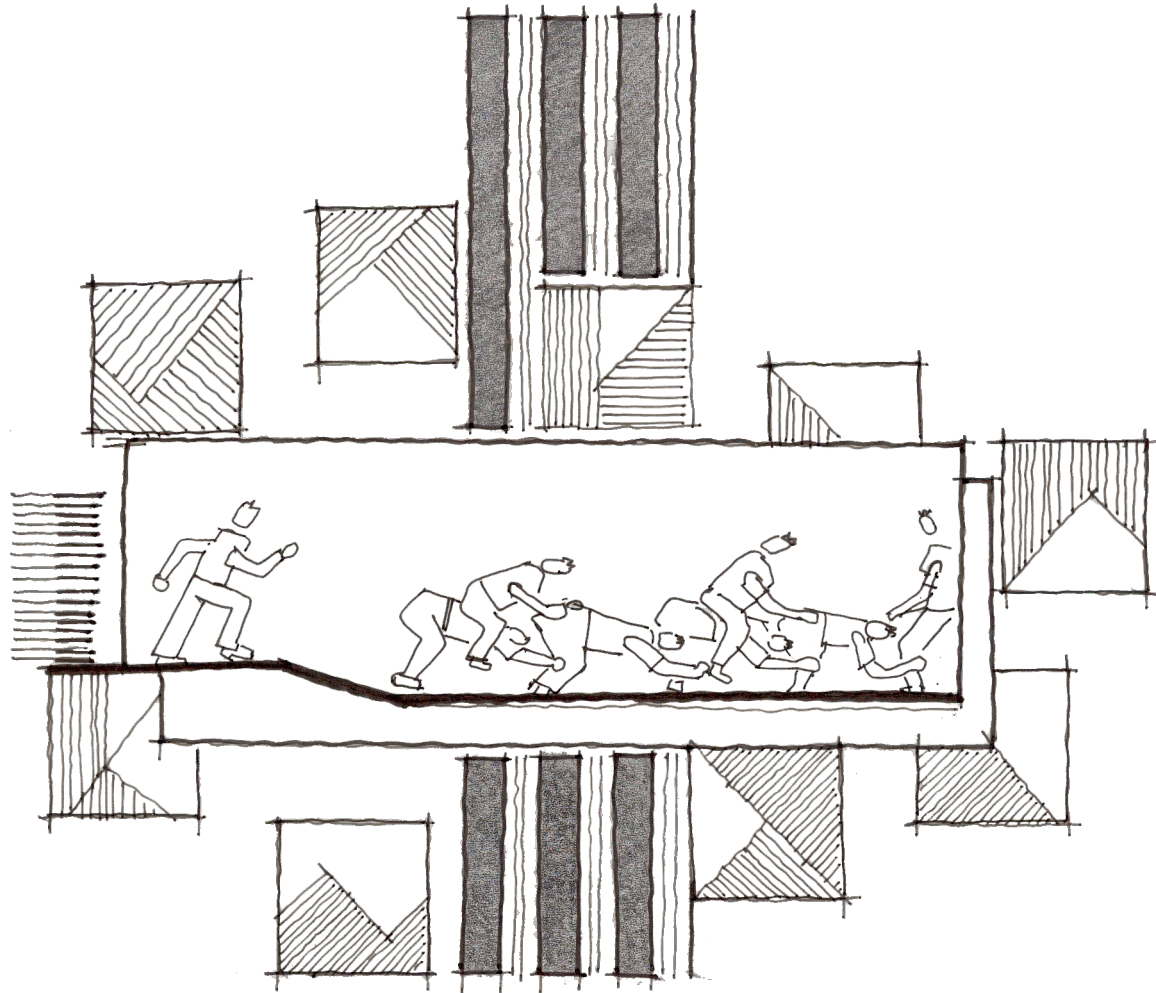
para quedar en el sitio correspondiente; y es aquí en donde se pueden observar otras, múltiples capacidades y aptitudes de los participantes hombres y mujeres: la habilidad para correr, la capacidad para saltar y la fuerza para equilibrarse. Y es así, saltando con un solo pie o con los dos que habrá de regresar hasta el punto de partida con el último salto, el cual lo hará prácticamente sin vuelo. Y así en el correr de los minutos, de las horas – en su tiempo libre y muchas veces trascendiendo éste- se declarará un ganador, el que haya hecho primero el recorrido.

Ciertamente, el niño y la niña, el joven, la joven, llevan a cabo una gratísima forma de recreación: "El Avión", pero, y esto es cierto, que de este juego podemos deducir y observar muchas otras capacidades, talentos así como habilidades que, atentos a los que participan del juego es posible dirigirlos, encaminarlos hacia ellas, lentamente paso a paso...de la calle a la pista atlética, de la calle a la fosa de saltos –por poner un ejemplo- así, en ese orden para que el sentido recreativo no se pierda ... ¡Y todo empezó en un simple juego! En una simple, sencilla forma de recreación y a un costo económico mínimo pero con una proyección de costo social extraordinario; con la inmensa posibilidad de un costo beneficio físico – social insospechado.



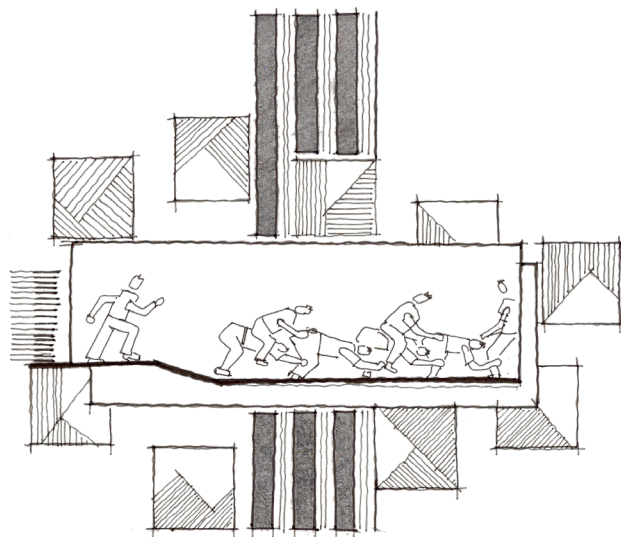
70

La Tamalada





La Tamalada



Un juego rudo de carácter físico que se podía jugar entre niños de unos 8 y 12 años, o bien entre grupos de adolescentes y jóvenes -de 13 a 18 años-, y en donde la participación colectiva se traducían a la competencia de equipo contra equipo, y en la cual se hacía evidente el líder de uno y otro bando: aquellos que habrían de conformar los “equipos”.



Ese liderazgo tendría que tener, además del don de mando, otras capacidades como: astucia, sabiduría, prudencia, fuerza, inteligencia, don de compañerismo, y se elegía por ello al más hábil y el más diestro para el juego. Tantas cualidades y características tendrían que tener los líderes, pero en ese instante eso no era lo sustancial, simple y sencillamente se daba así; lo importante era el juego; lo importante era recrearse.

Una vez compuestos los equipos se procedía a iniciar el juego con un simple volado para determinar la forma en que los equipos participarían.

El primer equipo, al que denominaremos A, funcionaba con un jugador que desarrollaría la función de "poste", éste se recargaba en una pared, de pie y con las piernas abiertas de tal manera que la cabeza de su primer compañero fuera metida entre ellas; un segundo compañero metería la cabeza entre las piernas del de adelante y así sucesivamente hasta acomodarse todo el equipo. Para rigidizar el acomodo, el último jugador tomaba con sus brazos las piernas del de adelante y así sucesivamente hasta llegar al jugador que hacía de poste.

En seguida, se preparaba el equipo contrario -el equipo B-: uno por uno empezaban a correr, y el primero se lanzaba sobre los que estaban inclinados o "fletados"... y ¡puf!, caía sobre el equipo A, procurando caer lo más cerca del poste. Y así comenzaba un bamboleo: los que estaban empinados procurando deshacerse del que estaba montado, en tanto no se lanzara el otro... y

el otro... y el otro... como catapultas que iban cayendo uno por uno sobre los que se encontraban fletados buscando al más débil, a fin de hacerlo flaquear hasta doblarlo y caer al suelo todos: ciertamente entre innumerables risas, pero también entre dolores, lastimaduras y algunas veces hasta llanto, aún así, se era feliz.

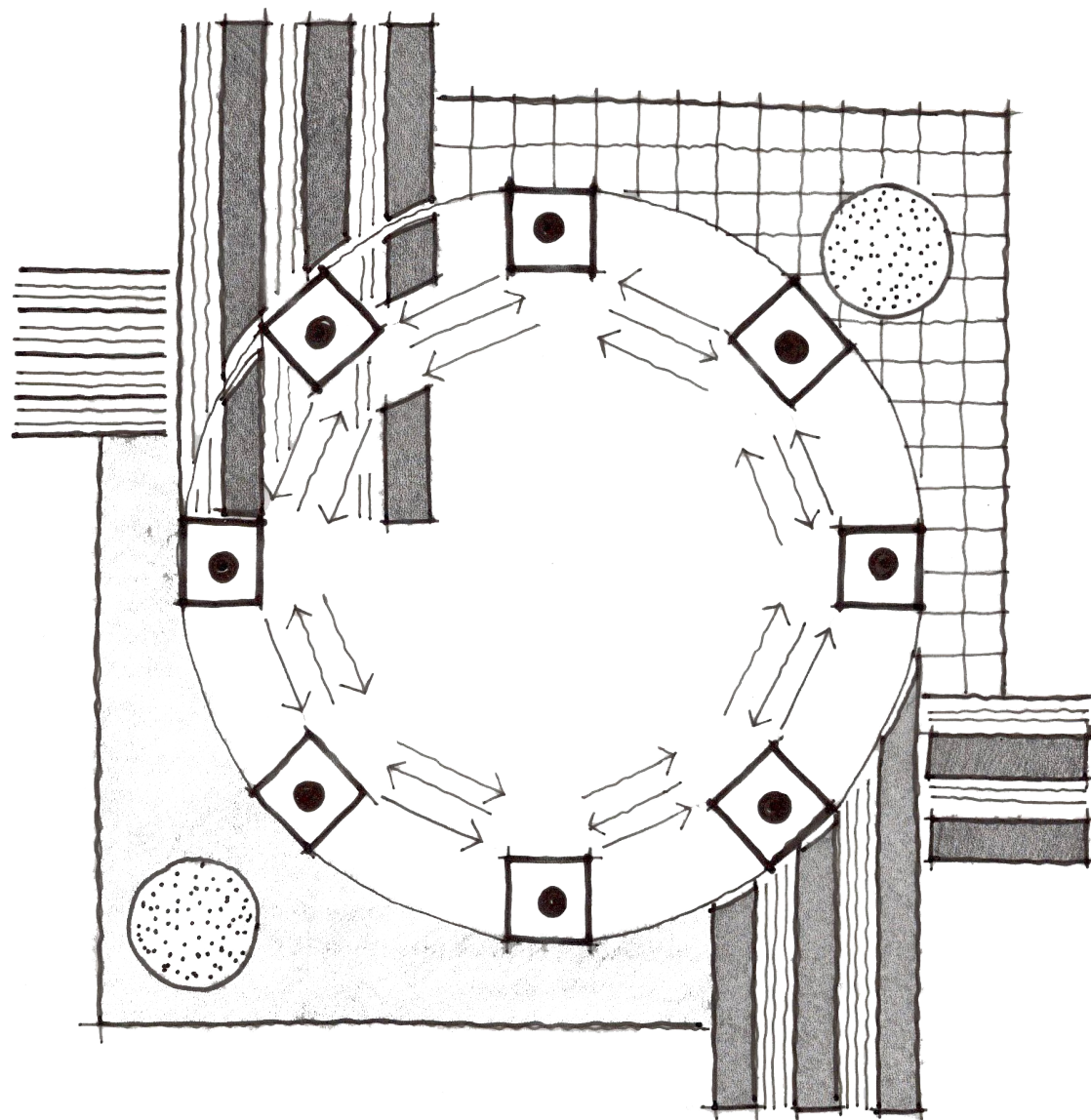
Y así brinco y bamboleo, brinco y bamboleo... entre el vaivén para tirar al que había caído sobre ellos y derrumbar la cadena de los que estaban empinados, o bien que se viniera abajo la de los que estaban montados. Los que perdían jugaban después -o seguían siendo- los culimpinados.

Así, cansados, lastimados, llenos de alegría y enojo algunas veces terminaba el juego.



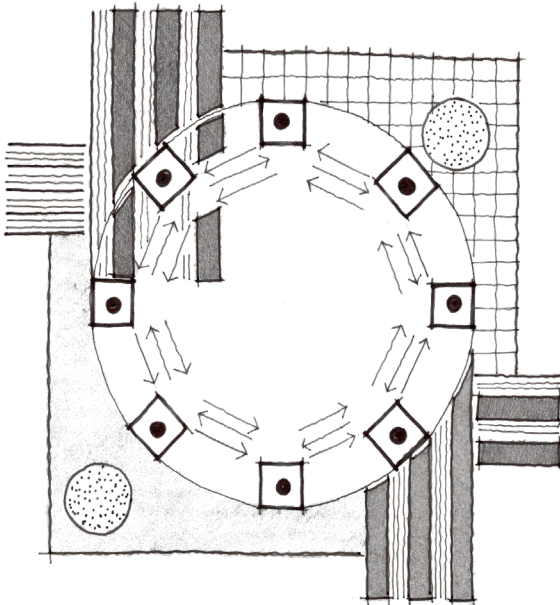
71

Acitrón





Acitrón



Sentados casi siempre en el suelo, formando un círculo, los niños, los jóvenes y más allá, empezaban a cantar la siguiente tonadilla, teniendo cada uno de ellos a manera de teja: piedra, ficha, hueso de chabacano, etc.:

Acitrón de un fandango

Sango Sango, sabaré

Sabaré del farandeli

Con su triqui triqui trán.



Cada participante, con la teja en su mano cantaba:

Acitrón (y pasa su teja al jugador que se encuentra a su derecha, así hacen todos los jugadores).

De un fandango (la misma operación)

Sango sango, sabaré (se continúa pasando la teja al jugador de la derecha).

Sabaré del farandeli (la misma operación).

Con su triqui (así, sin soltar la teja se pasa al siguiente jugador).

Triqui (sosteniendo la teja se regresa al mismo lugar).

Triqui Trán (se pasa y le suelta la teja al siguiente jugador).

Y así se inicia una nueva ronda del juego.

Un juego muy entretenido, ágil, debido a que se empezaba muy lento y así se iba acrecentando la velocidad del canto, de tal forma que se requería de mucha atención para pasar la teja al siguiente jugador, el de la derecha, y así tomar la teja que le había dejado el jugador de la izquierda. El chiste era no perder la atención del canto y del manejo de la teja.

Juego inocente, dinámico y en el cual, conforme a la edad de los jugadores no se desperdiciaba el tiempo, puesto que muy a la sordina, se daba la oportunidad a los hom-

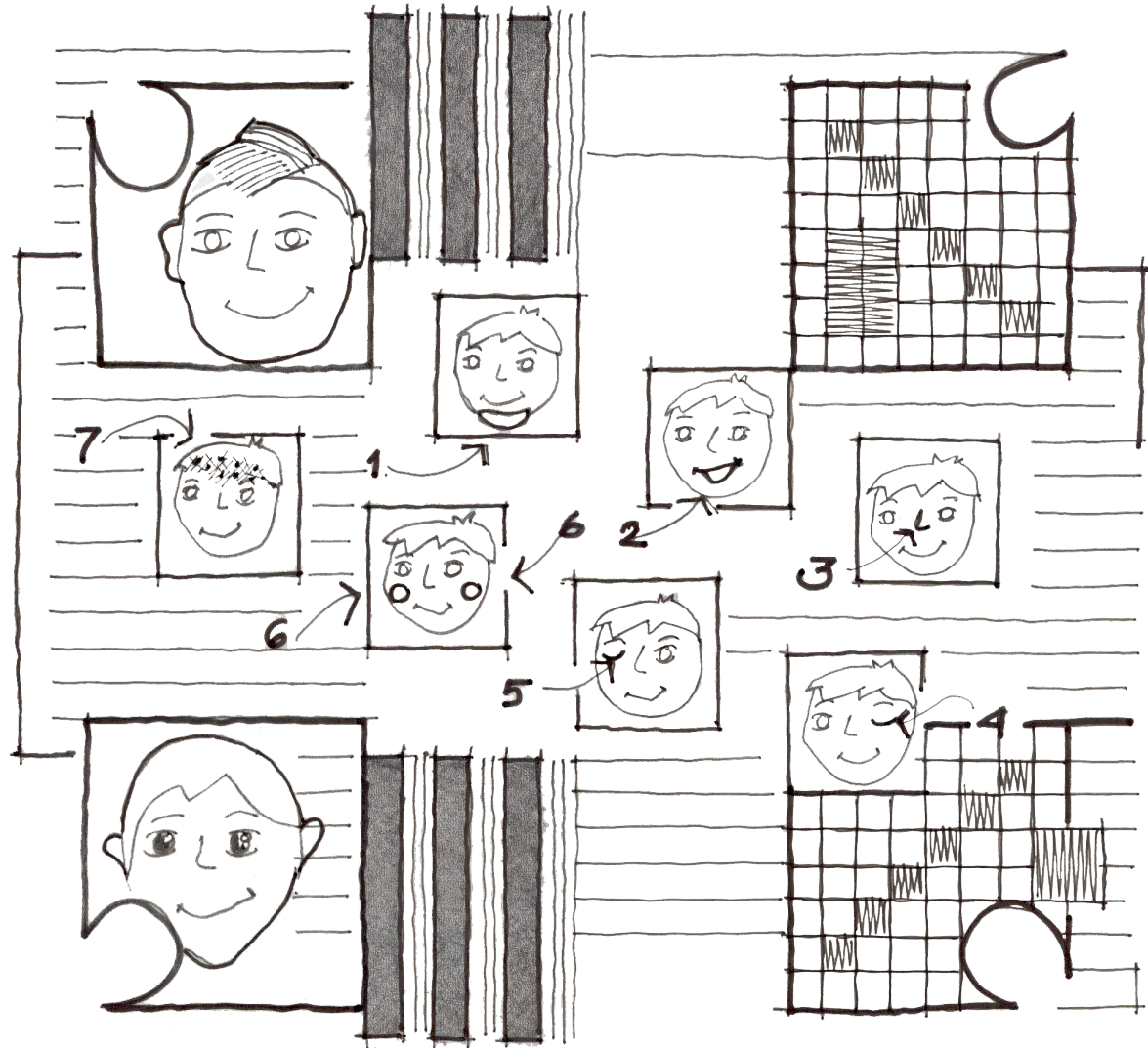
bres de tomar la mano a la mano que se encontraba a su derecha o a su izquierda. Ciertamente, se procuraba que la distribución de los jugadores en el círculo fuera hombre- mujer, hombre- mujer.

Grato, dulce recuerdo dejaba este juego. Acitrón de un fandango...



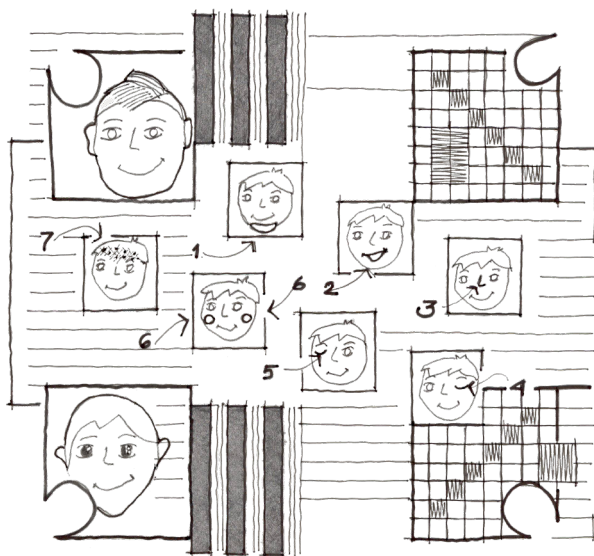
72

**Esta barba
barbará**





Esta barba barbará



Casi siempre, previo a dormirse, el niño y la madre, la mayoría de las veces y también el padre, con la cabecita del pequeño ya en la almohada se empezaba este juego:

Esta barba, ¡Barbará!

(Se tomaba la barba del pequeño y de le daba un pequeño pellizco.)

Esta boquita, ¡Comerá!

(Igual se hacía con la boca.)

Esta nariz, ¡Nariguete!

(Se seguía el mismo procedimiento.)

Este ojito, ¡Pajarito!

(Ahora con el ojo, lo mismo.)

Este, su compañerito

(La misma operación.)



Al término se daba el pequeño pellizco a cada parte de la cara se procedía de la siguiente manera: el adulto –la mamá o el papá etc. acariciaban con sus manos las mejillas del niño y diciéndole al mismo tiempo:

Perla, coral y azabache

y automáticamente se terminaba con un zape en la frente diciéndole

¡Tumba patache!

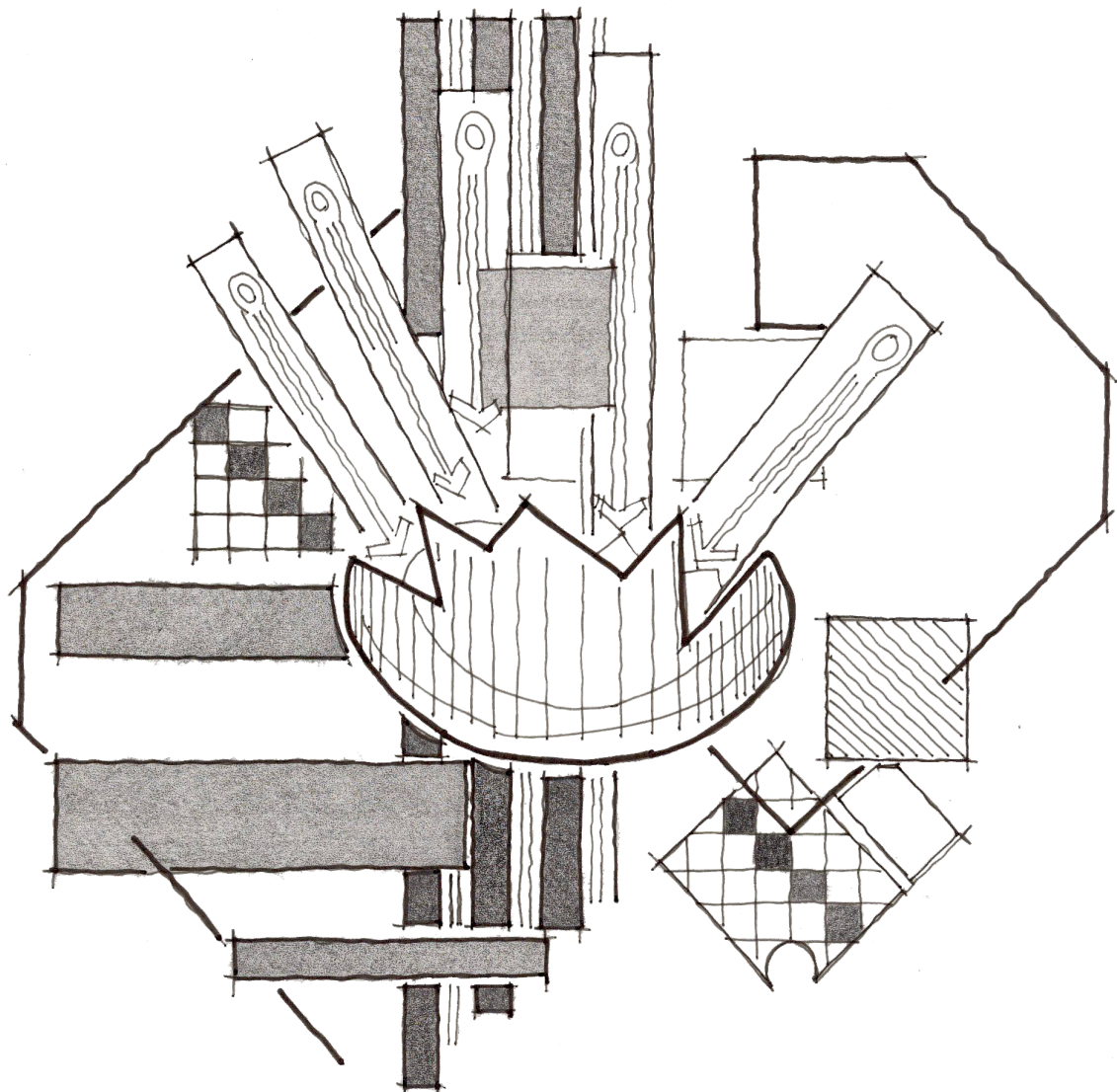
El pequeño sorprendido, se reía abundantemente.

Juego tradicional, el cual junto con el riqui ran, éste se robó un huevo y niño chiquito y bonito desgraciadamente se han perdido.



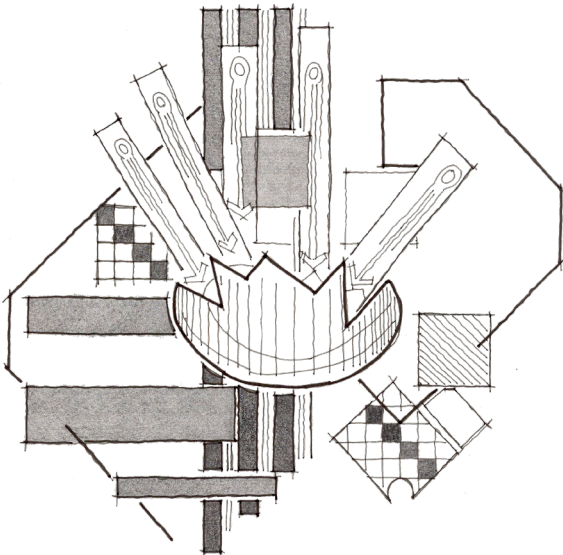
73

**Este se robó un
huevo**





Este se robó un huevo



Al igual que otros de carácter muy especial, es como se daba este juego en donde la relación entre un adulto (comúnmente la mamá) y su pequeño hijo, el cual, guardado en el regazo de ella y envolviéndolo con sus brazos, le pedía su manecita y extendiéndole sus dedos, con la palma de la mano hacia arriba, empezaba diciéndole lo siguiente:



Este se robó un huevo

(Señalándole el dedo índice y doblándoselo)

Este lo puso a asar.

(Lo mismo, ahora con el dedo anular)

Este le echó la sal.

(Ahora el dedo corazón)

Este se lo comió.

(Ahora con el dedo meñique)

¡Y este chismoso los fue a acusari

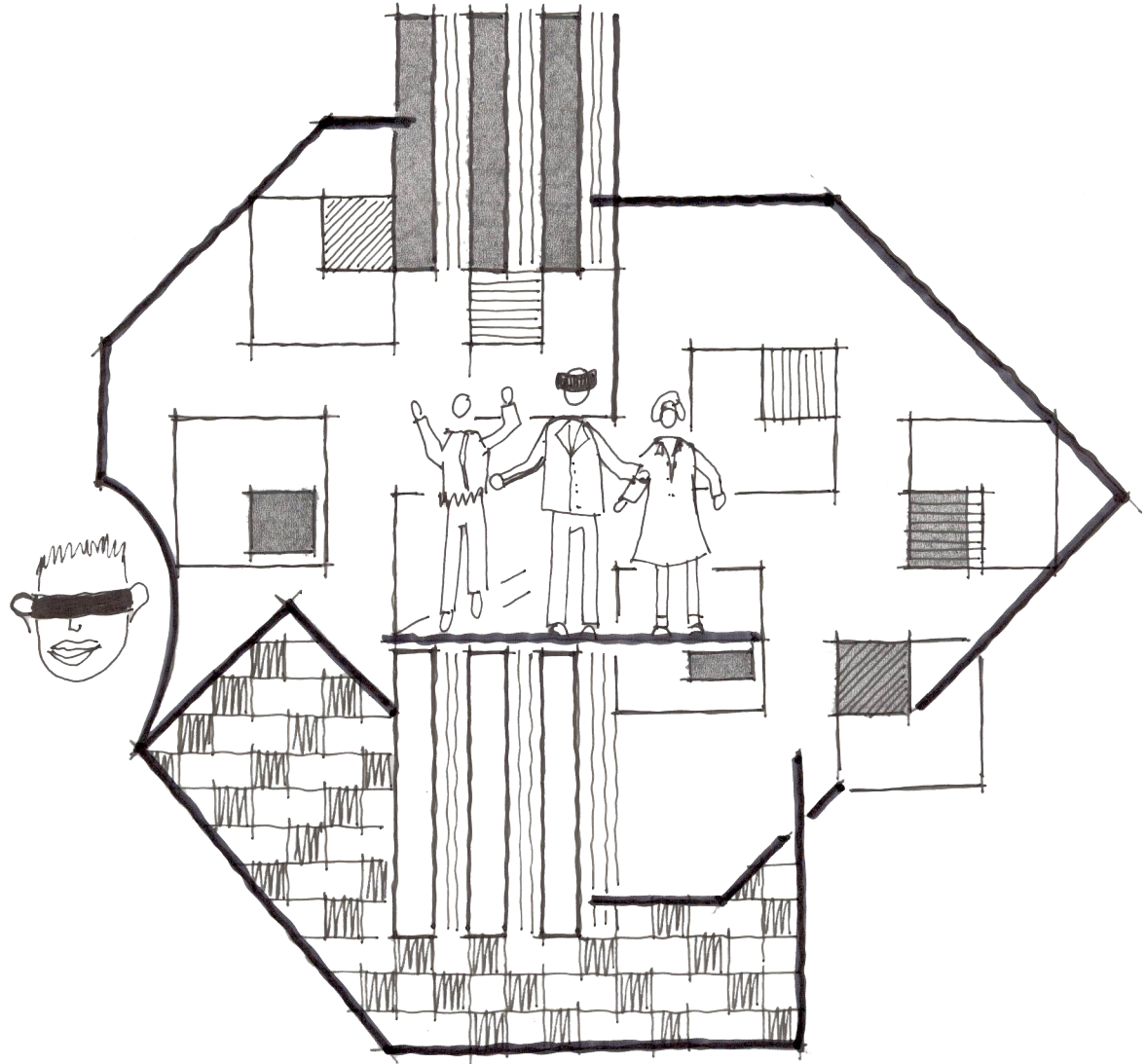
(Y diciendo le daba un zape al dedo opuesto.)

Esta travesura era grata para el pequeño, puesto que pedía con insistencia Má (más), Má (más) ésta era su expresión. Deliciosa comunión en lo íntimo del hogar.



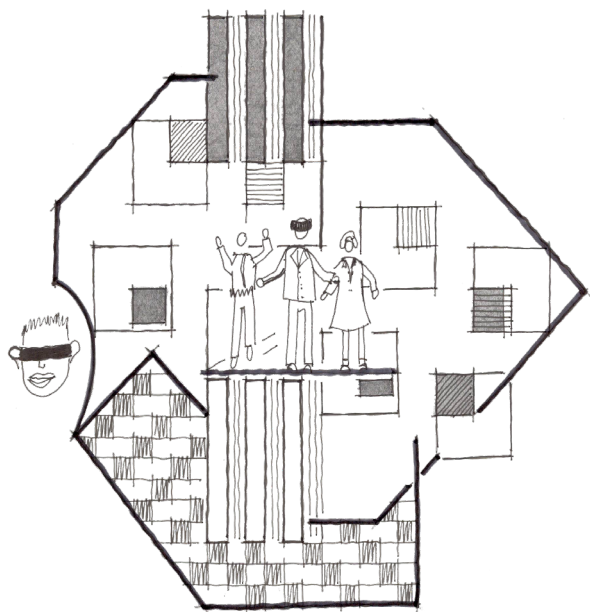
74

La Gallina ciega





La Gallina ciega



Un juego diferente se jugaba entre varios niños de ambos sexos, en el cual uno de ellos era vendado de sus ojos procurando que el vendaje fuera efectivo, sin posibilidades de que el niño escogido para ponerle el trapo (la venda) pudiera ver algo.

El resto de los niños, en silencio, se acercaban para tocar al ciego o bien hablándole o gritándole y así manifestar su acercamiento. En todos los casos "la gallina ciega" tenía que tocar y apresar entre sus brazos al niño atrevido.

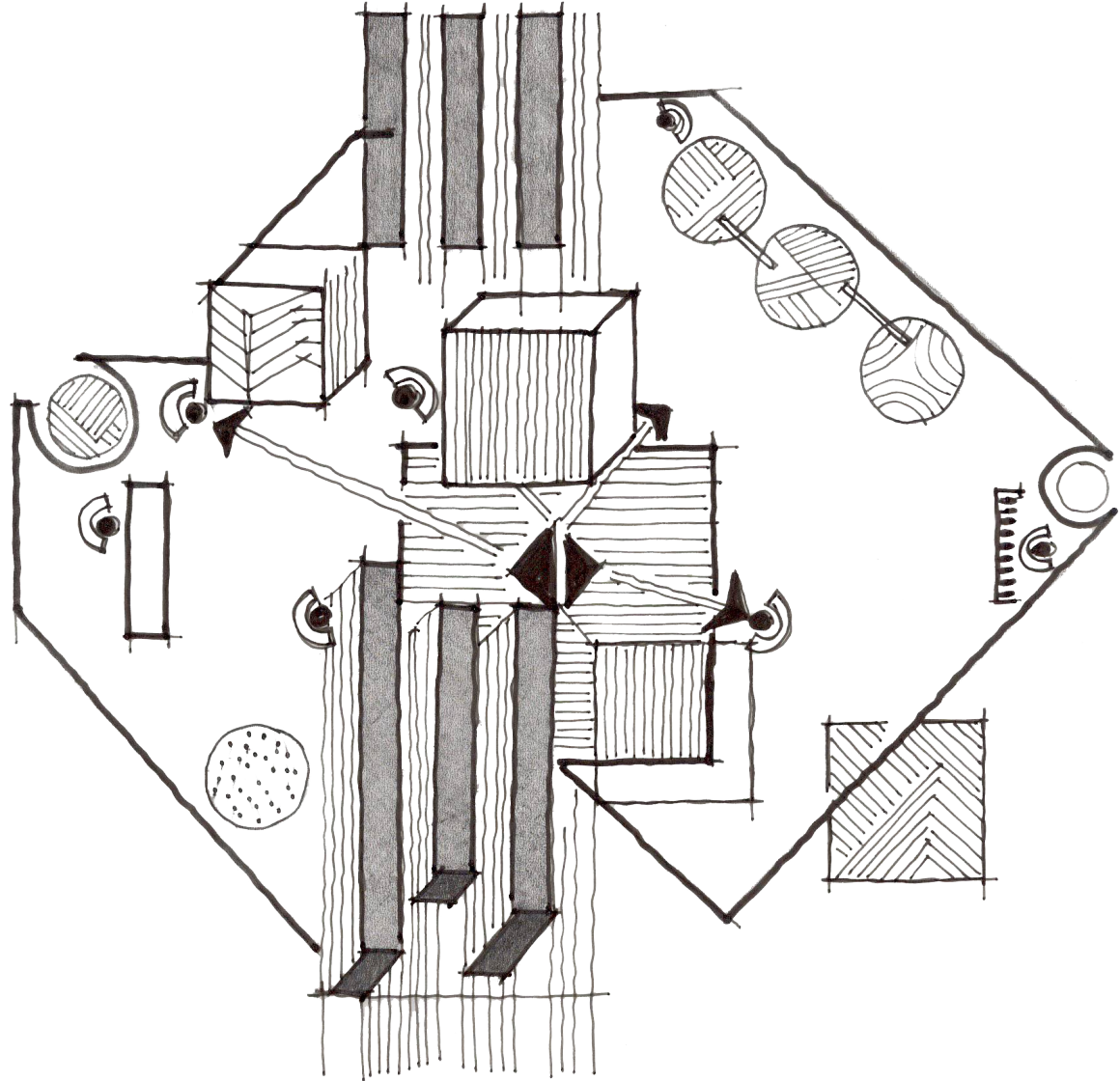
Ciertamente se convertía este juego en un momento emocionante en el que la astucia del niño vendado se manifestaba de manera sobresaliente.

Así transcurría este juego en el cual se pasaba el tiempo de manera muy agradable.



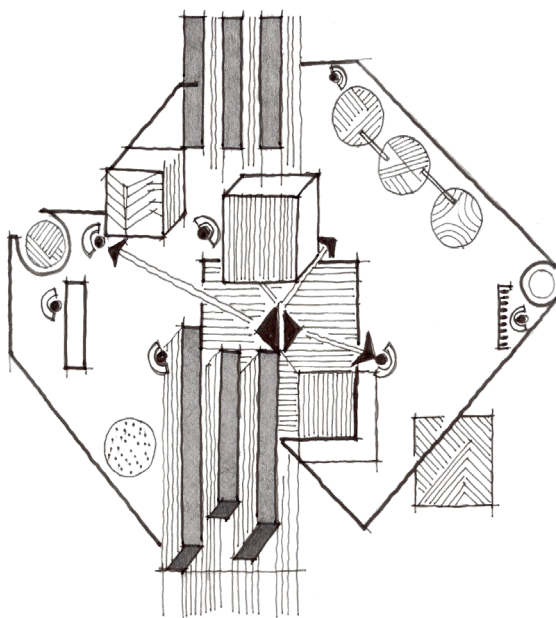
75

Las Escondidas





Las Escondidas



Un juego en el participaban niños y niñas y cuya vigencia aún se conserva en muchas partes. Un juego cuya composición se daba entre el que busca y los que eran buscados y cuyo inicio se daba cuando al niño(a) que tenía que buscar se le tapaban los ojos e iniciaba el conteo

1, 2, 3, 4,...20



en voz alta y al terminar gritaba:

"Ahí voy"

y empezaba la búsqueda del resto de los niños que participaban en el juego. ¿Los escondites? Atrás de los postes, en los resquicios de los zaguanes de las vecindades, entre los pocos coches que se encontraban estacionados en la calle, entre los puestos que ocupaban parte de la calle, etc.

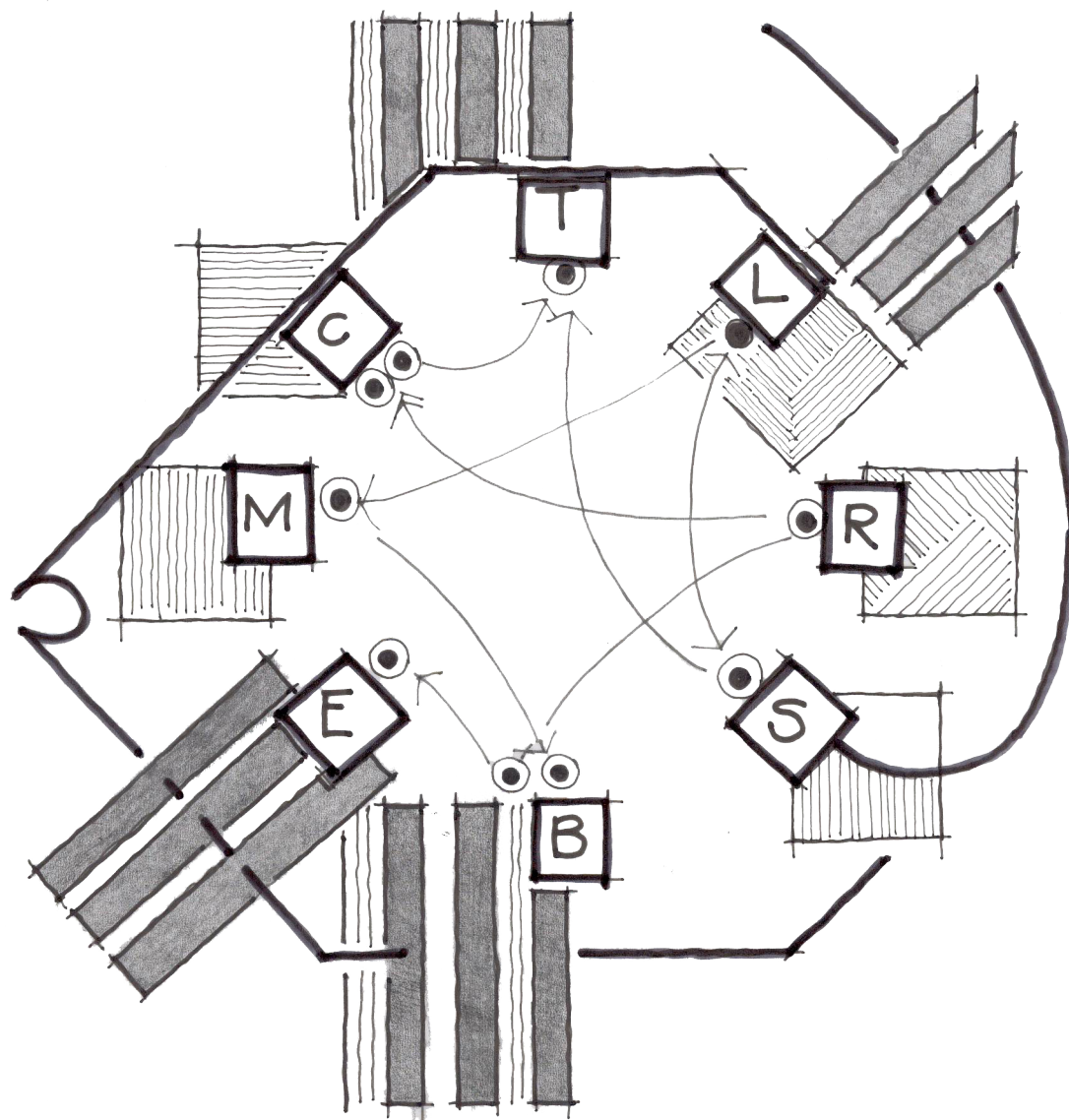
Todos los rincones servían para esconderse. A cada uno de los que se iban encontrando se acompañaba con gran algarabía, gritos de contento, de sorpresa.

Así se daba el juego de "Las escondidas" ...todo un mundo de alegría.



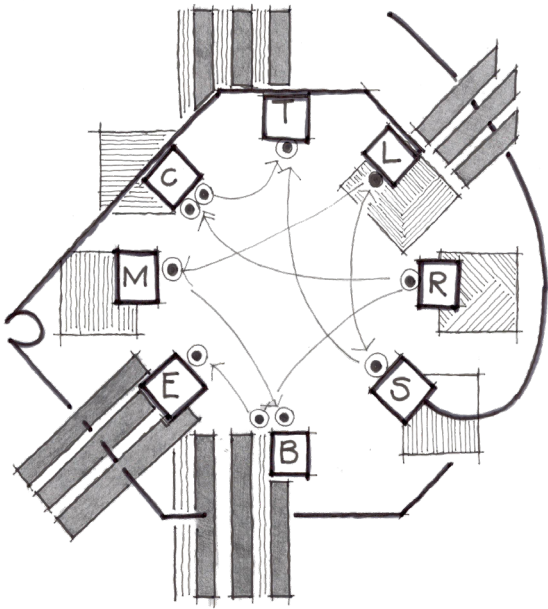
76

Un Navío, vío, cargado de...





Un Navío, vío, cargado de...



Una experiencia muy grata, muy divertida por la exigencia que tenía de dar respuestas correctas e inmediatas.

Veamos porqué: Los participantes, sentados en sillas o bien en el suelo escogían una letra del abecedario, una por cada jugador. Una vez terminada esta etapa, el líder, con una almohada o cualquier otro objeto blando lanzaba sorpresivamente éste a otro de los niños participantes cantando

"Un navío, vío, cargado de..."



de tal manera que el niño al que se le lanzaba el objeto contestaba con una palabra que tuviera como letra inicial que él mismo había escogido, por ejemplo: Si había escogido la letra "C" contestaría "Calabaza" y así sucesivamente, el objeto blando pasaba por todas las manos iniciando un nuevo proceso enviando el niño de la letra "C" y cantando nuevamente "Un navío, vío " A otro niño que, por supuesto, contestaría con su letra escogida.

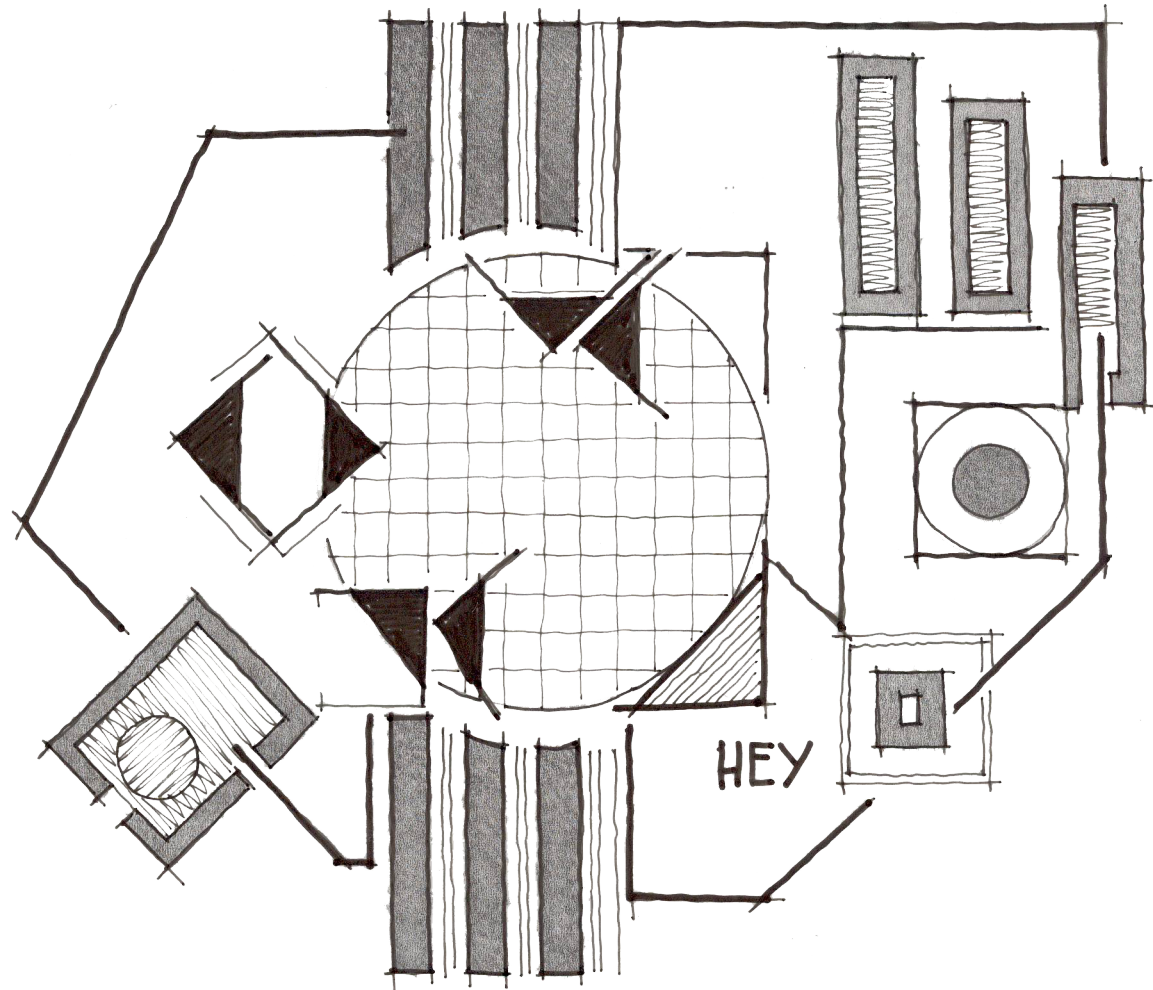
Conforme pasaba el tiempo se agotaban las respuestas; bien por la sorpresa con que se le envió el objeto, o bien porque escogió una letra de pocas alternativas, por ejemplo: la letra X o la letra "Y", pero también porque se le agotaron las palabras por él conocidas.

Cuando se perdía se iban echando en una bolsa o en una cachucha las diferentes prendas y al final del juego se procedía a sacar "Por una mano santa" las diferentes prendas y se presentaban a los niños y el propietario de la prenda escogida se le castigaba con actividades tales como bailar, recitar, dígalo con mímica, etc. Este momento duraba hasta que se agotaban las prendas que se habían depositado.

No era un juego fácil, requería una mente alerta, era un juego de mucha aceptación.

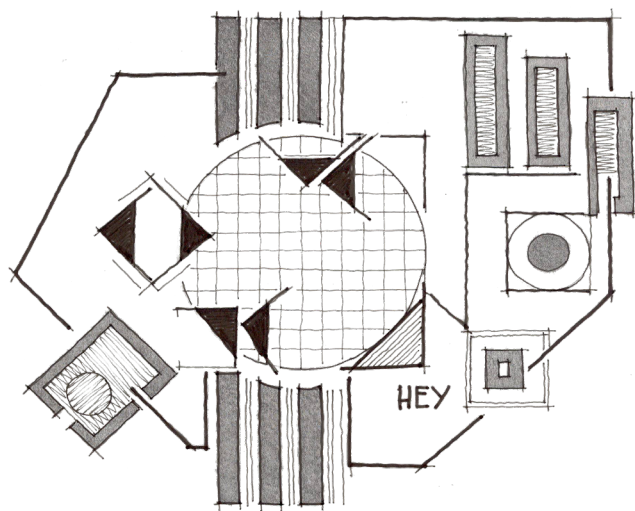


A Pares y nones





A Pares y nones



Un juego entre niños y niñas que se llevaba a cabo de la siguiente manera: Tomados de las manos hasta formar una cadena circular los niños empezaban a cantar:

A pares y nones

Vamos a jugar

El que quede solo

Ese perderá... ¡hey!

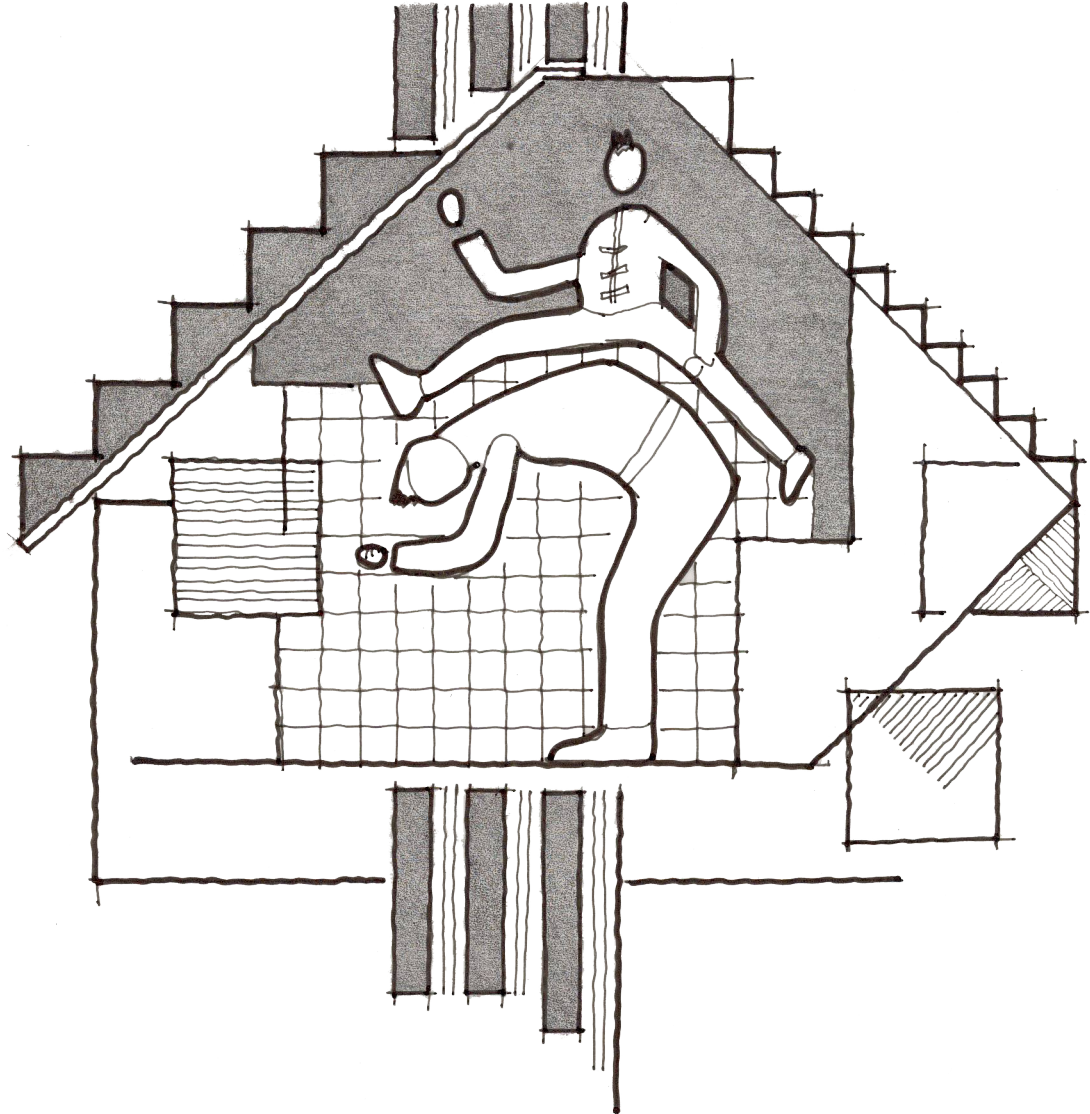
De inmediato se soltaban y buscaban la más cercana, algunas veces se conformaban como terna, de tal forma que algún niño se quedaba solo y por lo tanto perdía y se quedaba fuera del juego. Así este juego se prolongaba hasta llegar el momento en que quedaban los últimos tres jugadores. Aquí el guiñar el ojo como acuerdo propiciaba que el niño que quedaba solo era el perdedor; los otros dos los triunfadores.

El momento de soltarse las manos y buscar a la pareja era un momento de sorpresas, de alegría, y no pocas veces de enojo, pero... lo más bello era que el tiempo de recreación triunfaba.



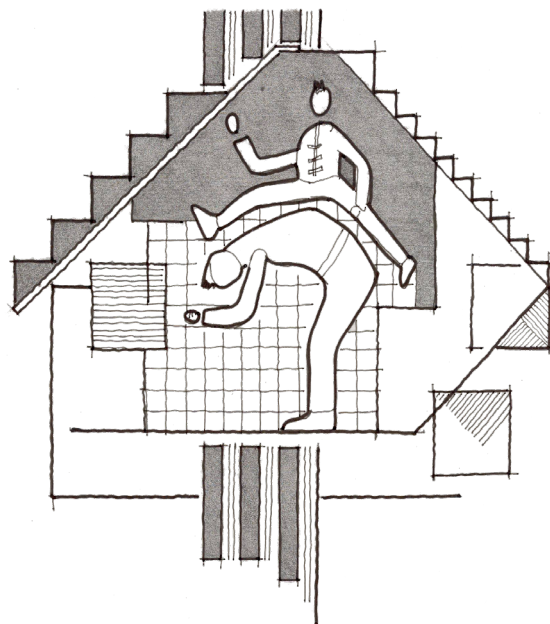
78

El Burro fletado





El Burro flechado



Por volados con moneda se sorteaba que niño o en su caso el joven, había de fletarse y convertirse en “El burro fletado”, el resto de niños (3, 4 o más) serían los que conforme a las reglas del juego saltarían al “Burro fletado”. El orden de los saltos que cada niño o joven, habría de cumplir era el siguiente:



1.- **iUno, por mulo!:** Simplemente era brincar al burro apoyando las palmas de las manos en la espalda del fletado.

2.- **iDos, patada y cozo!:** Al brincar el niño o el joven colocando las palmas de las manos como se indicó en el punto 1, en el mismo vuelo tenía que darle una patada en las nalgas y un sentón (cozo) en la espalda.

3.- **iTres, y litro y litro!:** En forma rápida, sin atropellarse, los niños (como se indica en el punto 1), brincaban uno tras de otro.

4.- **iCuatro, jamón te saco!:** Simultáneamente al brinco, con una mano se simulaba limpiar las nalgas (el jamón).

5.- **iCinco, desde aquí te brinco!:** El primer niño, tomando vuelo, corría y los otros niños colocaban la señal en el piso la distancia desde la cual el niño había brincado al "Burro castigado". Para los demás niños, la distancia a cumplir era la distancia dejada por el primer niño. Si alguno de los niños no cumplía con este reto entonces su castigo sería el de ser "el burro fletado". Cuando esto sucedía, al nuevo "burro fletado" se le preguntaba: "Siguen, pasan o comienzan"; en función de su respuesta el resto de los niños tenían que respetar su decisión.

6.- **iSeis, otra vez!:** El ritual del punto 5 de las reglas se repetía de manera semejante.

7.- **iSiete, te pongo el bonete!:** Consistía en poner

como bonete un pañuelo doblado u otro objeto similar en el momento del salto por cada uno de los niños en la espalda del burro. Si al saltar, a alguno de los niños se le caía su propio bonete o tiraba el de alguno de los compañeros del juego sería castigado, a continuación seguiría el mismo procedimiento del punto 5.

8.- **iOcho, te lo remucho!:** Consistía, en el salto mismo de cada niño, tomar su propio bonete sin tirar ninguno de los otros bonetes. En caso de trasgredir esta regla se le sancionaba como en los puntos anteriores (pasaría a ser el burro fletado) y se le hacían las mismas preguntas: "Siguen, pasan o comienzan".

9.- **iNueve, Copita de nieve!:** Simplemente, al brincar, cada niño gritaba el sabor del que era su nieve (simulado). Si alguno de los que jugaban repetía el sabor de la nieve de algún otro jugador, automáticamente era castigado con un castigo similar a los anteriores.

10.- **iDiez, elevado lo es!:** Brincar sobre el burro, pero sin apoyar las palmas de las manos en la espalda del fletado. Punto no fácil, riesgoso ciertamente pero también muy festejado. Quién no cumplía ¡Claro! ¡Castigado. A fletarse!

11.- **iOnce, caballito de bronce!:** Cada jugador montaba al caballo fletado procurando no ser tirado para no ser castigado.

12.- **iDoce, la vieja cose con su carrete número doce!:** Simulando, antes de alzar el vuelo -saltar- estar cosiendo



e inmediatamente brincar.

13.- ***¡Trece, el rabo te crece!***: Se le pone una cola al burro (de papel o de tela) y después se lleva a cabo el salto.

14.- ***¡Catorce, la vieja tose!***: Al saltar, en el vuelo, cada uno, en su momento va tosiendo.

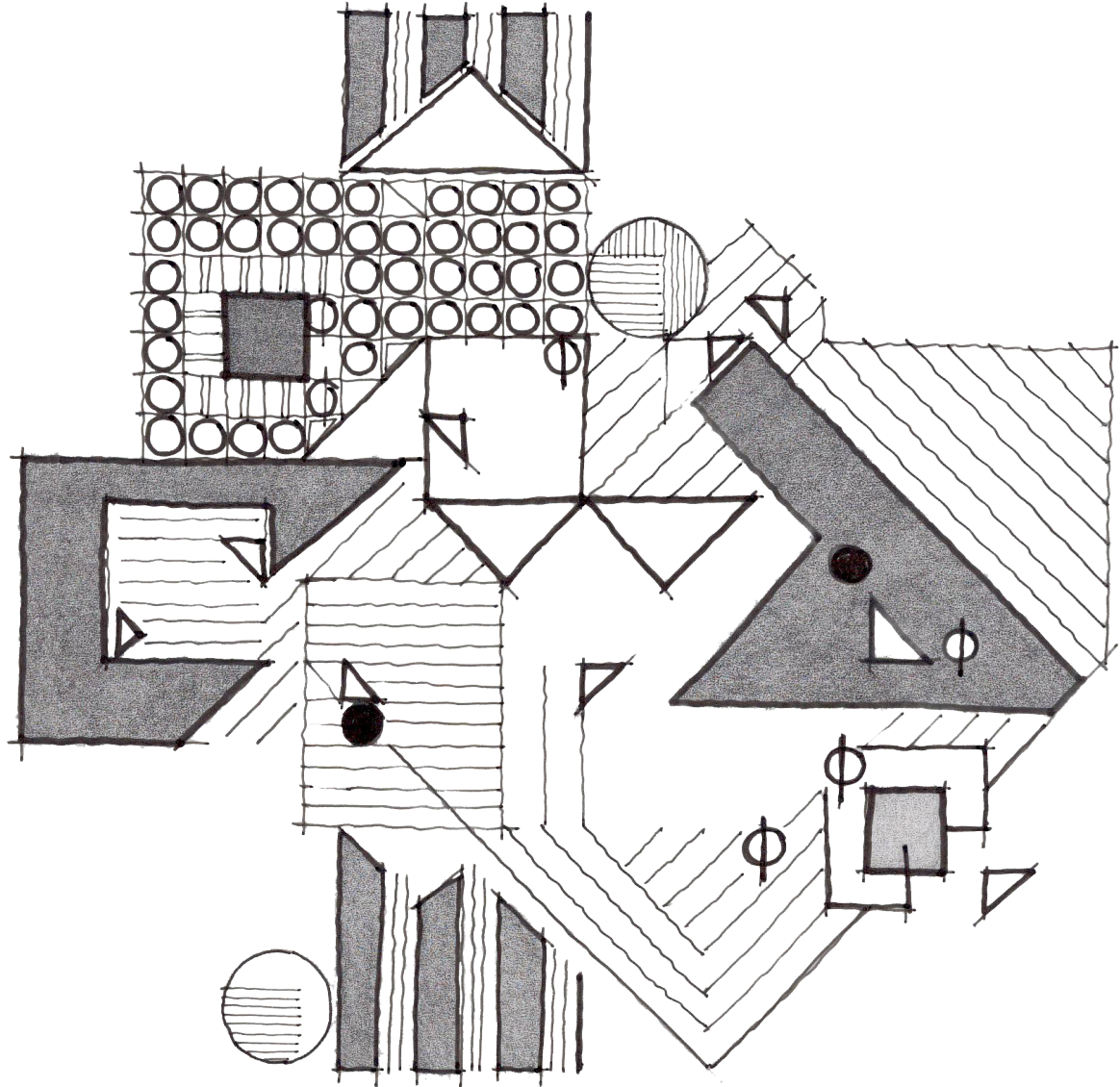
15.- ***¡Quince, el diablo te trinche!***: Con los nudillos de los dedos, o con los dedos mismos a manera de trinche, al brincar lo ponen en la espalda del burro fletado.

16.- ***¡Dieciséis, muchachos a correr!***: Conforme van saltando los niños ¡A correr!, a fin de que el “burro fletado” no los alcance. Por supuesto, los últimos serían los más afectados. El primero el burro será el nuevo “Burro castigado”. Un juego largo, emocionante, y en el cual ciertamente los niños participaban felices y con grande júbilo.



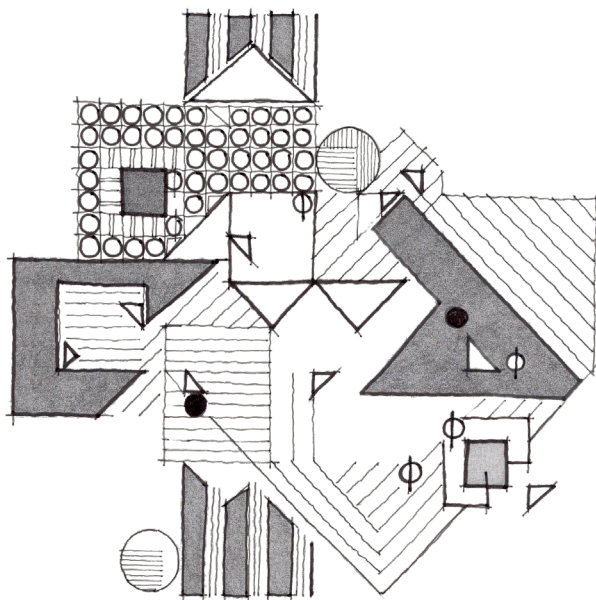
79

Los Encantados





Los Encantados



El juego, para iniciarse, consistía en elegir dos líderes, casi siempre los de mayor edad y los más veloces que el resto de los demás niños y niñas que deseaban participar. Una vez electos, cada líder escogía de uno en uno del resto de los niños y niñas a aquellos que habían de formar parte de su equipo.



A través de un simple volado (Águila o sol) o bien de la piedra escondida en uno de los puños, - esta operación se llevaba a cabo cuando uno de los líderes ponía sus manos atrás de su cuerpo y guardaba en una de sus manos la piedra-, y presentando ambas manos al otro líder, éste escogería la mano en que suponía estaba la piedra: si atinaba escogería cual rol le correspondía a él y a su equipo; esto es, si serían los que encantaban o a los que serían encantados ; si perdía, sería el otro líder el que escogería que rol le correspondía a él y a su equipo.

Una vez determinado el papel que le correspondía a cada equipo se determinaban algunas simples reglas: las bases salvadoras eran dos lugares, lejanos uno del otro a donde tenían que correr para salvarse, por ejemplo, postes, ventanas, paredes, etc. en donde se resguardaban y no podían ser encantados por el equipo contrario. El tocamiento podía ser en cualquier parte del cuerpo, de preferencia en el torso del mismo, cuidar de la no agresión en esta acción, se podían usar cinturones a manera de eslabones para desencantar a alguno de los encantados que estuvieran cercanos a la base, los no encantados, dos como mínimo, uno al principio y otro al final de la cadena de cinturones, extendiendo sus brazos al máximo con el propósito de tocar y desencantar al que se encontraba encantado. Muchas veces esta acción permitía que sorpresivamente el jugador que formaba la parte final de la cadena de cintos se soltara de ellos y corría a tocar y desencantar a su compañero de equipo; algunas veces se tenía éxi-

to en esta acción, otras veces no por lo cual en lugar de tener un encantado se extendía a dos en el mismo lugar.

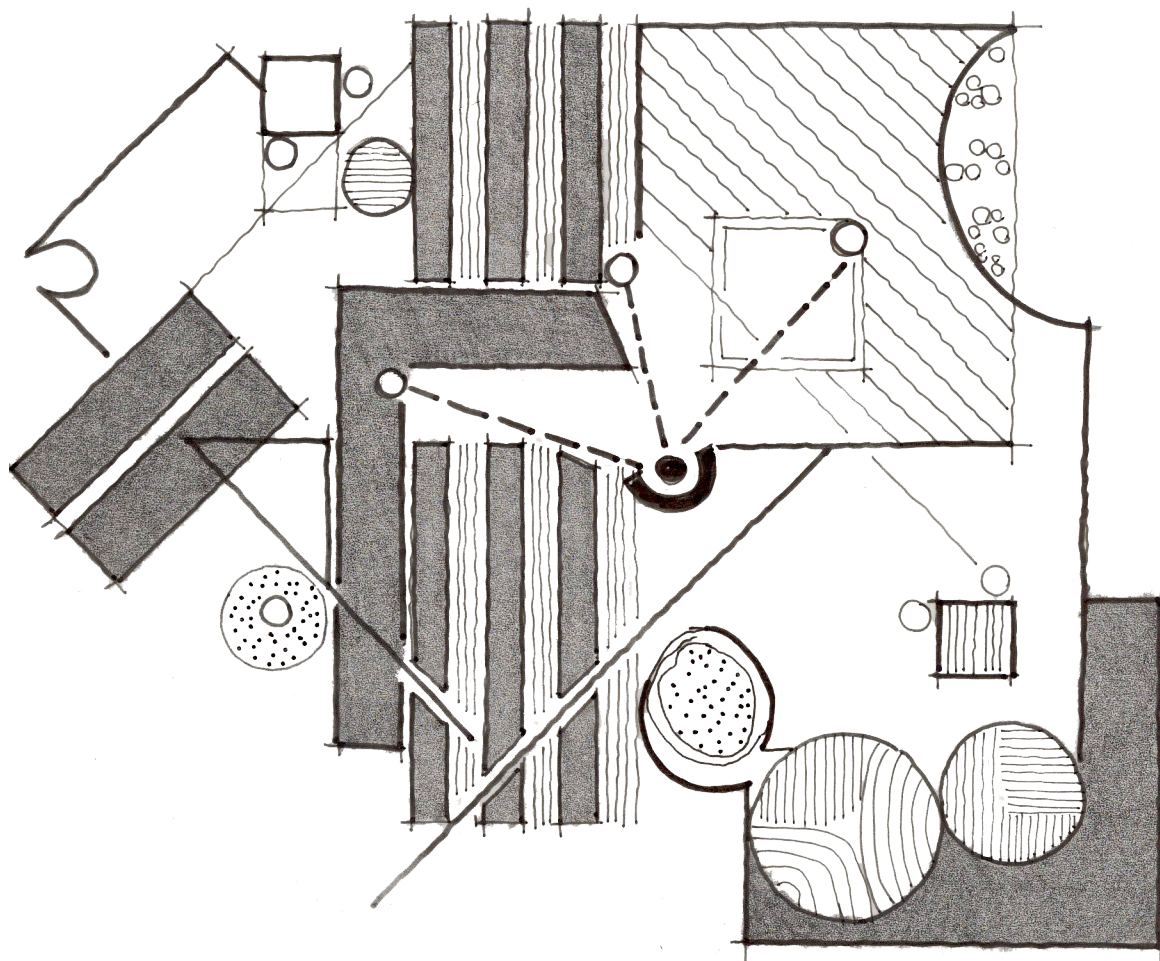
El juego continuaba así con sorpresas para uno y otro de los bandos. Culminaba esta etapa cuando todos los niños del equipo correspondiente eran encantados. Se iniciaba otro tiempo de este juego, pero ahora con diferentes roles: los que encantaban serían ahora los que serían encantados y viceversa.

Tiempo de un juego dinámico: correr y frenar, correr y esquivar, correr y correr siempre llenos de alegría, pero también otros con pequeños accidentes, pero, lo más importante es que era uno de los juegos preferidos por los niños y jóvenes. Sin medida de tiempo, sin espacios específicos, con reglas elementales.



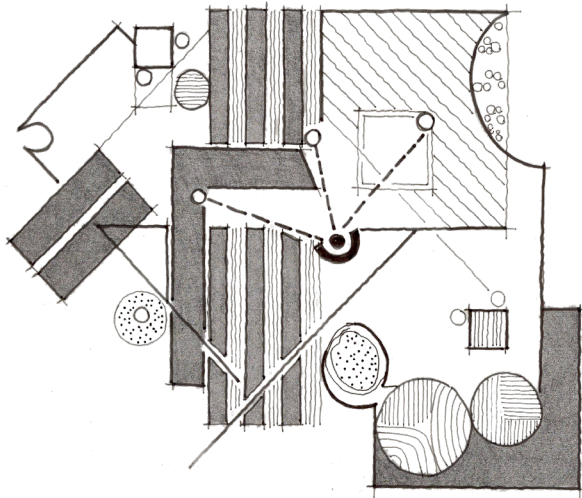
80

La Roña





La roña



Un juego particularmente para niños y niñas que se reunían en la calle y en el que de manera dinámica se definían las bases: el lugar de custodia y quién sería el primero en tener "La roña".

El contagiado por la roña corretearía al resto de los niños que quisiera pasar de una base a otra base. Podían correr de una base a la otra según lo dispusieran en tanto el roñoso no les tocara.

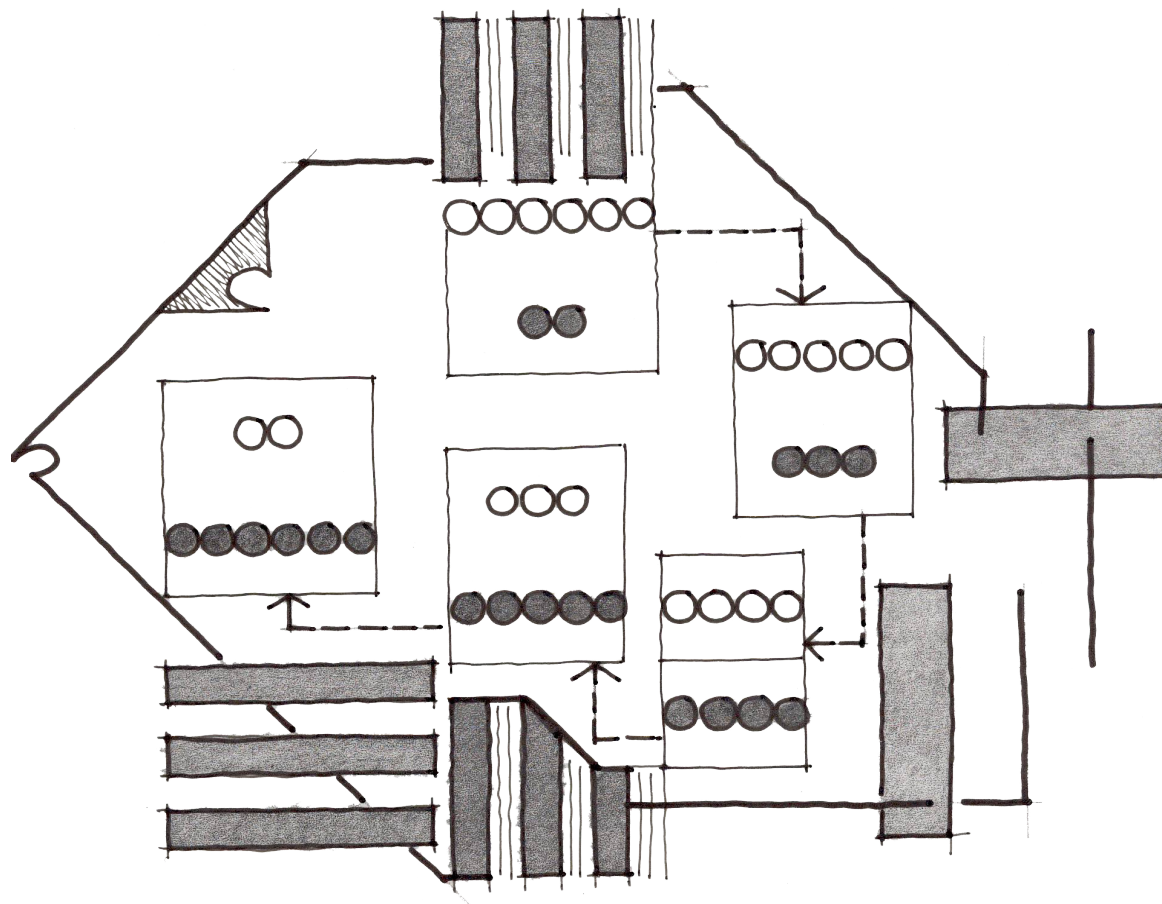
Cuando el que tenía la roña tocaba a alguno de los otros niños(as), automáticamente quedaba fuera, "era contagiado de la roña", y así sucesivamente la roña era transmitida de uno a otro niño hasta que, por contagio de un niño y de otro, y de otro, y de otro, el juego se daba por terminado.

Cuando un niño o niña tocaba al otro se le decía "Las trais", de allí se degeneró este juego de su nombre original "La roña" a un nombre híbrido, sin carácter sin tradición: "Las trais".



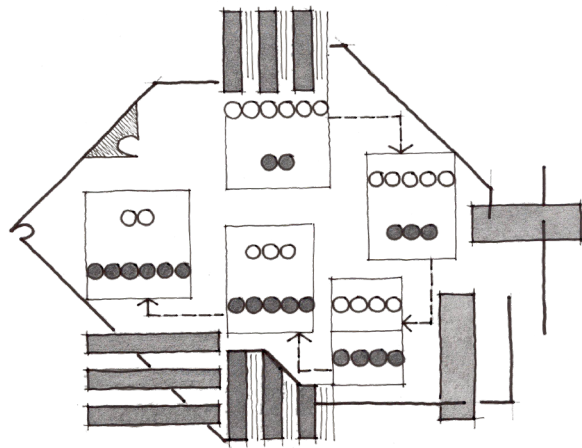
81

AMO-A-TO





AMO-A-TO



Amo a to, matariliriliron

(Equipo 1)

Que quiere usted, matariliriliron

(Equipo 2)

Yo quiero un paje, matariliriliron

(Equipo 1)

Escoja usted, matariliriliron

(Equipo 2)

Yo quiero a ella (o él), matariliriliron

(Equipo 1)



Que nombre le pondremos, matariliriliron

(Equipo 2)

Le pondremos ... ¿...?, matariliriliron

(Equipo 1)

Este nombre no le gusta, matariliriliron

(Equipo 2)

Le pondremos ... ¿...?

--- (Después de uno o varios intentos)

(Equipo 1)

Este nombre si le gusta matariliriliron

(Equipo 2)

Un juego deleitoso para jugarse en la acera de la calle: se formaban 2 equipos, uno por dos jugadores y el otro por dos o más jugadores.

Frente a frente y con una separación de más o menos tres metros entre ellos. Por separado se tomaban de la mano y empezaban cantando lo que arriba se anotó, adelantándose de frente el equipo 1 hacia donde el equipo 2 lo espera; una vez que el equipo 1 terminaba de cantar, también como una cadena, el equipo 2 se tomaba de la mano y caminaba hacia adelante y el equipo 1 se regresaba en reversa a su lugar original.

Cuando el equipo 2 terminaba de cantar, el equipo 1 con-

tinuaba con su segundo canto y el equipo 2, siempre tomado de la mano, regresaba con pasos hacia atrás hacia su lugar de origen.

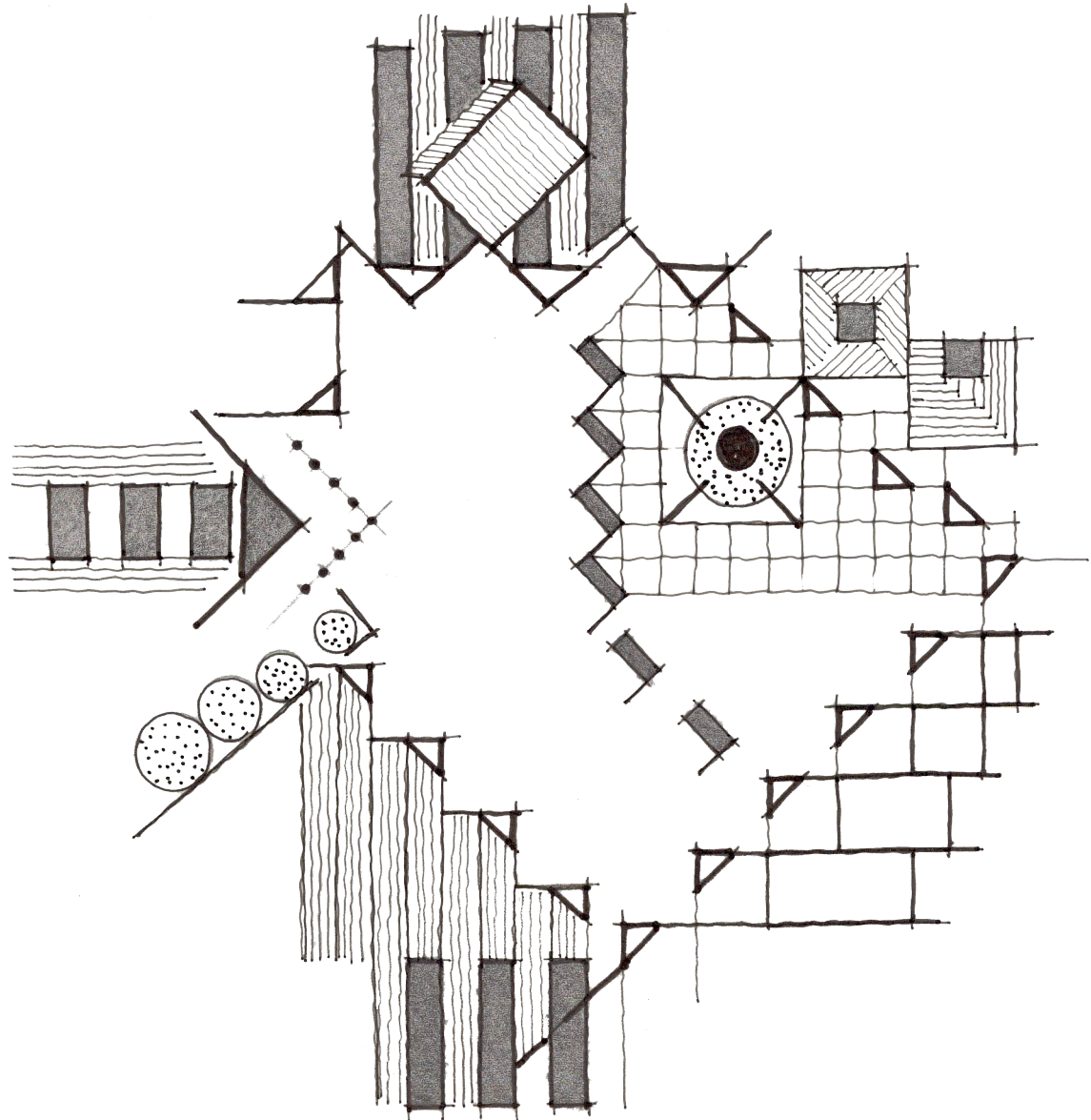
Así continuaba el juego en un y venir de los dos equipos hasta que el equipo 1 se conformaba con todos los jugadores menos el líder del equipo 2.

Juego simple, ingenioso, que se jugaba con mucha alegría de parte de los niños que en él participaban y los que miraban.



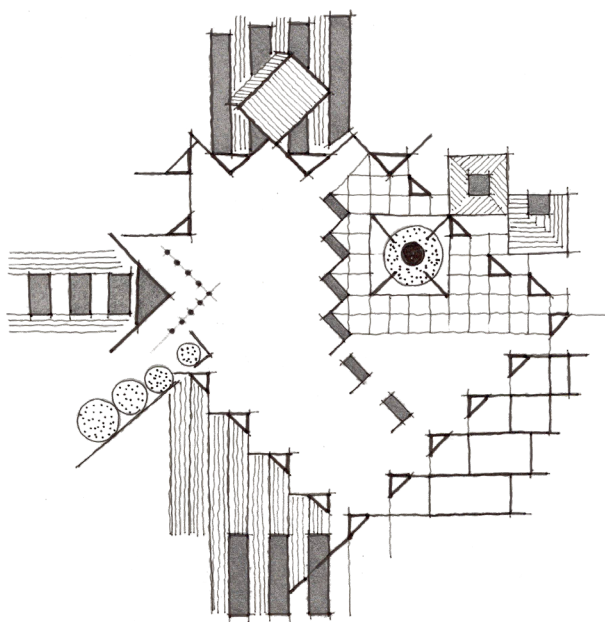
82

Doña Blanca





Doña Blanca



Un ramillete de niñas y niños (10 o más) se tomaban de la mano y se conformaban como una cadena de manera circular, en medio de ella, se ubicaba a la niña que haría el papel de "Doña Blanca".

Fuera del mismo se conformaba el espacio en el que el "Jicotillo" se desarrollaría. El juego se desarrollaba de la siguiente manera:

***Doña Blanca está cubierta de pilares de oro y plata,
Romperemos un pilar para ver a Doña Blanca;
¿Quién es ese Jicotillo que anda en pos de Doña Blanca?
¡Yo soy ese Jicotillo que anda en pos de Doña Blanca!***



Se cantaba la ronda procurando tomarse de la mano lo más fuerte posible para que el “Jicotillo”, con sus propias manos, fuera incapaz de romper alguno de los eslabones.

El “Jicotillo” caía de sorpresa en algún lugar del círculo a fin de destrabar la unión de manos y en su perseverancia lograba encontrar el eslabón más débil y así poder penetrar al lugar -dentro del círculo en el que se encontraba Doña Blanca-, y así triunfar en su cometido: llevarse a Doña Blanca.

En esta ronda se podía repetir el juego con diferentes niños para representar a los diferentes personajes.

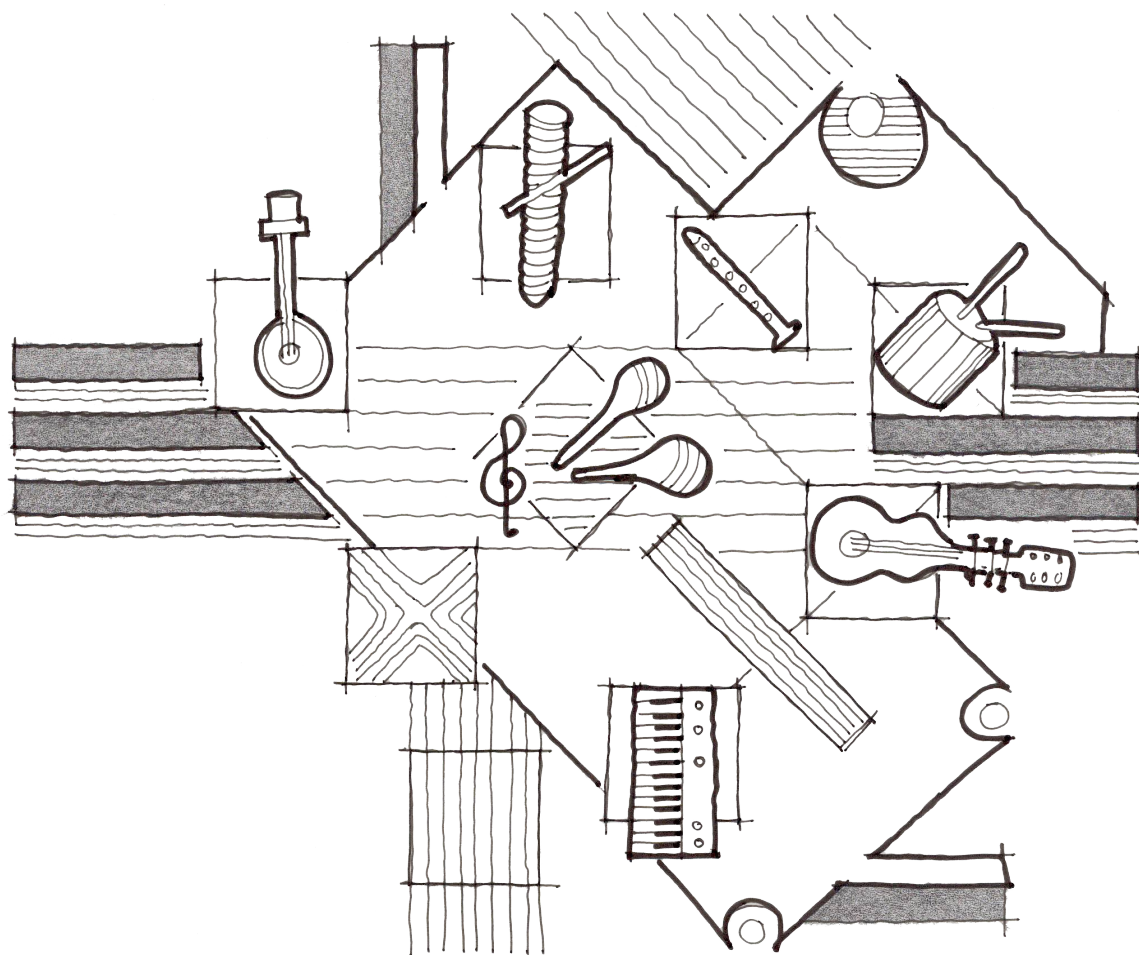
Una ronda muy bella, muy grata, muy solicitada por los niños y niñas.

A Banca, a Catatillo- una mención de amados recuerdos-.



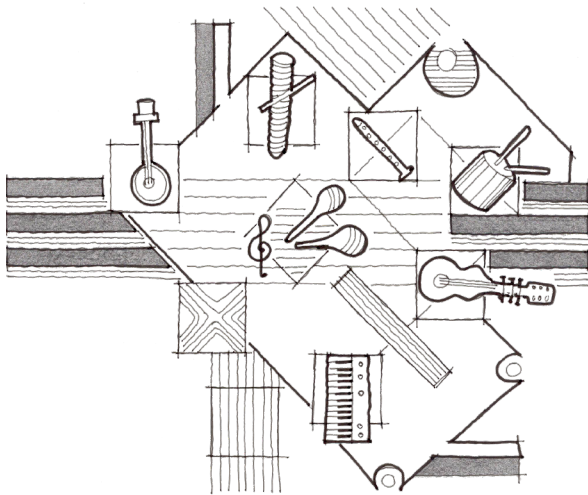
83

Este es el juego de Juan pirulero





Este es el juego de Juan pirulero



Un líder -Juan Pirulero-, que de manera simulada estaba tocando un instrumento musical, alrededor de él o ella, los demás niños, también de forma simulada tocaban cada uno un instrumento diferente.

Entonces... Juan Pirulero cambiaba intempestivamente de instrumento tratando de sorprender al que en ese momento lo tocaba y éste pasaba a tocar el instrumento de Juan Pirulero.

Si el niño era sorprendido, bien sea porque no estaba atento al cambio o bien por turbación, entonces perdía y daba como castigo una prenda a Juan Pirulero.

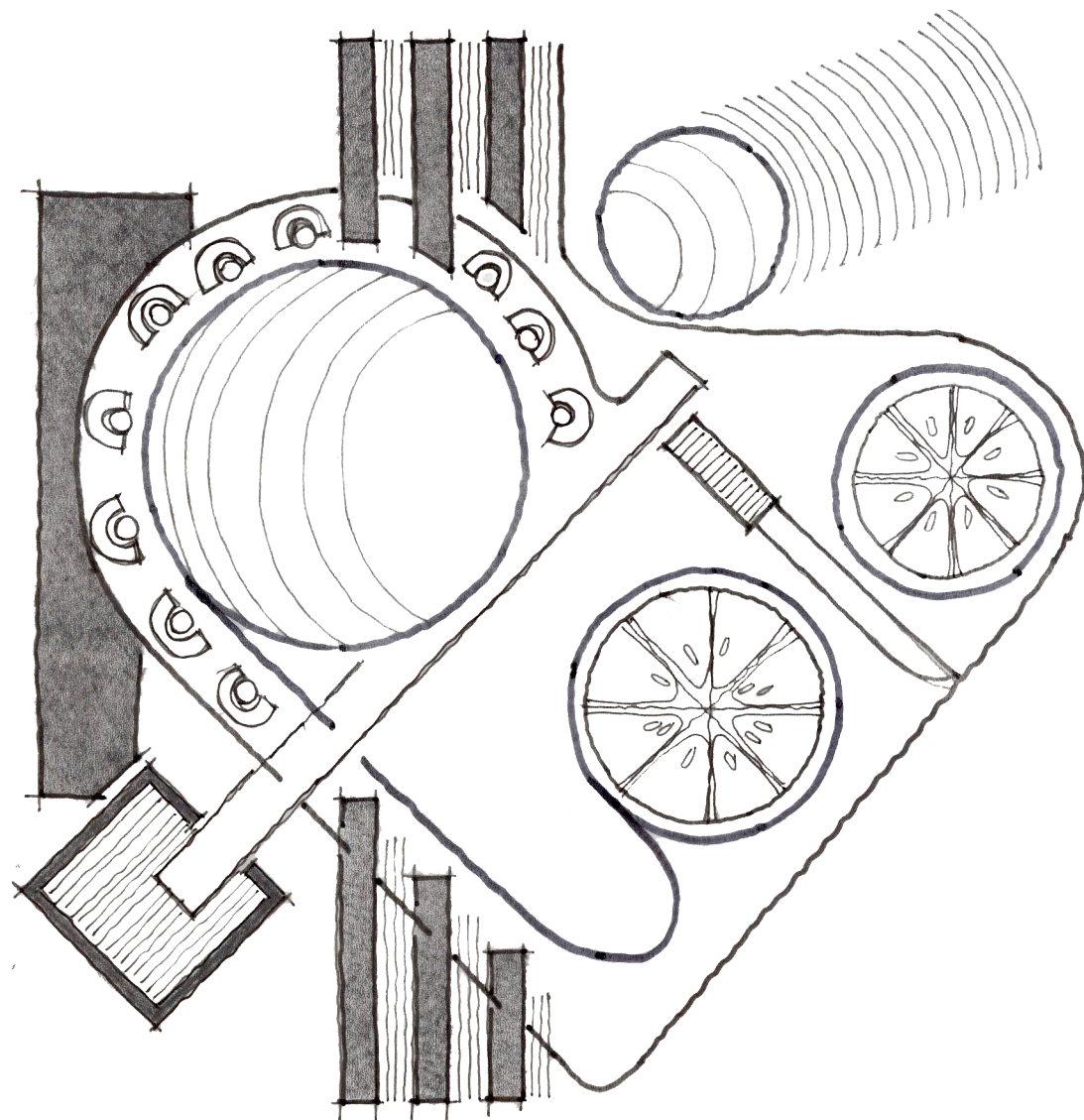
Cuando ya se tenía práctica, el juego se hacía sumamente entretenido porque todas las respuestas eran correctas a los cambios de instrumento que hacía Juan Pirulero. Cada vez, los cambios se hacían más rápido lo que daba como resultado una gran algarabía de los participantes hasta que al fin algún niño o niña perdía.

Empezaba luego el pago por las prendas con lo que sería castigado cada niño o niña, por ejemplo: cantar, bailar, recitar o alguna otra actividad que a los participantes se les ocurriera.



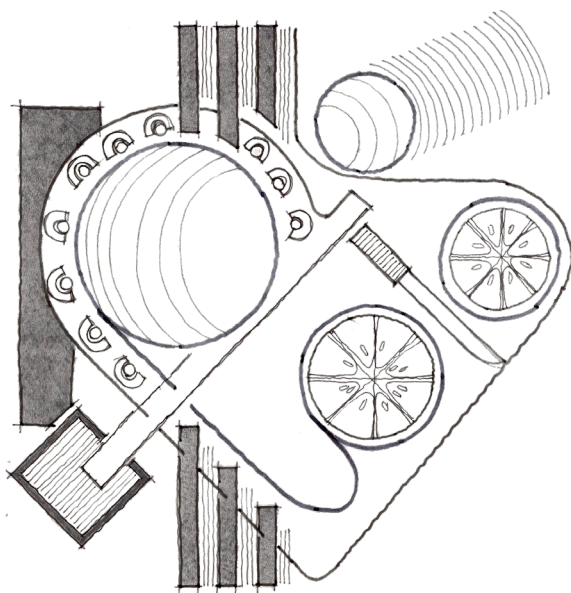
84

Naranja dulce, limón partido





Naranja dulce, limón partido



Tomados de las manos, formando un círculo, así de esa manera se empezaba a cantar:

Naranja dulce, limón partido

Dame un abrazo que yo te pido

(Se soltaban de las manos para darse un abrazo con aquel que se quisiera de los que formaban parte del juego)

Si fueran falsos mis juramentos

En otros tiempos se olvidarán

Toca la marcha mi pecho llora

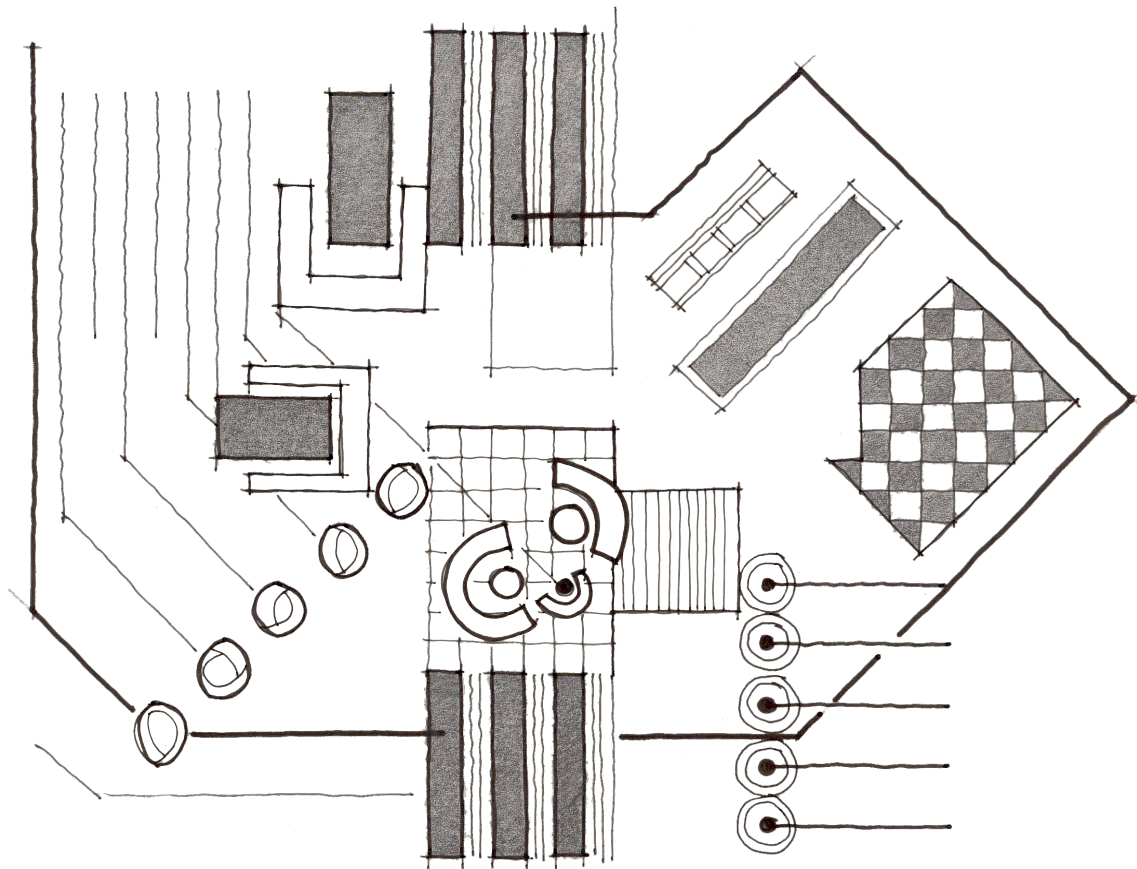
Adiós señora yo ya me voy a mi casita de sololoy.

Y así se termina esta ronda y si se quería se volvería a repetir, y a repetir, y a repetir. Así niños y niñas se divertían gratamente, inocentemente.



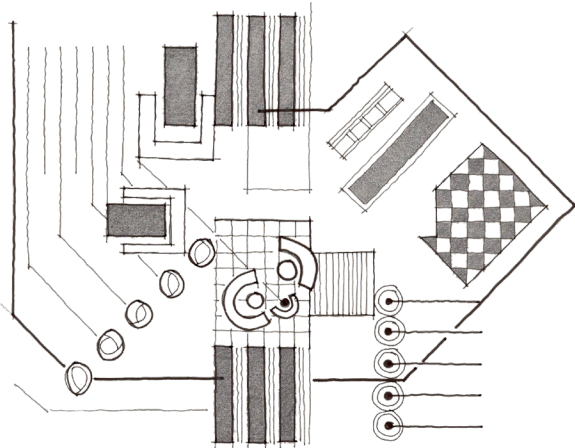
85

Los Listones





Los Listones



Un juego más que se desarrolla en la calle, jugado por niños y niñas.

Se conformaba por tres personajes:

- 1.-El comprador
- 2.-El vendedor
- 3.-Lo que se vende- los listones.

Era un juego de conjunto en donde el que vendía le decía al oído, en secreto, a cada uno de los niños(as) que color de listón le correspondía. Por supuesto, el comprador se encontraba a una distancia tal que no le es posible escuchar que color de listón le distinguía.



Una vez que el vendedor de los listones terminaba su trabajo, se iniciaba este juego inocente y encantador.

Toc-Toc

(El toque, simulado de parte del comprador)

¿Qué quería?

Responde el vendedor

Un listón

Responde el comprador

¿De qué color?

Responde el vendedor

La respuesta del vendedor, conforme a la solicitud era de si tenía o no el color deseado.

Si era **iNo!**, entonces se procedía a dar inicio al proceso de compra – venta.

Si era **isí!**, se convenía en un precio y mientras el niño que compraba pagaba el precio, el niño que correspondía con el color del listón comprado se paraba del lugar en donde estaban sentados todos los listones (niños) de diferentes colores y corría lo más lejos posible y se escondía del comprador.

El fin era que, quién compraba, buscara y correteara al niño (listón), con el color solicitado hasta alcanzarlo y tenerlo en su propiedad en otro lugar cercano.

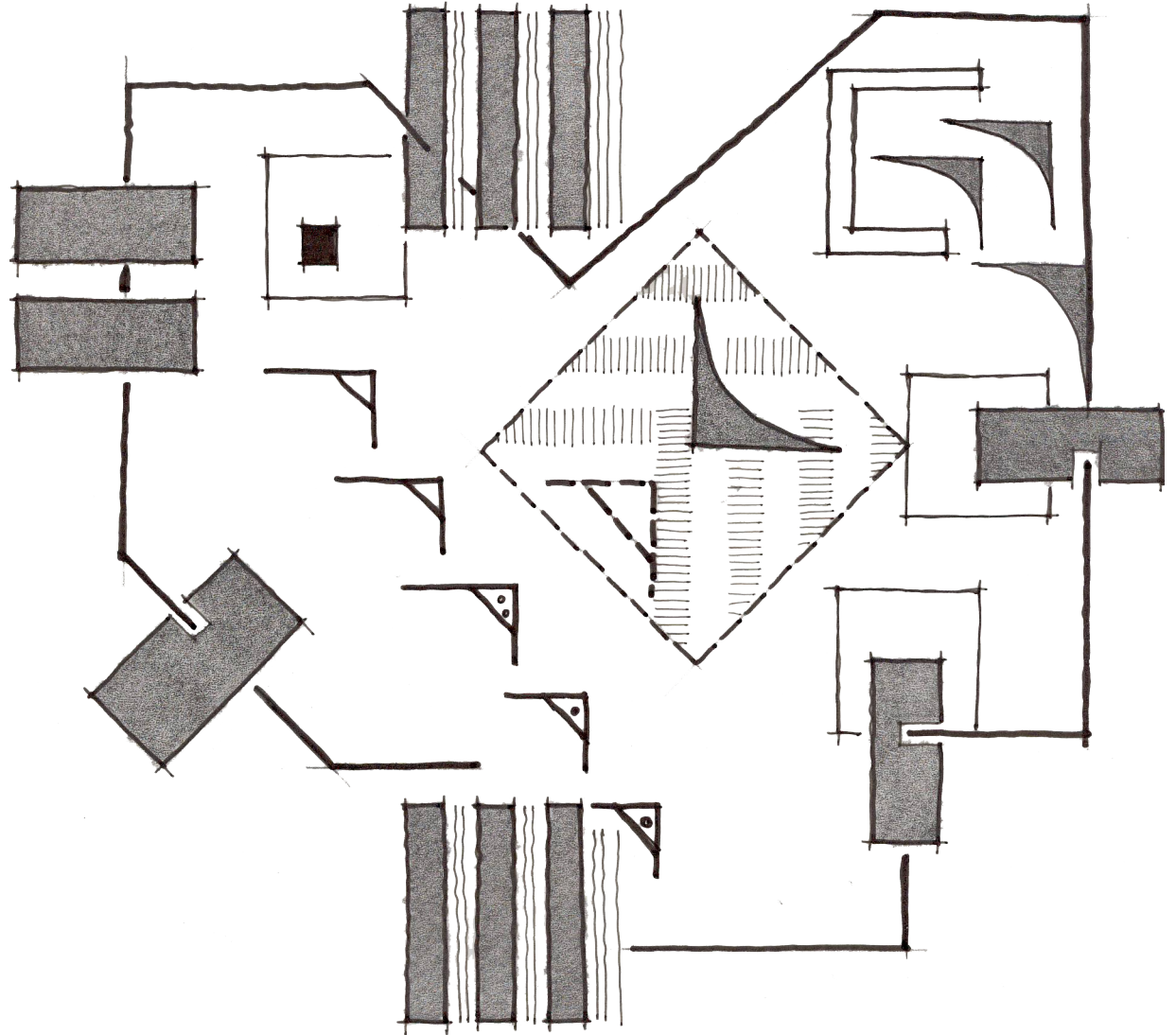
Así se procedía con todos los listones una vez que se nombrara su color. En algunos casos se procedía una y otra vez nombrando diferentes colores hasta agotarlo de parte de quién compraba '

El juego terminaba cuando la mercancía (los listones) se agotaban o bien, quienes no eran vendidos declaraban de qué color eran.



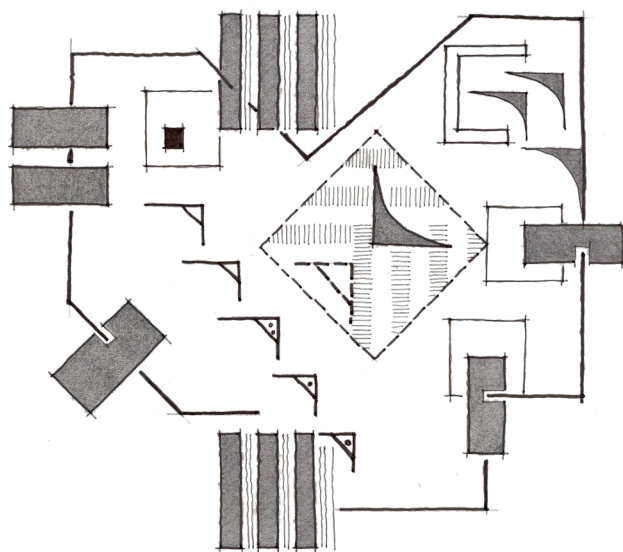
86

Los Pajaritos





Los Pajaritos



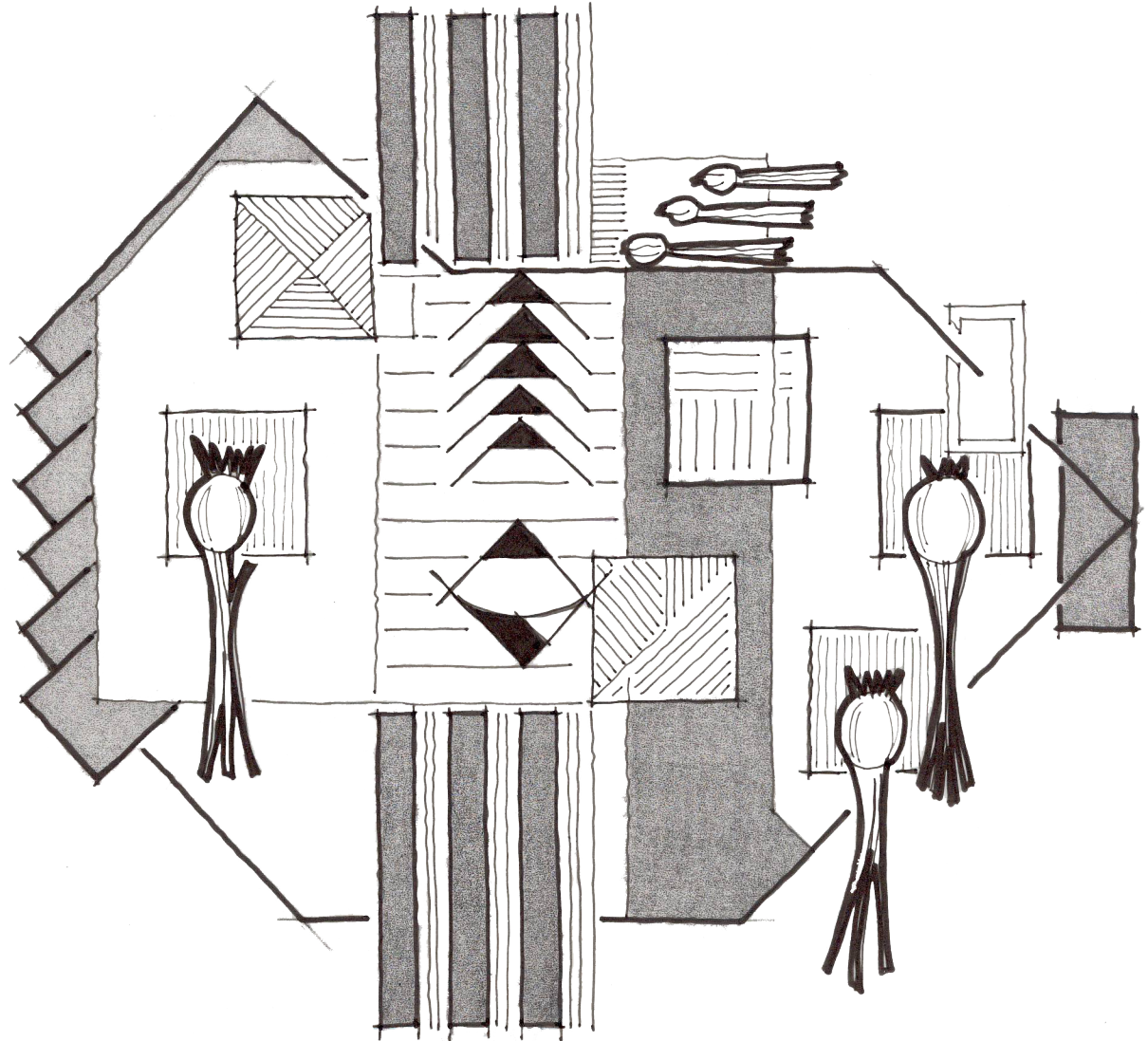
Similar al juego de los listones, pero ahora asignando a los niños nombres de especies de pájaros, por ejemplo: canarios, gorriones, calandrias, golondrinas, etc.

Juegos dinámicos, de grata y abundante participación de parte de los niños y niñas; un juego (los listones y los pajaritos) que ciertamente llenaba el tiempo de júbilo y alegría a los pequeños. Gratos recuerdos.



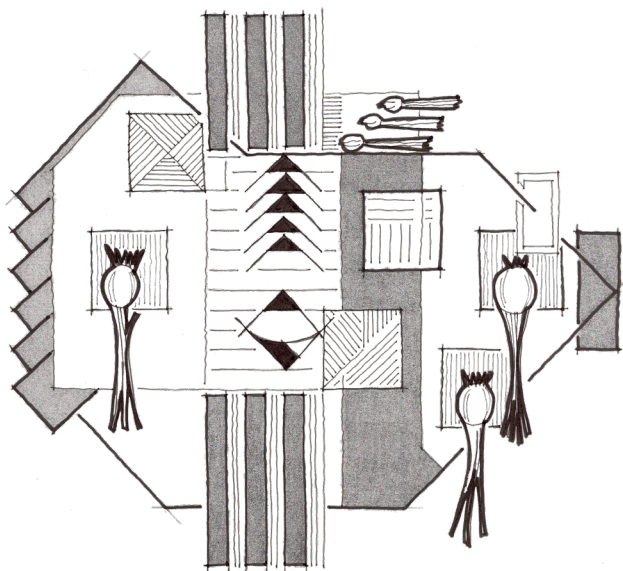
87

Las Cebollitas





Las Cebollitas



Sentados en la acera de la calle, entreabriendo las piernas se acomodaba un niño o niña hasta llegar al que estaba sentado y recargado en la pared -generalmente el mayor y más fuerte-, este abrazaba al de adelante con fuerza y así sucesivamente hasta llegar a la niña o niño que ocupaba el principio de la fila.

Cada uno de ellos era una cebollita y el propósito del juego era que cada cebollita -la de hasta adelante- fuera arrebatada, jalándola, por un personaje, un personaje distinto que deseaba robarse una cebollita.

Se iniciaba un jaloneo entre las cebollas arropadas firmemente una a una para no ser robadas. El personaje, el ladrón, era persistente en su propósito hasta que lograba zafar, arrebatarse a la primera cebollita y así continuar hasta el que servía como guardia de todas ellas.

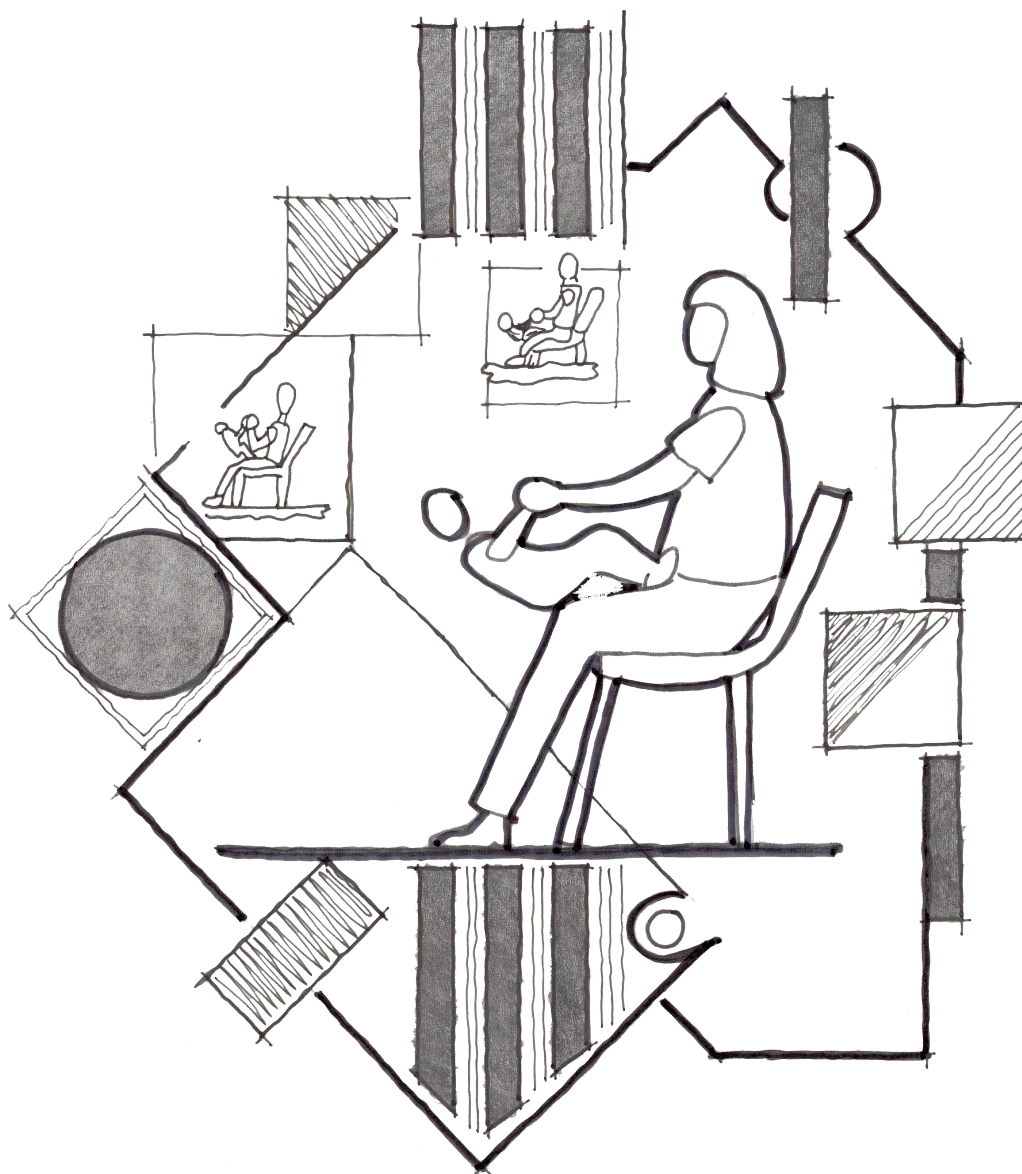
El estira y afloja, esfuerzos y resistencias se conjugaba con gritos abundantes y abundantes también las risas.

Un juego, una lucha entre esfuerzos: jaloneos y resistencias que atraía a los niños y pedían a gritos jugar a LAS CEBOLLITAS.



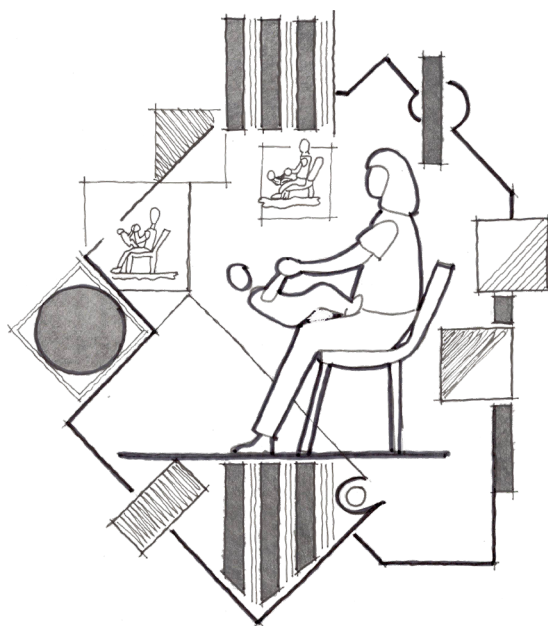
88

Riqui Ran





Riqui Ran



En lo íntimo del hogar: En la cama, en el sillón, en una silla; comúnmente entre la madre y el hijo, y este muy pequeño, tenía lugar este juego, este encanto de recreación.

La madre u otra persona mayor, casi siempre mujer teniendo sentado en sus piernas al pequeño empezaba un vaivén hacia adelante y hacia atrás entonando la siguiente letra:



***Riqui ran, riqui ran
los maderos de san juan
piden pan, no les dan
piden queso
y se les atora en el mero pescuezo
y riqui, riqui, riqui ran.***

En este momento se hacían al pequeño cosquillas en sus costillas y en su pescuecito y las risas abundaban en los dos personajes.

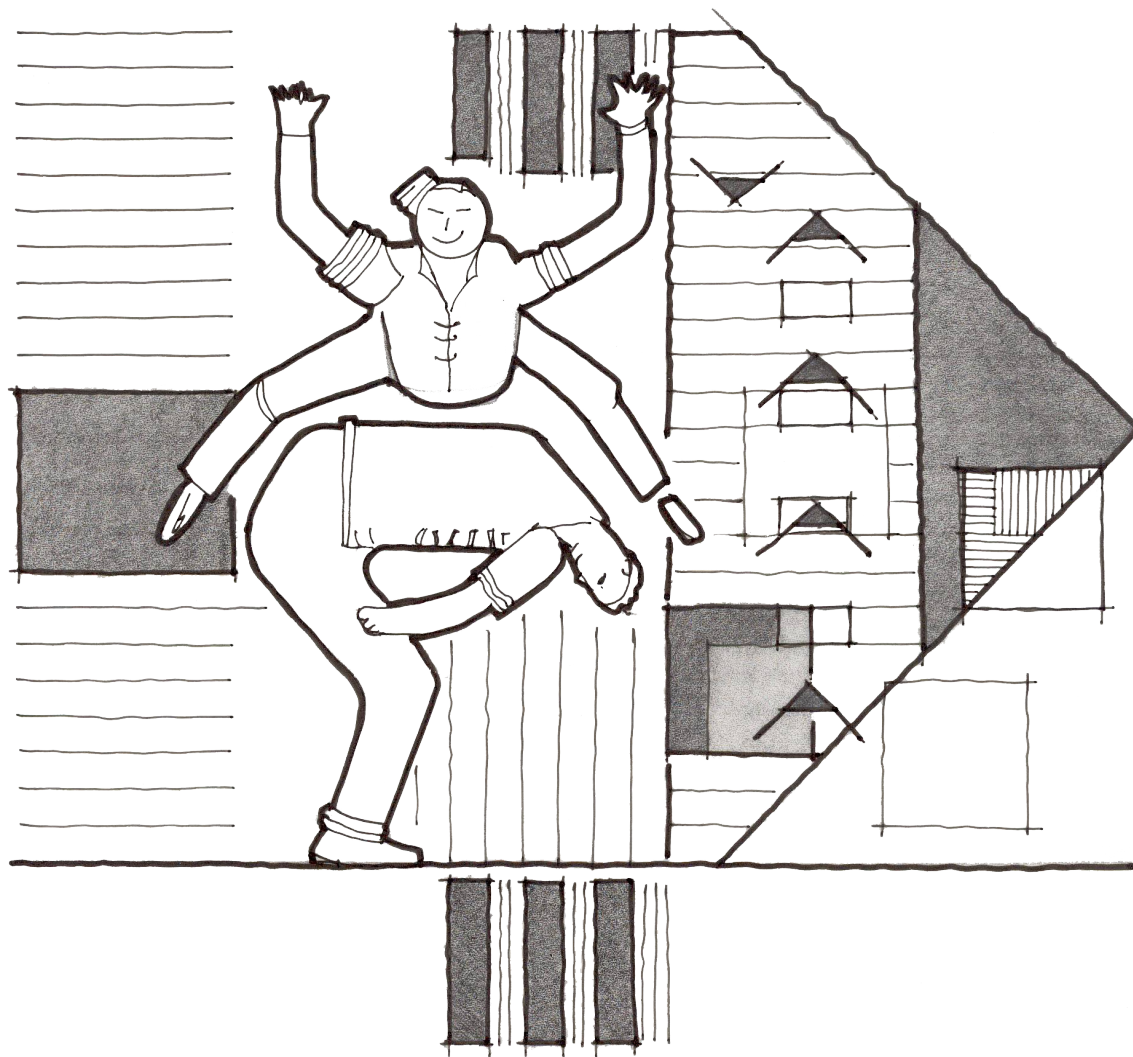
Al término de este canto se le preguntaba al pequeño si quería otra vez y él asistía con su cabecita. Y así esta relación se continuaba casi interminablemente.

Momentos ciertamente cortos, pero de muy bellos recuerdos; la inocencia del pequeño y el amor del adulto.



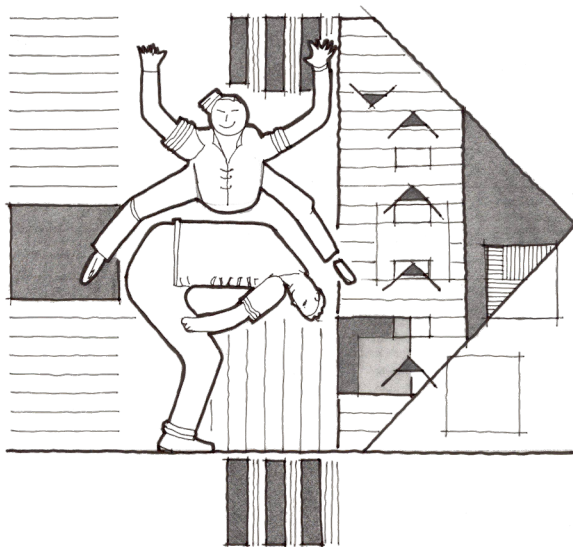
89

El Burro corrido





El Burro corrido



Un juego de conjunto en el que participaban más bien niños, varones sin dejar de reconocer que algunas niñas les encantaba también este juego.

El juego consistía en formar una fila de niños y el que ocupara el primer lugar se fletaba en la posición común y conocida: perpendicular a la cola, la espalda doblada, la cabeza entre las piernas y con los brazos recargados en ellas.



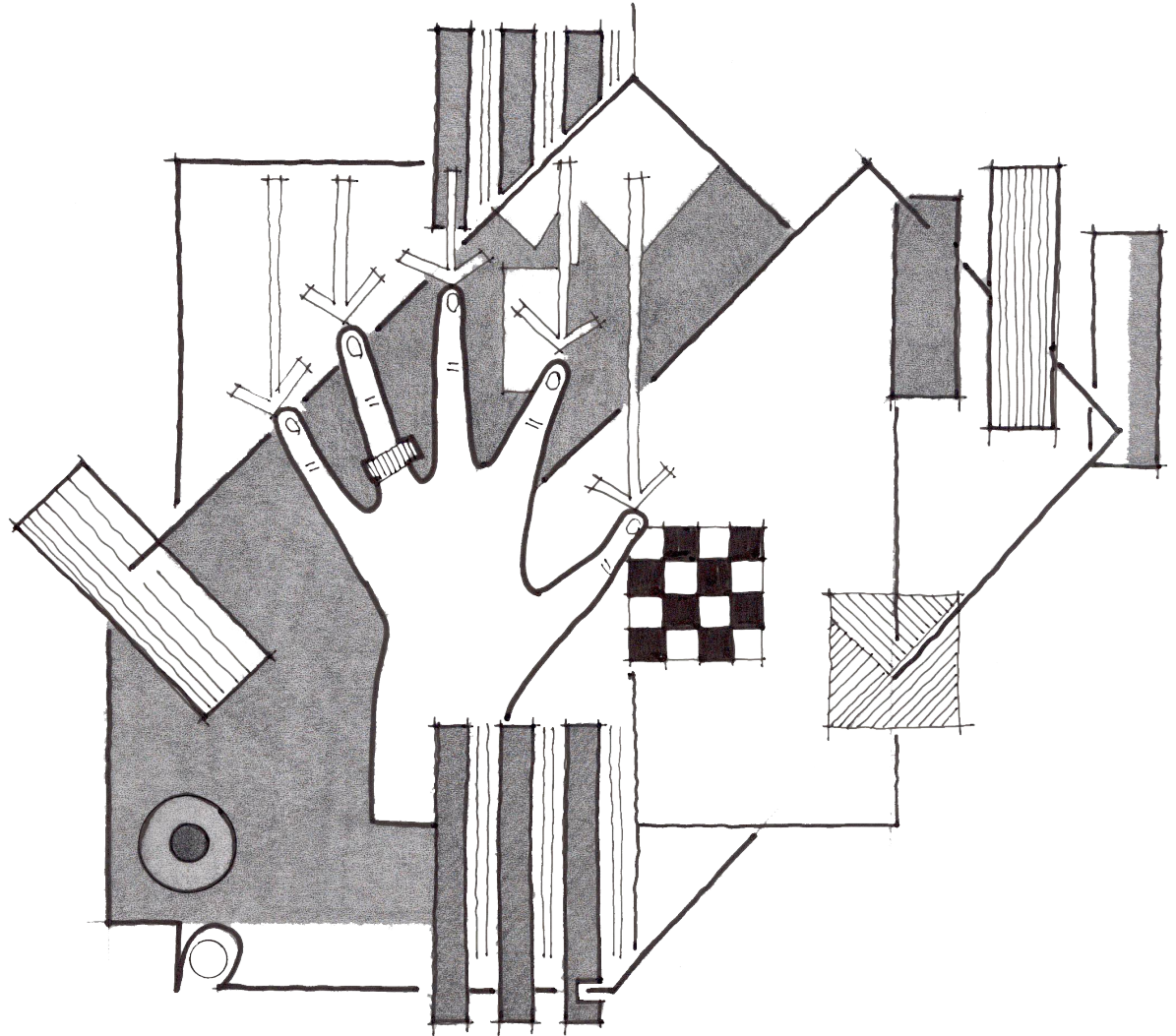
El niño que ocupaba el lugar dos en la fila procedía a brincar al niño fletado y unos pasos adelante también se fletaba; el tercer niño tenía que brincar al primero y al segundo niños y una vez cumplido este cometido se fletaba también. Así se procedía hasta agotar la cola, cuando esto ocurría el primer niño brincaba a todos los demás y al final volvía a la posición de burro fletado.

Un juego dinámico que requería de habilidad para el brinco, de rapidez para no provocar que los siguientes niños le atropellaran y que, por consecuencia se atropellaran todos.

Un juego ciertamente de mucha aceptación entre los niños que por su edad -un rango muy cerrado- eran aptos para esta forma de recreación.

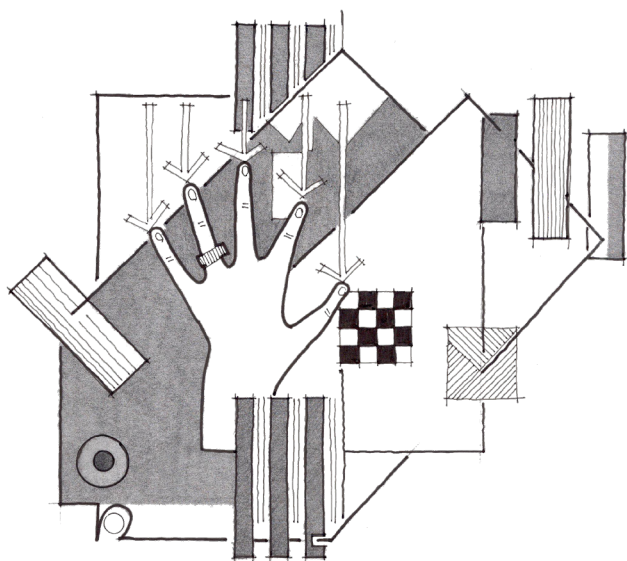


Niño chiquito y bonito





Niño chiquito y bonito



Era común en el hogar llevar a cabo este juego. Sentado en el regazo de la madre, la mayoría de las veces, pero también en el padre o de algún otro familiar se desarrollaba esta simple aventura:

Se pedía al niño o niña abriera su manecita y se empezaba de parte de adulto la siguiente fraseología:



Niño chiquito y bonito

(tomando la mano del pequeño y señalando el dedo meñique)

El Señor de los anillos

(ahora se toma el dedo donde comúnmente se lleva el anillo)

El tonto y loco

(se señala el dedo corazón)

El lame cazuelas

(se hace lo mismo con el dedo índice)

Y el mata piojos

(toca el turno al dedo opuesto)

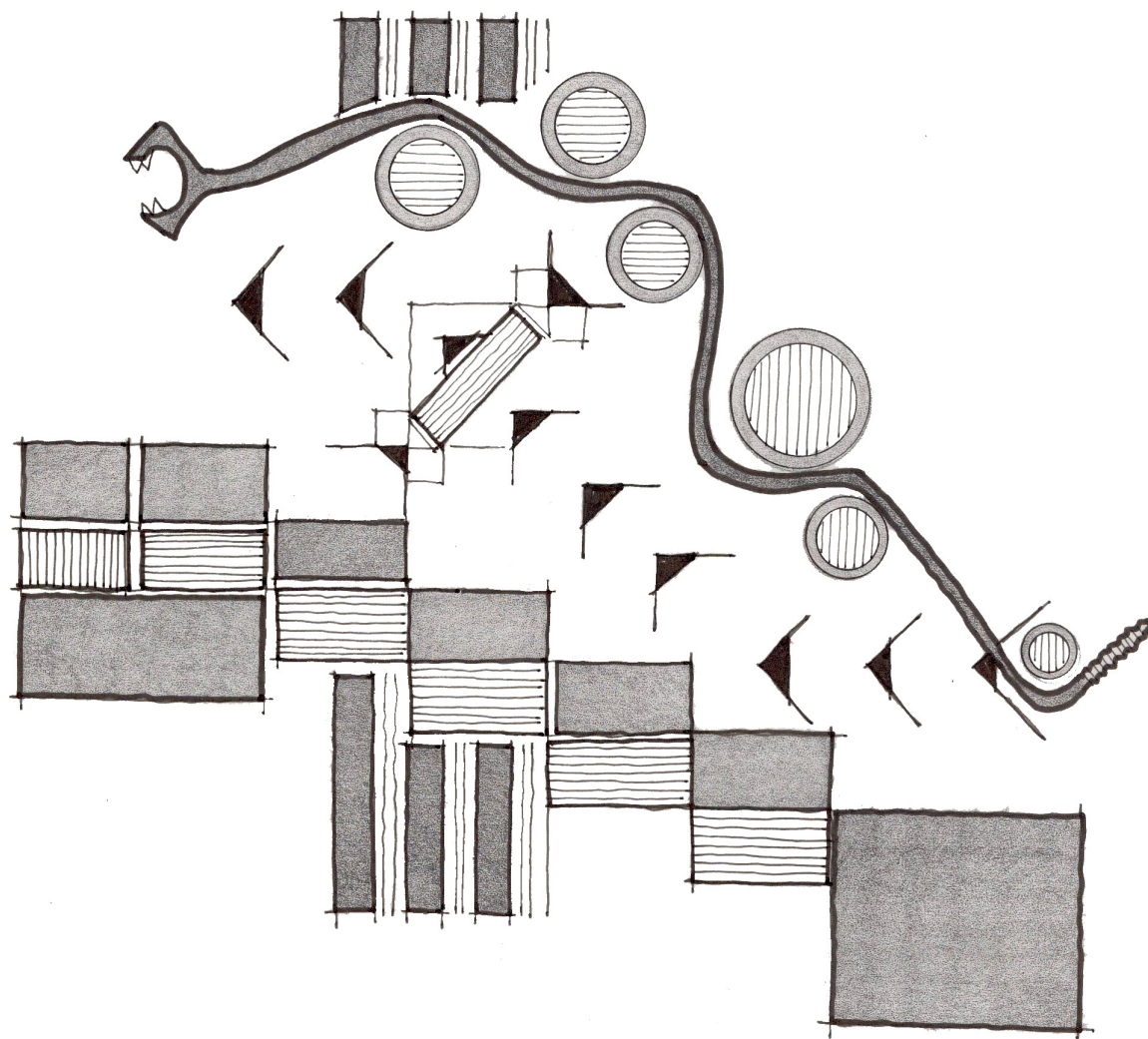
Era una serie de palabras que ciertamente no eran comunes para los niños (sobre todo el poco higiénico nombre que se le otorgaba al dedo opuesto), pero que aún así los pequeños extendían su manita para repetir el nombramiento de los dedos.

Un simple pasatiempo, un simple juego que sin embargo dejaba gratos recuerdos a los niños.



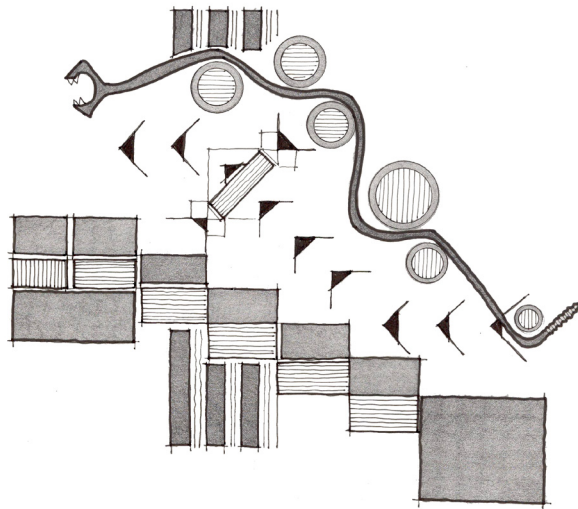
91

La víbora de la mar





La Víbora de la mar



La mayoría de las veces se jugaba esta ronda en la calle. El cántico, los versos que se cantaban, era así:

A la víbora a la víbora de la mar, de la mar

Por aquí pueden pasar

Los de adelante corren mucho

Los de atrás se quedarán.

Una mexicana que fruta vendía

Ciruela, chabacano, melón o sandía

Día, día, será melón, será sandía

Será la vieja del otro día.

Campanita de oro, déjame pasar

Con todos mis hijos

Menos el de atrás

Tras, tras, tras y tras.



Dos formaciones hacían posible este juego:

Una, con dos niños parados frente a frente, entretejían los dedos de sus manos y con los brazos levantados dejaban pasar a otra formación, la cual agrupaba al resto de los otros pequeños que participaban en este juego, los cuales, en cadena (tomados de las manos) uno tras del otro iban pasando por debajo de los brazos levantados por los otros dos niños.

Pasaban todos entonando el cántico de este juego y pasaban y pasaban hasta que, con la vista, de común acuerdo los niños que levantaban sus brazos decidían al final del **tras, tras, tras** a que niño habían de envolver.

El niño apresado se salía del juego para dar inicio a otra ronda de la víbora y terminar con el tras final y apresar a otro niño y así, tras haber envuelto (apresado) a todos los niños se daba por terminada la ronda.

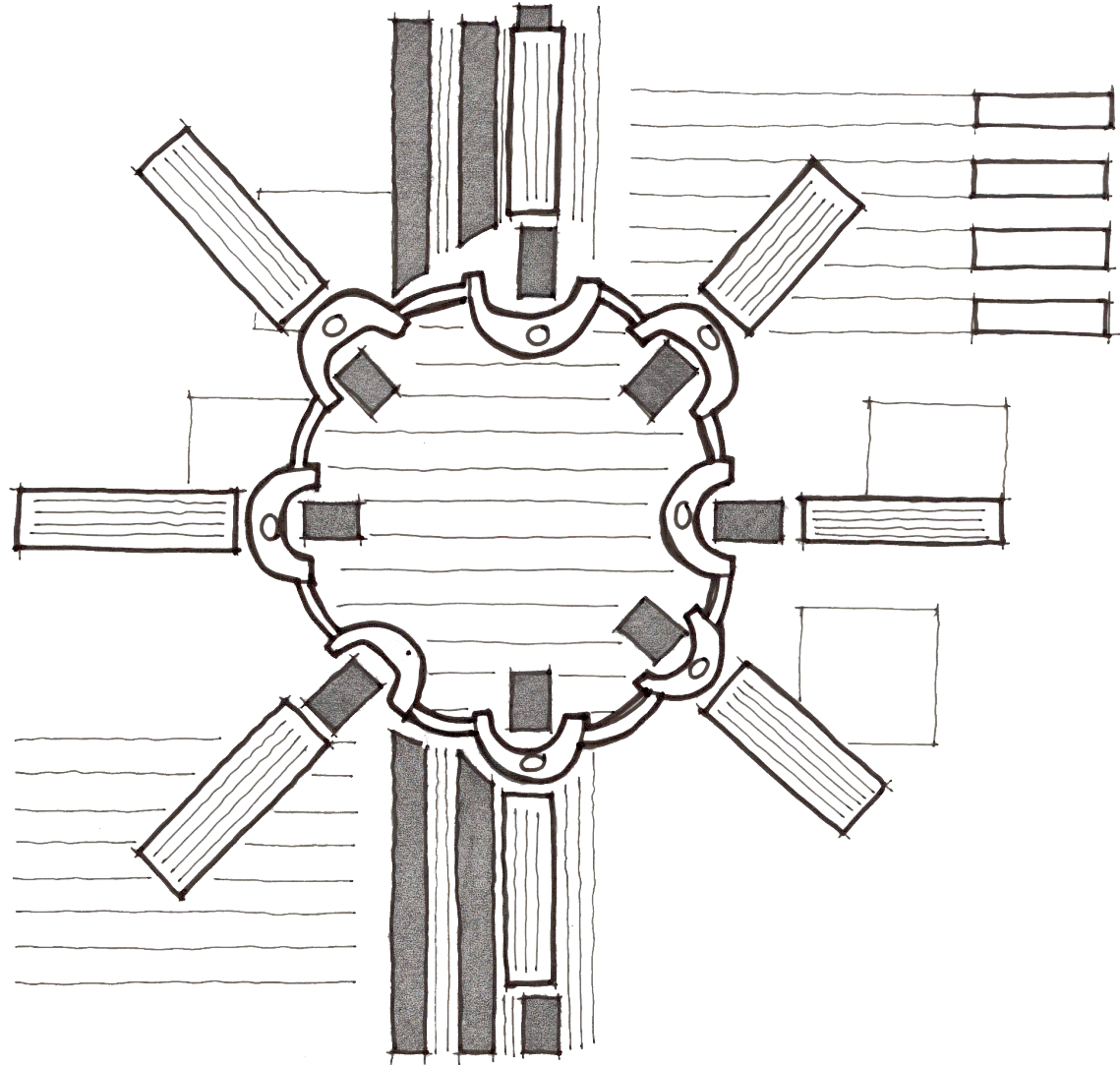
Algunas veces, se diría muchas veces, se repetía la ronda, pero otras veces, se daba inicio a otra ronda diferente, otra de las muchas que se jugaban.

Caras felices, nuevos alientos.



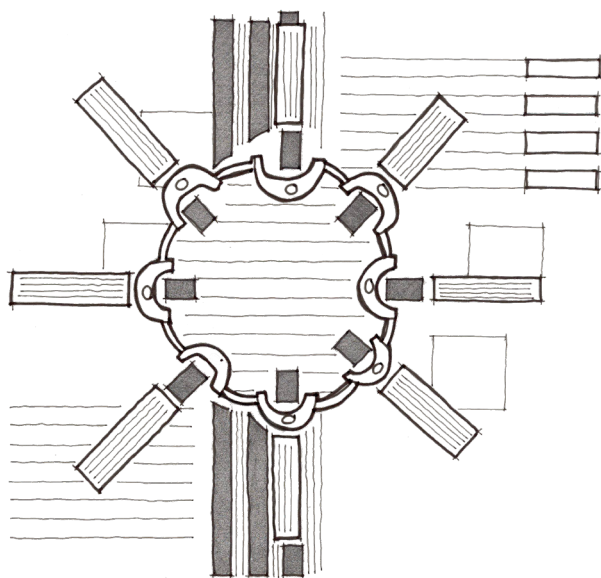
92

La Rueda de San Miguel





La Rueda de San Miguel



A la rueda

rueda de San Miguel. San Miguel

Todos tienen su caja de miel

A lo maduro

A lo maduro

Que se voltee ... (el nombre del niño elegido)

El niño de burro.



Otro juego - ronda - muy amado, muy jugado era el que se llevaba a cabo en el lugar preferido y por supuesto el único: la calle; tal como dice el primer párrafo- "A la rueda...", así cogidos de la mano niñas y niños caminaban en círculo cantando la ronda y en el momento de entonar "Que se voltee...", el niño que se elegía dando su nombre daba la espalda a la ronda, ahora cogido al revés , con los niños a su derecha y a su izquierda.

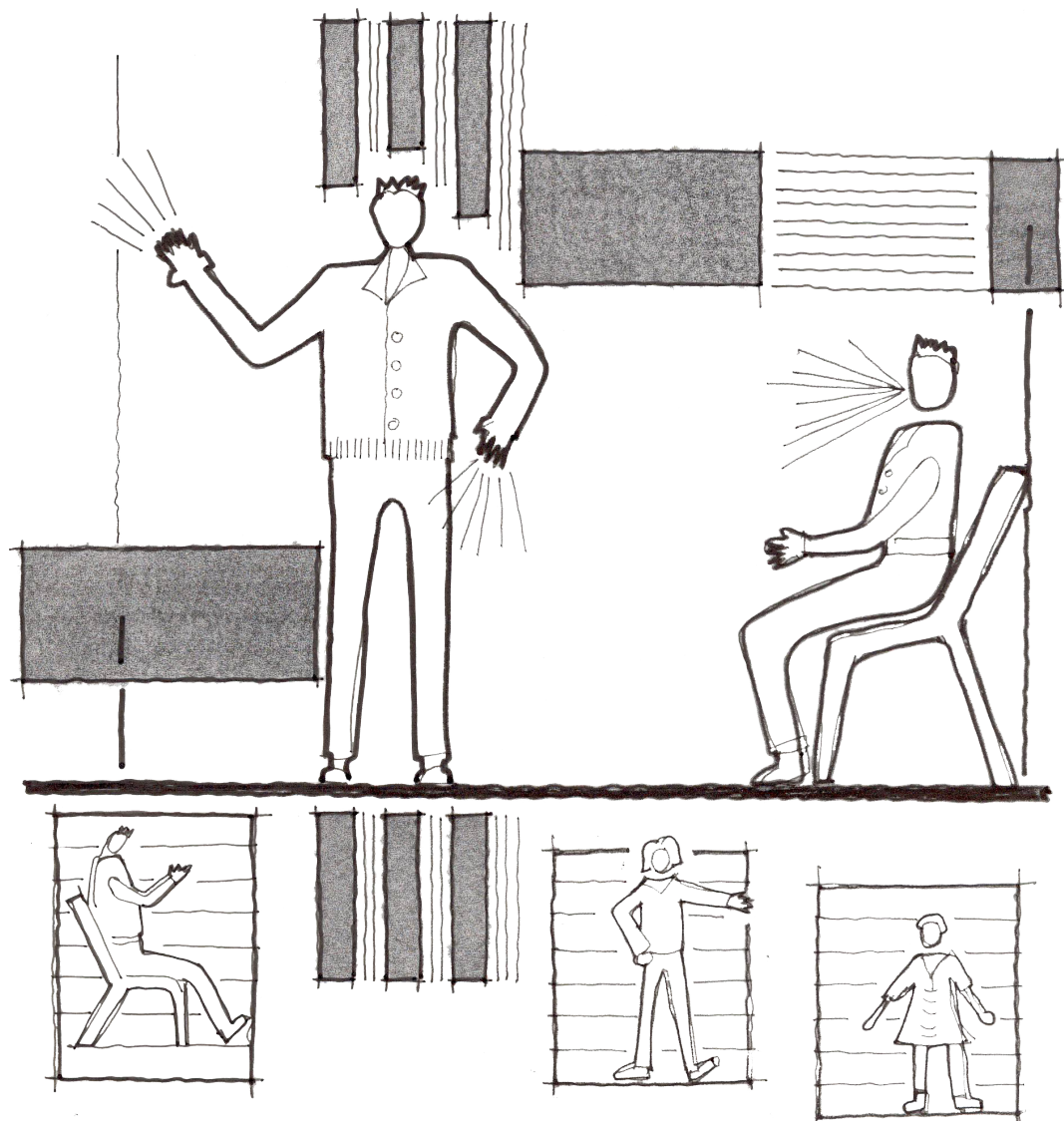
Así continuaba toda la ronda hasta que todos los niños tenían su cara hacia el exterior, y ya sea que terminaba la ronda o continuaba hasta volver todos los niños a su estado original.

Un juego sencillo, con una letra sencilla pero no menos atractiva que las demás rondas. Así lo demostraban los ánimos de los niños que la jugaban.



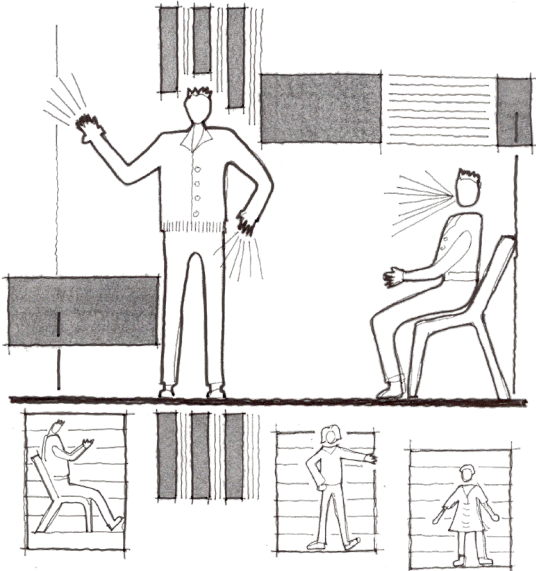
93

Dígalo con mímica





Dígalo con mímica



Un juego dinámico en el que los participantes se identificaban de manera inmediata en cuanto a sus habilidades y talentos. Un juego que se realizaba enfrentando a dos equipos y cuya competencia se llevaba a cabo a través de un lenguaje muy singular, muy especial: La mímica.



El juego consistía en adivinar a través del lenguaje no hablado personajes, películas, deportes, etc. cuya elección se daba a uno de los miembros elegido por su propio equipo para que por medio de la mímica presentara personajes, conforme al tema elegido.

Una vez que el equipo A (así le llamaremos) elegía el tema el equipo B (también así le llamaremos) mandaba a su candidato a competir, el cual, en secreto recibía el nombre (persona, artista, película, deportista, etc.), qué a través de la mímica debería de adivinar.

En este momento ocurría lo que comúnmente se dice como "se le hace bolas el barniz". Así era común que las interpretaciones gestuales o manuales no se acercaran a lo que se le había mandado representar.

El tiempo que se otorgaba – el mismo para todas las representaciones- generalmente servía como un solo suspiro; las habilidades y talentos pronto se habrían descubrir si existían o no.

Unos regresaban con sus caras destempladas, otros ciertamente tenían la habilidad para la representación con mímica.

Unos de un bando (A), otros del equipo contrario (B), iban pasando uno a uno a hacer sus representaciones.

Al final se hacía un recuento y el equipo con mayores representaciones correctas era el equipo ganador.

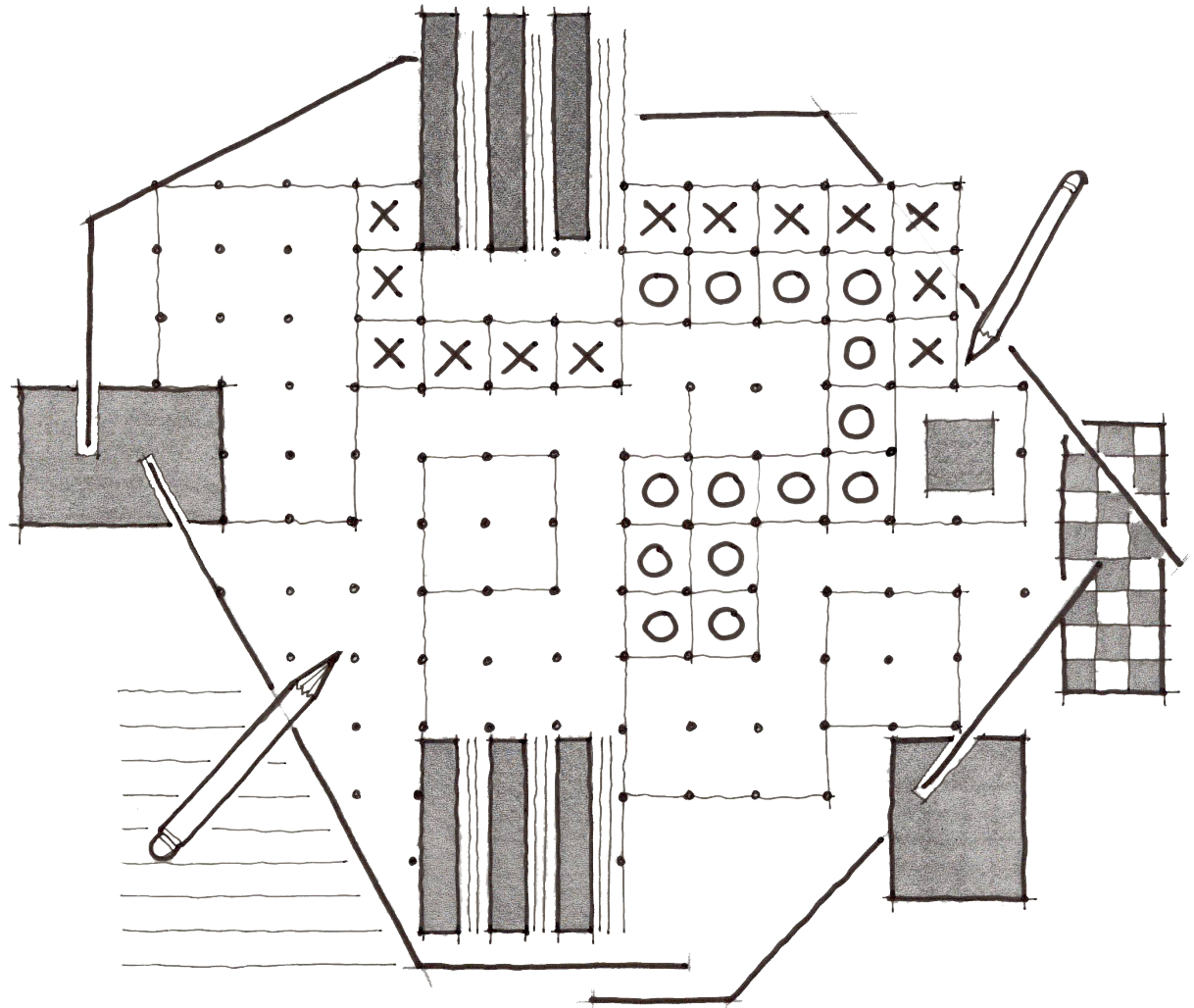
Ciertamente era (aún todavía es) un juego taquillero, que

de alguna manera descubría el ser interno de la mayoría de los jugadores; sin embargo no importaba tanto el acierto o el error, lo que verdaderamente era de importancia era divertirse, gozarse en conjunto de un juego especial, "Decirlo con mímica", dado que involucraba a un número significativo de participantes a un juego especial de conjunto, se puede decir que entre los jóvenes y entre los mayores y muy mayores, era y es un juego que atrae a participar a todo género de competidores sin importar el sexo y lo más importante, sin importar la edad.



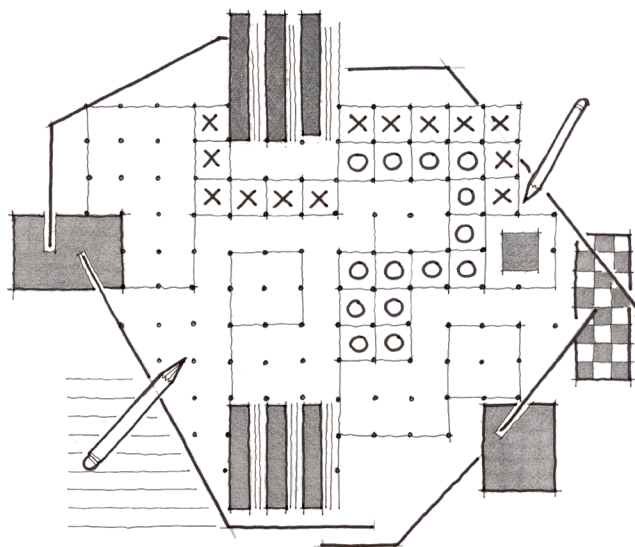
94

Timbiriche





Timbiriche



Una hoja de papel cuadriculada, de preferencia tamaño carta o menos, uno o dos lápices y listo.

Se punteaba cada cruce horizontal y vertical y cada uno de los que participaban empezaban por cualquier lugar de la hoja a juntar puntos horizontal y verticalmente.



Conforme se iban uniendo los puntos se empezaban a formar figuras que al trazar una última línea que unía dos puntos se iban formando cuadros – uno o varios-, de uno en uno.

Cada jugador, los que estuvieran participando - dos, tres, o más- ponían a los cuadros que hubieran formado una señal, por ejemplo, una “X” o un “O” u otra señal cualquiera.

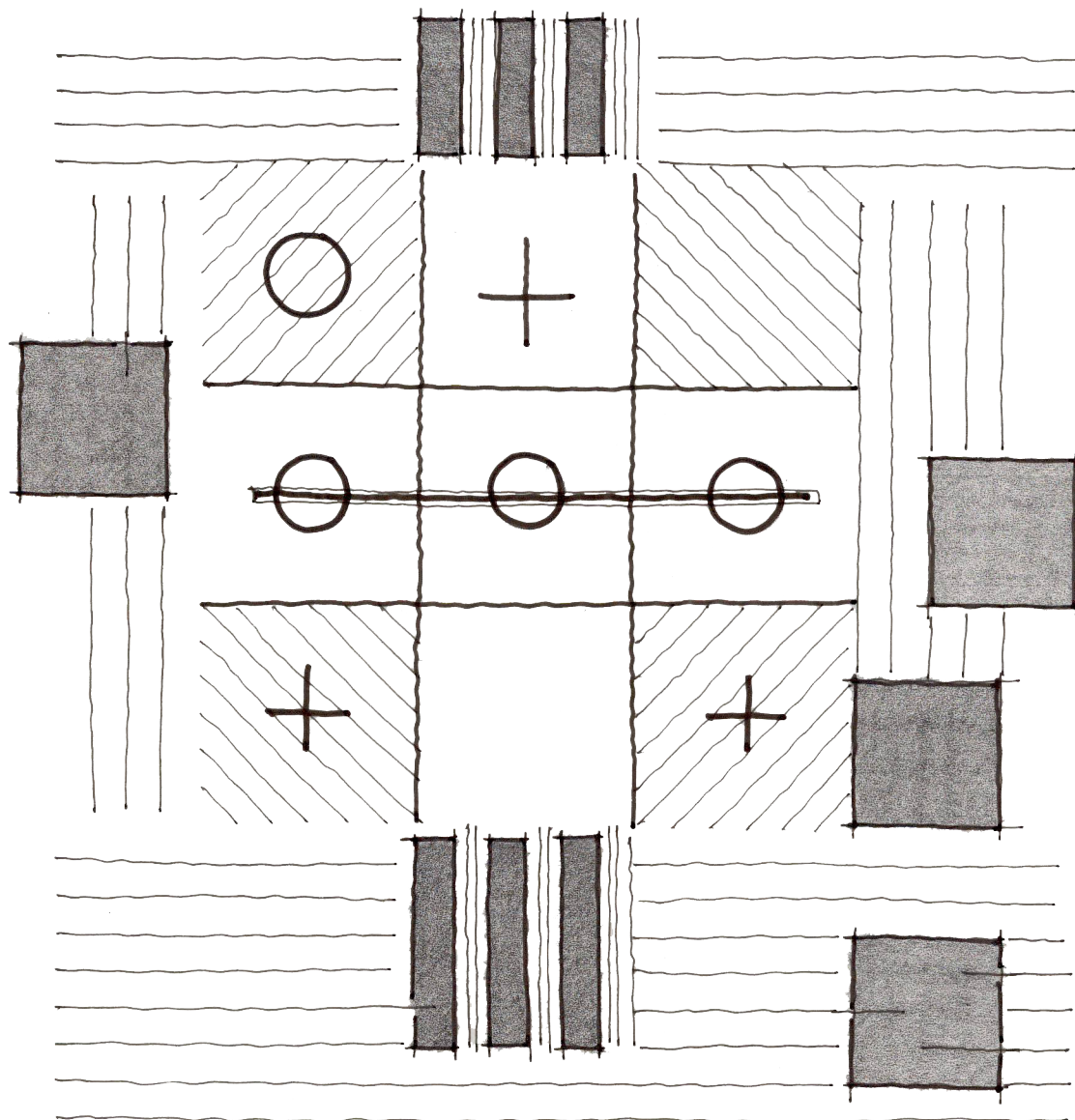
Al término del juego se contaban los cuadros que conforme a señal correspondían a cada jugador y así se determinaba quién era el ganador.

Ciertamente es un juego de astucia, de observación, de vínculo familiar. Un juego que aún en la actualidad, aunque en pequeña proporción se sigue jugando.



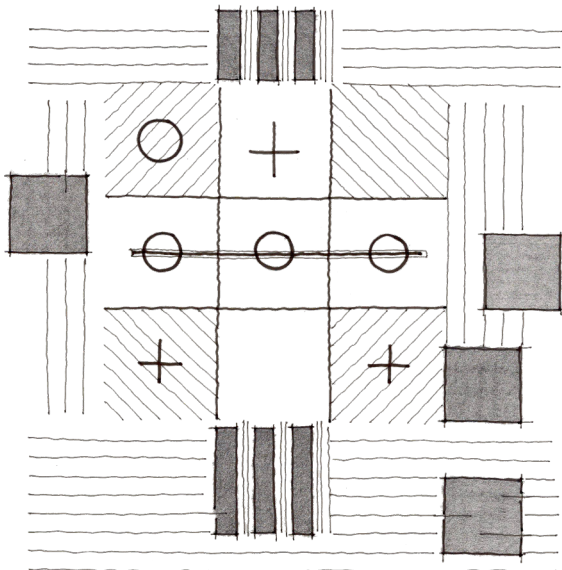
95

El Gato





El Gato



En una hoja cualquiera de papel y un lápiz se trazan dos líneas paralelas verticales y se cruzan con dos líneas paralelas horizontales de tal forma que dan como resultado un cuadro al centro y ocho espacios alrededor del cuadro central. Se jugaba entre dos competidores de cualquier edad y sexo.



Se elige un signo de identificación para cada jugador, comúnmente una "X" o un "O" y se echaba un volado o simplemente se decidía por común acuerdo quién empezaba primero.

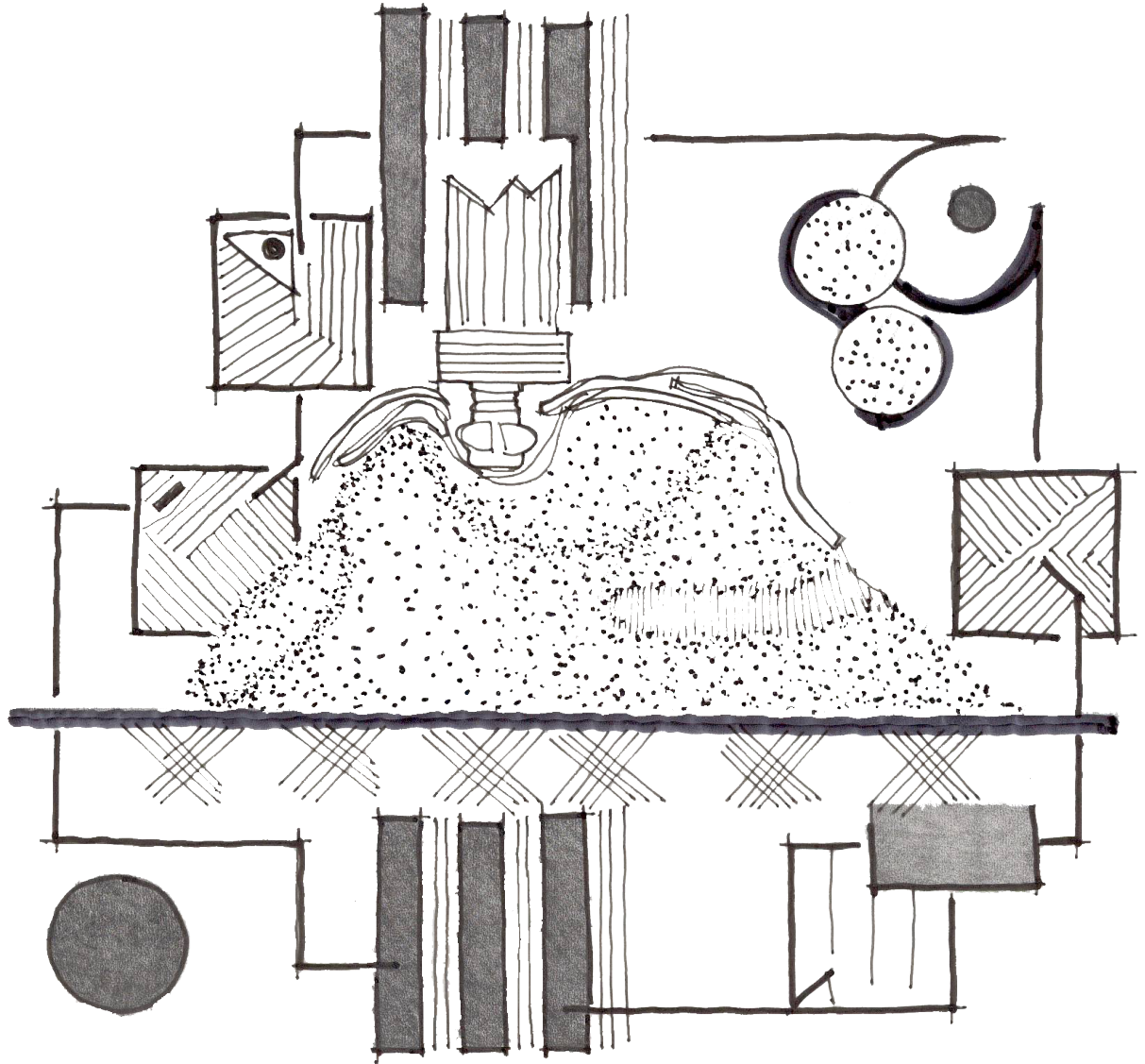
Se inicia el juego. En los diferentes espacios una vez cada jugador pone su X o su O. El chiste del juego es que aquel jugador que ponga su símbolo en tres espacios en línea vertical, horizontal o cruzado es el ganador. Un juego de astucia, de mucha atención, dinámico y por lo tanto se puede jugar muchas veces en poco tiempo. Jugarlo era también pasar un tiempo que ponía a prueba la observación, la agilidad mental, la inteligencia.

Un juego más en el que la hoja en blanco, más bien las hojas en blanco se llenaban y llenaban con "Gatos".



96

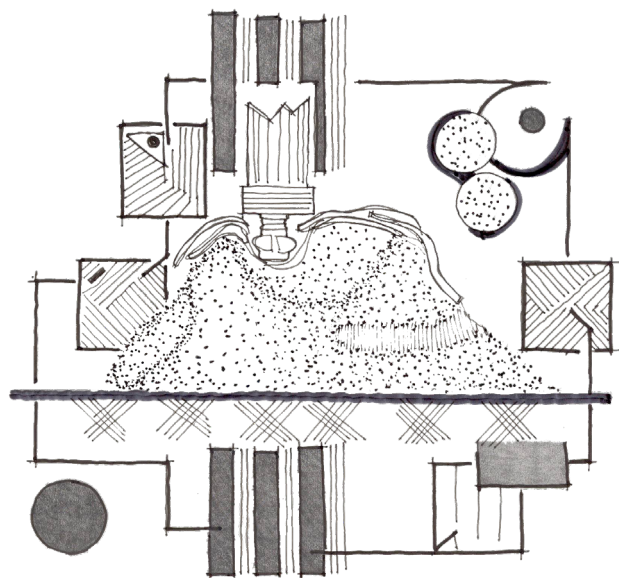
Los Túneles y las trampas de arena



270



Los Túneles y las trampas de arena



La calle de tierra, los primeros camiones con arena cuyo propósito era el de pavimentar las banquetas de la misma. Los montones se distribuían en distintos lugares de la calle.

Los niños nada más mirando y pensando

¿Qué hacer con esos montones de arena?

La respuesta no se hacía esperar: cavar mini túneles e intercomunicarlos: pero ¿Cómo?, ¡Con las manos!

Así es que manos a la obra y echar a andar la imaginación: excavar y excavar hasta donde alcanzaran los brazos y tal vez, más bien seguramente, encontrarse con otra mano y así imaginarse la intercomunicación de varios túneles.



Pero, además de lo anterior, los montones de arena podían aprovecharse para algo más audaz:

“Fabricar trampas”

Para aquellos que cruzaran el montón de arena ¿Y cómo? Fácil, en la cúspide del montón de arena se hacía una excavación, un hoyo, pues, y se tapaba con papel periódico y éste, a su vez, se cubría con la arena de tal manera que la trampa estaba lista para que quien subiera al montón de arena sorpresivamente pisara la trampa y cayera en ella.

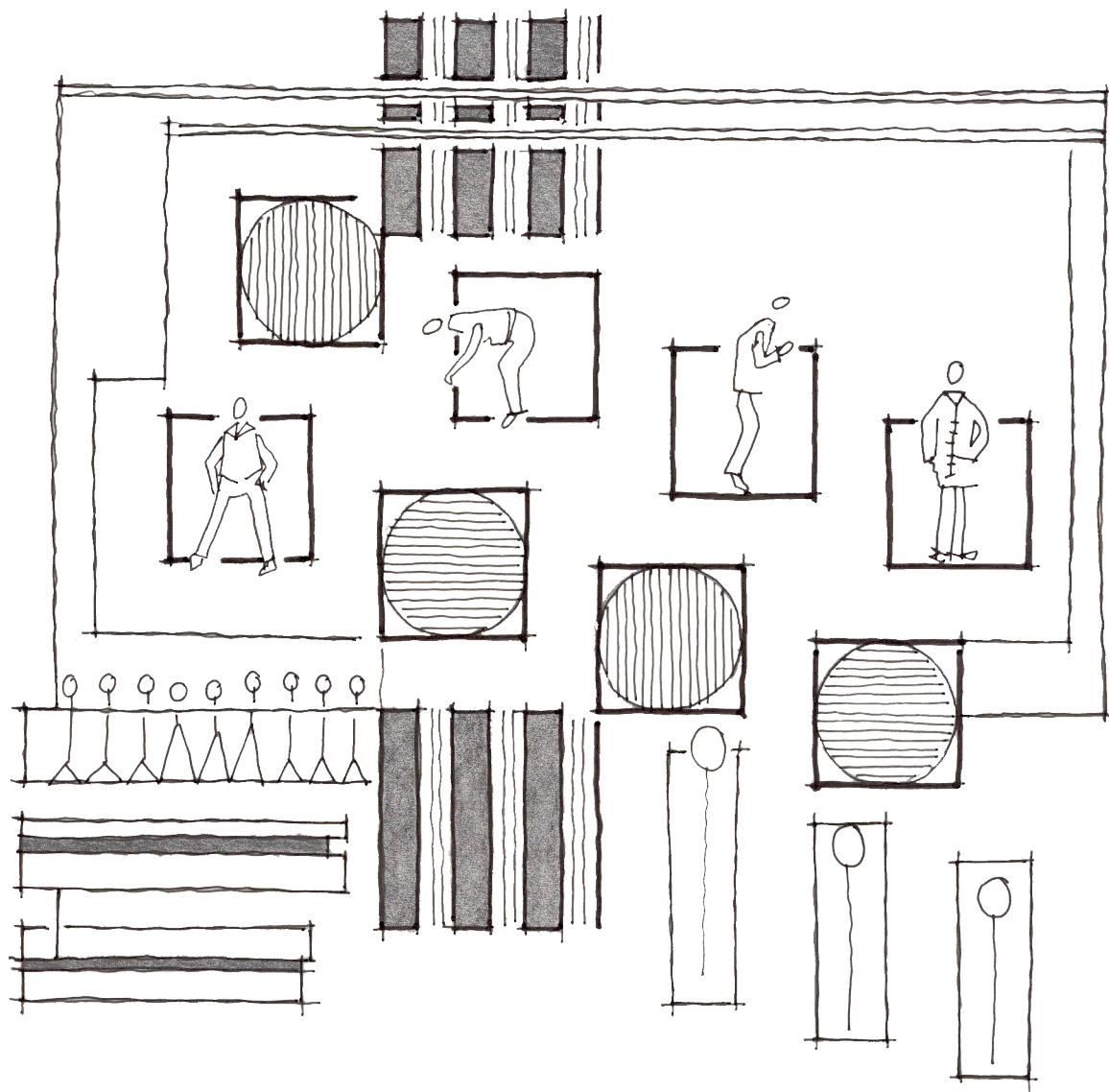
Y vaya que si daba resultado la construcción de la trampa. Todas las que se construían daban efecto sobre todo para el peatón niño y adolescente. La expectativa, la espera tenía su premio, ***“Cayó en la trampa”***. Las risas a la distancia confirmaban que la travesura había dado resultado.

Ese era el ingenio: un simple montón de arena proporcionaba una novedosa forma de recrearse en los niños y adolescentes.



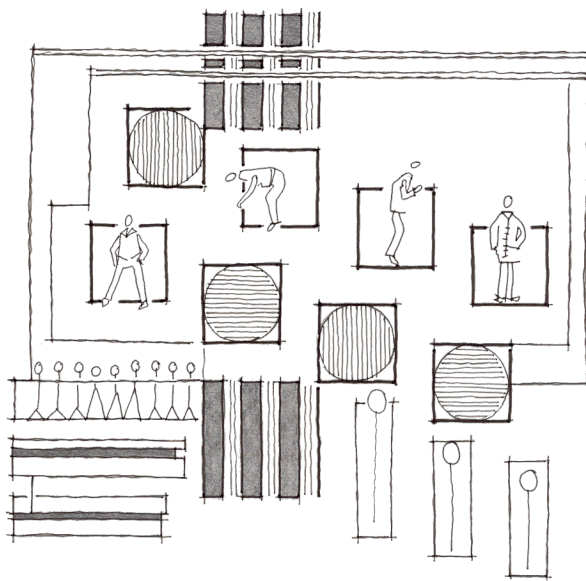
97

Engarróteseme ahí





Engarróteseme ahí



Por supuesto que este juego se practicaba entre niños y adolescentes que de antemano habían convenido en jugarlo. La sorpresa dada por el grito

¡Engarróteseme ahí!

Era una orden, el que recibía el grito tenía que obedecer y como una estatua se quedaba en la posición que presentaba en el momento del ***iengarróteseme!***



Este grito se lanzaba por un niño, que escondido y a hurtadillas sorprendía a otro pequeño que formaba parte del grupo que participaba en el juego.

Si no se obedecía, entonces el niño recibiría un castigo, pero este no sería algo que pudiera lastimarlo de alguna manera.

Otro juego simple, ciertamente simple, uno más de las docenas de pasatiempos que llenaban la vida de niños y adolescentes en el tiempo libre, allá en aquellos años, gratos años para la niñez y adolescencia.

**“La gloria de los jóvenes es su fuerza.
Y la hermosura de los ancianos es su vejez”.**

Proverbios 20:29

EPÍLOGO

A través de los años todo cambió: la calle, sus vecindades, los usos del suelo fueron transformados, la agresividad de las edificaciones en cuanto a su uso espacial desapareció casi en su totalidad.

Aquella calle, que en su fecha más cercana es de hace 67 años cuyas características conformaban el todo que hacía posible lo que se reseña en estas páginas, esto es “El juego en la calle”, “Una experiencia recreativa”, seguramente dejó recuerdos imborrables, no repetibles para quienes participamos de esta amada experiencia.

Seguramente esta forma de vida, esta vivencia de los niños y adolescentes en el uso de su tiempo libre y más allá y las formas de recreación que se vivieron en Manuel M. Flores se repitió en otras, muchas cuadras con la misma intensidad y alegría en aquella Ciudad de México.

Las experiencias dejan siempre, sí, siempre enseñanzas y también las formas de recreación han sufrido cambios sustanciales y muchas de éstas son sumamente cuestionables en cuanto al propósito del uso del tiempo libre y el tiempo de recreo.

Tal vez se diga con respecto al contenido de este documento y la reflexión del mismo que estas formas de recreación ya forman parte de la historia, que son sueños irrepetibles, pero ante este señalamiento podemos responder que el ser humano ciertamente evoluciona, pero que, en el hombre mismo, nunca, nunca en su niñez y adolescencia pueden desaparecer la carrera, el salto, la pelota, la creatividad. Y más allá: que le permitan disfrutar al máximo con los juguetes tradicionales, con el objeto hecho juguete debido al ingenio de los niños y adolescentes o bien con otra alternativa, tal vez la de mayor importancia, el juego, siempre de conjunto, siempre participativo, siempre dinámico.

La calle, un espacio, que permítaseme hacer el símil con los animales y vegetales en cuanto a que muchos de ellos están en proceso de extinción, en su carácter como un santuario se ha perdido casi totalmente. Un espacio simple en cuya superficie se vivía, simplemente también, una de las actividades mayúsculas del ser humano, particularmente de los niños y adolescentes como lo es la recreación.

Este fenómeno se da, sin lugar a dudas, sin temor a equivocarnos por el desconocimiento de lo que significa esta actividad en todos o casi todos los niveles de la toma de decisiones. Vale la pena informarse con las generaciones de niños y adolescentes, ahora adultos y ancianos que pueden dar fe de los tiempos especiales,

vivos, amados del juego en la calle.

Todo, sin nada o casi nada: Todo, un mundo de formas de recreo, del juego en su más pura sencillez; nada o casi nada de recursos económicos, de dinero pues, para llevar a cabo estos juegos. Juegos transmitidos por generaciones: de padres a hijos y de éstos a sus hijos. Unos juegos, los más casi olvidados; otros, los menos, aún vivos.

Así se dieron y se llevaron a cabo aquellos momentos de recreo, de gran deleite durante el tiempo libre de niños y adolescentes hace más de sesenta años en una calle –Manuel M. Flores, de la Colonia Obrera. Una etapa de mi vida, de la vida de aquellos que nos hacíamos presentes, para quienes nos gozamos de esa experiencia: la del Juego en la Calle.

Finalmente, como un sencillo recuerdo hago memoria de quienes libremente nos reuníamos en el zagüan, en la calle misma de una de las vecindades.

Los actores, a veces más, a veces menos:

El Quilín

El Negro Chico

El Negro Grande

El Barrigón

El Bolas Chico

El Bolas Grande

El Mangi

Pascualillo

Palillo

Aurora

Teresa

Lencho

Barula

Esteban

Cirilo

Joselito

Beto.

Otros más, olvidados...

Por su importancia, cabe señalar, la singularidad que se hacía presente en el tiempo de recreo; las características que se observaban en cada uno, hombres y mujeres, de los actores y que eran inherentes a los mismos de acuerdo con su carácter y sus preferencias y que era de sorprender porque se daban de una manera espontánea:

Audacia	Compañerismo	Fuerza
Astucia	Liderazgo	Iniciativa
Talento	Inteligencia	Respeto
Gracia	Dones diferentes	Obediencia
Amistad	Aprendizaje	

El recuerdo agregado es que nunca, así, nunca en tantos años hubo pleitos ni contiendas; desacuerdos, ¡Sí, claro está! Pero nunca más allá.

A fin de darle cuerpo a esta reseña, consideré necesario y útil elaborar una matriz que permita distinguir, en cada uno de los apartados de la misma, la singularidad que observan los diferentes juegos.

Los datos que resulten servirán para dar peso a la bondad que representó en aquel entonces el juego en sus diferentes apartados con sus diferentes características como formas sencillas, simples, que conformaron el universo, su universo de recreación cotidiana para el grupo de niños y más adelante niños-jóvenes que se reunían con tal propósito.

ANEXO 1. LA MATRIZ DE CONCENTRACION DE DATOS

[illegible]

DESCRIPCION DE LA MATRIZ

La matriz es resultante del juego en sus diferentes clasificaciones y el jugador en sus diferentes rangos de edad. Se conforma según las siguientes variables (Clasificadas en 6 columnas), conforme a las características del juguete, el objeto de juego o del Juego.

Para el llenado, anotar, con una simple seña (Un tache, un punto, etc.) el carácter del juego, según lo requiera las características de cada columna. Se darán juegos que puedan ubicarse en dos columnas (Verticales).

Columna 1.- FORMAS DE JUEGO

En esta columna se anota desde el breve enunciado del juego -el nombre-, y una sencilla descripción de aquellos otros juegos cuya versatilidad requiriera una mayor descripción.

Se describirá conforme a la clasificación realizada en este libro:

- El juego y el juguete.
- El juego y el objeto.
- El juego.

FORMAS DEL JUEGO	EL OBJETO				CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO												
	NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA	FISICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS
Un juego de ensueño para los niños LOS TÍTERES	X	X				X	X			X				X	X	X	X

Ejemplo: Descripción Formas de Juego de LOS TITERES

Columna 2. EL OBJETO

En esta columna se clasificará el objeto con el que se jugaba, según la manera en la que se adquiría, o se fabricaba en casa:

- Objetos de juego prefabricado (que se podían comprar): ejemplo el trompo, el yoyo, etc.
- Objetos que se podían usar para jugar de carácter natural: ejemplo el hueso de chabacano.
- Objetos de juego elaborados en casa: ejemplo el papalote.
- Objetos de juego elaborados con material de reuso: por ejemplo, el teléfono, que se construía con dos botes de lámina y un cordel.

Es importante anotar que algunas formas de juego en la calle, no precisaban del uso de algún objeto para poder jugar -como Los encantados-, lo que hará, que no se utilice esta columna, sino sólo para juegos que si lo requieran.

FORMAS DEL JUEGO	EL OBJETO			
	NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA
Un juego de ensueño para los niños LOS TÍTERES		X	X	

Ejemplo de descripción de la manera de fabricar el objeto de juego de **LOS TÍTERES** (podía ser adquirido ya elaborado, o hecho en casa).

Columna 3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

En esta columna se describirán características de las formas de juego, clasificadas dentro de los siguientes apartados:

- 3.1 Si el juego es físico (como Los encantados) o mental (como la Lotería).
- 3.2 Si el juego se daba de manera activa o pasiva.
- 3.3 Si el juego se daba de manera individual (como el Yo-yo), grupal (como el Trompo) o entre equipos (como Las tamaladas).
- 3.4 Según el tiempo en el que el juego se llevaba a cabo: cotidianamente, semanalmente (en fines de semana), o estacionalmente. En esta clasificación podía darse el juego conforme a dos variables de manera simultánea, por ejemplo: cotidianamente y de acuerdo con las estaciones del año o bien en fechas especiales.
- 3.5 Según si el juego era creativo y formativo. Se da esta clasificación para aquellos que practicaban este juego de acuerdo a las características de quienes la jugaban.

FORMAS DEL JUEGO	EL OBJETO		CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO													
	NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATAARRA	FÍSICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO
Un juego de ensueño para los niños LOS TÍTERES	X	X				X	X			X				X	X	X

Ejemplo de descripción de las características del Juego de LOS TITERES: Juego de recreación mental, de carácter activo, que se jugaba grupalmente, de manera estacional, y era creativo y formativo.

Columna 4. CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR

En esta columna se describirán las características de las personas que participaban en los juegos:

- 4.1 En cuanto a rangos de edades: Niños, adolescentes, jóvenes o adultos.
- 4.2 En cuanto a la forma de participación del juego: Actor o receptor.
- 4.3 En cuanto al género: Si el jugador era hombre o mujer o bien si el juego se daba para los dos sexos.
- 4.4 En cuanto al rango de edades: De 0-3 años, 4-6 años, 7-12 años y más de 12 años.

Ejemplo de descripción de las características del Jugador de LOS TITERES: Niños y/o adolescentes (de 4 a 12 años), podía ser actor (el que hacía o movía los títeres), o receptor (el que veía y escuchaba las historias creadas con los títeres), era un juego que lo jugaban tanto hombres como mujeres.

FORMAS DEL JUEGO	CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR														
	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)				
									HOMBRES	MUJERES	0- 3	4-6	7-12	13-18	19--->
Un juego de ensueño para los niños	X	X			X	X		X	X	X		X	X		
LOS TÍTERES															

Columna 5. CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO

- Una variable sustantiva, como dato significativo en cuanto a donde ocurrían todas las actividades de carácter recreativo: el juego.
- Si el juego se daba en espacios formales o informales.
- Si el espacio era cubierto o descubierto.
- Cuál era el espacio o espacios preponderantes en donde se llevaba a cabo el juego: la calle y / o otros espacios.

Ejemplo de descripción de las características del espacio de juego de **LOS TITERES**: Se jugaba en un espacio informal (sin medidas reglamentarias, ni cancha oficial), en un espacio a cubierto, y en espacios como el patio (de la casa o la vecindad).

FORMAS DEL JUEGO	CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO						OBSERVACIONES
	FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS	
Un juego de ensueño para los niños LOS TÍTERES		X	X			X	
						EL PATIO	

Columna 6. OBSERVACIONES.

FORMAS DEL JUEGO	CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO						OBSERVACIONES
	FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS	
Un juego de ensueño para los niños LOS TÍTERES		X	X			X	
						EL PATIO	

ANEXO 2. EJEMPLOS DE USO DE MATRIZ.

FORMAS DEL JUEGO	EL OBJETO				CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO												CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR										CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO						OBSERVACIONES				
	NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA	FÍSICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)					FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS
																									HOMBRES	MUJERES	0-3	4-6	7-12	13-18	19--->						
Un juego de ensueño para los niños LOS TÍTERES		X	X			X	X			X				X	X	X	X	X			X	X		X	X	X	X	X				X	X			X	

Ej. 1 MATRIZ DE LOS TITERES

Ej. 2 MATRIZ DE LA PIÑATA

El espacio donde se jugaba era informal, podía ser a cubierto o descubierto, en la calle y en otros espacios como el patio.

FORMAS DEL JUEGO		EL OBJETO				CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO										CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR										CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO						OBSERVACIONES						
		NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA	FÍSICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)					FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS
																										HOMBRES	MUJERES	0- 3	4-6	7-12	13-18	19--->						
TIPOS-FORMA	LAS PALOMAS LOS ZUMBADORES. EL COMÚN.	X	X		X	X	X		X			X		X	X	X	X	X	X		X			X	X					X	X		X	X	X			
FABRICACIÓN	POPOTES SELEC. HILO, PEGAMENTO PEDACERÍA DE TELA EL TIPO																																					
EL VUELO	EN EL PISO EN LA AZOTEA LEVANTAR EL VUELO . SOLTAR EL HILO.																																					
	VOLAR EL PAPALOTE. PERDERLO EN LA DISTANCIA.....																																					

Ej. 3 MATRIZ DEL PAPALOTE

FORMAS DEL JUEGO	EL OBJETO				CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO												CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR										CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO						OBSERVACIONES					
	NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA	FÍSICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)					FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS	
																									HOMBRES	MUJERES	0-3	4-6	7-12	13-18	19...->							
• LAS AGÜITAS		X	X			X	X			X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	
• LOS PONCHES																																						
• LAS BOMBAS																																						
• LOS TIRITOS																																						
• EL HOYITO																																						
• LA RUEDA CHICA																																						
• LA RUEDA GRANDE																																						
• UN ENSUEÑO																																						

Ej. 4 MATRIZ DE LAS CANICAS

FORMAS DEL JUEGO	EL OBJETO				CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO								CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR										CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO					OBSERVACIONES										
	NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA	FÍSICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)					FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS	
																									HOMBRES	MUJERES	0-3		4-6	7-12	13-18							19--->
PATINAR		X			X	X	X		X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X			X	X	X			X			X	X					
CARRERAS																																						
EL PAÑUELO																																						
LA ROÑA																																						
ARTÍSTICO (?)																																						

Ej. 5 MATRIZ DE LOS PATINES

EL DORMILÓN
EL TROMPO
CORRIDO
LOS PUNTAZOS
LA RUEDA
EL BORRACHITO

Ej. 6 MATRIZ DEL TROMPO

[illegible]

FORMAS DEL JUEGO	EL OBJETO				CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO										CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR											CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO						OBSERVACIONES						
	NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA	FISICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)						FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS
																									HOMBRES	MUJERES	0-3	4-6	7-12	13-18	19--->							
• LA MATATENA	X				X	X	X		X	X		X		X	X	X	X	X			X	X		X	X				X				X		X	X		
	X					X	X		X	X		X		X		X	X	X			X	X		X	X	X			X				X		X	X	X	
• GARAMBULLO	X					X	X		X	X		X		X		X	X	X			X	X		X	X	X			X				X		X	X		
• PARES Y NONES	X					X	X		X	X		X		X	X	X	X	X			X	X		X	X				X				X		X	X		
• CABALLÓN PARADO	X				X	X	X		X	X		X		X	X	X	X	X			X	X		X	X				X				X		X	X		
• LA CALAVERA	X				X	X	X		X	X		X		X	X	X	X	X			X	X		X	X				X				X		X	X		

Ej. 8 MATRIZ DE LOS HUESOS DE CHABACANO

FORMAS DEL JUEGO		EL OBJETO				CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO										CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR										CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO						OBSERVACIONES						
		NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA	FÍSICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)					FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS
																										HOMBRES	MUJERES	0- 3	4-6	7-12	13-18	19--->						
BRINCAR	ADELANTE	X	X			X	X	X				X	X	X				X	X	X		X			X	X	X			X	X	X	X	X	X			
	ATRÁS	X	X			X	X	X				X		X				X	X	X		X			X	X	X			X		X	X	X				
	SENCILLO	X	X			X	X	X				X		X				X	X		X			X	X	X	X		X		X	X	X					
	PAREJAS	X	X			X		X			X	X		X				X	X	X	X				X	X	X		X		X		X	X				
	CARNE- CHILE. MOLE	X	X			X	X	X			X		X		X			X	X	X		X			X	X	X		X		X		X	X				
SALTAR	MAQUINITA DE TRES	X	X			X	X	X			X		X		X			X	X	X	X				X	X	X		X		X		X	X				
	ALTURAS	X	X			X	X	X		X		X		X				X	X		X			X	X	X			X		X		X	X				
	ANCHURAS	X	X			X	X	X		X		X		X				X	X		X			X	X	X			X		X		X	X				
CARRERAS		X	X			X		X		X	X	X	X		X			X	X	X	X				X	X	X		X		X		X	X				

Ej. 9 MATRIZ DE LA REATA

FORMAS DEL JUEGO	EL OBJETO				CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO												CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR										CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO						OBSERVACIONES					
	NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA	FÍSICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)					FORMAL		INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS
																									HOMBRES	MUJERES	0- 3	4-6	7-12	13-18	19--->							
COMO UNA CHISPA, ASÍ SERÍA LA RESPUESTA			X			X	X			X		X		X		X		X	X		X			X	X	X			X	X	X	X	X	X	X			

Ej. 11 MATRIZ DE UN NAVÍO, VIO CARGADO DE...

FORMAS DEL JUEGO	CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO												CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR										CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO					OBSERVACIONES						
	FÍSICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)					FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS	
																					HOMBRES	MUJERES	0-3	4-6	7-12	13-18	19-->							
RONDA AMO A- TO		X	X			X	X		X	X	X	X	X	X	X		X			X	X	X		X	X				X		X	X		

Ej. 13 MATRIZ DE AMO-A-TO

FORMAS DEL JUEGO	EL OBJETO				CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO												CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR										CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO						OBSERVACIONES					
	NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA	FÍSICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)					FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS	
																									HOMBRES	MUJERES	0-3	4-6	7-12	13-18	19--->							
RONDA	--	--	--	--		X	X			X	X		X		X	X	X	X			X			X	X	X		X	X			X	X		X	X		

Ej. 14 MATRIZ DE DOÑA BLANCA

[illegible]

Ej. 15 MATRIZ DE JUAN PIRULERO

ANEXO 3. RESUMEN DE DATOS.

Una vez terminado este ejercicio para cada forma de juego se lleva a cabo una sumatoria de cada una de las variables (las anotadas del 1 al 5) asimismo, para cada columna se saca el porcentaje correspondiente conforme a lo correspondiente de cada grupo de columnas.

De acuerdo con las vivencias del que esto escribe en las diferentes formas de juego, la clasificación y la cantidad en cada uno de ellos, conforme a los recuerdos, se daba de la siguiente manera:

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO	CANTIDAD	%
EL JUEGO Y EL JUGUETE	38	39
EL JUEGO Y EL OBJETO	29	30
EL JUEGO	30	31
TOTAL	97	100

En total, se describieron 97 formas de Juego, de las cuales 38 precisaban del uso de un JUGUETE plenamente reconocido (Yo-yo, canicas, balero, etc.); había 29 formas de jugar con objetos que, no siendo precisamente juguetes, los niños de aquella época inventaron formas de juego (como con los huesos de chabacano). Finalmente, se describieron 30 formas de juego en los que no se precisaba de ningún juguete ni objeto (como las rondas infantiles).

En términos porcentuales, el número de juegos era mayor (39%), donde se usaba un juguete, seguido por los Juegos (31%), y luego por juegos donde se usaban objetos (30%).

Nota para el lector:

Es seguro que se quedaron algunos otros juegos conforme a su clasificación en el tintero, en el olvido. Invito a los lectores a anotar, para sí mismos, y para su recuerdo y propio gozo los juegos faltantes.

Resumen de datos: EL JUEGO Y EL JUGUETE

EL JUEGO Y EL JUGUETE																																				
VALORES	EL JUGUETE				CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO												CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR										CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO									
	NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA	FISICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)				FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS EL PATIO-LA VIVIENDA- AZOTEA
																									HOMBRES	MUJERES	4-6	7-12	13-18	19--->						
PARCIAL		35	7	2	15	29	17	11	32	12	8	22	5	32	30	38	31	31	6	1	34	23	20	27	34	27	18	33	4	1	3	34	21	28	27	29
TOTAL	44				44		28		52			59			68		69			57		47		61		56				37		49		56		
%		79	16	5	35	65	60	40	61	23	16	37	9	54	44	56	45	45	8	2	60	40	43	57	55	45	32	58	7	3	9	91	43	57	49	51

Resumen de datos: EL JUEGO Y EL OBJETO

EL JUEGO Y EL OBJETO																																					
VALORES	EL JUGUETE				CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO										CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR										CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO												
	NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA	FISICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)				FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS EL PATIO-LA VIVIENDA-AZOTEAS	
																									HOMBRES	MUJERES	4-6	7-12	13-18	19--->							
PARCIAL	3	6	17	8	12	15	22	2	20	12	4	20	-	23	20	19	17	21	6	-	23	2	1	22	21	10	7	22	3	-	-	23	4	26	22	7	
TOTAL	34				27		24		36			43			39		44				25		23		31		32				23		30		29		
%	9	18	50	93	45	55	9	9	55	33	12	47	-	53	53	47	38	47	15	-	92	8	5	95	67	33	21	68	71	-	-	100	14	86	76	24	

De los 34 juegos que requerían juguete, la mayor parte se elaboraban en casa (el 50%), seguido por aquellos donde se usaba material chatarra o de reuso. Esto nos lleva a reflexionar en las horas de recreación empleadas para elaborar el juguete que luego se utilizaría.

Resumen de datos: EL JUEGO

EL JUEGO																																					
VALORES	EL JUGUETE				CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO												CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR										CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO										
	NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA	FÍSICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)				FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS EL PATIO-LA VIVIENDA-AZOTEA	
																									HOMBRES	MUJERES	4-6	7-12	13-18	19--->							
PARCIAL	1	1	4	-	18	24	30	1	11	21	12	10	16	10	26	29	28	27	14	8	32	6	3	31	31	28	22	26	7	7	-	31	8	26	25	8	
TOTAL	6				42		31		44			36			55		77				38		34		59		62				31		34		33		
%	17	17	66	-	43	57	97	3	25	48	27	28	44	28	47	53	36	35	18	10	82	18	9	91	53	47	35	42	11	12	-	100	24	76	75	25	

TABLA FINAL

Resumen de datos: EL JUEGO EN LA CALLE

EL JUEGO EN LA CALLE																																				
VALORES	EL JUGUETE				CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO												CARACTERÍSTICAS DEL JUGADOR										CARACTERÍSTICAS DEL ESPACIO									
	NATURAL	PRE ELABORADO	ELABORADO IN SITU	CHATARRA	FÍSICO	MENTAL	ACTIVO	PASIVO	INDIVIDUAL	GRUPAL	EQUIPOS	COTIDIANO	SEMANAL	ESTACIONAL	CREATIVO	FORMATIVO	NIÑOS	ADOLESCENTES	JÓVENES	ADULTOS	ACTOR	RECEPTOR	PASIVO-ESTÁTICO	ACTIVO-DINÁMICO	SEXO		RANGO DE EDADES (AÑOS)				FORMAL	INFORMAL	CUBIERTO	DESCUBIERTO	LA CALLE	OTROS ESPACIOS EL PATIO-LA VIVIENDA-AZOTEA
																									HOMBRES	MUJERES	4-6	7-12	13-18	19-->						
PARCIAL																																				
TOTAL																																				
%	8	39	44	2	41	59	81	19	47	35	18	37	18	45	50	50	40	42	14	4	78	22	19	81	58	42	29	56	10	5	3	97	27	73	68	32

**Porque te tomé de los
confines de la tierra
y de tierras lejanas
te llamé, y te dije: mi
siervo eres tú; te
escogí y no te deseché.**

Is.41:9

BIBLIOGRAFIA

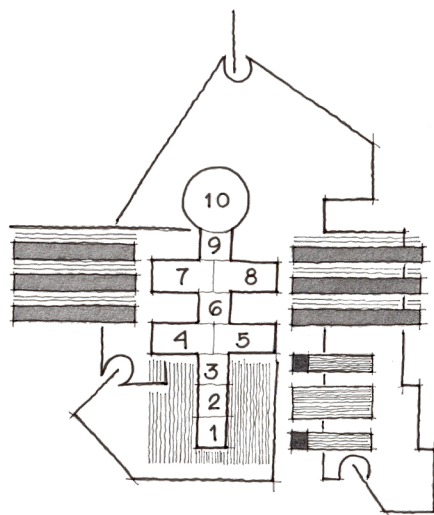
Huizinga, Johan, 2005. **Homo ludens**. 5ª. Reimpresión. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores.

Rojals, Martha, 2002. **Nuevo diseño en parques infantiles**. Barcelona: Links Internacional.

Shackell, A., Butler, N, Doyle, P. and Ball, D. 2009. **Design to play. Design for Play: A guide to creating successful play spaces**. [Internet]. Inglaterra: Department for school, children and families, and Department for culture, media and sport. Disponible desde:

<<http://www.playengland.net/wp-content/uploads/2015/09/design-for-play.pdf>> [Consultado el 28 de marzo del 2018].





El Juego en la Calle. Tiempo de recreación

Se terminó de imprimir en Centro de Copiado de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, en México, Ciudad de México, en Enero 2019.

Se imprimió en papel bond de 90 grs. Para interiores con un tiraje de 300 ejemplares.

