

18786

Lilian SCHEFFLER

3615

marinero que se fue a la mar

(juegos y entretenimientos de los niños de México)

LILIAN SCHEFFLER
marinero que se fue a la mar



LA RED DE JONAS

PREMIA EDITORA

18186

3615

Adq. 2672
Fecha Feb-83
Frustr. Donacion SEP

Mari

C. I. D.

CENTRO DE INFORMACION
DOCUMENTAL / DGSP



La red de Jonás

CULTURA POPULAR

CULTURA POPULAR

LILIAN SCHEFFLER

MARINERO QUE SE VA A LA MAR

Juegos y entretenimientos de los niños de México

Ilustraciones de Alberto Beltrán

La Red de Jonás - PREMIA EDITORA - 1982

Portada: Dibujo de Helga Schuster (1938)
Diseño de la colección: *Pedro Tanagra R.*

Clasif. 400.21/333 *ojal*
Adq. 019-1367
Fecha 7/10/1982
Proced. _____

**CENTRO DE INFORMACION
DOCUMENTAL / D&CP**

Coedición por convenio entre la Dirección General de Culturas Populares de la SEP y Premiá Editora de Libros, S. A.

Primera edición: 1982

© Dirección General de Culturas Populares

© Premiá Editora de libros s.a.

RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS

ISBN 968—434—258—6

Premiá editora de libros, S. A.

Tlahuapan, Puebla.

(Apartado Postal 12-672

03020 México, D. F.).

Impreso y hecho en México

Printed and made in Mexico

INTRODUCCION



I

El juego es, sin duda, una actividad de primordial importancia durante la infancia, y no deja de tener significación a lo largo de toda la vida ya que, de una manera u otra, el hombre continúa jugando. Todas las personas conocen lo que significa el jugar, así como las diferentes formas que reviste el juego. Este conocimiento parte de su propia experiencia; pero el juego no es sólo una experiencia personal, sino también colectiva, ya que se da en el mundo social.

Los especialistas que se han ocupado del tema señalan que el juego se define como una acción libre y voluntaria, la que es fuente de alegría y diversión. Y puesto que la actividad lúdica —de ludus: juego— se observa en la mayor parte del reino animal, se considera también como un acto espontáneo y natural, que surge de la vida misma.

El juego es, entonces, esencialmente una expresión de libertad, ya que cuando un juego llega a hacerse de manera obligada, o por cumplir con una orden, deja de ser juego en el estricto sentido de la palabra. Cabe también mencionar que el juego no forma parte de la vida cotidiana, sino que más bien consiste en escaparse de ella a otra esfera de actividad, o sea que puede ser catalogado como un intermedio de la vida común y corriente, una actividad que se realiza durante el tiempo de recreo y se efectúa precisamente como recreación. En este sentido, complementa la vida y es imprescindible para las personas y para la sociedad dentro de la que viven por su significación, su valor expresivo y sus asociaciones culturales, ya que el juego constituye una forma cultural porque una vez que ha sido practicado permanece como creación y re-creación humana.

Otra característica del juego es que se realiza dentro de determinados límites de tiempo y espacio, puesto que hay un

tiempo específico para dedicarse a él y por lo regular se lleva a cabo dentro de un espacio delimitado, se practica dentro de un campo, sea éste material o tan sólo ideal, el cual se marca de antemano.

El juego, en su aspecto formal, consiste en una acción libre, en ocasiones ejecutada "como si", situada fuera de la vida cotidiana, que absorbe por completo la atención de quienes lo practican; generalmente tiene reglas y se destaca del mundo habitual porque con frecuencia permite a los jugadores tener la posibilidad de ser otros mediante la risa, el simulacro o la imaginación.

Una definición que engloba todos los elementos mencionados es la que proporcionan Lebovici y Diatkine (1969: 11) quienes dicen que el juego "es una actividad libre, sentida como ficticia y situada fuera de la vida corriente, capaz, no obstante, de absorber totalmente al jugador, acción despojada de todo interés material y de toda utilidad, que se realiza en un tiempo y un espacio expresamente circunscriptos; se desarrolla con orden, según reglas establecidas, y sucita, en la vida, relaciones de grupo que se rodean de misterio, o que acentúan, mediante el disfraz, lo ajenas que son al mundo habitual."

II

Los juegos han sido clasificados de diferentes maneras, eligiendo como criterio ya sea el elemento que en ellos se utiliza, la cualidad principal que exigen, el número de jugadores que se requieren, el ambiente que los rodea, etc.

Una de las clasificaciones más importantes es la de Roger Caillois (1958) en la cual propone que, según el elemento que predomine en cada juego éstos pueden dividirse en *agôn*, si predomina la competencia; *alea*, si predomina el azar; *mimicry*, cuando predomina el simulacro o la imitación; e *ilinx*, si lo que predomina es el vértigo.

Estos cuatro elementos son parte del dominio-de los juegos; la competencia supone una acción sostenida, una cierta preparación, disciplina y perseverancia. El azar pone de manifiesto el favor del destino, ya que el jugador permanece enteramente pasivo en espera de lo que la suerte le marque. El

simulacro muestra una serie de manifestaciones que tienen como común denominador que el sujeto juega a creer que él es distinto de sí mismo; el placer, en este caso, consiste en hacerse pasar por otro; y el vértigo realiza un intento de destruir momentáneamente la estabilidad de la percepción, o sea, llegar a una especie de aturdimiento que aniquila la realidad.

Otra clasificación que se usa con frecuencia en las ciencias sociales es la propuesta por Roberts, Sutton-Smith y Kendon (1963), quienes dividen a los juegos en tres grandes grupos:

a) Los de destreza física, en los que se realizan actividades motoras, ejercicios o preparación y en los que el resultado final tiene importancia en tanto que revela la capacidad física de los participantes.

b) Los de estrategia, que implican el tomar decisiones y actuar de determinada manera al evaluar una situación dada, con objeto de tomar resoluciones sobre la forma en que se llevará a cabo el juego.

c) Los de azar, en los que los jugadores se encuentran a expensas de la suerte, esperando que ésta les sea favorable.

Esta clasificación por un lado es más completa, ya que incluye la estrategia, pero, por otro, no toma en consideración el simulacro o la imitación, que es, sin duda, uno de los elementos principales de algunos juegos.

Los especialistas han identificado en el juego siete elementos principales:

- 1) propósito o razón de ser*
- 2) procedimientos de la acción*
- 3) reglas que gobiernan la acción*
- 4) número de jugadores que se requieren*
- 5) roles que desempeñan los participantes*
- 6) patrones de interacción entre los participantes*
- 7) resultados*

y como factores secundarios mencionan:

- 1) la habilidad y la destreza requeridas para la participación*
- 2) los requerimientos del ambiente que lo rodea*
- 3) el campo de juego y el equipo necesario.*

III

Se han formulado diversas teorías para explicar la naturaleza del juego. Las primeras datan del siglo XIX y tienen un matiz evolucionista. Una de las interpretaciones que entonces se dio al juego fue la de que se realiza para recuperar fuerzas. Esta idea había aparecido desde el siglo XVII, pero ya de manera más estructurada fue propuesta por dos pensadores alemanes del siglo XIX: Schiller, quien dijo que el juego repone fuerzas que tienden a desaparecer, y Lazarus, quien consideró que el recreo restaura las energías perdidas.

A mediados del siglo XIX, Herbert Spencer elaboró una teoría para interpretar el juego, que se conoce con el nombre de "energía sobrante" basándose parcialmente en las anteriores.

G. Stanley Hall en su "teoría de la recapitulación" expresó que las experiencias de los antepasados se transmiten y que por lo tanto, el niño revive en sus juegos los intereses y conductas del hombre prehistórico.

Karl Groos consideró, a fines del siglo pasado, que los juegos son una pre-imitación o un pre-ejercicio, que se llevan a cabo como ensayos de actividades de la vida adulta, que forzosamente se deberán realizar más tarde, situando de esta manera al juego como preludeo de la vida seria.

Ya en el siglo XX, Sigmund Freud, con su teoría de la libido, proporcionó una clave para interpretar algunos juegos. El y sus discípulos se preocuparon por la interpretación de los juegos con objeto de descubrir complejos que yacen en el inconsciente. El error de este enfoque consiste en querer explicar el juego en forma total, basándose únicamente en ciertos juegos simbólicos.

El juego, según Johan Huizinga, es más antiguo que la cultura y, por lo tanto, la civilización deriva de él. Así, dice que la filosofía tiene sus raíces en el juego sagrado de la adivinación y que los mitos y la poesía son juegos de lenguaje.

En algunos análisis se ha buscado esclarecer la función que los juegos tienen dentro de la sociedad, como en los estudios realizados por Iona y Peter Opie (1967, 1969) en Inglaterra.

Alan Dundes (1964) propuso el análisis de tipo estructuralista a través de un modelo, con objeto de analizar la estructura

de los juegos infantiles y compararla con la estructura del cuento popular.

Robert A. Georges (1969) señaló asimismo la importancia de estudiar los juegos a través de modelos, puesto que las actividades lúdicas tradicionales representan sistemas complejos de comportamiento y se debe tratar de comprenderlos en una forma global, de la misma manera que los participantes los conciben.

Elliot Avedon y Brian Sutton-Smith (1971) hablan de por lo menos tres usos que han tenido los juegos en las ciencias sociales: primero, el estudio de los juegos como fenómenos culturales; segundo, utilizados como proyección o espejo de otros fenómenos sociales, y tercero, como modelos para observar otros procesos de la vida.

En las teorías acerca del juego se afirma que éste tiene sentido en sí mismo, pero que visto desde fuera carece de él. Ciertamente, la teoría del juego, como señala Davis (1971) no es una, sino varias, ya que el juego es solamente un modelo de la realidad y no es posible que un único modelo pueda mostrar con exactitud tan diversos tipos de actividad.

IV

Los juegos tradicionales y populares poseen las características antes mencionadas y, además, se transmiten de generación en generación, o sea que han sido practicados en diferentes épocas y siguen vigentes en la actualidad, se enseñan por mecanismos no institucionalizados, primordialmente a través de la tradición oral y forman parte de la cultura popular tradicional de aquellos grupos en donde se les practica.

Existe, entonces, una relación entre la sociedad y los juegos que en ella se realizan, ya que los juegos populares preferidos manifiestan los gustos, las tendencias y las formas de ser, al mismo tiempo que socializan a los jugadores dentro de las pautas aceptadas por el grupo.

Por lo tanto, a través del juego se mantiene la cohesión e identidad propia de los diferentes grupos humanos.

El juego tradicional es una forma expresiva popular que refleja valores, actitudes y creencias de una cultura, siendo al

mismo tiempo una expresión artística, por lo que juegos y pasatiempos populares son representativos de la vida y la época de los grupos que los practican.

V

Por lo que respecta a los juegos infantiles, existe en nuestro país una gran variedad. Los niños, desde muy pequeños, comienzan a oír las canciones tradicionales que les cantan sus madres, canciones que si bien no pueden ser consideradas como un juego propiamente dicho, forman parte del proceso de socialización característico de una cultura.

Más adelante se enseña a los niños juegos de nana, encaminados a ejercitarlos en la realización de movimientos con los dedos, manos y pies, acompañados de una cierta rima. Luego, al formar grupos de juego con otros niños, van aprendiendo diferentes juegos, en los que ejecutan diversas acciones o bien utilizan diferentes objetos, apareciendo los juegos sociales propiamente dichos.

Los niños juegan para su propio esparcimiento, sin interesarse en las reacciones de quienes les rodean, por ello señala Huizinga (1972: 31) que "el juego infantil posee de por sí la forma lúdica en su aspecto más puro", y es en el juego de los niños donde la fantasía es de gran importancia, llegando, en ocasiones, a constituir la base del juego.

En los juegos de los niños, por encima de otras características, es de suma importancia la "repetición de las acciones", ya que esto es para ellos, según Benjamin (1974) el alma del juego, pues nada los hace más felices que "el otra vez..." El niño, entonces, re-crea sus juegos al volver a empezarlos en subsecuentes ocasiones. La verdadera esencia del juego la constituye así la repetición de la acción lúdica.

VI

Con objeto de seguir un cierto orden en los juegos que aquí se presentan, se ha clasificado el material con que se cuenta de la siguiente forma:

Juegos de Nana, que se utilizan para entretener al niño y enseñarle diferentes movimientos.

Canciones Infantiles, aquellas que los niños cantan para entretenerse, o en algunas ocasiones festivas como las Posadas y la Navidad.

Rimas de Contar, que se usan antes de comenzar un juego, con objeto de seleccionar al jugador que se encargará de realizar determinado papel dentro del juego o bien para formar equipos.

Versos de Palmadas, que repiten, generalmente las niñas, con cierto ritmo, mientras dan palmadas en distintas formas.

Rondas, en las cuales se forma un círculo de jugadoras quienes, tomadas de las manos, dan vueltas mientras cantan.

Juegos Cantados, en los que, como en las anteriores, el canto es el elemento principal, pero mientras se realiza los jugadores forman hileras, filas o llevan a cabo diferentes acciones.

Juegos de Diálogo, en los que precisamente el diálogo constituye la característica más relevante.

Juegos Infantiles, dentro de este apartado, un tanto general, se incluyen juegos en los que se brinca, se corre, se persigue, se utilizan diferentes objetos, etc., divididos en tres subgrupos: a) de niños, b) de niñas, y c) mixtos.

Juegos Verbales, aquellos en los que el principal atractivo es precisamente el uso del lenguaje, divididos en dos subgrupos: a) adivinanzas y b) trabalenguas.

VII

Cabe señalar aquí que el estudio de los juegos en general, y de los juegos infantiles en particular, no es un mero pasatiempo, sino una fuente de información importante para diversas disciplinas, como la Etnología, el Folklore, la Psicología y la Historia.

Los juegos infantiles populares y tradicionales forman parte de la cultura popular de los distintos grupos que habitan en México. De estos juegos se conocen diferentes ejemplos y, aunque en la actualidad se usan con menos frecuencia que hace años debido principalmente a la influencia de los medios masivos de comunicación, siguen formando parte del patrimonio cultural de los niños mexicanos.

Este trabajo tiene el propósito de proporcionar una recopilación de juegos infantiles tradicionales que se practican en algunos lugares de nuestro país, con objeto de mostrar su gran variedad y en un intento de no permitir que esta tradición llegue a extinguirse.

Los ejemplos provienen de trabajos de investigación llevados a cabo personalmente en algunos lugares de Tlaxcala, Guanajuato y el Distrito Federal; en colaboración con Margarita Urías en Querétaro; ejemplos recolectados por Mireya Cueto y Eva Martínez en Michoacán y por esta última en el Distrito Federal y en Saltillo, Coahuila.

En un índice final se señala la fecha en que se recopilaron los juegos, el nombre de los investigadores y el lugar de procedencia de cada uno de los ejemplos. Esto no quiere decir en forma alguna que solamente sean jugados en ese sitio, ya que la gran mayoría de ellos se conocen y practican, a veces, con algunas variantes o pequeños cambios, en todo México.

I. JUEGOS DE NANA



Juegos de Nana son aquellos que utilizan las madres, las hermanas o las personas que cuidan a los niños, con objeto de entretenerlos y enseñarles diferentes movimientos, que se realizan sobre todo con las manos.

1. TORTILLITAS DE MANTECA (México, D. F.)

Tortillitas de manteca
pa' mamá que está contenta,
tortillitas de salvado
pa' papá que está enojado.

Se va diciendo el verso, para que el niño lo repita rítmicamente mientras da palmadas con las manos.

2. TENGO MANITA (Villa Corregidora, Querétaro)

Tengo manita
no tengo nada,
porque la tengo
desconchabada.

Tengo manita
no tengo nadita
porque la tengo
desconchabadita.

Para que el niño mueva las manos.

3. ASERRIN, ASERRAN (México, D. F.)

Aserrín, aserrán,
los maderos de San Juan
piden pan y no les dan,
piden queso, les dan un hueso
y se ponen a llorar
en la puerta de un zaguán,
riqui, riqui, riqui, rán.

La persona balancea al niño, que está sentado sobre sus rodillas y, al decir la última frase, le pasa la mano por la garganta, como si aserrara, para provocar su risa.

4. NIÑO CHIQUITO (Villa Corregidora, Querétaro)

Niño chiquito
señor del anillito
tonto loquito
lame cazuelas
y mata piojitos.

Se le van enseñando al niño, uno por uno, los dedos de su mano, empezando por el meñique y terminando por el pulgar.

5. POR AQUI VA UNA HORMIGUITA (Saltillo, Coahuila)

Por aquí va una hormiguita
pepenando su leñita,
le cayó un aguacerito
y se metió a su covachita.

Con la mano se imita a una hormiga que va por los brazos y piernas del niño, y al decir la última frase se le hace cosquillas.

6. CINCO POLLITOS (Querétaro, Qro.)

Cinco pollitos
tiene mi tía
uno le canta,
otro le pía
y tres le tocan
la chirimía.

Para que el niño mueva los dedos de la mano.

7. PON, PON, TATA (Saltillo, Coahuila)

Pon, pon, tata
mediecito pa' la papa,
pon, pon, tata
mediecito pa'l jabón,
pon, pon, tata
el viejito del bordón,
pon, pon, tata
el viejito en el rincón.

Para que el niño mueva las manos.

8. LOS CABALLITOS (Saltillo, Coahuila)

De los caballitos que vienen y van
a mí el que me gusta es el alazán,
hágase pa'cá, hágase pa'llá
que mi caballito lo atropellará.

De cuatro caballos que me han regalado
a mí el que me gusta es el colorado,
hágase pa'cá, hágase pa'llá
que mi caballito lo atropellará.

Una perra pinta me quería morder
una perra pinta me quería morder,
como era de noche no la pude ver
como era de noche no la pude ver.

Se sienta el niño en las rodillas y se hace como si trotara en un caballo.

9. ESTE SE ROBO UN HUEVO (Guanajuato, Gto.)

Este se robó un huevo,
éste lo puso a asar,
éste le echó sal,
éste se lo comió
y este perro viejo lo fue a contar.

Se toman los dedos del niño, empezando por el meñique y el niño repite lo que se le va diciendo.

10. SANA, SANA (México, D. F.)

Sana, sana,
colita de rana,
si no sana hoy
sanará mañana.

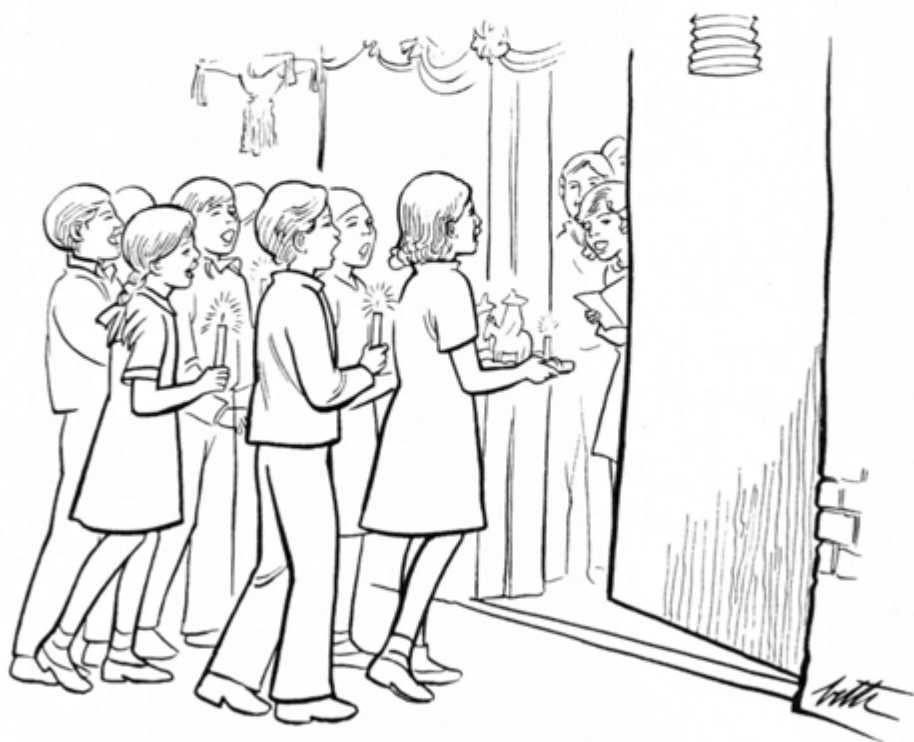
Se usa cuando un niño se ha golpeado, diciendo el verso mientras se le soba el lugar que le duele.

11. ESTE ES TICHE (México, D. F.)

Este es Tiche,
ésta es la mamá de Tiche,
éste es el tío de Tiche,
éste es el papá de Tiche
y éste le dice toma por metiche.

Al decir cada frase se va tomando uno de los dedos del niño; al llegar al quinto se le pica en el estómago con objeto de hacerlo reír.

II. CANCIONES INFANTILES



C. I. D.

Dentro de este apartado se anotarán algunas canciones y rimas que los niños utilizan para entretenerse, o bien en ocasiones especiales como la Navidad y las Posadas.

C. I. D.

12. LOS PADRES DE SAN FRANCISCO (Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato)

Los padres de San Francisco
se fueron para encontrar,
qué padres tan inocentes
que suben para encontrar
ay sí, ay no.

La muerte ciriquiflaca
cantando en su carretón,
qué padres tan inocentes
que suben para encontrar.

Los diablos de San Francisco
se fueron para encontrar,
qué diablos tan inocentes
que suben para encontrar
ay sí, ay no.

13. QUE LLUEVA (México, D. F.)

¡Que llueva, que llueva!
la virgen de la cueva.
Los pajaritos cantan,
la luna se levanta,
¡que sí, que no,
que caiga un chaparrón!

14. TENGO UNA MUÑECA (México, D. F.)

Tengo una muñeca
vestida de azul,
con su camisita
y su canesú.
La saqué a paseo
se me constipó,
la tengo en la cama
con mucho dolor.
Esta mañanita
me dijo el doctor
que le dé jarabe
con un tenedor.
Dos y dos son cuatro
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho dieciséis.
Brinca la tablita
yo ya la brinqué,
bríncala de nuevo
yo ya me cansé.

15. EL PERIQUITO (Amealco, Querétaro)

Señora, su periquito
me quiere llevar al río,
yo le digo que no
porque me muero de frío.
Pica, pica, pica, perico,
pica, pica, pica, en la rama,
pica, pica, pica, perico,
pica, pica, pica, en la rama.

16. A DON MARTIN (México, D. F.)

A don Martín, tirilín, tirilín
se le murió, torolón, torolón
su chiquitín, tirilín, tirilín
de sarampión, torolón, torolón
y lo llevó torolón, torolón
en un patín, tirilín, tirilín
al panteón, torolón, torolón.

17. EL PESCADITO (México, D. F.)

Entre el agua clara
que brota en la fuente,
un lindo pescado
sale de repente.
Lindo pescadito
no quieres salir
a jugar con mi aro
vamos al jardín.
Yo vivo en el agua
no puedo salir,
mi madre me ha dicho
no salgas de aquí.
Mamacita linda
ahí viene Vicente,
sácale una silla
para que se siente.
Le dio la viruela
le dio el sarampión,
le quedó la cara
como chicharrón.

18. DALE, DALE (México, D. F.)

No quiero oro
ni quiero plata,
yo lo que quiero
es romper la piñata.

Dale, dale, dale
no pierdas el tino,
porque si lo pierdes
pierdes el camino,
y si no le das
tienes cara de cochino.

19. TRAIGAN CONFITES (México, D. F.)

Traigan confites
y colaciones
pa' los muchachos
que son muy tragones.
Andale Pancho
no te dilates
con la canasta
de los cacahuates.

20. LOS PASTORES (La Cañada, Querétaro)

Los pastores a Belén
corren presurosos
llevan de tanto correr
los zapatos rotos.

Ay, ay, ay,
qué alegres van,
ay, ay, ay,
si volverán.

Con la pan, pan, pan,
con la de, de, de,
con la pan, con la de
con la pandereta
y las castañuelas.

Un pastor se tropezó
a media vereda
un borreguito gritó:
ése ahí se queda.

Ay, ay, ay,
qué alegres van,
ay, ay, ay,
si volverán.

Con la pan, pan, pan,
con la de, de, de,
con la pan, con la de
con la pandereta
y las castañuelas.

21. PATITO COLOR DE CAFE (México, D. F.)

Patito, patito,
color de café
si tú no me quieres
yo ya sé por qué.
Ya no me presumas
que al cabo yo sé,
que eres un patito
color de café.
La pata voló
el pato también
y allá entre los surcos
se vieron después.

22. HUITZI, HUITZI, ARAÑA (México, D. F.)

Huitzi, huitzi, araña
subió a su telaraña
vino la lluvia
y se la llevó.
Salió el sol
se secó la lluvia
y huitzi, huitzi, araña
otra vez subió.

23. EL POLLO DE MI CAZUELA (Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato)

El pollo de mi cazuela
me sirve para comer,
se le echa la cebolla
y hojita de laurel.
Niña componte, componte,
que ahí viene tu marionero,
con este bonito traje
que pareces carpintero.
Anoche yo te vi
vestida de tulipán,
con ese bonito traje
para un tán, tán.

24. LA PALOMA AZUL (Misión de Chichimecas, Gto.)

La paloma azul,
que del cielo bajó,
con sus alas moradas
y en el pico una flor.
De la flor una lima
de la lima un limón,
vale más mi morena,
que los rayos del sol.
A los titiriteros
quién me paga la entrada
yo te amo y te quiero
y me muero por ti.

III. RIMAS DE CONTAR



Estas rimas, denominadas de contar o de rifar, son utilizadas por los niños antes de comenzar a jugar, para designar al niño que correteará a los demás, para formar equipos o bien para designar por azar a aquel jugador que ejecutará alguna acción especial o que desempeñará un determinado papel dentro del juego.

25. EN LA CALLE VEINTICUATRO (San Nicolás Terrenate, Tlaxcala)

En la calle veinticuatro,
una vieja mató a un gato
con la punta del zapato,
el zapato se rompió
y la vieja se asustó,
sácate, viejo "chimbón".

26. TIN, MARIN (México, D. F.)

De tén, marín,
de do pingüé,
cúcara, mácara
títtere, fue.

27. BOLILLO, TELERA (Colón, Querétaro)

Bolillo, telera,
pambazo y afuera,
sácate, vieja ratera
que me robaste mi cartera,
alza la capa
y escápate, tú.

28. ZAPATITO BLANCO (Ezequiel Montes, Querétaro)

Zapatito blanco
zapatito azul,
dime cuántos años
tienes tú.
—Diez
—Uno, dos, tres, cuatro,
cinco, seis, siete, ocho,
nueve, diez.
—Manzana podrida,
uno, dos, tres, salida.

29. PIN UNO (México, D. F.)

Pin uno,
pin dos,
pin tres,
pin cuatro,
pin cinco,
pin seis,
pin siete,
pin ocho,
toca las ocho
con un palo
mo-cho.

30. AL SUBIR LA BARCA (México, D. F.)

Al subir la barca
me dijo el barquero
las niñas bonitas
no pagan dinero.
Yo no soy bonita
ni lo quiero ser
porque las bonitas
se echan a perder.

31. MI PAPA COMPRO UNA CASA (San Nicolás Terrenate, Tlaxcala)

Mi papá compró una casa

¿verdad que sí?

—Sí

¿verdad que no?

—No

¿verdad que te quieres salir de aquí?

32. DE UNA DE DOLA (México, D. F.)

De una de dola,
de tela, candela,
zumbaca, tabaca,
de vira, virón
cuéntalas bien
que las once son.

33. EN UN ARBOL DE AGUACATE (Querétaro, Qro.)

En un árbol de aguacate
me encontré un jabón colgate

—¿Te quieres bañar con él?

—Nel

—Alza la capa y escápate tú.

34. MATEMATICAS LA CIENCIA (Guanajuato, Gto.)

Matemáticas la ciencia
que te quita la paciencia

—¿Verdad que sí?

—Sí

—¿Verdad que no?

—No

—¿Verdad que te quieres salir de aquí?

IV. *VERSOS DE PALMADAS*

Estos versos son utilizados por las niñas, quienes los dicen rítmicamente, mientras, entre dos de ellas van dando palmadas en distintas formas. En algunos de estos versos puede apreciarse la introducción de personajes de televisión y tiras cómicas, mezclados con elementos tradicionales.

35. MARINERO (México, D. F.)

Marinero que se fue
a la mar y mar y mar,
para ver qué podía
ver y ver y ver,
y lo único que pudo
ver y ver y ver
fue el fondo
de la mar y mar y mar.

36. PANCHO VILLA (Pinal de Amoles, Querétaro)

Pancho Villa
le gusta la tortilla,
con pan y mantequilla,
se sube a la silla
se cae de rodillas,
se sube a la mesa
se cae de cabeza,
se sube al ropero
se le hace un agujero.

37. DEBAJO DE UN PUENTE (Vizarrón de Montes,
Querétaro)

Sí, sí, sí,
no, no, no,
debajo de un puente
sale una serpiente
tocando su guitarra
¿Verdad que toca bien?
Tilín, tín, tín,
¿verdad que toca mal?
Tolón, tón, tón,
un viejo barrigón,
si te ríes o te mueves
te daré un coscorrón.

38. POPEYE (Ezequiel Montes, Querétaro)

Popeye nació en Torreón, pú, pú,
debajo de un camión, pú, pú,
comiendo espinacas
limpiando las vacas
Popeye nació en Torreón, pú, pú.

39. PECOS BILL (México, D. F.)

Pecos Bill,
eronai,
alemán, francés
yo me casé
con una de tu pueblo
tenía piojos
yo se los quité
con agua salada
tequila con limón,
limón, limón.

40. JAIMIE SOMMERS (México, D. F.)

Jaimie Sommers
se murió
estrellada en un avión,
Steve Austin
le lloró,
Oscar Goldman
le llevó
cuatro velas
al panteón
Una, dos, tres, cuatro,
en la calle veinticuatro
una vieja mató a un gato
con la punta del zapato,
el zapato se rompió
y la vieja se asustó.

41. HUESO HUI (Guanajuato, Gto.)

Hueso hui
erolais
nai ti
de Brasil,
yo me casé
con una de tupé
tenía piojitos
yo se los quité
con agua salada
tequila con limón,
cuerpo de uva
limón, limón, limón.
Pedro Infante
se murió
fue estrellado
en un avión,
María Luisa
le lloró
y cuatro velas
le prendió.
Una, dos, tres, cuatro,
en la calle veinticuatro
una vieja mató a un gato
con la punta del zapato
el zapato se rompió
y la vieja se asustó
y del susto que llevó
en la cama se orinó.

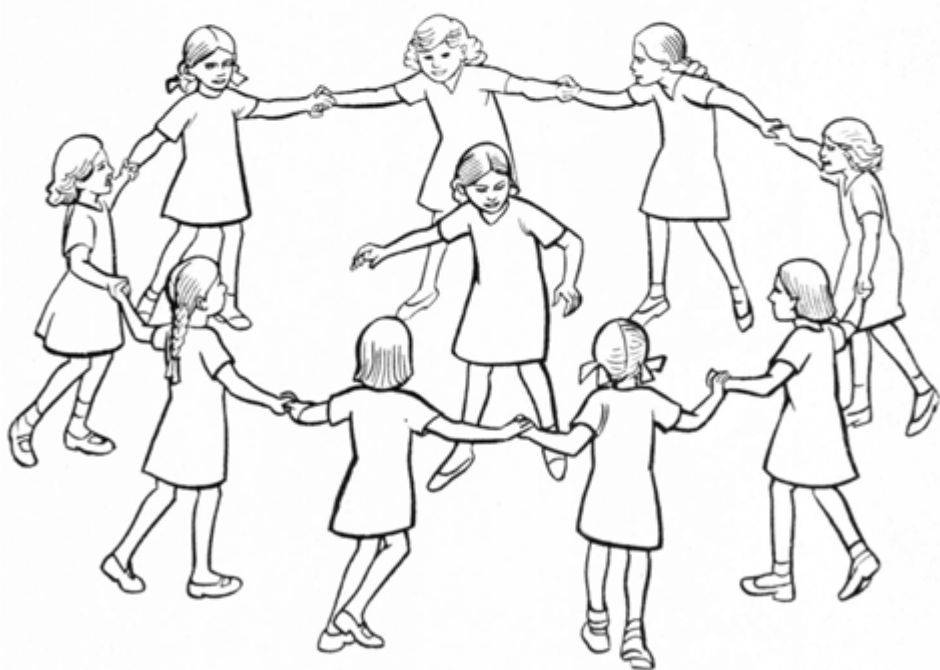
42. CHAVO DEL OCHO (México, D. F.)

Chavo del ocho
¿quién te peló?
—Doña Florinda
¿y cuánto te cobró?
—Dos cincuenta y un tostón.

43. UNA, DOS, TRES (Guanajuato, Gto.)

Una, dos, tres,
brilla, brilla y brilla
una, dos, tres
jugaremos las dos
a palmadas sin perder,
la que pierda me dará
dos refrescos para tomar,
cuando yo llegue aquí
lo primero que aprendí
fue a leer, fue a estudiar
y después me enamoré
de un muchacho militar
que se llama Pedro Infante
brilla, brilla, brilla.

V. RONDAS



C. I. D.

Las rondas son aquellas que juegan las niñas —y ocasionalmente niñas y niños juntos— tomados de la mano; forman un círculo y dan vueltas mientras cantan; ejecutan durante el juego diferentes acciones y generalmente, al finalizar, alguno de los jugadores corretea a otro, o a todos los demás.

44. ALEVANTATE JUANA (San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala)

Alevántate Juana
como de costumbre,
barre la cocina
y enciende la lumbre.
Yo no me casé
para trabajar.
Si en tu casa había,
pero aquí no hay de eso.
No seas retobada
si no te doy de eso.
Hijo de mi vida,
mira a tu mujer,
échala al infierno
que se vaya a arder.

Escogen a tres jugadoras que se paran en el centro del círculo, una representa a la suegra, otra al marido y la tercera a la mujer. Las del círculo dan vueltas y cantan, al final la que hace de suegra saca del círculo a la que representa a la nuera.

45. ARROZ CON LECHE (San Nicolás Terrenate, Tlaxcala)

Arroz con leche
me quiero casar,
con un mexicano
que sepa bailar.
—Me gustas tú,
y tú, y tú, y tú,
pero para casarme
¡me gustas tú!

Se forma un círculo y una jugadora pasa al centro, dan vueltas y cantan la primera estrofa, la del centro canta sola la segunda y termina señalando a una de las demás, quien pasará al centro al iniciarse nuevamente el juego.

46. PARES Y NONES (San Juan Totolác, Tlaxcala)

A pares y nones
vamos a jugar,
el que quede solo
ése perderá.

A pares y nones
vamos a jugar,
el que quede solo
ése perderá.

A pares y nones
vamos a jugar,
el que quede solo
ése perderá.

Las jugadoras tomadas de las manos cantan y dan vueltas, al terminar la tercera vez que repiten la estrofa se abrazan de dos en dos y la que quede sola pasa al centro, vuelven a cantar, se abrazan y así sucesivamente.

47. A MADRI SEÑORES (San Pedro Tlalcuapan, Tlaxcala)

A madri señores
vengo de la guardia
de cortar melones
para Doña Juana.
La mano derecha
y después la izquierda
y después de lado
y después costado,
una media vuelta
con su reverencia.
Tán, tán, ya tocan la puerta.
Tín, tín, si será la muerte.
Tín, tín, si nos agarrará.

Tomadas de la mano forman un círculo, una jugadora pasa al centro y, al finalizar, las del círculo corren en todas direcciones, la del centro las corretea y cuando alcanza a alguna termina el juego.

48. MI COMADRE (Colón, Querétaro)

Mi comadre Lola
andaba en el baile,
que lo baile, que lo baile
y si no lo baila
le doy castigo de agua,
que salga usted
que la quiero ver bailar.
Saltando, brincando
los pies en el aire
pero bien que lo baila la moza
déjenla sola, que sola lo baile
que la quiero ver bailar.

Forman un círculo y una de las niñas se coloca en el centro, dan vueltas y cantan; al finalizar, la del medio lleva a una de las del círculo a bailar al centro y ella se reincorpora al círculo.

49. EL PATIO DE MI CASA (Tequisquiapan, Querétaro)

El patio de mi casa,
como es particular,
se riega y se moja
como los demás.
Agáchense
y vuélvanse a agachar
las niñas bonitas
y vuélvanse a agachar,
Chocolate, molinillo,
estirar, estirar,
que el demonio
va a pasar.
Dicen que soy
que soy una cojita
y si lo soy
lo soy de a mentiritas.
Desde chiquitita
me quedé, me quedé,
padeciendo de este pie
padeciendo de este pie.

Las jugadoras forman un círculo tomadas de las manos, dan vueltas y cantan, cuando dicen "que soy una cojita" la de en medio pasa brincando en un pie.

50. LAS ESTATUAS DE MARFIL (México, D. F.)

A las estatuas de marfil,
uno, dos y tres.

Tomados de las manos forman un círculo y en el centro se coloca una de las jugadoras, previamente elegida. Dan vueltas y, al terminar el canto, todos se quedan en diferentes poses, sin moverse. El jugador del centro pasa a escoger a la estatua que más le gusta, la lleva al centro del círculo y él se pasa con los demás para volver a comenzar el juego.

51. LA RUEDA DE SAN MIGUEL (Misión de Chichimecas, Guanajuato)

A la rueda, rueda de San Miguel,
todos cargan su caja de miel,
a lo maduro, a lo maduro,
que se voltee Juana de burro.

Forman un círculo, tomadas de las manos, dan vueltas mientras cantan. La niña nombrada se voltea, vuelven a cantar, nombran a otra, se voltea y así hasta que todas quedan volteadas.

52. EL PERRO LE DIJO AL GATO (San Nicolás Terrenate, Tlaxcala)

El perro le dijo al gato
y el gato le dijo al juez,
adónde estará ese ritmo
que se llama merecumbé.
Y baila negrita baila
y baila merecumbé,
porque si no lo bailas
pamba te daré.

Tomadas de la mano forman un círculo y una de las jugadoras se para en el centro, al decir: "baila negrita, baila", se detienen, giran sobre sí mismas, brincan en uno y otro pie y mueven las manos.

53. EL LOBO (San Juan Totolác, Tlaxcala)

Jugaremos en el bosque
mientras el lobo no está,
porque si el lobo aparece
enteros nos comerá.

Todas: ¿Lobo estás?

Lobo: No.

Todas: ¿Qué estás haciendo?

Lobo: Me estoy poniendo los pantalones.

Se repite el canto

Todas: ¿Lobo estás?

Lobo: No.

Todas: ¿Qué estás haciendo?

Lobo: Me estoy poniendo la camisa.

Se repite el canto

Todas: ¿Lobo estás?

Lobo: No.

Todas: ¿Qué estás haciendo?

Lobo: Me estoy poniendo los zapatos.

Se repite el canto

Finalmente:

Todas: ¿Lobo estás?

Lobo: Sí.

Se forma un círculo con las niñas tomadas de las manos; la elegida para hacer el papel de "Lobo" pasa al centro y, mientras cantan, dan vueltas, deteniéndose al preguntar. Cuando la que hace de "Lobo" dice que sí está, se dispersan corriendo y el "Lobo" las corretea; en el momento en que alcanza a alguna termina el juego.

54. LA PAJARA PINTA (México, D. F.)

Estaba la pájara pinta
sentada en su verde limón,
con el pico picaba la rama,
con la cola meneaba la flor.
¡Ay, sí! ¿Cuándo vendrá mi amor?
¡Ay, sí! ¿Cuándo vendrá mi amor?

Me arrodillo a los pies de mi amante,
me levanto con pies de constante;
dame la mano, dame la otra,
dame un besito que sea de tu boca.

Tomadas de la mano forman un círculo, una pasa al centro, dan vueltas mientras cantan; cuando dicen "¿Cuándo vendrá mi amor?" dejan de girar y la que está en el centro se arrodilla frente a alguna de las jugadoras, mientras éstas permanecen paradas. Cuando dicen "me levanto", lo hace y pasa al centro junto con la que eligió; allí le da la mano derecha, luego la izquierda, hace como que le da un beso y se regresa al círculo dejando a la otra niña en el centro.

55. LA SECRETARIA (Querétaro, Qro.)

Qué bonita secretaria tiene usted
quisiera yo tenerla para bailar
y baila y baila María Cumbé
por que si no, yo pamba te daré.
A los titiriteros, quién me paga la entrada
yo soy niña bonita y me muerdo por ti.

Forman un círculo tomadas de la mano y una de las niñas pasa al centro; cuando dicen "a los titiriteros", escoge a alguna de las del círculo, quien pasa a tomar su lugar para volver a empezar.

56. SAN SERAFIN (Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guana-
juato)

San Serafín del monte
San Serafín cordero,
yo como buen cristiano
me sentaré.

San Serafín del monte
San Serafín cordero,
yo como buen cristiano
me pararé.

San Serafín del monte
San Serafín cordero,
yo como buen cristiano
me acostaré.

San Serafín del monte
San Serafín cordero,
yo como buen cristiano
me pararé.

Las jugadoras se paran formando un círculo, mientras can-
tan dan palmadas y van haciendo lo que indica la canción.

57. NARANJA DULCE (San Pedro Tlalcuapan, Tlaxcala)

Naranja dulce,
limón partido,
dame un abrazo
que yo te pido.
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.
Compro naranjas
y no te doy.

Tomadas de la mano forman un círculo, una pasa al medio; al final ésta abraza a una de las del círculo y toma su lugar, mientras la otra pasa al centro para volver a comenzar el juego.

58. DOÑA BLANCA (San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala)

Doña Blanca está cubierta
de pilares de oro y plata,
romperemos un pilar
para ver a Doña Blanca.
¿Quién es ese quiijotillo
que anda en pos
de Doña Blanca?

La de afuera: Yo soy ese quiijotillo
que anda en pos de
Doña Blanca.
¿Está Doña Blanca?

Círculo: No.

La de afuera: ¿Adónde fue?

Círculo: Fue al cerro.

La de afuera: ¡Malhaya sea su becerro!

Se repite el canto.

La de afuera: ¿Está Doña Blanca?

Círculo: No.

La de afuera: ¿Adónde fue?

Círculo: Fue a misa.

La de afuera: ¡Malhaya sea su camisa!

Se repite el canto.

La de afuera: ¿Está Doña Blanca?

Círculo: Ya llegó.

El quiijotillo pasa preguntando a cada dos niñas:

—¿De qué es?

—De hueso.

Trata de romperlo, no puede, sigue con otras:

- ¿De qué es?
- De piedra
- De plata
- De oro
- De fierro
- De vidrio

Siempre trata de romperlo y no puede, hasta que finalmente le dicen:

—De papel.

Esta vez puede separar las manos de las dos niñas que le dieron la respuesta, entra al círculo, Doña Blanca sale corriendo y cuando la alcanza termina el juego.

59. ALLA EN JALISCO (Tequisquiapan, Querétaro)

Allá en Jalisco
hay un viejo bizco,
al que se mueva
le doy un pellizco.

Las niñas forman un círculo tomadas de las manos, dan vueltas mientras cantan y, al decir "al que se mueva le doy un pellizco", se paran y permanecen quietas.

60. A TIERRAS MORENAS (Misión de Chichimecas, Guanajuato)

A tierras morenas
que vienen bajando,
cuatro borreguitos
y un viejo arreando;
se queman, se queman
las calabazas
y el que no se abrace
se queda de guaje.

Tomadas de la mano forman un círculo, dan vueltas y cantan; al final se abrazan de dos en dos y, la que queda sola, pierde.

61. EL PERRO POLICIA (Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato)

El perrito policia
es un perro dormilón,
no despierta hasta la noche
cuando le toca el tambor.

Tomadas de la mano forman un círculo, una niña se para en medio, dan vueltas mientras cantan; al final, la del centro corretea a las demás y, cuando alcanza a alguna, terminan; si vuelven a jugar, a ésa le toca pasar al centro.

62. ANGEL DE ORO (Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato)

Angel de oro
alita de cristal,
vengo a pedirte
una niña, quiero más.
Esta no la quiero
por fea y pelona,
ésta me la llevo
por linda y hermosa.
Esta vieja sinvergüenza
se ha llevado a mi hija,
cómo no se lleva
a ese lagartijo.

Se hace una rueda de varios jugadores, uno de ellos pasa al centro representando al "lagartijo"; cantan y después éste escoge a quién se va a llevar; la toma de la mano y ambos dan vueltas alrededor del círculo.

63. EN EL PUENTE DE ALFILERES (Romita, Guanajuato)

En el puente de Alfileres
todos bailan y yo también,
hacen así, así, así,
las cosedoras.

En el puente de Alfileres
todos bailan y yo también,
hacen así, así, así,
las panaderas.

En el puente de Alfileres
todos bailan y yo también,
hacen así, así, así,
las lavanderas.

Forman un círculo, cantan e imitan las diferentes actividades.

VI. JUEGOS CANTADOS



Los juegos cantados se diferencian de los anteriores en que no se forma un círculo que gira, sino que los jugadores forman hileras u otras figuras mientras cantan, o bien, solamente cantan y realizan diferentes movimientos.

64. MILANO (San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala)

Vamos a la huerta
de toro-toronjil,
a ver a Milano
comiendo perejil.

Milano no está aquí,
está en su vergel,
abriendo la rosa
y cerrando el clavel.

Mariquita la de atrás
que vaya a ver
si vive o muere
si no para correr.

- ¿El Milano está muerto o está sano?
- tiene catarro
- tiene calentura
- tiene dolor de cabeza
- se está muriendo
- está muerto.

Las jugadoras formando una hilera cantan, mientras que la que hace el papel de Milano se para a una cierta distancia. Al decir "Mariquita la de atrás", la última jugadora de la fila va hacia donde está Milano, le toca la frente y vuelve a decir lo que le pasa. Cuando, finalmente, dice que está muerto, todas corren y Milano las corretea.

65. AMO A TO (San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala)

- Una: Amo a Tó, matarile, rilerón.
Todas: Qué quiere usted, matarile, rilerón.
Una: Yo quiero un paje, matarile, rilerón.
Todas: Escoja usted, matarile, rilerón.
Una: Yo escojo a Lupe, matarile, rilerón.
Todas: Qué oficio le pondremos, matarile, rilerón.
Una: Le pondremos reina de los jardines, matarile, rilerón.
Todas: Ese oficio no le gusta, matarile, rilerón.
Una: Le pondremos reina de los gatos, matarile, rilerón.
Todas: Ese oficio no le gusta, matarile, rilerón.
Una: Le pondremos la reina de las flores, matarile, rilerón.
Todas: Ese oficio sí le gusta, matarile, rilerón.

Las jugadoras forman una hilera, poniéndose de frente a otra jugadora que está sola; ésta empieza a cantar acercándose a ellas y, haciéndose luego para atrás, las otras le contestan. Cuando una jugadora ha sido seleccionada y ha aceptado el nombre que se le ha puesto, pasa con la que está sola y vuelven a comenzar, escogen a otra, le van poniendo diferentes nombres hasta que acepta uno y pasa con ellas; así siguen hasta que todas están del otro lado. Se toman entonces de las manos y dan vueltas cantando:

Celebremos todas juntas
comeremos chicharrón,
y a las doce de la noche
nos daremos un sentón.

66. JUAN PIRULERO (México, D. F.)

Este es el juego de Juan Pirulero,
que cada quien atienda a su juego.

Los niños que participan se colocan frente a otro que hace las veces de director; cada uno escoge un oficio, que imitará mientras el director hace como que toca la flauta. Deben estar atentos al director, ya que en un momento éste cambia sus movimientos por los de uno de los oficios y el jugador a quien corresponden debe hacer lo que hacía el director; el que se distrae y no hace el cambio a tiempo, sale del juego.

67. EL ANILLO (Hércules, Querétaro)

El anillo está perdido
está perdido
el anillo del señor.
Abrete granada
si eres colorada,
ábrete membrillo
si eres amarillo,
ábrete melón
si tienes corazón.
Yo lo traigo, yo lo traigo.

Una jugadora se agacha y las demás, formando un círculo a su alrededor, pasan de mano en mano una moneda mientras cantan; al terminar, la del centro trata de adivinar quién tiene la moneda.

68. LA VIBORA DE LA MAR (San Nicolás Terrenate,
Tlaxcala)

A la víbora
víbora de la mar,
por aquí
quiere pasar,
estas niñas
cuál será,
la de adelante
corre mucho,
la de atrás
se quedará.
Trás, trás,
una mexicana,
que fruta vendía,
ciruela, chabacano,
melón o sandía.
Campanita de oro
déjame pasar,
con todos mis hijos
menos el de atrás,
será melón,
será sandía,
será la vieja
del otro día.

Dos niñas se paran una frente a la otra con las manos y los brazos levantados para formar un puente; una es melón, la otra sandía; mientras cantan, las demás pasan por debajo formadas en una fila. Al terminar el canto detienen a una y le preguntan:

¿Con quién te vas
con melón o con sandía?

Ella escoge y se forma detrás de la que tiene ese nombre. Vuelven a pasar cantando, detienen a otra, se forma detrás de una de las jugadoras que forman el puente y así sucesivamente hasta que todas quedan de uno u otro lado.

69. ACITRON (México, D. F.)

Acitrón de un fandango
sango, sango, sabaré.
Sabaré de farandela
con su triqui, triqui, trán.

Las niñas, sentadas en el suelo, cantan formando un círculo mientras se van pasando una piedra pequeña.

70. PIPIS Y GAÑAS (México, D. F.)

- Pipis y gañas ¿a qué jugaremos?
- a la mano cortada.
- ¿Quién la cortó?
- El rey y la reina.
- ¿Dónde están?
- Están en España.
- ¿Qué están haciendo?
- Colando la leche.
- ¿Con qué la cuelan?
- Con un cucharón.
- ¡Alza la mano
que te pica el ga-llo!

Los jugadores se sientan en el suelo, poniendo las manos sobre sus rodillas con la palma hacia abajo. Otro, que dirige, va pellizcando las manos a los demás. Al decir "que te pica el ga-llo", el niño guarda su mano en la bolsa; de esta manera continúan hasta que todos han guardado sus manos. Enseguida cantan:

- Dormir, dormir,
que cantan los gallos
de San Agustín.
- ¿Ya está el pan?
- No, el panadero se está levantando.

Vuelven a cantar y siguen preguntando:

- ¿Ya está el pan?
- No, se está poniendo la camisa.
- No, fue a comprar leche.
- No, fue a comprar harina.
- No, está haciendo la masa.
- No, lo está poniendo en el horno.

Hasta que al final dicen:

—¿Ya está el pan?

—Sí.

Todos sacan las manos y las tocan a ver quién las tiene más calientes.

CENTRO DE INFORMACION
DOCUMENTAL / DGCP

71. VENIMOS DE VERACRUZ (Colón, Querétaro)

Venimos, venimos
de Veracruz, de Veracruz,
qué señas traen
qué señas traen,
ya lo verán
ya lo verán.

Corten, corten, corten
corten, corten, corten.

—Son manzanas

—No.

—Guayabas

—No.

—Plátanos

—Sí.

Las jugadoras forman dos filas, una frente a otra, cantan y, en seguida, una de las filas hace señas ejemplificando algo, generalmente distintas frutas o animales. La otra fila trata de adivinar a lo que se refieren; si lo logra, le toca hacer las señas; de lo contrario siguen adivinando.

VII. JUEGOS DE DIALOGOS



Juegos de diálogo son aquéllos en los que éste constituye el elemento principal del juego. Generalmente un niño llega a comprar o a pedir algo, otro contesta o vende y los demás son lo que se quiere o elige. En otros solamente se entabla el diálogo, o bien después de éste se corretean.

72. EL PERRITO TRAIADOR (Landa de Matamoros, Querétaro)

- ¿Cuántos panes hay en el horno?
—Veintiún quemados.
—¿Quién los quemó?
—El perrito traidor.
—Quémalo, quémalo
por chismoso y hablador.

Los jugadores forman una fila, tomados de las manos. El primero pregunta, los demás contestan; al decir "quémalo, quémalo. . ." la fila pasa por debajo de los brazos de los dos primeros, quedando así el jugador con los brazos cruzados. Repiten en la misma forma, hasta que todos quedan con los brazos cruzados.

73. RATON, RATON (San Fco. Tetlanohca, Tlaxcala)

- Gato: ¿Ratón, ratón, qué estás haciendo en mi jardín?
Ratón: Me estoy comiendo el aguapas.
Gato: ¿Quién te dio licencia?
Ratón: La llave de la despensa.
Gato: Yo te comeré.
Ratón: Yo me escaparé.
Gato: ¿Por dónde?
Ratón: Por donde yo quiera.

Se escoge a dos jugadores para que representen al gato y al ratón respectivamente, los demás se paran formando un círculo, el ratón se para dentro del círculo y el gato afuera, entablan el diálogo y, al final, el que hace de ratón sale corriendo y el gato corre tras él hasta que lo alcanza.

74. LAS OLLITAS (San Nicolás Terrenate, Tlaxcala)

Varias niñas se ponen en cuclillas con las manos debajo de las piernas. Otra, que es la vendedora, se para junto a ellas (que son las ollas) y llegan otras dos a comprar.

- Buenas tardes comadrita.
- Buenas tardes.
- ¿No nos vende una ollita?
- Ahí, escójanla ustedes.

La siente para ver si está bien y se la llevan, cargándola de los brazos; si un brazo se les zafa dicen: “ya se rompió” y regresan por otra. Repiten el mismo diálogo; si llega bien hasta el otro lado, la dejan ahí y vuelven por otra. El juego se termina cuando las compradoras se han llevado todas las ollas.

75. LOS COLORES (Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato)

Varias niñas se sientan en una banca o en el suelo, cada una se pone el nombre de un color y otra se sienta junto a ellas; es la vendedora y otra jugadora la compradora; llega ésta y dice:

- Tán, tán.
- ¿Quién es?
- El ángel.
- ¿Qué quería el ángel?
- Un color.
- ¿De qué color?
- Azul.
- Sí hay.

Se lleva a la niña que tiene el nombre de ese color, regresa y vuelve a preguntar:

- Tán, tán.
- ¿Quién es?
- El ángel.
- ¿Qué quería el ángel?
- Un color.
- ¿Como de qué color?
- Será rojo.
- Sí hay.

Se lleva a otra, y así sucesivamente hasta que saca a todas.

76. LOS LISTONES (San Nicolás Terrenate, Tlaxcala)

A cada una de las jugadoras se le pone el nombre de un color, una vende y otra compra, llega ésta:

- Tán, tán.
- ¿Quién es?
- La vieja Inés.
- ¿Qué quería?
- Un listón.
- ¿De qué color?
- Rojo.
- Escoja usted (señala a la niña que tiene el nombre de ese color).

La compradora la jala, las demás la detienen y cuando logra soltarla se la lleva. Dice:

- ¿Cuánto es?
- Lo que sea.

Hace como que le da dinero dándole dos o tres golpecitos en la palma de la mano. Regresa, dice lo mismo, pide un listón de otro color y el juego prosigue de la misma manera hasta que saca a todas.

77. LOS MUEBLES (Hércules, Querétaro)

Se hace una fila de niñas que representan diferentes muebles: espejo, silla, baño, ropero, tocador, llave, etc. Una vende y otra compra.

—Quiero un espejo

—Pase a verlo

La que hace de espejo le hace gestos.

—Quiero una silla

—Pase a verla

Cuando se sienta para probarla le hace cosquillas.

—Quiero un tocador

—Pase a verlo

Le hace gestos.

Y así sucesivamente cada uno de los muebles por los que va preguntando.



78. LA ABUELITA (Pinal de Amoles, Querétaro)

Una niña representa a la abuelita, se sienta y espera a las demás que son las nietas. Llegan y le dicen:

—Abuelita, dice mi mamá que si nos regala tantita yerbabuena.

—Vayan a cortarla.

—No, porque nos muerde el perro.

La abuelita se levanta y hace como que va a cortarla, regresa y se sienta. Las demás dicen:

—¡Se nos cayó el atole!

La abuelita las corretea y, cuando alcanza a alguna, termina el juego.

79. LOS PAJARITOS (San Nicolás Terrenate, Tlaxcala)

Cada una de las jugadoras se pone el nombre de un pájaro, a excepción de dos; una es la que los cuida y la otra la que llega por ellos. Entablan el siguiente diálogo:

- Buenas tardes, comadrita.
- Buenas tardes, comadrita.
- ¿Que si no ha venido por aquí un pajarito?
- ¿Cómo se llama?
- Canario (por ejemplo).
- Sí hay (en el caso de que alguna haya escogido ese nombre).
- No hay (si no lo tienen).

Si no hay, se va y en seguida regresa y da el nombre de otro pájaro; si alguna tiene ese nombre, le dice:

—Vaya usted a buscarlo al jardín.

La que tiene ese nombre sale corriendo; si la alcanza se la lleva, si no, regresa con las demás, le ponen otro nombre y vuelven a comenzar. El juego se termina cuando se ha logrado llevar a todos los pájaros.

80. EL DIABLITO (San Nicolás Terrenate, Tlaxcala)

Se forma una fila de niñas (que son las almas) encabezadas por otra que es el "ángel"; frente a ellas se para otra que es el "diablo"; entablan el siguiente diálogo:

Diablo: Ahí te va mi caniquita

Angel: Ahí te va la mía

Diablo: ¿Me das permiso de pasar a dar tres vueltas?

Angel: Sí

Da tres vueltas cojeando alrededor de la fila y regresa frente a ellas:

Diablo: A que te robo un alma

Angel: A que no

Diablo: A que sí.

El diablo corre tras la fila, el ángel las defiende moviéndose de un lado a otro. Cuando logra detener a una de las niñas que representan a las almas, ésta sale del juego, y la que hace de diablo sigue tratando de robar almas. A las que va deteniendo van saliendo del juego, el cual finaliza una vez que todas han salido.

81. LAS CEBOLLITAS (México, D. F.)

—Tán, tán

—¿Quién es?

—La vieja Inés

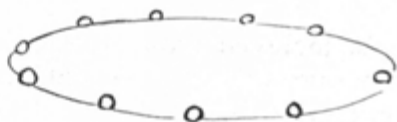
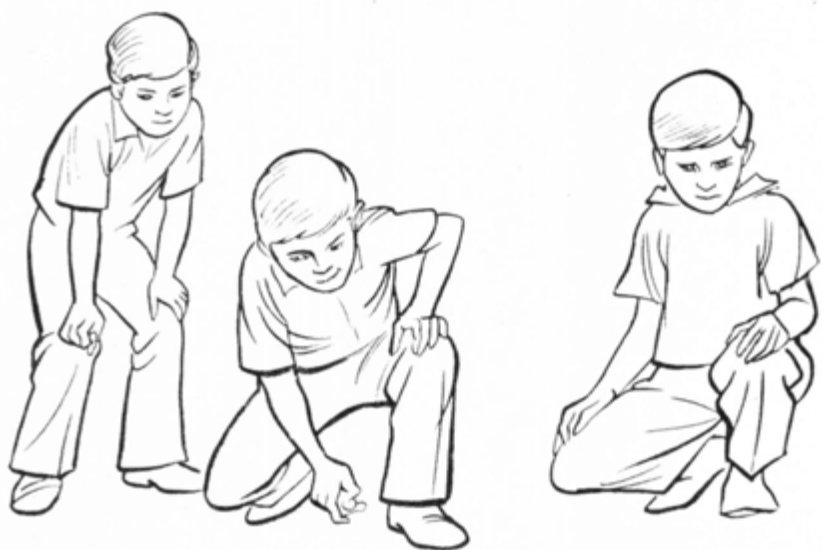
—¿Qué quería?

—Una cebollita

—Pase a escogerla.

Una jugadora compra, la otra vende, mientras las demás, sentadas en el suelo y detenidas por la cintura, son las cebollitas. Después del diálogo, la que compra pasa por una de ellas, la jala tomándola de las manos hasta que logra desprenderla y se la lleva. Regresa, se repite el diálogo y la misma acción, hasta que logra desprender a todas.

VIII. JUEGOS INFANTILES



Se incluyen aquí diferentes juegos que practican los niños de nuestro país, entre los que están juegos de imitación, juegos con objetos, juegos de correr, de perseguir, de saltar, de azar, etc. Han sido divididos en tres subgrupos: a) de niños, b) de niñas y c) mixtos.

A) De niños



82. PAPANOTES (San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala)

Los niños hacen sus papalotes con varas de *chinamite* (los tallos secos del maíz), papel de china y goma o engrudo, generalmente de forma cuadrada o hexagonal; les ponen una cola que hacen con pedazos de trajo viejo y los hacen volar durante los meses del año en que soplan vientos fuertes.

Cabe hacer notar que los papalotes reciben distintos nombres en diferentes lugares de la República; así, hay sitios en donde se les llama cometas, en otros "huilas" y en el sureste se les denomina "papagayos".



83. TROMPO (Guanajuato, Gto.)

Se enreda el trompo en una jareta y se jala de ella con objeto de hacerlo bailar; se levanta en la mano y se tira contra otro trompo, que se pone en el suelo, en el centro de un círculo, con objeto de sacarlo de allí.

84. CANICAS (Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato)

Para jugar a las canicas se reúnen varios niños, pintan una raya donde tiran y más lejos un círculo en donde ponen algunas canicas. Luego tiran, intentando pegarles a las que están dentro del círculo y ganan las canicas que "matan", o sea las que logran sacar del círculo al pegarles con su canica.

El juego de las canicas, practicado de diferentes maneras, es muy popular y conocido en distintos lugares de México.

85. BURRO DIECISEIS (La Cañada, Querétaro)

Uno de los jugadores se agacha para que los demás brinquen sobre él; cada vez que brincan dicen una diferente expresión:

Uno, por mulo
dos, patada y coz
tres, cilindro de San Andrés
cuatro, jamón te saco
cinco, desde aquí te brinco
seis, otra vez
siete, te pongo tu chulo bonete
ocho, te lo quito y te lo remocho
nueve, copitas de nieve con sus tres sabores distintos
que son piña, fresa y plátano
diez, otra vez
once, caballito de bronce
doce, la vieja cose con su pedalazo, sacando hilo,
sacando aguja, ay, qué bien los pantalones
quedan
trece, el rabo te crece
catorce, cajón, cajitas
quince, el diablo te trinche con planchas o con trinche
dieciséis, soldaditos a correr.

Al decir el "dieciséis, soldaditos a correr", los jugadores se dispersan corriendo y el que estaba agachado los corretea y al que atrapa le toca "ponerse de burro" para iniciar nuevamente el juego.

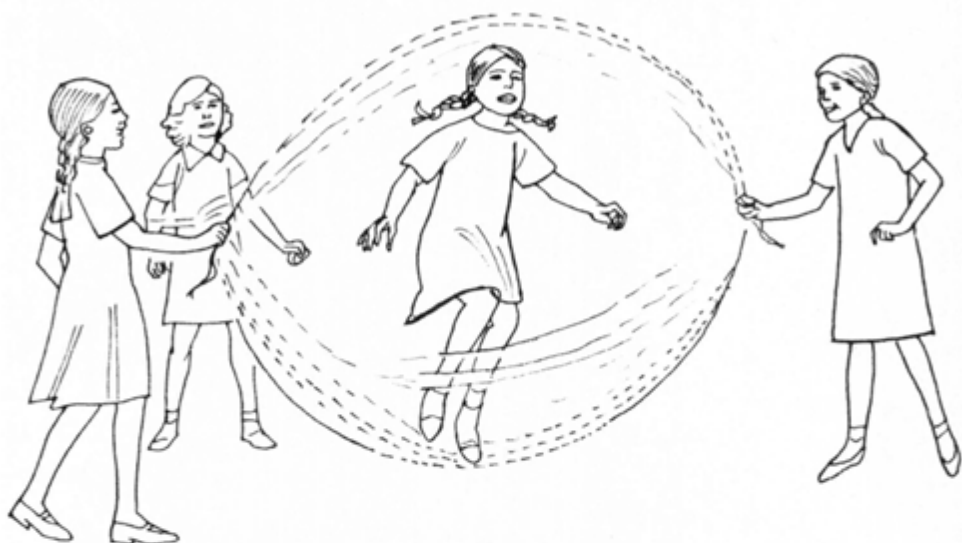
86. BURRO MONTADO (México, D. F.)

Uno de los jugadores se "pone de burro", agachándose y poniéndose de la pared; los demás van brincando arriba de él, quedándose montados hasta que el que hace de burro ya no los aguante.

87. TRES POR SEIS, DIECIOCHO (Querétaro, Qro.)

Uno de los jugadores se hinca y cruza los brazos, los demás lo toman de las manos. El que está hincado dice: "Tres por seis dieciocho" y los demás corren; el que se encontraba hincado corre tras ellos y, cuando alcanza a alguno, se detienen y éste se hinca para volver a comenzar el juego.

B) De niñas



88. REATA (Xichú, Guanajuato)

Las niñas brincan ya sea solas o en grupo. Uno de los juegos que practican en conjunto es el "Cartero"; dos niñas echan la reata y las demás pasan a brincar diciendo:

- Tán, tán
- ¿quién es?
- el cartero
- ¿cuántas cartas trae?
- diez (por ejemplo)
- pásele y échelas
entra y brinca diez veces.

La que sigue dice lo mismo, varía el número, brinca las veces que dice y así sucesivamente.

89. MATATENA (San Luis de la Paz, Guanajuato)

Las jugadoras utilizan huesitos de chabacano y una canica, ponen los huesitos en el suelo y lanzan la canica al aire; cuando ésta rebota en el suelo toman varios huesitos con la mano y recogen la canica. Cada vez van levantando un diferente número de huesitos.

90. AVION (Romita, Guanajuato)

Pintan en el suelo una figura con cuadros y un círculo arriba. Dos, tres o cuatro niñas, van tirando, una por una, con una piedrita plana a cada cuadro y brincan en un solo pie, de ida y vuelta, poniendo ambos pies en los cuadros 4 y 5, 7 y 8, y en el 10. La que llega primero al círculo con su piedrita, habiendo pasado por todos los cuadros anteriores, es la que gana.

91. TEJO (San Nicolás Terrenate, Tlaxcala)

Es un juego similar al anterior, difiere en la figura que se pinta en el suelo, que consta de cuatro rectángulos y una especie de círculo al que llaman "corona". Se lanza una piedrita plana a los diferentes cuadros y se brinca en un solo pie de ida y vuelta. A la vuelta recogen la piedrita y salen, para lanzarla después al siguiente cuadro, ganando la primera que llega a la corona.

92. RESORTE (Guanajuato, Gto.)

Dos jugadoras sostienen a la altura de las rodillas un resorte amarrado de sus puntas, manteniéndolo tenso. Las demás, una por una, brincan hacia adentro y hacia afuera, primero en un solo pie y después con ambos.

93. LA COMIDITA (San Nicolás Terrenate, Tlaxcala)

En este juego las niñas imitan a sus madres cuando hacen la comida, utilizando para ello cazuelitas, platitos y ollitas.

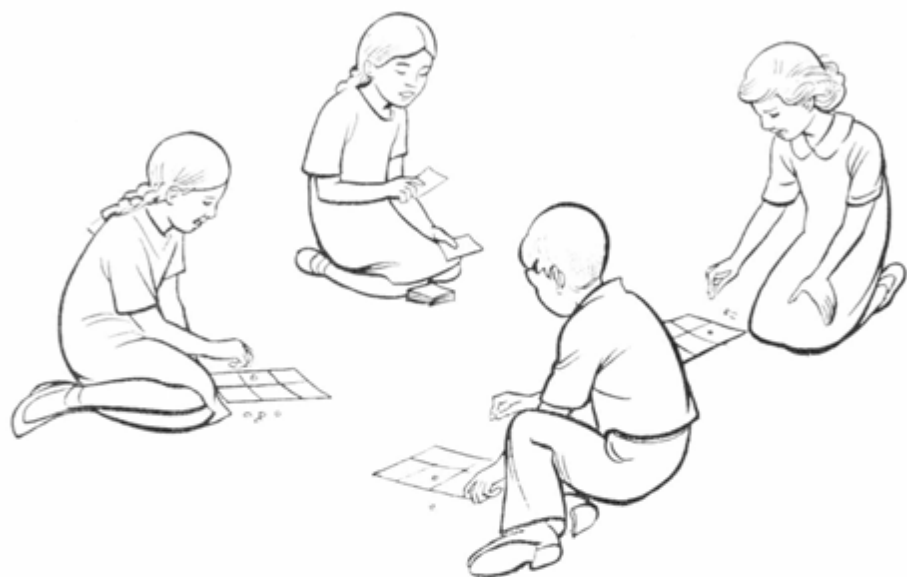
94. LA ESCUELITA (San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala)

Lo juegan las niñas, en ocasiones acompañadas de sus hermanos pequeños; una hace el papel de maestra y los demás de alumnos.

95. LA CASITA (San Juan Totolác, Tlaxcala)

Es un juego propio de niñas, a veces acompañadas de niños pequeños; una hace el papel de mamá, otro de papá y los demás de hijos; imitan las tareas que hacen en la casa y llevan a los niños de paseo.

C) *Mixtos*



96. LOTERIA (Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato)

Se practica entre cuatro o cinco jugadores. A cada uno se le da un cartón que tiene diferentes figuras. Otro jugador saca las cartas que tienen las mismas figuras que los cartones y va diciendo las figuras a medida que aparecen. A cada figura que sale se le pone un grano de maíz o un frijol en el cartón. El que gana es aquel que llena primero su cartón y al hacerlo grita: ¡lotería! En ocasiones juegan "de a mentis" (sin apostar) y otras veces "de a gana"; en este caso cada jugador pone diez o veinte centavos antes de comenzar el juego y el que gana se lleva el dinero.

97. ALGUACILES (Calzontzin, Michoacán)

Los jugadores forman dos grupos, uno de ellos se llama de los "castigados", quienes se encargan de "encantar" a los del otro grupo, denominado de los "salvados", quienes son "encantados" y pueden "desencantar" a sus compañeros mientras no son tocados por los del otro grupo. El juego termina cuando todos los jugadores del segundo grupo quedan "encantados".

98. ALTO (San Juan Nuevo, Michoacán)

Pintan en el suelo dos círculos, uno dentro de otro más grande, en el cual pintan unas separaciones en las que anotan nombres de países; en cada país se para un jugador y otro en el centro dice: "¡Declaro la guerra a Francia!"; los jugadores corren y cuando el del centro grita "¡Paren!" los otros se detienen. El del centro trata de adivinar a cuántos pasos quedó el jugador indicado; si adivina, pasa al lugar del otro y, si no, deja una prenda.

99. CARACOL (Calzontzin, Michoacán)

Se pintan en el suelo varios cuadros continuos en forma de caracol y los jugadores brincan en un pie de un cuadro a otro impulsando una piedrita; pierde quien pisa la raya o deja salir la piedra del cuadro y gana el primero que logra llegar al centro del caracol.



100. LA GALLINA CIEGA (México, D. F.)

Se selecciona a uno de los jugadores para que haga el papel de “gallina ciega” y le vendan los ojos con un pañuelo. En seguida, con objeto de comprobar que no puede ver, otro de los jugadores hace con su mano la señal de la cruz o le pone los cuernos y le pregunta:

—“¿cruz o cuernos?”

Y en seguida le dicen:

—“¿qué quieres, ruido o silencio?”

Si escoge silencio procuran quedarse callados, y si pide ruido hablan, gritan y ríen; el que hace de “gallina ciega” trata de detener a alguno de los otros y, cuando lo logra, comienzan de nuevo, siendo ése quien hace el papel de la “gallina ciega”.

101. ESCONDIDILLAS (Romita, Guanajuato)

Un niño(a) previamente seleccionado se encarga de buscar al resto de los jugadores, quienes se esconden en diferentes lugares.

102. BOTE (Hércules, Querétaro)

Los jugadores avientan un bote; mientras el que va a buscar a los demás lo recoge, los demás se esconden. Regresa, deja el bote a la vista y empieza a buscarlos. Si encuentra a alguno, éste busca en el siguiente juego, pero, si uno de los que están escondidos sale y llega al bote, dice:

“Uno, dos, tres por todos
mis compañeros”

entonces todos salen de sus escondites y el mismo jugador sigue buscando.

103. ROÑA (San Nicolás Terrenate, Tlaxcala)

Primeramente se designa al jugador que “las trae” o sea al que correteará a los demás. Estos se paran en cuatro bases (que se marcan antes de comenzar el juego), y después corren de una a otra base. El que “las trae” trata de tocar a uno de los demás; cuando logra hacerlo se “la pasa” y éste, entonces, es quien corretea a los demás.

104. TOQUE (San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala)

Se forman dos grupos de jugadores y se marcan cuatro bases; uno de los grupos permanece en ellas y otro fuera tratando de "tocar" al grupo contrario. Cuando los jugadores salen de las bases, el equipo contrario los corretea y, si los toca, se deben quedar inmóviles hasta que otro de los compañeros de su mismo grupo pase a los "destoque". El juego termina una vez que todos han sido "tocados".

105. ENCANTADOS (Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato)

Se practica entre varios niños y niñas. Se marcan dos bases y se selecciona al jugador que va a "encantar" a los demás. Cuando los jugadores salen corriendo de las bases, el que "encanta" los corretea y, cuando alcanza a alguno, lo toca y éste debe quedarse parado hasta que otro de sus compañeros pase a "desencantarlo". De esta manera continúan jugando hasta que todos quedan "encantados".



106. COLUMPIO (Misión de Chichimecas, Guanajuato)

Lo juegan niños y niñas juntos. Se coloca una cuerda colgada de la rama de un árbol y allí se sienta uno de ellos mientras otro lo empuja para que se balancee.

107. CARRERAS DE ENCOSTALADOS (Valle de Santiago, Guanajuato)

Se juntan varios niños y niñas, marcan una cierta distancia que deben recorrer, meten ambas piernas dentro de un costal y, a una señal, salen dando brincos; el primero que llega al lugar señalado es el que gana.

IX. *JUEGOS VERBALES*

El elemento principal en ellos es el uso del lenguaje. Se han dividido en dos subgrupos: a) adivinanzas, entre las que se encuentran algunas que son sencillas y por lo tanto fáciles de adivinar y otras más complicadas y difíciles; todas constituyen un motivo de distracción y entretenimiento para los niños y b) trabalenguas, que deben ser dichos rápidamente y sin cometer errores.

A) ADIVINANZAS

108. *Del Estado de Guanajuato:*

- a) Un pajarito pasó por el mar,
sin pico y sin nada
me vino a picar.

—*El cbile.*

- b) El que la hace, la hace chiflando,
el que la compra, la compra llorando,
y el que la estrena, no sabe ni cuándo.

—*La caja de muerto.*

- c) Patio barrido
patio regado,
sale un viejito
muy esponjado.

—*El guajolote.*

- d) Salgo de la sala
voy a la cocina,
moviendo la cola
como una gallina.

—*La escoba.*

- e) En aquella punta del cerro
está una vieja gordota,
le alzo el vestido
y le doy una mordidota.

—*La jícama.*

- f) En agua puse mi nombre,
en agua se me quedó
para que Cate no sepa
cómo me llamo yo.

—*El aguacate.*

- g) Tiene dientes
y no come,
tiene barbas
y no es hombre.

—*El elote.*

109. *Del Estado de Querétaro:*

- a) Botón colorado
barriga sin palo.

—*La ciruela.*

- b) Agua de las verdes matas
tú me tumbas,
tú me matas
tú me haces andar a gatas.

—*El pulque.*

- c) Un viejito, muy viejito
envueltito en su ayatito.

—*El tomate.*

- d) En el puerto de Chi
mataron a Ri
vino Mo y dijo ya.

—*La chirimoya.*

- e) Los calzoncitos
del padre vicario,
suben y bajan
del campanario.

—*Los mocos.*

- f) Verde fue mi nacimiento
rojo fue mi querer
me fui poniendo negrito
cuando me quise morir.

—*El garambullo.*

- g) Cartas van, cartas vienen
y en el aire se entretienen.

—*Las nubes.*

110. *De la Ciudad de México:*

- a) Una cajita
blanca como la cal,
todos la saben abrir
y nadie la sabe cerrar.

—*El huevo.*

- b) Ronda que ronda, rondadorita
teje que teje, tejedorita.

—*La araña.*

- c) Pita y pita y caminando
humo negro va arrojando.

—*El ferrocarril.*

- d) Chiquito redondo
barrilito sin fondo.

—*El anillo.*

- e) Estos eran cuatro gatos,
cada gato en su rincón,
cada gato ve tres gatos:
adivina cuántos son.

—*Cuatro gatos.*

- f) La tonta Clara va volando,
con el pico va picando,
con la cola va enredando.

—*La aguja.*

- g) En el cielo me he formado
blanco, redondo y helado;
caigo como caniquita
y voy contento botando.

—*El granizo.*

- h) Una cosa encarcelada
como el arca de Noé;
es cajita bien cerrada
que algo guarda de comer.
Truena y salta al apretarla
su corteza tan café,
y después de descarnarla
es más rica que el pastel.

—*La nuez.*

- i) Más delgada que una hoja,
pasa el río y no se moja,
no es como el sol y la luna
ni cosa alguna.

—*La sombra.*

111. *Del Estado de Tlaxcala:*

- a) Fui a Tlaxcala
compré negritos,
vine a la casa
y se pusieron coloraditos.

—*El carbón.*

- b) Vuela sin alas
silba sin boca,
no se ve, ni se toca.

—*El aire.*

- c) Tito, Tito, capotito,
sube al cielo
y pega un grito.

—*El cohete.*

- d) Lana sube,
lana baja
el señor
que la trabaja.

—*La navaja.*

- e) Una vieja
larga y seca,
que le escurre
la manteca.

—*La vela.*

- f) En medio de dos cerritos
mataron a un gachupín,
su sangre quedó estampada
y el cuero como un violín.

—*El piojo.*

- g) Oro no es,
plata no es,
el que no lo adivine
tonto es.

—*El plátano.*

- h) Pulpito de barro
sacristán de palo,
brincan y saltan
los encuerados.

—*Los frijoles.*

B) TRABALENGUAS

112. *Del Estado de Querétaro:*

- a) Cuando cuentas cuentos
cuenta cuántos cuentos cuentas,
porque si no cuentas
cuántos cuentos cuentas
nunca sabrás
cuántos cuentos sabes contar.
- b) Señor cómpreme coco,
yo no compro coco
porque como poco coco,
y como poco coco como
poco coco compro.
- c) Me han dicho
que he dicho un dicho,
pero ese dicho
no lo he dicho yo.
Porque si yo lo hubiera dicho
ese dicho estuviera bien dicho
por haberlo dicho yo.

113. *De la Ciudad de México:*

- a) Tres tristes tigres tragaban trigo
en tres tristes trastos en un tragal,
en tres tristes trastos en un tragal
tres tristes tigres tragaban trigo.
- b) El cielo está encapotado
¿quién lo desencapotará?
el que lo desencapotare,
buen desencapotador será.

114. *De Guanajuato, Gto.*

- a) Pablito clavó un clavito
en la calva de un calvito,
en la calva de un calvito
un clavito clavó Pablito.

REFERENCIA A LAS FUENTES

I. JUEGOS DE NANA

1. *Tortillitas de Manteca*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
2. *Tengo Manita*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Villa Corregidora, Querétaro, abril de 1981.
3. *Aserrín, Aserrán*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
4. *Niño Chiquito*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Villa Corregidora, Querétaro, abril de 1981.
5. *Por aquí va una Hormiguita*, recopilado por Eva Martínez, en Saltillo, Coahuila, marzo de 1981.
6. *Cinco Pollitos*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Querétaro, Qro., marzo de 1981.
7. *Pon Pon Tata*, recopilado por Eva Martínez, en Saltillo, Coahuila, marzo de 1981.
8. *Los Caballitos*, recopilado por Eva Martínez, en Saltillo, Coahuila, marzo de 1981.
9. *Este se robó un Huevo*, recopilado por Lilian Scheffler, en Guanajuato, Gto., abril de 1979.
10. *Sana, Sana*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., agosto de 1980.
11. *Este es Tiche*, recopilado por Eva Martínez, en México, D. F., marzo de 1981.

II. CANCIONES INFANTILES

12. *Los Padres de San Francisco*, recopilado por Lilian Scheffler, en Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato, mayo de 1975.
13. *Que Llueva*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
14. *Tengo una Muñeca*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., mayo de 1981.
15. *El Periquito*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Amealco, Querétaro, marzo de 1981.
16. *A Don Martín*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
17. *El Pescadito*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., mayo de 1981.
18. *Dale, Dale*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.

19. *Traigan Confites*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
20. *Los Pastores*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en La Cañada, Querétaro, abril de 1981.
21. *Patito color de Café*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., mayo de 1981.
22. *Huitzi, Huitzi, Araña*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., mayo de 1981.
23. *El Pollo de mi Cazuela*, recopilado por Lilian Scheffler, en Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato, septiembre de 1976.
24. *La Paloma Azul*, recopilado por Lilian Scheffler, en Misión de Chichimecas, Guanajuato, mayo de 1975.

III. RIMAS DE CONTAR

25. *En la Calle Veinticuatro*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Nicolás Terrenate, Tlaxcala, abril de 1973.
26. *Tin Marín*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
27. *Bolillo, Telera*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Colón, Querétaro, abril de 1981.
28. *Zapatito Blanco*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Ezequiel Montes, Querétaro, abril de 1981.
29. *Pin Uno*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
30. *Al Subir la Barca*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
31. *Mi Papá compró una Casa*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Nicolás Terrenate, Tlaxcala, abril de 1973.
32. *De Una de Dola*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
33. *En un Arbol de Aguacate*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Querétaro, Qro., marzo de 1981.
34. *Matemáticas la Ciencia*, recopilado por Lilian Scheffler, en Guanajuato, Gto., abril de 1979.

IV. VERSOS DE PALMADAS

35. *Marinero*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., mayo de 1981.
36. *Pancho Villa*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Pinal de Amoles, Querétaro, abril de 1981.
37. *Debajo de un Puente*, recopilado por Lilian Scheffler

- y Margarita Urías, en Vizarrón de Montes, Querétaro, abril de 1981.
38. *Popeye*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Ezequiel Montes, Querétaro, abril de 1981.
 39. *Pecos Bill*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., mayo de 1981.
 40. *Jaimie Sommers*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., mayo de 1981.
 41. *Hueso Hui*, recopilado por Lilian Scheffler, en Guanajuato, Gto., abril de 1979.
 42. *Chavo del Ocho*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., mayo de 1981.
 43. *Una, Dos, Tres*, recopilado por Lilian Scheffler, en Guanajuato, Gto., abril de 1979.

V. RONDAS

44. *Alevántate Juana*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala, noviembre de 1972.
45. *Arroz con Leche*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Nicolás Terrenate, Tlaxcala, abril de 1973.
46. *Pares y Nones*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Juan Totolác, Tlaxcala, mayo de 1973.
47. *A Madri Señores*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Pedro Tlalcuapan, Tlaxcala, noviembre de 1973.
48. *Mi Comadre*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Colón, Querétaro, abril de 1981.
49. *El Patio de mi Casa*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Tequisquiapan, Querétaro, abril de 1981.
50. *Las Estatuas de Marfil*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
51. *La Rueda de San Miguel*, recopilado por Lilian Scheffler, en Misión de Chichimecas, Guanajuato, mayo de 1975.
52. *El Perro le dijo al Gato*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Nicolás Terrenate, Tlaxcala, abril de 1973.
53. *El Lobo*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Juan Totolác, Tlaxcala, mayo de 1973.
54. *La Pájara Pinta*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
55. *La Secretaria*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Querétaro, Gro., marzo de 1981.
56. *San Serafín*, recopilado por Lilian Scheffler, en Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato, mayo de 1976.

57. *Naranja Dulce*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Pedro Tlalcuapan, Tlaxcala, noviembre de 1973.
58. *Doña Blanca*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala, mayo de 1973.
59. *Allá en Jalisco*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Tequisquiapan, Querétaro, abril de 1981.
- *60. *A Tierras Morenas*, recopilado por Lilian Scheffler, en Misión de Chichimecas, Guanajuato, mayo de 1975.
61. *El Perro Policía*, recopilado por Lilian Scheffler, en Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato, mayo de 1975.
62. *Angel de Oro*, recopilado por Lilian Scheffler, en Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato, mayo de 1976.
63. *En el Puente de Alfileres*, recopilado por Lilian Scheffler, en Romita, Gto., mayo de 1976.

VI. JUEGOS CANTADOS

64. *Milano*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala, enero de 1973.
65. *Amo a Tó*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala, marzo de 1973.
66. *Juan Pirulero*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
67. *El Anillo*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Hércules, Querétaro, abril de 1981.
68. *La Vibora de la Mar*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Nicolás Terrenate, Tlaxcala, abril de 1973.
69. *Acitrón*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
70. *Pipis y Gañas*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
71. *Venimos de Veracruz*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Colón, Querétaro, abril de 1981.

VII. JUEGOS DE DIALOGO

72. *El Perrito Traidor*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Landa de Matamoros, Querétaro, abril de 1981.
73. *Ratón, Ratón*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala, marzo de 1973.
74. *Las Ollitas*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Nicolás Terrenate, Tlaxcala, abril de 1973.
75. *Los Colores*, recopilado por Lilian Scheffler, en Sta.

- Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato, mayo de 1976.
76. *Los Listones*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Nicolás Terrenate, Tlaxcala, abril de 1973.
 77. *Los Muebles*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Hércules, Querétaro, abril de 1981.
 78. *La Abuelita*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Pinal de Amoles, Querétaro, abril de 1981.
 79. *Los Pajaritos*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Nicolás Terrenate, Tlaxcala, abril de 1973.
 80. *El Diablito*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Nicolás Terrenate, Tlaxcala, abril de 1973.
 81. *Las Cebollitas*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.

VIII. JUEGOS INFANTILES

A) De niños

82. *Papalotes*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala, marzo de 1973.
83. *Trompo*, recopilado por Lilian Scheffler, en Guanajuato, Gto., mayo de 1976.
84. *Canicas*, recopilado por Lilian Scheffler, en Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato, mayo de 1976.
85. *Burro Dieciséis*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en La Cañada, Querétaro, abril de 1981.
86. *Burro Montado*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
87. *Tres por Seis, Dieciocho*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Querétaro, Qro., marzo de 1981.

B) De niñas

88. *Reata*, recopilado por Lilian Scheffler, en Xichú, Guanajuato, mayo de 1975.
89. *Matatena*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Luis de la Paz, Guanajuato, mayo de 1975.
90. *Avión*, recopilado por Lilian Scheffler, en Romita, Guanajuato, mayo de 1976.
91. *Tejo*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Nicolás Terrenate, Tlaxcala, abril de 1973.
92. *Resorte*, recopilado por Lilian Scheffler, en Guanajuato, Gto., mayo de 1976.
93. *La Comidita*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Nicolás Terrenate, Tlaxcala, abril de 1973.
94. *La Escuelita*, recopilado por Lilian Scheffler, en San

- Francisco Tetlanohca, Tlaxcala, marzo de 1973.
95. *La Casita*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Juan Totolác, Tlaxcala, mayo de 1973.

C) *Mixtos*

96. *Lotería*, recopilado por Lilian Scheffler, en Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato, mayo de 1976.
97. *Alguaciles*, recopilado por Mireya Cueto y Eva Martínez, en Calzontzin, Michoacán, noviembre de 1980.
98. *Alto*, recopilado por Mireya Cueto y Eva Martínez, San Juan Nuevo, Michoacán, noviembre de 1980.
99. *Caracol*, recopilado por Mireya Cueto y Eva Martínez, en Calzontzin, Michoacán, noviembre de 1980.
100. *La Gallina Ciega*, recopilado por Lilian Scheffler, en México, D. F., septiembre de 1979.
101. *Escondidillas*, recopilado por Lilian Scheffler, en Romita, Guanajuato, mayo de 1976.
102. *Bote*, recopilado por Lilian Scheffler y Margarita Urías, en Hércules, Querétaro, abril de 1981.
103. *Roña*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Nicolás Terrenate, Tlaxcala, abril de 1973.
104. *Toque*, recopilado por Lilian Scheffler, en San Francisco Tetlanohca, Tlaxcala, marzo de 1973.
105. *Encantados*, recopilado por Lilian Scheffler, en Sta. Cruz de Juventino Rosas, Guanajuato, mayo de 1976.
106. *Columpio*, recopilado por Lilian Scheffler, en Misión de Chichimecas, Guanajuato, mayo de 1975.
107. *Carreras de Encostalados*, recopilado por Lilian Scheffler, en Valle de Santiago, Guanajuato, agosto de 1976.

IX. JUEGOS VERBALES

A) *Adivinanzas*

108. *Del Estado de Guanajuato*, recopiladas por Lilian Scheffler, mayo de 1975 y mayo de 1976.
109. *Del Estado de Querétaro*, recopiladas por Lilian Scheffler y Margarita Urías, abril de 1981.
110. *De la ciudad de México*, recopiladas por Lilian Scheffler, septiembre de 1979.
111. *Del Estado de Tlaxcala*, recopiladas por Lilian Scheffler, marzo, abril y mayo de 1973.

B) *Trabalenguas*

112. *Del Estado de Querétaro*, recopilados por Lilian Scheffler y Margarita Urías, abril de 1981.
113. *De la ciudad de México*, recopilados por Lilian Scheffler, septiembre de 1979.
114. *De Guanajuato, Gto.*, recopilado por Lilian Scheffler, abril de 1979.

BIBLIOGRAFIA

- ALATORRE, Antonio
1973 "De Folklore Infantil". *Artes de México*. Año XX. No. 162, pp. 35-46.
- AVEDON, Elliot y Brian SUTTON-SMITH
1971 *The Study of Games*. New York. John Wiley and Sons.
- BENJAMIN, Walter
1974 *Reflexiones sobre Niños, Juguetes, Libros Infantiles, Jóvenes y Educación*. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Nueva Visión.
- CAILLOIS, Roger
1958 *Teoría de los Juegos*. Barcelona, España. Editorial Seix-Barral.
- DAVIS, Morton D.
1971 *Teoría del Juego*. Madrid, España. Alianza Editorial.
- DIAZ ROIG, Mercedes y María Teresa MIAJA
1979 *Naranja Dulce, Limón Partido: Antología de la Lírica Infantil Mexicana*. México. El Colegio de México.
- DUNDES, Alan
1964 "On Game Morphology: A Study of the Structure of Non-Verbal Folklore". *New York Folklore Quarterly*. December. Vol. 20, pp. 276-288.
- FRENK ALATORRE, Margit
1973 "El Folklore Poético de los Niños de México". *Artes de México*. Año XX. No. 162, pp. 5-30.
- GEORGES, Robert A.
1969 "The Relevance of Models for the Analyses of Traditional Play Activities". *Southern Folklore Quarterly*. March. Vol. XXXIII. No. 1, pp. 1-23.
- GUIRAUD, Pierre
1972 *La Semiología*. México. Editorial Siglo XXI.
- HUIZINGA, Johan
1972 *Homo Ludens*. Madrid, España. Alianza Editorial.
- LEBOVICI, S. v R. DIATKINE

- 1969 *Significado y Función del Juego en el Niño*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Proteo.
- MENDOZA, Vicente T.
1980 *Lírica Infantil de México*. México. Fondo de Cultura Económica.
- MONCADA GARCIA, Francisco
1974 *Juegos Infantiles Tradicionales*. México. Ediciones "Framong".
- OPIE, Iona y Peter
1967 *The Lore and Language of Schoolchildren*. Oxford, England. The Clarendon Press. Oxford Paperbacks.
1969 *Children's Games in Street and Playground*. Oxford, England. The Clarendon Press.
- ROBERTS, John M., Brian SUTTON-SMITH
y Adam KENDON
1963 "Strategy in Games and Folk-Tales". *Journal of Social Psychology*. Vol. 61, pp. 185-199.
- SCHEFFLER, Lilian
1976 *Juegos Tradicionales del Estado de Tlaxcala*. México. Secretaría de Educación Pública. Dirección General de Arte Popular. (Estudios de Folklore y de Arte Popular, 3).
- SUTTON-SMITH, Brian
1972 *The Folkgames of Children*. Austin. University of Texas Press. (Publications of the American Folklore Society, Bibliographical and Special Series, Vol. 24).

INDICE

Introducción	7
I. Juegos de Naná	17
II. Canciones Infantiles	25
III. Rimas de Contar	35
IV. Versos de Palmadas	41
V. Rondas	49
VI. Juegos Cantados	65
VII. Juegos de Diálogo	75
VIII. Juegos Infantiles	85
a) De niños	87
b) De niñas	91
c) Mixtos	94
IX. Juegos Verbales	101
a) Adivinanzas	103
b) Trabalenguas	109
Referencia a las fuentes	111
Bibliografía	119

CULTURA POPULAR

- ADOLFO COLOMBRES (Compilador): La cultura popular
- SONIA IGLESIAS: Gestos, onomatopeyas e interjecciones populares en el D. F.
- SANTIAGO MARTÍNEZ HERNÁNDEZ: Tiempos de revolución
- ADOLFO COLOMBRES: La hora del "bárbaro". *Bases para una antropología social de apoyo.*
- VÍCTOR DE LA CRUZ: La flor de la palabra (*Guie'sti'dixaza*)
- HUMBERTO AGUIRRE TINOCO: Sones de la tierra y cantares jarocho
- AMPARO SEVILLA y otras: Danzas y bailes tradicionales del Estado de Tlaxcala
- LILIAN SCHEFFLER: Marinero que se fue a la mar. *Juegos y entretenimientos de los niños de México.*

LIBROS DEL BICHO

- 1 PEDRO LASTRA, *Noticias del extranjero*.
- 2 CARLOS GERMAN BELLI, *En alabanza del bolo alimenticio*.
- 3 SALVADOR DIAZ MIRON, *Lascas* (Edición facsimilar).
- 4 TOMAS SEGOVIA, *Figura y secuencia*.
- 5 LUIS MIGUEL AGUILAR, *Medio de construcción*.
- 6 LEOPOLDO LUGONES, *Las montañas de oro* (Edición facsimilar).
- 7 DANIEL LOPEZ ACUÑA, *Tú llegarás a mi ciudad vacía*.
- 8 MANUEL JOSE OTHON, *Poemas rústicos* (Edición facsimilar).
- 9 LEDO IVO, *La imaginaria ventana abierta* (Traducción y prólogo de Carlos Montemayor).
- 10 ALI CHUMACERO, *Poesía completa* (Presentación de Marco Antonio Campos).
- 11 DANIEL LEYVA, *Talabra*.
- 12 MANUEL GUTIERREZ NAJERA, *Poesía completa* (Edición facsimilar) (Prólogo de Justo Sierra).
- 13 NICOLAS GUILLEN, *Cantos para soldados y sones para turistas* (Edición facsimilar) (Prólogo de Juan Marinello).
- 14 TOMAS SEGOVIA, *Anagnorisis*.
- 15 MARCO ANTONIO CAMPOS, *Hojas de los años*.
- 16 GABRIELA MISTRAL, *Desolación* (Edición facsimilar) (Prólogo de Carlos Montemayor).
- 17 JUAN CUNHA, *Enveses y otros reveses*.
- 18 EFRAIN HUERTA, *Estampida de poemínimos*.
- 19 VICENTE HUIDOBRO, *Altazor* (Edición facsimilar) (Presentación de Bernardo Ruiz).
- 20 PALABRA NUEVA, *Dos décadas de poesía en México* (Compilación, prólogo y notas de SANDRO COHEN).
- 21 JOSE KOZER, *Jarrón de abreviaturas*.
- 22 CARLOS ILLESCAS, *Réquiem del obsceno*. (Edición facsimilar).
- 23 FAYAD JAMIS, *Los puentes*.
- 24 XAVIER VILLAURRUTIA, *Nostalgia de la muerte* (Edición facsimilar) (Presentación de Marco Antonio Campos).
- 25 JAVIER SOLOGUREN, *Vida continua*.
- 26 RAUL RENAN, *De las queridas cosas*.
- 27 CECILIA BUSTAMANTE, *Discernimiento*.
- 28 CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE, *Poemas* (Traducción y prólogo de Francisco Cervantes).
- 29 ENRIQUE LIHN, *Estación de los Desamparados*.
- 30 EDUARDO LANGAGNE, *Donde habita el cangrejo*.
- 31 ANTONIO CISNEROS, *Crónica del Niño Jesús de Chilca*.
- 32 MANUEL MEJIA VALERA, *El testamento del Rey Midas*.
- 33 SERGIO MONDRAGON, *Pasión por el oxígeno y la luna*.
- 34 NICOLAS GUILLEN, *El son entero* (Edición facsimilar).

- 35 VICENTE QUIRIARTE, *Vencer a la blancura.*
- 36 ENRIQUE FIERRO, *Fuera de lugar.*
- 37 FRANCISCO TOLA DE HABICH, *Poemas alemanes.*
- 38 IDA VITALE, *Oidor andante.*
- 39 MANUEL BANDEIRA, *Evocación a Recife* (Traducción y prólogo de José Martínez Torres).
- 40 J. G. COBO BORDA, *Roncando al sol como una foca en las Galápagos.*
- 41 CARLOS GERMAN BELLI, *Canciones y otros poemas.*
- 42 CARLOS MONTEMAYOR, *Finisterra.*
- 43 JULIAN DEL CASAL, *Nieve* (Edición facsimilar).
- 44 URIEL MARTINEZ, *Primera comunión.*
- 45 JOAO CABRAL DE MELO NETO, *Ingeniero de cuchillos* (Traducción y prólogo de Angel Crespo).
- 46 FRANCISCO SERRANO, *No es sino el azar.*
- 47 CRISTINA MENEGHETTI, *Estación del norte.*
- 48 JOSE MARIA EGUREN, *La canción de las figuras* (Edición facsimilar).
- 49 HECTOR CARRETO, *La espada de San Jorge.*
- 50 ANTONIO CISNEROS, *Propios como ajenos.*

- ESTEBAN INCIARTE, Adiós a Dios
JOAQUIN DE LA TORRE, Anticipación de un burgués a la muerte
CARLOS MENESES, Seis y seis
OSCAR HAHN, El cuento fantástico hispanoamericano en el s. XIX (Estudio y Textos)
JORGE RUFFINELLI, Crítica en marcha
RENATO PRADA OROPEZA, Larga hora: La vigilia
HENRI MICHAUX, El infinito turbulento (Experiencias con la mezcalina)
HERNAN LAVIN CERDA, Metafísica de la fábula
GILBERT TOULOUSE, Un verano en México
ANGEL FLORES, Orígenes del cuento hispanoamericano
RAUL DORRA, La pasión, los trabajos y las horas de Damián
TZVETAN TODOROV, Introducción a la literatura fantástica
NOE JITRIK, El ojo de jade
DANIEL SADA, Lampa vida
IRIS M. ZAVALA, Kiliagonía
MARGO GLANTZ, No pronunciarás
BERNARDO RUIZ, La otra orilla
CARLOS MONTEMAYOR, Mal de piedra
HUMBERTO GUZMAN, Historia fingida de la disección de un cuerpo
MARIA JOSE DE CHOPITEA: Sola
ALINE PETTERSON: Casi en silencio
MIGUEL DONOSO PAREJA: Nunca más el mar
ROBERTO PARAMO: El corazón en la mesa
JORGE RUFINELLI: Las infamias de la inteligencia burguesa
RENATO PRADA OROPEZA: La ofrenda y otros relatos
VLADIMIRO RIVAS: Los bienes
LUIS ARTURO RAMOS: Los viejos asesinos
JULIO ORTEGA: Acto subversivo
R. BARTHES, T. TODOROV y otros: Análisis estructural del relato
NOE JITRIK: La lectura como actividad
RENE AVILES FABILA: La canción de Odette
POLI DELANO: La misma esquina del mundo
ALBERTO RUY SANCHEZ: Mitología de un cine en crisis
ADOLFO COLOMBRES: El sol que regresa
EUGENIO AGUIRRE: El testamento del diablo
ENRIQUE GIORDANO: La teatralización de la obra dramática.
De Florencio Sánchez a Roberto Arlt
ANGEL FLORES: César Vallejo. Síntesis biográfica, bibliográfica e índice de poemas
MIGUEL SABIDO: Las tentaciones de María Egipcíaca
JORGE ARTURO OJEDA: De Troya a Itaca
PATRICIA ROSAS: Las torturas de la imaginación
JORGE RUFFINELLI: El primer Mariano Azuela
JORGE ARTURO OJEDA: Octavio
RAUL RODRIGUEZ CETINA: Flash Back

LA MATRACA

Del folletín a los cristeros. . .

- 1.—FLORENCIO M. DEL CASTILLO, *Hermana de los Ángeles.*
- 2.—MANUEL PAYNO, *El hombre de la situación.*
- 3.—VICENTE MORALES, *Gerardo, historia de un jugador.*
- 4.—JOSÉ PEÓN Y CONTRERAS, *Veleidosa.*
- 5.—ARCADIO ZENTELLA, *Perico.*
- 6.—JOSÉ TOMÁS DE CUÉLLAR, *Los mariditos.*
- 7.—JUAN DÍAZ COVARRUBIAS, *Gil Gómez, el insurgente.*
- 8.—PEDRO ROJAS, *Los plateados de tierra caliente.*
- 9.—NICOLÁS PIZARRO, *La coqueta.*
- 10.—JUAN A. MATEOS, *La majestad caída*
- 11.—MARIANO AZUELA, *Sin amor.*
- 12.—JOSÉ FERREL, *Reproducciones.*
- 13.—DAVID G. RAMÍREZ, *Héctor.*
- 14.—JORGE FERRETIS, *Tierra caliente.*
- 15.—IRENEO PAZ, *Amor de viejo.*
- 16.—PEDRO CASTERA, *Los maduros.*
- 17.—RUBÉN M. CAMPOS, *Claudio Oronoz.*
- 18.—MANUEL SÁNCHEZ MARMOL, *Previdida.*
- 19.—JOSÉ GUADALUPE DE ANDA, *Los cristeros.*
- 20.—EDUARDO URZAIZ, *Eugenia.*
- 21.—MARIANO AZUELA, *Las tribulaciones de una familia decente.*
- 22.—AGUSTÍN VERA, *La revancha.*
- 23.—CIRO B. CEBALLOS, *Un adulterio.*
- 24.—FERNANDO ROBLES, *La virgen de los cristeros.*
- 25.—JUSTINO SARMIENTO, *Las perras.*
- 26.—TEODORO TORRES, *La patria perdida.*
- 27.—JULIO SESTO, *La tórtola de Ajusco.*
- 28.—HERIBERTO FRÍAS, *El último duelo.*
- 29.—SALVADOR QUEVEDO Y ZUBIETA, *La camada.*
- 30.—PORFIRIO PARRA, *Pacotillas.*

Esta edición se terminó de imprimir en los talleres gráficos de PREMIA editora de libros, s.a., en Tlahuapan, Puebla, en el segundo semestre de 1982. Los señores Angel Hernández, Serafín Ascencio, Julián Hernández y Donato Arce tuvieron a su cargo el montaje gráfico y la impresión de la edición en offset. El tiraje fue de 1,000 ejemplares más sobrantes para reposición.

Lilian SCHEFFLER



Centro de
Información y
Documentación

Alberto Beltrán



004068

marinero que se fue a la mar

(juegos y entretenimientos de los niños de México)

Los juegos, cantos y entretenimientos de nuestros niños forman parte de la cultura popular. Algunos son tradicionales, de muy antigua data, y otros de creación relativamente reciente. Unos vinieron de países lejanos, traídos por un marinero que se fue a la mar, y otros se crearon aquí, pero todos reflejan de algún modo la inventiva de un pueblo. México cuenta con un rico acervo, que se fue transmitiendo de generación en generación como un tesoro que no debía perderse, pero que hoy amenaza ser desplazado por una fuerte penetración cultural, que actúa desde los más efectivos medios de comunicación. El propósito de este libro es fortalecer esa dulce memoria colectiva, proporcionando a las madres y maestras una relación de los mismos. Claro que en su gran mayoría no les resultarán desconocidos, pero estas páginas se los devolverán a la conciencia con sus textos precisos y sus leyes, y podrán así transmitirlos. En la introducción encontrarán también referencias a los aspectos teóricos del juego, que todo educador debe conocer. Los 114 juegos y entretenimientos aquí incluidos se recogieron en el Distrito Federal y en los estados de Guanajuato, Tlaxcala, Querétaro, Michoacán y Coahuila, pero por lo general se hallan ditandados por todo el territorio nacional.

Lilian Scheffler nació en México, D. F. Cursó Licenciatura de Psicología en la UNAM, y la Maestría de Antropología en la Escuela Nacional de Antropología. Ha publicado *Juegos tradicionales del Estado de Tlaxcala* (1976), *Cuentos y leyendas de México* (1982) y *Juguetes y miniaturas populares de México* (1982).

Dirección General de Culturas Populares

