

JUEGOS Y DEPORTES

AUTÓCTONOS Y TRADICIONALES
DE MÉXICO



Coca-Cola MR



2^{da} edición, octubre de 2005

JUEGOS Y DEPORTES AUTÓCTONOS Y TRADICIONALES DE MÉXICO ©,
Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, A.C.
Av. Río Churubusco Puerta 9, Ciudad Deportiva Magdalena Mixhuca,
C.P. 08010 México D.F. Teléfono: 5803 0178 Directo: 5654 6800
Fax: 5650 4021 e-mail: autoctonos2004@terra.com.mx
autoctonos@terra.com.mx
www.codeme.org.mx/autoctonoytradicional

Director Creativo • Director de Arte: Jesús R. Sánchez.
jhesussl@yahoo.com.mx

Todos los derechos reservados.
(JUEGOS Y DEPORTES AUTÓCTONOS Y TRADICIONALES DE MÉXICO ©)

No está permitida la reproducción total o parcial de esta obra,
ni su tratamiento o transmisión por cualquier medio o método
sin autorización escrita del Editor.

Impreso en México *Printed in Mexico*

Con Apoyo Secretarial
Brígida Herrera Pérez

Fotografía:

*Eduardo Gorráez, Crista Cowrie, Gregorio Ramos, Alida Zurita,
Armando Padilla, José Luis Aguilera, Celia Cruz, Nelson Rodríguez,
Bernardo Ramírez, Archivo FMJDAT*

Ilustración: Mural de Tepantitla, Teotihuacan, México.



Consejo Directivo de la FMJDAT

PROFRA. ALIDA ZURITA BOCANEGRA

PRESIDENTA

LIC. ARMANDO PADILLA ALONSO

VICEPRESIDENTE

L.E.F. GREGORIO RAMOS MELO

SECRETARIO

DR. MINALUAZTEKATL VÁZQUEZ HERNÁNDEZ

TESORERO

PROFR. EDUARDO GORRÁEZ LARRÍNAGA

COMISARIO

LIC. MELESIO PIÑA OREJEL

REPRESENTANTE JURÍDICO

L.E.F. EDMUNDO MOTA AGUILAR

VOCAL DIRECTIVO

Asociaciones

Campeche

Mtro. Marcelino Chan Euán
Presidente

Chiapas

Profr. Juan de la Cruz Martínez
Presidente

Chihuahua

Lic. Francisco Javier Hernández
García
Presidente

Distrito Federal

Ana Claudia Collado García
Presidenta

Estado de México

Profr. Adolfo Torres Ugarte
Presidente

Guerrero

Sr. Rafael Rodríguez Correa
Presidente

Hidalgo

Profr. Alejandro González Méndez
Presidente

Michoacán

Lic. José Luis Aguilera Ortiz
Presidente

Nayarit

Nelson Manuel Rodríguez Castellón
Presidente

Oaxaca

Ing. Fidel Salazar Rosales
Presidente

Querétaro

L.E.F. Maria Celia Cruz Yépez
Presidenta

Quintana Roo

Profr. Fernando Hoil Uicab
Presidente

San Luis Potosí

L.E.F. Luis Marcos Favela Artea
Presidente

Sinaloa

Lic. Florencio Villa Gallardo
Presidente

UNAM

Profr. Alejandro Flores López
Presidente

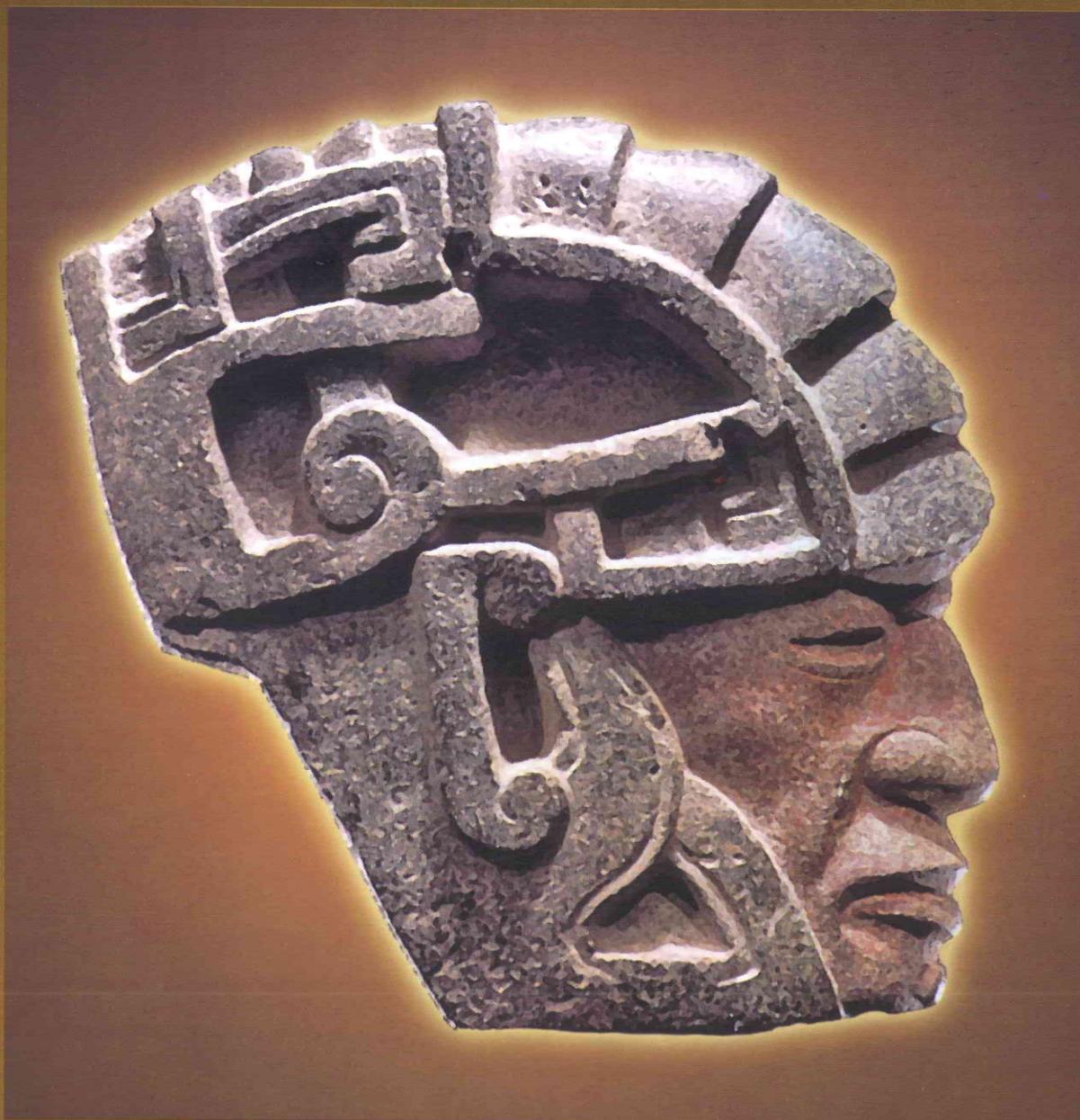
Veracruz

Arql. Manuel López Fierro
Presidente

Zacatecas

Profr. Ciro Obed Valadez García
Presidente





Contenido



<i>Presentación</i>	8		
<i>Campeche</i>	12	<i>Guanajuato</i>	58
Escondiendo Objeto de Abuela (Tin Taák-Ku K'ula-Chich)		Cojoyo de Palma.	
Hilo Tenso con Fruto Silvestre, Juego de cuerdas, Zumba (Tin-Horoch)		<i>Guerrero</i>	62
El Juego del Estira y Encoge (Zad'zaba - Xtaa Kaniil, Mo'z'zaba-Xtaa Kaniil)		La Quemada ~ Las Piedritas ~ Pelota Tarasca.	
El Juego de los Cuatro Horizontes (Kaán Tiit'z Kaán)		<i>Hidalgo</i>	68
El Juego de la Flora y la Fauna (Baxal Ch'II'ch)		Rayuela.	
Ganas y También Pierdes (Tanabal-Tasaatal).		<i>Michoacán</i>	72
<i>Colima</i>	20	Kantsákata, Papalote o Shu-Kamanché	
Los palillos ~ Gallitos ~ Carreras de San Juan La Tripa.		Pelota P'urbépecha ~ Pelota P'urbépecha de Trapo	
<i>Chiapas</i>	26	Pelota P'urbépecha Encendida (Pasárbutakua)	
Pash-Pash ~ Juego de la Caña de Maíz, (Tájimol la kájbantik Yomixim)		Pelota P'urbépecha de Piedra	
Maíz al boyo, (Soyale) ~ Uno a uno (Jun-jun.)		(Ts'akapu chanakua, Pasárbutakua)	
<i>Chihuahua</i>	32	Los Palillos que Suenan (K'uilichi Chanakua)	
Juego del Cuatro (Rijibara, Chubaala)		El Quince, Quinces, Quinzas, Juego del palillo (Tieku o T'embini inmu).	
Cuatro de Palitos (Jubara)		<i>Nayarit</i>	84
Carrera de Aribueta (Robueliami)		Palo Encebado ~ Cuarta o Él sígueme	
Carrera de Bola (Rarajipuumi) ~ Carrera Nocturna		La Onda, (Tevipame o Terropame)	
Lucha Tarabumara (Najarapuumi, Najarapuumi)		Carrera del Pollo ~ Pégale a la Gallina	
Palillo (Ra'Chuela) ~ Juego de Mancuerna (Nakiburi)		Saca las Canicas, (Pichas) ~ Herido, Grave, Muerto	
Juego del Quince (Romayá) ~ Chilillo ~ Caracol.		Saca monedas con gancho ~ Saca monedas con Trompo	
<i>Distrito Federal</i>	44	Teco y Gaita ~ Destreza de Jinetes	
Juego de los canastos (Cuaxiquibuitl) ~ Yolcame		Los pocitos ó La Matona ~ Juego de la Serpiente	
Juego de la Piedra Redonda (Temalacacbtli)		Juego de la pelota de Maíz, (Tambuiste o Tambuchi).	
Globos Voladores de papel (Amo nochipa ipan tlalli)		<i>Oaxaca</i>	96
Ebecamalotl (El juego del remolino).		Tapú ~ Pelota Mixteca ~ Pelota Mixteca de Hule	
<i>Estado de México</i>	52	Pelota Mixteca de Forro ~ Pelota Mixteca del Valle	
Brinca Burro, Burro corrido ~ Lotería.		Caída de Dos (Chupa Porrazo).	
<i>Quintana Roo</i>	112	<i>Querétaro</i>	104
Matatena, Docena		La Pitarra ~ Pitarrita ~ Taba ~ Lanzamiento de	
Zancos, Zancadas o Pasos Grandes		varas ~ Rayuela de Rebote ~ Juego de la Olla.	
Avión, Cabezón, Bebeleche (Chácara) ~ Trompa.		<i>Quintana Roo</i>	112
<i>San Luis Potosí</i>	118	Arco y Flecha (Uitotlamintlij)	
Control de Argolla (Malakachmenejmilitistli)		Juego Aros (Malakachajaniilij)	
Trapiche o Palo que rechina al Girar (Kuarrechtlij)		Olote que Vuela (Olotl Patlani)	
Olote que Vuela (Olotl Patlani)		Sillas (Ikpakua)	
Palo de Pilon o Juego del Trompo (Kuacbankakua)		Palo de Pilon o Juego del Trompo (Kuacbankakua)	
Voladores de Tamaletón (bixom t'iw)		Voladores de Tamaletón (bixom t'iw)	
Disco Giratorio (An wili).		Disco Giratorio (An wili).	
<i>Sinaloa</i>	130	<i>Sinaloa</i>	130
Ulama ~ Ulama de Cadera ~ Ulama de Antebrazo		Ulama ~ Ulama de Cadera ~ Ulama de Antebrazo	
<i>Tabasco</i>	136	<i>Tabasco</i>	136
Carrera Juk'u o de Callucos ~ Juego del Corozo		Carrera Juk'u o de Callucos ~ Juego del Corozo	
El Juego de Pelota, Julu Julu ~ El Juli Juli		El Juego de Pelota, Julu Julu ~ El Juli Juli	
Jolo-Jolo, (Jalar-Jalar) ~ Juego del Coco (ts'ajelja')		Jolo-Jolo, (Jalar-Jalar) ~ Juego del Coco (ts'ajelja')	
<i>Veracruz</i>	144	<i>Veracruz</i>	144
Globos Voladores de Papel ~ La Chicharra		Globos Voladores de Papel ~ La Chicharra	
Patolli.		Patolli.	
<i>Yucatán</i>	150	<i>Yucatán</i>	150
Bota Palitos o Caza Venado		Bota Palitos o Caza Venado	
Garrapata Maya (Pech) ~ Tamalitos a la Olla		Garrapata Maya (Pech) ~ Tamalitos a la Olla	
Kimbomba, Charangais, Belí, Capirucho o Bolillo		Kimbomba, Charangais, Belí, Capirucho o Bolillo	
Tab Culix.		Tab Culix.	
<i>Zacatecas</i>	156	<i>Zacatecas</i>	156
Rebote a Mano con Pelota Dura		Rebote a Mano con Pelota Dura	



Presentación

Uno de los rasgos sobresalientes de la humanidad es la curiosidad, que se traduce en exploración e investigación y finalmente, creatividad. De ahí nació el juego. Es un comportamiento universal que nos remite al origen de la historia y de la vida cultural en el planeta.

Al referirnos a los Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de México, sólo cabe el asombro. ¿Cómo ha sobrevivido esta disciplina hasta hoy?. Este es el misterio de las culturas de tradición oral. Sin tecnología ni bibliografía de por medio, sólo existe la memoria celular, emocional y psíquica. En este “archivo” ancestral es donde se guarda el registro de las expresiones culturales más antiguas.

El juego y el deporte fueron actividades de enorme relevancia en la vida del México prehispánico. La investigación documental y el contacto con las comunidades indígenas actuales ha permitido llenar páginas en blanco sobre esta historia, desconocida por la sociedad en general, y particularmente por los profesionales de la educación física y el deporte.

Más allá del Juego de pelota, difundido por los especialistas a nivel nacional e internacional como una actividad ligada a la guerra y a lo sagrado, descubrimos que nuestros antepasados idearon originales y variadas formas de ejercicios físicos y que por sus características y complejidad podemos definir como juegos, deportes y juegos de destreza mental.

Los españoles vieron en estas prácticas una relación peligrosa con cultos religiosos. Y así como sucedió con la danza comunitaria, los juegos fueron prohibidos y perseguidos. La censura cayó sobre el Juego de pelota, entre otros, pero intervino nuevamente la astucia e impulso de los protagonistas indígenas: los juegos dejaron de efectuarse en las ciudades principales, para conservarse en regiones alejadas de los conquistadores. Es interesante que las variantes anteriores a la Nueva España han continuado hasta nuestros días en los grupos étnicos y mestizos del país. Éstos, celosamente, han sabido defender y guardar, gracias a la pericia y eficacia de la tradición oral, su riqueza deportiva.

Hoy contamos con 62 grupos étnicos distribuidos en todo el territorio mexicano, y pese a los procesos de aculturación y transculturación, se mantienen vivos sus conocimientos en diversos campos del quehacer humano. Las prácticas deportivas son parte fundamental de su cotidianidad y se han convertido en un aliado definitivo en la conservación de su identidad.

Constituidos en una Federación Nacional desde 1988, los grupos étnicos y comunidades rurales que practican estos juegos los han incorporado a la estructura del deporte organizado del país. Esto permite su preservación, desarrollo y difusión. Se les reconoce hoy día como el antecedente de la cultura física nacional.

Por su excepcional estructura y contenido, ahora los juegos y deportes autóctonos y tradicionales están incluidos, también, en la Ley General de Cultura Física y Deporte. Se han incorporado a los programas de los institutos del deporte estatal, hecho sin precedentes en la historia de México. Además, por su valor educativo, también se les ha considerado como medio complementario para la clase de educación física escolar y formación de los futuros mentores especializados en la materia.

La actividad fundamental de la Federación es el Encuentro Nacional de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales en el que se dan cita todos los grupos de 20 estados de la República, provocando el intercambio de conocimientos y experiencias, rebasando así sus ancestrales límites de acción. Ésta nació con 13 juegos registrados. Hoy alcanza un total de 112.

Un hecho histórico fue la certificación, en el año 2000, de la Carrera de bola tarahumara como uno de los primeros diez deportes tradicionales considerados por TAFISA (Trim And Fitness Internacional Sport For All Association) como "Patrimonio Cultural del Mundo". La selección se hizo por un jurado internacional con la cooperación de ICSSPE (Consejo Internacional de las Ciencias del Deporte y la Educación Física) e ISHPES (Sociedad Internacional para la Historia de la Educación Física y Deporte).

Este merecido reconocimiento se dio dentro del Tercer Festival Mundial de Juegos y Deportes Tradicionales efectuado en la ciudad de Hannover, Alemania.

Dos años más tarde la Federación recibió de manos del Presidente de la República el Premio Nacional de Deportes en el rubro de Fomento, Protección e Impulso a la práctica deportiva por el valioso rescate de las actividades en este sector. Su impacto a nivel nacional e internacional hizo que los medios de comunicación se abrieran a la difusión y reconocimiento de esta noble labor.

A lo largo de 17 años de intenso trabajo, la Federación se ha coordinado con las asociaciones estatales para reunir el más importante acervo sobre juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México. Hoy estamos preparados para ofrecer esta información a la sociedad mexicana que anhela recobrar la memoria cultural y conocer aquello que no sabemos nos pertenece.

El misterio de nuestra herencia cultural y de las complejas civilizaciones antiguas se resuelve acercándonos a la obra y costumbres de hombres y mujeres que con su extraordinaria capacidad intelectual y vital, expresaron toda su sabiduría en manifestaciones como los juegos y deportes que aquí presentamos.

La segunda edición de este material, único en su género, es posible gracias al apoyo de Coca-Cola de México, comprometida con la preservación y difusión de nuestros valores culturales. Esta generosa producción se destinará, en parte, a los programas anuales de capacitación y difusión que realiza la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales. También nos honra saber que este volumen formará parte de los obsequios corporativos que la empresa entregará este año.

Por todo lo anterior, nos alienta este invaluable reconocimiento a una actividad que, pese a todo, ha sobrevivido en el silencio de los siglos.

Alida Zurita

Presidenta de la Federación Mexicana de
Deportes Autóctonos y Tradicionales de México.

Es muy agradable para mí tener la oportunidad de hacer notar la extraordinaria labor que ha desarrollado la profesora Alida Zurita al frente de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de México”. Su trabajo ha consistido en rescatar, conservar y promover aquellas actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo para jugar, divertirse y competir.

También hemos sido testigo de la recreación de antiguos juegos que se habían perdido y que hoy tenemos la oportunidad de conocer debido al trabajo de preservación de este patrimonio cultural.

Ha sido grande la responsabilidad de la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos pero los resultados están a la vista, por ello, el presidente Vicente Fox le otorgó el Premio Nacional de Deportes 2002, máximo galardón del deporte mexicano, como un reconocimiento a la promoción que ha realizado de los juegos y deportes tradicionales de México.

La presente publicación es un esfuerzo mas que ha encontrado el apoyo valioso y decidido de la empresa Coca-Cola de México, haciendo posible la segunda edición de “Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de México”, que sin duda irá adquiriendo un gran valor con el paso del tiempo, en beneficio de las futuras generaciones de mexicanos.

Son 17 años de investigación en un libro redactado de una manera que permite la lectura ágil y sencilla; que aporta información única y valiosa de los aspectos etnográficos, históricos, geográficos y de gran contenido cultural de nuestros grupos indígenas.

Enhorabuena

Profesor Nelson Vargas Basáñez

Director General de la Comisión
Nacional de Cultura Física y Deporte



La Confederación Deportiva Mexicana A. C., en su carácter de órgano representativo común del Deporte Federado y miembro del Sistema Nacional de Cultura Física y Deporte, tiene como responsabilidad fundamental fomentar la unidad del Deporte Federado y encauzar la organización del deporte a través de las Federaciones Deportivas Nacionales, tal y como lo establecen su Estatuto Social, así como la Ley General de Cultura Física y Deporte y su Reglamento.

Es en esta tesitura, que esta ocasión es propicia para reconocer el esfuerzo que ha llevado a cabo la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, A.C. que preside la Profesora Alida Zurita Bocanegra, para preservar, promover y desarrollar las actividades que nuestros antepasados realizaron en los ámbitos de la cultura física y el deporte.

Este reconocimiento ha sido ampliamente expresado por la sociedad civil a la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, A.C., a quien en el año de 2002 se le otorgó el Premio Nacional de Deportes, como una justa retribución a los trabajos realizados para el rescate de las raíces de nuestra mexicanidad.

Con esta publicación en la que se conjuntan esfuerzos con la iniciativa privada representada por la empresa Coca Cola de México, se hace posible la materialización de la segunda edición de "Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de México", que contiene materiales de indiscutible valor académico y cultural que le servirán de guía a las futuras generaciones de México en la lucha constante por la preservación de nuestra identidad nacional.

Les exhorto a renovar día con día el esfuerzo realizado y a continuar por la senda del triunfo para ser como siempre, un orgullo para la nación mexicana.

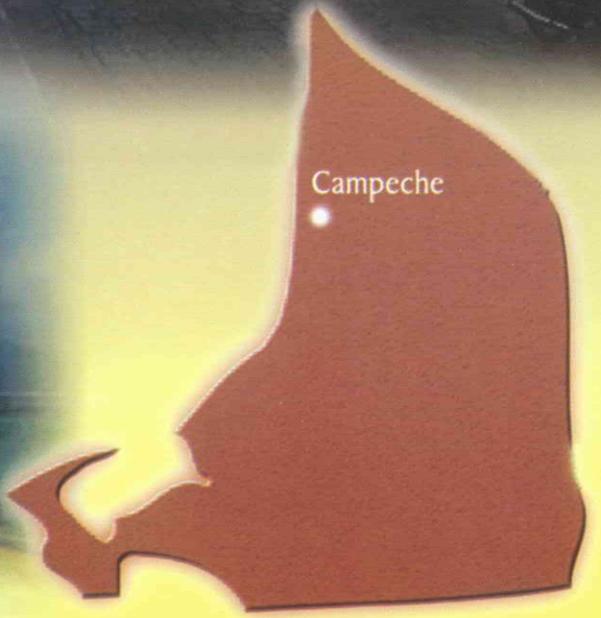
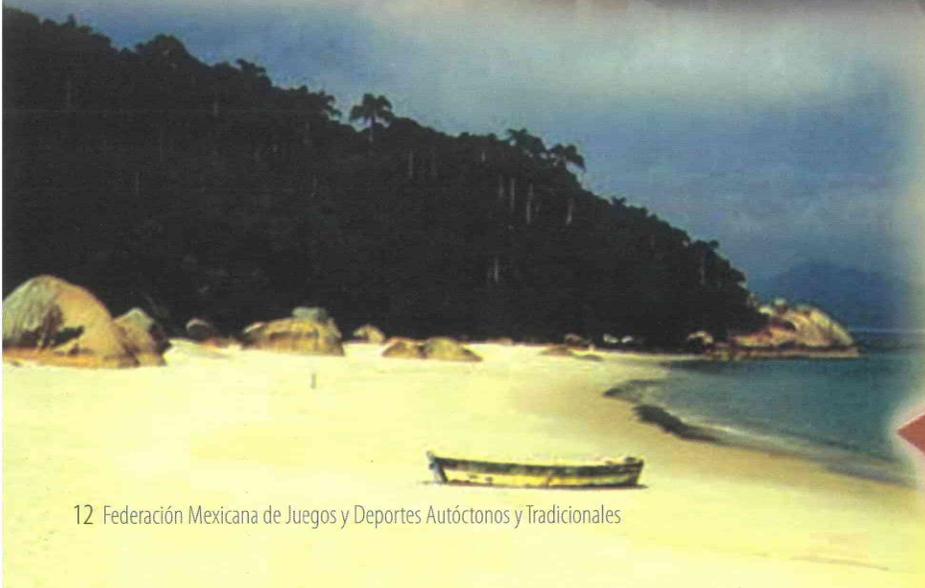
Felicidades

Teniente Coronel

Alonso Pérez González

Presidente de la Confederación
Deportiva Mexicana, A.C.





Campeche

El estado de Campeche es una de las tres entidades que conforman la Península de Yucatán. Su división política está integrada por once municipios: Calakmul, Calkini, Campeche, Candelaria, Carmen, Champotón, Escárcega, Hecelchakán, Hopelchén, Palizada y Tenabo.

Forma parte del área maya en las Tierras Bajas del centro - norte y su ocupación se remonta a 66 a.C., cuando se establecen los primeros asentamientos humanos. La evidencia arqueológica sugiere que sitios como Edzná, Becán, y Calakmul surgen como pequeños poblados y posteriormente desarrollan diversas obras urbanas hasta configurar complejas ciudades.

El Juego de Pelota

Además de una obra arquitectónica es uno de los conjuntos de ideas conceptos y símbolos más importantes y complejos que sustentan una de las prácticas generalizadas y arraigadas entre los pueblos mesoamericanos, y entre los mayas en particular. La presencia constante de las estructuras dedicadas al juego, junto a las pirámides palacios, templos, son prueba evidente de la función singular que debió representar en la vida de esos pueblos.

El juego fue sumamente atractivo e importante entre los pueblos del mundo maya en la época prehispánica. Tan es así que ha logrado sobrevivir en algunas regiones. Muestra de ello son las comunidades indígenas de Tenabo, Champotón y Calkini, quienes, a través de promotores naturales miembros de organizaciones de la tradición maya, han recuperado las siguientes actividades:

Escondiendo Objeto de Abuela

Tin Taák-Ku Kula-Chich



Los participantes colocados en línea recta con un solo frente y los brazos cruzados hacia atrás, colocado frente a ellos un participante debe adivinar quien tiene la piedra u objeto que el jugador que se pasea a sus espaldas colocó en las manos de alguno de ellos, y al mismo tiempo decir : “TIN TAÁK-KU K’ULA-CHICH, TIN TAÁK-KU K’ULA-CHICH”.

Cada niño será designado con un número en lengua maya, el de enfrente tiene que adivinar en que número se quedó el objeto, si lo logra se integra a la fila y el otro sale. Cuenta con 3 oportunidades para hacerlo, cada vez que menciona un número, el niño con éste saldrá de la fila mostrando con las manos abiertas si tiene o no el objeto; si agota las 3 oportunidades y no lo logra, todos los niños irán sobre él para castigarlo. Pierde su oportunidad y pasa otro niño de la línea al frente, así sucesivamente hasta que participen todos.

Se realiza en un espacio abierto y plano, de 20 X 20 m., se utiliza una piedra o cualquier objeto pequeño.

Hilo Tenso con Fruto Silvestre, Zumba Tin-Horoch

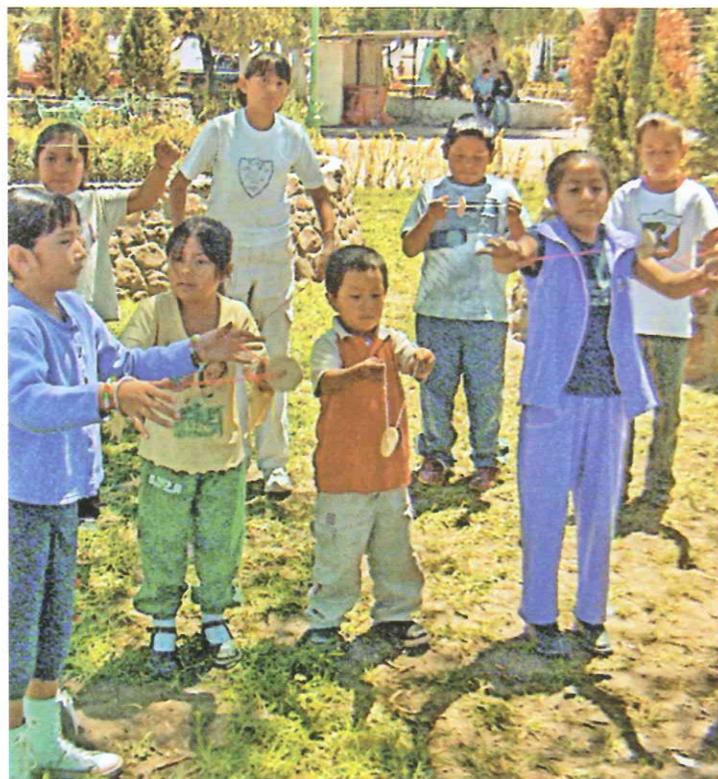
Se hace girar un objeto al cual se le atraviesa un hilo en la parte central, se tuerce, se estira y se encoge para que gire el objeto, la práctica es individual o entre dos personas, cada una hace girar su Tin-horoch, la competencia consiste en reventar el hilo del contrario o parar el giro del implemento.

Se toman los extremos del hilo con los dedos de modo que el objeto se encuentre en el centro, una vez sostenido a la altura del pecho se empezará a dar movimientos circulares al tin horoch de modo que el hilo empiece a encorcharse, posteriormente se estira por los extremos del centro hacia afuera, haciendo que el círculo gire varias veces para darle velocidad.

Reglas

- Se puede jugar por parejas.
- El círculo debe ser del mismo material y tamaño.
- No se puede cambiar de tin horoch durante la competencia.
- Una vez colocados en la posición indicada por el juez los participantes no deben moverse hacia adelante o hacia atrás, el que lo haga quedará descalificado.
- El juez determina la altura de los brazos, una vez indicada no se puede exceder.
- Se autoriza mover los brazos únicamente para defenderse con desplazamientos laterales.
- Se define el ganador cuando uno de los participantes corta el hilo o impide que siga girando el tin horoch del oponente.
- Se juega por eliminación cuando es competencia.
- Se requiere una corcholata aplanada, un círculo de madera o cartón, un botón grande, etc. y un tramo de hilo de cáñamo, tan largo como el doble de ancho de los hombros del jugador. Se hacen dos orificios al centro del objeto para pasar una punta del hilo por cada uno, hecho esto se forma un nudo en las puntas del cáñamo a fin de que los dedos del jugador se introduzcan en los extremos.

En el estado de Colima, se conoce y practica con el mismo nombre; en Querétaro, San Luis Potosí y Nayarit “Zumba”; y en Yucatán “Juego de Cuerdas”.



El Juego del Estira y Encoje

Zad'Zaba - Xtaa Kanil, Motzaba-Xtaakanil

Concentrados los jugadores inician el juego girando en círculo constantemente. Sujetan con la mano izquierda la punta de una cinta que se entrelaza en el centro del círculo, para tomarla del extremo opuesto otro participante. Entonan un canto en lengua maya de preferencia. Fuera del círculo una persona a su criterio, dice me encojo, en ese momento los participantes se juntan en el centro cerrando el círculo, y cuando dice me estiro, todos deben levantarse y abrir el círculo rápidamente. El niño que no lo hace queda fuera del juego, la sanción consiste en cantar o imitar a un ave o cualquier otro animal.

Implementos: Cintas de colores de 5 metros de largo, tantas como número de participantes se tenga. Un espacio de 15X15 m., con piso plano de tierra o cemento.



El Juego de los Cuatro Horizontes

Kaán Tiite Kaán

Canto Maya

LE KAÁN JO'K KÉ K'INÓ
TENÉ KÍN ZA'DZ KINBA
CONEEX

LE KAÁN JO'K KE K'INO
TENÉ KÍN ZA'DZ, KINBA
CONEEX

LE KAAAN OKKE K'ÍNÓ
TENÉ KÍN MOTZ KÍNBA
CONEEX

Tiene como propósito representar los cuatro puntos cardinales o las cuatro estaciones del año, en ellos se reflejan los tiempos agradables y los tiempos difíciles. Inicia cuando los niños reunidos en círculo, toman acuerdos.

Seleccionan cuatro niños, estos se ubican de la siguiente manera: uno en el norte, otro en el sur, el tercero en el oriente y el cuarto en el poniente; los demás se quedan en el centro, éstos discuten cuales son los vientos buenos, cuales los malos, y de donde vienen, de pronto uno de ellos grita en maya el nombre de cualquiera de los cuatro puntos cardinales: XAMANÍ'K; NOHOLI'K; CHIK'INI'K; LAK'ÍNI'K , al escuchar el grito todos corren a buscar el horizonte mencionado, los que lo encuentran lo abrazan en forma fraternal, los que no, pierden y serán sancionados por cualquiera de los ganadores. Se juega en un espacio plano de tierra o cemento.



El Juego de la Flora y la Fauna

Baxal Ch'i'ich

Actividad con carácter educativo, enseña a los niños a conocer el nombre autóctono de algunos animales que conforman la flora y la fauna de la región. Lo practican en comunidades del norte del estado.

Inician cuando deciden quien interpretará el papel del dueño de la milpa Yumi l-kol y al encargado de cuidarla Mayo-kol, ellos son los que a diario van a la milpa y ven a los animales. Su función es poner las reglas del juego. Lo pueden jugar hasta 20 personas hombres y mujeres

Cada uno de los participantes sentados en el piso formando un círculo, representará a un ave u otro animal, éste debe contestar de inmediato cuando lo mencionen por su nombre o describiendo otras características de éste. Si no contesta se le declara ausente y pierde, y así sucesivamente son llamados con mucha habilidad para que todos salgan.

Al imponer los castigos los personajes que regulan el juego, deben elegir entre los últimos a una pareja para interpretar el papel de la virgen María y de San José, esto cuando todos los perdedores hayan cumplido su sentencia.

Los que van perdiendo, para distraer la atención de los participantes pueden llamar con otros nombres a los animales o aves, ejemplo: Si es llamado un venado, puede llamarlo de otra manera, puede decir hoy fui a la milpa y vi un gran saltador del monte o de la milpa.



Los castigos pueden ser: un pavo tiene que bailar como pavo, un perro tiene que orinar como perro y así sucesivamente, para finalizar el juego tendrán que adorar a la Virgen María y a San José colocados en una mesa grande adornada con flores. En ella un incensario que chile seco produciendo humo que se esparce en el medio ambiente, inmediatamente empiezan a toser y a lagrimear los participantes y acompañantes, después entre todos bajan a la Virgen y a San José se felicitan y termina el juego. El juego se lleva a cabo en espacios abiertos.

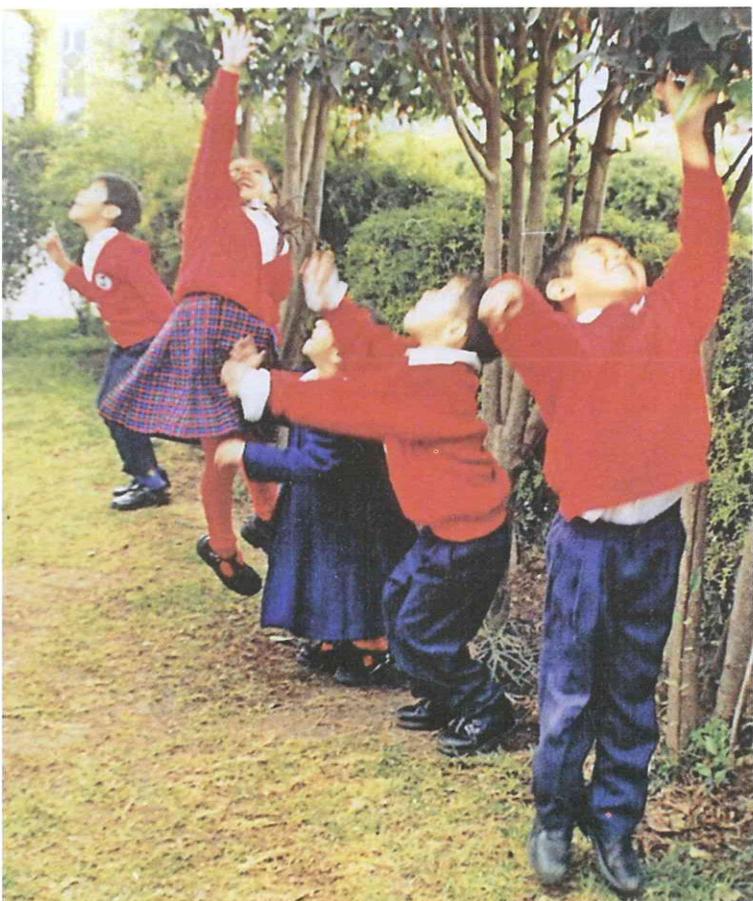
Ganas y también Pierdes

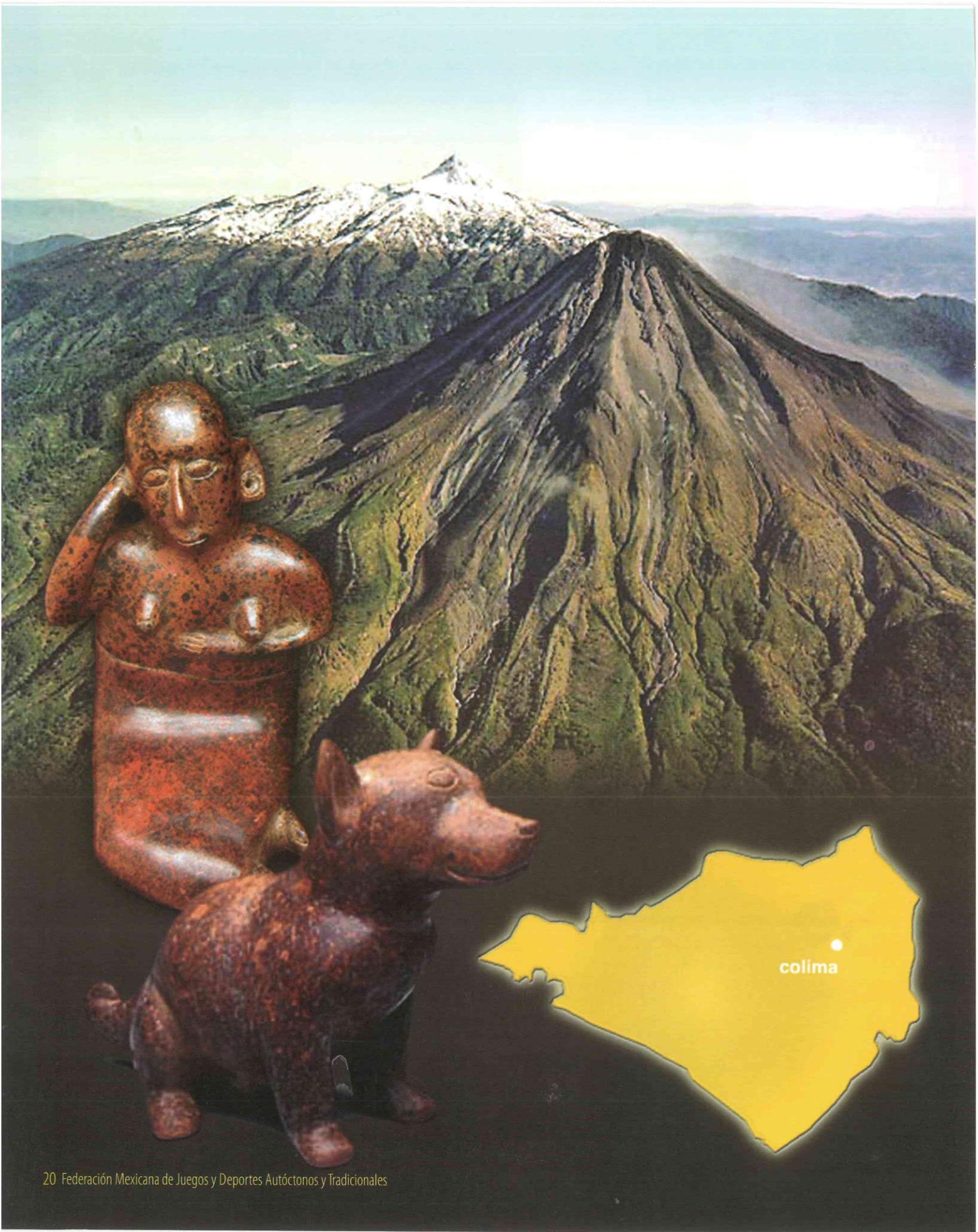
Tanahal-Tasaatal

Estirar y encoger raíces o cuerdas colgantes de un árbol es la finalidad de este juego. Pueden participar dos o más personas. El conductor dará la voz de estirar o encoger, en ese momento los participantes harán lo contrario; ejemplo, si el conductor dice: encoger éstos deben estirarse, el que pierda se hará acreedor a un castigo, previamente determinado por los participantes. El espacio debe contar con árboles o bejucos con raíces colgantes. Se practica todo el año.

Implementos: Cuerdas de fibra natural o bejucos

Informantes:
Profesores Marcelino Chan Euán
y Nehemías Chi Canche





Colima



El Estado de Colima, se ubica en las laderas australes del volcán de Colima y la llanura costera del Océano Pacífico, limita con Jalisco al norte y noroeste y con Michoacán al sureste.

Los primeros núcleos de población que existieron en la época prehispánica fueron los señoríos de Xalisco, Tonallán, Aztlán y Colliman durante el siglo V a.C., Colima, Jalisco y Nayarit conformaron el núcleo de la cultura de occidente, la cual no dejó vestigios de una arquitectura monumental como otras culturas de mesoamérica.

Uno de los hallazgos encontrados por la arqueología en Colima ha sido la cerámica de diversos objetos que reflejan la vida cotidiana de antiguos pobladores, resaltan las figuras de los perros conocidos como techichi o tepescuintli.

Los municipios colimenses son: Armería, Colima (capital), Comala, Coquimatlán, Cuauhtémoc, Manzanillo, Minatitlán, Tecomán y Villa de Álvarez. Colima como capital del estado fue fundada en 1527 y la llamaron los españoles Villa de Colima.

En los municipios de Comala, Suchitlán y Zacualpan, residen pequeñas comunidades nahuas quienes al paso del tiempo, y los embates de la transculturación, han conservado su cultura. El juego no fue la excepción. A partir de 1998 representantes de esta región participan activamente en los eventos convocados por la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, con las siguientes actividades.

Los Palillos

La práctica de este juego se lleva a cabo en la Comunidad de la Caja, municipio de Comala, al noroeste del Estado. Cuenta con referencias que datan de 400 años o más, su historia, comienza en un aserradero donde se encontraba trabajando un grupo de indígenas cuyo líder fue Rómulo Carpio Andrés, los abuelos de los abuelos platicaban que este señor en sus ratos libres; se ponía a jugar con 28 palillos cuyo objetivo era marcar cuantos de ellos quedaban fuera del montón y así se inició la práctica: El jugador al que le quedarán mejor acomodados era el ganador, al paso del tiempo se fueron modificando las reglas hasta llegar a las actuales. Se ha conservado en la tradición oral, de padres a hijos y de generación en generación.

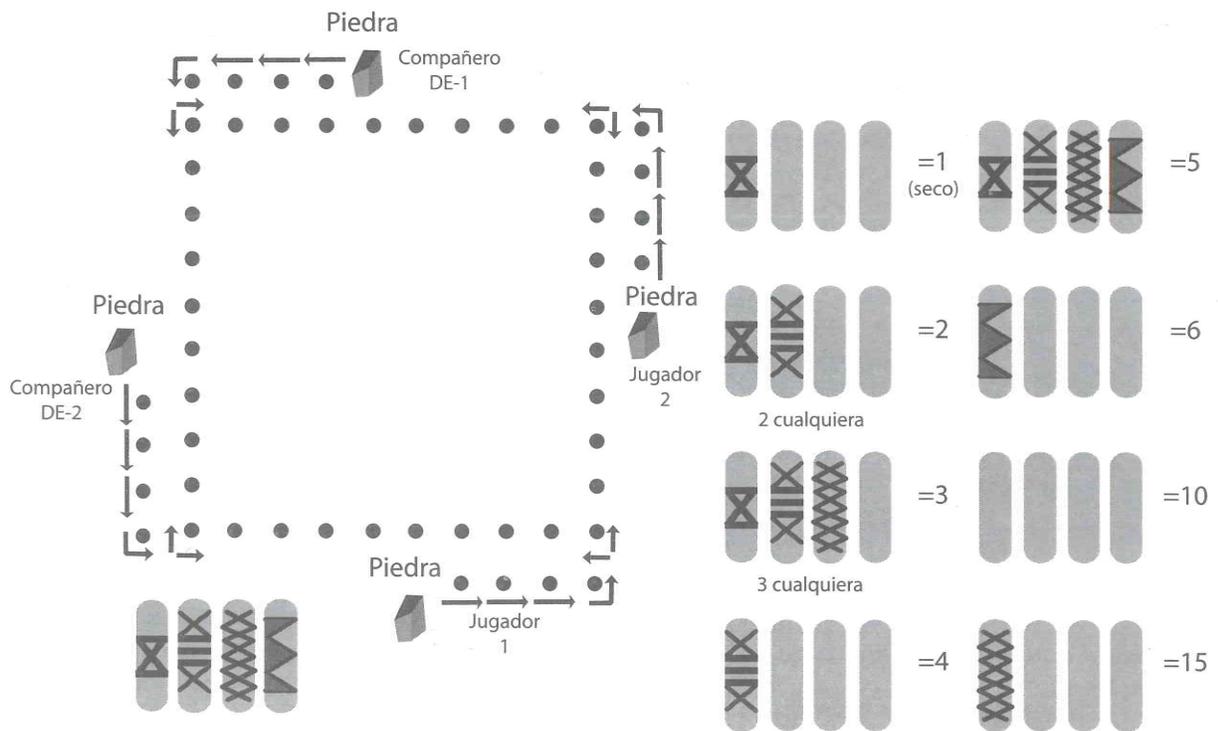
El espacio de juego o tablero es un cuadrado de 1 m. por lado, trazado en la tierra, se perforan 52 pocitos de 5 cm. de hondo cada uno, con una separación de 10 cm. En la esquina derecha de cada lado en la parte exterior se dibujan 4 puntos más. Se requieren 4 palillos de madera, con un lado plano y uno cóncavo y una piedra lisa por jugador. En la parte plana de los palillos se marca el valor de cada uno, lo que determina cuantos pozos avanzar. El tamaño de la piedra es de 20 cm. de diámetro llamada piedra de tiro colocada de tal manera que no tenga movimiento al momento de iniciar la jugada, sirve para rebotar los palillos, ya sea juntos o uno por uno. Se juega por parejas ó individual. Cada jugador participa con 3 fichas, inicia el recorrido a la izquierda (ver gráfica).

Las fichas se colocan en un extremo de los 4 puntos. El juego consiste en lanzar los palillos, según caigan, avanzan las fichas a criterio del jugador, gana el que logre dar la vuelta al cuadro con sus tres prendas, cuidando no invadir la casa contraria o chocar con las prendas del adversario.

No se mueve la primera ficha hasta que estén en juego las 3, se mueven a conveniencia del jugador. Rebasando los 4 puntos iniciales (casa), se decide hacia donde avanzan las fichas; se deben mover dos hacia un lado y una al otro, las fichas de un mismo jugador pueden estar juntas en un solo pozo, cuando esto sucede se amarran y no se les puede matar, se brinca un pozo adelante y se dice: uno más por amarrar, en el último pozo únicamente sale con el 1, si una ficha cae sobre una contraria que no este amarrada, la regresa al principio, es válido brincar a un compañero o a los contrarios. Cuando una ficha cae en la zona comprendida 15 puntos antes de terminar, sólo tienen valor cuando cae 3, 2 ó 1, si sale un 15 la ficha sale limpia.

Cotidianamente juegan por las tardes, de manera especial en ferias y fiestas patronales de la comunidad.

Los valores de cada tirada se aprecian en la gráfica.



Gallitos

En el poblado de Suchitlan (lugar de las flores), es común la practica de esta actividad. Se practica entre dos personas sentadas frente a frente con la piernas flexionadas los brazos se pasan por debajo de las piernas, en ésta posición se amarran las manos sujetando un palo de escoba de 30 ó 40 cm de largo.

Colocados en un circulo o cuadrado de 2 m. aproximadamente, de acuerdo a su capacidad, comienza el juego empujándose uno al otro hacia fuera del área. Gana el que logra sacar completamente al contrincante.

Características de juego:

- El palo debe estar todo el tiempo de manera horizontal.
- Un juez determina quien gana, y verifica la posición del palo.
- El juez es propuesto por los jugadores. Debe ser una persona mayor y de respeto, que conozca las reglas y características del juego.
- Utilizan ropa cómoda, dada la rudeza es propio de varones de todas edades, en la actualidad las mujeres también lo practican.

Se realiza en periodos vacacionales y en tiempos libres.

Carreras de San Juan

Se juega en la comunidad de Suchitlan Zacualpan, practicado por hombres y mujeres de todas edades. El juego consiste en una carrera en la que toman parte varios corredores los cuales deben cubrir una distancia determinada de acuerdo a su edad 10, 15, ò 20 m.,cada uno entierra un pollo dejando la cabeza fuera hasta el buche (la gente dona los pollos), participan dos corredores a la vez de la misma complexión.

El narrador da la salida a la cuenta de tres o a la señal. Los jugadores salen corriendo desde una línea marcada a la distancia acordada hasta donde están los pollos, le dan la vuelta por atrás y lo sacan de un jalón, regresan a la línea de salida, el primero que la cruce gana el pollo que sacó, el otro deja el pollo. Mientras transcurre la carrera el narrador describe la acción agregando refranes o anécdotas alegres, “el caso es divertir a la gente”.

El público dona: mangos, plátanos, limas, naranjas y piñas; al final del festejo se lanzan “sin ton ni son” entre los asistentes.

No debe faltar la chirimía, música tradicional autóctona de la comunidad.

Cuentan los abuelos que era una manda a San Juan, organizada por la familia Martínez, ellos ponían la comida, los pollos, la fruta. En el pasado la carrera se realizaba a caballo agachándose el jinete para arrancar al pollo. En la actualidad la comunidad aporta los recursos necesarios para el festejo.

La Tripa

Se requiere dibujar en tierra o piso de cemento un cuadro base de 8 x 8 cm, continuándolo con una tripa de longitud variable (según acuerden los participantes) con bases (círculos), y puentes marcados con líneas transversales tantos como determinen. Pueden ser hasta cuatro puentes y bases, al final se dibuja el círculo de llegada (ver grafica).

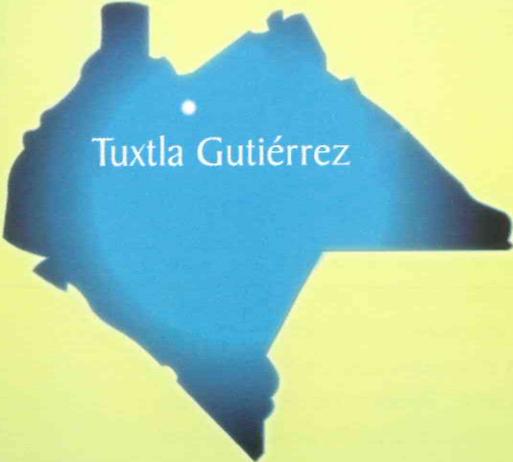
Cada jugador o equipo participa con una teja o ficha, misma que deben empujar con el dedo índice a lo largo de la tripa hasta alcanzar el círculo de llegada. La contienda se efectúa entre dos equipos con cuatro jugadores cada uno, cada equipo en la tripa que dibujo. Se juega en las escuelas de la región.

Reglas:

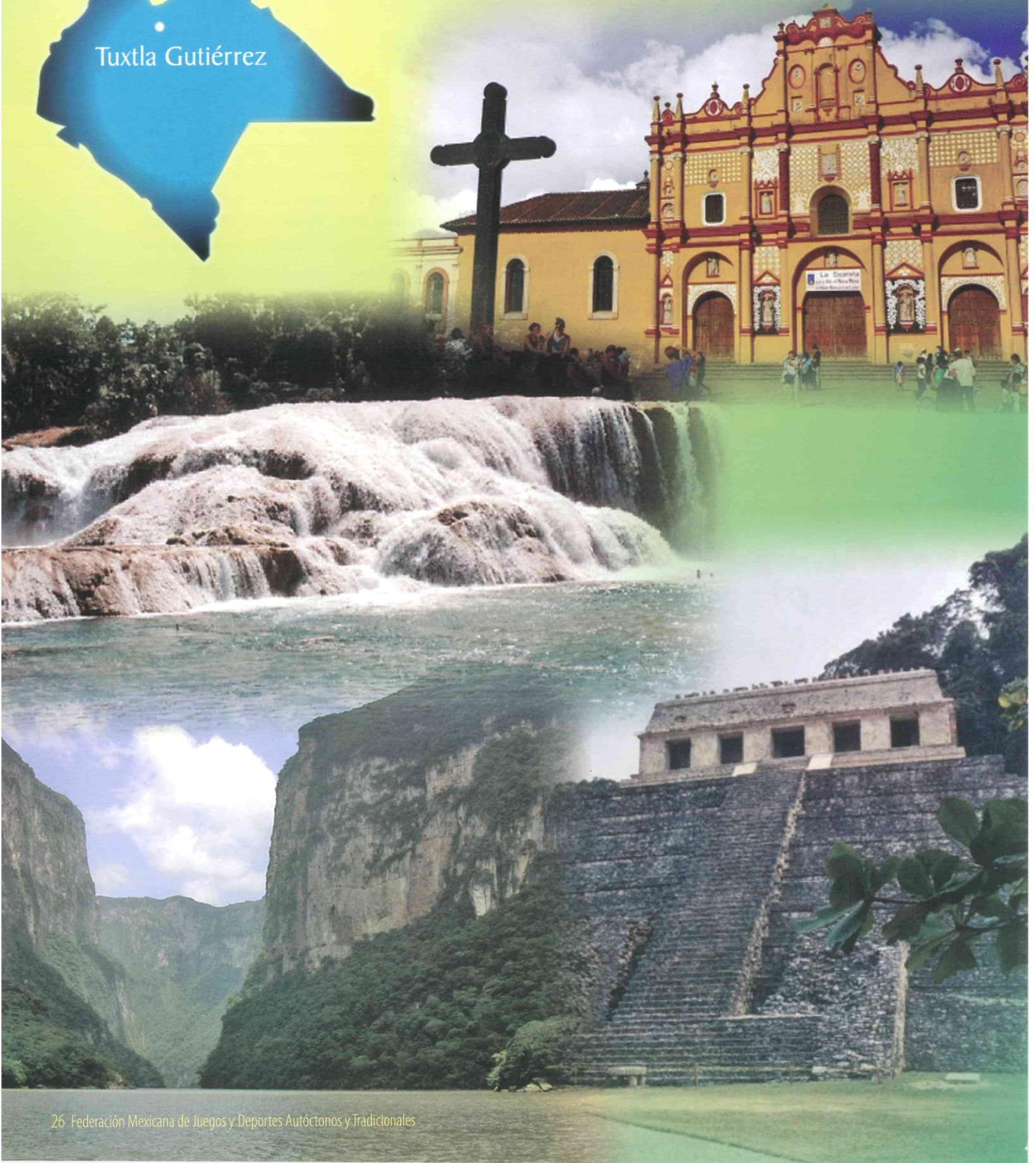
- El tiro es alternado.
- Al toque es tiro.
- Si toca muerde la línea vale.
- Si sale regresa al inicio.
- Si cae en puente reinicia.
- Si cae en base se salva .
- Gana el que llega primero al final de la tripa.
- Participa un juez por tripa.

Informante:

Juana Andrés Rivera



Tuxtla Gutiérrez



Chiapas

Situado en el sureste de México, al este del istmo de Tehuantepec, dentro de la región Pacífico Sur. Limita por el norte con el estado de Tabasco, por el este con Guatemala (comparte la Frontera Sur), por el sur y sureste con el golfo de Tehuantepec del océano Pacífico, y por el oeste con los estados de Veracruz y Oaxaca.

Los grupos étnicos que habitan el Estado son:

- Zoques.
- Tzotziles.
- Tzeltzales.
- Tojolabales.
- Choles.
- Lacandones.
- Mochos ó Motocintlecos.
- Cakchiqueles.
- Mames.

Chiapas fue sede del V Encuentro Nacional de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales en el 2001, lo que propició el interés de diversas comunidades, autoridades y medios de comunicación, dando como resultado un significativo incremento de actividades recuperadas en la región, aquí descritas.

Pash-Pash

El juego fue practicado originalmente entre habitantes de la etnia mame, ejercitado en la parte occidental de la región del Soconusco en Escuintla, se extendió posteriormente a San Cristóbal de las Casas y Zinacantán. Hoy lo juegan niños de ambos sexos y algunos adultos, el nombre se tomó del sonido que produce la pelota al ser golpeada con la mano, no se tiene referencia cronológica de su antigüedad sin embargo se ha perpetuado hasta nuestro días por tradición oral.

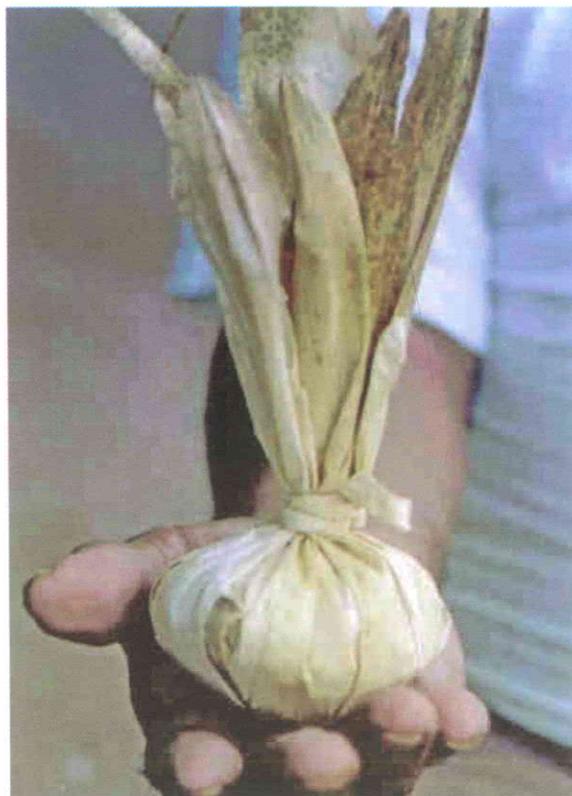
Participan de 25 a 30 jugadores, colocados en un espacio plano formando un círculo de 20 a 25 m. de diámetro, en el centro se coloca un jugador al que se denomina repartidor, debe ser fuerte y habilidoso para golpear la pelota con la mano dirigiéndola hacia los demás, en dirección de las manecillas del reloj.

El repartidor, inicia el juego arrojando la pelota hacia cualquier jugador, si la dejan caer al tratar de regresarla es eliminado. Este es reemplazado únicamente por el jugador que más veces haya tocado la pelota, reiniciando el juego. Concluye cuando el repartidor deja caer la pelota, cuando hubo varios eliminados, y quedan pocos jugadores, y ya no hay a quien pasarle la pelota, gana el jugador que quede con el repartidor.

El premio consiste en un homenaje organizado por toda la comunidad, quien lo hará sentir un personaje de gran importancia.

Todos los jugadores usan: camisa y calzón de manta, un pañuelo rojo atado a la frente, huaraches de cuero y la cintura ceñida por una cinta roja.

La Pelota se elabora con una teja o piedra plana de aproximadamente 6 cm. de diámetro y 1 a 2 cm. de gruesa, la cual servirá de peso al implemento, posteriormente es cubierta con tiras de 1 a 2 cm. de ancho hechas de hojas secas de maíz las cuales han sido remojadas previamente para poder doblarlas; se le colocan varias capas hasta darle forma ovalada de 8 a 10 cm. de largo por 5 a 6 cm. de ancho por 4 a 6 cm. de grueso, se le atan otras tiras de hojas como muestra el diagrama sujetándolas fuertemente con mecahilo o cualquier lazo que no se resbale para que no se deshaga al ser golpeada, éstas tiras harán las veces de timón. Se practica todo el año.



Juego de la Caña de Maíz

Tájimol la kájbantik Yomixim

No se precisa su origen aunque se menciona en algunos escritos que... “Se le ofrecían al fraile San Bartolomé de las Casas Juegos de Cañas para su deleite”¹, a mediados del siglo XVI.



1 López Sánchez Hermilo. Apuntes Históricas de San Cristóbal de las Casas. México, Vol. II, Hermilo López Sánchez, 1960.

Actualmente lo practican únicamente los indígenas del Municipio de Zinacantan (región de los Altos), pertenecientes al grupo étnico Tzotzil, de 8 años en adelante ambos sexos.

Se realiza entre 2 equipos de 3 jugadores cada uno: 1 cuidador o defensa y 2 delanteros. Quienes deben introducir la pelota hecha de hojas de maíz en un cuadro hecho con cañas. En un cuadrado de 15 m. por lado trazado sobre tierra compacta o pasto, en dos extremos se colocan los cuadros.

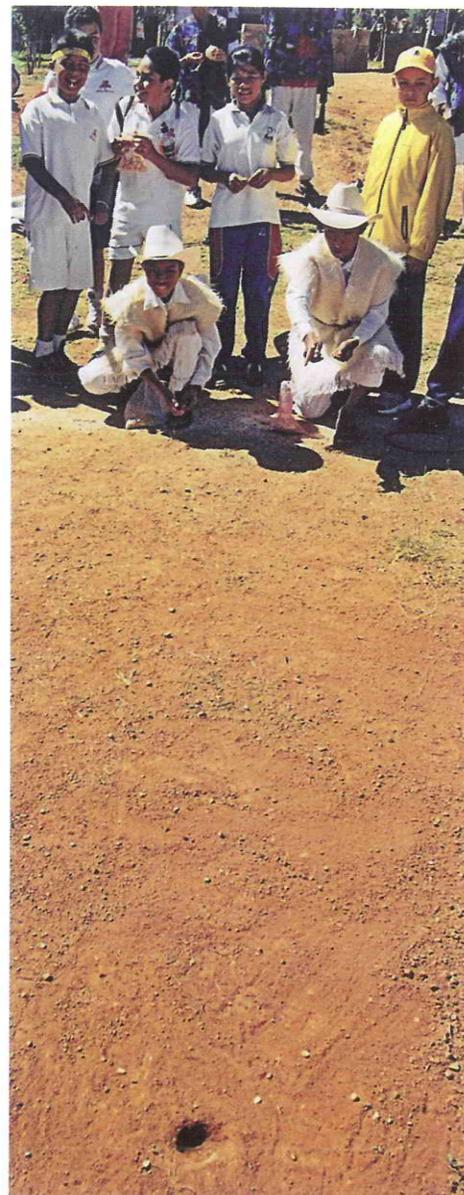
Reglas.

- Inicia con un saque al centro de la cancha y se otorga al equipo o jugador, según se decida, y que diga el mejor verso.
- La pelota puede ser golpeada con el antebrazo, el dorso y el puño de la mano, no puede tocarse con la palma de la mano, se puede tocar con el muslo de la pierna únicamente si el jugador que lo hace es el defensa.
- Si la bola queda en el suelo se puede levantar con la boca.
- El Juez que sanciona el partido recibe el nombre de Mol, que significa “Señor de respeto”.
- El Mol tiene una mazorca seca de maíz que pertenece a cada equipo, éstas se cuelgan sobre unos costalitos y cada vez que un equipo hace una anotación se desgranar, se le quitan 1 ó 2 granos cuando se logra meter la pelota en el cuadro y 2 ó 5 si golpea la caña del centro del cuadro, por lo prolongado del juego llega a utilizarse la mitad de la mazorca.
- Cuando concluye el tiempo pactado, se cuentan los granos de cada equipo, gana el quien tiene más.

Antes de iniciar el encuentro se tocan violines hechos de caña de maíz para animar a los jugadores.

- El cuadro de caña: es hecho con una caña de maíz de 2 m. aproximadamente enterrada en el suelo 50 cm., a la misma se le atan 4 más formando un cuadro.
- La Pelota: se fabrica con un olote (corazón de maíz seco) el cual se forra con hojas secas de maíz previamente remojadas, trapo y finalmente hojas de maíz amarradas con hilillos hechos de la misma hoja seca, mide de 8 a 10 cm. de diámetro.
- El defensa deberá llevar una protección en los brazos y piernas de caña maíz y los delanteros en los antebrazos.
- El árbitro o moles lleva un chal negro, los jugadores portan el vestuario tradicional de Zinacantán.
- Los ganadores son personajes muy respetados y se llevan todo el maíz desgranado en la contienda.

Se juega todo el año, principalmente después de la temporada de lluvias al término de la cosecha, en agradecimiento a la madre tierra.



Maíz al hoyo

Soyale

El origen del juego se pierde en el tiempo; actualmente gracias a que las reglas fueron transmitidas en la tradición oral de padres a hijos, lo conservan en la comunidad de Laguna Petej del municipio de San Juan Chamula.

Se necesita un área de tierra libre de obstáculos. Se marca una línea recta de 2 a 3 m. En ésta se cava un hoyo entre 5 y 7 cm. de diámetro, con una profundidad de 5 a 10 cm.

Participan 2 jugadores a partir de los 6 años de ambos sexos. Cada uno con una mazorca de diferente color (según el tipo de maíz: blanco, rojo o negro) y según acuerdo.

Inicia desde atrás de la línea, lanzando alternadamente los granos de maíz uno por turno (se va desgranando la mazorca), gana el que logre meter un grano al hoyo, y el premio consiste en ganar todo el maíz lanzado hasta el momento y reinicia el juego. Se hacen retas para competir y se apuesta solo para premiar al de mayor habilidad.

La vestimenta es de uso cotidiano, los varones usan la jerga elaborada por las mujeres, camisa blanca, pantalón blanco de sarga y doblado a $\frac{3}{4}$ (pescador), cinturón de cuero, huaraches de cuero y sombrero blanco. Las mujeres usan naguas de lana negra blusa de manta bordada, trenzas con listones y descalzas. Se practica después del cultivo o al regresar de la escuela.

Uno a uno

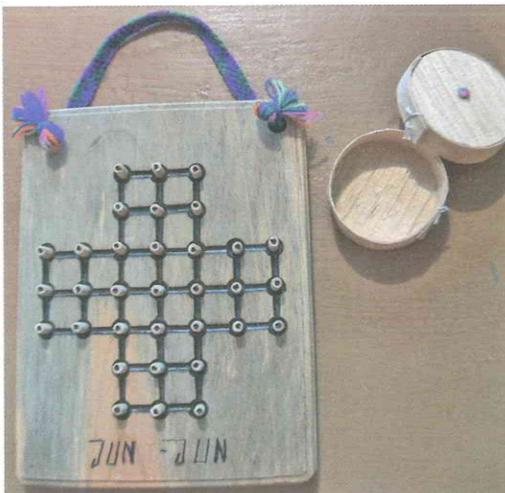
Jun-jun

En los municipios de Zinacantán, Larraínzar, San Cristóbal y Mitontic en la región de los altos, no se tiene referencia cronológica, sin embargo se ha perpetuado hasta nuestros días por tradición oral.

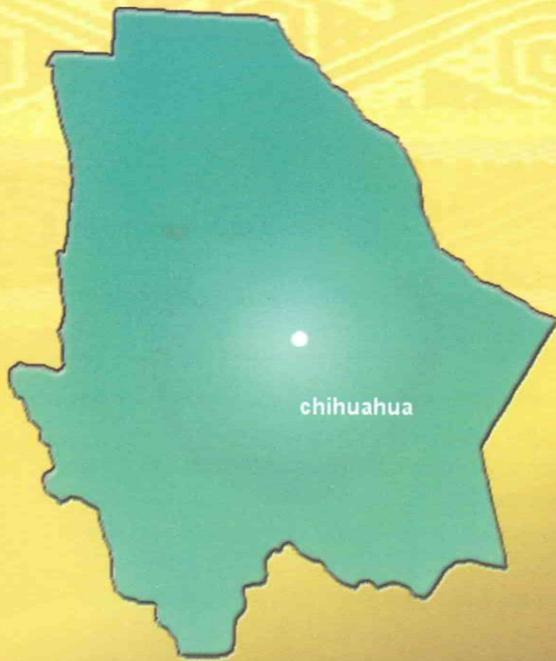
Juego de destreza mental, en el que se debe hacer el intento de mover las estaquitas del tablero y quedar al final con una, el objetivo es ir auto-eliminándolas; primero se colocan las 32 en su respectivo hoyito, posteriormente se quita cualquiera de ellas, acto seguido el espacio que quedó debe ser ocupado por otra, la cual tiene que moverse desde dos espacios alejados de él en línea recta, para hacerlo tiene que pasar sobre la estaquita que está junto al espacio vacío eliminándola, de esta forma se debe continuar hasta quedar con una en el tablero.

Cuando no existen estas condiciones no se puede continuar, se debe empezar desde el principio. Participan de 1 a 10 jugadores, inician su intento, cuando ya no pueda continuar tocará turno a otro comenzando desde el principio; si hay empate se decide quien lo hizo en menor tiempo.

El tablero es de madera de 20cm. por lado y de 2.5cm de ancho en la que se traza una cruz como aparece en la fotografía, se perforan 32 hoyitos para colocar las estaquitas de 2 a 3cm. Se practica todo el año.



Informante: Juan de la Cruz Martínez.



chihuahua

Chihuahua

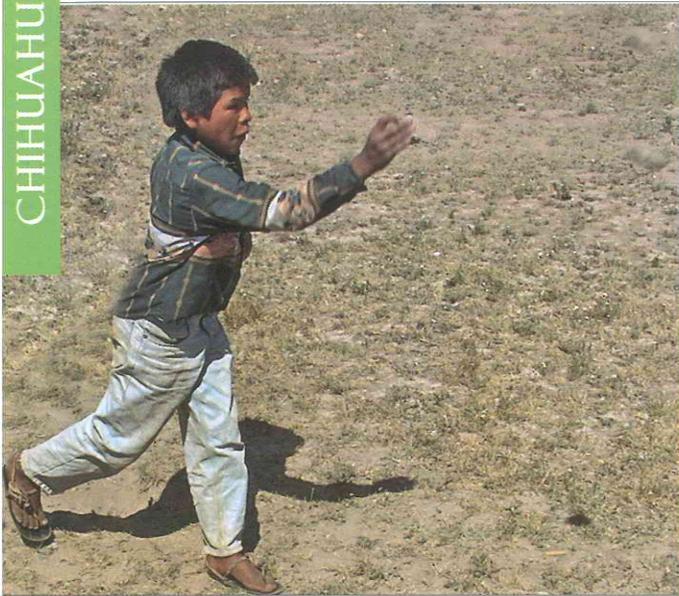
En el estado grande de la República Mexicana, su sistema orográfico lo forma la Sierra Madre Occidental con características agrestes y accidentadas en donde viven, Rarámuris, Guarojios, Tepehuanos y Pimas.

Los Rarámuris o Tarahumaras, "los de los pies ligeros", son el grupo étnico mayoritario según censo del INEGI de 1990 existen 47,387 tarahumaras.

La geografía de la Sierra Tarahumara tiene una vista impresionante difícil de olvidar, existen enormes montañas, riscos escarpados, desfiladeros, caminos cuesta arriba, así como cañadas profundas, lo más impresionante es que desde épocas remotas los antiguos y los actuales moradores son y viven como antes. Hay leyendas de los antiguos pobladores de la sierra, que dicen que el mundo fue creado por Rayénari (Dios Sol) Imetzaka (Diosa de la Luna). Los misioneros jesuitas lograron entrar en contacto con los indígenas Rarámuris a fin de enseñar su religión y las costumbres cristianas, sin embargo ellos han transformado dichas costumbres mezclándolas con sus creencias ancestrales.

Actualmente habitan la alta y la baja Tarahumara, la sierra y las barrancas, ahí han vivido por más de tres siglos. Los hombres de estatura regular son delgados con musculatura fuerte esto debido a que corren grandes distancias. Su vestimenta consiste en una pieza de manta de color blanco, atado a la cintura con una faja o ceñidor tejido en lana por ellos mismos, con las puntas que caen, llamada Kowera, portan una blusa de colores llamativos Tagora; las mujeres por su parte usan atuendos amplios de colores fuertes, las faldas son amponas, las cuales se fajan con en ceñidor de lana.

La práctica deportiva desempeña una función especial en su mundo: rompe la monotonía de las largas caminatas por las montañas, y ofrece la oportunidad de interactuar socialmente, como todo en la vida tarahumara, forma parte de su espíritu de devoción.



Juego del Cuatro *Rijibara, Chubaala*

Se hacen tejas de piedra con una cara redondeada y la otra plana, el juego es practicado solo por hombres. En una superficie plana se hacen dos hoyos retirados uno del otro de 25 a 40m.

El juego se desarrolla entre cuatro personas jugando dos contra dos, consiste en lanzar la teja hasta el hoyo cavado en la tierra en el otro extremo, e intentar que caiga dentro o que quede lo más cerca posible. El turno

para lanzar se alterna con el jugador contrario, tirando tantas veces como número de tejas tenga cada pareja (tres o cuatro). Si las tejas caen dentro del hoyo gana cuatro puntos. Si las tejas caen alternadas gana un punto el que quede más cerca del hoyo. Cuando un mismo jugador logra acercar dos tejas al hoyo gana dos puntos. De igual forma ganará tres puntos si sus tiros están más cerca del hoyo que los del contrario. El juego termina cuando la pareja logre doce puntos.

El número de tejas varía, pueden ser dos por jugador, cuatro por parejas y cinco o seis por terna; los lanzamientos se hacen alternados entre los equipos hasta agotar las tejas.

Las personas que forman los equipos se colocan en la línea de lanzamiento, previamente señaladas, no pueden estar dos compañeros juntos sino alternados; es decir, un contrario y un compañero y así sucesivamente.

Las apuestas las depositan a un lado del área de juego, puede ser: dinero, cobijas, pantalones, camisas, cortes de manta, maíz, frijol, burros, caballos, gallinas, marranos, vacas, etc.

Entre las reglas más importantes tenemos:

- Lanzamientos alternados.
- No pueden estar dos compañeros del mismo lado de la zona tiro.
- Al que rebasa o pisa la raya se le anula el tiro.
- No cuenta el tiro aunque esté adelante de la teja del contrario.
- El punto es para quien está atrás de él.

El juego es visto en días festivos de chabochis (blancos) y rarámuris (indios), como un medio divertido para la convivencia comunitaria.

Nota: cuando un jugador logra hacer un cuatro y el contrario también (lo tapa) se anula la puntuación para los dos. En el caso que uno de los jugadores meta dos cuatros y el contrario uno, sólo le resta el valor de cuatro, lo mismo sucede si uno de los jugadores tira tres cuatros y el otro dos. También se anula la puntuación cuando las tejas de los jugadores están a la misma distancia en relación al hoyo.

Cuatro de Palitos

Jubara

“Los Tarahumaras rinden culto a un principio trascendente de la naturaleza, que es macho y hembra, dicho principio lo llevan sobre su cabeza, en una cinta con dos puntas, eso indica que son una raza unida a las fuerzas originales: macho y hembra, con las cuales trabajó la naturaleza “ (Antonin Artaud)

Conservan este principio en diversas actividades, entre ellas el juego; como el aquí descrito:

Fue dado a conocer por un grupo de indígenas de la comunidad de Basihuare. Dicen que el juego es conocido por ellos como el juego del palillo. Consiste en lanzar unas varas (macho) dirigidas a una muestra (hembra), lanzada previamente. Para identificar las varas son marcadas por cada uno de los jugadores o equipo; a la muestra o hembra le quitan la corteza que la cubre hasta quedar completamente blanca.

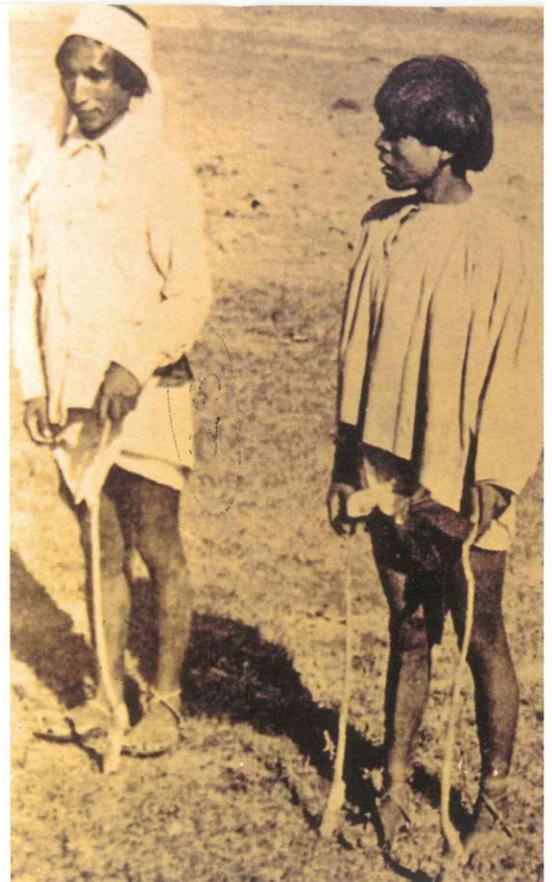
Por lo general es practicado cuando los indígenas se trasladan de una comunidad a otra el trayecto les es menos tedioso, gana el que al terminar el trayecto tenga más puntos, también se puede jugar en un lugar, gana el primero que llegue a doce puntos, la forma de contar es similar a la del juego del 4 ó teja.

En un acuerdo previo se decide con cuantas varas va a jugar cada participante, pueden ser una, dos tres etc., pueden jugar 1 vs. 1, 2 vs 2, etc. Para iniciar el juego se lleva a cabo un sorteo para determinar cual jugador o equipo lanzará la muestra (hembra), hecho esto, se empezará a lanzar las varas (machos).

Cuando han sido lanzadas todas las varas, los jugadores corren hacia donde esta la muestra para iniciar el conteo de la siguiente manera:

- El jugador o equipo que tiene la vara mas cercana a la muestra gana un punto.
- Si la segunda vara más cercana es del mismo jugador o equipo gana dos puntos, hasta que una vara de los contrarios se interponga entre la próxima vara y la muestra.
- Si una de las varas cae sobre la muestra (hembra), el tiro tiene un valor de cuatro puntos, en caso de que cayera una vara de cada uno de los jugadores o equipo sobre la muestra, estos puntos no cuentan.
- Si cayera una tercera vara sobre la muestra, tendría un valor de cuatro puntos; cuando existe duda de cual vara (machos) está más cerca de la hembra, se utiliza una tercera para hacer la medición y dar la puntuación al más cercano.

La longitud de las varas se determina por la estatura del jugador, considerando para ello la distancia que existe entre la mano colocada en los costados del cuerpo hasta el piso.



Carrera de Arihueta

Rohueliami

La Arihueta es una manifestación exclusiva del sexo femenino, con profundo impacto social. Cuando las niñas están aprendiendo, o practican en forma recreativa corren de 4 a 8 kilómetros. En el caso de personas adultas expertas en la carrera, recorren de 30 a 35 kilómetros.

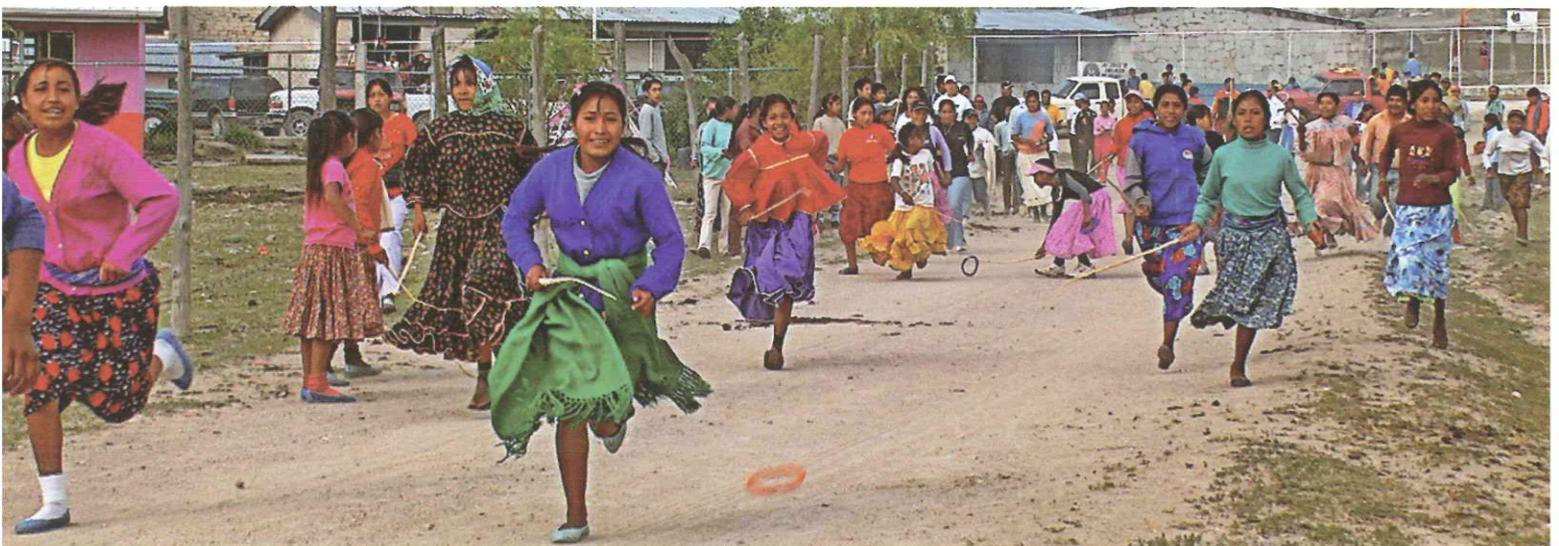
Cuando el evento es de gran importancia se programan las competencias entre pueblos, asiste mucha gente para participar en la fiesta, y en las apuestas, además de apoyar moralmente a su equipo. Hay gran variedad de apuestas; telas, mantas, pantalones, vestidos, dinero, bueyes, caballos, chivas, violines, maíz, fríjol entre otros.

Utilizan una vara de 80 cm a 1 m de largo, y un aro hecho de ramitas de tascate, encino o palmilla, de 12 cm. de diámetro y 1.5 cm. de grosor, forrado con lana o hilachos de tela. Se le saca un poco de punta, se pone sobre el fuego para que se caliente, posteriormente se presiona el extremo para que forme un gancho quedando listo para la carrera. En algunas comunidades se utilizan dos aros entrelazados.

El número de participantes por equipo depende del acuerdo entre las cabecillas, puede ser de 12 en adelante.

Las corredoras van lanzando el aro con la vara, al igual que en la carrera de bola se traza la ruta lineal o en círculo hasta de 5 km. Las cabecillas se encargaran de ponerse de acuerdo cuantas vueltas darán.

En algunas comunidades acuerdan la primera y segunda vuelta lanzando el aro, las restantes con el aro en la mano. La carrera es auténticamente de origen tarahumara, refieren los ancianos que es tan antigua como la carrera de bola.





Carrera de Bola

Rarajipuami

Es una manifestación ancestral muy representativa de los Tarahumaras, se aprende en el seno familiar de generación en generación, propia de niños, jóvenes y adultos del sexo masculino.

Gozar de la belleza de valles, cañadas y maravillosas cascadas es privilegio de los Tarahumaras, quienes se convierten en uno con la naturaleza, corriendo como el viento dirigiendo con el impulso de los pies la trayectoria de la bola de

madera. Esta manifestación cultural les ha dado presencia a nivel nacional e internacional.

Para que la carrera se efectúe es necesario que un miembro del grupo desarrolle actividades preliminares de organización. Este recibe el nombre de Chokeyame, al corredor se le denomina Júmame.

Compiten dos equipos, cada uno con su bola Comacali, hecha de madera de encino blanco (roja rosacame), fresno, raíz de madroño (gurúbasi) y tascate (camarí). La cual deben llevar hasta la meta levantándola con los dedos sobre el empeine del pie para lanzarla por el aire.

Algunas carreras en la Sierra duran hasta dos días con sus noches, por supuesto la velocidad de los corredores es menor que en las carreras que duran de 5 a 20 horas.

Se realizan apuestas de uno a uno, es decir, si un corredor apuesta un peso, el contrario tiene que apostar lo mismo. Se apuestan muchas cosas: hilo, lana, manta, dinero, espejos y hasta animales; llevan un palo en donde amarran las apuestas.

- El número de corredores puede ser uno a uno o por equipo de hasta 20 generalmente son de 3 a 6.
- Se permite lanzar la bola sin detenerse.
- En algunas partes no se permite tocar la bola con la mano aunque haya caído en un lugar poco accesible, en tal caso para sacarla se utiliza una rama o palo.
- El grupo ganador es aquel que hace cruzar la bola en la meta señalada.

Las carreras se organizan durante todo el año, principalmente en tiempo de cosecha.

Carrera Nocturna

Esta variante se desarrolla en las mismas condiciones y términos que la modalidad anterior, la única diferencia es que el corredor o corredores son escoltados por un grupo de personas quienes portan una especie de farol llamado cachimba, elaborados con latas grandes de chiles o puré de tomate, en el que colocan leña colgados en el extremo de una rama de madera; encendidos iluminan el trayecto del corredor para facilitar la ubicación de la pelota. Un hecho histórico fue la certificación, de la Carrera de bola tarahumara en el año 2000 como uno de los primeros diez deportes tradicionales considerados como "Herencia Cultural del Mundo". Este merecido reconocimiento se dio en el marco del III Festival Mundial de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales efectuado en la ciudad de Hannover, Alemania.

Lucha Tarahumara

Najarapuami, Narajapuame

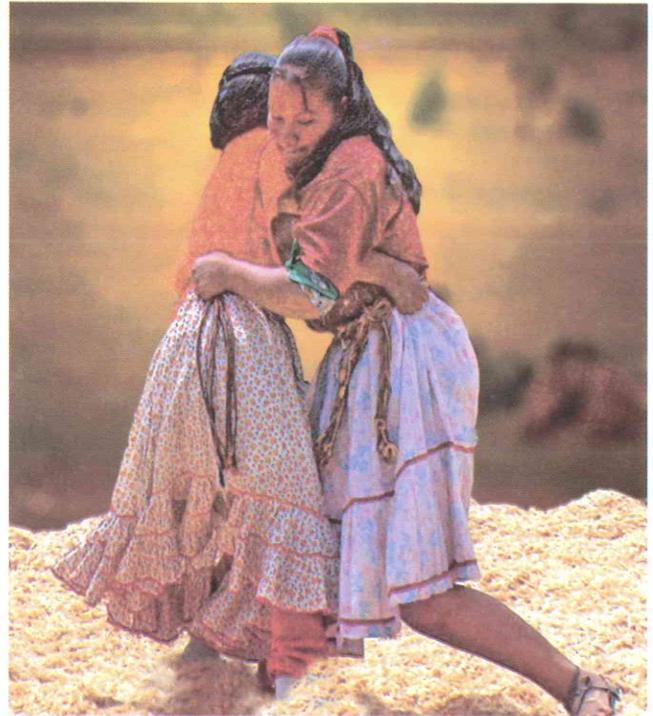
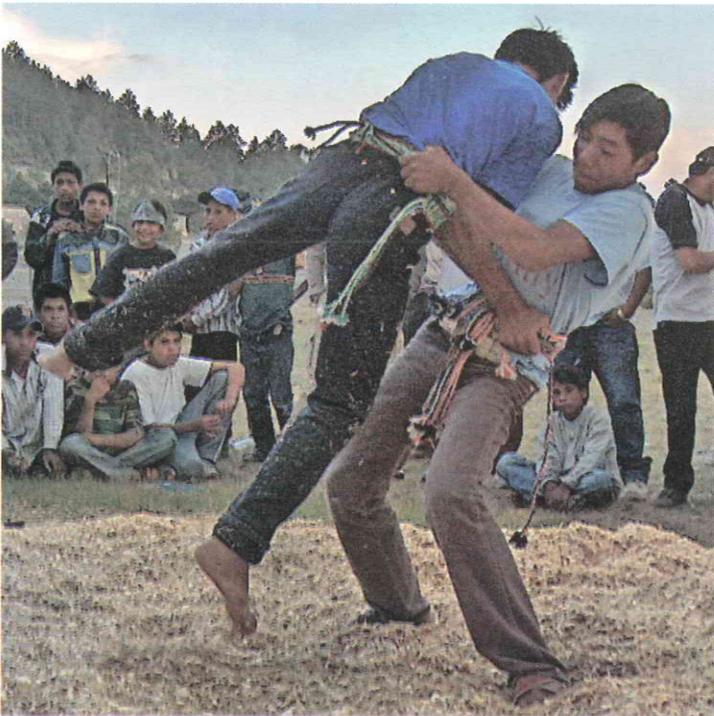
En las fiestas de Semana Santa, es practicada por hombres, mujeres niños y niñas. No existen categorías, los varones luchan contra los varones sin importar peso y tamaño, de igual forma las mujeres niños y niñas.

Se toman de la cintura, faja o cinto, para tratar de levantar en peso o mover hacia los lados a su contrario para tirarlo con la espalda tocando el piso y así ganar la caída.

Reglas más importantes:

- Levantar en peso al contrincante.
- No se permite hacer trucos para ello.
- No son válidas las zancadillas.
- Se puede tirar levantándolo o haciéndolo a un lado.
- Gana quien logra vencer a su adversario en 2 de 3 caídas.
- Los contrincantes utilizan la ropa cotidiana y en ocasiones añaden una faja que fijan alrededor de la cintura.

Se practica en las fiestas patronales, especialmente en Semana Santa, los fariseos luchan en contra de los judíos. Los judíos andan en un grupo y los fariseos en otro. Si en el transcurso de estos días se llegan a encontrar luchan entre ellos, para después continuar su recorrido.



Palillo

Ra'Chuela

En la baja y alta Tarahumara en las comunidades de; Oribo, Apóрабо, Ocóbiachi, Huasisaco, Roco-roibo, encontramos a los jugadores de Palillo. Se eligen dos personas más o menos iguales de diestros, a estos se les llama cabecillas Chokeames quienes organizan el juego y a los jugadores.

Antes de iniciar la competencia, la pelota se esconde en un montículo de tierra en el centro del terreno donde se llevará a cabo el juego, a continuación se reúnen los jugadores en medio del campo, cada equipo con 4 jugadores o más, colocan sus palillos en el suelo en fila del lado opuesto al de los palillos de los sallos (equipo contrario). Cuando se han hecho las últimas apuestas, los jugadores toman sus palillos, los dos cabecillas se enfrentan para que el más diestro saque la bola con su palillo para iniciar el juego.

Gana el equipo que hace llegar la bola a la meta previamente establecida. Otras veces ganan los que tienen la bola más cerca de la meta, sucede cuando hay que parar por falta de luz, antes de iniciar acuerdan como va a terminar el juego. El terreno puede medir 2 o más kms. de largo e incluir un arroyo, piedras, árboles y cercos.

Los implementos que se requieren son: una pelota y un bastón por jugador. La pelota es de madera, la mejor es la de huásima; mide 5 cms. de diámetro, el palillo se elabora de la misma madera, el extremo del bastón con el que se impulsa la pelota debe ser más ancho, se ahueca en forma de cucharón para poder levantar y pegarle bien a la pelota a manera de batazo, en la elaboración se usa machete y cuchillo.

Es muy divertido, lo practican actualmente en muchas escuelas rurales de la región y en el tiempo libre de niños, jóvenes y adultos.



Juego de Mancuernas Nakiburi



La Alta Tarahumara es el escenario natural en el que se ha preservado esta disciplina antiguamente practicada solo por mujeres, en la actualidad se han integrado los hombres.

Se escoge a una persona de cada equipo (2 equipos), serán los que dirijan el juego y a los jugadores, formados por 10 o más personas, se juega sobre un terreno amplio de preferencia plano, la distancia de una meta a otra varía según el tipo de terreno, puede ser de 2 km. o más, las apuestas se concentran a un lado del terreno de juego consisten en dinero, ropa y otros objetos.



Se utilizan dos palitos de 80 a 100 cm. uno de ellos con horquilla y el otro con un gancho en uno de los extremos, lo que permite agarrar y lanzar las mancuernas hacia adelante o quitárselas a los contrarios y avanzar hacia la meta. Dos bolitas alargadas y mancornadas (amarradas) entre sí, hechas de madera de 7 a 8 cm. de largo y 3 cm. de ancho.

El juego inician en el centro del terreno entre las dos metas, se hace un hoyo de 10 cm. de diámetro en donde una persona ajena entierra las bolitas mientras los 2 principales o chokeamis permanecen de espaldas al hoyo una vez dada la indicación de inicio se voltean a tratar de desenterrar la mancuerna o Nakiburi, el que la encuentra primero da inicio llevándolo hacia su meta. Todos corren hacia donde cayó, tratan de engancharlo, quien lo logra lo lanza hacia su lado o hace un combine a un compañero, así transcurre el juego, gana el equipo que llega a su meta primero.

Se practica regularmente en primavera y verano, los domingos y días de fiesta del pueblo.

Juego del Quince

Romayá

Los Tarahumaras de las comunidades de: Cabórachi, Norogachi y Choguita del Municipio de Guachochi y en Tecorichi del Municipio de Balleza, conservan el apasionante Juego del Quince.

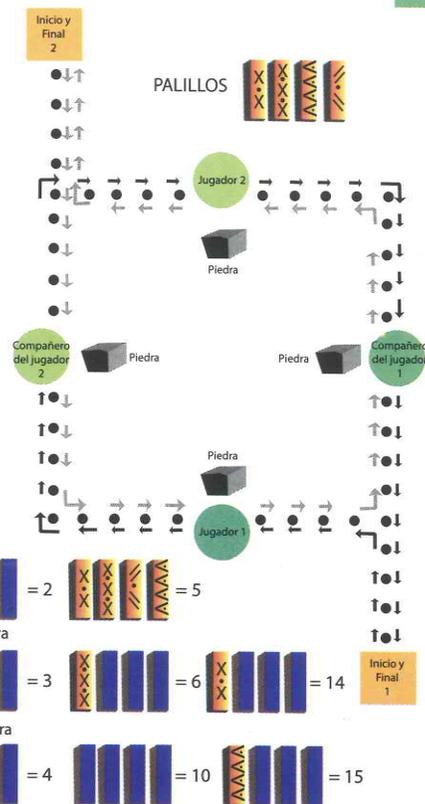
Dos jugadores colocados uno frente al otro, en medio de ellos se ha trazado un tablero con 44 hoyos en total, esto se hace sobre una explanada de uno por dos metros. Se emplean cuatro palitos de 15 x 3 x 2 cm., requiere un juego de palitos por partido, éstos se apoyan en una piedra inclinada colocada en frente de cada jugador, para que salgan impulsados hacia adelante; avanzan de acuerdo a las combinaciones de la gráfica, se recogen los palitos con un vara sin necesidad de levantarse, el tiro se alterna. Cada jugador tiene 1, 3 ó 5 fichas corredores que van ocupando los hoyitos según los puntos ganados.

Se avanza en el sentido señalado en la gráfica según los números indicados en los palitos. Los primeros tiros son para poner en juego las fichas. Después cada jugador a su juicio mueve la que más le conviene.

Se tienen que vencer varias dificultades:

- Cuando llegue al hoyo que dista 15 sitios del final, la ficha se mueve con una nueva puntuación; el 2 y 3 permanecen, el 14 vale 1 y las demás pierden su valor anterior.
- La ficha del competidor mata una propia, cuando cae en el sitio en que se encuentra estacionada otra suya, en este caso reinicia el juego con esa ficha en la siguiente tirada.
- Cuando la ficha de un competidor llega a un hoyo ocupado por el contrario automáticamente le mata y tiene que iniciar con esa ficha en la siguiente tirada.
- Si la ficha se encuentra en el último hoyo y al tirar los palitos cae un catorce reinicia el juego contando los 14 puntos.
- Sale o termina el recorrido la ficha que da el número exacto en el tiro, gana el juego el que saque primero todas sus fichas.

En el caso de que un palito cayese de canto se cuenta como si hubiese caído cara arriba. Se utilizan 4 palitos con trazos grabados en una de las caras más anchas (3 cm.) dándole el valor a cada uno de estos, la cara contraria se pinta de negro, las restantes quedan al color de la madera, también se necesitan: 2 piedras, el tablero, 1 varita y fichas o corredores. En las comunidades se apuesta dinero, alimentos y/o utensilios de labranza.

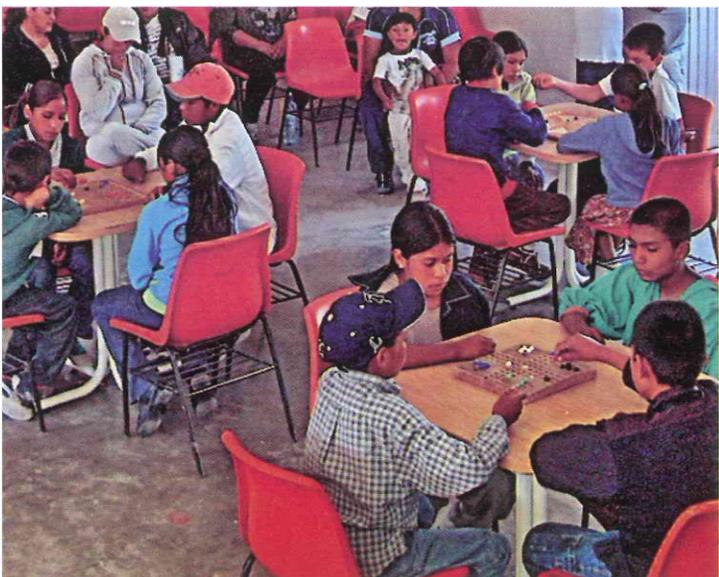


Chilillo

En un tablero de 30 X 30 cm. con un grosor de 2.5 cm., se trazan las casillas ahuecando la madera a manera que entre la mitad de una canica; 24 canicas de 4 colores diferentes y un dado.

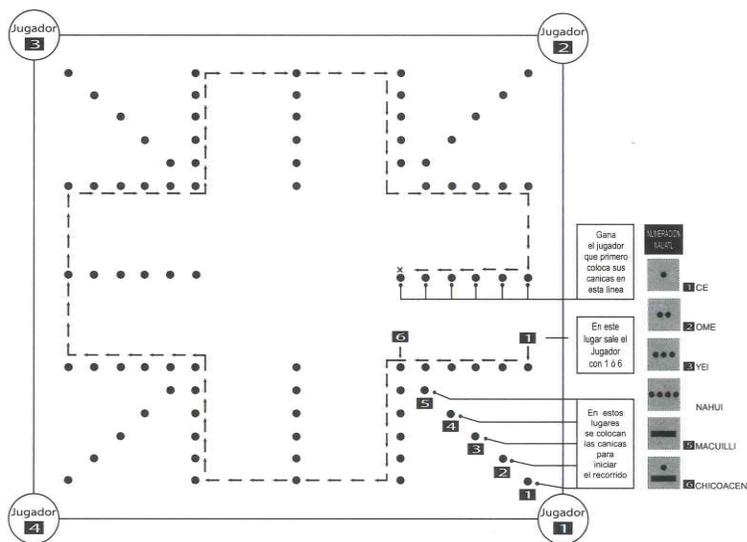
Se sortea quien hará el primer tiro, posteriormente los otros 3 jugadores tomaran su turno en sentido contrario a las manecillas del reloj, cada jugador coloca sus 5 canicas en la línea diagonal como se indica en el diagrama, podrá salir con la canica que más le convenga únicamente cuando el dado indique el número 1 ó 6 según diagrama, e iniciará el recorrido en la línea derecha a su diagonal, avanzando hacia la izquierda.

Se juega con un dado.



- Si cae un número diferente al 1 o al 6, y no tiene canicas en juego dentro del tablero, habrá de esperar turno para tirar nuevamente, y buscar sacar sus canicas de la línea inicial (diagonal).
- Si cae un 6, el jugador tiene la oportunidad de volver a tirar tantas veces, hasta que caiga un número diferente.
- Si en el recorrido llega a un espacio ocupado por otro jugador o por el mismo, regresará la canica a las casillas de inicio.
- Si en el recorrido encuentran canicas propias o contrarias, se puede saltar para seguir avanzando.

Se gana el juego cuando logran colocar las 5 canicas en la línea inmediata localizada a la derecha de la línea donde inicio el recorrido.





Caracol

Niños y niñas en grupos de 3, 6 ó 7 lo juegan sobre una espiral pintada en el piso, contiene de 20 a 30 cuadros de 30 X 40 cm. dependiendo de la edad y número de participantes.

Inician saltando con un pie, se hace el recorrido de ida, es decir, hasta el centro del mismo, ahí se puede descansar con los 2 pies para hacer el regreso con el otro pie, si logra hacer el recorrido completo sin faltas podrá escoger un cuadro a su conveniencia y pintarle su inicial o nombre y desde ese momento nadie puede pisar ese cuadro, sólo el dueño de éste lo puede usar para descansar con los dos pies. Cada ida y vuelta es un cuadro a favor, se pueden escoger estratégicamente. Gana el que tenga más cuadros con su inicial.

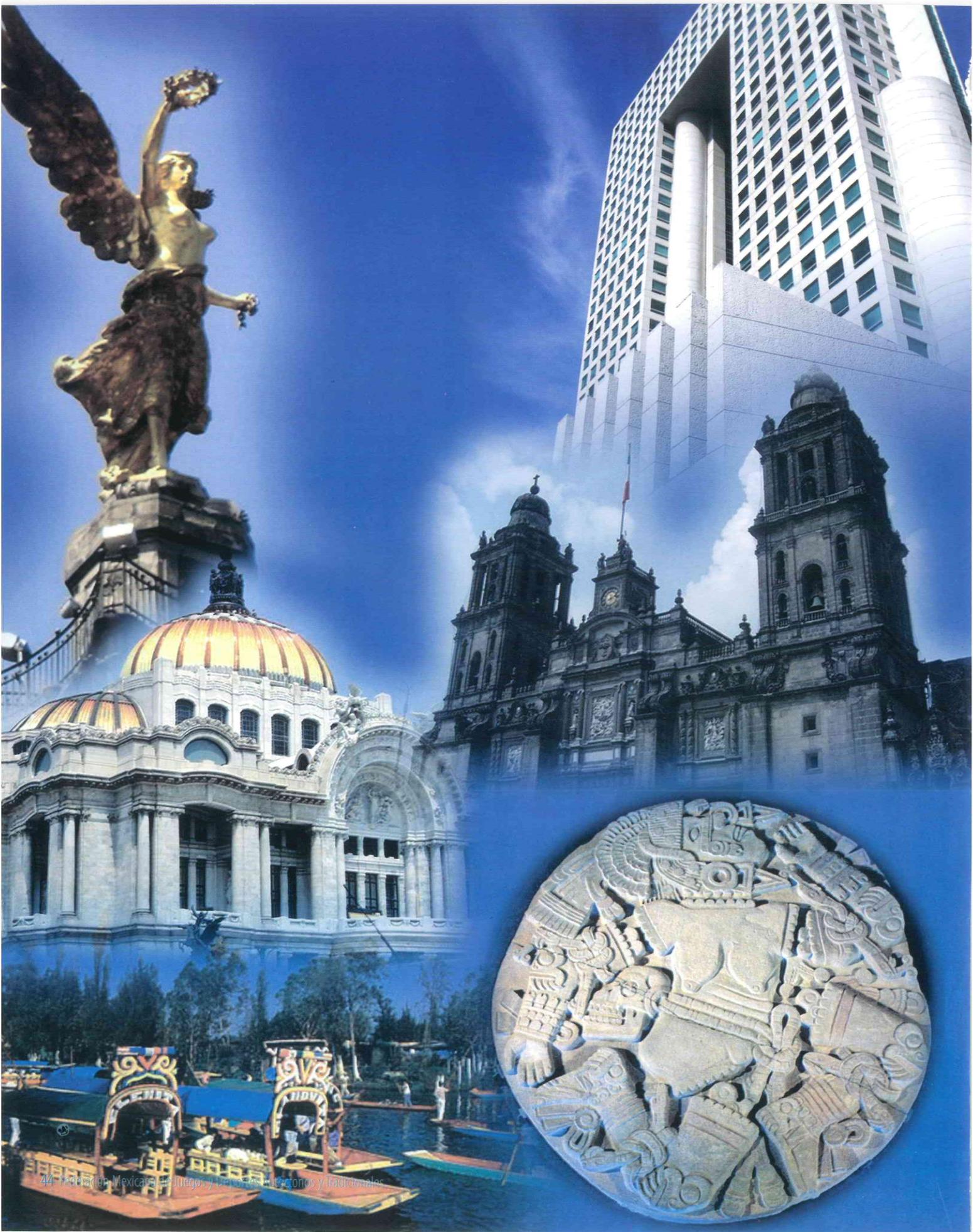
Reglas:

- Saltar desde el inicio con un pie de ida y el otro de regreso.
- No pisar la raya.
- No apoyarse con las manos en el piso.
- No se pueden elegir más de tres cuadros continuos.

Gana el que tenga más cuadros con su inicial.

Informantes:

L.E.F. Ricardo Chavarria Cardona,
 L.E.F. Francisco Lara Carreón,
 L.E.F. Yudilia Madrid Beltrán,
 L.E.F. Rosalinda Molina Díaz ,
 C.P. Francisco Javier Hernández García y
 Juan de Dios Quiñones Romero.



Distrito Federal

La Ciudad de México es un ejemplo creciente de pluriculturalidad y convivencia, la diversidad de la Ciudad se conforma no sólo por los pueblos originarios que ya habitaban en el Valle del Anáhuac, sino también de las grandes corrientes migratorias que trajeron a la Ciudad a poblaciones indígenas de todo el país.

Los juegos tradicionales que hoy compartimos son variables y con una profunda tradición identitaria de quienes los practican; el Temalacachtli, el Ehecamalotl, el Cuaxiquihuitl, juegos con símbolos indígenas que nos proporcionan valores de la cultura ancestral. Los globos voladores, nos recuerdan una tradición de origen prehispánico el Tecoloamatl o tecolote hecho de papel amate, estos son fuentes innegables de la legitimidad lúdica - recreativa de nuestros abuelos y por supuesto el juego del Patolli, que sintetiza la cosmovisión ancestral del pensamiento indígena.

Un lugar rico en estas actividades es Malacachtepec Momozco, en lengua Náhuatl y que en español quiere decir "Lugar rodeado de cerros en Altares" hoy Milpa Alta es una de las 16 delegaciones políticas del Distrito Federal, ubicada al Sur de la Ciudad y está integrada por 12 pueblos.

Es importante mencionar que además de estas prácticas recreativas tradicionales de Milpa Alta, encontramos juegos practicados por migrantes indígenas de Oaxaca con la Pelota Mixteca y con la Pelota Tarasca del Estado de Michoacán, en el deportivo Venustiano Carranza, así como más de 50 actividades de diversas regiones del país y que ahora en conjunto, conforman la ciudad culturalmente más plural de toda América Latina.

Cuaxiquihuitl

Juego de los canastos

Nombre en lengua náhuatl, también hace alusión al número 8000 chiquipilli y al chiquihuite o canastito, en el cual podemos todavía guardar las tortillas.

Lo practican niños y niñas de la comunidad Nahua Chichimeca, en la Delegación Milpa Alta y en otras delegaciones del Distrito Federal. La historia oral da cuenta de la antigüedad de este juego, se dice que su fin es equilibrar y formar al niño, este conocimiento ha sido transmitido de generación en generación.

Para iniciar el juego se traza en el piso un círculo de 3 m. de diámetro dividido en cuatro partes iguales. Participan siete jugadores, cuatro se colocan dentro de cada una de las fracciones del círculo sosteniendo con ambas manos un canasto sobre la cabeza. El juego consiste en girar o caminar dentro de su área sin inclinar la cabeza, cada uno representa uno de los cuatro puntos cardinales. Afuera del círculo los tres restantes portan siete pelotas cada uno, mismas que deben de introducir en cualquiera de los cestos desplazándose libremente alrededor del círculo. El objetivo es introducir el total de las pelotas en los canastos indistintamente, el que lo logra primero, gana. La premiación se define por acuerdo, entre organizadores y participantes.

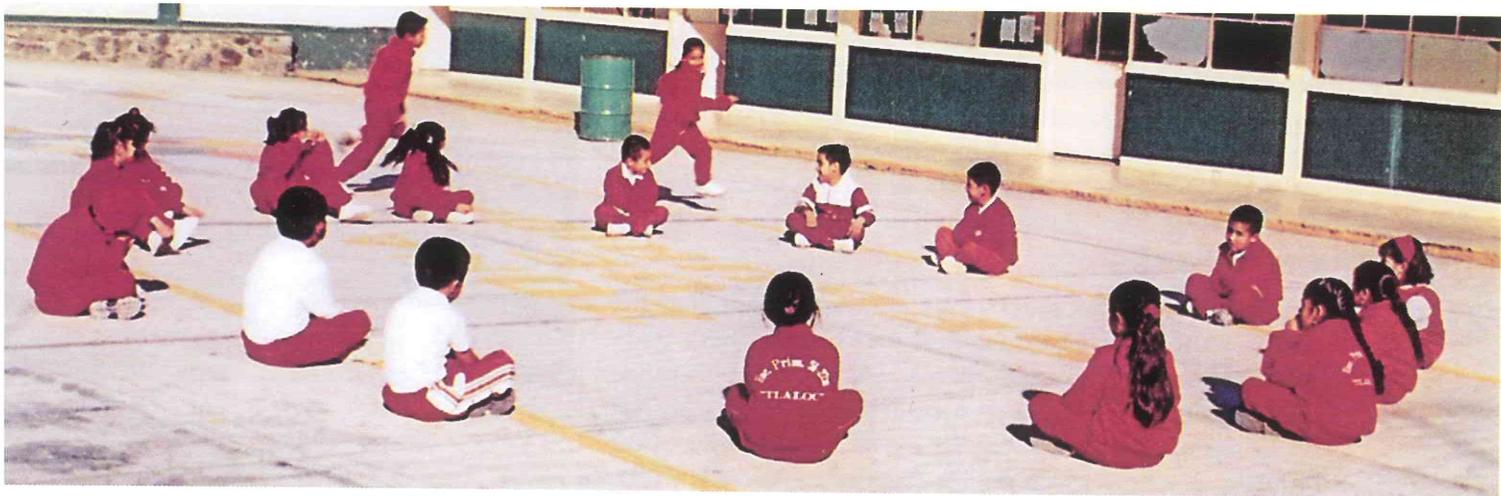
Se requiere 4 cestos de 18 a 20 cm. de diámetro, y 20 a 25 de altura, 21 pelotas de esponja o de cualquier otro material a su alcance, de 5 cm. de diámetro.



Volcame

Juego también conocido como el juego de los animales, participan entre 10 y 15 niños sentados formando un círculo, dos caminan por fuera alrededor del mismo, uno adivina y el otro castiga. Los niños del círculo deben escoger el nombre de un animal, el niño que castiga se le pregunta en secreto, debe memorizarlo muy bien para que al preguntar, castigue si no lo adivina.

En caso de adivinar este debe salir corriendo y no dejarse atrapar por el adivinador; una vez atrapado intercambian lugares.



Juego de la Piedra Redonda

Temalacachtli

La cultura Milpaltense ha conservado este juego, lo practican niños y jóvenes, indígenas y mestizos entre 10 y 18 años.

Se realiza con dos o más jugadores, cada uno debe tener una teja al comienzo del juego. Se traza un rectángulo y se divide como se señala en la gráfica. En su turno deberá arrojar la teja desde la línea señalada al primer espacio (ver gráfica). Deberán entrar saltando sobre un pie y con éste sacar la teja de regreso por entre las orejas. No deberá bajar el pie, hasta que haya salido del Temalacachtli. Si un jugador pasa la teja por las orejas se quema y no participa hasta que alguno de los participantes termine el juego. Si la teja o el pie pisa raya pierde el turno; cuando le toca nuevamente, continuará en el sitio en que se quedó, cuando llega a las dos casillas finales, puede descansar los dos pies colocados en cada una de ellas, una vez que ha logrado recorrer los trece espacios, dará trece vueltas sobre su eje, fuera del Temalacachtli.

Al terminar alguno de los jugadores le colocará una teja en el empeine, la lanzará lo más lejos posible, al mismo tiempo comienza a correr de espaldas. El jugador que haya recorrido menos espacios debe ir por la teja, y correr hasta alcanzar a la persona que la impulsó. Desde ese punto y hasta el sitio donde se encuentra el temalacachtli, debe cargarlo en la espalda. Así se premia al ganador.

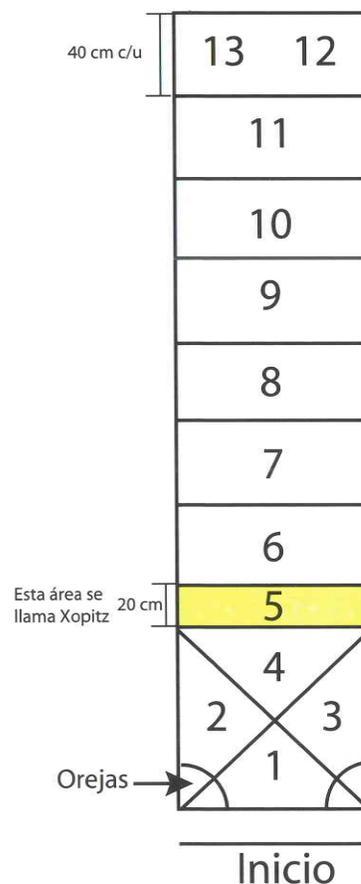
El espacio de juego es de 13 metros de largo por 3 de ancho; se traza al inicio un cuadro de 4 X 3 metros = 12 m².; se utiliza una teja que pueda desplazar con el impulso del pie (piedra plana). Se practica regularmente como esparcimiento. En días festivos de la comunidad se organizan torneos.

Al juego le atribuyen aspectos místicos. El trazo rectangular hecho sobre la tierra, representa lo siguiente: los primeros 3 metros significan los tres planos de la vida del hombre, físico, mental y espiritual, los 12 metros cuadrados, los signos zodiacales, los 12 meses del año y otras cosas que van de doce en doce y también los cuatro puntos cardinales en el primer cuadrado; así como las cuatro estaciones del año.

En el mismo cuadro, se trazan dos líneas que lo cruzan por el centro, uniendo las cuatro esquinas para formar cuatro triángulos, el primero y segundo con base arriba y abajo indican la energía de nuestra madre tierra hacia la bóveda celeste y hacia la madre tierra, el punto central, “como es abajo es arriba”. Los dos triángulos laterales, ilustran la dualidad eterna: vida y muerte, noche y día, hombre y mujer.

En la esquina que hace la línea base con las líneas laterales del cuadrado, se traza una línea curva de lado a lado partiendo del vértice de intersección, semejando un cuarto de círculo de 30 cm. de longitud; una significa la salida del padre sol Tonatuch y la otra la de la luna Metzli.

Por último, los trece metros en su conjunto hacen referencia a las trece articulaciones mayores del cuerpo humano.



Numeración

<i>Arábica</i>	1	2	3	4	5	6	7
Náhuatl	Ce •	Obme ••	Yei •••	Nabui ••••	Macuilli —	Cho coacen • —	Cbicome •• —
<i>Arábica</i>	8	9	10	11	12	13	
Náhuatl	Chicueyi ••• —	Chicbauhi •••• —	Mabtlactli — —	Mabtlactli ibuan ce • — —	Mabtlactli ibuan obme •• — —	Mabtlactli ibuan yei ••• — —	

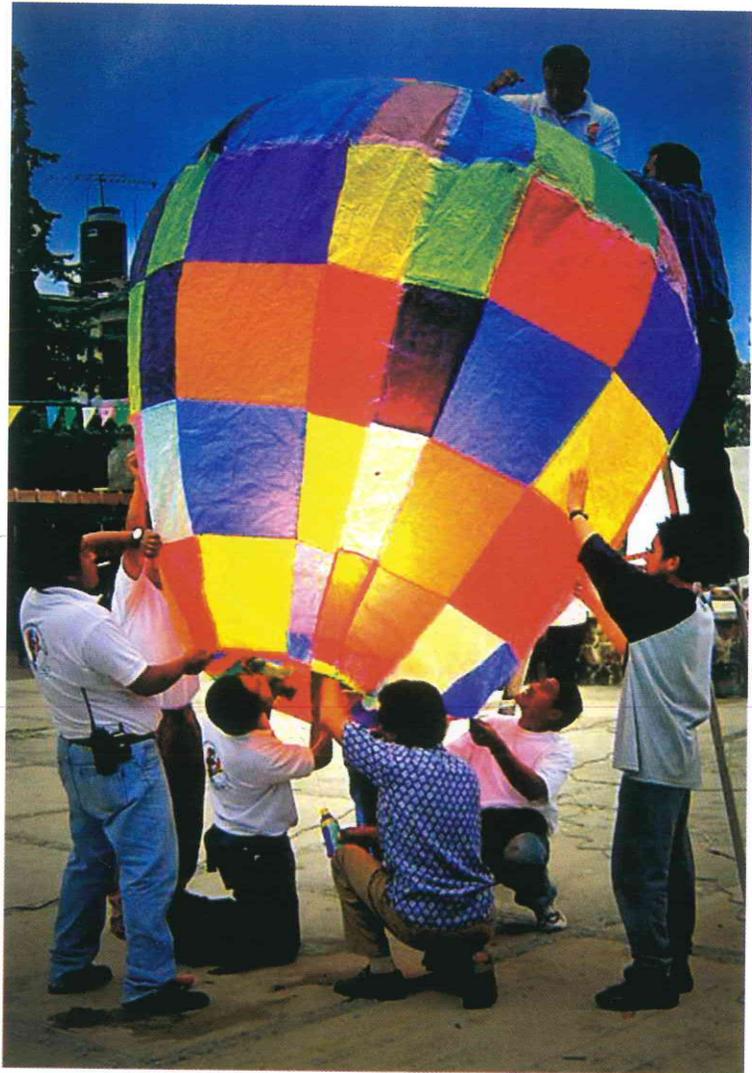
Globos Voladores de Papel

En la solemnidad de los días de difuntos, cuando las animas comparten las ofrendas de sus familiares, en las calles del pueblo de Ohtenco (a la orilla del camino) en Milpa Alta, se goza a costillas de la muerte viva, solazándose en populares concursos de globos de papel de China no exento del espíritu ancestral, que intentan adornar con carcajadas. Las solemnes reuniones en torno a una fogata de familiares vivos en la espera de familiares difuntos.

Cuentan que en la época prehispánica existió una figura de tecolote hecha con papel amate especial llamada Tecoloamatl la cuál se elevaba activado por aire caliente en su interior, este se volaba en las fechas en donde el viento viene del Norte o del Mictlán lugar de reposo y quietud, en la Fiesta de los Muertos. El Tecoloamatl se dirigía hacia el Sur del pueblo de Ohtenco, éste era seguido por familiares de los difuntos, para después descender en la boca del monte; allí los familiares lo recogían y llevaban consigo, además de disponer de faroles cubiertos con amate multicolores con luz para guiar a sus muertos a sus respectivos hogares.

Actualmente se lleva a cabo esta celebración con un concurso Nacional de globos y faroles de papel de China el 1 y 2 de noviembre, en el cuál se demuestra la alta creatividad, ingenio, técnica e innegable legitimidad de esta tradición.

Los globos voladores de papel, que participan en esta fiesta van desde 10 a 2500 pliegos de papel de China. Las formas que participan son variables de acuerdo a la creatividad de cada participante van desde grandes estrellas, animales, soles, lunas, guerreros águilas y cualquiera otra figura que este en nuestra imaginación.



Ehecamalotl

El juego del remolino

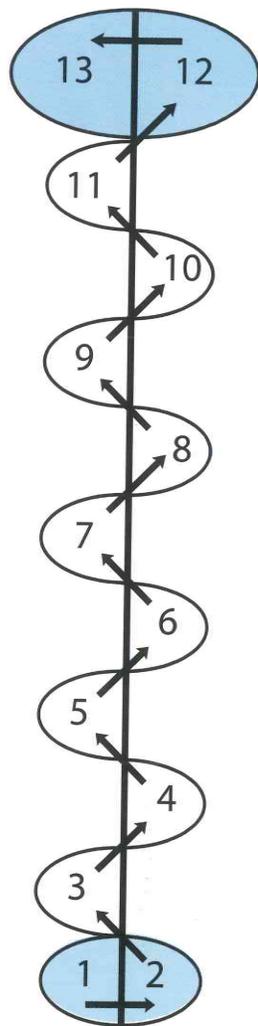


Juego en lengua Nahuatl que en español significa “El juego del remolino”, proveniente de la Delegación Milpa Alta, es una práctica más o menos común entre la población infantil de esta región. Para jugar, debemos de pintar un tablero en el piso con gises preferentemente de colores o en la tierra con una vara procurando remarcar muy bien el contorno de la forma.

Se traza una línea de 4 m. de largo la cual lleva dos óvalos en los extremos, de 50 cm. de diámetro aproximadamente. Teniendo lo anterior marcamos nueve semiovalos de 40 cm. procurando que nuestra figura quede en forma de remolino alusión al nombre del juego, por último marcaremos una línea afuera del tablero a unos 60 cm. Los óvalos se marcan del 1 al 13. (ver gráfica).

Teniendo nuestro tablero terminado, conseguiremos una teja que puede ser, (una piedra plana de preferencia, una ficha o cualquier objeto resistente).

Se juega entre 2 personas, 3, 4 o cualquier número, cuidando sólo el orden de las tiradas; el paso número uno será tirar la teja al ovalo número uno, cuidando de que no salga de la línea marcada, de esta forma continuaremos y entraremos en un pie para tratar de patear con el mismo al siguiente espacio y así sucesivamente hasta llegar al ovalo con el número 13 sin bajar el pie.



Línea de salida

Sólo llegando al número trece, tendremos derecho de bajar el otro pie para descansar, y de esta manera terminará el juego. Es falta además cuando:

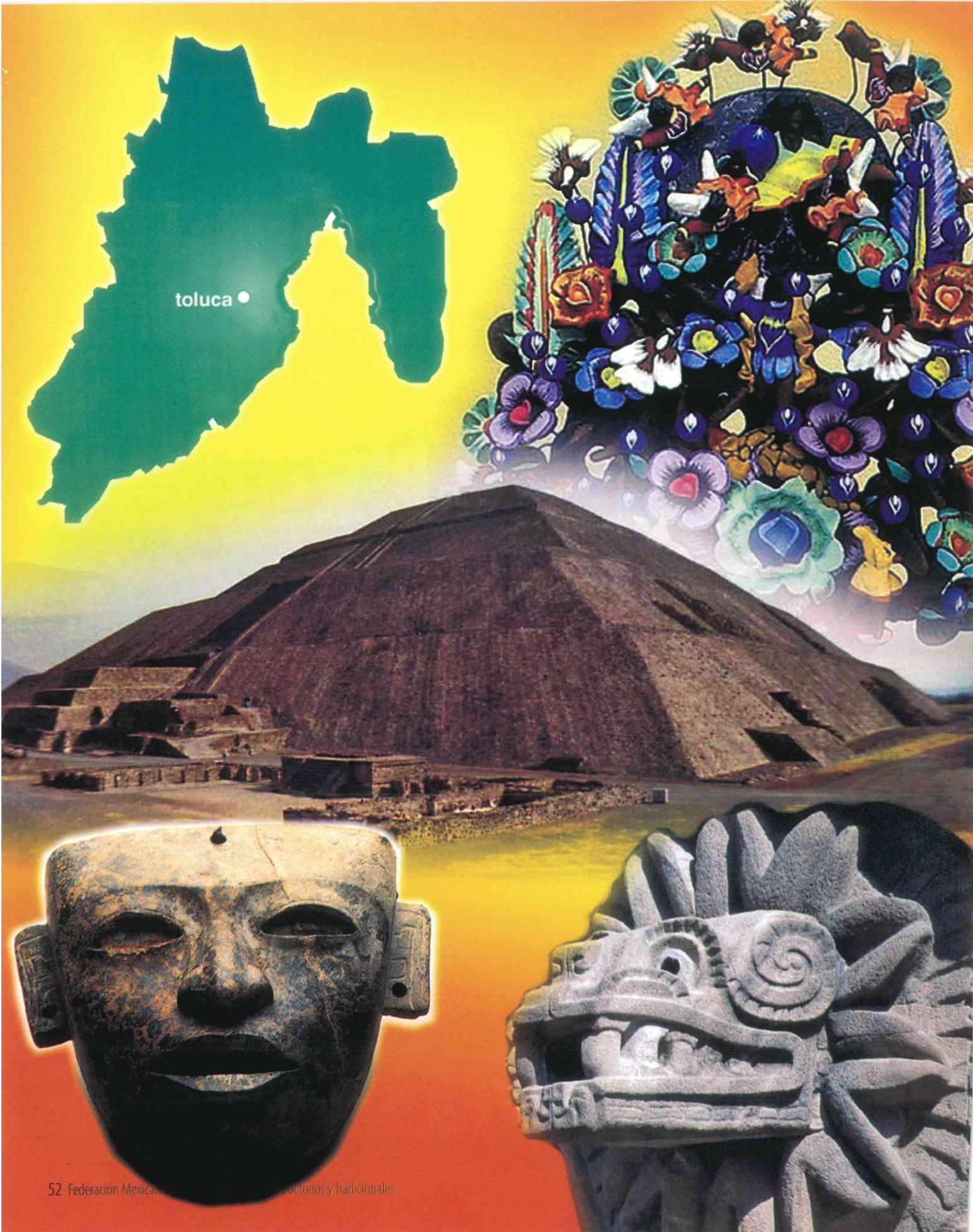
- El jugador rebasa la línea de salida, al arrojar la teja.
- El jugador pisa alguno de los bordes, ya sea en el inicio de juego o en el transcurso de este.
- La teja no cae en el número indicado por el jugador.
- El jugador baja el pie en algún espacio del tablero.
- El jugador recarga cualquier parte del cuerpo en el piso o en cualquier superficie alrededor.
- Otro punto muy importante, es cuando perdemos por cualquiera de estas razones, aquí hay que señalar que no volvemos a iniciar en el juego, sino volvemos a empezar a donde nos quedamos.

El juego del Ehecamolotl, es un juego que demanda equilibrio físico y destreza del jugador, la figura y los espacios tienen una gran representación simbólica.

Informantes:

Ana Claudia Collado García,
 Inocente Teuctli Morales Baranda, Everardo Lara González,
 Artemio Solís Guzmán, Jorge Rivera Olivos,
 Enrique Reynoso Martínez, Iván Gómez César Hernández,
 Pablo Yanes, Virginia Molina, Oscar González.

AMO NOCHIPA IPAN TLALLI
NO PARA SIEMPRE AQUÍ
ZAN TETEPETZIN
SÓLO UN MOMENTO



Estado de México

La historia del Estado de México comenzó hace cientos de años; bastante antes de que se integraran las estructuras políticas que, como resultado de las diversas luchas sucedidas en el país a partir de 1810, conformaron la actual fisonomía federal de nuestra República. Se inició, justamente, cuando el hombre primitivo arribó al altiplano mexicano y entró en la escena conjuntamente con los grandes mamíferos que así llegaban, con la ayuda humana, a su extinción. En algún momento impreciso, en el pasado, alrededor de veinte mil años antes de nuestra era, el hombre en Tepexpan, en las riberas del lago Texcocano, nos dejó sus esqueletos y los vestigios de su industria lítica incipiente.

En el valle de México la gran mayoría de los municipios tienen nombres en el idioma Náhuatl: Chalco y Texcoco, Otumba, Xaltocan, Cuautitlán, Naucalpan, Tlalnepantla, Atizapán, Ecatepec

En el valle de Toluca, los chichimecas que conocemos como mazahuas y matlatzincas fundaron los grandes pueblos de: Aculco, Acambay, Ixtlahuaca, Toluca, Tenango, Tenancingo y otros que tú conoces y que también están escritos en la lengua Náhuatl.

Los aztecas o mexicas eran también chichimecas y fueron de los últimos en aparecer en el valle de México, en la región de Anáhuac, llamada así porque contenía los 5 grandes lagos: Xaltocan, Zumpango, Texcoco, Xochimilco y Chalco. En medio del lago de Texcoco fundaron la gran Tenochtitlán, que con el tiempo se convertirá en la ciudad de México.

En el municipio de Tejupilco se localiza una zona arqueológica poco conocida, San Miguel Ixtapa; en el museo de sitio, en una roca de 4 metros por lado se realizó el proyecto de la Ciudad Prehispánica, incluye entre otros edificios, 4 campos para el juego de pelota. En esta región se ha conservado por generaciones la práctica del juego de pelota tarasca y otras actividades recreativas como son:

Brinca Burro

Burro corrido

Es una actividad recreativa practicada en toda la República Mexicana, con variantes según la región.

Para iniciar se hace un sorteo a fin de seleccionar al niño que será el burro , este flexiona el tronco al frente, colocando las manos en la nuca o antebrazos apoyados sobre los muslos, al brincar sobre el burro se deben apoyar las manos sobre la espalda extendiendo ambas piernas lateralmente, el que salta debe colocarse de burro inmediatamente después a 2 m. del niño brincado y así sucesivamente hasta que pase el que empezó en esa posición y salte a todos, cuando ha pasado el total de los participantes reinicia el juego.



Lotería

De Europa llega a México en el siglo XVIII, con gran aceptación hasta convertirse en una práctica popular. La palabra lotería proviene del vocablo latín lotto, (lote o destino). Es un juego de azar, practicado en ferias populares, carnavales y festivales. Consta de 54 imágenes, ordenadas en tableros de 9 ó 16 diferentes, mismas que tiene el gritón, el cual toma una a una las cartas y las canta con un estilo propio, dinámico y rápido.

Pueden participar con uno ó más tableros. El primero que logra lo acordado al inicio del juego: llenar toda a plantilla o hacer una línea vertical, horizontal, diagonal o en X, grita lotería, a continuación se procede a verificar que las imágenes cantadas correspondan a las del tablero.

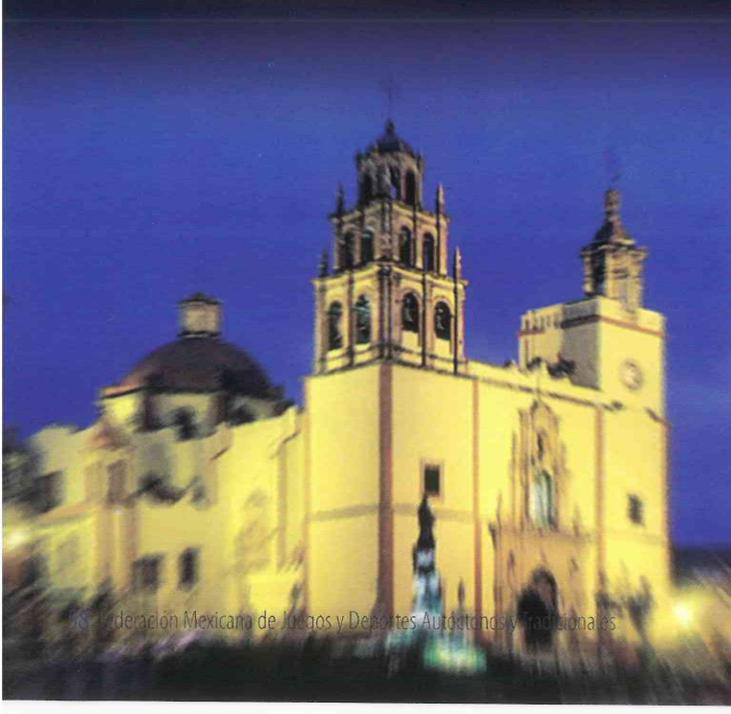
Se marca la casilla con granos de maíz, frijol o piedrecillas; pagando cada uno su entrada al inicio.

Una de las formas tradicionales de gritar es la siguiente:

1. El que a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija... el árbol
2. Qué bonita está la nena... la sirena
3. La dama pule la avenida con su zapatilla... la dama
4. La que espera desespera... la pera
5. Tanto bebió el albañil, que quedo como barril... el barril
6. Don Ferrucho el elegante su bastón quería tirar... el catrín
7. El melón, para el pelón... el melón
8. Para el sol y para el agua... el paraguas
9. Pórtate bien cuatito, sino te lleva el coloradito... el diablito
10. Para llegar al cielo se necesita una... escalera
11. Me pega a ella... la botella
12. El valiente y su cuchillo... el valiente
13. El que cantó a San Pedro... el gallo
14. Ponle su gorrito al niño, no se nos vaya a enfermar... el gorrito
15. Aquí viene la señora muerte, la tilica y flaca... la muerte
16. Lava, lava... la bandera
17. Corro y corro y no te alcanzó... el cotorro
18. El bandolón que toca simón... el bandolón

19. El que creció tanto que llegó al cielo... el violonchelo
20. La que no tiene panza... la garza
21. El que canta en la rama... el pájaro
22. La mano
23. Una es igual a la otra... la bota
24. El farolito de los enamorados... la luna
25. El que andaba en el rancho... el borracho
26. El que se tragó el azúcar... el negrito
27. No me extrañes corazón que me regreso en camión... el corazón
28. La barriga que Juan tenía era empacho de sandía... la sandía
29. No te arrugues cuero viejo que te quiero pa'tambor... el tambor
30. Camarón que se duerme se lo lleva la corriente... el camarón
31. Tres jaras tiro cupido... las jaras
32. El músico trompa de hule, ya no me quiere tocar... el músico
33. Teje y teje telarañas... la araña
34. L'arpa vieja de mi suegra, ya no sirva pa'tocar... el arpa
35. Primero sube a la palma y bájame un coco real... la palma
36. El caso que te hago es poco... el cazo
37. Este mundo es una bola y nosotros un bolón... el mundo
38. ¡Ay Chihuahua! Cuánto apache y yo sin flecha... el apache
39. Al que todos van a ver, cuando tiene que comer... el nopal
40. El que pica por la cola... el alacrán
41. Rosa, rosita, rosaura... la rosa
42. Uno, dos y tres, el soldado p'al cuartel... el soldado
43. Cuatro dientes y una muela... la calavera
44. Tanto va el cántaro al agua... el cántaro
45. El venado no ve nada... el venado
46. La cobija de los pobres... el sol
47. El sombrero de los reyes... la corona
48. Rema y rema va Lupita sentada en su chalupita... la chalupa
49. Fresco y oloroso, y en todo tiempo hermoso... el pino
50. La guía de los marineros... la estrella
51. La campana y su badajo, y tú debajo... la campana
52. El que por su propio hocico muere... el pescado
53. El que nace pa' maceta, no sale del corredor... la maceta
54. Qué brinco pegó tu hermana... la rana

Se utiliza un tablero por jugador, un mazo de cartas y semillas o piedritas para llenar las casillas.





En el valle de Zumpango en el estado de México se acostumbra jugar en las ferias de las fiestas en honor al Santo Patrón del pueblo; siendo las más importantes la del 8 de diciembre en la cabecera municipal, el 29 de junio en San Pedro de la Laguna, 24 de junio en San Juan Zitlaltepetl y el barrio de San Juan, el 29 de septiembre en San Miguel, el 24 de enero y 19 de agosto en San Bartolo Cuahutlapan y el 15 de agosto en Santa María Cuevas, los premios son alcancías de yeso, utensilios de cocina y artículos de limpieza. Es una actividad propia para todas las edades.

Informantes: Prof. Adolfo Torres Ugarte,
Prof. Lauro Gutiérrez Granados.

Guanajuato



Situado sobre la mesa Central, o sector meridional de la altiplanicie Mexicana. Perteneciente a la región Centro-Norte, limita por el norte con el estado de San Luis Potosí, por el este con el de Querétaro, por el sur con el de Michoacán de Ocampo y por el oeste con el de Jalisco.

El grupo étnico que habita el Estado es: Chichimecas Jonaz ó Ezar. Las Lenguas que aún se hablan en el Estado son: Náhuatl Chichimeca Jonaz (Uza)

Guanajuato ha participado en forma entusiasta en la mayoría de los encuentros nacionales, adoptando la practica de la pelota p'urhépecha con la que participó en la Olimpiada Nacional, gracias al trabajo de los maestros de educación indígena del estado hoy día se amplían las posibilidades de investigación de las actividades que nos ocupan.

Cojoyo de Palma

En la comunidad de San Luis de la Paz, Misión de Chichimecas, Guanajuato, por generaciones niños, jóvenes y adultos del grupo étnico Chichimeca-Jonaz han continuado la práctica de este juego.

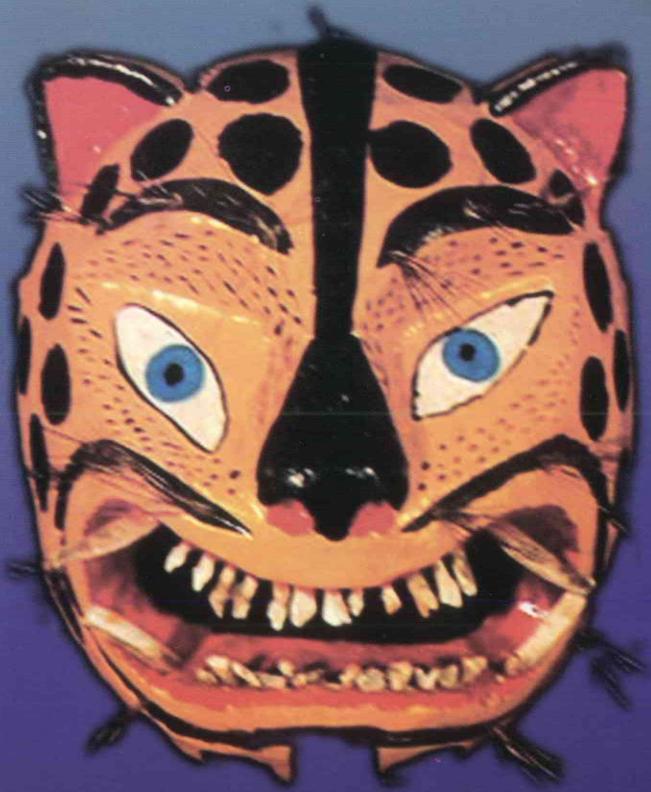
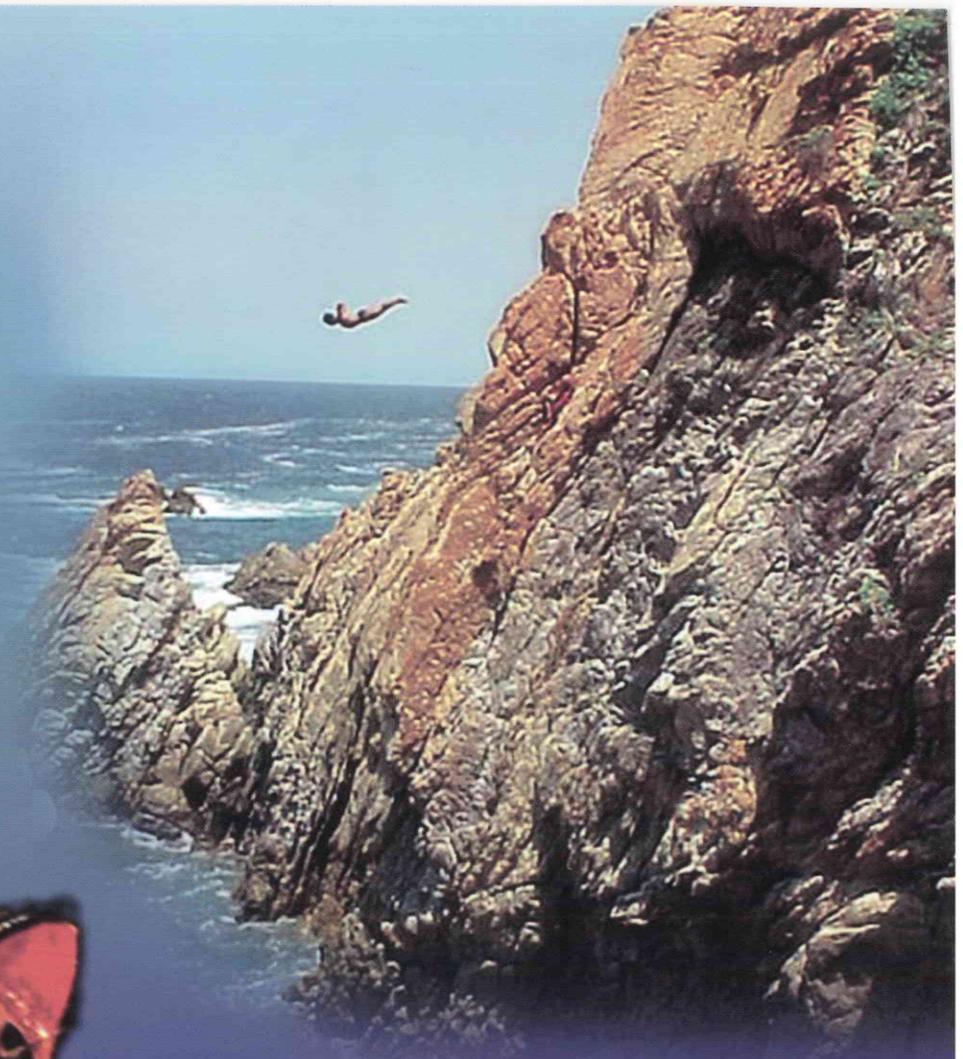
En una superficie plana de tierra o cemento de 10 x 10 m. realizan por parejas esta disciplina de precisión, por una hora aproximadamente, consiste en insertar las hojas del cojoyo en la penca desde una distancia entre 1 y 2 m., si al lanzar la hoja cae al suelo la debe entregar (poner horizontalmente), el que inserte más hojas gana, el sistema de puntuación es por acumulación de puntos (hojas).

En la actualidad usan pencas de nopal o maguey, debido a que para obtener el cojoyo es necesario cortar el centro de la palma, ésta muere o tarda de uno a dos años para recuperarse, por esto se utilizan otros materiales naturales, la palma silvestre de la región se está extinguiendo.

Se enseña de padres a hijos, se practica todo el año durante la labor de pastoreo en el monte. Los maestros en las escuelas de la comunidad lo promueven entre los estudiantes.



Informante:
Prof. Filiberto Caudillo González



G

uerrero



Antes de la conquista española ya existían asentamientos sureños de origen Amuzgo, cuya capital fue Igualtepec. En la serranía se encontraban Ayo-tzinapa, Ometepec, Xochistlahuaca, Igualapa, Cozoyoapan, Tlacoachistlahuaca, Huajintepec, Quetzalapa y Chocolapan.

El dominio Mexica fue inevitable, la palabra amuzgo proviene de la lengua náhuatl amoxtlí "lugar de libro o papeles"; amoxko "lugar de nube del agua".

Actualmente los amuzgos viven en la región de la Costa Chica al sur del estado y en el estado de Oaxaca en los poblados de San Pedro Amuzgos y Santa María Ipalapa.

En los últimos años jóvenes indígenas agrupados en el club Socio-Cultural y Deportivo Cochoapa, se han dado a la tarea de investigar y recuperar algunas de sus prácticas recreativas tradicionales mantenidas en la memoria de los abuelos a través de los años, promoviéndolas entre la población infantil y en festividades de la región.

La Quemada



Participan dos equipos con 10 ó 12 personas cada uno, lo regular es de 10 y 2 suplentes. Un equipo porta la pelota (quemadores) y con ella intentaran quemar (tocarlos) a los integrantes del otro, quienes tratarán de esquivarla, conforme los “quemados” saldrán del juego hasta quedar todos eliminados.

Cada equipo nombrará un capitán que lo represente, por sorteo se determina quien inicia. Si los equipos lo deciden, habrá juez, de otra manera los jugadores marcaran sus faltas.

Antes de iniciar los jugadores toman su lugar. El equipo que inicia se coloca alrededor del área, el otro dentro de la misma. Por lo regular se practica en un terreno de 15 a 20 metros de largo y de 3 a 5 m. de ancho, libre de obstáculos. Utilizan una pelota de peso variable que se pueda asir con la mano, de elaboración artesanal con hojas secas, pegamento de perota, chicayota o jícara, forrada con tela.

Inicia cuando el portador de la pelota grita:
¡ sale !.

Reglas.

- Se prohíbe estrictamente salir del área señalada, de lo contrario el equipo que está quemando castigara al jugador que lo haga.
- La línea fijada para el quemador no podrá ser rebasada, si hay intento de invasión se previene al jugador contrario, al tercer llamado se le castiga.
- Cuando los jugadores son tocados en cualquier parte del cuerpo a excepción de la cabeza “quemados”, se van saliendo colocándose a 1.30 m. atrás de la línea de juego.
- No pueden irse hasta finalizar el juego; si lo hacen pierden la oportunidad de ganar.
- Al quedar un solo jugador, tendrá la obligación de salvar a su equipo.
habrá de esquivar la pelota en 10 ocasiones.
- Los quemados estarán listos para contar los puntos en espera del resultado.
- Si logra esquivar los 10 intentos automáticamente todos sus compañeros entran al terreno de juego e inician de nuevo hasta que el equipo quemador logre su objetivo.

- Cada equipo tendrá derecho a cambiar 2 jugadores en cada juego.
- El partido termina si antes de finalizar las 10 oportunidades es quemado el último jugador o por cansancio.

Se practica en el ámbito comunitario y el sector escolar.

Las Piedritas

Actividad de aparente sencillez, con cierto grado de dificultad; se desarrolla al lanzar, recogiendo piedritas con la mano, requiere de concentración ya que en ocasiones utilizan partes del cuerpo como la frente, pecho, pie, considerado un juego de habilidad.

Se juega individual o por equipos sin tiempo límite en una superficie plana y limpia de objetos de 2 X 2 m., con piedritas de tamaño similar al de las semillas de chabacano o ciruela.

El juego consiste en colocar en el piso el número de piedritas convenido previamente, cada jugador se queda con una, la cual lanzará al aire, antes de que caiga tocará la parte del cuerpo acordada y recogerá rápidamente 1, 2, 3 o más con la misma mano, volviendo inmediatamente a atrapar la que está en el aire, si no lo logra tocará turno a otro jugador y así sucesivamente, el valor de la jugada será de acuerdo a la parte del cuerpo a tocar y al número de piedritas a recoger, gana quien acumule más puntos.

Existen acuerdos previos como: definir si es individual o por equipos, si van a jugar sentados sobre el piso o se va emplear una mesa, si habrá juez, de ser así, decidirán quien fungirá como tal.





Pelota Tarasca

La región de Tierra Caliente comprende los Estados de Michoacán, Guerrero y el Estado de México, ha sido cuna de este deporte tradicional desde tiempos remotos. Además por fenómenos migratorios actualmente se juega en el Distrito Federal, se considera que nace en la región sureña del estado de Michoacán, Huetamo, San Lucas, Tiquicheo, abarcando la zona norte del estado de Guerrero; ciudad Altamirano, Cutzamala, Santa Teresa, y también parte del estado de México, Tejupilco, Bejucos, Luvianos, Palmar chico y otros.

Lo practican varones entre 10 y 60 años, quienes cotidianamente al término de sus labores se reúnen para disfrutar la convivencia en el patio de pelota (cancha).

En la cultura de occidente encontramos un sinnúmero de evidencias relacionadas con el juego de pelota a mano, lo que certifica que la actividad fue practicada en aquella región desde la época prehispánica y se ha continuado hasta nuestros días. Su continuidad se debe a la práctica asidua fomentada en el seno familiar, a los torneos que organizan y a la difusión en las comunidades de la región.

El juego se realiza entre dos equipos con 4 jugadores cada uno (un capitán, un bolillero y dos orilleros) y un suplente; a quien sanciona o da el fallo se le nombra Coime. La duración de un partido va de 30 a 50 minutos.

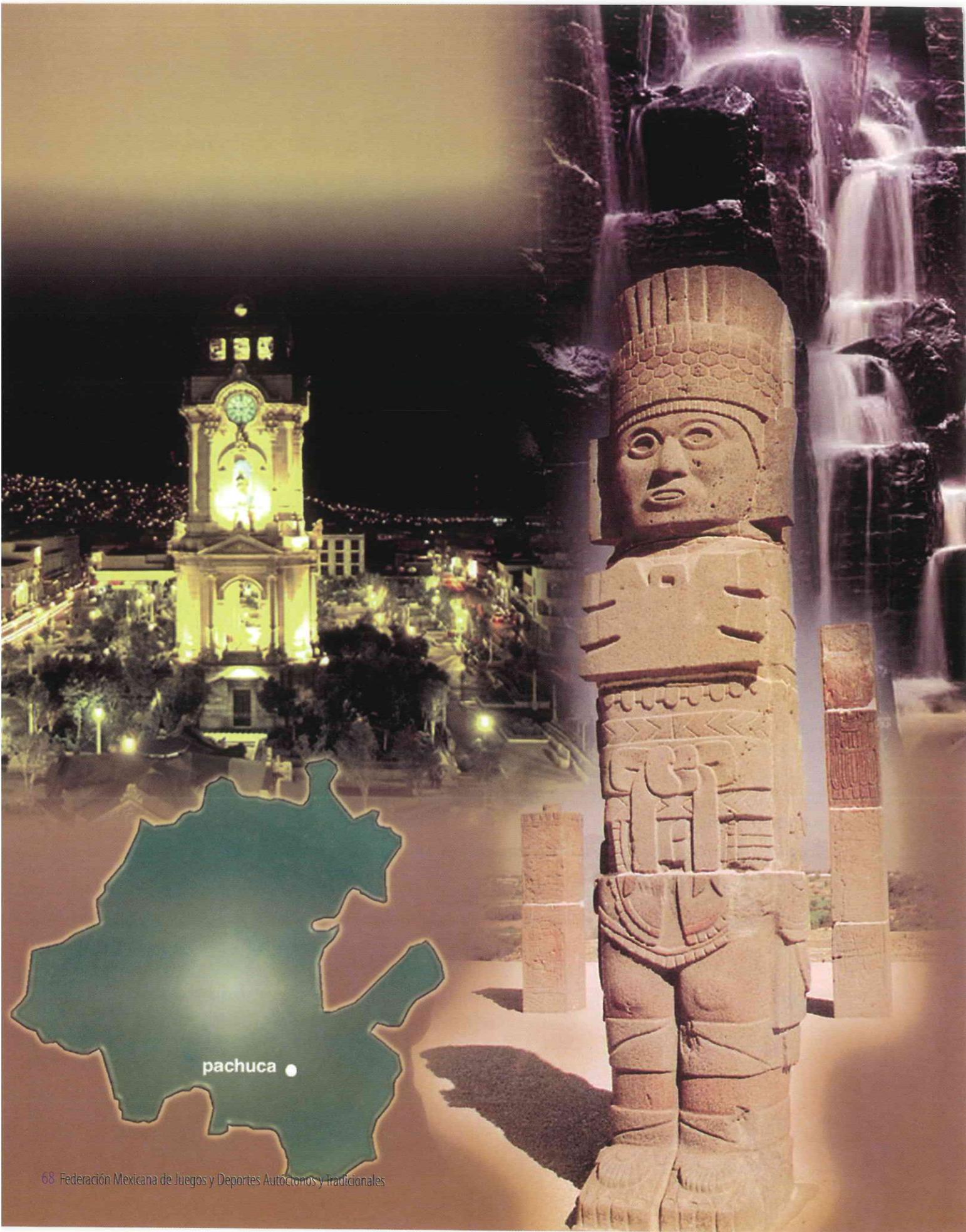
La pelota no puede ser cambiada una vez iniciado el partido, únicamente por causa de fuerza mayor; se empuña en la palma de la mano un trozo de madera llamado puño lo que hace que el golpe de la pelota tenga mayor solidez, no usarlo no causa infracción.

Cada partido consta de tres o cinco juegos según se acuerde, y cada juego es a 12 tantos (rayas). La cancha o espacio de juego se conoce como patio de pelota es de tierra compactada, sellado por una fina capa de tezontle, mide 120 X 11 m. se forma con dos líneas paralelas; en su interior cargado a cualquier extremo encontramos un rectángulo denominado resto de 3 ó 4 m. de ancho, que sirve entre ésta y la zona de saque para delimitar la zona neutral.

La zona de saque, es la contraparte de la zona de resto marcada a una distancia mínima de 30m. Utilizan una pelota de tenis preparada en forma especial (rasurada), y el puño (trozo de madera) preparado por cada jugador.

Su estética y plasticidad es de un sabor tan exquisito que se le puede considerar entre los mas bellos deportes del mundo; su nombre es "pelota tarasca" (Mario Chávez Peralta, Reglas Elementales de la Pelota Tarasca).

Informantes:
Rafael Rodríguez Correa y Mario Chávez Peralta.



Hidalgo



Situado en la parte central de México, al oeste de la sierra Madre Oriental, al noroeste del sector meridional de la altiplanicie Mexicana y al sur de la Costera nororiental. Encuadrado en la región Centro, limita por el norte con San Luis Potosí, por el este con Veracruz y Puebla, por el sureste con Tlaxcala, por el sur con el estado de México y por el oeste con Querétaro.

Los grupos étnicos que habitan el Estado son:

- *Otomíes del Valle del Mezquital.*
- *Huastecos de Hidalgo.*

Las Lenguas que aún se hablan en el Estado son:

- *Náhuatl*
- *Otomí (Ñahñú ó Hñahñü)*

En Hidalgo además de la práctica del juego aquí descrito se desarrollan otras actividades como el rebote a mano con pelota dura, los globos voladores de papel. Actualmente se realiza una investigación en la región huasteca y la sierra con objeto de ampliar el conocimiento sobre las actividades conservadas en el estado.

Rayuela

Sobre un Juego parecido a la Rayuela se refiere que a principios del siglo XVI Moctezuma y Cortes jugaron el toloque: "jugaba el rey con sus bodoquillos de oro muy lisos que arrojaba desde muy lejos a unos tejuelos del mismo metal y a cinco rayas ganaba o perdía ciertas piezas o joyas ricas que apostaban..."². Actualmente practicado por niños y adultos este juego autóctono se puede ubicar en diversos ámbitos tanto rurales como urbanos de casi todo el país, destacan en su práctica además de Hidalgo; Colima, el Distrito Federal y el Estado de México.

Existen dos formas de jugar: una simple y una complicada, esta última cuenta con cuatro variantes. La primera forma la simple, en ésta se colocan los Jugadores detrás de una línea marcada en el piso (línea de tiro), y por turno arrojan una moneda hacia otra línea pintada a una distancia que va entre 5 y 10 m. y paralela a la primera.

El Jugador cuya moneda haya quedado más cerca de la segunda línea, ya sea antes ó después de ella es el ganador y el juego se pacta a determinadas rondas. La segunda forma de jugar tiene cuatro variantes, los implementos varían en cuanto a su fabricación hay reglas que aplican para todas ellas, como a la forma simple:

- Todos tienen oportunidad de hacer dos tiros por turno con dos monedas distintas.
- Al término de cada ronda sólo una persona (participante) debe entrar al área de juego a recoger las monedas y entregarlas a sus respectivos dueños.
- Si después de hacer el tiro un jugador entra al área sin autorización a recoger sus monedas, es descalificado.
- Si dos tiran al mismo tiempo son descalificados.
- Si rebasa la línea de tiro es descalificado.
- Si alguna moneda es "quemada", es decir, tocada por otra después de haber caído, es descalificada.
- Gana quien después de pactar el número de rondas haya acumulado más puntos.

Primera variante: Los jugadores se colocan atrás de una línea marcada en el piso (línea de tiro), y por turno arrojan una moneda hacia un tabique rojo de aproximadamente 4 cm. de grosor y 10 cm. de ancho x 20 cm. de largo, colocado a una distancia entre 5 y 10 m, ligeramente inclinado hacia la línea de tiro. Se dibuja sobre el tabique la segunda figura que aparece en el diagrama, y de acuerdo a como caiga la moneda en él, se le acumularán los puntos al Jugador respectivo.

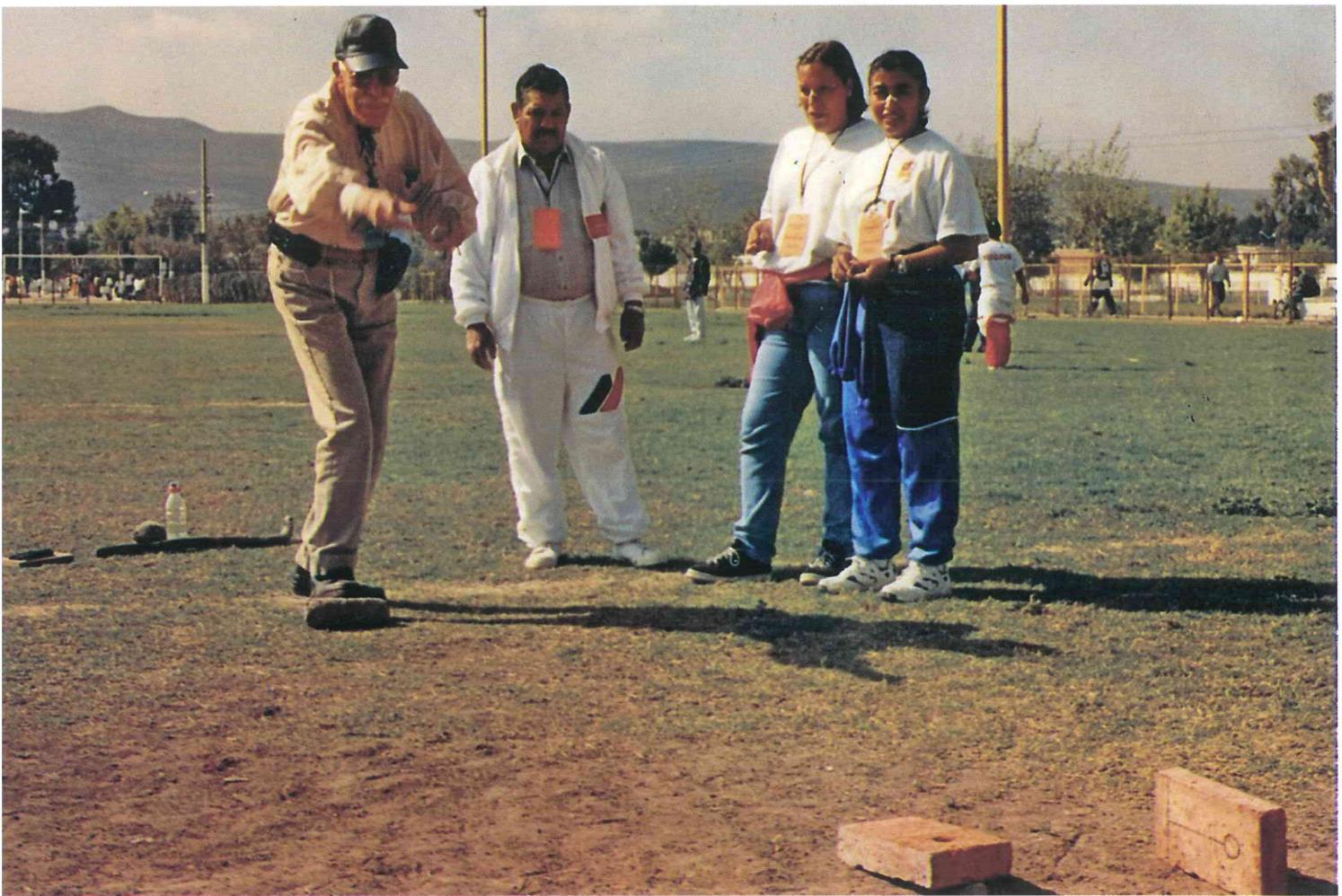
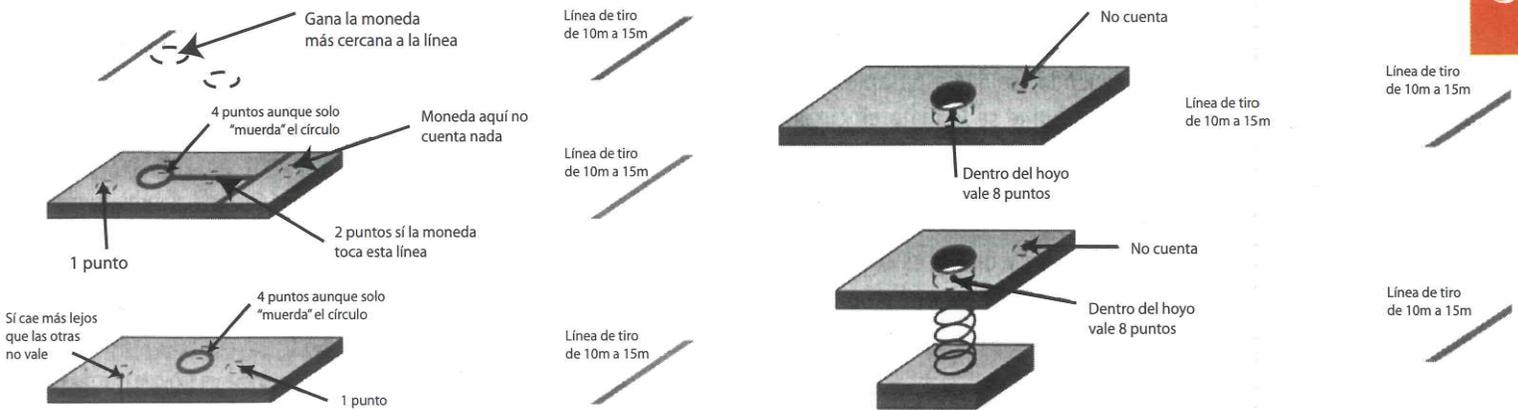
Segunda variante: Se llama Pasapiedra; aquí el tabique es pintado como en la tercera figura del diagrama.

Tercera variante: El tabique es pintado como en la cuarta figura del diagrama.

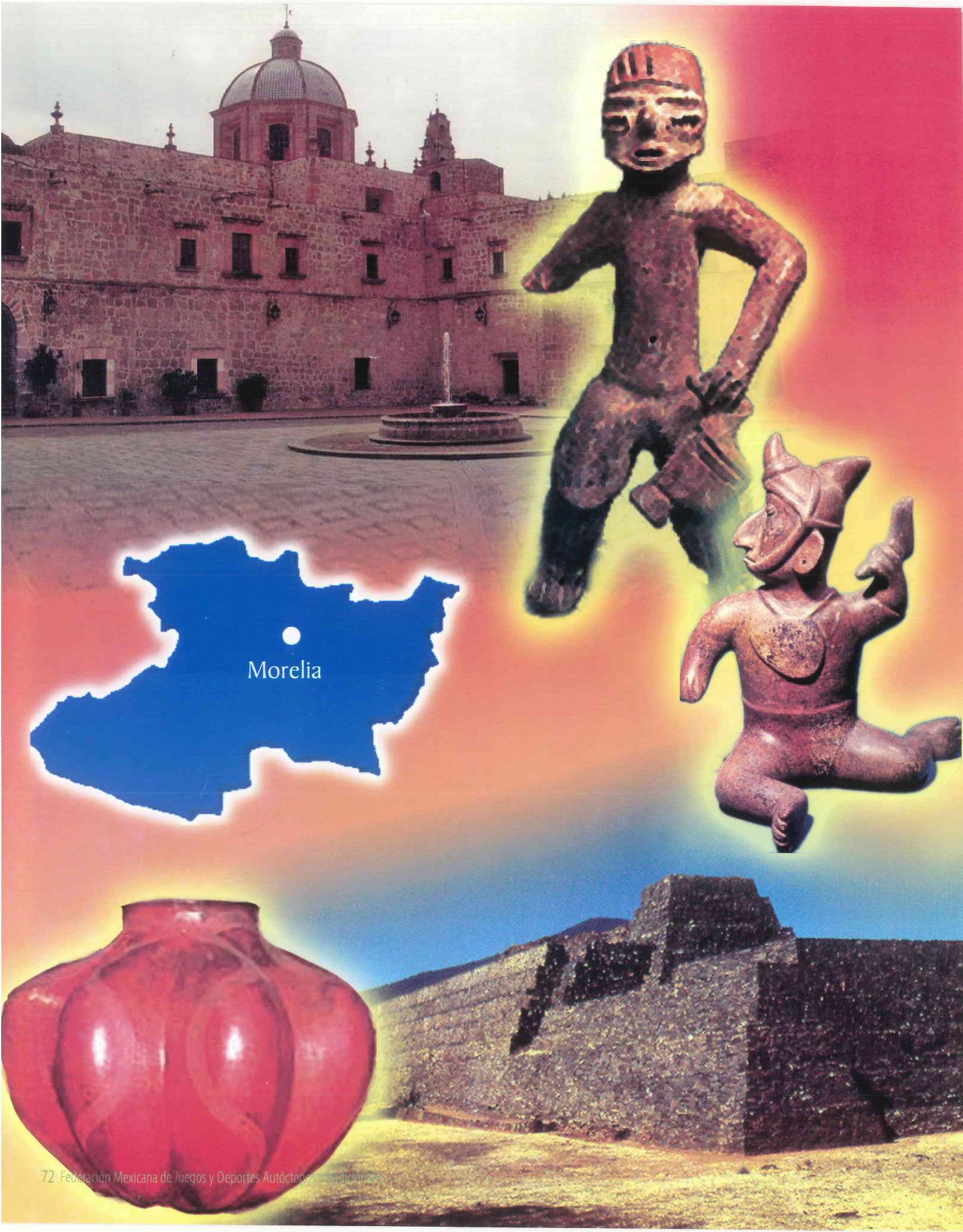
Cuarta variante: Llamada Tongolele, se utiliza un implemento como aparece en la figura cinco del diagrama. En ésta se utilizan dos tablas de 25 x 25 cm., una de ellas con un grosor mayor, es la que servirá de base, en la otra se hará la ranura como en el tabique.

2 Esplendor del México antiguo, Vol. II, Talleres de Impresión de Estampillas de la S.H.C.P., México, 1975

Nota: Las variantes que necesitan tabiques rojos, se recomienda que las figuras se pinten sobre el mismo y posteriormente se rebajen con ayuda de un clavo, o en su defecto se perfora con la ayuda de un taladro. Para ajustar el resorte de colchón a la base se necesitan grapas. Se realiza todo el año.



Informante: Profesor Alejandro González Mendez.



Elaboración

- Kantsákata en p'urhépecha significa “armazón especial”, cubierto con papel sirve para volar.
- Se elabora con tejamanil de madera de pinabete, rajada a hilo especialmente para tal fin. Se utilizan siete tiras de diferentes dimensiones con el mismo ancho y grueso, se deben seguir estas instrucciones, ya que de esto depende la calidad, resistencia y liviandad de las tiras.
- Se colocan dos tiras de madera de 1.20 cm. de largo por 2 cm. de ancho en forma de X.
- A continuación se coloca una tira horizontal de 60 cm. en cada uno de los extremos de la X, y al centro del mismo, dos tiras mas (de 1 m. aproximadamente) se colocan en los costados fijadas con pequeños clavos.
- El armazón se cubre con papel china de colores y adornos al gusto, pegado con engrudo.
- En el travesaño de la parte superior se coloca un chillador, listón delgado y resistente.
- Posteriormente se colocan tres hilos o inchanárhikua, uno al centro del cuadro y dos en cada uno de las esquinas superiores del armazón, que sirven para controlar el nivel de vuelo de la kantsákata.
- Se unen en la parte media de la siguiente manera: La cola, le da la estabilidad, se compone de varias tiras de tela de 2 cm. de ancho por 20 cm. de largo aproximadamente, todos estos se unen formando un manojo junto con el hilo de la parte inferior.
- El hilo original es elaborado con fibras de maguey, mide aproximadamente 200 m. de una sola pieza.

El juego consiste en una carrera que parte de las orillas de la comunidad con meta en la plaza central. Gana quien llegue primero.

Para iniciar la competencia, se contemplan los siguientes puntos:

- Inscripción de los equipos
- Los equipos se reúnen en el sitio de partida para comenzar a empujar las kantsákata. Cuando todas estén en el aire, los jueces darán por iniciada la carrera. Los equipos que no logren elevarla, quedan descalificados.
- El equipo cuya kantsákata caiga o se averíe una vez iniciada la competencia, ya no tendrá oportunidad de repararla y volverla a elevar.
- No se permitirá enredar a propósito los hilos de los demás concursantes.
- Para librar un obstáculo, se permitirá al equipo cortar el hilo y volverlo a unir pero sin que caiga la kantsákata.
- Gana el equipo que vuele más alto y llegue primero con su kantsákata.
- Los equipos participantes nombran los jueces que vigilarán la carrera.

Para manejar la kantsákata es necesario contar con un equipo compuesto por tres personas: el capitán, quien dirige, y dos que manejan la cuerda, achicándola o alargándola según indicaciones del capitán, llevan herramientas o más bolas de hilo.

La travesía se torna emocionante por los cambios en la intensidad del viento y por los obstáculos naturales: árboles, casas, cables de luz, etcétera, la habilidad del equipo permite sortearlos.

Anteriormente ponían navajas a los costados de las kantsákata con el fin de cortar los hilos de los rivales, en el primer concurso promovido por la Asociación para rescatar el juego después de más de cincuenta años que no se practicaba, de común acuerdo se optó por suprimirlas para evitar posibles accidentes.

Si bien se afirma que el papalote o cometa es un juego de Asia, tanto éste como los globos de papel son juegos que la comunidad ha retomado, le han dado características y nombres propios, a través de los años los han incorporado a sus tradiciones, prueba del dinamismo de la cultura de los pueblos indígenas.

El juego había quedado en el olvido hasta 1995, en que la Asociación Michoacana de Juegos Autóctonos y Tradicionales conjuntamente con maestros de la comunidad de Comachuén realizaron la investigación y el Primer Concurso de Kantsákata; el cual contó con una participación masiva de la comunidad como un gran acontecimiento, y gracias a esa iniciativa este juego que quedaba sólo en la memoria de los ancianos, ahora lo practican jóvenes y niños principalmente en los meses de febrero y marzo cuando el viento es más fuerte.

Michoacán

Los Purhépechas constituyen uno de los grupos étnicos con mayor riqueza en costumbres y tradiciones, los juegos son una expresión de su herencia cultural, habitan el Altiplano Central de México, la parte noroccidental del Estado de Michoacán.

Llamados en náhuatl michoaque (los de la tierra de pescado) o p'urhépecha (los que se visitan), son de las sociedades más importantes del posclásico mesoamericano. De origen incierto, su centro territorial se localizaba desde la zona lacustre de Pátzcuaro hasta lo que hoy es Jalisco, Nayarit, Guanajuato, Colima, Guerrero y Querétaro. Se mantuvieron invictos ante los afanes expansionistas de los mexica y dos de sus principales ciudades fueron Tzintzuntzan e Ihuatsio.

Artesanos consumados y guerreros indómitos, de su desarrollo cultural y económico nos llegan noticias a través de sus cronistas, que dicen de su Cazonzi o jefe "...era tan gran señor como Motezuma, y aún más rico en oro y plata..." Sus artesanías en maque, metalistería, piedras preciosas, cerámica, joyería en oro y plata, y arte plumario maravillaron a los europeos. Ese esplendor permitió desarrollar además otros aspectos culturales, como sus juegos y deportes, de los cuales afortunadamente nos llegan sus reglas transmitidas por los ancianos de las comunidades a través de la memoria histórica.

El actual área puré, se extiende a lo largo de seis mil kilómetros cuadrados, se ha subdividido tradicionalmente en cuatro: Japòdarhu significa "lugar del lago", Eràxamani "cañada de los once pueblos", Juàtarisi "meseta", la ciénega de Zacapu; y se dice que antiguamente existía otra región: Jurhio "lugar de la tierra caliente".

En el rancho del Opeño, municipio de Jacona, se localizó en una tumba de tiro un grupo de figurillas de barro relacionadas con la práctica del juego de pelota fechada 1500 años a.C. En el estado existen yacimientos arqueológicos que presentan construcciones de canchas de juego de pelota; evidencias que respaldan la riqueza lúdica tradicional actual en esa entidad, misma que continuación se describe:

Kantsákata o Papalote

La palabra papalote proviene del náhuatl papalotl, que quiere decir mariposa; Kantsákata en P'urhépecha y Shu-Kamanché en maya. En nuestro país ha sido un juego tradicional en todos los pueblos durante la temporada de aire. Su elaboración no requiere mucho gasto, pero si propicia que niños adolescentes y adultos, desarrollen su creatividad y habilidad, haciendo diferentes figuras que luego se ponen en competencia "a ver cual logra elevarse más".

Sin embargo, pueden elaborarse de diferentes tamaños y diseños, y con materiales que se consiguen fácilmente. Los diseños más comunes requieren: varitas de carrizo o popotes, hilo cáñamo, papel de china o periódico, pegamento, tijeras, retazos de tela para la cola, y muchas ganas de divertirse. Se construye un armazón ligero con las tiras de carrizo, luego se cubre con el papel con las combinaciones de colores o diseños según la imaginación.

Se amarran tres tirantes que siempre estarán del lado opuesto a donde se amarra la cola, misma que se hace con tiras delgadas de tela de colores. Su control es mediante el hilo cáñamo que se tensa al ir corriendo contra el viento. Cuando el viento es fuerte no es necesario correr. Su construcción es toda una lección de habilidad y paciencia que cualquiera puede aprender.

En algunas ocasiones los niños tendrán necesidad de asesoría al respecto, la que podrán obtener de sus padres o de personas adultas, que indudablemente han volado alguna vez su papalote.

También llamado cometa en otros países, es de origen oriental y muy antiguo, utilizado para alejar los malos espíritus.

En el lejano oriente el manejo de los cometas, constituye un juego para chicos y grandes, en ocasiones llega a ser una ceremonia, al igual que el uso del ábaco ha sido motivo de competencias nacionales.

Desde los primeros estudios sobre el vuelo, los papalotes han permitido conocer las condiciones atmosféricas, contribuyó al desarrollo de los planeadores, que a su vez hicieron posible el vuelo de los aviones actuales.

Pelota P'urhépecha

En lo que se refiere a los juegos, además del t'arándakua ch'anakua ó ulama, uno de los más difundidos en mesoamérica, se sabe que practicaban otros dos tipos de deportes desde la antigüedad: uno en el que la pelota era impulsada con las manos y otro en el que usaban un mazo o palo para golpear la pelota. Ésta variante se encuentra representada en algunas figurillas de la cultura de occidente y en los murales del Palacio de Tepantitla en Teotihuacán, estado de México, en donde se observan jugadores impulsando la pelota con un bastón.

La práctica continúa en las comunidades de las cuatro regiones p'urhépecha: en la Ribera del lago de Pátzcuaro, Pátzcuaro; en la Cañada de los Once Pueblos en Chilchota, Ichán y Huáncito; en la Sierra, Angahuan, Zacán, Aranza, Uuapan, Caltzontzin, Pichátaro, Paracho y Capacuaro. El juego se ha conservado en la tradición oral en el seno familiar de generación en generación; con tres variantes.

Pelota P'urhépecha de Trapo

Los encuentros se realizan entre dos equipos de 5 jugadores o más. Éstos con el bastón intentan hacer llegar la pelota, tsapándukua, a la meta contraria, lanzándola por el aire o a ras del suelo, mientras los adversarios tratan de evitar su avance, se considera tanto, o jatsíraku cuando un equipo logra pasar la pelota por la línea de meta.

Participan dos capitanes quienes dirigen y controlan el desarrollo del juego. Un juez o árbitro inspecciona el número de jugadores, vigila los implementos, marca los tiempos, siendo inapelable su decisión. Tradicionalmente la duración del juego es acordada por los capitanes, puede ser a tantos o a tiempo específico.



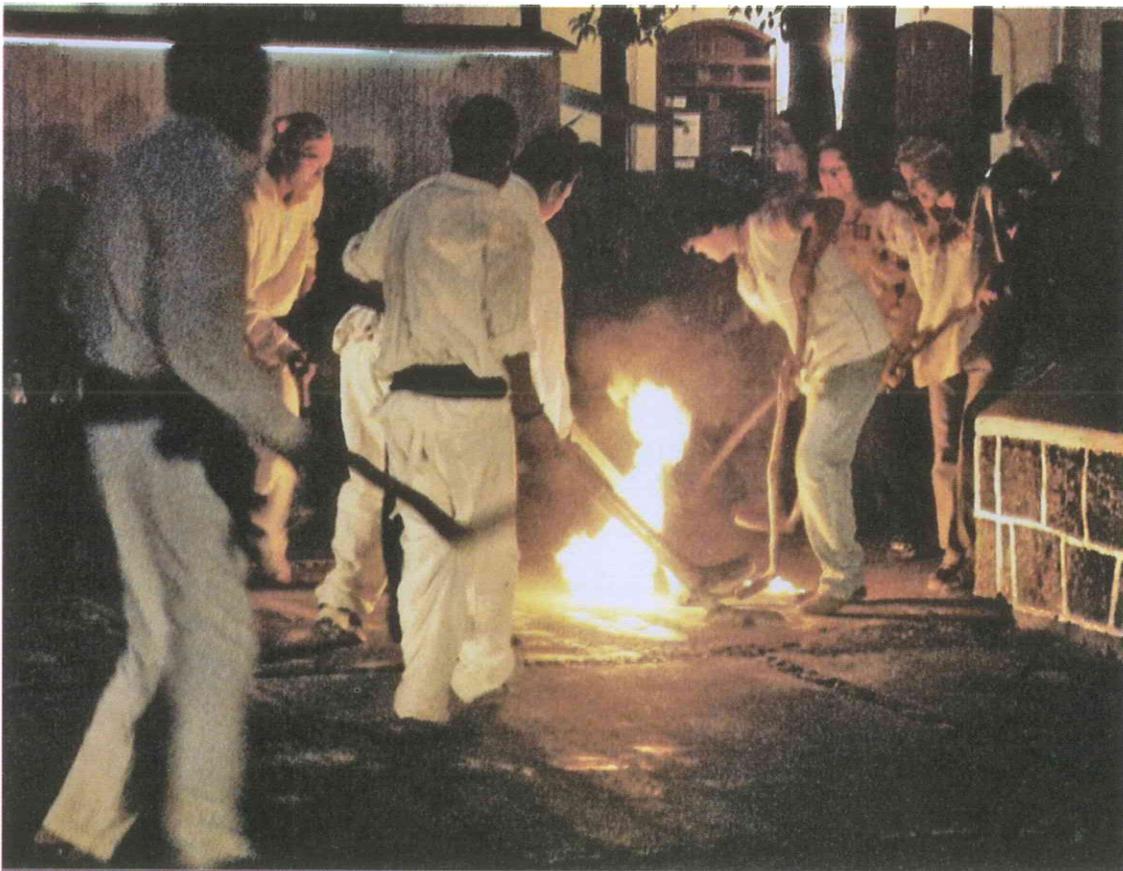
Pelota P'urhépecha Encendida

Pasárhutakua

La forma de jugar esta modalidad es la misma que la anterior, únicamente varía la pelota, cuando el implemento es lanzado por los aires, la estela de fuego semeja un cometa celeste.

Se considera falta cuando un jugador muestra intenciones de golpear o hacer caer a otro. Levantar el bastón arriba de la cintura al golpear la pelota y después del golpe. Tocar con la mano la pelota o golpearla con los pies intencionalmente, se declara “bola muerta” (falta) la pone en juego nuevamente el equipo contrario. El sistema de puntuación se determina por tiempo o a tantos. Las reglas son validas para las 2 modalidades. (Encendida y de trapo).

Se juega regularmente en las calles de los pueblos en espacios abiertos de 160 a 200 m. de largo por 6 u 8 de ancho o en el perímetro de las manzanas de los pueblos.





Pelota P'urhépecha de Piedra

Ts'akapu chanakua, Pasárhukua

Esta modalidad se jugaba en varias comunidades de la zona alta de la sierra p'urhépecha. En la actualidad se conserva en Nurio. Se juega entre 2 equipos de 5 a 8 jugadores cada uno, el área de juego mide 6 m. de ancho y de 600 a 900 m. de largo.

Consiste en avanzar del centro a los extremos del área. Los jugadores colocados en fila uno tras otro, con una separación de 4 ó 5 m. cada

uno, esperan con atención la pelota que es lanzada con la mano y a ras de suelo por el primer jugador del equipo contrario (situado enfrente a 10 m). Para lanzar la pelota éste emplea toda su fuerza y el que la recibe pone en juego todos sus reflejos para encontrarla con la paleta y rebotarla con la mayor fuerza posible; si el primer jugador del equipo que recibe no puede golpear la pelota, lo hará el de atrás y así sucesivamente.

Al ser contestada, no se debe impedir el libre curso de la pelota, ésta debe rodar hasta que se pare por sí sola o hasta que salga del terreno de juego. El equipo que recibió se coloca en el lugar en donde quedó la pelota y ahora ellos son los que la lanzan, es decir se alternan para lanzarla una vez por equipo. La pelota se desplaza al frente, nunca a los lados del jugador. El partido termina cuando se llega a uno de los extremos.

Para las tres variantes se requieren los siguientes implementos:

A) Pelota de trapo y un bastón (ts'apándukua y uárhukua) .

La pelota se elabora con tiras de algodón enredadas sobre una pelota de esponja mediana, forrada de manta y reforzada con una red de mecate o lazo de henequén, el diámetro de la pelota es de 12 a 14 cm. y un peso aproximado de 250 grs. para categoría infantil, 350 a 500 gramos juveniles y mayores. El bastón es de madera de tejocote, encino, cerezo o palo blanco, la altura y peso varía, debe ser resistente y ligero, en posición vertical se medirá lo largo, del piso a la cintura mínimo, y a la axila del jugador como máximo. el ángulo es entre 45 y 120 grados y hasta 25 cm. de largo. El grosor no debe impedir sujetar el bastón de manera natural y segura.

B) Pelota de madera y un bastón (ts'apándukua y uárhukua).

La pelota es de madera del árbol de colorín, de 15 cm. de diámetro aproximado se remoja en petróleo o gasolina durante 2 ó 3 días para ser encendida en el momento del juego. El bastón es igual al de la pelota p'urhépecha de trapo.

C) Pelota de piedra y un bastón (ts'apándukua y remo o pala)

La pelota está hecha de piedra volcánica y mide aproximadamente 5 cm. de diámetro.

El bastón es de madera en forma de remo o pal

La práctica de este deporte ha representado para los miembros de las comunidades P'urhépechas un medio eficaz para conservar y compartir su riqueza cultural. El dinamismo, espectacularidad y fácil aprendizaje de la pelota p'urhépecha de trapo ha propiciado la fácil adopción del juego en diversos estados de la República, como son: Chiapas, Querétaro, San Luis Potosí, Campeche, Hidalgo, Estado de México, Distrito Federal, Guanajuato, Guerrero, Nayarit, Quintana Roo, Veracruz y la UNAM. Se logró la incorporación de este juego en la Olimpiada Nacional convocada por la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte.

Los Palillos que Suenan *Kuilichi Chanakua*

No se tienen datos precisos sobre el origen y la época en que fue inventado, sin embargo, se cree que este juego es muy antiguo, pues se ha encontrado grabado en lajas y rocas de la región P'urhépecha, incluso en el Códice Borgia, muestra un tablero en una de sus láminas. El nombre proviene de una onomatopeya que significa "los palillos que suenan".

Los ancianos enseñan a los niños y jóvenes, logrando así su pervivencia a través de la práctica. Es jugado entre dos equipos de uno o más integrantes, mientras mayor sea el número de participantes, se hace más complejo y emocionante. Para iniciar cada jugador debe tener 4 fichas u objetos, pueden ser materiales naturales (hojas, flores, frutas, semillas, piedritas, palillos, etc.). Se hacen dos tiros por turno, avanzando siempre la ficha más atrasada de acuerdo a la puntuación obtenida en cada tiro.

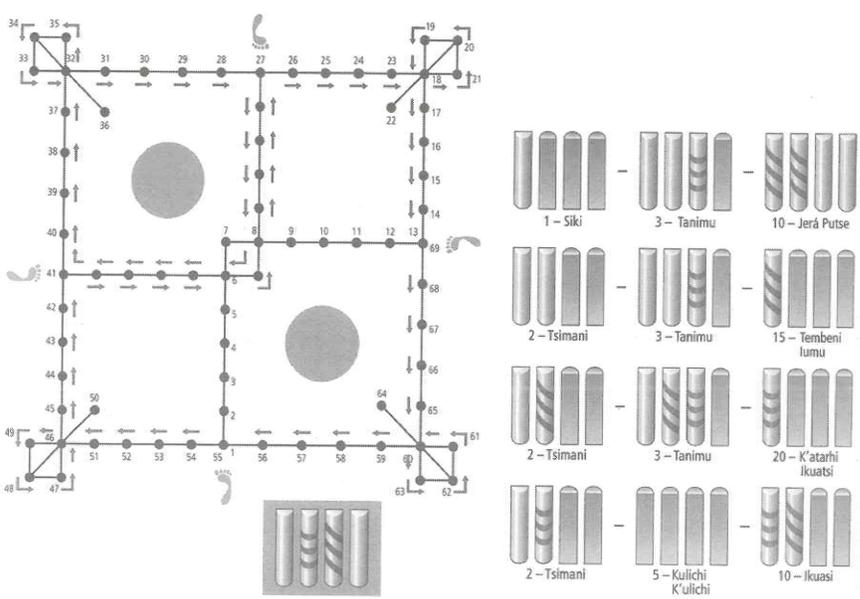
En la salida existen dos puntos donde se cruzan los contendientes, si caen en esos lugares quema su ficha y vuelven a empezar, pasando estos obstáculos, las fichas salen al área grande de juego, encontrando tantos obstáculos como números de fichas enemigas, las cuales tratará de evitar para que no lo quemem en todo caso tratara de hacer que sus fichas quemem a las contrarias.

Si cae en una casilla ocupada por el adversario este se quema y tiene que volver a empezar con esa ficha.



- Si el juego es entre dos personas, gana el jugador que logre sacar sus cuatro fichas, ya sea haciendo su recorrido por el tablero o quemando a su adversario (caer en un espacio ocupado por él).
- Si se juega por equipos, gana el equipo que logre sacar todas sus fichas, ya sea haciendo el recorrido por el tablero o quemando a su adversario.
- Los jugadores del mismo equipo no se “queman” entre sí.
- El avance depende de cada tirada.
- La tirada más alta con los K’uilichi (palitos) es el 35, se puede dividir en 15 y 20, si así se desea se mueven 2 fichas.
- En cada salida está señalada una huella que indica el comienzo de cada equipo o jugador.
- Cualquier espacio plano es bueno para trazar el área de juego (piedra, troncos de madera, lienzos, pieles, cartón, etc.).

Ver gráfica.



Implementos: Se emplean cuatro palitos con un valor cada uno y fichas cuantas sean necesarias. Los palillos son elaborados con otate rebajado por mitad o en su defecto de bambú o carrizo de 12 a 15 cm. de largo por 3 cm. de diámetro; se parten por la mitad a lo largo quedando cóncavos de una parte y lisos de la otra. Las fichas deben ser pequeñas.

Durante el desarrollo del juego es común que los contendientes hagan apuestas en efectivo o en especie.

Era una tradición muy arraigada entre las comunidades P’urhépechas, ver grupos de jugadores en las esquinas de las calles practicando el juego, donde los ancianos compartían con los jóvenes, actualmente se realizan acciones a fin de recuperar la práctica cotidiana de este antiguo juego de destreza mental.

El quince, Quinces, Quinzas, Juego del palillo

Tieku o Tembini iumu

Tradición con arraigo en la región de la Ciénega de Zacapu, pueden participar niños, jóvenes y adultos. Juegan uno contra uno o en equipos de dos o más personas durante todo el año, en el periodo de la cuaresma se realiza con carácter ritual.

Tiene variantes de una comunidad a otra, en reglas, formas y medidas de los palillos. A los jugadores se les llama palilleros o quinsatanes. Aprenden el juego a partir de los 7 u 8 años, algunos antes. Las contiendas se realizan entre personas de distintas edades. Cada vez que se va a jugar; se riega el espacio, se barre y se remarcan los hoyos con un bastón. Si la superficie es de cemento se marcan con cal.

No hay trampas de lógica ni de ubicación de jugada. Existe un gran respeto hacia el jugador contrario y al resultado de sus tiradas, lo más importante es jugar y divertirse.

Implementos

Cuatro palillos numerados con el 1, 4, 6 y 15 respectivamente, de 20 cm de largo por 4cm. de ancho, con una parte plana, que sirve para marcar los números; y otra convexa. Se dejan al color natural de la madera, muy bien lijados, se les llama quincecha. Al 1, en ocasiones se le dibuja una calavera, pues es el “judas que entregó a Cristo” y sirve para matar juego.

La tradición es tan importante en las comunidades, que tienen carpinteros especialistas para confeccionar los palillos, elaborados con madera de granjeno por ser la más resistente, no se abre fácil y aguanta mejor los golpes al tirar.

Se juega en una carpeta de tierra o cemento de 2 x 2 metros. Tiene 10 hoyitos por cada lado más 2 en las dos esquinas donde cada equipo inicia la jugada, total 44 hoyitos. Cada punto del tablero se llama choya. Los extremos donde se inicia se denominan oreja. El hoyo o choya de la oreja donde se hace la primera tirada se conoce como caballete o quemazón. Las choyas se hacen con un bastón o vara, el cual sirve para limpiar el pocito de la tierra que cae durante el juego.

Hay una piedra laja, colocada dentro de la carpeta sobre la que chocan los palillos, no tiene medidas exactas. Para marcar las tiradas se usan fichas, llaves, piedras y monedas entre otros objetos diminutos. Al número 1 le llaman as. El jugador en turno toma los 4 palillos, los golpea en la piedra laja, la fuerza o suavidad de la tirada la determina el número que se desea que caiga.

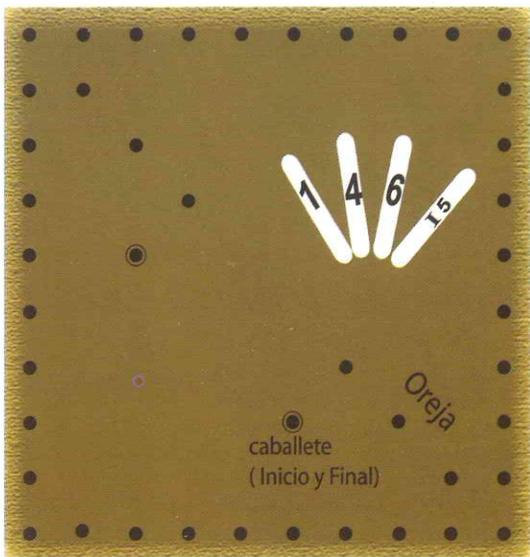
Reglas.

- Un volado decide que jugador o equipo tira primero.
- Se vale soplar (sugerir la tirada, cuando alguien requiere “ayuda”).
- Cuando dos oponentes coinciden en el mismo hoyito, al que tiró le toca matar al jugador que estaba allí, lo regresa para iniciar nuevamente.

Gana el que le da la vuelta completa a la carpeta y llega primero a la oreja de donde salió.

Valor de los Palillos

- Si cae 1 boca arriba y 3 boca abajo, vale el número que cayó boca arriba.
- Al 15, le llaman matikuri, es el de mayor valor.
- Cuando caen dos boca arriba y dos boca abajo, vale dos puntos.
- El punto de partida se indica con la choya denominada caballete, de tal manera que los jugadores han de encontrarse en el recorrido.
- Cuatro boca arriba, vale 5 puntos, cuatro boca abajo vale 10 puntos.
- Cuando se llega a la línea de fallas, (lado último) antes de salir se modifican los valores de las tiradas.
- Si cae 15, 10, 6 ó 5, no cuenta, solo cuenta el 3, 2 ó 1.



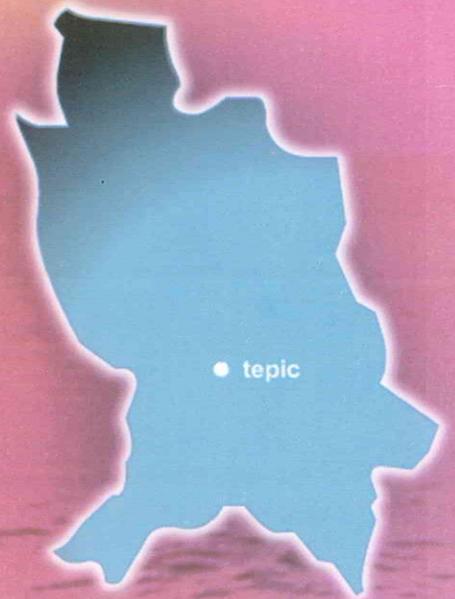
Desde la esquina se dice: te toca cortar fallas o te quemaste. Cuando estás en la oreja ya no puedes usar los valores anteriores ni el 4, debes esperar tu próximo turno. Si estas a uno del último hoyo (caballete) y te cae (1) seco o as pierdes, se tiene que empezar nuevamente el juego. Esto se hace tirando tres veces seguidas. Para ganar debe caer un dos o un tres.

Cuando un jugador llega a un hoyo ocupado por un contrario, lo mata y lo regresa al inicio; pero si son dos los contrarios en el hoyo mata al que haya llegado al final. Cuando uno de los miembros del equipo sale primero le puede ayudar a sus compañeros con sugerencias, consejos, e incluso tirando por ellos.

Cuando los palillos caen encimados, se dice akuni (corta la jugada) y se tiene que volver a tirar. Nadie sale del juego, hasta que alguien gane. Si un palillo cae de lado, y se observa su valor, cuenta el número que se ve. En la fase final, cuando el equipo está en la oreja a punto de ganar, nadie habla ni el público. El silencio es impresionante, de gran expectación y emoción. Por las noches se aprovecha la luz de la luna o de fogatas.

En algunas comunidades las mujeres mandan a hacer pan para repartir entre los visitantes. También llevan de comer a sus esposos o hermanos, sobre todo Charanda de Uruapan, cigarrillos, y atole agrio con nixtamal fermentado.

Informantes: José Luis Aguilera Ortiz, Queren Apuc de Roo, Valente Soto (q.e.p.d.), Don Hipólito Gutiérrez, Patricia Serna y Salvador Díaz



Nayarit

Estado situado en la región Occidente de la República Mexicana. Limita al norte con Durango y Sinaloa, al este y sur con Jalisco y al oeste con el océano Pacífico.

Los grupos étnicos que habitan el Estado son:

- *Coras.*
- *Huicholes.*
- *Tepehuanos.*
- *Mexicaneros.*

La Lengua que aún se habla en el Estado es:

- *Cora (Naayeri)*

Nayarit nos comparte parte de su historia milenaria a través del juego y el deporte. En el 2005, se consolida la Asociación Estatal, hecho que hace posible el registro de las actividades aquí descritas. Cabe destacar que la Escuela Normal de Educación Física de la entidad es pionera en la impartición de la materia "Educación física en el medio indígena y rural".

Palo Encebado

Se practica en varias comunidades del Estado de Nayarit, lo organizan autoridades del pueblo, se desarrolla en la plaza principal, no se tienen referencias de origen, la práctica se ha perpetuado gracias a la tradición oral.

En un espacio amplio y libre de obstáculos se fija un palo de 4 m. de altura al cual le colocan una despensa de alimentos y algunos regalos en la cima con la ayuda de maderos clavados en forma de X, posteriormente se le unta una especie de cebo para que quede resbaloso y sea difícil subir por él. En ese momento los competidores tratarán de subir por el palo para llegar al lugar donde se colocó la despensa para tratar de bajarla, el que lo logre se hace acreedor a ella.

Es necesario enterrar el palo por lo menos 1 m. para evitar que se caiga al realizar la actividad, se necesita una escalera y grasa o cebo para untarlo y dejarlo resbaloso.

Se practica los días de fiesta, sobre todo en las fiestas patronales.

Cuarta o El sígueme

Se conoce en todo el Estado, no se tienen referencias claras del origen, los abuelos comentan que se ha practicando desde hace mucho tiempo. Se utiliza un espacio amplio de tierra, pasto o concreto.



Pueden participar 2 o más jugadores con monedas, el objetivo es simple, el primero que arroje su moneda tendrá tres oportunidades de tiro, su intención será siempre la de quedar lo más lejos posible de sus perseguidores (siguientes jugadores), para cuando le toque nuevamente atacar y acercarse lo más posible a éstos. Cada tirador tendrá como objetivo acercarse lo más posible a otro, tratando que la moneda quede por lo menos a una cuarta (espacio que existe entre el dedo meñique y el pulgar) o mano de sus contrincantes, al que le quede la moneda a esa distancia le ganará al dueño de la misma.

Se practica en cualquier época del año. Las monedas de preferencia deben ser del mismo tamaño.

La Onda

Tewipame o Terropame

En la zona serrana del Nayar y en varios municipios del Norte de Nayarit, la práctica se ha heredado de padres a hijos en el curso del tiempo, juegan principalmente los niños.

En un espacio amplio, en el que se pueda arrojar con fuerza una piedra a la que se hace un pequeño orificio, se le pasa un hilo o mecate, se hace un amarre para que la piedra no se suelte y un pequeño nudo para meter los dedos, se comienza a girar el hilo con la mano por encima de la cabeza hasta tomar cierta velocidad para después lanzarlo. Gana el que lance más lejos la piedra.

Se practica en cualquier época del año con una piedra de 5 a 10cm. y un hilo o mecate resistente.



Carrera del Pollo

Práctica tradicional en la comunidad Cora de San Juan Bautista, municipio de Rosamorada, los registros hablan de su práctica desde la fundación del pueblo, allá por el año de 1726.

Se practica en un terreno plano que se encuentra a 150 m. de distancia de las escaleras de la iglesia principal del pueblo sobre la calle principal, se hacen las competencias dependiendo la edad de los participantes, con el propósito que las carreras sean reñidas.

Comienzan a las 6:00 de la mañana cuando un grupo de personas encabezados por el gobernador tradicional de la comunidad y el mayordomo de la iglesia van recorriendo las casas del pueblo pidiendo a su paso un pollo o gallina, por cada pollo o gallina que les regalan lanzan un cohete al aire, así siguen su recorrido hasta juntar gran cantidad de pollos mismos que separan por tamaños.

A partir de las 5:00 de la tarde comienzan las carreras uno contra uno o bien multitudinarias, los corredores deben colocarse detrás de una línea a 150m. de las escaleras del templo; en las que previamente se han colocado los pollos, a una señal los corredores recorren a toda velocidad la distancia, el primero que llegue junto a las mismas gana.

Se realiza el día 29 de junio, día de la fiesta patronal, en la calle principal libre de obstáculos.



Pégale a la Gallina

En la comunidad Cora de San Juan Bautista, los registros hablan de su práctica desde la fundación del pueblo, allá por el año de 1726.

Se realiza después del juego llamado “La Carrera del Pollo” con la salvedad que en éste, sólo participan mujeres por la relación que existe entre la mujer y la cocina; representan poner la comida en la mesa, cuando el hombre llega de trabajar en el campo.

Se lleva a cabo a un costado de la plaza del pueblo donde hay tierra que sirve para hacer un hoyo para enterrar a una gallina, quedando solo la cabeza por fuera, la participante en turno se pone a 2 m. de distancia de la misma, se le coloca un paño en los ojos para que no vea, toma una especie de vara hueca con la que tratara de pegarle a la gallina en la cabeza, si lo logra la gallina será de ella.

Se requiere un espacio de tierra libre de obstáculos, herramienta para cavar un hoyo y una vara de madera de aproximadamente 2m. Al igual que “La carrera del pollo”, se realiza el día 29 de Junio.

Saca las Canicas

Pichas

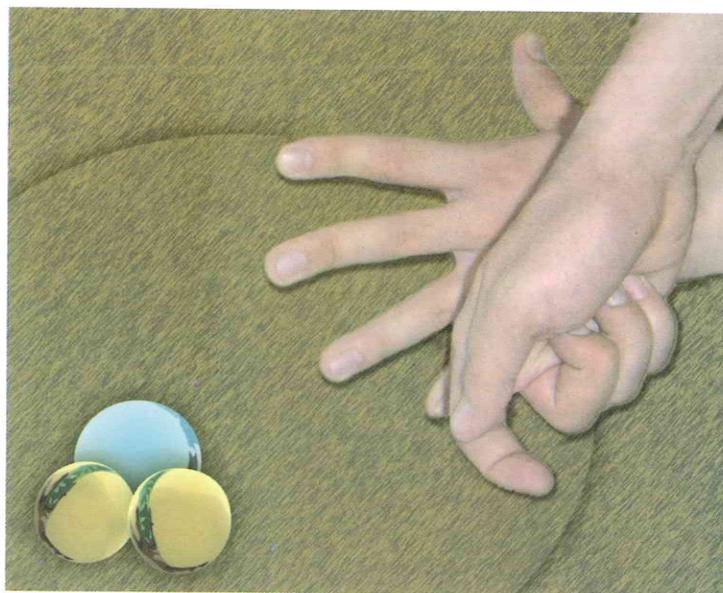
El juego de canicas se realiza desde la época prehispánica prácticamente en todo México, esta variante se juega en algunas colonias de la ciudad de Tepic y varios Municipios del Norte y Sur del Estado.

Con pichas o canicas de barro, madera o cristal, se dibuja en el piso una línea de salida de 1m. de largo, a una distancia de 50 cm. de ésta, se dibuja un círculo en la tierra de 80 a 90cm. de diámetro, en el centro del círculo se colocan 2 pichas o canicas por jugador, juntándolas todas.

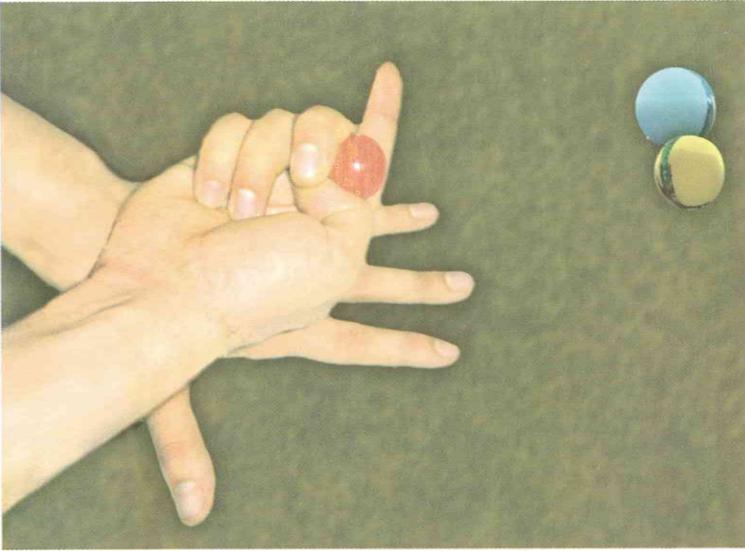
Para determinar quien comenzará a tirar, se colocarán desde el círculo y tirarán sus pichas (lanzar la canica con ayuda de los dedos pulgar e índice), hacia la lín que saque del círculo serán de él, en caso de que la picha de algún jugador quede dentro del círculo, podrá ser sacada por otro y si esto sucede el dueño de la picha o canica pierde y su canica quedará en posesión del que la haya sacado, gana el que obtenga el mayor numero de pichas o canicas.

El espacio donde se jurará debe ser de tierra libre de obstáculos; se requieren las canicas, cal o gis para dibujar la línea y el círculo.

Se practica en cualquier época del año.



Herido, Grave, Muerto



Variante del juego de canicas practicado en todo el Estado. Su objetivo es muy simple, pueden jugar 2 o más jugadores, el primero que tire su canica será perseguido por el oponente, la intención es quedar lo más lejos posible de su perseguidor para después atacar y acercarse lo más posible y pegarle.

El segundo jugador de igual modo tratará de pegarle a su oponente, al haberlo hecho por primera vez a cualquier jugador dirá herido y tendrá la oportunidad de usar una cuarta de la mano para acercarse más a su oponente, si le vuelve a pegar dirá grave y si le vuelve a pegar dirá muerto; así ganará el juego el primero que le pegue tres veces a la picha o canica de un contrario.

Se practica en cualquier época del año en un espacio de tierra libre de obstáculos,

Saca monedas con gancho

Implica la habilidad de utilizar un palo de madera para golpear el piso. Se practica en el Municipio de Rosamorada ubicado al Norte del Estado. No existen referencias exactas sobre el inicio de su práctica, se sabe que los niños lo practican desde hace años.

Se coloca un determinado número de monedas en tres pozos con 3 cm. de profundidad y 5cm. de diámetro cavados en la tierra, se dibuja un pequeño círculo de 10 cm. alrededor de cada uno, pueden participar hasta diez personas que se encargarán de determinar la cantidad de monedas que pondrá cada uno.

Posteriormente se realiza un juego de Rayuela (arrojar cada uno una moneda desde atrás de una línea dibujada en el piso hacia otra paralela a ésta a una distancia entre 2 y 3 m., tratando de que quede lo más cerca posible de la misma), para determinar quien inicia el juego.

Cada jugador requiere un palo con un gancho, semejando un pequeño bastón con el que dará un golpe a la tierra para intentar sacar las monedas, las que logre sacar del pozo y el círculo a la vez serán de él, en ese momento dará paso al segundo tirador y así sucesivamente hasta terminar con las monedas.

Se practica en cualquier época del año en un espacio de tierra libre de obstáculos con un palo con gancho de una sola pieza semejando un bastón, monedas y herramienta para excavar los pozos.

Saca monedas con Trompo

Los Juegos Tradicionales con Trompos son conocidos en todo México, aquí presentamos una variante practicada en el Estado de Nayarit, en el municipio de Rosamorada.

El juego es similar al de “Saca monedas con gancho”, en lugar de gancho se utiliza un trompo de madera para sacar las monedas. Consiste en colocar un determinado número de monedas en un pozo de 3 cm. de profundidad y 5cm. de diámetro, cavado en la tierra y dibujar un pequeño círculo de alrededor del pozo, pueden participar hasta diez personas que se encargaran de determinar el número de monedas que pondrá cada uno.

Para determinar quien inicia la jugada, cada uno hará bailar su trompo en la mano, el que lo mantenga más tiempo girando en la palma de la mano, tendrá el privilegio de iniciar.

A diferencia del Saca monedas con gancho aquí cada jugador tiene la oportunidad de tirar dos veces, primero podrá lanzar el trompo directamente a la tierra para intentar sacar las monedas en caso de lograrlo podrá recoger su trompo aún girando para lanzarlo con la palma de la mano y dar un golpe a la tierra para intentar sacar las monedas, las que logre sacar del pozo y el círculo a la vez, en los dos intentos serán de él, si lo logra volverá a bailar su trompo hasta que falle en el intento. Cuando esto suceda tocará turno al siguiente jugador y así sucesivamente.

Se practica en cualquier época del año con un trompo de madera, hilaza, monedas y herramienta para excavar los pozos.

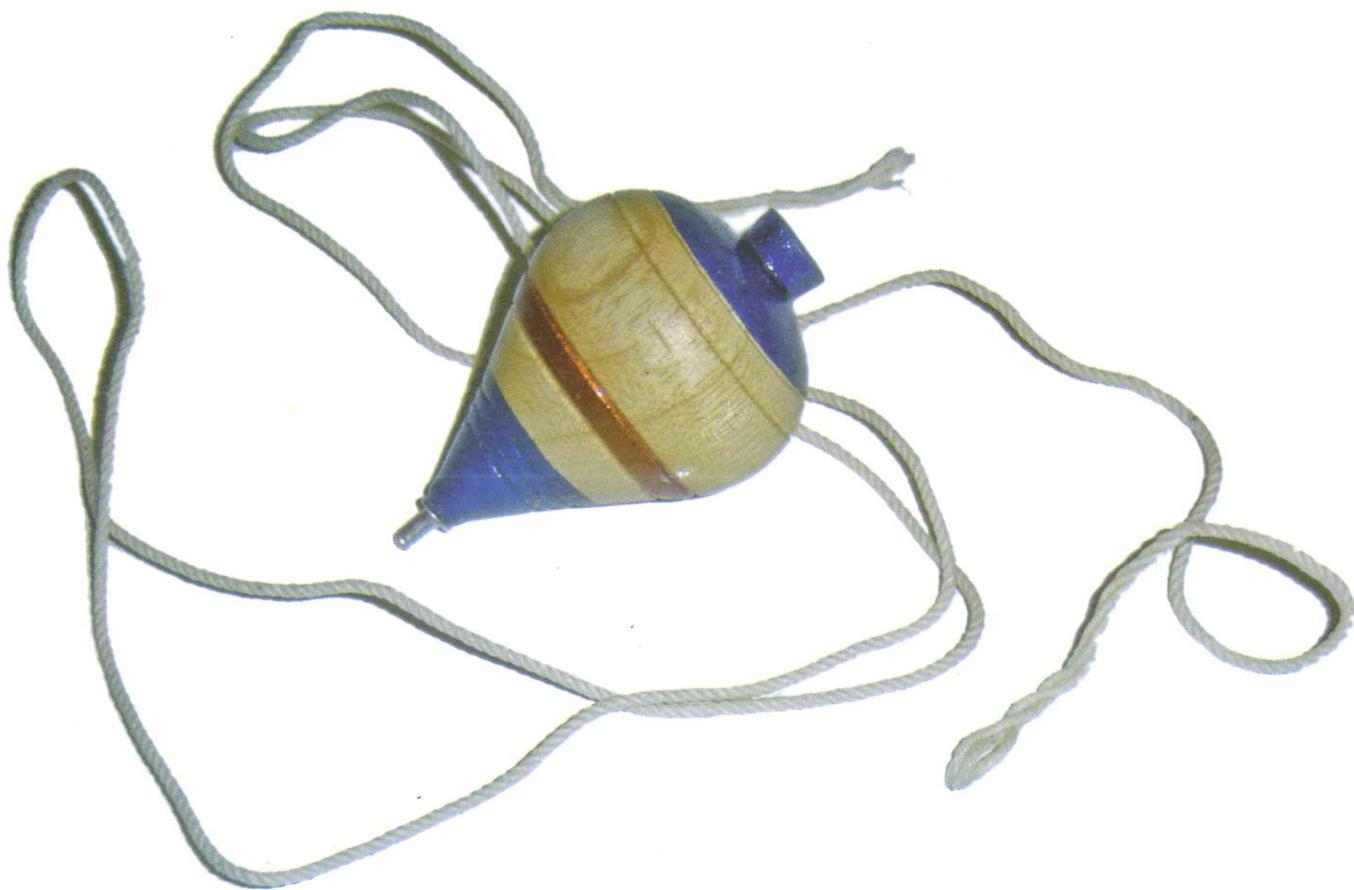


Teco y Gaita

Para esta variante se necesita un espacio de tierra libre de obstáculos. Pueden participar 2 jugadores, cada uno con su trompo de madera, el objetivo es muy sencillo, se trata de pegarle al trompo del contrincante estando en el suelo, tienen hasta tres oportunidades, si logra pegarle directamente al trompo se marcará teco, si el trompo sigue girando podrá recogerlo del piso y volverle a pegarle, así se marcará gaita, el primero que logre realizar tres veces el teco y gaita ganará el trompo del contrincante.

Es importante señalar que si el trompo del lanzador no logra siquiera girar, tendrá que gritar hueso si no lo hace y le pega a alguien cercano, la persona golpeada se llevará el trompo. Pueden participar más de dos personas siempre y cuando acuerden comprar un trompo entre ellos para jugárselo entre todos.

Se practica en cualquier época del año con un trompo de madera con hilaza por jugador.



Destreza de Jinetes

En la comunidad de Santa Teresa en la Sierra del Nayar, es una actividad que realizan desde hace muchos años. En competencia participan hasta 15 jinetes montados cada uno en su caballo, el objetivo es tratar de atrapar con la mano y al galope, una gallina, la cual se ha soltado dentro de un corral de tierra de 80 x 50m. El que logre atraparla y llevarla a una meta predeterminada sin que se le caiga o bien se la quiten sus adversarios, gana la competencia.

Se practica el día 29 de junio, día de la fiesta patronal del pueblo.

Los pocitos ó La Matona

En algunas colonias de la ciudad de Tepic y varios Municipios del Norte y Sur del Estado, conservan esta variante de juego de las canicas.

Participan 2, 3 o más jugadores, con pichas canicas de barro, madera o cristal. Primero se dibuja una línea recta de unos 90 cm. y un cuadro a 3 m. de distancia de ésta, dentro del mismo se cavan 6 hoyos o pocitos con una profundidad de no más de 3 cm. separados entre sí a 60 cm., en el centro del cuadrado se cava el séptimo pozo.

Comienza cuando los jugadores lanzan su canica o picha desde una distancia de 3 metros hacia la línea recta, el que quede más cerca de la misma, inicia el juego lanzando su canica o picha al primer pocito, si lo logra seguirá con el segundo y así sucesivamente hasta llegar al séptimo pozo.

El que llegue primero al séptimo pozo obtendrá la matona o veneno, que consiste en poder tirarle a las canicas de sus contrincante, al pegarles automáticamente éstas saldrán del juego, los otros sólo podrán quitarle este privilegio si logran pasar por los seis positos y metan su canica en el séptimo pocito, entonces el jugador que tenía el veneno perderá su poder, hasta volver al séptimo pocito.

Durante y antes de llegar a ensartar la canica en el séptimo pocito, se pueden golpear las canicas de los contrincantes tratando de alejarlas lo más posible para evitar conseguir que lleguen al séptimo antes que él.

Cuando logran meterla a un determinado pocito, vuelve a tirar tantas veces hasta que pierda, entonces cederá su turno. Cuando mete o le meten su canica a un pocito en donde ya había estado, se ahogará y perderá el juego, esta regla aplica también en el séptimo pocito, a menos que a dicho jugador le hayan quitado el privilegio de el veneno o matona, entonces si podrá volver a meter su canica en el séptimo hoyo para poder obtener de nuevo el privilegio.

Se gana hasta que teniendo el veneno o matona elimina a sus contrincantes, los jugadores que pierdan tendrán que entregar tres pichas o canicas al jugador que los venció.

Se practica en cualquier época del año en un espacio de tierra libre de obstáculos.

Juego de la Serpiente

No se conocen a ciencia cierta los antecedentes del juego, se cree es de origen Turiano-Aztlanteca de acuerdo a la descendencia de los grupos étnicos Cora-Huichol quienes encuentran en el mismo el simbolismo de una parte de su cultura, en la que el ser humano trata de alcanzar la divinidad por medio de la serpiente (ser sapiente).

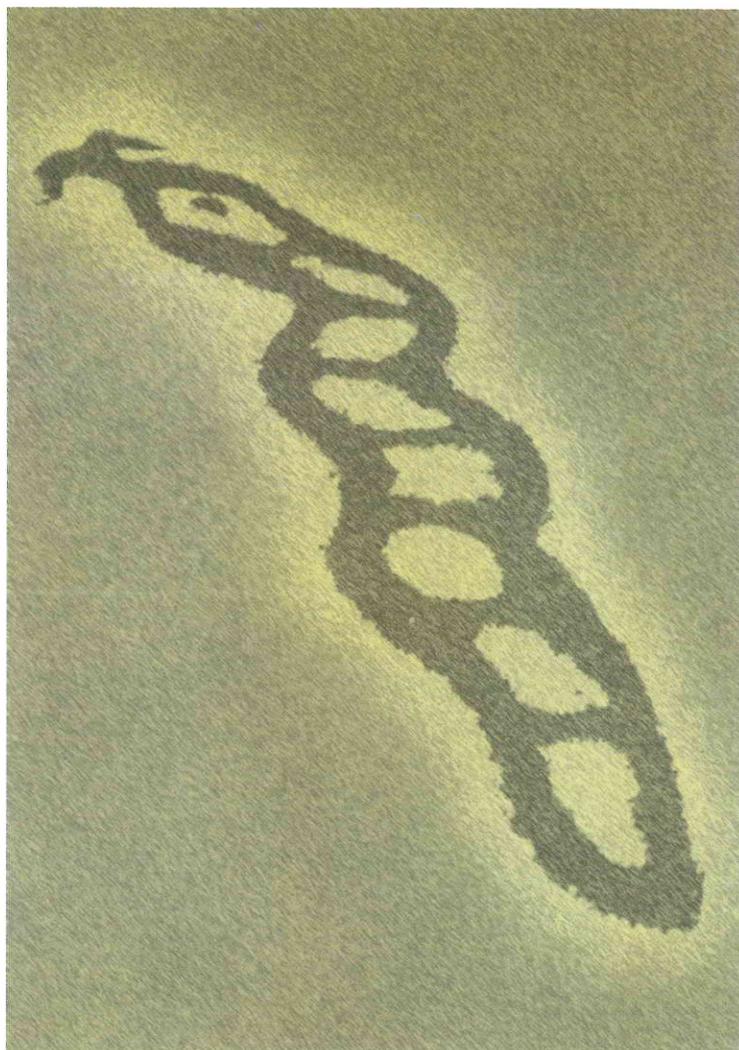
Se practica principalmente en la zona serrana del Estado de Nayarit y en algunas colonias del municipio de Tepic.

Es muy sencillo y lo pueden practicar 2, 3 o más jugadores, se dibuja en el piso una serpiente de 3 a 8 m. de larga por 40 a 90 cm. de ancha, dividirla por 7 líneas de cola a cabeza.

Se comienza tirando desde fuera de la cola, impulsando una ficha o corcholata aplanada, con un pequeño golpe del dedo índice resorteándolo desde el pulgar, cada jugador tiene tres oportunidades de tiro, y al llegar o cruzar las líneas de división, podrá tirar otra vez, en caso de que al tirar se salga del contorno del dibujo de la serpiente, tendrá que regresar hasta la línea de salida.

El primero en llegar a la cabeza sin salirse de ella gana, se puede intentar golpear la ficha o corcholata de la cola hasta la cabeza y si se llega al primer golpe el jugador gana automáticamente, pero si no lo logra y queda su ficha en el camino tendrá que tirar de nuevo desde el punto de salida. Si se golpea la ficha de otro jugador, se le saca de la serpiente, la ficha que haya salido de la misma tendrá que empezar desde el punto de salida.

Se practica en cualquier época del año en un espacio plano y libre de obstáculos de 15 x 5m., se debe tener gis o cal para dibujar la serpiente y fichas o corcholatas.



Juego de la pelota de Maíz

Tambuiste o Tambuchi

Juego tradicional de la etnia Huichol de Nayarit, se practica principalmente en la zona serrana del Estado y en la colonia Zitacua del Municipio de Tepic donde convergen los cuatro grupos étnicos del Estado de Nayarit: Coras, Huicholes, Tepehuanos y Mexicaneros.

Se practica con una pelota hecha de hojas secas de la milpa en un espacio de 4 m², con un hilo o hilillo como red, dos postes; en la línea de los postes se marca una raya, a los lados se miden dos pasos, se marca otra raya igual al lado contrario; si se pisa donde se marcaron los dos pasos, se pierde.

Dos equipos con 2 jugadores por bando, pero pueden participar hasta 10, los que esperan turno. El que no logre pegarle a la pelota pierde un punto y es reemplazado por otro de sus compañeros.

Se colocan de tal forma que simbolizan los 4 puntos cardinales, uno más en el centro de ellos el Marakame o Cantador es el primero que lanza la pelota hacia los cuatro jugadores restantes: 2 jugadores inician su competencia frente a otros 2 jugadores, de manera que se entrelacen y obtengan una cruz cuidando del norte, sur, este y oeste.

El objetivo del juego es lanzar la pelota con la palma de la mano hacia el jugador contrario y viceversa con la finalidad de que no caiga o choquen entre sí. Se rigen por puntos, se puede jugar decidiendo el número de puntos, quien someta por tiempo al otro jugador.

En un espacio de 16 m. cuadrados (4 por lado), con un hilo o hilillo como red, dos postes; en la línea de los postes se marca una raya, a los lados se miden dos pasos, se marca otra raya igual al lado contrario; si al jugarlo se pisa donde se marcaron los dos pasos, pierde.

Se usan hojas de maíz secas, para hacer un Tambuchi pequeño, alrededor de 9 hojas, se remojan en agua de 5 a 10 minutos, hasta que ablanden, cortando cada hoja en tres partes para elaborar el centro de la pelota dejando 5 hojas en su tamaño normal para la envoltura, se seleccionan las más chicas para el relleno, se toma una hoja por el extremo más ancho y se va envolviendo de manera que se forme una pelotita estrujándola antes de colocar la otra hoja, así sucesivamente hasta obtener el tamaño deseado. Se elaboran tiras de las mismas hojas rasgándolas, el cual nos ayudará a hacer los amarres y no se deshaga la pelota o Tambuchi.

Con una tira se hace un anillo de 3cm. de diámetro al cual se le introduce cada hoja sobrepuesta alrededor del anillo, formando una estrella para envolver, la pelota previamente hecha; se levantan todas las hojas (estrella) presionando hasta que quede compacta, anidando alrededor de la pelota y rasgando las tiras superiores para decoración.

Se practica en la “Fiesta del Elote” que celebran las familias durante el mes de Octubre y hasta diciembre. Cada familia trae sus elotes, son sometidos a un ritual; se invoca la protección de Dios para que en la pizca o en cualquier actividad no (les) pique toruca (alacrán).

Nota: dejar secar la pelota antes de usarla.

Informante: Nelson Manuel Rodríguez Castellón



Oaxaca

Para investigar el origen de la cultura mixteca los especialistas han estudiado diversos códices de esa región. Gracias a la interpretación de éstos, se ha llegado a establecer el origen de la nación mixteca; la cual se describe a continuación.

En un principio, los dioses moraban bajo una antigua peña que domina un bellissimo valle llamado APOALA en la Mixteca Alta, un día decidieron crear el YUTATNOHO o RIO DE LOS LINAJES, que hicieron surgir de las entrañas de la tierra.

También se cita entre los mixtecos que de dos árboles que había en ACHUUTLA nacieron el primer hombre y la primera mujer, de cuya estirpe surgió la noble nación mixteca o ñusabi.

Pasado el tiempo, el pueblo creció tanto que los dioses les aconsejaron ir a la conquista de tierras. Los viejos manuscritos dicen: "el territorio no bastaba ya, ni con mucho, para contenerlos, ni proveía lo necesario para sustentar".

Se menciona que los hombres nacidos de dos árboles salieron en son de conquista y que el más animoso de ellos llegó a TLANZONGO, cansado de la caminata a través de un terreno fragoso en extremo y abrumado por el calor del SOL, y como no contaba con quien medir sus armas, juzgando que el astro del día era el señor de aquella tierra, le disparó varias flechas. Era la hora del crepúsculo vespertino y el cielo se teñía de rojo, por lo que el valiente mixteca, creyó haber dado muerte al SOL y adquirió EL SEÑORIO de aquellas tierras por derecho de conquista.

Así se fundó el SEÑORIO DE TLANZONGO, el más importante de los reinos de la Mixteca. Pronto se extendieron los caciques por los cuatro puntos cardinales: "peregrinación de cuatro hijos" esboza el códice NUTTALL. Estos lugares fueron: COIXTLAHUACA en la parte baja, TUTUTEPEC en las tierras de la costa, TLANZONGO en la Mixteca Alta y TLAXIACO en la cordillera hasta PUTLA.

Actualmente en Oaxaca habitan 16 grupos étnicos con arraigo en la región desde la época precolombina, se distribuyen en las siguientes áreas geográficas: Los valles centrales (Etlá, Tlacolula y Zimatlán), también son conocidos como Valle de Oaxaca; la Mixteca Alta; la Mixteca Baja, la costa, el Istmo, la Cañada y la Chinantla.

A pesar de la diversidad étnica a lo largo de la historia dos grupos dominaron culturalmente la región: los zapotecos y los mixtecos.

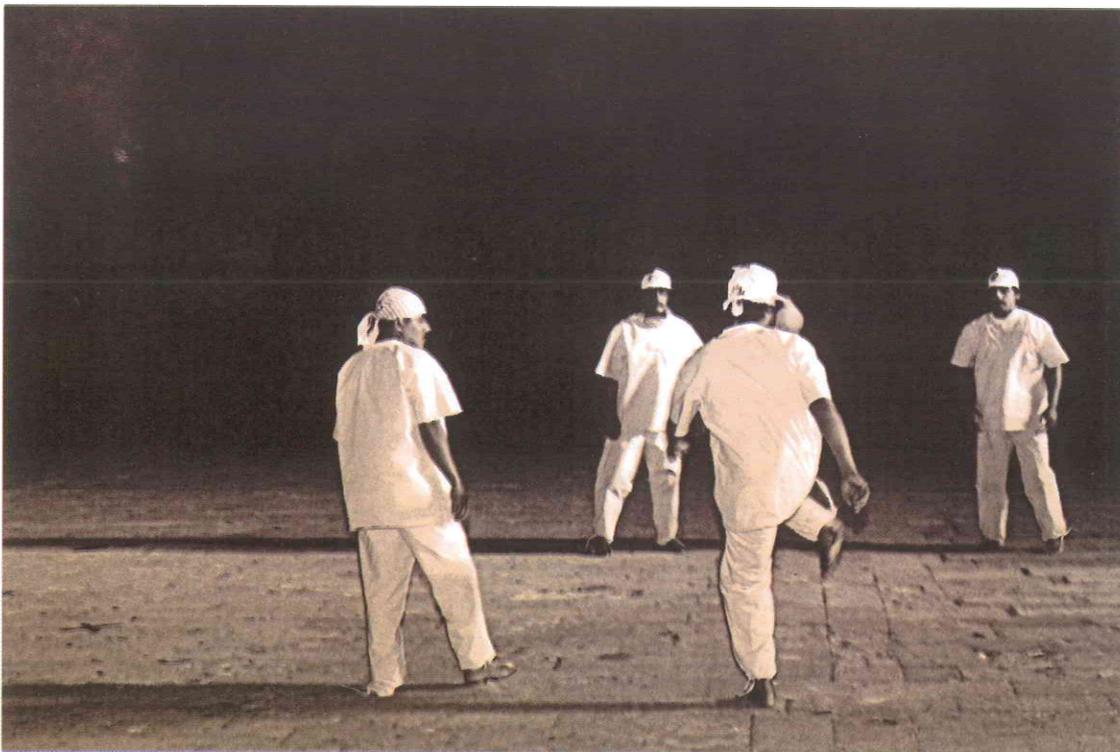
La ciudad de Oaxaca la tierra de oro y jade, fue sede del Ier. Encuentro Nacional de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales en noviembre de 1995. Asistieron representantes de diversos estados que cruzaron ríos, cañadas, desiertos y valles para llegar al corazón indígena de nuestro país, la verde antequera, y participar en el primer encuentro, para manifestar sus costumbres y formas de vida, así mismo los oaxaqueños mostraron los tesoros culturales que heredaron de sus padres mixtecos y zapotecos, en particular los juegos y deportes aquí descritos:

Tapú

Disciplina deportiva tradicional conservada entre los Zapotecos de la región del Istmo de Tehuantepec.

Participan 2 equipos con 4 o más jugadores, utilizan una pelota hecha de trapo, impulsada únicamente con la parte interna del talón del pie. El objetivo del juego es hacer puntos al llevar la pelota a la meta del equipo contrario, la puntuación es por acumulación.

La pelota se elabora con una piedra o madera como alma, cubierta con tiras de trapo enrolladas hasta alcanzar un diámetro de 12 cm. El espacio de juego puede variar, se marca una zona de meta para cada equipo, el partido inicia en el centro de la zona de juego.



Pelota Mixteca

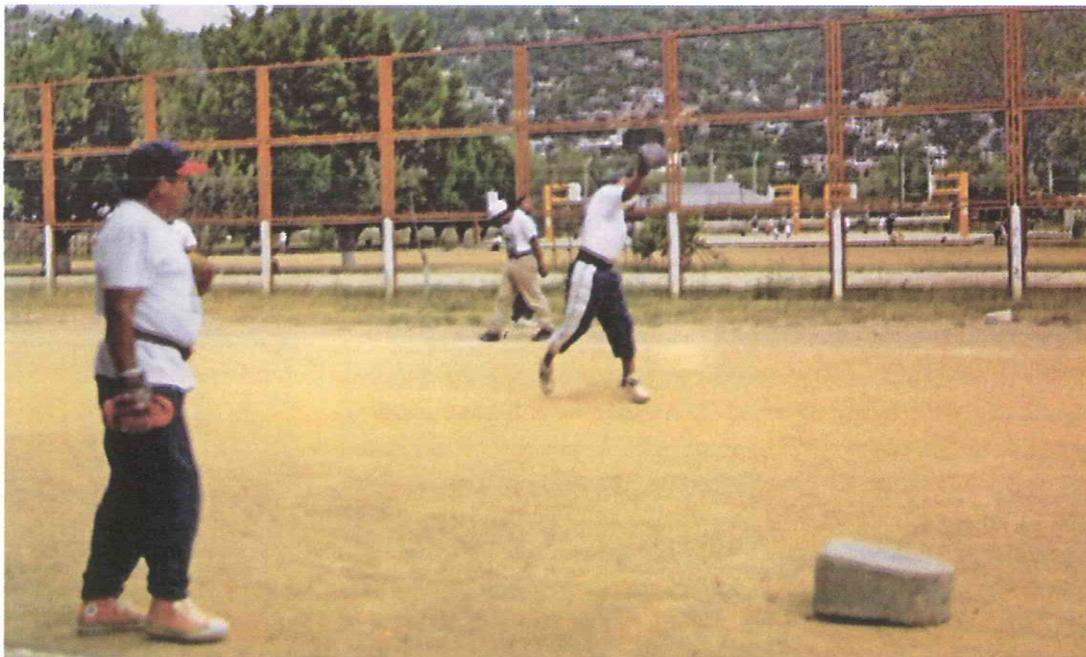
Una de las tradiciones de mayor arraigo entre los mixtecos es el juego de pelota, con fuerte carga histórica desde la época prehispánica. La región mixteca se encuentra dividida en tres áreas: la baja, la sierra alta y la costa, sin embargo los grupos mixtecos que viven hoy en Oaxaca, Guerrero y Puebla, están muy ligados a aquellos que han emigrado al Valle de México, Veracruz, Sinaloa, Baja California o incluso más allá de nuestras fronteras nacionales.

La tradición oral jugó un papel fundamental para preservar el juego, en la actualidad se practica en tres ámbitos: indígena, rural y urbano, participan adultos y jóvenes. Tiene 3 modalidades; Pelota Mixteca de Hule, Pelota Mixteca de Forro y Pelota Mixteca del Valle.

Pelota Mixteca de Hule

El nombre obedece al material con el que se elabora la pelota (hule vulcanizado), pesa 900 gramos. Para golpearla se emplea un guante cuyo peso varía entre 5 y 7 kilogramos, hecho con capas de vaqueta de res, cosidas y unidas a mano, terminado, lo decoran con grecas o motivos diversos hechos con pintura de aceite, la cara del guante esta protegida con clavos cabeza de gota remachados, lo que lo hace resistente al fuerte impacto de la pelota

A principios del siglo pasado, se le conocía como “pelota a mano fría”, porque los jugadores impulsaban con la mano una pequeña pelota elaborada con caucho natural.



El terreno de juego, llamado Patio o Pasajuego, es un espacio de 8 a 11 metros de ancho por 100 ó 120 de largo, de tierra compactada, con una cubierta de tepetate o tezontle. Se forman dos equipos con cinco elementos y un suplente, uno se colocará en la zona de saque y el otro en la de resto, es un cajón de 8 metros de largo delimitado por las líneas laterales denominadas escasez, al otro extremo de la cancha se encuentra una piedra que sirve para botar la pelota al iniciar el juego o continuar la jugada, la llaman piedra de saque o botadera.

Para iniciar el partido se hecha un volado, el equipo ganador tiene el saque. El partido puede definirse en dos de tres o en tres de cinco juegos, los jugadores no tienen una posición fija, pueden moverse según la jugada.

La forma de contar es; 15, 30, 40 y juego, lo que equivale a 50 puntos, ganará el equipo que haga 100 ó 150 puntos según el acuerdo inicial.

En la actualidad se practica en la Ciudad de Oaxaca, ETLA, Tepozcolutla, Magdalena Jaltepec, Pochutla, Ejutla, y en la Delegación de Tlalpan y Venustiano Carranza de la ciudad de México por residentes oaxaqueños. Existe un reglamento escrito, en cada partido está presente la figura del chacero o juez quien lleva el conteo, señala las faltas y resuelve las jugadas dudosas.

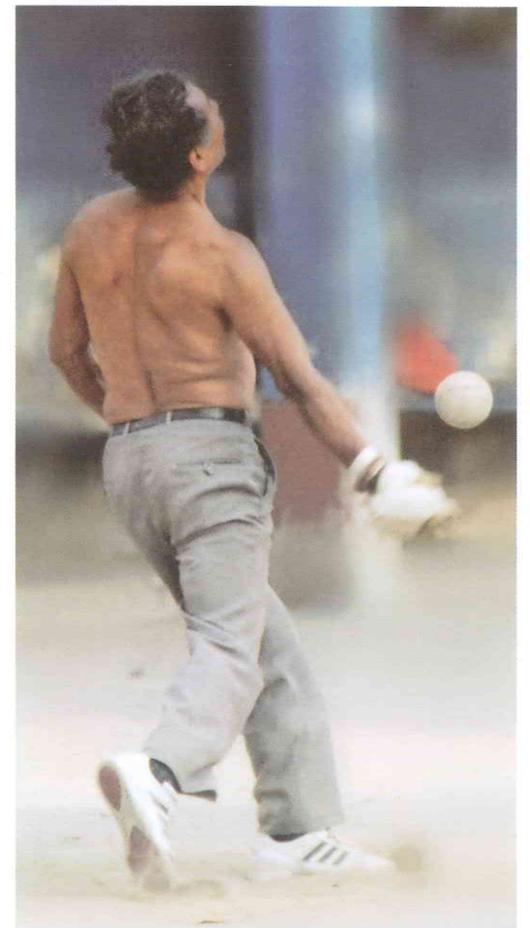
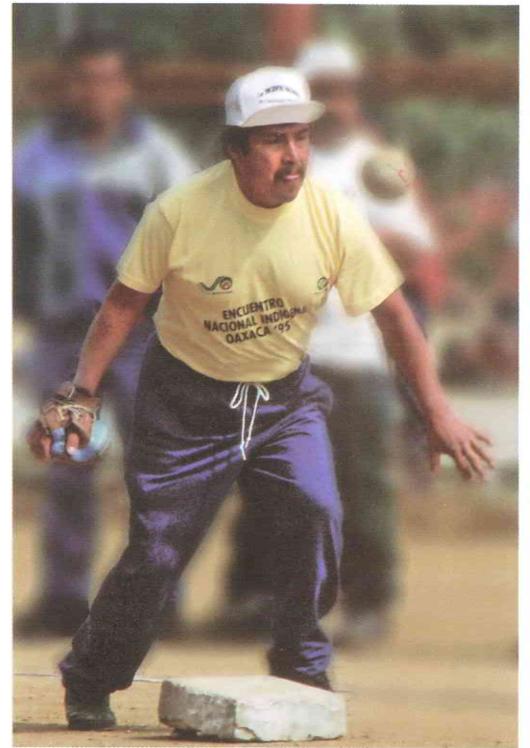
Con la migración hacia los Estados Unidos, los oaxaqueños han llevado a las zonas agrícolas de ese país, la pelota mixteca, como un elemento de resistencia cultural, a diversos lugares como Fresno California y Albuquerque Nuevo México.

Pelota Mixteca de Forro

Variante conservada en el municipio de Huajuapán de León, entre la población negra de la región de la costa en Pinotepa Nacional y en la Ciudad de México.

Las medidas del campo de juego, las reglas y la composición de los equipos son las mismas que las de la pelota mixteca de hule.

Varía el tipo de pelota y protección de la mano, la pelota es del tamaño de una de softball, elaborada con estambre o hilaza forrada de gamuza, es una pelota muerta, no tiene bote. El protector es un guante de carnaza como el de los electricistas, ya colocado en la mano se enrollan varios metros de venda a fin de soportar el golpe de la pelota el cual suele ser muy duro; a principios de siglo pasado la pelota se hacía de pura lana, posiblemente la golpeaban con la mano sin protección y era más pequeña.





Pelota Mixteca del Valle

Zapotecos radicados en los Valles Centrales de Oaxaca y aquellos que emigraron a la Ciudad de México, son los depositarios de este deporte tradicional.

Utilizan una pelota de esponja que no excede los 100 gramos de peso y una tabla de madera cuadrada de 20 X 20 cm. con la cual impulsan la pelota, se fija a la mano con una guanteleta o correas de cuero, se adornan al gusto del jugador. El campo de juego y las reglas son igual a las de las dos modalidades anteriores.

En el Distrito Federal y en los Valles de Oaxaca, juegan todos los días, en fechas especiales establecen compromisos para competir entre pueblos.

En las tres modalidades los jugadores practican con la ropa de uso cotidiano, para los compromisos llevados a cabo durante las festividades religiosas o populares, visten uniformes deportivos.



Caída de Dos

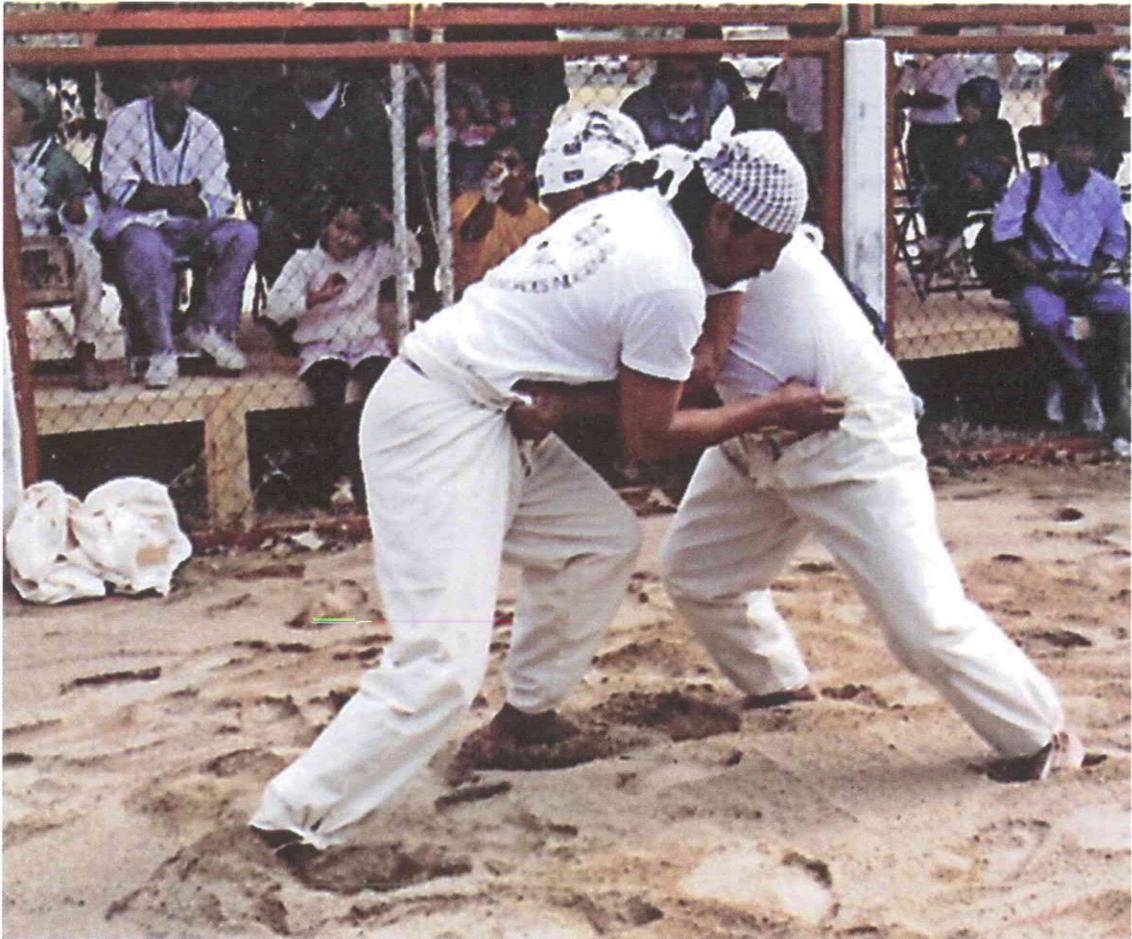
Chupa Porrizo

Esta actividad la conocimos de manera práctica en el Primer Encuentro de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales celebrado en la Ciudad de Oaxaca en 1995.

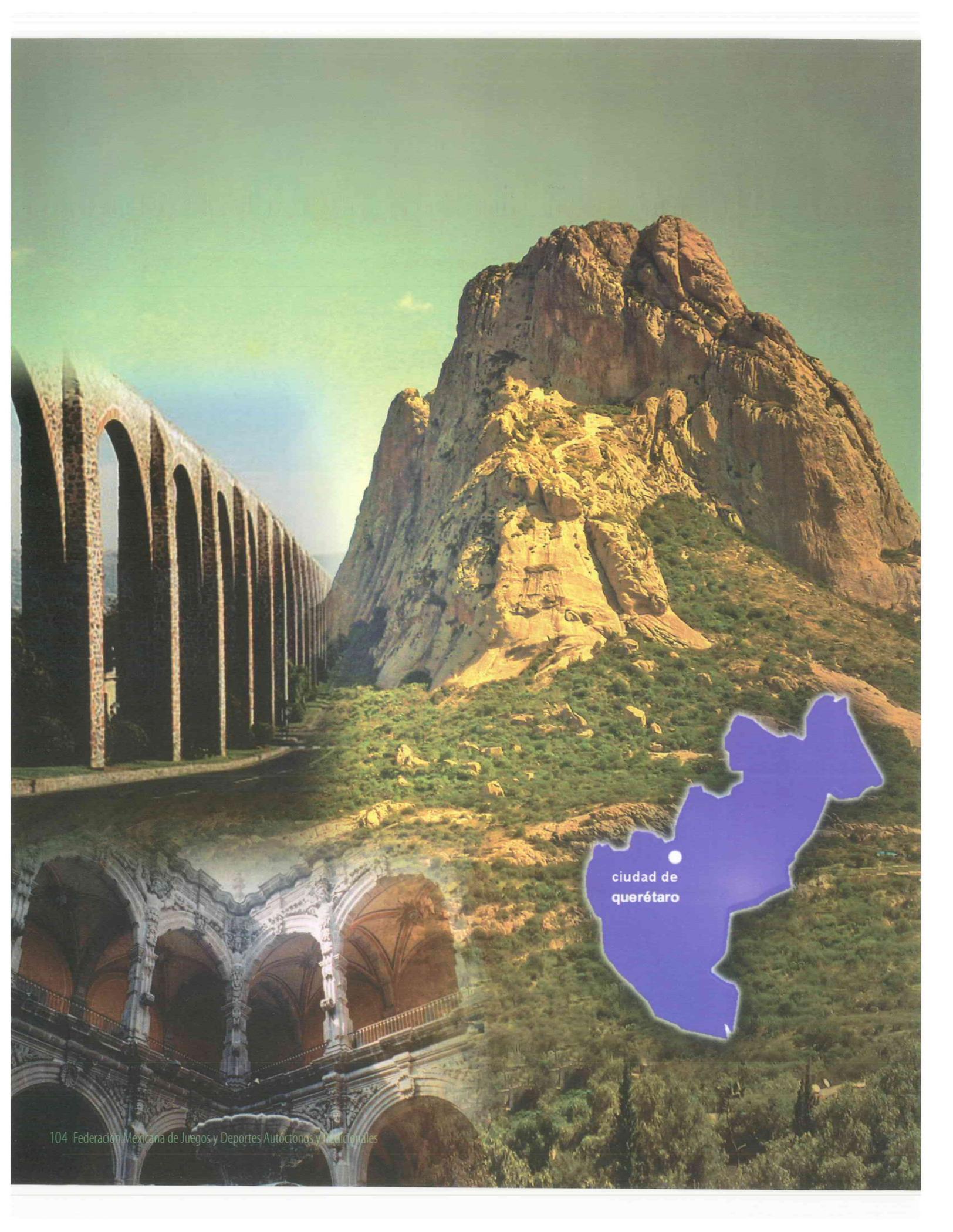
La característica principal es el combate, practicada por zapotecos del Istmo de Tehuantepec en encuentros casuales, o representando a su comunidad. Portan pantalón y camisa de manta, con una faja distintiva de color rojo o azul colocada en la cintura.

Luchan dos personas, en un espacio abierto con tierra suelta, colocados frente a frente, para iniciar la contienda se toman de la faja, utilizan la fuerza para desequilibrar al contrario, derribarlo y hacer que toque el piso con la espalda, en este momento termina el encuentro.

No se permite utilizar las piernas para desequilibrar al contrario.



Informantes:
Profr. Rubén Cruz Pantoja (q.e.p.d.), Ing. Fidel Salazar Rosales y
Carlos Velázquez Lazaro.



ciudad de querétaro

Querétaro

Querétaro de Arteaga, "lugar del gran juego de pelota" Ndamaxey como lo llamaron los otomíes, se atribuye otros orígenes al nombre del estado, basado en las características geográficas de la región. (haciendo alusión a la zona de la cañada)

Los Chichimecas, Xico, "el gran Juego de Pelota", Los Tarascos, lo llamaron Querendaro, "lugar de peñas", Los Mexicas, Tlachco, "Juego de Pelota". Los españoles, le llamaron Querétaro, por la interpretación que dieron a Querendaro, y años más tarde se le agregó de Arteaga, por el General José María Arteaga, quien fuera gobernador del estado.

La entidad está ubicada en la Zona centro del país, dividido en 18 municipios: Amealco de Bonfil, Arrollo Seco, Cadereyta de Montes, Colón, Corregidora, El Marqués, Ezequiel Montes, Huimilpan, Jalpán de Serra, Landa de Matamoros, Pedro Escobedo, Peñamiller, Pinal de Amoles, San Juan del Río, San Joaquín, Tequisquiapán, Tolimán y Querétaro.

El estado cuenta con un número significativo de zonas arqueológicas entre las principales se encuentran Las Ranas, municipio de San Joaquín; Toluquilla en Cadereyta ambas en la zona de la Sierra Gorda. En el valle se localizan, el Cerrito en Corregidora, cuentan en su estructura arquitectónica con tlachco y bases piramidales entre otras. La Estancia y el Cerro de la Cruz en San Juan del Río.

Los grupos étnicos que se asentaron en Querétaro son: los Otomíes y Chichimecas Pames y Jonaces y la raíz del lenguaje Otomangue. Actualmente son pocas las comunidades que hablan el Otomí "Hñähñü", con la globalización se han integrado a la vida productiva de otros lugares, dejando a un lado muchas de sus tradiciones y costumbres.

Una de las tradiciones recreativas de mayor relevancia conservada en la entidad son los juegos "de destreza mental". Por la difusión lograda a través de torneos comunitarios, municipales y estatales, se han reanimado y atraído el interés de niños, jóvenes y adultos, quienes al participar en eventos de carácter nacional, comparten sus conocimientos con representantes de diferentes estados de la República Mexicana.

La investigación realizada por miembros de la Asociación Estatal de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales del estado ha localizado otras actividades; el juego de la olla, y zumba. En el sector educativo se enseñan y practican disciplinas propias de otros estados de la República como son: ulama de cadera, antebrazo y pelota purhépecha,

La Pitarra

Es originario de la Comunidad de Navajas, municipio de El Marqués. En la comunidad recuerdan que hace más de 50 años, la gente después de cumplir con sus labores cotidianas, la mayoría dedicada al trabajo del campo, retornaba a sus hogares, ante el hecho de no tener electricidad, no contaban con radio o televisión, los jóvenes se reunían a jugar, mientras jugaban platicaban de diversos temas por lo que el juego recibe el nombre de Pitarrear, sinónimo de platicar; es un regionalismo.

Don Hilario un señor de la comunidad, cuyo sustento es la venta de carnitas de cerdo los fines de semana y el campo los días restantes, narra como se reunía con sus amigos, cuando era adolescente, en una de las orillas del poblado donde había una roca de grandes dimensiones en la que marcaban con otra roca el tablero de la Pitarra, como fichas usaban piedras de obsidiana y marmolina que generalmente se encuentra en las calles de manera natural todavía no están pavimentadas o empedradas.

Tradición aprendida en el seno familiar, no se cuenta con datos suficientes que permitan precisar el origen del juego.

Al inicio de la investigación, unas cuantas personas de edad avanzada conocían el juego, las nuevas generaciones ignoraban su existencia. Por fenómenos migratorios la tradición fue llevada de las Navajas a la comunidad Puerto de Aguirre, Qro.; únicas comunidades con referencia del juego antes de la constitución de la Asociación de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales del estado.

Se requiere separar las fichas propias de las obtenidas del adversario, el juego requiere de tiradas estratégicas para poder ganar. Se realiza entre dos personas en un tablero con 12 fichas por jugador (12 amarillas ó 12 rojas). Abre la partida el jugador con fichas rojas, las tiradas se alternan.

Cada jugador coloca sus fichas una a una en las intersecciones de las líneas con la intención de colocar 3 fichas en línea recta horizontal, vertical o diagonal, es decir tercia. Al lograr una tercia, le quita a su elección y conveniencia, una ficha al contrario.

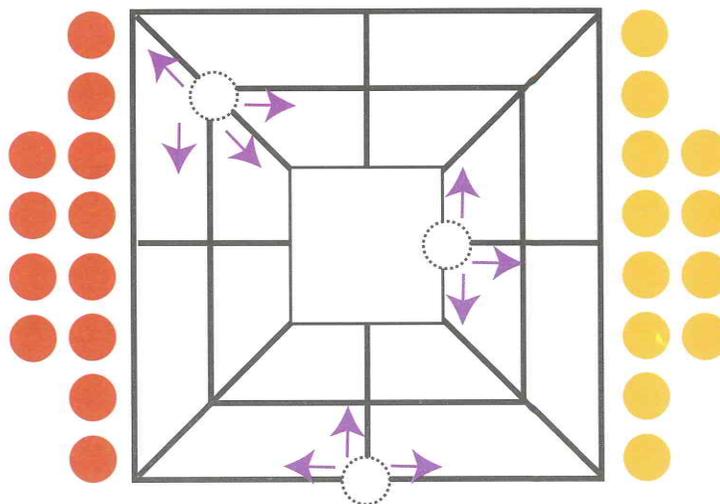
Una vez que los jugadores colocaron todas sus fichas en el tablero para seguir formando tercias realizan movimientos con éstas, directo a espacios libres o de intersección a intersección sin saltar fichas contrarias o propias, siguiendo el trazo de las líneas del tablero, pueden moverse en cualquier dirección.

Cuando se tiene una tercia ya formada, cualquier ficha de ésta puede moverse a otro espacio y regresar, valiéndose este movimiento como tercia nuevamente, la jugada se conoce como columpio pueden formar uno o más, sencillo o complejo (con la posibilidad de 2 o más tercias con un solo movimiento).

El juego se termina al no contar con fichas suficientes para formar tercias; por empate, acuerdo o rendición.

- La apertura del juego es por sorteo (elección de las fichas rojas)
- Las tiradas son alternadas
- Al formar tercia se toma una ficha contraria a elección.
- Cuando al mover una pieza, forma más de una tercia, solo podrá obtener una ficha contraria.
- Gana el jugador con más fichas contrarias.

El tablero es cuadrado de 40 X 40 cm. con 3 cuadros concéntricos, los cuáles unen sus vértices por medio de cuatro líneas diagonales, se trazan líneas que juntan las partes medias de los lados de los cuadros. La superficie debe ser lisa y sin declives.

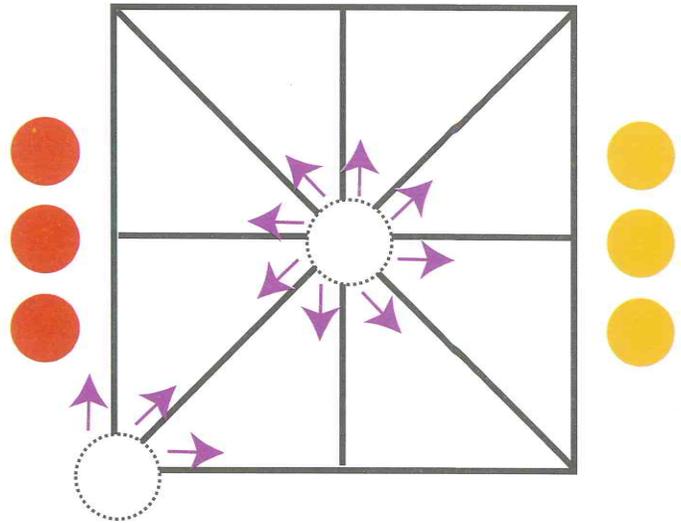


Pitarrita

Variante de la Pitarra, se ha preservado por la tradición oral. Se practica entre 2 jugadores, niños, jóvenes o adultos. Para iniciar el juego se hace un sorteo para determinar quien jugará con las fichas rojas, siempre se inicia con éstas. Cada jugada se realiza con la finalidad de hacer tercias.

- La primera fase es de colocación, se ponen las fichas de forma alternada en las intersecciones del tablero, en caso de que nadie consiga realizar una tercia, se procederá a la siguiente etapa.
- En la segunda fase de desarrollo, cualquier ficha propia a conveniencia del jugador se moverá un espacio sobre la línea para lograr una tercia.
- Cuando alguien logra una jugada ganadora, inicia otro juego.

Antiguamente utilizaban piedras de obsidiana y marmolina como en la Pitarra, el tablero se trazaba en una piedra.



Taba

Juego de azar entre dos o más contendientes, los cuales en su turno, lanzan la taba al aire y según la posición en que ha caído, se determina el ganador.

La taba es el hueso del tarso (astrágalo) de un animal, generalmente de carnero. La tradición oral es la fuente de información. Uno de los principales informantes es el Cronista municipal y los adultos mayores. No hay términos en lengua indígena.

Juego de azar entre dos o más contendientes, los cuales en su turno, lanzan la taba al aire y según la posición en que ha caído, se determina el ganador.

La taba es el hueso del tarso (astrágalo) de un animal, generalmente de carnero. La tradición oral es la fuente de información. Uno de los principales informantes es el Cronista municipal y los adultos mayores. No hay términos en lengua indígena.

Reglas

- Se determinará al inicio quien hace el primer lanzamiento.
- Cada jugador esperará su turno.
- El jugador se colocará en el extremo contrario del terreno a su oponente.
- La posición de la taba en el suelo después del lanzamiento es la que indicará el puntaje, para el jugador.
- La taba sólo deberá caer en el terreno de juego.
- Quien gana el juego se lleva la apuesta.

Los jugadores son por lo general hombres adultos, por el sentido que le dan al juego y el léxico empleado. No se requiere de preparación especial para participar, ya que es un juego de azar. Existen antecedentes de la práctica únicamente en el municipio Serrano de Peñamiller, Querétaro.

Se requiere la taba (hueso de animal de aprox. 7 cm. de diámetro), el tamaño puede variar considerando el animal al que pertenezca; ésta contiene varias caras, lo que lo convierte en un juego de azar. El terreno debe ser de tierra de forma rectangular con una superficie blanda, poco húmeda de aprox. 7 metros de largo.

Las cuatro caras de la Taba:

Hoyos es la cara que tiene un pequeño hoyo en el centro PIERDE.

Llanas es la cara opuesta a la anterior en forma lisa GANA.

Picos en forma de ese.

Fondos parte que muestra la parte lisa con algunos picos.

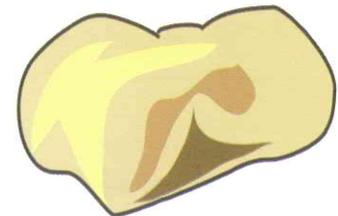
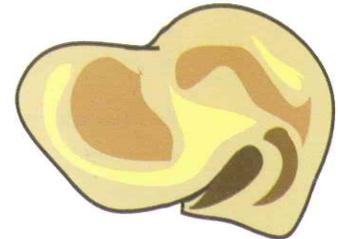
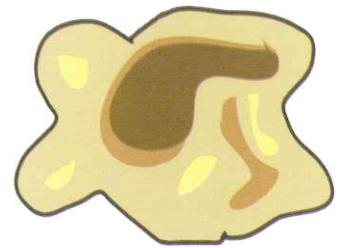
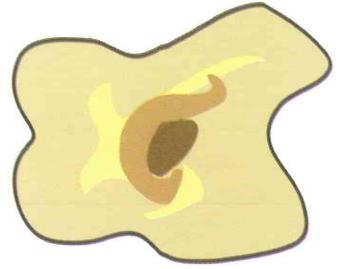
Forma de juego:

Se juega entre dos personas.

Se coloca la taba sobre la palma de la mano abierta, con la extremidad superior extendida se lanza.

La taba deberá caer en alguna de las posiciones determinadas (gana o pierde) de lo contrario se deberá tirar nuevamente al ser nulo el tiro.

Es una actividad en el que está presente la apuesta, además de dinero se llegaran a apostar diversos objetos, una persona de confianza las recibe El Canchero.



Las cuatro caras de la Taba

Lanzamiento de varas

Originaria del municipio de Colón, no existe referencias de que en otro lugar se haya practicado, se desconoce su antigüedad, ha persistido por la tradición oral, no hay referencia de términos en lengua indígena, los informantes lo practicaron en su infancia, entre ellos, el cronista municipal.

Participan dos o más jugadores; lanzan la vara por turnos, según corresponda en el sorteo, con la finalidad de que llegue lo más lejos posible, gana la vara que haya cubierto más distancia, las reglas del juego se establecen al inicio.

El agarre de la vara requiere especial cuidado, su desarrollo es similar al lanzamiento de jabalina, en esta modalidad el agarre es apoyado en la parte media sobre la palma de la mano y sujeta entre los dos dedos medio e índice, se realiza el impulso sin carrera jalando fuerte hacia el frente.



Reglas

- Se hace un sorteo para determinar quien inicia .
- Al iniciar se establecen las condiciones.
- La vara es de carrizo delgado del tamaño del jugador.
- El jugador en turno toma su vara y realiza el lanzamiento a la zona predeterminada.
- Cuando todos lo jugadores han realizado su lanzamiento, verifican quien es el ganador.
- Gana quien alcanza mayor distancia.

Es un juego recreativo, regularmente practicado por infantes, no requiere preparación especial, la fuerza que poseen es producto de sus actividades cotidianas. Se juega en un terreno amplio de pasto o tierra al aire libre, en cualquier época del año, con ropa de uso cotidiano.

Rayuela de Rebote

Es una variante de la rayuela convencional, practicada en el municipio de Colón, se realiza entre dos o más jugadores, tiene por objeto matar la ficha del adversario (sacarla) después de un rebote de la piedra base, la forma de matarla es cayendo sobre la moneda o ficha del adversario.

Fuente de información tradición oral, con referencia de 80 años o más de antigüedad. No existen términos en lengua indígena.

Reglas.

- Colocar la piedra base.
- Realizar un sorteo para el orden de la tirada.
- Establecer la distancia de cada tiro, colocándose atrás de la línea.
- Cada ficha deberá rebotar de la piedra base para que el intento sea válido
- El primer jugador lanzará su ficha al rebote y en caso de que nadie lo mate recogerá su ficha y realizará el tiro con la posibilidad de matar a sus adversarios.
- Se hará por mutuo acuerdo si el mate es producido después de algunos botes o al primero.
- El juego terminará hasta que quede un ganador.
- Se establecen las condiciones al inicio de este. (Entre ellas si el ganador se queda con las fichas que haya matado "lo que ocurre generalmente").
- Se requiere de precisión para la práctica
- Se utilizan fichas que pueden ser de piedra laja y una piedra base
- Se puede jugar entre dos o más personas
- Usualmente se emplean tres fichas por jugador.



Participan personas de diversas edades, por lo general hombres, no se requiere preparación ni atuendo especial. Originario de Colón, practicado en este municipio esporádicamente, y en el municipio de Pedro Escobedo.

Se utiliza una piedra plana en uno de sus lados, misma que será utilizada como base del rebote de 15X15 cm aproximadamente. Los jugadores lanzan piedras planas de 3 cm de diámetro o monedas (fichas). Se realiza en un espacio abierto de tierra o pasto. No hay temporada especial para la práctica.

Juego de la Olla

En la zona serrana, municipio de Peñamiller, en un espacio de tierra, con nueces y una vara se realiza este juego. Se establecen las reglas previamente, determinan entre otras cosas el número de participantes. Emplean 5 nueces de las cuales una será su tiro y las restantes se colocan en el interior del círculo marcado en la tierra con la vara.

La tirada se realiza por turnos colocando la nuez entre los dedos, impulsándola con el pulgar, proyectándola con la finalidad de sacar el mayor número de nueces de la zona delimitada; estas son acumulables, cuando el círculo queda vacío, gana quien tiene el mayor número de nueces.

En Peñamiller crecen los nogales, este regalo de la naturaleza propició que usaran las nueces para jugar. En los últimos años la gente de la región ha abandonado el cultivo de la nuez, dedicándose a otras actividades productivas, lo que influyó en el notable abandono de su práctica. La temporada de Juego es de agosto a noviembre.

Informantes: L.E.F. María Celia Cruz Yopez, L.E.F. Rogelio García Guzmán, Profr. Alberto Gómez Martínez, Profr. Miguel Barcenás López.



chetumal ●

Quintana Roo



El estado de Quintana Roo está ubicado en la parte oriental de la península de Yucatán. Cuenta con dos reservas de la Biosfera, el Banco Chinchorro importante arrecife coralino y la Reserva de Sian Ká an, declarada por la por la UNESCO, Patrimonio de la Humanidad. Tiene arrecifes, selvas, lagunas costeras, pantanos y una fauna de ocelotes, jaguares, jaguarundís, monos arañas, tapires, tepezcuíntles, tucanes, cormoranes, pavos, cocodrilos de río y manatíes.

El Parque Nacional de la Isla Contoy, conserva especies de tortugas como la blanca, carey, caguama y laúd, la Isla de Cozumel preserva especies de tortugas llamadas boba y verde.

Los vestigios prehispánicos más importantes son Tulum y Coba; Quintana Roo como tal fue el primer asentamiento del los Itzaes durante el año 435 d.C., Chac temal o Chetumal al sur del mar Caribe, posiblemente fue un sitio dedicado en honor al dios Chaac.

El sinnúmero de testimonios legados por la cultura maya vinculados al juego, son una constante, lo que evidencia la importancia y el impacto que esta actividad tuvo entre sus habitantes.

En los últimos años diversos grupos de la región se han dado a la tarea de investigar este rasgo cultural. Niños y jóvenes guiados por promotores y maestros del área indígena practican las siguientes actividades.

Matatena

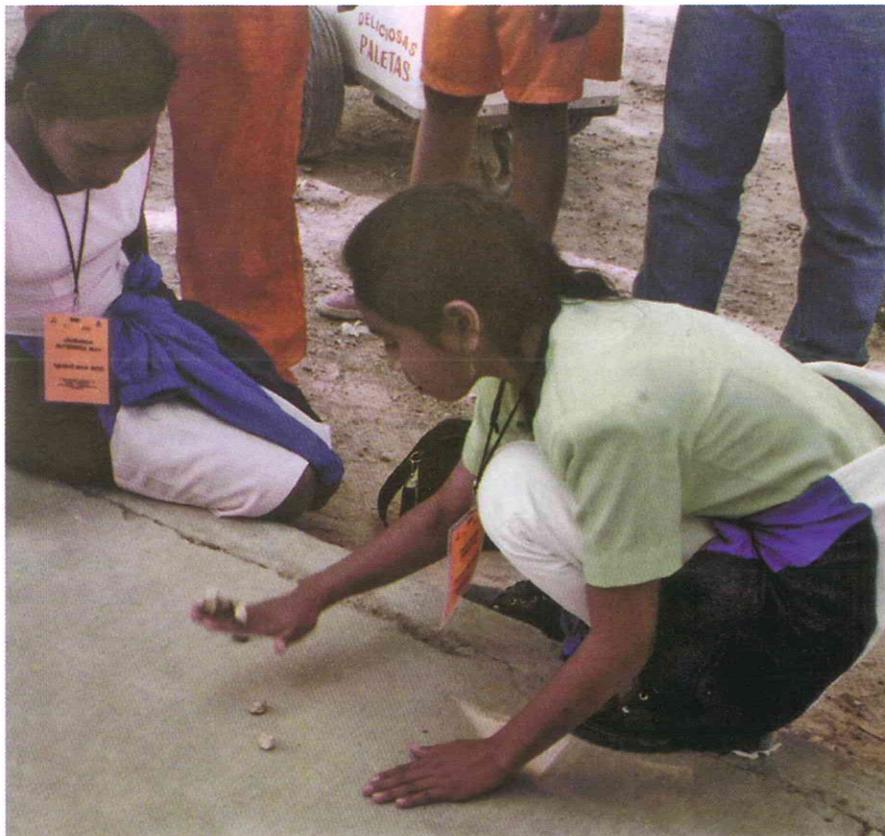
Docena

Cada jugador lleva sus piedritas, colocados en cuclillas forman un círculo, ponen sobre el piso y al centro del mismo el número de piedritas convenidas, menos una, retenida por cada jugador, misma que será lanzada hacia arriba con una mano, recogen rápidamente el número de piedritas acordado, volviéndola a atrapar. Si recogen menos o no se atrapa la piedrita propia lanzada al aire, pierde y otro entra a jugar.

Pueden utilizar una o las dos manos según el acuerdo inicial, las piedritas se recogen de 2 en 2 o de 3 en 3 etc., hasta intentar todas de una sola pasada, gana el que lo logre.

Otra forma de ganar es por acumulación de puntos y rondas, es decir, habiendo perdido el jugador cuenta las piedritas que atrapo y memoriza la suma, para que los demás jugadores hagan su jugada, hasta pasar todos.

Se utilizan piedritas o en su defecto huesitos de frutas.



Zancos Zancadas ó Pasos Grandes



Originalmente surge como una necesidad de los mayas para cruzar grandes extensiones en las partes bajas donde hay mucha humedad como es el sur del estado de Quintana Roo, posteriormente se torna en juego inspirado en el reto de mantener el equilibrio al caminar y/o correr.

Los niños inician la práctica a partir de los 5 años, con zancos pequeños y poco a poco van aumentando la altura. El largo de los zancos varía, la altura depende del nudo de madera en el que el niño coloca los pies y de acuerdo a la habilidad del jugador y tipo de competencia. Se practica todo el año.

El espacio debe ser limpio y firme, de preferencia tierra, por seguridad no se debe practicar en pisos duros.

Se realizan carreras de relevos, el primero de cada hilera montado en los zancos se desplazará hasta el límite marcado, regresa manteniendo el equilibrio, de esta manera irán pasando uno por uno, gana el equipo que llega primero a la meta. Durante la carrera pueden caer o recuperar el equilibrio hasta tres veces, para continuar hasta tocar la línea límite. El uso del calzado es a elección del jugador.

La competencia se determina por tiempo o por habilidad; en este caso pueden brincar pequeños objetos, caminar hacia delante, hacia atrás, en zig-zag, en círculo o llevar objetos en las manos además de los zancos.

Avión, Cabezón, Bebeleche

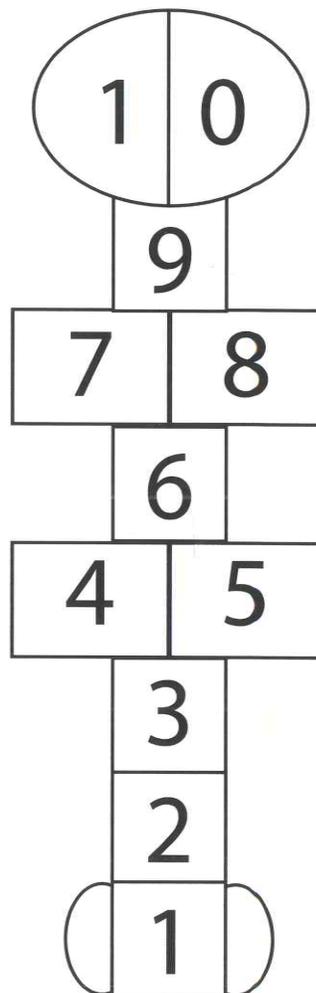
Chácara

Práctica tradicional conocida en la República mexicana, jugado por niños y niñas de diferentes edades. Participan 3 jugadores en cada avión, el turno para participar se sortea.

Inicia el juego lanzando la chacera (teja) al cuadro número uno del avión, se recorre saltando con el mismo pie en cada cuadro y cae con los dos pies (uno en cada cuadro) en los números 4 y 5, 7 y 8 y el 10 en donde dará un salto para voltearse y regresar cuadro por cuadro hasta llegar al número 2; desde ese cuadro y sin bajar el pie tomará su chacera y sale de un salto del avión. Ahora lanza su chacera al número 2, salta desde ahí al 3, hace el recorrido ida y vuelta y en el 3 toma su chacera, salta al 1 y sale del avión. Así sucesivamente a cada uno de los cuadros. Siempre la tomará de un número mayor, en el caso del número 10 la lanza primero al cero, después al 1, en este cuadro la tomará desde el cero.

La chacera se lanza desde afuera, sin pisar la línea base del cuadro número 1, en ocasiones para que jueguen los más pequeños se dibuja un par de orejas al avión, en los extremos del cuadro número uno.

Gana el que con su chacera recorra primero todo el avión. Puede ser por acuerdo del 1 al 10, o ida y vuelta, no se debe tocar las líneas del avión con los pies, las manos o la chacera, debe caer en el cuadro que corresponde, no es válido cambiar de pie durante el recorrido. El avión se traza en un terreno limpio, plano y firme. Las tejas o chaceras, se elaboran con papel o algodón mojado haciendo una bolita de 5 ó 6 cms.



Trompo

Práctica generalizada en todo México, lo juegan niños y adultos de todas las edades, elaborado de madera resistente, de una sola pieza a la que se le inserta una punta de metal que sirve como punto de apoyo para que baile. Es decorado con variados motivos, para jugarlo se atraca una cuerda en la cabeza del trompo, se estira para anclarla alrededor de la punta y enredarla desde ahí hacia arriba hasta la parte media, se deja un tramo de cuerda para fijarlo en los dedos índice y medio, tomándolo con toda la palma de la mano, manteniendo firme el cordón.

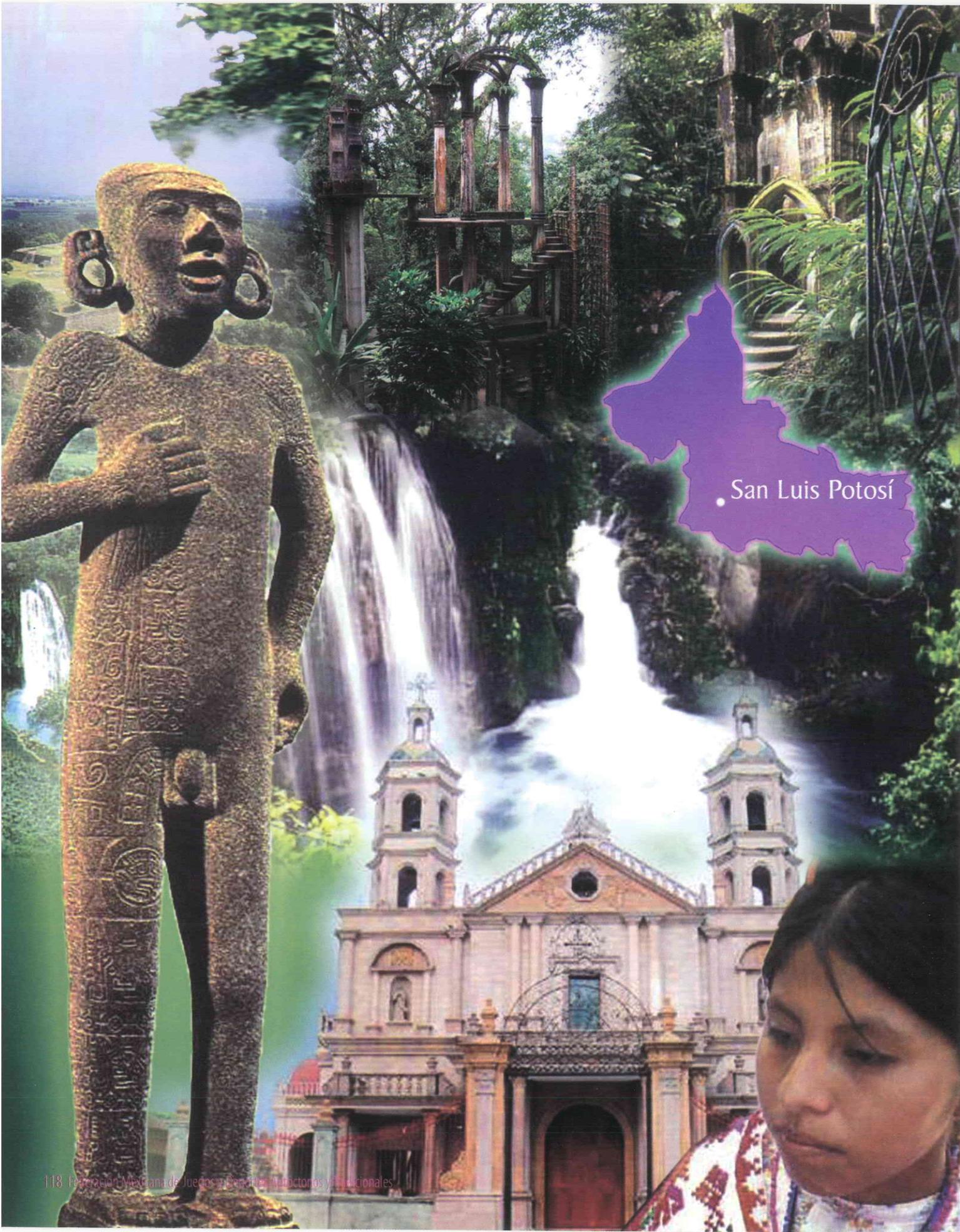


Posteriormente se presenta de cabeza, se lanza y jala inmediatamente girando la muñeca hacia la izquierda para que se desenrede y toque el piso con la punta hacia abajo para comenzar a bailar.

En competencias, gana quien mantenga más tiempo girando el trompo o logre mejores suertes con el mismo, existen variantes según la región en donde se practica. Se juega en temporadas ya establecidas.

Informante:

Prof. Fernando Hoil Uicab



San Luis Potosí

San Luis Potosí.....

Se localiza en la porción central de México, entre la sierra Madre Oriental, las sierras de Zacatecas y la planicie costera del Golfo; colinda al norte con Coahuila, al noroeste con Nuevo León y Tamaulipas, al este con Veracruz, al sur con Guanajuato, Querétaro e Hidalgo, al suroeste con Jalisco y al oeste con Zacatecas.

Refieren que la cultura Huasteca, tiene origen Olmeca, ocuparon la cuenca del río Pánuco, posteriormente se extendieron a los estados de Tamaulipas, San Luis Potosí, Veracruz, Hidalgo y Querétaro.

Los principales sitios arqueológicos son: Tamuín, Huaxcamá, San Rafael y el Consuelo, con una clara influencia olmeca- teotihuacana y mexicana.

Los grupos Pame y Nahuatl estaban asentados al este y sureste de Mesoamérica. Actualmente en la huasteca potosina conviven tres etnias: Tenek, Nahuatl y Pame, la componen 20 municipios: Aquismon, Axila de Terrazas, Ciudad Valles, Coxcatlán, Ébano, Huehuetlán, Matlapa, Naranjo, San Antonio, San Martín Chachicuatla, San Vicente Tancuayalab, Tamasopo, Tamanzunchale, Tunpacán, Tampamolón, Tamuín, Tancanhuitz de Santos, Tanjalaz, Tanquián de Escobedo y Xilitla.

En la región se ha generado un movimiento interesante a favor de la recuperación de las prácticas deportivas tradicionales, iniciado por profesores de educación física comisionados en el sector indígena en 1992.

El resultado sorprende a propios y extraños, en el corazón de la montaña y la memoria de los viejos se han recuperado 9 disciplinas, aquí descritas.

Arco y Flecha

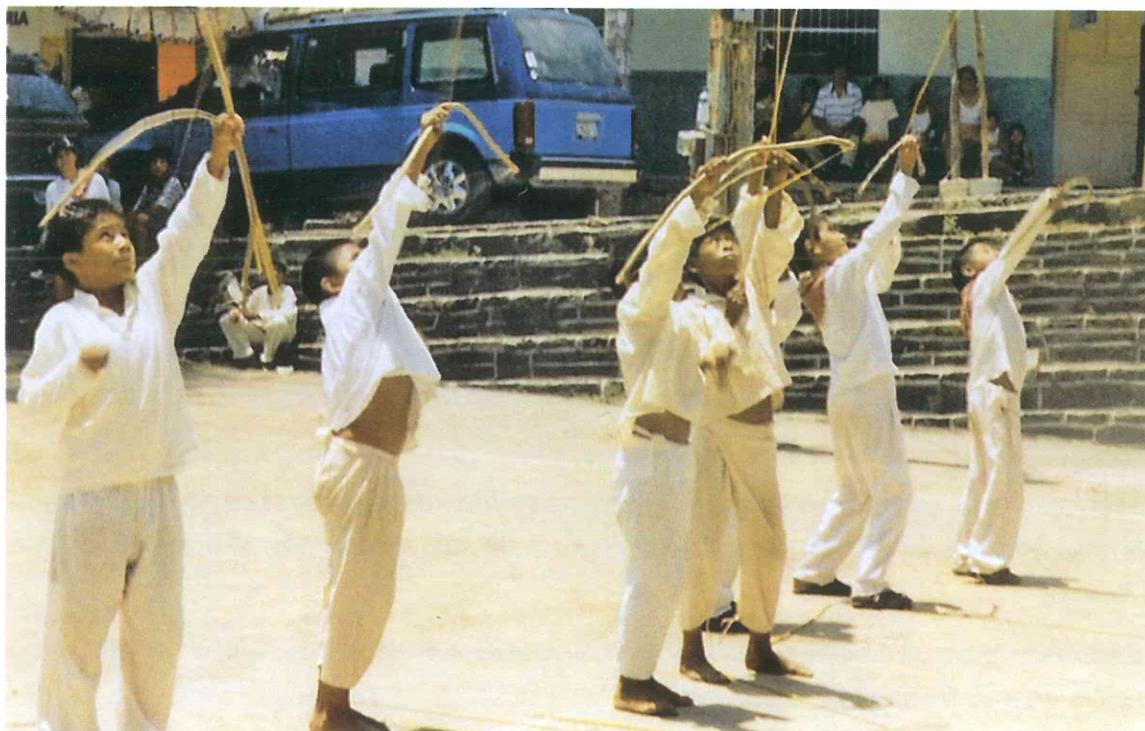
Uitoltlamintlij

En Tanchahuil, Tatacuatla, Oczeh, El Huayal, Picholco, La Pitahaya, Zojualo, conservan esta práctica recreativa. La cacería es una de las actividades más antiguas realizadas por el hombre para la sobrevivencia, al paso del tiempo se torno en una práctica recreativa y de competencia deportiva. Participan dos o más niños o adolescentes varones.

Para elaborar el arco se requiere una vara resistente y flexible, un bejuco y una tira de piel de animal o mecate para fijarlo en la misma obteniendo la curvatura necesaria. Las flechas son hechas con varas resistentes y ligeras..

Se desarrolla lanzando las flechas lo más lejos (longitud), hacia arriba (altura), o hacia un punto específico (precisión). Gana el que llegue más lejos, más alto o haga contacto con el blanco determinado en el menor número de intentos, acierte más veces o se acerque más a éste. Si existe empate se realiza otra competencia o intento con mayor grado de dificultad (en los 3 casos).

Se lleva a cabo en un terreno con algunos puntos de referencia como: árboles, troncos, piedras. La extensión puede variar, debe ser amplio y al aire libre.



Control de Argolla

Malakachnenejmiltlistli

Niños de las comunidades indígenas realizan el juego cuando se trasladan de su casa a la escuela y viceversa, siempre y cuando el terreno lo permita, la mayoría de los niños recorren grandes distancias para llegar al centro educativo, el juego con la argolla o aro los distrae y hace más ameno el recorrido. También lo practican en sus tiempos libres en la comunidad. No existen referencias sobre su origen.

Utilizan una argolla o aro de 40 a 50 cm. de diámetro, hecho de bejuco resistente y flexible, y una vara de árbol o un alambre en el que se inserta el aro.

Cuando compiten, cada jugador conduce su aro hacia un lugar prefijado, no debe caer durante el trayecto, si esto sucede se le descalifica, se valora la habilidad en el control de la argolla aunada a la velocidad. Para la práctica se requiere un espacio amplio y plano de tierra sin obstáculos.

Practican en cualquier época del año, excepto en temporada de lluvia, debido a lo resbaloso y peligroso del terreno.



Juego Aros

Malakachajawilij

Hay referencias de que mujeres de diferentes pueblos lo realizaban desde tiempos remotos. Actualmente lo practican partir de los 6 años, en la región Huasteca

Intervienen dos o más niñas o jóvenes. El juego consiste en lanzar los aros para que caigan ensartados en las estacas o piedras colocadas a cierta distancia. Cada estaca o piedra tiene un valor diferente de acuerdo al grado de dificultad, las participantes son las encargadas de acordar el valor de cada piedra o estaca. Gana la que logra el mayor número de puntos. En caso de empate se realiza un juego extra.

Los aros son elaborados con bejuco resistente. Las estacas pueden ser de diferentes tamaños fijadas en el piso o en un tallo de la palma del plátano; la elaboración de los aros requiere de tiempo, ya que es necesario que el bejuco se encuentre verde para poder manipularlo y posteriormente dejarlo secar para que tenga la consistencia necesaria. Se practica en cualquier época del año.



Trapiche o Palo que rechina al Girar

Kuarrechtlij

Los niños se divierten con esta práctica recreativa de origen prehispánico, practicada en la región sur de la Huasteca, principalmente por niños de comunidades pertenecientes a los Municipios de Matlapa, Axtla de Terrazas y Tamazunchale; Nexcuayo, la Peñita, la Providencia, Tancuilin, Picholco,

Intervienen 3 niños, dos se suben al Kuarrechtlij y un tercero hace girar el palo hasta que uno de los participantes, pida que deje de girar o cae al piso, el que pierde pasa a girar el Kuarrechtlij.

Se desarrolla en un espacio amplio de tierra, si tiene pasto o hierba es mejor para que amortigüe un poco el impacto al momento de caer y evitar se lastimen los niños.

Utilizan dos troncos de madera de pioche, cedro, aquiche o naranjo; para elaborar una estaca y un tronco que se encaja sobre dicha estaca, esta debe ir clavada en la tierra aproximadamente 30 ó 40 cm. con la punta hacia arriba; debe medir aproximadamente 1.50 m., el palo que se coloca arriba mide de 3 a 4 m. Se juega en cualquier época del año, excepto en temporada de lluvia.





Olote que Vuela *Olote Patlani*

Las referencias se pierden en el tiempo, se sabe que surgió como una práctica entre adultos de diferentes pueblos. Dos ó mas jugadores, lanzan el olote lo más lejos o lo más alto posible, el que lo lance más lejos o más alto, será el ganador; la puntuación se da por la altura o distancia alcanzada.

Utilizan un olote (corazón de la mazorca de maíz seco) en la base de esta se insertan varias plumas de guajolote o gallina, se fijan anudándolas al olote con cintas de algodón.

La tradición se ha conservado como una práctica recreativa entre niños, adolescentes y adultos, en su mayoría varones. Se realiza en cualquier época del año, especialmente en la temporada de la cosecha del maíz de agosto a noviembre.

Sillas

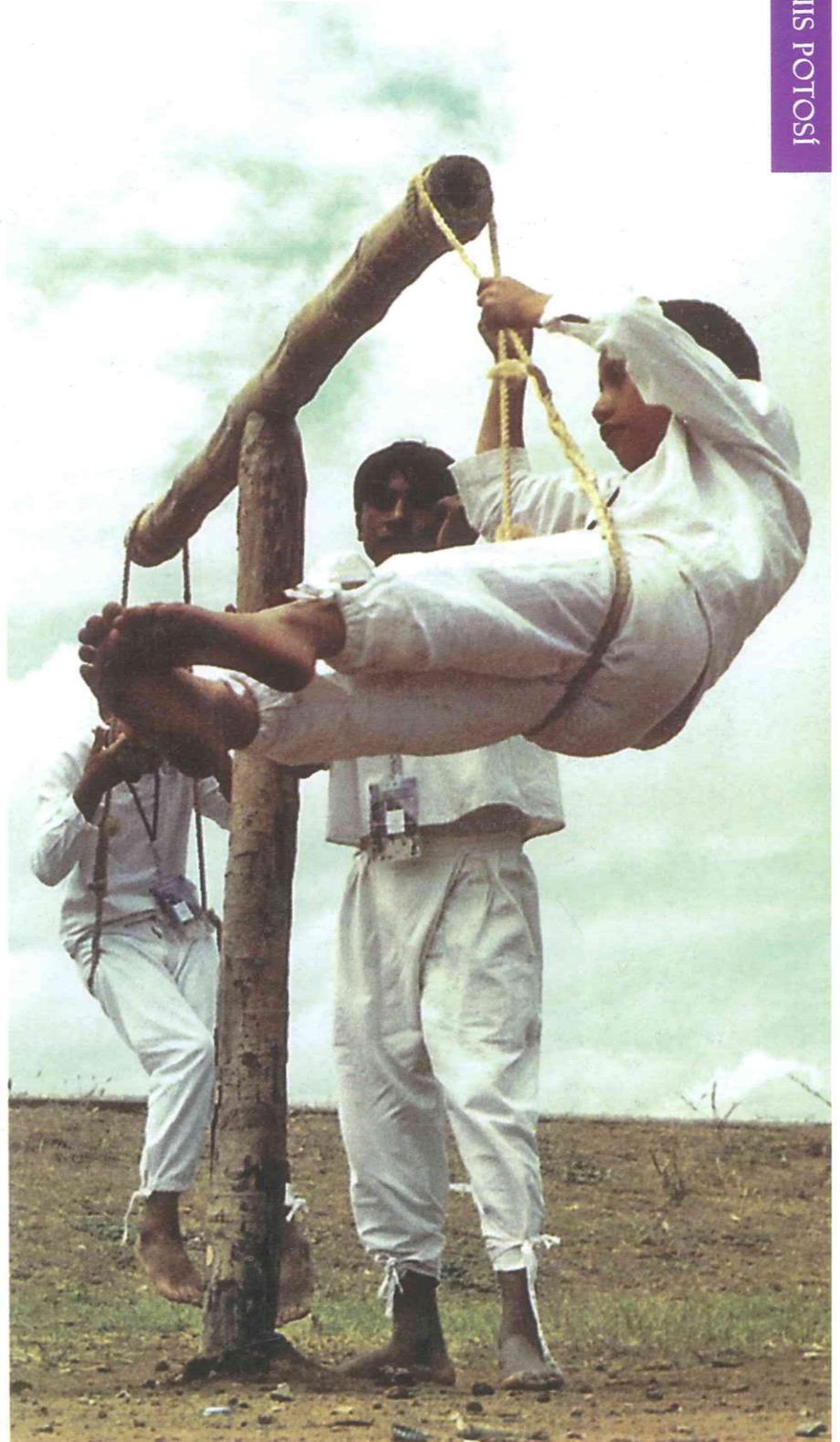
Ikpakua

Actividad propia de la región Sur del estado, lo practican niños de ambos sexos acompañados por un adulto, en; La Peñita, Nexcoayo, La Providencia, Tancuilin y Picholco, pertenecientes a los Municipios de Axtla de Terrazas y Matlapa.

Intervienen 3 personas, dos niños de peso similar, suben a las sillas, la tercera un adulto de preferencia, los hace girar lo más alto posible, hasta que le piden dejar de hacerlo, lo que mucho los divierte.

Se recomienda jugarlo en un espacio de tierra de 5 X 5 m., si tiene pasto es mejor amortigua el impacto en caso de una caída.

Es necesario un tronco de madera de 2.50 m. de largo clavado en la tierra 30 ó 40 cm., al extremo exterior se le hace punta roma, en la que irá montado otro tronco de 2.35 m. de largo con una abertura en la parte media; en los extremos se hacen 2 amarres con mecate, en cada lado colgarán mecapales de ixtle para sentarse. La madera puede ser de pioche, cedro, aquiche o naranjo con un grosor aproximado de 15 a 20 cm.



Palo de Pilón ó Juego del Trompo

Kuachankaka

Niños, adolescentes y adultos, de la región sur de la Huasteca en las comunidades de Picholco, Tancuilín, La Providencia, la Peñita, Texquitote y Nexcuayo, lo practican en un espacio de 5 X 5 m., plano y liso para que el pilón o trompo gire sin dificultad.

Se divierten haciendo girar un pilón de madera; se logra enrollando un chirrión a éste lanzándolo con fuerza hacia el piso y mantenerlo girando con el impulso generado a través de los golpes dados con el chirrión. En competencias, gana el que mantiene más tiempo girando su kuachankaka o trompo.

La manufactura del trompo es laboriosa, la madera que se utiliza es dura puede ser de pioche, cedro, aquiche o naranjo, se le da forma de pilón (cilíndrico con un extremo más estrecho y terminado en punta), el chirrión se elabora con ixtle, atado a un mango de madera. Se practica todo el año a excepción de la temporada de lluvia.





Voladores de Tamaletón

bixom t'io

Actividad con antecedentes prehispánicos. Se acompaña con una danza ritual, no tan conocida como los Voladores de Papantla, Veracruz. Gracias a los viejos capitanes Martín Crisóstomo y Juan Trujillo ha perdurado la tradición hasta nuestros días en la comunidad de Tamaletón (lugar de milpa de zacate), municipio de Tancanhuitz de Santos.

Inician con la danza “El Gavilán”, forma de agradecimiento al señor del maíz Dhipaak, quien protege las cosechas del mes de agosto. El ofrecimiento se acompaña con música tocada con flauta de carrizo y un tamborcito de forma cuadrada al cual golpean con un percutor, emplean incienso, velas y refino conocido como aguardiente, oran a la madre tierra antes de subir al mástil.

En el extremo superior del palo el cual mide entre 30 y 50 m. de altura, se inserta una pieza cilíndrica de madera de la cual sale una estructura cuadrangular, en cada uno de sus lados se sujetan las cuatro sogas largas y fuertes que pasan por los agujeros hechos en el bastidor.

Los participantes suben a la cima por una cuerda enrollada en el palo a manera de escalera, lo hacen ataviados con su indumentaria tradicional. Durante la ceremonia previa al vuelo emplean un penacho de color rosa como tocado, dos bandas de color sujetas al pecho, una amarilla y otra verde, en las muñecas se colocan unas pulseras de donde cuelgan plumas de pavo, utilizan sonajas y otros instrumentos musicales.

Terminada la ceremonia el capitán se coloca en el extremo superior del tronco en el centro de la pieza cilíndrica, con un guajolote pequeño como ofrenda, saluda al gran señor Maamlab, dueño de la vida de todos los hombres, sorbiendo aguardiente y expulsándolo a los cuatro puntos cardinales, ahí danzan al ritmo de su sonaja y tambor, mientras se descuelgan del bastidor cuatro hombres vestidos de pájaros, produciendo la rotación, por la fuerza centrífuga, hacen que las cuerdas se tensen y que los cuatro voladores sujetos por la cintura al mecate, parezcan materialmente volar, al completar trece vueltas cada volador, llegan al suelo y a una señal giran para terminar simultáneamente de pie.

Se practica en las fiestas patronales de distintos poblados, especialmente el día 15 y 28 de septiembre.

Disco Giratorio

An wilil

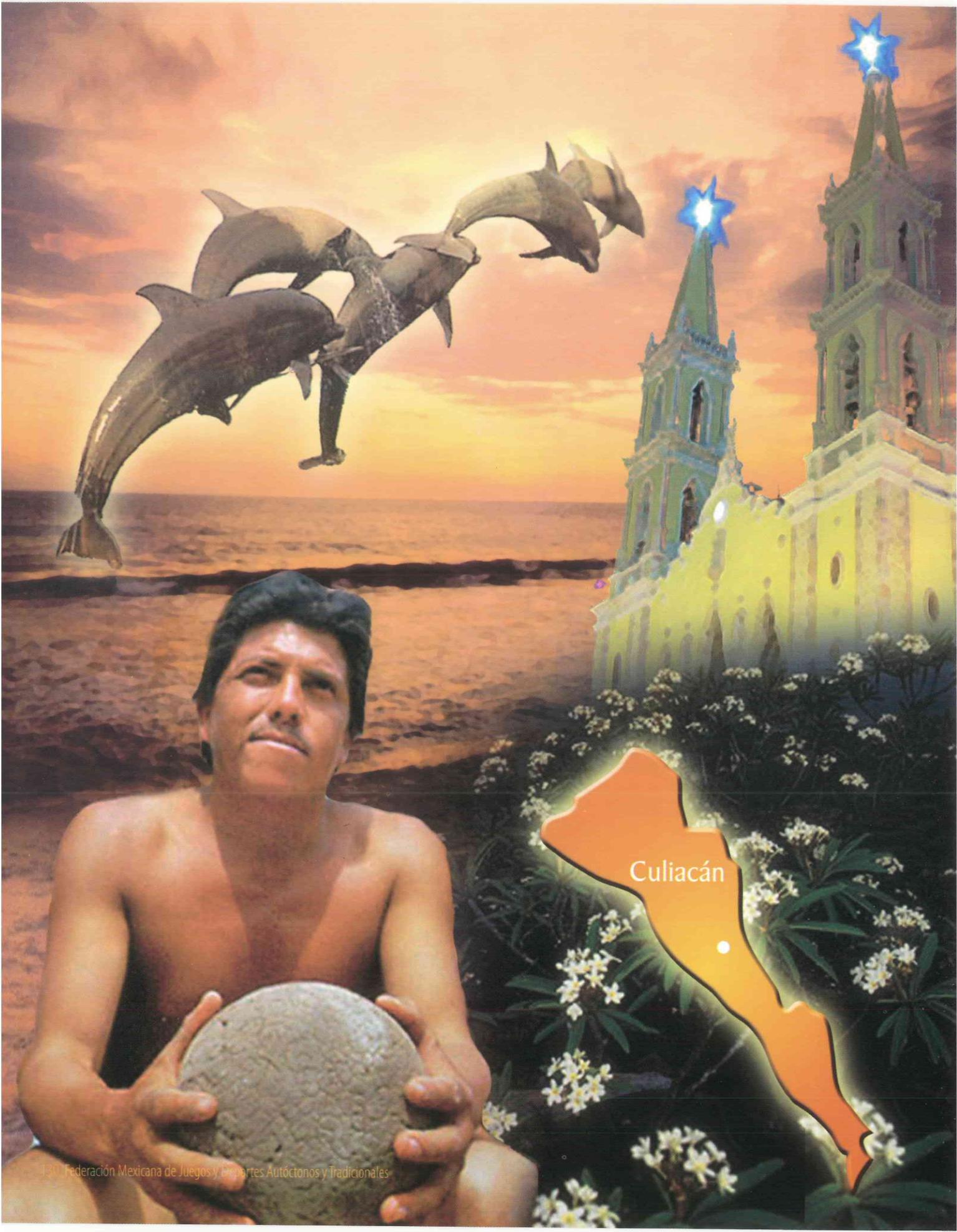
Niños y niñas, hacen girar un pedazo de madera con forma de disco empujado por un palo en forma de gancho, bastón o "L", en la actualidad en las comunidades indígenas realizan este juego cuando se trasladan de su casa a la escuela y viceversa si el terreno lo permite, la mayoría de los niños hacen grandes recorridos rumbo al centro escolar, al ir jugando el disco giratorio se divierten y hacen más amena la distancia que recorren, también es practicado en su tiempo libre en la comunidad.

El juguete está hecho de madera resistente de cedro, pioche, o aquiche que no se parta al cortarla y darle la forma de disco. El gancho o bastón puede ser de madera del árbol de limón, naranjo, u otros.

No existen referencias de origen, los niños lo realizan como una actividad espontánea, particularmente en comunidades indígenas del municipio de Aquismón como: San Miguel Tamapatz, Lanim Tancuime, La Eureka, Tanute, Tampate, y en otras comunidades de la huasteca Potosina. Participan niños de 6 a 12 años de ambos sexos, predominan los varones, en cualquier época del año, excepto en temporada de lluvia.



Informantes:
Mtro. Luis Marcos Favela Artea y
L.E.F. Saúl Favela Artea.



Sinaloa



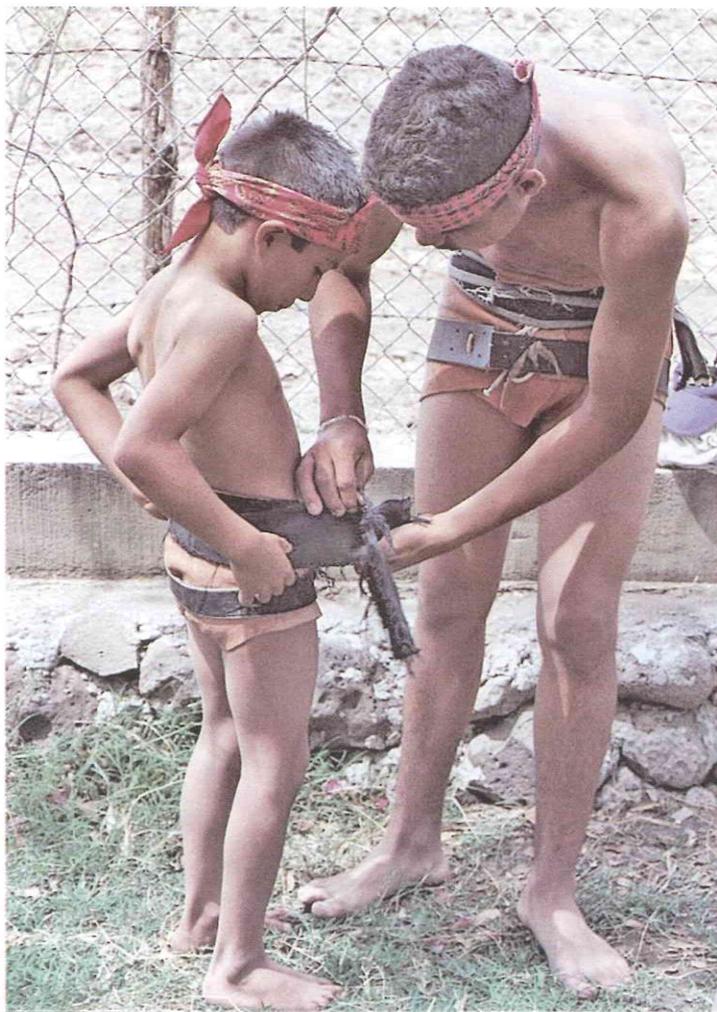
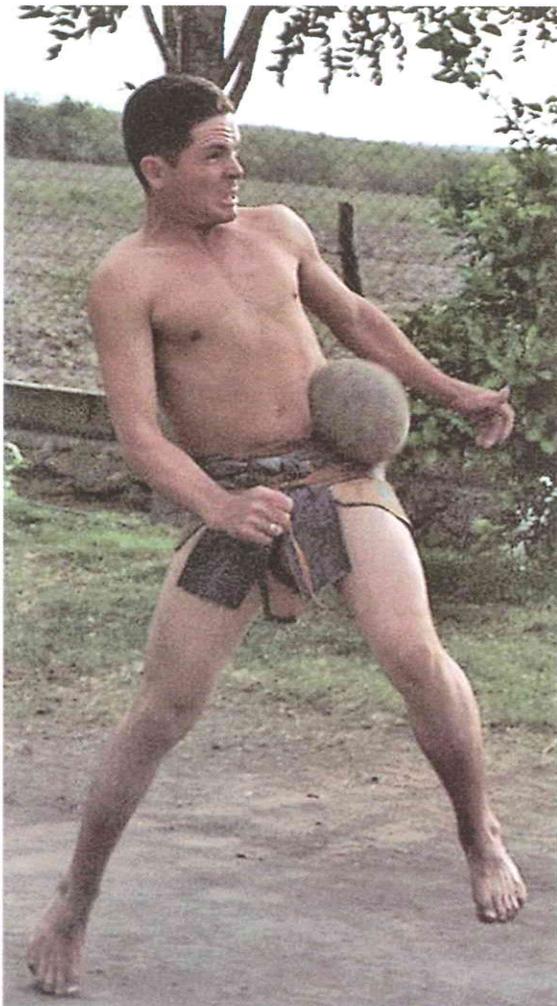
Se localiza en el noroeste del país, la región es famosa por su actividad pesquera, agrícola y ganadera, ocupando el primer lugar en producción de camarón en granjas, así como en la producción de jitomate.

Es el único estado del país en donde se ha conservado la práctica del juego de Ulama en sus tres modalidades. En las comunidades de los Llanitos, la Sábila, Mármol del municipio de Mazatlán, y el municipio de Escuinapa, se practica el Ulama de cadera.

En los municipios de Mocorito, Culiacán, Guasave, Angostura, Culiacansito, Salvador Alvarado (Guamúchil), se practica el Ulama de antebrazo, modalidad con mayor número de practicantes.

En los municipios de Culiacán y Salvador Alvarado se practica el Ulama de mazo, por un reducido número de jugadores.

Con el espíritu de estimular la práctica y conservación de este singular juego con referencias milenarias, la Federación en coordinación con la Asociación Estatal organiza año con año el Encuentro Estatal de Ulama en sus tres variantes; asisten niños, jóvenes y viejos jugadores para hacer remembranzas de las glorias vividas en el taste.



Ullama

El antiguo Ullamalitzli (nombre del juego de pelota en náhuatl) practicado en Mesoamérica en la época prehispánica, antecedente de este deporte, actualmente es el que más se asemeja a las descripciones hechas por los cronistas del siglo XVI.

Ha sido ampliamente investigado y estudiado por especialistas en el tema; arqueólogos, antropólogos e historiadores, quienes la avalan como una disciplina milenaria, que ha logrado continuar hasta nuestros días.

Ullama de Cadera

El campo de juego o taste, como ellos le llaman, mide 50 m. de largo por 4 de ancho, orientado de norte a sur, dividido por una línea central llamada analco. (al otro lado del río en lengua Nahuatl)

Participan 5 jugadores por equipo llamados Taures, uno más en la cabecera del Taste, el “golpeador”, éste no entra campo. La pelota es de hule natural elaborada con la técnica antigua, pesa 4 kilos.

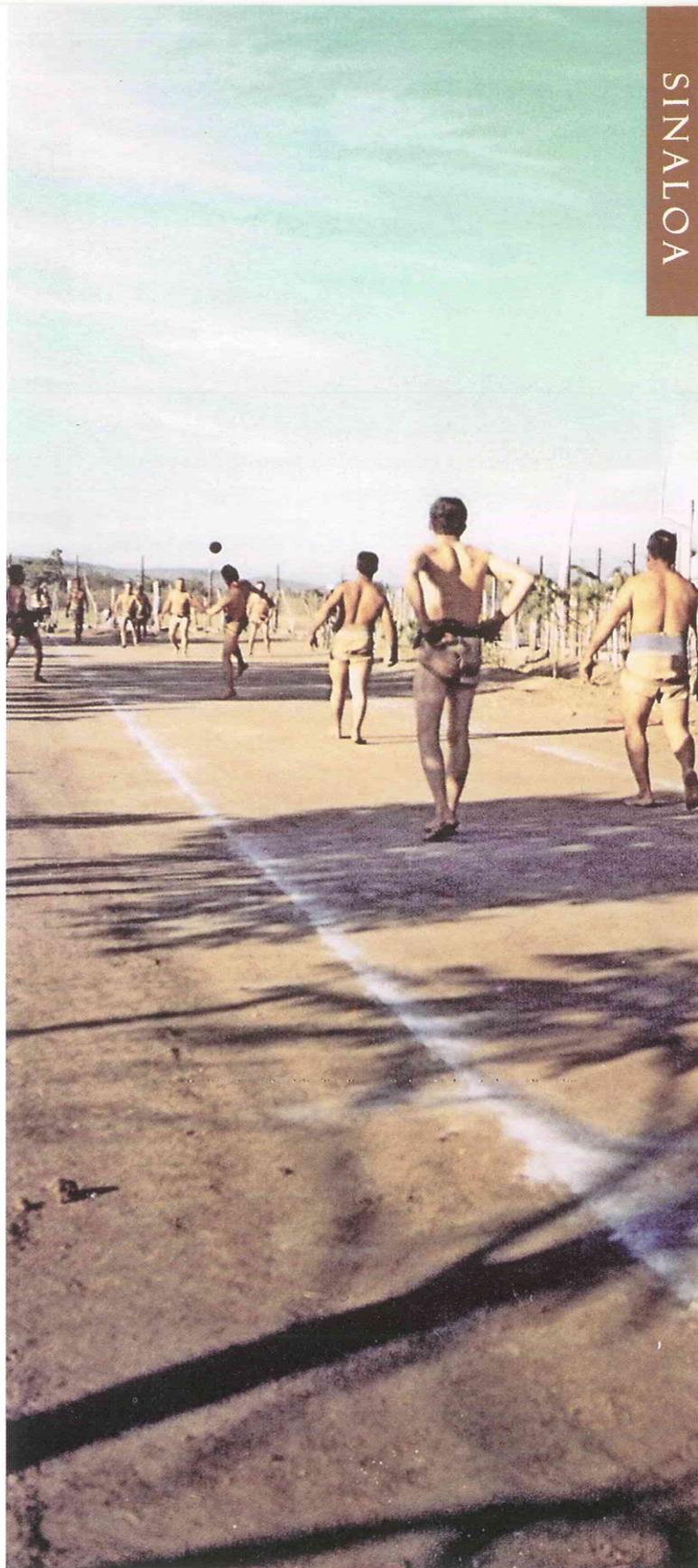
El atuendo de los jugadores se llama fajado, y consta de 3 piezas:

- 1.- Braguero de cuero de venado, colocado sobre el calzoncillo.
- 2.- Una faja de mezclilla enrollada en la cintura con la que se asegura el braguero.
- 3.- Un cinturón grueso de cuero llamado “Chimale (en náhuatl “escudo”) amarrado a la altura de los glúteos.

Se golpea la pelota con la cadera (cuadril) el cual tiene que pasar por arriba del Analco para que el juego pueda continuar, dicho golpe es alterno.

Se gana cuando uno de los equipos logra hacer 8 rayas o puntos. El conteo es complicado, se da por acumulación y resta. Cuando se llega a una fase llamada Urra que se da en las rayas 3, 5 y 7, el juego se torna más interesante, esto propicia que el final del partido se pueda alargar, en ocasiones hasta varios días.

El juego es vigilado y sancionado por uno o dos veedores o jueces, se sitúan a un costado del analco, su decisión es inapelable, cuidan que se respeten los acuerdos que sobre las reglas del juego deciden antes de iniciar el partido.



Ulama de Antebrazo

Podemos observar en esta variante la precisión, habilidad y fortaleza de los hombres que celosamente mantienen viva esta tradición.

El campo de juego o taste mide 120 m. de largo por 1.20 m. de ancho, dividido por el "Analco". La pelota es de hule natural, pesa entre 450 y 500 gramos.

Los jugadores se cubren el antebrazo con una faja de algodón de más de 3 m. de largo y 3 cms. de ancho en un extremo, hasta 1 cm. en el otro, reforzada por varias costuras a lo largo de ella.

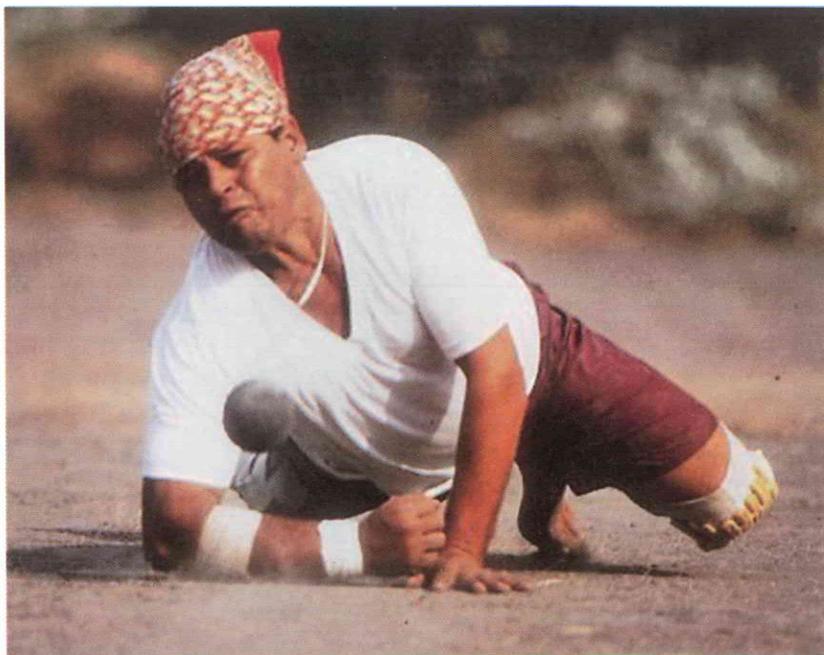
Utilizan rodilleras y una gamuza de piel de venado que llaman Cuera, les cubre el muslo de la cintura a la rodilla, del lado con el que juegan, como protección en la caída cuando topan un male.

Participan con 3 jugadores por lado, en ocasiones 2 contra 2, o se llegan a retar en un "mano a mano".

Cada uno debe golpear la pelota con el antebrazo de manera alterna, para que el tanto sea bueno siempre debe de pasar por arriba de Analco, el cual se traza con el borde externo del pie, lo hacen visible colocando en los extremos dos piedras o envases de cerveza.

Inicia con la pega, es decir, golpean la pelota cuando esta quieta y exactamente a la mitad del analco, el que gana esta acción realiza el male.

El sistema de puntuación es parecido al Ulama de Cadera, se da por acumulación y resta. Esta forma poco común de conteo carece del número 2, del 1 pasa al 3, continuando con la numeración normal. Después de lograr el punto cinco se hace cambio de campo, se continúa el juego hasta que uno de los equipos llega a 9 rayas o tantos y gana el partido.





Ulama con Mazo

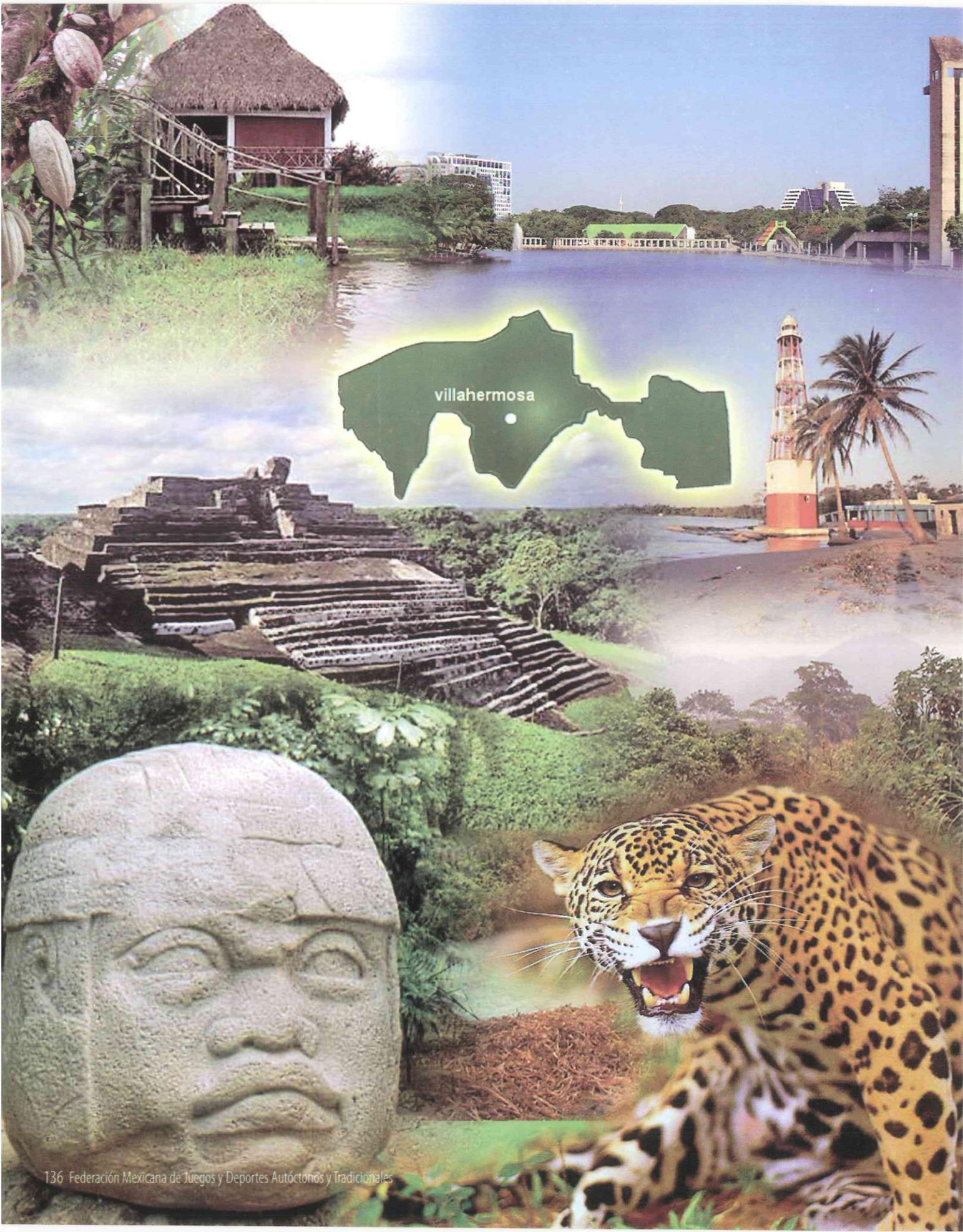
La pelota es de hule natural, pesa 500 gramos y es golpeada con un mazo de madera de forma especial, que se toma con ambas manos, pesa entre 6 y 7 kilos. Juegan 4 contra 4, ó 3 contra 3.

Utiliza un Toste de 120 m. de largo por 1.20 de ancho, lo divide el analco en donde se colocan los Veedores o Jueces. El sistema de puntuación se da por acumulación.

Cuando un equipo llega a 8 rayas o tantos, se da el cambio de campo, termina el partido cuando uno de los equipos consigue las 8 rayas restantes para llegar a 16.

Las tres modalidades se practican sábados y domingos en las comunidades referidas, algunas veces los juegos son por compromiso.

Informantes: Hermanos Jesús Ramón,
Juan Diego y Samuel Sánchez Cabrera,
Lic. Florencio Villa Gallardo,
Profra. Rina Cuellar Zazueta,
Maestro Miguel Valadez Lejarza (q.e.p.d.).



villahermosa

Tabasco



Nacajuca es considerado el lugar donde floreció la cultura chontal, ubicado al Norte del estado de Tabasco; geográficamente está rodeado de ríos muy caudalosos y pantanos, fácil de inundar, por lo que algunos grupos emigraron a zonas más altas en busca de mejores tierras para sus cultivos; como son el municipio del Centro, Centla, Macuspana y Jonuta.

Narran algunos historiadores, que Nacajuca fue fundada por los pobladores Mayas-Chontales, aproximadamente en el año de 1325.

Cuando Hernán Cortes 199 años después, en su ruta a las Hibueras (Honduras) pasara por tierras de Tabasco, se topó con una población que llamó Anaꝥuxuca, el Cronista Bernal Díaz del Castillo refiere como Nacaꝥuxuca, en lengua Náhuatl quiere decir "Lugar de las caras pálidas o descoloridas".

El historiador Marco E. Becerra coincide con lo anterior, define Nacajuca con el vocablo "Naca-shushucan" de nacatl que significa carne, shushuctic, descolorida o pálido, y can entendido como terminación toponímica.

Los chontales antiguos eran de estatura regular, complexión delgada y fuerte, cabeza redonda, cabello abundante, negro, lacio y grueso; pelo escaso en las demás partes del cuerpo (lampiños); ojos negros y piel oscura, reservados con personas desconocidas.

Como todo grupo humano, tenían costumbres y tradiciones propias, manifiestas en la música de tamborileros, sus danzas y juegos autóctonos; lo que refleja profunda y antigua identidad.

A partir de 1993, los chontales participan en el movimiento de recuperación, difusión y preservación de sus prácticas deportivas y recreativas, coordinado por maestros y promotores en el área indígena. Año con año la presencia del grupo étnico se significa, ha incrementado notablemente el número de actividades rescatadas, impartidas actualmente en escuelas primarias de educación bilingüe del estado. Mismas que a continuación se describen:

Carrera Juk'uo de Callucos

Pueden divertirse o competir, en parejas niños con peso semejante, o en relevos por equipos de cinco integrantes. Uno de los dos jala al otro que va sentado en una penca de la palma del Corozo (calluco) de 1 a 1.20 m. de longitud, arrastrándolo hasta el sitio predeterminado, ahí cambian de posición, el que jalaba, ahora lo jala hasta la posición de inicio de la carrera. El equipo o pareja que llegue primero gana.

Se requieren pencas o cuencos de la palma del corozo secos, tantas como participantes se tenga y un área verde al aire libre de preferencia.





Juego del Corozo

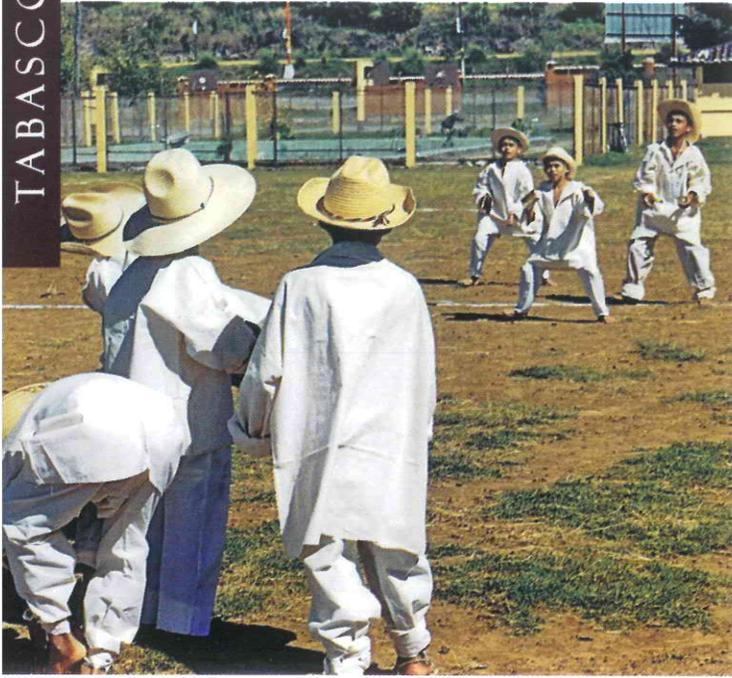
El nombre proviene del implemento utilizado, producto de la palma conocida con el nombre de Corozo, característica de la región. En los contextos arqueológicos más tempranos de Tabasco se observan evidencias del probable consumo de la nuez de esta palma. (Tabasco Prehispánico, Gobierno del estado 2001). Lo que indica el conocimiento y uso de este recurso natural desde épocas remotas.

Es practicado en equipos integrados por cinco jugadores cada uno, la pelota es maniobrada e impulsada con la hoja de la palma. El objetivo es llevar la pelota a la meta del equipo contrario, la cual se marca con un orificio cavado en la tierra o un cesto de mimbre.

Gana el equipo que logre introducir más veces la pelota en la meta o en un tiempo predeterminado el que haga mayor número de anotaciones.

La contienda se realiza en un espacio abierto de 40 m. de largo por 20 m. de ancho, marcado con cal. En la parte media de las líneas que delimitan los extremos de la cancha, se ubica la meta.

Se utiliza una pelota de bejuco, las pencas (corozos) y el cesto o meta hecha de mimbre de 50 cm. de diámetro y 30 de fondo, utilizado en la región para la pesca. Se enreda el bejuco hasta alcanzar un diámetro de 12 a 15 cm., (pelota cañita) en lengua chontal Tapine. Propio para niños y niñas de 6 años en adelante.



El Juego de Pelota

Julu Julu

Formados los equipos hasta con 6 participantes, se separan a una distancia previamente acordada, el que tenga la pelota la lanzará lo más elevado posible, los integrantes del otro equipo tratarán de atraparla, hecho esto la devolverán en los mismos términos, gana el equipo que atrape más veces la pelota en el lapso de un tiempo preestablecido.

El juego puede terminar cuando los participantes se sienten cansados, o simplemente ya no desean continuar. La pelota es elaborada de bejuco con diámetro de 12 a 15 cms.

El Juli Juli

Variante del Julu Julu, se realiza por parejas, los jugadores se separan a una distancia determinada para que uno de los dos participantes lance la pelota, y el otro la atrape con su sombrero.

Otra forma; en un cuadrante un jugador lanza la pelota para que el receptor la golpee con la mano, si al lanzarla no es atrapada, correrá hacia una base de concha de coco antes de ser tocado; el jugador en turno hará lo mismo que su antecesor, mientras que el otro que estaba pisando la primera concha de coco avanzará hasta pisar las tres bases distribuidas en cada uno de los extremos de un ángulo recto de tierra o pasto. Cuando se toca o se atrapa a un niño, la pelota estará muerta, el equipo ganador es aquel que logra anotar más corridas, al pisar el tercer coco. (similar al béisbol)

La pelota se elabora con mecate, el sombrero con cintas de guano extraídas de las palmas. Los materiales poco a poco se están extinguiendo de la región, lo que contribuye a que la tradición se este abandonando. Anteriormente los juegos se practicaban casi todas las tardes, en los patios de las casas o en el campo.. Cabe aclarar que los juegos, no tienen la intención de vencer al contrario, el propósito es divertirse después de las labores del campo, y fortalecer la amistad entre los vecinos o los pueblos.



Jolo-Jolo

Niños y niñas de 6 a 12 años, con una penca de la palma del corozo, y un sombrero de palma por pareja. Uno de los niños sentado sobre la palma es arrastrado, con el sombrero en la mano impulsa la pelota a una distancia acordada por los jugadores.

La pelota se elabora con el corazón de la cañita (ver juego del coco), su tamaño varía entre 8 y 10 cm. de diámetro. Las pencas se pueden barnizar, pintar de colores o utilizar al natural; cuando se rompen o se dañan se amarran con bejuco.

Variantes:

- Por parejas (sin hacer cambio)
- Por equipos de 6 (relevos)
- Por combinación de ida y vuelta (el que jaló, será jalado)
- Se sugiere que el peso de los niños sea equitativo

El número de variantes depende de la creatividad de los participantes.

La altura de la palma del corozo alcanza entre 6 y 8 m. su fruto era utilizado antiguamente para lavar la ropa (como jabón); alimento para los animales de corral o para hacer agua.

“Me gustaría que otros estados jugaran nuestros juegos, que se realicen intercambios culturales y se siga contribuyendo con las investigaciones de nuestras prácticas tradicionales.”

Prof. Héctor Manuel Ocaña Hernández



Juego del Coco

ts'ajelja'

Se llama así por que el implemento con el que se juega es del tallo de la palmera de coco. Lo practican niños de la comunidad de Guaytalpa.

El tronco es de 1 m. de alto por 20 cm. de grueso. En la parte media se hace un orificio, en ocasiones iniciado por el pájaro carpintero, se adapta para el juego raspando hasta alcanzar 20 cm. de diámetro para el paso de la pelota.

La pelota se elabora con el corazón de la cañita, producto de las regiones húmedas y pantanosas de la región, se corta la planta, se pone a secar y se pela para dejar el corazón, el que se va enredando hasta quedar de 7, 8 ó 10 cm. de diámetro; en ocasiones se atraviesa con una aguja cruzándola varias veces para que no se desate. El peso varía según la cantidad de tiras que se utilicen. Se lanza con una mano, de atrás hacia delante sin ser una regla.

Lo juegan hombres, mujeres y niños a la orilla de los arroyos donde con facilidad se encuentra el tronco. Participan dos equipos uno de cada lado del tronco, integrado por 5 o más jugadores sin rebasar los 10.

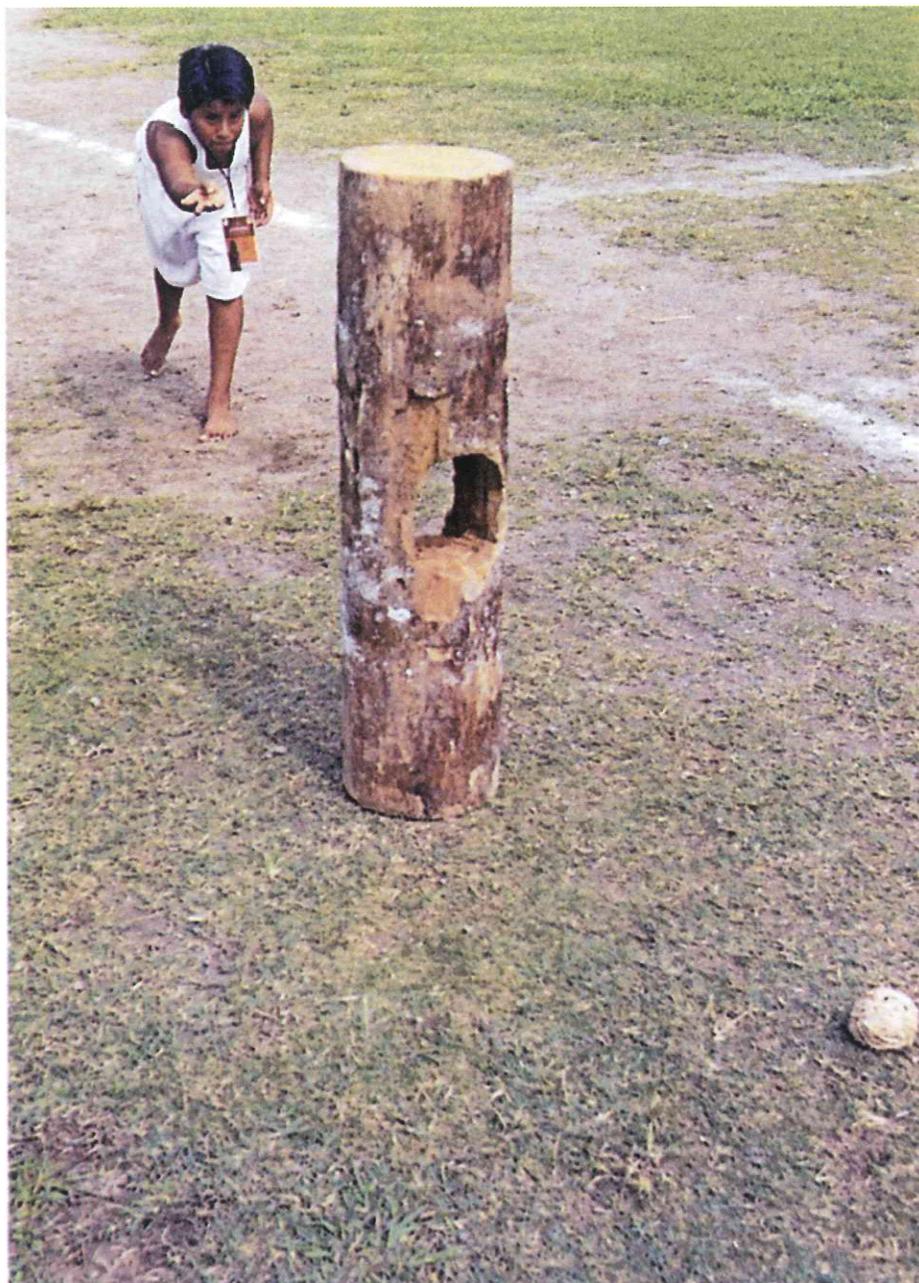
Se inicia con un lanzamiento de la pelota hacia el equipo contrario, si la atrapan van primero, si no, hacen cambio nuevamente, hasta que alguno la atrape.

El tronco se coloca en posición horizontal, 3 ó 4 m. atrás de cada lado se ubican los integrantes de los equipos.

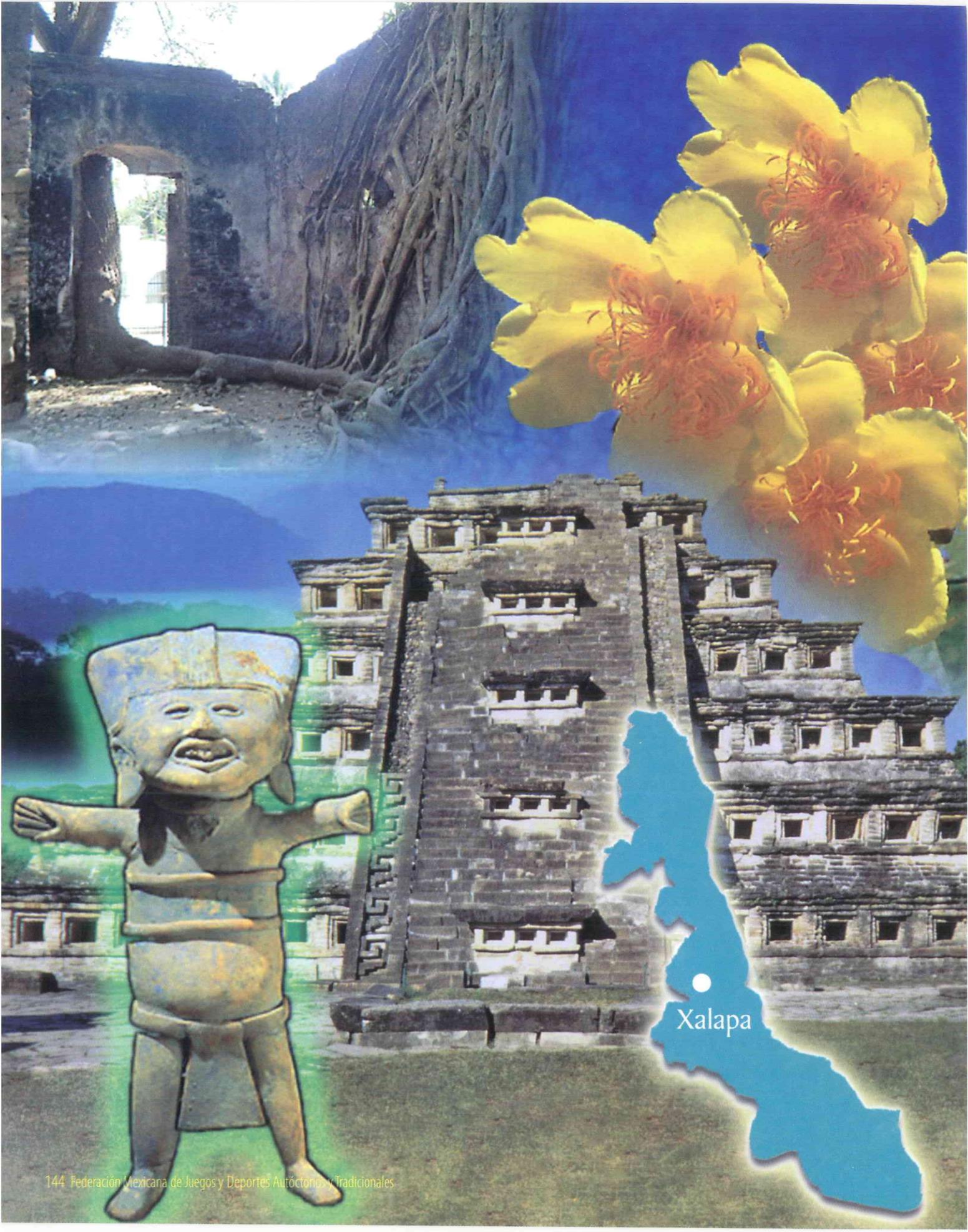
Cada equipo debe tener 3 pelotas, cada jugador hace tres lanzamientos consecutivos al hoyo.

- Si atraviesa el hoyo es 1 punto,
- Se anulan todos los lanzamientos que no atraviesen el hoyo
- Si cae en medio también se anula
- Los integrantes del equipo pasan consecutivamente
- Se suman todos los puntos del equipo
- Se completan cuatro rondas en posición horizontal
- Se realiza una última ronda en posición vertical (quinta)
- En vertical cuenta 2 puntos al atravesar el hoyo
- Gana el equipo que acumule más puntos.
- Se pueden hacer equipos mixtos y de diferentes edades

La indumentaria es la cotidiana, a veces se apuesta el refresco o dinero simbólicamente. Se juega cuando se encuentra un tronco adecuado, sólo se utilizan los troncos que caen por si solos, nunca se corta uno de pie, esto para salvaguardar las riquezas naturales.



Informante: Prof. Ignacio Torres Lázaro, Profra. Natividad de la Cruz Sánchez,
Profr. Miguel A. Luciano Esteban y Prof. Héctor Manuel Ocaña Hernández.



Xalapa

Veracruz

Situado en el sector oriental de México, perteneciente a la región del Golfo; limita por el norte con el estado de Tamaulipas, por el este con el golfo de México y el estado de Tabasco, por el sureste con el de Chiapas, por el sur con el de Oaxaca y por el oeste con los de Puebla, Hidalgo y San Luis Potosí.

Los grupos étnicos que habitan el Estado son:

- Totonacas.
- Popolucas.
- Nahuas de la Huasteca Veracruzana.
- Huastecos de Veracruz.

Las Lenguas que aún se hablan en el Estado son:

- Náhuatl
- Otomí (Ñahñú ó Hñahñü)
- Mazateco (Hashuta Enima)
- Lenguas Chinatecas (Tsa Iujmi)
- Popoluca (Núntahá'yí ó TuncaꝞꝑꝛce)
- Aguacateco
- Ben'zaa ó Binniza ó Bene
- Totonaca (Tachihuiin)
- Huasteco (Teenek)
- Zoque (Ó de Püt)
- Tepehua (Hamasiꝑimi)

En el 2002, Veracruz fue sede del V99 Encuentro Nacional de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, la alegría y hospitalidad de este pueblo permitió modificar el formato del evento incorporando talleres de varias actividades, lo que puso en contacto a cientos de niños con esta riqueza cultural. Concientes de su rico pasado los grupos étnicos de Veracruz continúan con la investigación y desarrollo de los juegos:

Globos Voladores de Papel

Consiste en elaborar y volar globos de papel de china con ayuda de aire caliente, existen competencias para seleccionar el mejor diseño y el que vuele si contratiempos. No se tienen antecedentes precisos de su práctica pero es una tradición del municipio de Coatepec.

Una vez elaborado los globos, se procede a inflarlos, para competir en diseño y vuelo.

Se elaboran de la siguiente manera:

- Se cortan tiras de papel china (½ pliego).
- Se pegan 4 tiras por su parte angosta con engrudo (2 en 2)
- Se pega un pliego completo con otro, en total 6 cuadros y se le pega una tira.
- Con las tiras se hace una cruz para formar la base de un cubo, un lado debe ir muy bien pegado y otro debe ir abierto en donde se colocará la canastilla.
- Se forma el cubo
- Las uniones se hacen sobre una tabla de aproximadamente 2m. x 10cm. de ancho, sobre el piso liso y firme.
- Un vértice del cubo se anuda con hilo cáñamo para sostener el globo con una vara, bambú o caña según el tamaño del mismo.
- Se corta el otro extremo haciendo pestañas para colocar la canastilla metiéndola dentro del globo en equilibrio y revisando que éste al ras y se corta el sobrante. La orilla de la canastilla se forra previamente con periódico, se pega con engrudo.
- Se necesita una rosquilla de estopa forrada de manta para impregnarla de petróleo exprimiéndola y colocándola en la punta de la canastilla.
- El globo colgado de la vara se debe llenar con aire utilizando un soplador.
- Una vez inflado se enciende la rosquilla de estopa y se tapa con el soplador, esperando a que se infle con el aire caliente, se va elevando sosteniéndolo con los brazos, sujetándolo por la canastilla, finalmente se suelta al aire.
- Para elaborar la canastilla se requiere alambre precocido, con el que se hace un círculo de 11/2 cuarta y los peroles de 15 cm. de largo.
- Se requiere una tela o trapo para limpiarse las manos constantemente.

Materiales y preparación del engrudo:

- Agua, 1kg. de harina blanca de maíz, 2 limones, 2 cucharadas de aceite .
- Se disuelven las 2 cucharadas de harina en agua como atole, se agregan los limones y el aceite mientras se cocina, que quede como pudín y se deja enfriar.

Se efectúan las competencias en las fiestas patronales del pueblo, o en festejos importantes.





La Chicharra

Niños y niñas de Coatepec hacen que la chicharra baile y gire al hacerlo se escucha un sonido muy peculiar que semeja el zumbido que hacen ciertos insectos de la región, conocidos como chicharras.

Los niños organizan competencias en las que gana el que la mantenga más tiempo bailando, en otras ocasiones gana quien la haga zumbar más fuerte.

Se elabora con una bellota, fruta del encino, se deja secar al sol, después se penetra con un punzón o tijeras en la parte de arriba y de abajo, posteriormente en un lado y con la ayuda de un alambre se ahueca; después un palillo de bambú previamente preparado de unos 10cm. de largo se le inserta tratando que ajuste bien, impregnándolo previamente con cera de Campeche para que pegue mejor, se corta el extremo sobrante, el otro lado queda de 7 a 8 cm. de largo, se necesita un hilo de 30 cm. de largo que se inserta a una tablita de 10 X 1cm. con un orificio por donde pasa. Se enredará al palito de la chicharra y con ayuda de la tablita se hará bailar desenrollándolo del mismo. Se practica en cualquier época del año.

Patolli

En una lámina del “Códice Magliabechi” aparecen 2 jugadores que están sentados en pequeños petates, vírgulas de la palabra salen de sus bocas, tres de uno y dos del otro. Los otros dos personajes, contemplan el juego; una flor bajo el patolli (del verbo náhuatl “Patoloa” que significa jugar), se refiere al Dios de las flores Macuilxochitl, deidad especial de este juego para los antiguos mexicanos.

El número de casillas a recorrer es de 52 que representan los años del siglo mexica. El número de jugadas debe arrojar un cómputo astronómico-cíclico. Una especie de frijol grande con perforaciones, hacia las veces de dados para jugar el patolli y estos frijoles eran generalmente cinco, en honra a la deidad del juego “Cinco Flor”.

En la época prehispánica los jugadores de patolli andaban en las fiestas con un rollo de petate, es decir, la mesa de juego bajo el brazo y los frijoles para el mismo, ensartados en sendos hilos.

Actualmente se practica en comunidades nahuas de Milpa Alta, en el DF. y en algunos lugares del Estado de Morelos, Estado de México y Veracruz.

El objetivo es recorrer las 52 casillas del tablero como lo indica la gráfica.

Se juega entre 2 ó 4 personas con 1, 2, 3,4 ó 5 semillas cada uno. Las semillas o fichas se adelantarán de acuerdo a los valores de los colorines y las posibles combinaciones (ver gráfica).

Cuando la primera semilla se encuentre en la casilla 10 O después de ésta, se ubicará en el tablero la siguiente semilla que avanzará hasta la subsiguiente tirada, se arrojarán los colorines tantas veces como fichas se tengan en el tablero. Antes de mover las fichas, cada uno de los jugadores lanzará los colorines las veces que les correspondan, y un apuntador anotará las cuentas de las tiradas con base a los puntos resultantes, de este modo se decidirá quien inicia.

El jugador elige el orden que desee al momento de mover las fichas. Es opcional seguir el orden de las tiradas, pero es inevitable mover las fichas que están en juego.

Si alguien tiene tres fichas en el tablero y al echar los colorines obtienen los puntos 2, 3 y 4; adelantará una ficha 2 espacios, otra 3 y la tercera 4. Si la ficha de un jugador fue desalojada y no tiene otra en el tablero, la pondrá en la entrada como al principio. Para salir, una tirada de 10 o más puntos vale 1.

Las fichas regresarán al sitio de partida con puntuación exacta, de no ser así iniciarían un nuevo recorrido. Para que una ficha abandone el tablero estando en la casilla de salida, tendrá que obtenerse en el siguiente turno un solo punto, si caen 10 o más puntos contarán como 1, si no, la ficha permanecerá allí, hasta alcanzar la puntuación, perdiendo los puntos correspondientes, siendo los que el jugador decida

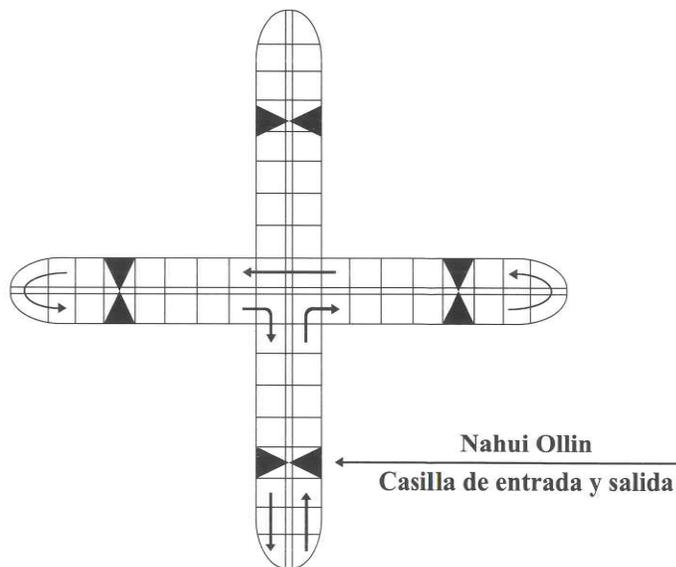
Cuando una ficha termina su trayectoria, el jugador tirará tantas veces como sumen las fichas que hayan salido y las que están en juego. Si un jugador tiene 3 fichas sobre el tablero y 2 que concluyeron el recorrido, arrojará los colorines 5 veces, combinando los puntos, mínimo cada ficha avanzará 1 espacio.

Casillas seguras.

- Las marcadas con el NAHUI HOLLÍN.
- Las 4 casillas centrales.
- Las señaladas con 2 círculos concéntricos
- Formamos casillas seguras acomodando 2 semillas del mismo color en casillas del propio reino.

Por reino se refiere a cada una de las cuatro figuras: conejo o tochtli, pedernal o tecpatl, casa o calli y caña o acatl que se encuentran en cada salida y que se repiten en el tablero.

En el centro es válido colocar cualquier cantidad de semillas que pertenezcan al reino; si llegara 1 o más semillas que no correspondan a este reino serán eliminadas. Cuando una semilla de un jugador alcanza a la de otro, ubicada en un lugar que no sea seguro, la desalojará. En las casillas seguras sólo se situará una semilla del mismo reino, excepto los espacios centrales,



VALORES INDIVIDUALES

- = 1
- ⊙ = 10
- ⊗ = 15
- ⊘ = 20

TIRADAS PROBABLES

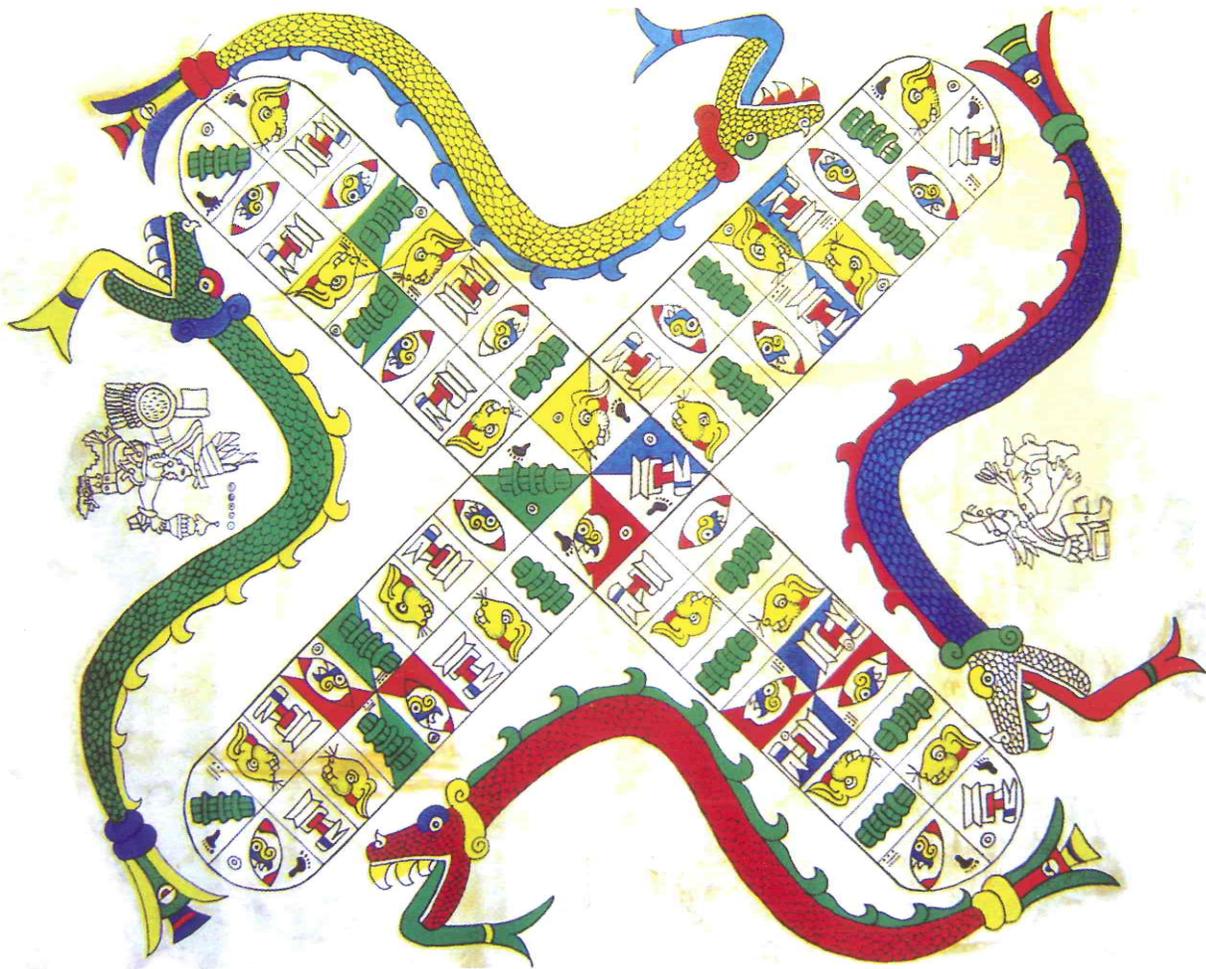
Si al arrojar los colorines sólo uno muestra los puntos, los valores son :

- = 1
- ⊙○ = 10
- ⊗○ = 15
- ⊘○○○ = 20

y no pasarán las semillas de los demás jugadores, ni las del reino que las ocupa.

Si un jugador al tirar los colorines, le cae uno de canto y permanece así significa que ha sido favorecido y entonces termina el juego, y éste es considerado como el primer jugador en hacer el recorrido. Se practica en cualquier época del año.

Se utilizan semillas: maíz, frijol, garbanzo, etc a manera de fichas, para hacer las veces de dados se usan frijoles de colorín a los que se les hacen pequeñas perforaciones en uno de los lados.



Informantes: Demetrio Viveros Vázquez, Adrián Montiel Toriz y Dante Raúl Aguirre Canales.



Yucatán



Para algunos investigadores Yucatán es cuna del mayismo, sin embargo es importante destacar que los pueblos mayas son un conjunto de grupos étnicos que descienden de uno denominado Protomaya. El pueblo Protomaya se extendió en todo lo que es actualmente la Península de Yucatán, así como en una franja cercana al Golfo de México que hacia el sur llegaba hasta el Océano Pacífico.

Podemos decir que los mayas actuales, se localizan en las montañas de Chiapas, en los Altos, en la Planicie y las Selvas, divididos en 4 grupos étnicos: Mayas Peninsulares o Yucatecos, Chontales de Tabasco, Choles y Hachwinik. Según datos del INEGI, los Mayas Peninsulares son la etnia más numerosa de la República Mexicana después de los Nahuas con casi 800 mil individuos.

En lo que se refiere a la cultura física los campos de juego de pelota encontrados en zonas arqueológicas como: Chichen itza, Uxmal, Mayapan, entre otros, nos habla de un rico pasado, sin embargo a la fecha no hemos encontrado referencias vivas de la práctica del juego de pelota en la región.

Presentamos algunos juegos recopilados a partir de la realización de los Encuentros Nacionales de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales.



Bota Palitos o Cara Venado

Actualmente en el estado de Yucatán niños y jóvenes indígenas y mestizos se recrean con este juego. Acomodan una serie de varitas o palitos planos recargados en una pared, un jugador lanza la pelota desde cierta distancia para botar o tirar una pieza, si lo logra todos corren a una base, menos el dueño de la que cayó, el cual deberá buscar la pelota y lanzarla contra sus compañeros antes de que lleguen a la base y regresen a la línea de tiro, si toca a alguno éste hará lo mismo, el que no lo logre y se queda con la pelota tendrá un punto en contra, al acumular 3 se determina un castigo, el cual es decidido por los jugadores. Se reinicia el juego con la dinámica referida.

Los jugadores se enumeran del 1 en adelante. Utilizan una pelota de esponja y varitas o palitos de madera de 15 cms. de largo.

Garrapata Maya

Pech

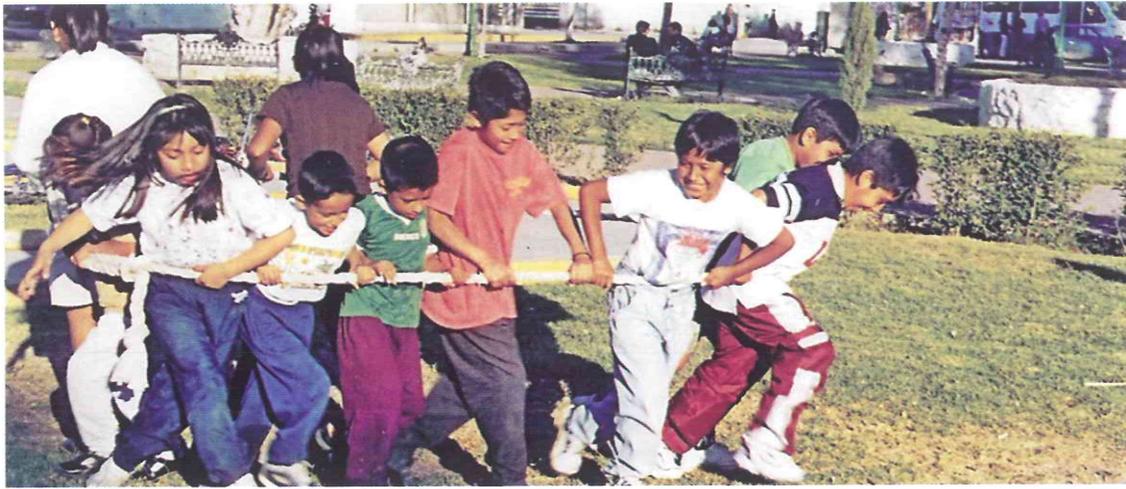
Se llama así porque este animalito abunda en la región, su fisonomía se asemeja a la forma que toma el conjunto de personas cuando lo practica.

Participan por equipos, integrados por veinte personas, los participantes permanecen unidos de pie lo más juntos posible al interior de una cuerda sostenida con las manos a la altura de la cintura, la duración depende de la coordinación y habilidad de los participantes.

Avanzan de diferentes maneras de un punto a otro: rodeando, girando, en diagonal o en línea recta, el equipo que llegue primero gana.

Deben cumplir los siguientes reglas:

- Equipo integrado de 10 a 20 personas
- El juez determinará el sistema de competencia dependiendo el número de equipos participantes



- La distancia será de 30 a 40 m. según lo considere el juez, a partir del punto de salida, al señuelo que indique el juez, dándole la vuelta con regreso al punto de salida
- El equipo que llegue primero será el ganador
- Se permiten cuantos cambios sean necesarios al término de cada eliminatoria, siempre que sean del mismo equipo
- No puede participar un jugador en dos equipos
- Para que un equipo gane deberá rebasar la línea de meta con el equipo completo, cuando dos o más equipos empaten y si el juez lo considera, pueden competir nuevamente para definir al ganador o en su caso los equipos empatados pasarán a la siguiente ronda eliminatoria.

La cancha o espacio debe ser plana y libre de obstáculos, de tierra, cemento o pasto, se traza la línea de salida y se coloca la señal de retorno o señuelo a 15 ó 20 m. Se recomienda que la cuerda sea de fibra natural no muy delgada y de largo suficiente para rodear al equipo, la señal de retorno puede ser trazada en el piso o utilizar banderines. El sistema de puntuación es por carrera ganada.

Se practica en Uman y otras comunidades del estado, por personas de todas edades, hombres y mujeres.

Tamalitos a la Olla



- Juegan dos equipos con 6 u 8 personas cada uno, equilibrando estatura y peso, se distinguen por una cinta de color colocada en la cintura o en la cabeza, se forman en fila de la siguiente manera:
- Una persona como base estará de pie con las piernas entre abiertas y recargada la espalda en una pared,
- Los demás uno atrás de otro con flexión de tronco al frente sujetándose el primero con las manos a la cintura del compañero que está de pie,
- otros introducen la cabeza entre las piernas de los siguientes.

El que equipo que gane el sorteo saltará de uno en uno encima de la espalda del equipo perdedor sujetándose del cuerpo sin apoyar los pies en el piso, estando todos arriba, no antes, los de abajo empezarán a moverse en zig-zag sin soltarse, tratando de tirar a los de arriba o hacer que toquen el piso, si esto sucede el equipo que está arriba se coloca en la posición de abajo, si el equipo que se encuentra abajo se derrumba se vuelven a colocar. Gana el equipo que más veces este arriba sin tocar el piso.

Cada vez que un integrante salta hacia los que se encuentran fletados gritará “Tamalitos a la Olla”. Es un juego tradicional muy popular a nivel nacional, niños y jóvenes lo acostumbran a la hora del recreo escolar, o en parques y jardines.

Comunidades Mayas del Estado de Yucatán lo promueven entre su población. No se permite que jueguen personas o equipos desproporcionados en estatura y peso.

Kimbomba, Charangais, Beli, Capirucho ó Bolillo

Práctica con arraigo en la República mexicana, conocido como: Kimbomba en Yucatán, Charangais en Colima, Beli en Guerrero y Nayarit, Capirucho o Bolillo en otros estados.

Niños y jóvenes mestizos e indígenas, a partir de los 6 años juegan en un terreno limpio libre de obstáculos, puede ser en la calle. Se emplean 2 trozos de madera redondos, uno pequeño de 5 a 10 cm. y uno grande de 40 a 60 cm. de largo por 5 ó 6 de ancho. A la pieza pequeña se le saca punta roma en los dos extremos para lastimar cuando lo cachan. Dos o más personas, cada uno con sus maderas, todos del mismo tamaño (grande y chico).

Si se juega entre 2 las reglas son las siguientes:

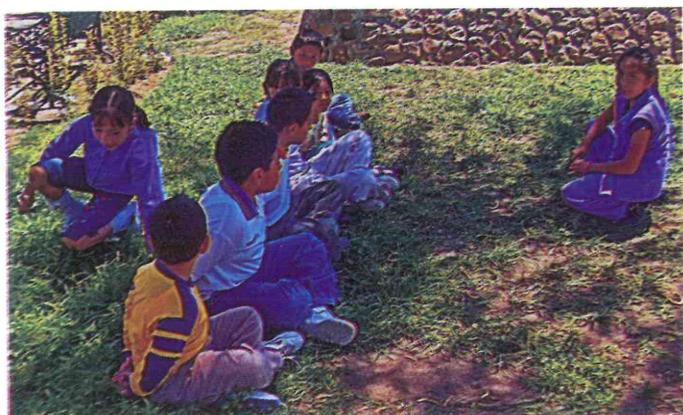
- primero se sortea quién inicia el juego,
- el que gana coloca en el piso la pieza pequeña,
- es golpeada con fuerza con el palo más grande en uno de los extremos, haciéndola volar por los aires.
- golpeándolo por segunda vez con el palo grande, bateándolo lo más lejos posible.

Variante: se coloca el palo pequeño bolillo en una zanja hecha en el piso, lo arroja con fuerza hacia el frente impulsándolo con el palo grande, ya en el aire el otro jugador tiene que atraparlo o patearlo de regreso mientras está en movimiento al lugar de inicio, se dibuja un círculo de la longitud del palo grande alrededor de la zanja.



Si logró atrapar en el aire el bolillo o kimbomba logra un punto. Desde donde quedo sin moverse el bolillo lo lanzará hacia el círculo. Si logra meterlo tendrá otro punto y el otro jugador realizará otra vez la acción ya sea de arrojar o golpear el bolillo, existiendo oportunidad de lograr otro punto. Si el jugador que espera el bolillo no lo atrapa o no lo mete al círculo, el otro tendrá 3 oportunidades de batear su bolillo desde el círculo, contará los pasos que acumule en los 3 intentos, cuando se logran 3 puntos se realiza un cambio de posición y los pasos acumulados serán al final del juego (que puede durar horas) los que determinen al ganador.

Otra variante es por distancia, la duración depende de los puntos que se hayan acordado desde el inicio, el jugador que llegue más lejos gana, existen jugadas en donde el contrincante puede cachar el bolillo y dejarlo fuera. En algunos lugares de la Península, prefieren jugarlo en los meses de noviembre y diciembre cuando el sol es menos intenso, y durante los períodos vacacionales.



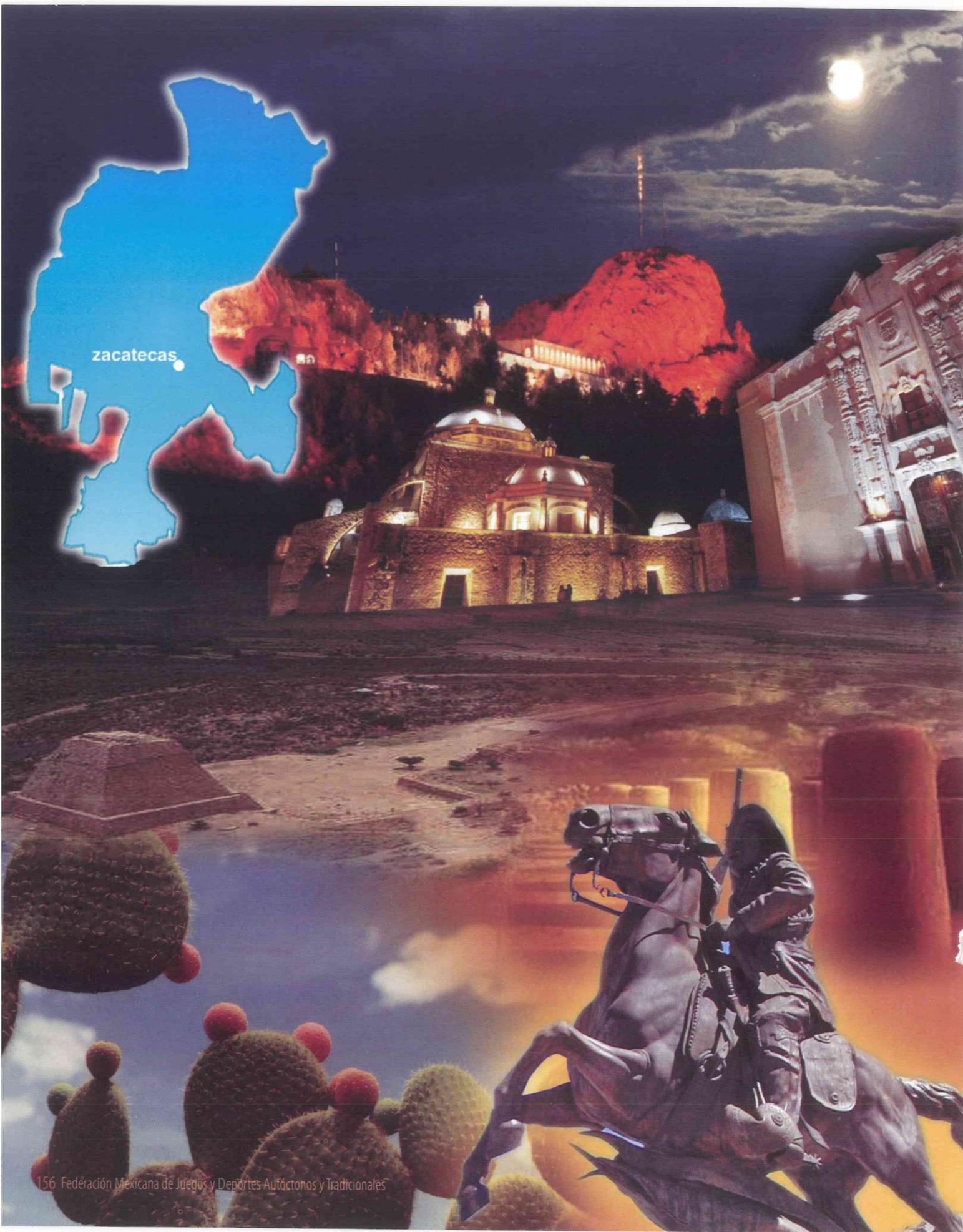
Tah Culix

Jóvenes de la región occidental del Estado de Yucatán, han conservado la tradición de Tah-Culix.

En el poblado de Halocho se cuenta que hace muchos, muchísimos años, dos personas Luum Kabiloob fueron a la milpa en lo más profundo del monte y no se dieron cuenta cuando se hizo de noche, entonces se les apareció una bruja Vay Peten que los quiso comer, pero después de un rato les dio una oportunidad de salvarse, si adivinaban lo que (Vay Peten) tenía en la

mano, ésta se inclino y tomo algo del suelo y empezó a pasárselo de una mano a la otra diciendo Tah Culix, Tah Culix, las dos personas no lograban adivinar, ya se los iba a comer cuando apareció un ees guardián de cerritos muul, que abundaban en la región, que en realidad son ruinas de edificios de la época prehispánica, entonces él (ees) les dijo, que lo que tenía la bruja en la mano era estiércol de mapache tab culeb. Desde entonces, por toda la región surgió un juego que le dicen así, Tah Culix las personas mayores decían que no era bueno jugarlo porque se podía despertar la bruja, a pesar de ello los más jóvenes gustaban jugarlo por las noches.

Una persona representa a Vay Peten, una más a los luum kabiloob y otros (4 ó 5) sentados frente al que representa a Luum Kabiloob con los brazos en la espalda y las manos abiertas. El que representa a la bruja buscará un objeto, una piedrita o un pedacito de madera y pasará diciendo: Tah Culix - Tah Culix, en las manos de cualquiera de los que estén sentados dejará el objeto y luego preguntará -dime quien tiene el Tah Culix- si el representante del Luum Kabiloob no adivina quien lo tiene, lo corretearán y le darán palmadas en todo el cuerpo simulando comerlo, así en cada equivocación hasta que logre adivinar, entonces se sentará intercambiando lugar con el que tenía el objeto o el que haga un movimiento o gesto para indicar quien tiene el objeto. Se requieren objetos pequeños y un espacio abierto.



zacatecas

Zacatecas

El estado se encuentra en la sierra Madre Oriental, al norte; mesa central y Sierra Madre occidental al sur.

Existieron grupos nómadas de cazadores y recolectores que datan del año 800 a.C. sus principales grupos indígenas son los Chalchihuites, Zacatecos, Guachichiles, Caxcanes, Tecuexas, Irritilas y Tepehuanes. Las zonas arqueológicas son Chapín, Colorado, El Teúl, La Quemada.

La distancia que existe entre la Quemada y el centro de mesoamérica, han intentado relacionarla con distintas zonas arqueológicas, se ha propuesto que este lugar pudo ser el legendario Chicomostoc, un sitio Caxcan. Un enclave teotihuacano, un centro tarasco, un bastión contra Chichimecas, un emporio Tolteca, o simplemente un desarrollo independiente y capital de todos los grupos indígenas asentados al norte del río grande de Santiago, fechada entre 300 a.C. y 850 d.C.

De acuerdo a las zonas arqueológicas de México, Zacatecas se ubica en la región seis, junto con Guanajuato, Querétaro, San Luis Potosí, Aguascalientes y Durango. Con base a lo anterior se piensa que el juego de rebote a mano tiene su origen en el juego de pelota practicado por los Chichimecas, los que más adelante dieron origen al imperio Tolteca.

Rebote a Mano con Pelota Dura

En Zacatecas, Chihuahua, Hidalgo, Estado de México, Aguascalientes, San Luis Potosí, Coahuila y el Distrito Federal, este deporte cuenta con mayor arraigo y práctica asidua. Personas del sexo masculino campesinos, obreros, albañiles, mecánicos, acuden cotidianamente después de la jornada laboral al Rebote.

Los niños inician a temprana edad por imitación de los adultos en la familia o la comunidad, practican personas de todas las edades. Niños y jóvenes inician con una pelota de esponja.

La construcción más antigua data del año de 1795 el cual se ubicaba entre la comunidad de Mina Quebradilla y Santa Escuela, mismo que fue destruido al urbanizarse esa zona de la Ciudad de Zacatecas. Le sigue el Sin Rival fechado en 1804, dicho rebote dejó de funcionar en 1957, se localiza en la comunidad del Cerro el Cedral, Mina la Esperanza, Zacatecas.

Al paso del tiempo, algunas formas y usos del juego han cambiado, así como las dimensiones del rebote (la pared) y su reglamento. Se practica en parejas o mano a mano, al árbitro se le llama rayador. Para iniciar el juego se realiza un sorteo para decidir el saque.

El juez o rayador anota las rayas, dirige la partida, y tiene la facultad de decidir y/o aplicar el reglamento. Se juega a doce tantos, a cada uno se le denomina raya.

Hay 2 formas de jugar:

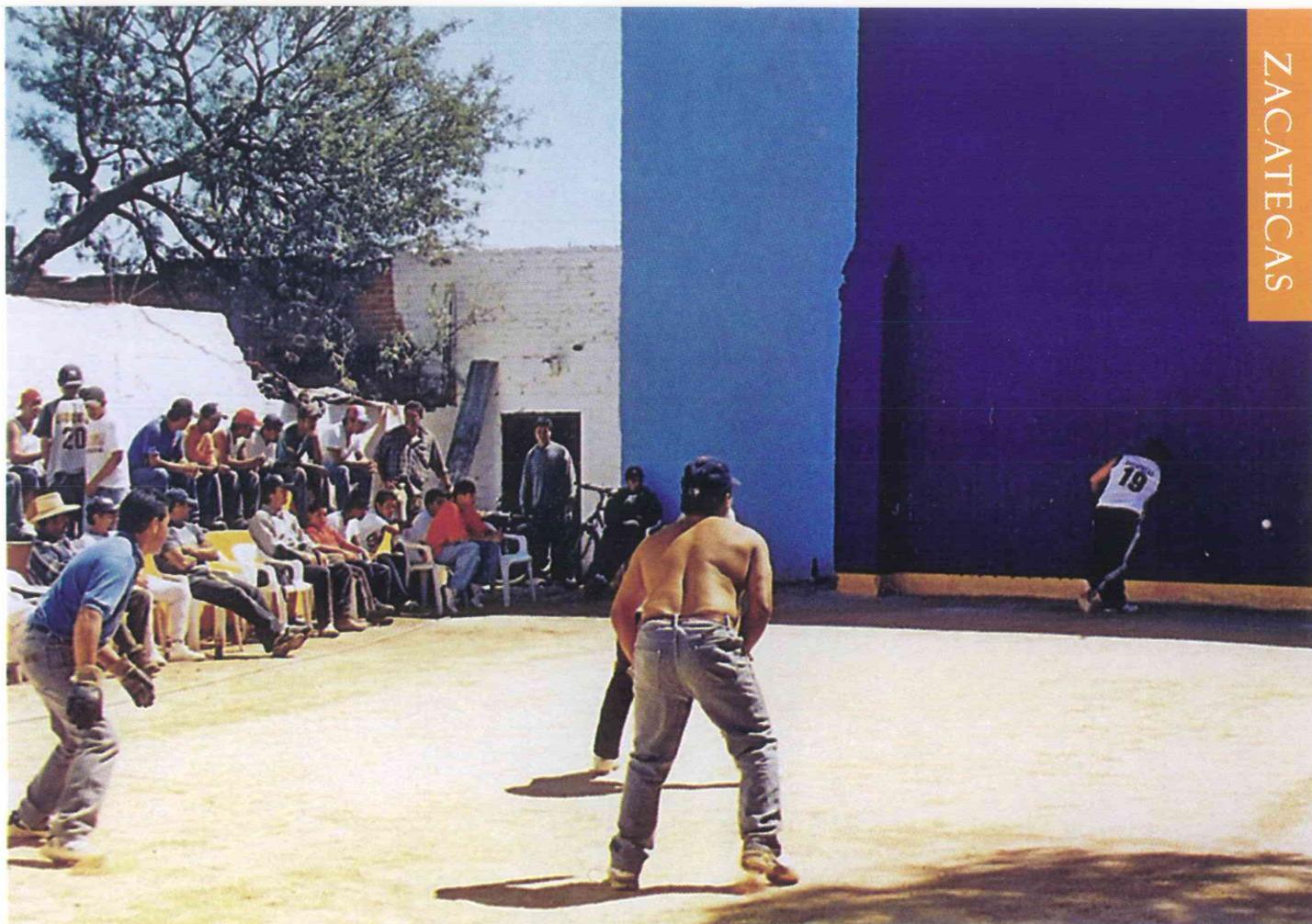
- Suelos, se disputa un número determinado de juegos.
- Treguas, se juega a 3 de 5

Hay Rebotes de cantera, ladrillo, block, piedra y adobe; con un grosor de 50 a 70 cm., unido a éste se encuentran dos pilares de 40 cm. que sobresalen, estos dan mayor fortaleza a la pared o frontón, al mismo tiempo en el transcurso del juego son utilizados para sacar ventaja de ello.

Las dimensiones de la pared o rebote son 6 m. de ancho y una altura que fluctúa entre 6.5 y 12 m. En la parte baja de la pared a 20 ó a 30 cms. del suelo se coloca un alambre de un extremo a otro con el fin de limitar la parte más baja en la cual se pueden hacer jugadas, se acostumbra colgarle algunas fichas con el propósito de que al hacer contacto la pelota con éste, se escuche.

La cancha es de tierra lo más fina posible (arcilla), en algunos rebotes utilizan polvo de cantera. Antes de la capa de tierra ponen una capa de piedra, con el fin de que exista una mayor filtración de agua evitando encharcamientos. Otra de las finalidades es compactar la superficie y obtener un bote más vivo de la pelota.

El terreno es de 6 m. de ancho por 12 de largo, el cual está marcado o señalado con alambres estirados al ras del suelo. La parte más larga del terreno se divide en dos al momento del juego, con el fin de limitar la zona en la cual debe caer la pelota en el saque; esto se hace con una línea marcada con agua, se colocan dos placas de cemento de 30 X 20 cm. aproximadamente a 50 cm. de la pared, lo que permite mayor solidez a la pelota al botarla en el momento del saque. Se requiere; una pelota dura, una tabla de anotación y de guantes de carnaza.



El peso de la pelota fluctúa entre 180 y 240 gramos, con un diámetro entre 8 y 15 cms. está hecha con hilo de lana o hilaza, en el centro tiene una pelota de golfo de madera de tamaño similar que sirve de alma; por último es forrada con cuero de chiva o venado bien curtida, dicho cuero es muy resistente.

La tabla de anotación es una paleta de madera de 15 X 20 cms. con 4 hileras de 12 perforaciones cada una, sobre las cuales el rayador o juez marca durante el juego con una pija de madera los tantos (rayas) y los juegos. El guante sirve para proteger la mano, aminorando el impacto de la pelota.

El rebote a mano es un deporte tradicional que se practica a diario, especialmente en las fiestas patronales de cada pueblo.

Informante: Lic. Alejandro Barajas, Profr. Ciro Obed Valadez García.



JUEGOS Y DEPORTES AUTÓCTONOS Y
TRADICIONALES DE MÉXICO ©

se terminó de imprimir en el
mes de octubre de 2005
en los talleres de Comunicación Gráfica y
Representaciones P.J., S.A. de C.V.
Av. Cerro de las Torres 223-B, Int. 204,
Col. Campestre Churubusco.
Teléfono 2065*3660
en la Ciudad de México

El tiraje fue de 2400 ejemplares