

Propuesta de análisis comparativo entre los juegos con piedras africanos y americanos

El presente trabajo es una ampliación de un estudio realizado sobre los juegos de piedras de los Pueblos Originarios de América, más precisamente “El Allimllim” mapuche y que fuera publicado por la Revista científica Pentukun N° 7, pp. 47-61, del Instituto de Estudios Indígenas de la Universidad de La Frontera, Temuco, Chile, en 1997 - con referato-. En este momento transcribo el mismo ampliándolo al juego de pallana de origen Quechua y al juego del Cushan africano de Cabo Verde. Lo ya publicado está en letra de molde y lo nuevo en letra cursiva incluyendo el título del trabajo ya que varía del original antes mencionado.

Introducción:

El planeta tierra ha evolucionado ecosistémicamente desde hace millones de años. La antropología indica que el ser humano apareció en ella hacia la era cuaternaria. Tal vez en la medida que se continúe investigando se podrá confirmar esto o bien indicar su aparición a fines del terciario como dicen otros/as investigadores/as del área.

Desde su aparición como especie fue evolucionando y perfeccionando su organización social comunitaria, vida de grupo, la que consistió en satisfacer las necesidades básicas de dicho colectivo social básicamente, pero esos mismos seres humanos seguramente tuvieron tiempo no laboral, el que puede ser considerado tiempo de ocio o tiempo libre, y en él seguramente dieron inicio al desarrollo de distintas actividades entre las que podemos señalar el jugar juegos. Los mismos fueron recolectores, cazadores, pescadores, etc. Algunos llegaron a establecerse en un lugar surgiendo así la ganadería, la agricultura, y la pesca artesanal.

La evolución sociocultural y económica no se produjo en forma similar en todos los lugares, cada grupo evolucionó a su ritmo y desarrolló un sistema de vida en relación con el entorno natural en el que vivía. Eso hizo propicio el inicio del intercambio o trueque de mercancías entre los mismos, y también, ya que no podemos negarlo, el enfrentamiento bélico en más de una ocasión. Por ello a nuestros días llegan también grupos humanos con evolución dispar. En estos últimos años las causas de esa disparidad ya son consecuencia de las políticas mundiales más que de otras situaciones que pudieron ser el causal diferenciador, en el tema, hace miles de años y/o varios siglos atrás.

Cada grupo adaptado al lugar geográfico que habitó fue creando, para la convivencia un conjunto de normas y valores a los que podemos llamar “**elementos culturales**” (1) los cuales conformarían la cultura de ese grupo humano.

Todos los elementos culturales forman parte de la identidad de un grupo étnico que lo diferencia de otro que posee otros que les son propios.

¿En que momento surgen los juegos entre ellos? ¿El jugar es una actividad únicamente obra de la humanidad o también de los animales? Sabemos que antes de la aparición de nuestra especie ya existían aquellos. Según Bally (2) el jugar sería instintivo a ambos grupos: animal y humano, desde lo conductual, podríamos decir que el juego como elemento cultural es obra de los distintos grupos humanos por ello que los mismos son diferentes según las regiones donde se los encuentre.

Entre las causas de su origen están los elementos naturales que rodeaban a los grupos, la geografía, el clima, y el contexto mágico religioso que les era propio.

Los juegos pueden ser clasificarlos como infantiles, de adolescentes, y de adultos; y entre estos podríamos decir que había algunos que eran religiosos y otros para prepararse físicamente para las actividades cotidianas y la guerra, e igualmente solían servirles para distracción.

Los antiguos juegos considerados “sagrados” por los distintos grupos étnicos, en la actualidad se encuentran en un estado de degradación y desacralización, convirtiendo lo que queda de ellos, en juegos tradicionales (que en algunos casos son clasificados de populares - clasificación por status social, de rurales, por su ubicación geográfica, etc.) según el componente cultural que les dio origen. En otros casos han caído en la pérdida de la memoria colectiva dado que la comunicación -aún la intercultural- ya transculturada tiende a la individualidad de la memoria y a la competición por un lado, y a lo efímero por otro: todo es cambiante, nada es duradero. Así los juegos personifican el caos del mundo actual que perdió la fe en sus dioses y los juegos sagrados – mitos - rituales que propiciaban relaciones con las fuerzas cósmicas. Nosotros no utilizamos el término tradicional ya que éste se mezcla con la denominación que se hace de todos los juegos. Consideramos que los juegos de los pueblos originarios son ancestrales, y mestizos aquellos que son el proceso de la unión de dos grupos/sociedad/culturas como son en muchos casos los juegos de los conquistadores españoles readaptados por los originarios, como puede ser el juego de naipes tehuelches. *Por ello los juegos originarios de*

Cabo Verde son los juegos ancestrales de sus pobladores. Además no todos los juegos trasladan tradiciones, sino que los mismos en muchos casos son elementos lúdicos de distracción. No podemos ubicar a todos los juegos de estos pueblos entre lo mítico-religioso nada más, sino que debemos diferenciar los mismos.

“Existen numerosas teorías que han estudiado el juego como tal, pero estos estudios han superpuesto, en la mayoría de los casos el jugar y los juegos”⁽³⁾

De ninguna manera el juego puede ser “visto” desde una sola e individual perspectiva. El ser humano crea juegos y en su relación con otros los recrea modificándolos o no.

El Mapuche jugó juegos. Pero estos ¿Fueron en su totalidad creados por ellos que les fueron legados por sus antepasados? Todos los grupos originarios de América y África han jugado juegos. Por medio de la pregunta tratamos de plantearnos si algunos juegos vienen de tiempos inmemoriales o tan solo de siglos atrás. Esa pregunta difícilmente la podemos responder acertadamente porque casi todos los grupos eran ágrafos y en América en el caso de pueblos con escritura como los Mayas y los Aztecas, entre otros, sus textos fueron destruidos por los invasores y conquistadores españoles. Siendo Cortés el precursor de eso. ¿Cuántos juegos africanos fueron apropiados por grupos humanos que invadieron el continente y lo aprendieron de ellos y luego lo trasladaron a sus tierras y los enseñaron como propios? No podemos olvidarnos de la suerte corrida por juegos ancestrales hindúes, uno de los cuales fue bautizado como Bádminton en homenaje a un conde inglés luego de que su tropa regresara a Inglaterra y comenzara a practicarlo y difundirlo como propio para luego convertirlo en deporte de competición y obligatoria su práctica en las clases de educación física.

¿Las primeras manifestaciones lúdicas fueron juegos o simples ejercicios para entrenarse motrizmente para la caza, la pesca, y los enfrentamientos bélicos?

Los juegos ancestrales Mapuche y de otros pueblos/ sociedades/ culturas jugados por los jóvenes y adultos son algo más que un simple juego o una simple acción humana, son una composición cultural de hondo valor en ese grupo étnico que los creó y los fue recreando. Ampliar este estudio de los juegos de o con piedras a las culturas quechua y caboverdeana es un sentido homenaje a dos culturas que, una originaria y la otra obligada a migrar, forman parte de la América india y negra olvidada o más bien tapada por grupos sociales que sólo desean ser reconocidos como occidentales. Ojala este y otros trabajos sean de utilidad para que además de hablarse siempre, en

Argentina, del genocidio judío, de una vez por todas se hable del genocidio indígena y africano en estas tierras, y ambos grupos tengan igual cantidad de monumentos que los judíos, ya que al igual que ellos, también son seres humanos. En América, entre indígenas y africanos, murieron más de 90 millones.

Teorías sobre el juego:

Existen numerosas teorías sobre el juego humano, las que abordan el estudio desde diferentes ciencias, parcializando a los mismos. Están las que hablan de la “energía superflua”, para quienes el juego es la descarga de la energía sobrante del organismo humano. Otros postulan la teoría del “ejercicio preparatorio” para quienes el juego es nada más y nada menos que una preparación para la vida adulta, etc.

La mayoría tratan de entender el juego suponiendo lo instintivo lúdico y buscan comprender la función del mismo, no la interpretación que tuvo desde sus orígenes y en cada cultura, por lo que postulamos que el juego es más que esos estudios desde las ciencias biológicas, fisiológicas, o psicológicas.

Desde lo cultural ubicamos los estudios de Gustav Bally(4) quien sitúa al juego como una expresión de “libertad” en su desarrollo del juego desde lo conductual humano y animal.

Huizinga(5) ubica en lo lúdico el origen de la cultura de los distintos grupos humanos que nos antecedieron en esta tierra. En su teoría, el investigador expresó que “el juego es la actividad básica de los humanos a partir de la cual se desarrollaron las otras dimensiones de la cultura”. (Ibid 9)

Para Stanly Hall, en su teoría del “atavismo” expresa que “los juegos son rudimentos de los antepasados y en ellos se recapitula la historia de la humanidad”.

Por su parte Frobenius y Jensen expresan, en su teoría cultural, que “el juego es una expresión emocional- primaria relacionada con las formas religiosas - sagradas. Hoy desacralizado y degradado sería simple expresión secular tradicional.

Los juegos indígenas son un elemento cultural que forma parte de vida cotidiana y religiosa. En el caso de los Mapuche podemos indicar que el juego existió desde siempre y que se fue perfeccionando en la evolución cultural hasta llegar a nuestros días. Lo mismo podemos señalar para los distintos grupos humanos ya que en un principio todas las sociedades/ culturas fueron de diversidad religiosa y la misma relacionada con la naturaleza dedicándoles actividades diversas a sus Dioses entre los cuales estaban algunos juegos y oros sólo respondían

a momentos de su vida social. Igualmente no podemos dejar de señalar que los mismos juegos religiosos sólo recibían esa connotación en los ritos en los cuales sólo los jugaban varones elegidos para ellos, luego bien podían ser jugados por todos los varones y hasta incluso en algunos Pueblos sociedades/ culturas las mujeres también podían jugarlos.

Los Juegos Ancestrales Mapuche, Tehuelche, Quechua y Caboverdeanos:

A.- Existieron juegos que han sido ejercicios preparatorios para la vida adulta, especialmente en el caso de los varones. Algunos de estos juegos han evolucionado y otros han caído en desuso.

B.- Hay juegos que tenían carácter social-comunitario pudiendo, en determinadas circunstancias, ser Juegos Sagrados.

C.- Algunos juegos fueron netamente sociales hoy conocidos como recreativos.

Los juegos creados ancestralmente por los Mapuche al igual que los creados por los quechuas y la población originaria de Cabo Verde, África, que han sido recreados y transmitidos oralmente de generación en generación llegando varios de ellos hasta nuestros días como juegos tradicionales, y que nosotros, por serles propios, hemos decidido llamarles ancestrales de esos pueblos sociedades/ culturas. Colocamos generalmente los términos sociedades/ culturas junto con pueblo, porque queremos que al leer se pueda percibir la diferencia que hay entre sociedad y cultura en un pueblo, que es casi sinónimo, con la utilización y aplicación actual a los términos sociedad y cultura que no tienen nada que ver porque sociedad es un conglomerado de personas, en cambio cultura hace referencia a un grupo homogéneo de creencias y costumbres. Por ello en la actualidad y luego de siglos de conquista los pueblos han perdido sus raíces identitarias en manos de la globalización y homogeneización social que ha sufrido la cultura o "industria cultural" en el decir de la Escuela de Frankfurt. Siendo esta actitud -difundir los juegos- un apoyo a la recuperación de la identidad cultural de las sociedades originarias de América y África evitando la homogenización y/o globalización desdibujadora de un Yo/ colectivo social y sin alejarles de la práctica de otros juegos. Pero recordemos que los suyos son tan importantes como la farolera o el ladrón y el policía).

En sus trabajos de semiología Pierre Giraud, ubica los juegos entre los distintos modos de la comunicación junto con los ritos y las

fiestas en el “actuar” como código estético subjetivo- connotativo y participante. Podríamos atrevernos a pautar, entonces que el juego puede ser una fiesta ritual desde lo cultural semióticamente hablando. Los juegos serían “imitaciones actuadas” de la realidad social en la que están inmersos. Los mismos se construyen en la búsqueda de ubicar al jugador – actor en un rol significativo socialmente. El juego cultural necesita un emisor que con actos imita la realidad buscando un orden pudiendo haber receptores y espectadores de esa reproducción actuando, de la realidad imaginaria. Igualmente el jugador sería un comunicador entre el mundo terrenal y los Dioses dejando su cuerpo de ser cuerpo para ser elemento verdadero de la interacción.

Gustav Bally habla del juego (jugar) a los actos instintivos como “las distintas conductas que tienen invariablemente y de un modo característico las diferentes especies. Estos actos son tan característicos como la forma física de los animales y no cabe separarlos de su morfología. Siempre se refieren al medio ambiente, pero en oposición a los reflejos, no están condicionados en el modo de su realización por “estímulos del mundo exterior”.

El medio ambiente o contexto cotidiano pauta la vida de libertad y placer o no de cada especie. El juego en una situación de inseguridad, hambre, tensión, etc. no puede ser juego, culturalmente no puede desarrollarse como tal. Se necesita, para ello, seguridad, alimento y relajación de las coacciones instintivas. Allí surge la libertad y el placer por la acción por el jugar.

Esto ubicado en el medio ambiente humano desnuda las posturas de inutilidad, poco serio, etc. que se le da a la acción “jugar” y “al juego” por parte de una corriente de pensamiento pedagógico. Esa inutilidad bien pautada por la tendencia capitalista de ciertos grupos sociales en el siglo XVII y la iglesia católica la que considera pecaminoso todo lo que se relacione con la risa y lo corpóreo en el medioevo nos sigue marcando a fuego en la actualidad en la que una gran parte de la sociedad considera que jugar es algo negativo. La iglesia como institución creada por los hombres en algunos puntos se aleja de las enseñanzas de Jesús y las interpreta conforme sus propios intereses. Si bien no todos sus miembros son iguales, la mayoría practica ese distanciamiento en la acción y son pura expresión. No nos podemos olvidar que la iglesia aceptó como natural la esclavitud de los negros considerando, ¿para su cómoda relación con los reyes europeos y sus ansias de poder en las cortes?, que era una maldición de Noe a su hijo Can. En el caso de los Originarios de América por todos es conocida la bula papal que liberó a los mismos de seguir siendo considerados salvajes o no humanos porque no estaban en la Biblia ¿?

El concepto cuerpo - espíritu de la época actual es hedonista, es exhibicionista como lo son la mayoría de los juegos-deportes alejándose de sus orígenes ancestrales. Retomando el tema del cuerpo las distintas religiones saben muy bien que él, el cuerpo... la carne..., es un elemento de control social. Lo mismo sucede con el jugar juegos. Es pecaminoso relacionado con la haraganería. Eso ha quedado plasmado en los edictos de la iglesia del Virreinato que prohibía que los indígenas jugaran ciertos juegos y que en días de misa prefirieran jugar pilma por ejemplo. Pero la contradicción más grande se encuentra en la cantidad de cartas impresas para "Las Indias" juego éste que algunos virreyes trataron de prohibir y otros no pudieron ni siquiera dejar el vicio llegando a perder grandes sumas. Todo esto está registrado en la historia de América. Es ya anecdótico el causal del incendio del Fuerte Santi Spiritu por parte de los indígenas de la zona. Los fortineros españoles estaban jugando al naípe y nadie vio cuando aquellos se acercaron sigilosamente y prendieron fuego el Fuerte. Eso está documentado en los cargos presentados contra su encargado. Por lo tanto y considerando que el jugar juegos es importante en la vida humana como complemento del trabajo, y pueden ser otras las actividades realizadas: música, plástica, etc., propiciamos la idea de su práctica y muy especialmente los que contribuyen a recuperar la propia identidad étnica cultural sin alejarse de la sociedad actual.

Clasificaciones del jugar humano:

Los juegos han sido clasificados tantas veces como es posible, y siguen siéndolo según sea la ciencia que los investigue. En el caso de los juegos ancestrales de los que no tenemos antecedentes claros de la ubicación y clasificación propia de cada grupo esto se torna un tanto complejo.

Callois (6) por ejemplo, desde la influencia grecorromana :Paidia- niño; Ludus-lúdico; los clasifica por:

- Agón = Competencia
- Alea = Azar
- Mimicry = Imitación
- Inlix = Vértigo

Paidia sería la capacidad primaria de improvisación y alegría: jaleo, risas, palabras cruzadas, etc.

Ludus sería una afición por la dificultad gratuita y reglamentada que se convertiría de juego en deporte.

Gross y Claparede los clasifican según su contenido en:

- de Experimentación,
- de Ejercicios Generales.

Quérat lo hace según el origen de los mismos en:

- Hereditarios
- de Imitación
- Imaginativos

Stern: los clasifica según como se realicen en:

- Individuales
- Sociales

Bulher: los clasifica según su utilidad en:

- Funcionales,
- de Ficción o Ilusión,
- Receptivos,
- Constructivos,
- Colectivos.

Piaget: desde la sicología en:

- de Ejercicio Simple (de 0 a 2 años)
- Simbólicos (de 4 a 7 años)
- de Reglas (de 7 a 11 años),
- Etc.

¿Dónde ubicar los ancestrales juegos de los pueblos originarios de América y África guiándonos por las teorías que coincidirían con su origen? Todos tienen ubicación en todos los autores porque ninguno los clasifica desde la misma estructura científica de pensamiento.

Hacia 1911 Don Manuel Manquilef,⁽⁷⁾ maestro de gimnasia, con la preparación científica de la escuela normal de esa época pero Mapuche al fin, describió los juegos que recordaba de su infancia entre su gente, hablante de la lengua clasificó a los juegos Mapuche ancestrales de la siguiente manera:

Juegos Antiguos:

Domésticos: Tenían por objeto iniciar al niño en las ocupaciones que, cuando hombre adulto, irían a preocuparlo en la lucha por la vida.

- a.- Instructivos (intelectual)
- b.- Educativos (físicos)

Guerreros: separados entre sí por familia de juegos:

- 1ra. Familia: de resistencia física.
- 2da. Familia: de esgrima (nombre occidental)
- 3ra. Familia: de tiro al blanco (nombre occidental)
- 4ta. Familia: sociales.
- 5ta. Familia: los baños (sería la natación)

Festivos: de carácter espiritual (las danzas rituales Mapuche)

Se dividen en grupos:

- Primer Grupo: bailes propiamente como tales.
- Segundo Grupo: bailes mágicos.
- Tercer Grupo: bailes ceremoniosos.

Juegos Importados Modernos: todos los juegos jugados entre los Mapuche, pero traídos por terceros.

La edad de Manquilef al escribir este trabajo era, aproximadamente, de unos treinta años. Criado por sus abuelos indica cierta certeza al distinguir entre lo propio y lo ajeno, pero igualmente no podemos dejar de indicar su influencia de la Educación occidental en la que se había formado en sus estudios como maestro nacional en Chile y desde cuya formación profesional conoció la educación física, la que por ese entonces en América llegaba de la mano de los higienistas y los militares. En casi toda América los primeros colegas surgieron de las filas del ejército y/o de la medicina. Desconocemos la historia de la materia en África pero creemos que difícilmente pueda ser muy diferente, máxime que fue dominada por europeos

Guiados por su clasificación los juegos heredados serían ya ancestrales desprovistos de su componente sagrado. Podemos establecer que se ubican en las teorías indicadas y la clasificación coincide con algunas de las allí expresadas.

Por los antecedentes de viajeros, Jesuitas, etc. en América consideramos que juegos como el palitun eran más que un juego guerrero y social.

¿Existe una sola clasificación o más bien hubo una ancestral que en el caminar de la historia fue diluyéndose en la homogeneidad humana?

EL ALLIMLLIM

Clasificación según Manquilef: Juego Doméstico.

Las piedras en la medida que se recogen se “aúnan” con la mano izquierda.

Luego de jugarlo cuatro veces con la mano derecha se juega cuatro veces con la mano izquierda. Eso da flexibilidad motriz.

Es un juego que se realizaba con seis (6) piedras pequeñas, también conocido como “el aunador” por los ancestros.

Desarrollo:

En primer lugar se extiende la manta en el suelo. Luego cada jugador muestra sus 6 piedras a los contrincantes en la mano izquierda a la vez que muestra la palma abierta de su mano derecha para que se compruebe que no tiene ninguna otra piedra además de las 6 que ya mostró. A veces pueden jugar todos con las mismas piedras si no tiene, cada uno, sus 6 piedras.

Primer movimiento: El que inicia el juego ha de colocar las seis piedras en la palma de la mano derecha las arroja al aire y procura recibir la mayor cantidad posible, de piedras, en el dorso de la mano. Supongamos que ha tomado tres piedras y tres han caído al suelo,

Segundo movimiento: Se tira al aire una de las piedras recibidas en el dorso de la mano y mientras hace su descenso se recoge del suelo una de la que se había caído y ambas se aúnan en la palma de la mano.

Tercer movimiento: Se toma la elegida para ser arrojada al aire, “para pelotearla”, con las demás de la siguiente manera: Se arroja la piedra al aire mientras toma una de las que le quedaron en el suelo y toma en el descenso la que arrojó al aire.

Cuarto movimiento: ídem al anterior Así hasta obtener todas las que aún están en el suelo sin levantar.

Tanteo: se juega cuatro veces cada uno para ir adquiriendo flexibilidad. Si logra aunar las 4 tiene 4 puntos, si aúna 3, 3 puntos y así sucesivamente. El mayor porcentaje se obtiene si logra tomar todas las piedras en la primer prueba, tantas piedras recoge tantos puntos obtiene.

Al indicarse que ancestralmente se jugaba cuatro veces cada uno da la posibilidad de pensar que jugaban de a uno por vez tratando de hacer cuatro veces la prueba.

Gana quien logra aunar mayor cantidad de piedras, pudiendo existir el empate. La forma de definir el/la ganador/a es con la suma total de las 4 veces.

Según Manquilef (914(30) 104) este juego tiene aplicación moral en el pueblo dado que al existir rivalidad entre las mujeres, por celos, el hombre entonaba el canto del allimllim y demostraba que así como era capaz de aunar piedras era capaz de aunar corazones. En su libro "Lengua i literatura", de esa misma época, (mientras lo escribía, redactaba también sobre el Allimllim) publica cantos de este juego. La gran destreza que el hombre Mapuche adquiriría en las manos, por la práctica de este juego, demostraba, además, su capacidad en dirigir, dominar o manejar el carácter de las personas de un grupo.

En el período de búsqueda entre las comunidades Mapuche de Neuquén y el sector Pampeano de Toay y Victorica, este juego no ha sido encontrado. La información brindada por Germán Canhue (Victorica, 1989) me ha demostrado que en la actualidad el juego ha desaparecido como tal, y tampoco se ha detectado su existencia en la búsqueda de datos en la IX Región de Chile. Aparece, en cambio, en toda la franja poblacional un juego con cinco (5) piedras, similar en sus ejercicios pero denominado "payana o pallana", que por el contrario responde a una voz Quechua y además a un juego con esas características en este grupo étnico tal como me informara Gladis Márquez Frías (docente e investigadora Boliviana) en Temuco en 1990 indicando, también, que era utilizado por los docentes rurales bolivianos para la enseñanza de la suma.

Probablemente en la transmisión generacional oral el "allimllim" se transculturizó en la "payana" o "pallana", que también es conocida con otros nombres en distintas regiones de Argentina.

Manquilef a principio de siglo da su nombre como allimllim, no usando nunca otro nombre. En sus estudios sobre el tema Leotardo Matus no publica nada sobre dicho juego, ni tampoco Magrassi. Por su parte Raúl Martínez Crovetto hacia 1968(8) encuentra en la zona de los Toldos, provincia de Buenos Aires, un juego similar pero con otro nombre, e indica que también lo jugaban los descendientes de los Günüa Küne. Si bien no especifica la zona, en ese momento no quedaban muchos y los que aún vivían lo hacían en la zona cordillerana de la provincia de Chubut. Y por último, hacia 1990 no encontré entre los niños Mapuche este juego. Sí la "pallana" con cinco (5) piedras, la que llega, practicándose hasta la actualidad, generalizada en la sociedad como un juego infantil tradicional.

Martínez Crovetto (1969:11) nombra un juego denominado "añilwe", también llamado "echif Kurrá" indicando (...) del juego de la "payana"..... pero en ninguna de sus investigaciones cita el Allimllim. Manquilef en cambio no nombra, en su trabajo, estos dos juegos. Sólo en una publicación que realiza, de su libro, la revista de Folklore chileno

cita el juego “pallana”. Como similar al indicado por Flores en “juegos de Bolitas” (Rev. De Fol. Chileno II p- 86-87, Anales de la Universidad – Tomo 128 – 28- 29/68)

EL AÑILWE

Juego similar al Echif Kurra recogido por Martínez Crovetto entre los gñüa – küne.

El Añilwe recogido entre los mapuche de la zona de Los Toldos es similar a una de las variantes que el investigador encontró entre los guaraní – mbiá.

Ambos se juegan entre dos personas que utilizan doce piedras en lugar de seis o cinco.

Elementos: *doce piedras en lugar de seis (Dato este que da una cierta similitud con el Allimlim que es con seis por cada una pudiendo ser una modificación cultural en la evolución del juego.) También se usaban carozos, huesitos, trozos de cerámica. Etc.*

Manta estirada en el piso.

Primer movimiento: *Toma las 12 piedras con la palma de la mano y las arroja al aire en su descenso gira la mano y trata de recibir las a todas o a la mayor cantidad posible en el dorso de la mano.*

Segundo movimiento: *ahora las 12 piedras son colocadas en la palma de la mano, arrojadas al aire y recogidas con la palma de la misma mano.*

Si se equivoca y no puede recoger ninguna pierde y debe entregarle las 12 piedras a su contrincante y si acierta y recoge varias de ellas pasa al tercer ejercicio.

Tercer movimiento: *De las piedras recogidas en el dorso de la mano elige una y las otras las aparta. Luego tira la piedra elegida al aire y trata de recoger la mayor cantidad posible de las que le quedaron en el suelo (ejemplo: si recogió, antes, 3 en la palma le quedan 9 en el suelo, y recibe, en el descenso, la piedra arrojada al aire junto con la mayor cantidad de las que recogió del suelo de las 9 que tenía. si no falla o no mueve ninguna de las que están en el suelo y no pudo recoger en este intento, repite la acción.*

(pasa al cuarto movimiento)

*En caso de que falle o mueva alguna debe entregarle a su contrincante todas las piedras que separó en el inicio pudiéndose sólo guardar las que recogió en el **segundo movimiento**.*

Cuarto movimiento: *Ahora, elige otra de las que recogió en la palma de la mano anteriormente y podemos llamar “peloteadoras” y*

realizar el mismo ejercicio que en el tercer movimiento. Trata de juntar más del suelo de las que se le cayeron en el ejercicio de la palma y no pudo recoger en la acción anterior.

Debe tratar de levantar todas las piedras del suelo con las piedras que cayeron en su palma. O sea que si le quedaron 3 en la palma debe recoger todas las del suelo en 3 intentos si no pierde la partida y debe entregar las piedras a su contrincante. Si logra levantar todas las piedras del suelo se anota un punto y vuelve a jugar nuevamente. Si no lo logró ya que se queda sin piedras de las del dorso antes de poder recoger todas de las del suelo pasa al otro jugador las piedras que quedan en el suelo. Iniciando, aquel, el juego con estas, o sea que si le quedan aún 2 en el suelo su contrincante toma esas dos y las arroja al aire como lo indica el **primer movimiento**, si recoge una y una se le cae al suelo en el **segundo movimiento**, al iniciar el tercer ejercicio va pidiéndole piedras de las que este tiene hasta obtenerlas todas, si lo logra se anota un punto y reinicia el juego con todas las anteriores, las 12, caso contrario se repite la acción y al igual que el anterior se queda con las que separó y entrega las otras.

Como podemos observar es diferente del Allimllim relatado por Manquilef por lo que tal vez es un juego de los gñña küne o tehuelche, quienes en su interacción con los mapuche de la zona central se lo enseñaron a ellos.

ECHIF KURRA

Juego encontrado por Martínez Crovetto entre los gñña – küne y que es jugado igual que el Añilwe.

El investigador indica que es más común encontrar el vocablo “payana” voz quechua difundida y cuyo juego es con 5 piedras muy similar a los anteriores. También señala haber oído en la provincia de Buenos Aires el término “payanca” que podría ser, según mi investigación, una desviación fonética de la voz quechua payana.

Solo en una publicación que realiza del libro de Crovetto, la revista de Folklore Chileno cita el juego “pallana” como similar indicado por Flores en “Juegos de Bolitas” (Rev. de Fol. Chileno II p. 86-87, Anales de la Universidad- Tomo 128- 28-29/68) pero en ningún caso indican el allimllim. Consideramos que la proximidad de Santiago de Chile con el mundo quechua y aymará más que con el mundo mapuche por aquellos años permitió conocer más la pallana que el allimllim.

LA PAYANA

En el Litoral Argentino se conoce al igual que en el norte del país, un juego con el nombre de "Payana", otros por esa zona le dan el nombre de "Payanca". En el Sur de la Provincia de Buenos Aires es conocido con el nombre de "Siniente" o "Dinenti", en todos los casos se juega con cinco (5) piedras. Ese nombre es originado por una voz quechua.

Elementos: 5 piedras

Piso plano, se desconoce si se usaba manta sobre el piso.

Primer movimiento: Arrojar las piedras y recogerlas con el dorso de la mano. Se trata de recoger la mayor cantidad de piedras en el dorso de la mano. De las que caen en el dorso se elige una.



Segundo movimiento: Luego se tira la elegida y se recogen las que están en el suelo de a una. Hasta que se hayan recogido todas las del suelo.

Si se falla y la piedra peloteadora cae al suelo en el intento de levantar una piedra se pierde y se pasan las 5 piedras al/a contrincante.

Tercer movimiento: luego de a dos y la sobrante.

Cuarto movimiento: Luego tres y dos

Quinto movimiento: luego cuatro y una

Sexto movimiento: y por último las cinco juntas son arrojadas desde el dorso y se recogen en la palma.



En todos los movimientos se repite si se falla en el intento de tomar una piedra lo indicado en el primero.

Hasta aquí podríamos decir que es probable que haya sido el juego original.

Posteriormente el juego sufre ligeras variantes (datos obtenidos en talleres con maestros rurales sobre El Juego como elemento Cultural en Neuquén, Gral. Roca, Comodoro Rivadavia y Esquel, años 1994/95/96, debo aclarar que en estas ciudades de las provincias de Río Negro, Neuquén y Chubut viven docentes emigrados de todas las regiones del país). En todos los casos si el jugador juega con otro al fallar debe entregar todas las piedras o dar lugar al juego de su contrincante si cada uno tiene sus piedras.

En la zona Rancul-Che Mapuchizada del Sur de Córdoba y Norte de La Pampa encontré un juego denominado "pallana" que yo misma jugué de niña -nacé en esa zona- pero con ligeras variantes modernas culturalmente hablando, las que recientemente encontré en la zona de Esquel Tehuel-che mapuchizado.



Variante a:

El inicio del juego es igual a lo indicado en el **primer movimiento** pero han de recogerse todas las piedras en el dorso de la mano caso contrario se pierde el juego y debe hacerlos el otro.

El segundo movimiento: Se han de tirar las cinco y recogerse todas en la palma de la mano. Si se logra se continúa jugando, caso contrario sigue el otro.

Se siguen con los movimientos explicitados anteriormente, en pallana, como **segundo, tercero, cuarto y quinto.**

Movimiento que introduce la variante a

El Puente: se hace ubicando una mano con los dedos juntos y la misma es apoyada en el suelo en el sentido lateral. Se arrojan las piedras al suelo y se escoge una como "peloteadora" Se arroja, a continuación, la piedra peloteadora y se pasa una piedra por el puente lateral. Este ejercicio se repite hasta que se hayan pasado las 4 piedras por el arco del puente) (S. de Córdoba. y N. de La Pampa)

Se repite el **sexto movimiento** anterior y se finaliza el juego.

Las normas para seguir jugando son las mismas que en la anterior.

Variante b:

Primer movimiento: El juego se inicia arrojando las piedras al suelo, se escoge una y con ella se ha de pelotear al resto de a una.

Segundo movimiento: seguidamente se repite pero se recogen con la peloteadora de la siguiente manera: dos, dos y una

Tercer movimiento: luego es tres y dos.

Cuarto movimiento: luego cuatro y una.

Quinto movimiento: y por último las cinco juntas.

Sexto movimiento: Se pasa al otro ejercicio que es arrojar las cinco y recogerlas en la palma.

Luego comienzan a desarrollarse los **movimientos que introducen la variante b**

Séptimo movimiento: El Puente. Para hacer el mismo se forma un arco con los dedos de la mano y se colocan las 4 piedras cerca de la zona. Se arroja, a continuación, la piedra peloteadora y se pasa una piedra por el puente lateral. Este ejercicio se repite hasta que se hayan pasado las 4 piedras por el arco del puente.

Octavo movimiento: La Araña Es con los dedos separados de la mano: Se arrojan las piedras al suelo y se escoge una como "peloteadora" luego se ubica la mano diestra con los cinco dedos separados y apoyados por las puntas se arroja la peloteadora y antes

de que descienda y sea recogida en el descenso se ha de introducir una piedra por uno de los espacios dejados por los dedos. Así hasta que las 4 piedras hayan pasado por cada uno de los espacios creados entre los dedos.



Noveno movimiento: *luego se conoce el “embudo” o “chorizo”. Se arrojan las piedras al suelo, se elige la peloteadora, la mano escogida se cierra como lo indica **la foto** y se procede de la siguiente manera: se arroja la peloteadora al aire y mientras bajase toma una se la coloca en el agujero de la mano cerrada y se toma la peloteadora antes de que caiga al suelo, así se hace con las cuatro piedras, y luego se repite la acción solo que se golpea fuerte en la mano cerrada y con las piedras en ella y se dejará caer de a una por vez, arrojando consecuentemente cuatro veces la peloteadora al aire.*



La pallana tal como está indicada en esta variante la he jugado de niña y la encontré entre maestros y alumnos actualmente en la zona de Neuquén y Chubut sean Mapuche o no Mapuche.

EL CUSHAN

Elemento: 4 piedras

Lugar de juego: generalmente es un espacio de tierra plano o en cualquier piso de cemento.

Desarrollo:

Primer movimiento: Las cuatro piedras se tiran para arriba y se trata de atrapar la mayor cantidad de ellas antes de que lleguen al suelo.

Las mismas son atrapadas con el dorso de la mano. Uno atrapa las que puede. Puede atrapar una, dos o tal vez todas.

Segundo movimiento: Luego se deben jugar las que se atraparon en la mano con las que han quedado en el suelo. Tiro una para arriba y antes de que ésta caiga levanto una del suelo y atrapo la que lancé al aire en su descenso.

Luego repito de nuevo el ejercicio y levanto la otra que está en el suelo de igual manera.

Tercer movimiento: Se juntan las cuatro piedras en la palma de la mano se lanzan al aire y rápidamente hay que dar vuelta la mano sin que ninguna se caiga al suelo.

Es una prueba de habilidad.

Cuarto movimiento: El juego termina cuando se tiran las cuatro al aire, se da vuelta la mano y se trata de atrapar las cuatro. Quién atrapa más piedras gana el juego.

Comparando los juegos Allimllim, Añilwe –Echif kurra, Pallana y Cushan

*En primera instancia podemos indicar que el elemento principal a utilizar en el desarrollo de los juegos es el mismo: **piedras**. Difiere la cantidad de piedras a usarse: allimllim 6, Añilwe y Echif Kurra 12, Pallana 5, y Cushan 4. El lugar de desarrollo de los mismos en todos los casos ha de ser un espacio aplanado, el cual puede ser cubierto con una manta, matra, o no. Sólo en el caso del allimllim se especifica su necesidad. Actualmente entre los/as niños/as de las distintas etnias / pueblos Sociedades / culturas que forman parte del estudio y los*

integrantes de las demás etnias / pueblos sociedades / culturas que practican preferentemente la pallana, se hace sobre la tierra aplanada.

*En todos los casos el **primer movimiento** es el mismo con excepción de la variante **b** de la pallana en el cual las piedras son arrojadas al suelo. En los demás juegos, incluida la pallana y variante **a** de ésta, dicho movimiento consiste en arrojar las piedras al aire, la cantidad específica de cada juego, y recoger la mayor cantidad de ellas con el dorso de la mano. Aquí se produce una variante en cuanto al resultado, o lo que podemos expresar diciendo ¿qué sucede si no recogen todas las piedras en el dorso de la mano? Allimllim: “y procura recibir la mayor cantidad posible, de piedras, en el dorso de la mano. Supongamos que ha tomado tres piedras y tres han caído al suelo, entonces separará las recogidas en el dorso de las otras, eligiendo una de aquellas para continuar el juego en el próximo ejercicio”, Añilwe – Echif Kurra “y trata de recibirlas a todas o a la mayor cantidad posible en el dorso de la mano.” “Pallana”. Se trata de recoger la mayor cantidad de piedras en el dorso de la mano. De las que caen en el dorso se elige una”. En este caso la Variante **a** exige que se recojan las 5 piedras con el dorso de la mano caso contrario se pierde. Cushan “se trata de atrapar la mayor cantidad de ellas antes de que lleguen al suelo”. Esto indica que el primer movimiento de los 6 juegos incluyendo la variante **a** de la pallana es igual, sólo varía ésta que exige que se recojan las 5 piedras. La variante **b** del mismo juego en su inicio lo consideramos distinto.*

*El **segundo movimiento** en el allimllim está constituido por el ejercicio de arrojar una piedra de las que quedó en el dorso de la mano al aire y con ella tomar una de las que se le cayó al suelo en dicho ejercicio o movimiento primero. Lo mismo se hace en la pallana y el cushan. Las diferencias surgen en las variantes de la pallana que podemos decir que ya son juegos mestizos con occidente: **Pallana variante a** Si se sigue se han de tirar las cinco y recogerse todas en la palma de la mano. Si se logra se continúa jugando, caso contrario sigue el otro. **Pallana variante b** seguidamente se repite pero se recogen con la peloteadora de la siguiente manera: dos, dos y una y en los juegos Añilwe y Echif Kurra en los cuales se “toma las 12 piedras con la palma de la mano y las arroja al aire en su descenso gira la mano y trata de recibirlas a todas o a la mayor cantidad posible con la palma de la mano”. En este caso estos dos juegos son iguales, en este movimiento, a la variante **a** de la pallana. Y la variante **b** sigue siendo diferente a todos los demás juegos del presente estudio.*

***Tercer movimiento** en el allimllim es igual que el segundo del mismo juego. Pallana recoge 2, 2 y la sobrante. Esto indica que ahora*

ya se arrojan, en dicho juego, las piedras al suelo para seguir jugando una vez que se completó el segundo movimiento. La variante **a** es igual. La variante **b** recoge 3 y 2.

En el *cushan* Se juntan las cuatro piedras en la palma de la mano se lanzan al aire y rápidamente hay que dar vuelta la mano sin que ninguna se caiga al suelo.

En los juegos *Añilwe* y *Echif Kurra*: “De las piedras recogidas en el dorso de la mano elige una y las otras las aparta. Luego tira la piedra elegida al aire y trata de recoger la mayor cantidad posible de las que le quedaron en el suelo (ejemplo: si recogió antes 3 en la palma, le quedan 9 en el suelo, y recibe, en el descenso, la piedra arrojada al aire junto con aquellas. Si no falla o no mueve ninguna de las que están en el suelo y no pudo recoger en este intento, repite la acción. En caso de que falle o mueva alguna debe entregarle a su contrincante todas las piedras que separó en el inicio pudiéndose sólo guardar las que recogió en el **segundo movimiento**”.

En este movimiento con excepción del *allimllim*, la *pallana* y la *pallana* variante 2, el resto es diferente. En el *Cushan* es totalmente diferente y en la *pallana* variante **b**, el *Añilwe* y el *Echif Kurra* aunque en el primero recoge 3 y 2 y en los otros dos recoge la mayor cantidad de piedras que le han quedado en el suelo.

El **cuarto movimiento** del *allimllim* es igual al tercero. O sea que en los movimientos segundo, tercero y cuarto el *allimllim* juega una peloteadora con las del suelo y cada vez trata de levantar las piedras de a una por vez.

En el *añilwe* y el *echif kurra* dicho movimiento es igual que el tercero sólo que en este movimiento no usa la misma piedra peloteadora que en el anterior. En este juego con la piedra peloteadora en este movimiento trata de recuperar más piedras del suelo.

En la *pallana* se tratan de levantar 3 y 2.

En la *pallana* variante **a** también se tratan de levantar 3 y 2.

En la *pallana* variante **b** se tratan de levantar 4 y 1.

En el *cushan* El juego termina cuando se tiran las cuatro al aire, se da vuelta la mano y se trata de atrapar las cuatro.

Podemos decir que todos con excepción del *Cushan* tratan de levantar piedras del suelo variando la cantidad de las que intentan levantar en el movimiento.

En todos los casos lo único que continúa igual es que existe una piedra “peloteadora” que es la que se arroja al aire.

El allimllim, el añilwe, el echif kurra y el Cushan finalizan en el cuarto movimiento.

La pallana tiene **quinto movimiento** “**Quinto movimiento**”: luego cuatro y una”.

La pallana variante **a** también tiene quinto movimiento el que es igual que el quinto movimiento de la pallana.

La pallana variante **b** tiene **quinto movimiento** el cual es igual al cuarto movimiento del Cushan.

Aquí la pallana y la pallana variante **a** son iguales diferenciándose la pallana variante **b**.

La pallana también tiene **sexto movimiento** el que indica: “y por último las cinco juntas son arrojadas desde el dorso y se recogen en la palma”.

La pallana variante **a**, a partir del **sexto movimiento** introduce una variante que puede ser considerada del proceso de dominio Inca, de la colonia, o de las migraciones más recientes de occidente: “El puente”.

La pallana variante **b** en este movimiento es igual que la pallana.

Aquí podemos indicar que pallana y pallana variante **b** son iguales y ambas se diferencian de pallana variante **a**.

La pallana y la pallana variante **a** finalizan en este movimiento.

La pallana variante **b** continúa, y es a partir de este movimiento, el séptimo, que introduce variantes de la pallana:

Séptimo movimiento: El puente.

Octavo movimiento: La araña.

Noveno movimiento: El embudo o chorizo.

La pallana variante **b** finaliza en el décimo movimiento.

Las variantes de la pallana nos muestran que la pallana original se puede haber ido desdibujando en dos variantes que incorporarían elementos ajenos a su cultura Si bien el puente era común entre los Incas es probable que esa variante lúdica provenga o no de la mestización con ellos. No tenemos, a la fecha datos sobre un juego similar entre los Incas, lo que no quiere decir que no pueda existir, todo lo contrario, esto nos induce a contactarnos con colegas peruanos/as del tema, y profundizar el mismo. Caso contrario serían elementos ajenos que producen la mestización de un juego ancestral. También es posible buscar juegos similares entre los europeos, que sabemos existen, y compararlos ya que tal vez estas variantes se producen en la época de la colonia. Lo mismo con los demás nombres introducidos: araña, puente lateral y chorizo o embudo.

Por la forma de juego decimos que son todos juegos similares pero a su vez diferentes entre sí. ¿Pueden tener un origen común en el pasado de la humanidad? Difícilmente podamos probarlo. Sólo

podemos manifestar que las piedras al igual que los carozos y otras semillas redondas y pequeñas han estado presentes en la humanidad desde épocas inmemorables por lo que es posible que los distintos pueblos hayan creado, ancestralmente, juegos parecidos. También es posible que algunos hayan sido influenciados por otros.

Es evidente, por la difusión que tiene en Argentina, que la pallana original y con las variantes que conocemos y seguramente no conocemos, ha dominado el espacio lúdico cultural.

La otra variante interesante es el sistema de tanteo para seguir jugando o no. En el Cushan se pierde si se cae la peloteadora.

En el allimllim es igual, se pierde si se cae la peloteadora. En el echif Kurra y el Añilwe se pierde en el segundo movimiento “Si se equivoca y no puede recoger ninguna pierde y debe entregarle las 12 piedras a su contrincante y si acierta y recoge varias de ellas pasa al tercer ejercicio” Si eso sucede en el tercer movimiento. “si no falla o no mueve ninguna de las que están en el suelo y no pudo recoger en este intento, repite la acción En caso de que falle o mueva alguna debe entregarle a su contrincante todas las piedras que separó en el inicio pudiéndose sólo guardar las que recogió en el **segundo movimiento**”. Si por el contrario llegara a sucederle que no puede cumplir con lo que transcribimos a continuación: “Debe tratar de levantar todas las piedras del suelo con las piedras que cayeron en su palma”. O sea que si le quedaron 3 en la palma debe recoger todas las del suelo en 3 intentos sino pierde la partida y debe entregar las piedras a su contrincante Si logra levantar todas las piedras del suelo se anota un punto y vuelve a jugar nuevamente. Si no lo logró ya que se queda sin piedras de las del dorso antes de poder recoger todas de las del suelo, pasa al otro jugador las piedras que quedan en el suelo. Iniciando aquel, el juego con estas, o sea que si le quedan aún 2 en el suelo su contrincante toma esas dos y las arroja al aire como lo indica el **primer movimiento**, si recoge una y una se le cae al suelo en el **segundo movimiento** al iniciar el tercer ejercicio va pidiéndole piedras de las que este tiene hasta obtenerlas todas, si lo logra se anota un punto y reinicia el juego con todas las anteriores, las 12, caso contrario se repite la acción y al igual que el anterior se queda con las que separó y entrega las otras. Pierde y cambia de jugador/a, esto diferencia a estos dos juegos de los restantes. En la pallana, pallana variante **a** y pallana variante **b** el/a jugador/a pierde si se le cae la peloteadora o si no puede levantar la cantidad de piedras que corresponde o si le yerra en alguna de las variantes de **a** y **b**.

Al parecer, *Cushan*, *allimllim*, *pallana*, *pallana variante a*, y *pallana variante b*, tienen el mismo sistema de reglas o normas para establecer en qué caso se pierde y se le dan las piedras al/a contrincante. El *añilwe* y el *Echif Kurra* son más complejos en cuanto a las reglas.

El tanteo para determinar quien y cuando gana:

Cushan gana quien atrapa más piedras con el dorso de la mano en el **cuarto movimiento**. Puede haber empate.

Allimllim se suman la cantidad de piedras que recibió con la palma las 4 veces que jugó con la mano izquierda y las cuatro que lo hizo con la derecha. Puede haber empate.

Pallana gana el que logra hacer todas las figuras.

Añilwe –Echif kurra Se hacen 3 intentos de recoger todas las piedras en el dorso de la mano si no se logra en los 3 intentos se pierde el partido. Si lo logra se anota 1 punto y sigue jugando. Y así sucesivamente por lo que gana quien luego de hacer el juego cada vez hasta el final tiene más puntos.

Sánchez Labrador hacia 1936 (49-50) encontró entre niñas Pampa un juego con cinco piedras sin dar nombre y lo comparó con los juegos que las niñas españolas realizaban e indicando la ejecución inicial del “peloteo” similar al relatado en nuestro texto. Según Da Garrido de Bogas (en Villafuerte, 1957: 86) en la isla de Santo Domingo un juego similar se llamaría “Vuelta la teja”. Rodrigo Caro indicaría que en España se juega con el nombre de “Daca la China”, Rodríguez Marín indicó como nombre “echar la china” y que actualmente el nombre que se le da a ese juego en España es “socotalo”. Platón habla de un juego de cinco piedras en su obra *Phedro* y en Inglaterra se ha encontrado uno similar llamado “Handy dandy” Villafuerte habla de la *Pallana* y agrega, ya en 1957, al tradicional sistema de juegos- ejercicios “el chorizo”, nosotros lo conocemos con este nombre, con el nombre de “martillo” y agrega “la tijera” Paulina Movisichoff (1987: 153) habla de *La Pallana* agregando la existencia de un *Pallano*: piedra más grande que sería la peloteadora. Agrega ejercicios denominados “jeme” que pueden ser “jeme deslizado”, “jeme saltado”, “jeme saltado con golpe de pecho”, y “cuarta deslizada”. Esto nos da una imagen reducida de la variedad de juegos creados a partir de cinco y/o seis piedras.

El *Allimllim* es un juego, en mi humilde opinión, diferente a los demás que se ha ido mestizando con la *pallana* al igual que el *añilwe* y el *echif kurra* perdiendo en el caso del primero los cantos y en todos los

casos su identidad propia debido a la sumisión cultural sufrida por todos estos Pueblos desde la época de la colonia hasta casi la actualidad.

Este estudio además indica que el Allimllim ha sido un juego exclusivamente realizado por los mapuche ancestrales y que probablemente se ha perdido hacia mediados de este siglo en las zonas que estos habitan actualmente. Es el único juego que se realiza con seis piedras, todos los restantes han sido indicados con cinco. La similitud se conserva en el inicio del juego, variando si se juntan todas las piedras o no en el dorso de la mano. La creatividad y la transmisión generacional pudieron darle variantes a través de las generaciones de jugadores. No existen recuerdos de los cantos del Allimllim entre los Mapuche de las zonas de Neuquén y Chubut. Tampoco el recuerdo de que sirviera para aunar corazones por lo que su estructura propia ha desaparecido, probablemente, a principios de este siglo.

La propuesta es recuperar la enseñanza del juego en una época de globalización y en que los dedos de las manos pierden la motricidad detrás de los ordenadores de las PC, los juegos mecánicos, el programador de la TV., video y equipo de música siendo importante recuperar parte de nuestra cultural lúdica usarlo como un medio para enseñar a sumar y restar como también para estar al aire libre.

Notas

- (1) Bonfil Batalla: La teoría del control cultural en el estudio de los procesos étnicos en Rev. Papeles de la Casa Chata, Año 2, N 3, 1987, México
- (2) Bally Gustav: El juego como expresión de libertad, Fondo de Cultura Económica; México, 1964, 2da. edición en castellano.
- (3) Sutton - Smith, 1978
- (4) Bally, Gustav: ídem anterior
- (5) Huizinga, Johan: Homo Ludens, Bs. As., EMECE edit. 1988
- (6) Callois, Roger: Teoría de los juegos, Barcelona Seix Barral, 1958
- (7) Manquilef, Manuel: Comentarios del Pueblo Araucano, Edit. Universitaria, Santiago, 1911, Chile
- (8) Martínez Crovetto, Raúl: Estudios sobre juegos Araucanos Pampas, Rev. Etnobiológica, Mayo 1968 Nro. 8 Fac. de Agronomía y Veterinaria, Univ. Nac. de Corrientes.

Bibliografía

- Bally, Gustav: "El juego como expresión de libertad". Fondo de Cultura Económica; México, 1964; 2da. Edición en castellano.
- Bonfil Batalla, Guillermo: "Teoría del control cultural en el estudio de los procesos étnicos". Revista Los papeles de la casa Chata; México, Año 2 N 31, 1987, 23-43
- Callois, Rogers: "Teoría de los juegos". Seix Barral, Barcelona, 1958, España.
- Carrasco M., Hugo: "La matriz de los mitos de transformación" en Ferrarese, Stela M. Tesis para optar al Grado de Magister en Ciencias de la Comunicación; Temuco, 2000, Chile.
- Martinez Crovetto: "Estudio sobre juegos araucanos- pampas" Revista Etnobiológica, N 8, Fac. de Ag. y Veterinaria, Univ. Nac. de Corrientes, 1968, Corrientes. Argentina
- Movisichoff, Paulina: "A la una sale la luna, Juegos tradicionales infantiles". Edit. El Sol, 1 edición, 1978, Bs. As. , Argentina.
- Villafuerte, Carlos: "Los juegos en el folklore de Catamarca", Suplemento de la revista de educación de la Prov. de Bs. As., La Plata 1957.
- Actas de Lengua y Literatura Mapuche N 4, 1990, U.FRO., 123-133; Temuco, Chile.
- Caro Aracely: "Pautas y estilos de crianza en familias rurales Mapuche IX Región en Actas de Lengua y Literatura Mapuche N 5, 1992, U.FRO., 97-112; Temuco, Chile.
- Ferrarese, Stela M.: "Los juegos de los pueblos Indoamericanos, su rescate" en Actas de Lengua y Literatura Mapuche N 4, 1990, U.FRO., 177- 186, Temuco, Chile.
- "Los Juegos de los Pueblos Indoamericanos" Resúmenes 48 ICA, 1991 Universidad de Tulane ,New Orleans, EE.UU.
- Apuntes de los cuadernos de campo inéditos de la Investigación Proyecto Rescate de los Juegos Indoamericanos.
- Gambier, Mariano: "Los valles preandinos de San Juan "Documento de trabajo, CONICET N 9, 1981, San Juan.
- Magrassi, G.; Berón, M.;Radonich, J. y Calvo: "Los juegos indígenas" en

NGANKONGIFE 2

cuadernos de historia popular, 1988, Bs. As. Argentina.

Manquilef, Manuel: "Comentarios del Pueblo Araucano", Edit. Universitaria, Santiago, 1911, Chile.

Matus, Leotardo: "Juegos y ejercicios de los antiguos araucanos", Edit. Imp. Universitaria Stgo. Chile, 1920