

CULTURA DEPORTIVA DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS: **LOS SELK'NAM**

David Taylor Serrano

Cristina Vega Martín

Fernando Vergara Serrano

Paola Zunino Parra

Año 2010



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. MÉTODO DE TRABAJO
3. RESULTADOS
4. CONCLUSIONES
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MUSEO DEL JUEGO



1. INTRODUCCIÓN

Los selknam, más conocidos como onas, son un pueblo **indígena americano**, hoy mestizado, de la **Isla Grande de Tierra del Fuego** a la que ellos llamaban *Karukinká*. El nombre "ona" proviene del idioma **yámana** y ha prevalecido sobre selknam, que ellos utilizaban para autodenominarse. Antes de su casi extinción, eran **nómadas terrestres**, cazadores y recolectores.

ORIGENES

Eran parientes cercanos de los **aonikenk** o **tehuelches** que habitaban en la **Patagonia** al norte del **Estrecho de Magallanes**, con ellos tenían una notable semejanza física, de **lenguaje** y de costumbres. Eran altos con una talla media de 1,80 metros, musculosos, corpulentos, anchos de hombros y de tez bronceada.

HISTORIA

Llegaron a la **isla**, forzando a que los **Haush** se desplazaran hacia el sureste **Península Mitre**. El contacto con el hombre blanco comenzó en **1520** cuando **Magallanes** descubrió el estrecho que lleva su nombre, posteriormente continuó en forma esporádica hasta las últimas **décadas** del **siglo XIX** con la llegada de **misioneros salesianos** y de hombres blancos a colonizar y explotar la isla. Los territorios que antes eran el libre hogar de estos cazadores **nómadas**, fueron cercados. Muchos de ellos rompieron las cercas y cazaron y comieron la carne de las ovejas. Este contacto permanente tuvo devastadoras consecuencias para esta etnia, pues además les transmitieron



enfermedades contagiosas y los desplazaron de sus territorios de caza. En 1881 eran alrededor de 4.000 individuos.

En 1888 se estableció una misión salesiana en isla Dawson con el propósito de evangelizar y civilizar a los indígenas. En 1891 la población había disminuido a no más de 2.000 personas.

En 1974 murió la última representante pura de esta etnia, Anjela Loij. Descendientes mestizos de los onas viven en la parte argentina de la isla Grande de Tierra del Fuego formando la comunidad *Rafaela Ishton*.

2. MÉTODO DE TRABAJO

Los Investigadores realizaron sus estudios a través de la observación de la vida diaria de los componentes del pueblo indígena.

Este método, el de la observación siempre intenta realizarse procurando interferir lo menos posible en el sujeto estudiado. Obviamente esto no es siempre posible, dado que si un individuo extraño se introduce en una población determinada quiera o no modifica tal vez durante unos minutos o tal vez durante un largo tiempo el comportamiento de la población estudiada. Es un elemento extraño, que no conocen y que les intriga además de darles miedo o por lo menos respeto. Pasado un plazo de tiempo sin determinar, una vez que ambos elementos, el extraño y el estudiado se acostumbran mutuamente vuelve la normalidad, y es cuando los científicos pueden realmente realizar sus estudios lo más objetivamente posible e interfiriendo lo menos posible.



En definitiva, los investigadores estudiaron este pueblo mediante la observación después de haber tenido una temporada de conocimiento los unos a los otros y vuelta a la vida cotidiana.

3. RESULTADOS

JUEGOS DEPORTIVOS

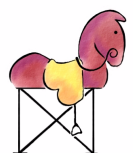
Para los ona, los deportes constituyeron el principal entretenimiento de jóvenes y adultos. Ellos contribuyeron a su desarrollo físico y a su agilidad, que tan llamativos resultaron para aquellos quienes, a fines del siglo pasado, tuvieron ocasión de conocerlos. "Ambos sexos son fuertes, ágiles, resistentes, infatigables, sobrios, demostrando en todos los ejercicios corporales la excelencia de sus cualidades" (Gallardo 1910: 110). "No se puede menos que admirar la velocidad, la gracia y la ligereza de sus movimientos" (Spegazzini 1882: 176). Prefirieron este tipo de juego a cualquier otro y, excluida la natación, dominaron la lucha corporal, la carrera, el tiro al blanco con arco y flecha, etc.

LAS CARRERAS PEDESTRES

"Las diversiones que tienen son más viriles que las de los yaganes; las cuales consisten en carreras a larga distancia subiendo la pendiente de una montaña casi hasta la cumbre y volviendo al campamento en un tiempo fijado" (Dabbene 1904:72). Estos son, cronológicamente hablando, los primeros datos de que se dispone de este deporte, en relación a los ona.

No obstante, la velocidad y resistencia de los ona ya había llamado la atención a algunos exploradores. Dice al respecto Serrano Montaner (1880: 166).

Más completas son las informaciones que suministra Gallardo (1910:



347-348) : "Son las carreras muy interesantes, porque ponen de manifiesto la resistencia y velocidad del salvaje. Se corren entre dos o más individuos siendo las carreras de largas distancias efectuadas por casi todos los hombres hábiles de la tribu. En ocasiones tratan de dar la vuelta a una laguna cuya circunferencia mide diez mil o más metros y en las grandes pruebas de resistencia toman como campo de acción un cerro o montaña que tiene, a veces, una altura enorme; entonces la carrera es de ida hasta la cumbre y vuelta, en el deseo de compensar así las facultades de los campeones. En estas carreras salen al trote y van aumentando paulatinamente la velocidad. En el acto de partir dejan caer la capa y quedan desnudos sin más adorno que el *goulchelg* (1) y una pulsera de plumas atada al brazo, entre el hombro y el codo".

Tonelli (1926: 129) dice: "Los ona gustan desafiarse a la carrera. Para correr abandonan la piel de guanaco que los cubre, y creen ser más veloces si se atan un macito de plumas de pájaro al brazo izquierdo".

Conclusiones: las carreras pedestres eran el ejercicio preferido de los ona. Existían dos tipos: las de velocidad pura y las de resistencia, a largas distancias, que generalmente consistían en trepar hasta la cumbre vecina y regreso o correr alrededor de un lago. Para el primer tipo, marcaban una meta o línea de llegada y todos partían de un mismo lugar o bien los contendientes se ubicaban a ambos extremos de la pista y debían alcanzar un punto central estimado como equidistante de aquellos. Cualquiera fuera la forma de practicarlas, no había premios establecidos, pues la reputación que obtenían los vencedores era un motivo más que suficiente para dedicarle el máximo empeño. Además, había carreras para exteriorizar la alegría del encuentro entre dos grupos de amigos en las que participaban todos los presentes. Por otra parte, este deporte, exclusivo de los hombres, se usaba en ocasiones para dirimir cuestiones enojosas.



LA LUCHA CUERPO A CUERPO

El deporte de la lucha era el segundo en importancia para los ona.

Dabbene (1904: 72) dice: "Las luchas también están en uso entre estos salvajes, para las cuales suelen pintarse de rojo y mientras que con la mano izquierda uno de ellos sujeta fuertemente la derecha del adversario, buscan respectivamente con la otra de arrojar al suelo asiéndose del zobaco".

Gallardo (1910: 345: 346) informa: "Las luchas son consideradas como diversiones si bien algunas veces sirven para desahogar pasiones nacidas a causa de simples enemistades. Cuando llega a presentarse el caso de luchas realizadas por cuestiones de esta última naturaleza es cuando se ven los torneos más emocionantes. Pero las luchas de naturaleza de duelo, se realizan, excepcionalmente, siendo las más comunes aquellas que tienen por objeto exteriorizar las fuerzas y la habilidad con el solo fin de divertirse. La única recompensa que reciben los vencedores es la satisfacción propia, que llena de alegría al vencedor, pues sabe que ese día todos hablarán de su triunfo y que aumentará la estima y la consideración con que se le distingue. Las luchas son presenciadas por las mujeres, que no exteriorizan en forma alguna su aplauso o su desaprobación. Las luchas que tienen lugar entre dos bandos se llaman *huihique shuaken*. *Huihique* significa: dos juntos, y *shuaken* lastimarse. En estas lidias no se golpean con los puños, pero sí se dan de cabezadas. Cuando un indio se considera más fuerte que otro hace alarde de su superioridad levantando los brazos para dar a su adversario la ventaja de que lo tome debajo de ellos, lo cual es considerado más bien fanfarronería. Esto también lo hace cuando lucha con un amigo y entonces la acción se considera como un simple deseo de igualar fuerzas".





Fig. I Posiciones para la lucha

La lucha sigue hasta que uno cae a tierra: entonces el caído puede volver a empezar la lucha con el mismo o cede su lugar a su compañero. Este, sin embargo, debe medirse no con un adversario fresco, sino con el vencedor ya cansado de la lucha, a no ser que un colega listamente no venga a interponerse entre él y el nuevo adversario. La lucha sigue así por espacio de cinco, seis o más horas, hasta que todos estén bien cansados y una tribu se dé por vencida. Finalmente, es de rúbrica para la tribu desafiada, desafiar a su vez a la tribu adversaria, de modo que una lucha es seguida de -otra a un breve intervalo.

Consultada Angela Loij en relación con el tema, me informó que la lucha era exclusivamente masculina y que la que se hacía como deporte recibía el nombre de *wiík shen*.

Conclusiones: La lucha cuerpo a cuerpo era una diversión muy



importante entre los hombres. Se practicaba con el cuerpo desnudo, el cual, en el caso de eventos formales, se pintaba de rojo. En razón de su interés y por afán de sobresalir, se preparaban desde jóvenes.

EL SALTO

"El salto casi no se encuentra entre sus diversiones, pero algunas veces lo efectúan en largo, a la distancia, y lo hacen bastante bien. No saben saltar en alto, llegando su falta de habilidad en este sentido hasta el punto de que para pasar por sobre un obstáculo, que nosotros salvamos con facilidad saltando, apoyarán sobre él la mano". (Gallardo 1910: 348).

LOS JUEGOS CON ARCO Y FLECHA

a) El tiro a distancia:

Según Angela Loij, este juego se llamaba *kiánser*. Los hombres formaban una fila y cada uno tiraba su flecha buscando llegar lo más lejos posible, para lo cual apuntaban hacia arriba en forma oblicua. Se utilizaba una flecha, llamada *chár(m)we*, desprovista de punta de vidrio.

b) El tiro a un blanco fijo:

Segers (1891: 76-77) informa: "Algunas veces suelen hacer ejercicios de tiro con sus flechas, en cuya arma consiguen destreza admirable. Raras veces erran la puntería que como se sabe, no es directa como en las armas de fuego, habiendo que calcular de antemano la parábola que debe efectuar la flecha para alcanzar el blanco.

c) El tiro a un blanco móvil.

La primera noticia sobre este juego se la debemos a Barclay (1904: 73): "Se divierten practicando con el arco y la flecha actuando ellos mismos



como blanco móvil para el que tira".

Casi simultáneamente, informa Dabbene (1904: 72): "El tiro al blanco con flechas es uno de los principales ejercicios. Por blanco se pone un ona y protege su cuerpo con un quillango que mantiene extendido con los brazos, a poca distancia del cuerpo. La flecha usada en esta ocasión tiene a unos 10 cm de la punta, una especie de redondel de manera que le impide atravesar completamente el quillango y herir al hombre". (Fig. IV)



Figura 2. Tiro al blanco móvil

d) Los duelos o combates simulados:

Dice Gallardo (1910: 348): "El simulacro de combate es otra de sus diversiones y ejercicios. Para ello los dos combatientes sacan de sus flechas las puntas y las reemplazan con pelotas de cuero que las hagan inofensivas. Se colocan los combatientes en lugares apropiados y comienza



la pelea que tiene por objeto adiestrarse en evitar la flecha del contrario".

Estos duelos, a veces se efectuaban para dirimir cuestiones personales o de grupos y constituían, como dice Bridges (1952: 409), un rito de paz.

LAS BATALLAS CON LEÑOS ARDIENTES

El único testimonio que conozco de este juego, es el que suministra Gusinde (1931: 1139): "Un entretenimiento particular, pero que resulta divertido para esta gente, es el juego con leños ardientes, llamado *ch'onektárren*. Los hombres forman dos filas opuestas conservando una distancia de cerca de 1 5 metros entre fila y fila. Cada uno tiene un leño ardiente en la mano, que primero mueve un poco y luego arroja en dirección de la otra fila, donde cada uno pone gran atención, pues deben tratar de eludirlo. Entonces lo recogen y arrojan hacia su punto de origen. Muchas veces, estas maderas ardientes se cruzan en ambas direcciones y , como giran y chocan en el aire, causan una impresión muy particular en la noche oscura".

EL JUEGO DE PELOTA

Tonelli (1 926: 127-128) sostiene: "El juego de la pelota es el preferido de los muchachos onas. Muchas veces usan una vejiga de animal (guanaco, caballo, buey) inflada con aire de los pulmones, que se llama ahora *ash-ket*. Cuando tienen una pelota bien esférica, como las de goma reciben el nombre *koliót*, la llaman *toker*, nombre que los indios dan a las piedras perfectamente esféricas. Los muchachos juegan disponiéndose en círculo y lanzándose la pelota y atrapándola en el aire". Según este autor, pelota se dice *ashket*, *toker*, *atu*, *amitér*, *ámiter*; tomar la pelota, *atu awren*, *atu- k- M- awren*; jugar a la pelota, *atu terén*.



PRUEBA COLECTIVA DE FUERZA

El único juego colectivo de fuerza que ha sido registrado para los onas, consistía en una prueba de empuje que Gallardo (1910: 347) describe así: "Otra forma de lucha se lleva a cabo entre muchos individuos distribuidos en dos bandos. Consiste este juego en ponerse frente a frente dos hombres, apoyando mutuamente su hombro derecho en el del contrario y las manos en las caderas del adversario; detrás de cada uno de estos hombres y apoyando las manos sobre las asentaderas, se ponen tres, cuatro o seis partidarios. Listos los combatientes, comienza la lucha por hacer retroceder al enemigo empujándolo con fuerza. El triunfo corresponde a la fracción que ha conseguido inutilizar la resistencia del partido contrario por medio de su pujanza".

JUEGOS DE RECREACION

JUEGO DEL ARO

La siguiente información es suministrada por Gallardo (1910: 348-349): "El juego del aro consiste en tirar al aire una argolla llamada *aato* y en volverla a tomar el mismo que la ha arrojado o los compañeros. Esta argolla es hecha de cuero blando de guanaco o zorro, y tiene unos 20 a 25 cm, de diámetro".

Además, según este mismo autor (p. 344): "Las mujeres suelen jugar entre ellas con los aros de cuero..."

LOS FUEGOS ARTIFICIALES

"Para realizar los fuegos artificiales, diversión que mucho los entretiene, aprovechan generalmente las noches sin viento. Toman flechas inservibles a las cuales rajan la punta, colocando en la hendidura una brasa que



comunica fuego al astil y la arrojan por medio del arco en dirección recta hacia arriba. El subir y bajar del punto luminoso, cuya viveza aumenta con la rapidez de la flecha es de lindo efecto"(Gallardo 1910: 349).

JUEGOS INFANTILES Y JUGUETES

Según Cooper (1946: 122) por orden de popularidad, los juegos de los varones son: práctica con arco y flecha, con honda, tirar la flecha a través de un aro de pasto, tirar flechas encendidas en un extremo, colgarse y hamacarse en las ramas cabeza abajo. Y los de las niñas: muñecas, casas para jugar, escondite, hacerse cosquillas mutuamente, hamacarse en un columpio, correr y saltar formando un círculo.

EL ARCO DE JUGUETE

El niño, por instinto de imitación "toma las varas de los arbustos secos y se afana en convertirlos en flechas. Esto lo he observado muchas veces: la flecha es lo que más les agrada". (Holmberg 1906: 57).

A los cinco años de edad "...el padre o el abuelo - más generalmente el abuelo - pone en sus manos el primer arco y las primeras flechas, cuyo manejo le enseña ayudado por varios siglos de atavismo y de selección natural y artificial". (Payró 1908: 310). "Apenas el niño puede manejar el arco, ya sus padres le hacen uno pequeño y es tal la afición que tiene por la caza, afición que les viene por herencia, que su sueño dorado es matar pájaros ". (Gallardo 1910: 350) .

Según Gusinde (1924) la mujer ona guardaba con toda solicitud un arco pequeño que había recibido de mano del que la conquistaba, para entregarlo como juguete al primer hijo, cuando éste llegase a la edad de infante.



LOS JUEGOS CON ARCO Y FLECHA

Estos que eran utilizados exclusivamente por los varones, pueden ser reunidos en dos categorías;

a) El tiro al blanco: Informa Tonelli (1926: 128): "Aún los ejercicios de un tiro al blanco fijo constituyen una de las diversiones preferidas de los muchachos. Cualquier objeto sirve de blanco".

b) El tiro al aro: "Para ejercitar en el tiro a los niños, los hombres hacen una rueda o aro de pasto bien atado, cuyo centro está cubierto por un cuero delgado. Este aro es largado desde la cumbre de un cerro, acompañando el acto con una imitación de relincho del guanaco. Los muchachos que están desplegados a lo largo del camino que ha de recorrer el aro, le arrojan sus flechas al pasar, tratando de dar en el blanco. (Gallardo 1910: 350).



Figura nº 3. Aro de pasto para el tiro al blanco infantil

LA LUCHA CUERPO A CUERPO

Gusinde(1931:400) señala que los niños también luchaban entre sí, sobre todo si los mayores los incitaban con el ejemplo.



Francisco Minquiol me aclaró que, para luchar cuerpo a cuerpo, los niños, al igual que los hombres, lo hacían por parejas; se ubicaban uno al lado del otro y se tomaban del hombro con el brazo derecho o el izquierdo, según el lado en que se hallaba situado cada rival, o bien, se colocaban frente a frente y asiéndose de la cintura, forcejeaban tratando de voltearse uno al otro. La única finalidad de este ejercicio era demostrar quién de los dos era el más fuerte.

LA HONDA DE JUGUETE

"Los muchachos también son inseparables de la honda, que es igual a la de los adultos, sólo que más pequeña. Hacen puntería sobre pájaros, árboles, hongos, charcos. También las usan en sus bromas contra niñas, perros, tiendas. Si, debido a su juego demasiado imprudente, ponen en peligro a las criaturas o algún objeto, los mayores los alejan con algunas palabras. ". Gusinde (1931:400).(Fig. VI).



Fig. 4. Honda, flecha usada para los duelos simulados y flecha infantil para cazar pájaros (Gusinde)



EL COLUMPIO O HAMACA

Las informaciones que obtuve de Francisco Minquiol. Se colgaba una sogá de cuero de una rama de un árbol y se hamacaba un solo niño por vez. A veces lo hacían dos, pero en este caso se sentaban ambos frente a frente sobre la misma sogá. El columpio se llamaba *kashán* y creía que era un juego importado.

LA ESCONDIDA

"A menudo juegan al escondite = *wiwaiksméten*. Varias niñas se esconden entre la maleza o en el bosque y una debe encontrar a las otras. La que es descubierta primero, ocupa su lugar". (Gusinde 1931: 1140).

Según Francisco Minquiol, se jugaba de noche y lo practicaban niños de ambos sexos. Uno de ellos, previamente elegido, debía buscar a los demás, que se escondían tras las matas o aprovechando accidentes del terreno. Se llamaba *wiwaiksmítien*.

HAMACARSE CABEZA ABAJO

De acuerdo con Francisco Minquiol, se denominaba *hállién wínchi kawérr*, y era frecuentemente usado por los niños para divertirse, cada vez que podían hallar árboles apropiados. Consistía en hamacarse colgando de una rama por medio de las piernas con la cabeza hacia abajo y los brazos sueltos.

JUEGOS DE MAREARSE

a) "En el juego llamado *salemkáli* se reúnen varias niñas; se ubican a corta distancia unas de otras y giran a la mayor velocidad posible sobre su propio eje; la niña que más tarda en marearse o se mueve durante más



tiempo es la que ha vencido". Gusinde 1931: 1140).

Francisco Miquiol me describió este juego, diciendo que lo practicaban los varones y las niñas, a veces simultáneamente, haciendo competencias para ver quien aguantaba más tiempo. Se denominaba, *otemohém* o *kechérren*.

LAS CASAS INFANTILES

De acuerdo con Angela Loij, estas casas se llaman *káu iáni* (= casa chica); las construían los niños y las niñas con palos y cueros a semejanza de la de sus padres, sólo que eran más chicas. Se ubicaban en su interior para jugar y se divertían encendiendo fuego e imitando las tareas de los mayores.

LAS MUÑECAS

Según Gusinde (1931: 1140): "Las niñas se divierten perfectamente con muñecas =nak'án, a las que les atan, por lo común, una carga sobre la espalda, imitando de esta manera al bulto que llevan las mujeres durante las marchas. Con este agregado las niñas se entretienen solas, atándose una correa a la espalda y acomodando en ella a la muñeca, a la cual transportan de un sitio a otro."

Angela Loij confirmó que las mismas niñas construían sus propias muñecas con palos o ramas y les ponían ropas hechas con cuero de coruro a imitación de las capas de los mayores. A las mas chicas, se las hacían los padres, pero los niños, cuando cazaban un coruro lo cuereaban y estaqueaban el cuero que luego serviría para fabricar el vestido de las muñecas. Estas se llamaban na'ká.





Figura 5. Muñeca de las niñas Shelknam (Gusinde)

PRUEBA DE RESISTENCIA AL DOLOR

Los muchachos demostraban su resistencia al dolor, colocando un trozo de carbón encendido sobre su antebrazo y aguantando el mayor tiempo posible, a veces hasta ocasionarse quemaduras bastante severas.

RONDA DE SALTOS

Según Francisco Minquiol, los niños de ambos sexos, se tomaban de las manos formando una rueda y corrían y saltaban en redondo. Este entretenimiento era llamado *klóllen wiik chel kawérr*(= dar la vuelta-nosotros-mano-agarrados),

LAS CARRERAS PEDESTRES

"Los niños también practicaban carreras pedestres, sobre todo si son incitados por los mayores". (Gusinde 1931: 400).

De más está decir que, como se desprende del contexto de la obra de este



autor, era juego de varones.

LOS JUEGOS CON HILO SIN FIN

Se efectuaban con un tiento o tira de cuero de guanaco con ambos extremos atados entre sí, constituyendo de esta manera un lazo de unos 50 o 60 centímetros de largo. Con éste, entreteniéndolo entre los dedos, los niños sabían construir diversas figuras y pruebas.

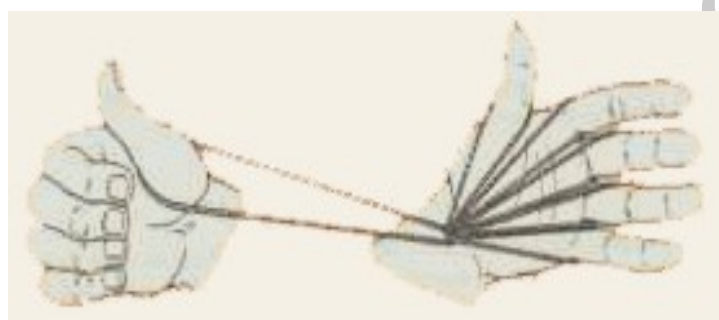


Fig. 6. Sierra, juego con hilo sin fin

EL DISCO ZUMBADOR

Según Francisco Minquiol, se hacían con una rodaja de cuero duro de unos 10 centímetros de diámetro a la cual se le practicaban dos agujeros próximos al centro, separados entre sí un par de centímetros y el borde se cortaba en forma dentada.

Por los agujeros se pasaba un cordón hecho con tendones o nervios de guanaco de unos 50 o 60 centímetros de largo, cuyos extremos se anudaban entre sí. Los niños se divertían haciéndolos zumbar y, cuando giraban, trozaban tallos de pasto fingiendo que cortaban leña. Se llamaban *jankébien* (= para cortar leña). (Fig. X).



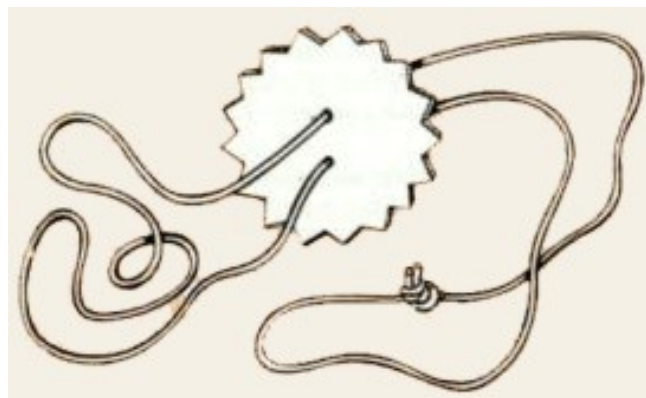


Figura 7. Disco zumbador, según croquis a lápiz hecho por F. Minquiol

LOS SONAJEROS PARA BEBES

Los datos que suministra Gusinde son más amplios. Dice este autor (1931: 385): "El niño de muy corta edad no tiene juguetes. Como excepción los habitantes de la costa hacen un sencillo sonajero de seis caparazones de moluscos perforados y enhebrados con un hilo y separadas entre sí por gruesos nudos. Al tirar o aflojar el hilo se produce un leve ruido". Más adelante

EL REGATE DE PROYECTILES

Para ejercitarse en el arte de esquivar flechas, según fue descrito al hablar de los duelos simulados, dice Bridges (1952: 414) que "... los jóvenes se hacían apedrear con guijarros o con hongos de los árboles, llamados *terrh* (se refiere a los cuerpos fructíferos de *Cyttaria*) que son del tamaño de una pelota de golf, e igualmente duros cuando están helados".

EL JUEGO DE PELOTA

Sobre éste, que ya fue descrito entre los juegos deportivos de los adultos, existen algunas indicaciones de que también los niños, niñas y



muchachos lo practicaban. Beauvoir (1915: 204) dice que era común a chicos y grandes. Tonelli (1926: 127) sostiene que se trata del juego que los adolescentes preferían. Sin embargo, Gusinde (1931: 400) afirma: "Los muchachos nunca juegan a la pelota entre ellos. Sólo lo hacen, en compañía de las niñas, si los mayores se lo piden; éstos forman una rueda y los niños y niñas se ubican dentro".

4. CONCLUSIONES

Análisis social:

Según todo lo anterior, vemos como esta tribu, desde la infancia, tiene presente el juego en su civilización. Bien es verdad que el juego de los niños se aplica más al de los mayores. Lucha, lanzamiento, carreras. Mientras que las niñas solo jugarán durante su infancia, algunos juegos lo realizarán con los niños, pero la mayoría serán propio de ellas. Cuando sean mayores dejarán de participar en los juegos de la tribu.



5. ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO

ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO

<http://www.tierradelfuego.org.ar/museo/juegos.htm>

www.serindigena.cl/territorios/selknam/territorio_selknam.htm

es.wikipedia.org/wiki/Selknam

www.limbos.org/sur/selkn.htm

www.serindigena.cl/territorios/selknam/art-sel-can.htm

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1. Posiciones para la lucha

Figura 2. Tiro al blanco móvil

Figura 3. Aro de pasto para el tiro al blanco infantil (Gusinde)

Figura 4. Honda, flecha usada para los duelos simulados y flecha infantil para cazar pájaros (Gusinde)

Figura 5. Muñeca de las niñas Shelknam (Gusinde)

Figura 6. Sierra, juego con hilo sin fin
Fig. VII Disco zumbador, según croquis a lápiz hecho por F. Minquiol.

Figura 7. Disco zumbador, según croquis a lápiz hecho por F. Minquiol

