

Índice

Presentación	3
Juego de la caña de maíz	5
Carrera de Arihueta	7
Juego de la mancuerna	8
Lucha tarahumra	9
Chilillo	11
Quince	13
Juego de la piedra redonda	14
Juego del remolino	15
El quince o juego de los palillos	16
Juego de los bastones que golpea la bola	17
Pelota mixteca del Valle	18
Pitarra	19
Zancos, zancadas o pasos grandes	21
Recoger piedritas	22
Control de argolla	23
Aros	24
Olote que vuela	25
Trompo de cuarta	26
El juego del corozo	27
Globos voladores de papel	28
La chicharra	29
Juego de patolli	30

Presentación

El “Encuentro Nacional de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de las Mujeres”, organizado por el Instituto Nacional de las Mujeres, la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte y la Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales, conmemora el Día Internacional de la Mujer Rural, cuyo fin es reconocer el importante papel que desempeñan las mujeres en el desarrollo económico y la estabilidad de las zonas rurales.

Los juegos y deportes autóctonos que se presentan aquí son el espacio para la convivencia social y representan la preservación de las tradiciones que se han transmitido oralmente, de generación en generación, desde los tiempos prehispánicos hasta nuestros días.

En este evento se dan cita diversos grupos étnicos de mujeres para mostrar sus juegos y deportes, combinados con sus trajes, cantos y música regional. 150 mujeres procedentes de distintas entidades del país expresan así, a través de estas actividades, el vínculo permanente que tienen con la tierra y con su comunidad.

El programa que aquí se presenta es, además, una muestra de la importancia de las mujeres en la preservación de la cultura y las tradiciones mexicanas.

Lic. Patricia Espinosa Torres
Presidenta del Instituto Nacional de las Mujeres

CHIAPAS (Tzotziles)

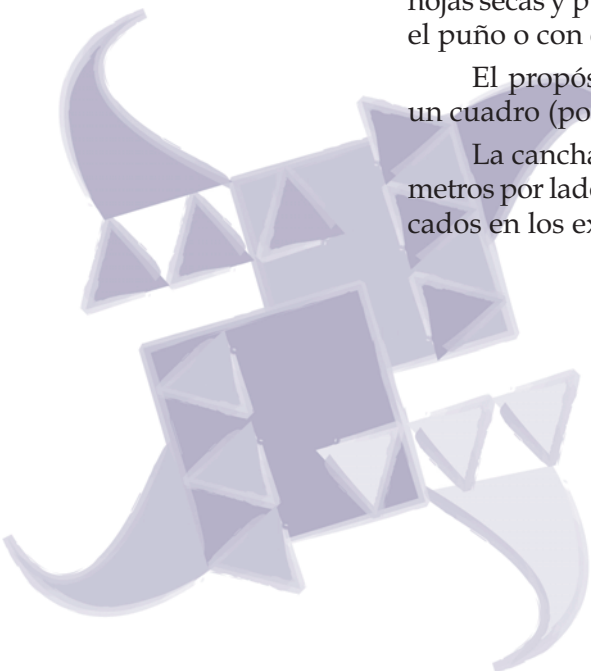
Juego de la caña de maíz
Tájjimol la Kájbantik Yomixim

Se menciona en algunos escritos del siglo XVI que se le “ofrecían” a Fray Bartolomé de las Casas “Juegos de Cañas” para su deleite, pero no se precisa su antigüedad. Actualmente es practicado por hombres y mujeres, a partir de los ocho años, en la región de Los Altos.

Se integran dos equipos con tres jugadoras cada uno; la pelota se fabrica con un olote (corazón del maíz) de hojas secas y puede ser golpeada con el dorso de la mano, el puño o con el antebrazo.

El propósito del juego es hacer pasar la pelota en un cuadro (portería) elaborado con cañas.

La cancha está conformada por un cuadrado de 15 metros por lado, de tierra compacta, con dos cuadros marcados en los extremos.





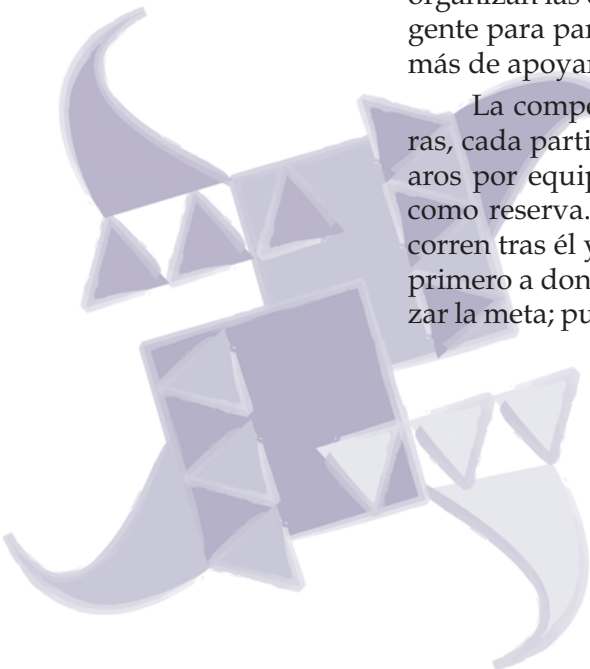
CHIHUAHUA (Tarahumaras)

Carrera de Arihueta
Rohueliami

Es una actividad exclusiva del sexo femenino, con profundo impacto social, realizada a campo traviesa en la Sierra Tarahumara.

Las niñas la practican en forma recreativa y corren de 2 a 4 kilómetros; en el caso de las personas adultas expertas en la carrera, corren de 30 a 35 kilómetros. Cuando el evento es de gran importancia para el grupo, se organizan las competencias entre pueblos, asiste mucha gente para participar en la fiesta y en las apuestas, además de apoyar moralmente a su equipo.

La competencia es por equipos de 4 a 10 corredoras, cada participante debe traer su vara o bastón y dos aros por equipo, uno lo van lanzando y el otro queda como reserva. La carrera inicia al lanzar el aro, todas corren tras él y lo vuelve a lanzar la corredora que llega primero a donde cayó, y así sucesivamente, hasta alcanzar la meta; puede ser todo el equipo o una sola persona.

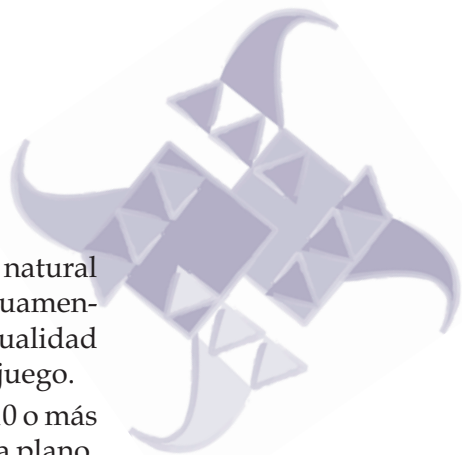


Juego de la mancuerna *Nakiburi*

La región de la Alta Tarahumara es el escenario natural en donde se ha preservado esta disciplina. Antiguamente era practicada sólo por mujeres, pero en la actualidad jóvenes y adultos de ambos sexos disfrutaban del juego.

Se juega entre dos equipos, integrados por 10 o más personas, sobre un terreno amplio, de preferencia plano. La distancia de meta a meta varía según el tipo de terreno, pueden ser 2 kilómetros o más.

Se utilizan dos palitos de 80 a 100 cm de largo, uno de los cuales tiene horquilla y el otro un gancho en uno de los extremos, lo que permite agarrar y lanzar las mancuernas hacia delante o quitárselas a las contrarias y avanzar hacia la meta.



Lucha tarahumara
Najarapuami, Narajapuame

Las contiendas se organizan entre hombres, mujeres o parejas mixtas.

Se toman de la cintura o faja para levantar y derribar a la adversaria de espalda al suelo. Cuando usan faja, se cruzan los brazos e intentan derribar a su contraria; las dos tratan de resistir la caída y finalmente gana la más fuerte.

Se practica en fiestas patronales, especialmente en Semana Santa.





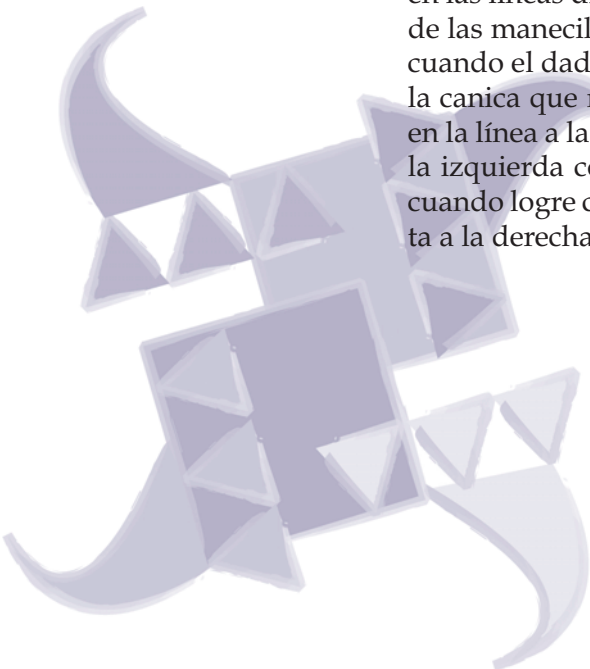
Chilillo

Juego de destreza mental

El juego se practica en un tablero de madera de 30 x 30 cm y una pulgada de espesor. Se trazan las casillas ahuecando la madera de modo que entre en ellas la mitad de una canica; se requieren 24 canicas en cuatro colores diferentes y un dado.

Se puede jugar entre dos o cuatro personas. Para iniciar, se sortea quién tirará primero.

Cada jugadora inicia con sus seis canicas colocadas en las líneas diagonales y avanzará en sentido contrario de las manecillas del reloj. Pero únicamente puede salir cuando el dado cae en uno o en seis. En este caso sacará la canica que más le convenga y empezará el recorrido en la línea a la derecha de su diagonal, avanzando hacia la izquierda como indica el diagrama. Ganará el juego cuando logre colocar las seis canicas en la línea inmediata a la derecha de donde inició.





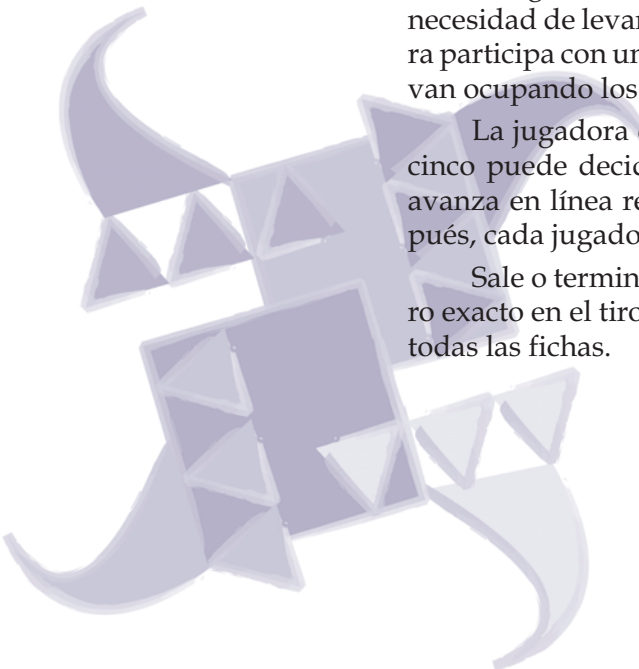
Quince, juego de destreza mental *Romáya*

Se realiza entre dos jugadoras, colocadas una frente a la otra. En medio, se traza un tablero con 44 círculos en total, sobre una explanada de cemento o tierra de 2 x 2 metros.

Se utilizan cuatro palitos de 15 x 3 x 2 cm, los cuales se apoyan en una piedra inclinada, situada enfrente de cada jugadora, para que salgan impulsados hacia delante; avanzan de acuerdo con las combinaciones mostradas en la gráfica. Se recogen los palitos con una vara sin necesidad de levantarse; el tiro se alterna. Cada jugadora participa con una, tres o cinco fichas “corredoras” que van ocupando los hoyitos según los puntos ganados.

La jugadora que primero rebasa la casilla número cinco puede decidir ir a la izquierda, mientras la otra avanza en línea recta, con el fin de confrontarse. Después, cada jugadora mueve la que más le conviene.

Sale o termina el recorrido la ficha que da el número exacto en el tiro y gana el juego la que saque primero todas las fichas.



DISTRITO FEDERAL

Juego de la piedra redonda
Temalacachtli o Ahuiltemalacachtli

La piedra redonda es un juego chichimeca de la región de Milpa Alta. Comúnmente lo practican niños y jóvenes de ambos sexos.

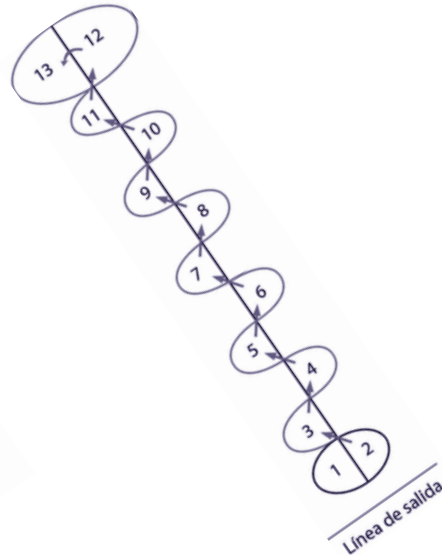
Posee un profundo simbolismo filosófico: la niña juega al mismo tiempo que ejercita su equilibrio físico, su paciencia y su memoria. Es una práctica al aire libre y se juega en el piso, en un tablero de 13 espacios, en donde la jugadora tendrá que equilibrarse en un pie y avanzar en el tablero con una piedra plana.



Juego del remolino *Ehecamalotl*

El remolino es un juego chichimeca de la región de Milpa Alta, es practicado por niños y jóvenes de ambos sexos.

El juego consiste en trazar una línea de 4.5 m de largo con dos óvalos en sus extremos. La línea central se dividirá en nueve semióvalos intercalados, de 40 cm cada uno. Se practica con dos o más jugadoras. La jugadora deberá entrar saltando en un pie, llevando una teja por todo el tablero.



MICHOACÁN

El quince o juego de los palillos
T'embini iumu Ch'anakua

El quince es un juego p'urhépecha. Se práctica entre niños, jóvenes, adultos y ancianos de ambos sexos. Se juega en una carpeta de tierra, cemento o cualquier otro material de 2 x 2 m; se utilizan cuatro palillos de aproximadamente 20 x 20 cm.

Se usa una piedra laja, que no tiene medidas, para lanzar los palillos. Se juega entre dos equipos de cuatro o más jugadoras, quienes tendrán que hacer el recorrido por el tablero de 44 casillas.

Este juego tiene un gran arraigo entre las comunidades p'urhépechas y lo juegan en 13 comunidades de la región. En la actualidad se está difundiendo en el Distrito Federal, en Veracruz, en Querétaro y en el Estado de México.



Juego de los bastones que golpea la bola *Uarukhua Ch'anakua*

Es un deporte autóctono p'urhépecha con más de 3 mil 500 años de antigüedad. Sus principales antecedentes son el Petroglifo del Infiernillo, Michoacán; y las figurillas de las culturas de Occidente, así como los murales de Tepantitla, en Teotihuacán.

Las fuentes orales fundamentan gran parte de la historia del juego, el cual es practicado por los jóvenes de ambos sexos. Se juega entre dos equipos de cinco integrantes cada uno, en un espacio abierto. Se golpea una pelota con un bastón de madera, y la finalidad es rebasar la línea de meta que existe para ambos equipos, anotando un jatsirakú o tanto. Existen dos modalidades de pelota: una de trapo de mecate y una otra de madera de colorín, remojada en gasolina que se enciende, denominada papandakua ch'anakua. Este juego se practica en la noche y es sumamente espectacular, pues representa el movimiento del sol por la bóveda celeste. Se practica en siete estados del país.



OAXACA

Pelota mixteca del Valle

Los zapotecos que radican en los valles centrales y también aquellos que emigraron a la ciudad de México, son los depositarios de este deporte tradicional. Se utiliza una pelota de esponja que no excede los 100 gramos de peso y una tabla de madera, de 20 x 20 cm con la que impulsan la pelota.

Ésta se fija a la mano con una guanteleta o correas de cuero y se adorna al gusto de la jugadora. La cancha de juego se llama patio de pelota o pasajuego, es de tierra compacta y cubierta de tepetate o tezontle, tiene forma rectangular y mide 100 m x 8 a 11 m de ancho.

Se juega entre dos equipos de cinco jugadoras y una suplente, respectivamente. Se delimita la cancha de juego con líneas por las que tendrá que pasar la pelota de un lado a otro.

Existe un reglamento escrito y en cada partido estará presente la figura del “chacero” o juez, quien lleva el conteo, señala las faltas y resuelve las jugadas dudosas.



QUERÉTARO

Pitarra

El municipio El Marqués nos aporta este divertido juego, mismo que es practicado por niños, jóvenes y adultos de ambos sexos de la comunidad rural de Los Navajos.

Se juega entre dos personas, en un tablero con 12 fichas (12 rojas y 12 amarillas). Abre la partida la jugadora que tiene las fichas rojas y las tiradas son alternadas. Cada jugadora colocará sus fichas, una a una, en las intersecciones de las líneas, con la intención de lograr colocar tres fichas en línea recta, horizontal, vertical o diagonal, es decir, tercia. Al realizar una tercia podrá tomar una ficha de la jugadora contraria, a su elección y conveniencia.

Una vez que las jugadoras colocaron todas sus fichas en el tablero para seguir formando tercias, realizan movimientos de intersección a intersección, sin saltar las fichas contrarias o propias, siguiendo el trazo de las líneas del tablero. Las líneas 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 una nueva tercia; esta jugada se conoce como “columpio”, y pueden formarse uno o más, sencillo o complejo (con la posibilidad de dos o más tercias con un sólo movimiento).

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

El espacio del juego será un tablero cuadrado de 40 x 40 cm, con tres cuadros concéntricos, los que unen a 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. Se requieren 24 fichas de dos colores, 12 amarillas y 12 rojas.

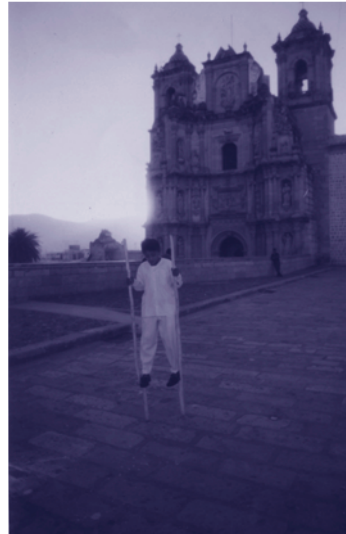


QUINTANA ROO

Zancos, zancadas o pasos grandes

Originalmente, este juego surge como una necesidad de los mayas para cruzar grandes extensiones en las partes bajas donde hay mucha humedad, como en la región sur; y posteriormente se torna en un juego con el reto de mantener el equilibrio, caminar y correr.

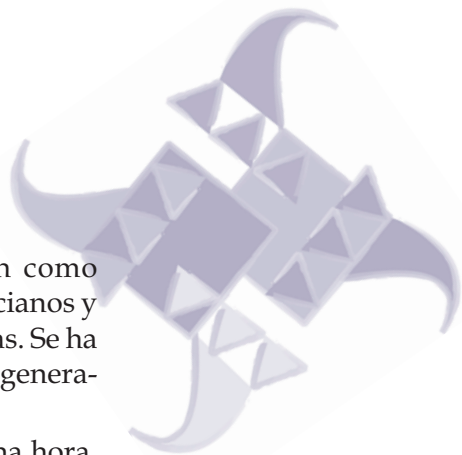
El tamaño de los zancos varía. Su altura depende del nudo de la madera en la que el niño o niña coloca los pies, y se determina de acuerdo con la habilidad del jugador o jugadora. Se realizan carreras por relevos, o se pueden brincar pequeños objetos, caminar hacia delante o hacia atrás, etc.



Recoger piedritas *Multinich*

Es un juego muy popular, conocido también como Matatena, casita, posito o veleta. Cuentan los ancianos y ancianas que siempre ha sido jugado por las niñas. Se ha conservado gracias a la tradición oral, durante generaciones.

El encuentro puede durar entre media y una hora, dependiendo del número de jugadoras. Se comienza con una piedrita, luego dos, y así va aumentando sucesivamente. La primera en turno toma una cantidad de piedritas que le quepan en la palma de la mano, las lanza al aire con un suave impulso, voltea la mano con el dorso e intenta atrapar la mayor cantidad posible. Posteriormente las vuelve a lanzar, volteando la mano de nueva cuenta y ahora atrapándolas con la palma. Las piedritas que atrape serán para ella. Luego toma una piedrita, la lanza al aire y la trata de atrapar antes de que caiga al suelo, y así hasta terminar o perder el turno.



SAN LUIS POTOSÍ

Control de argolla *Malakachnenejmiltistli*

Actualmente este juego se practica en las comunidades indígenas de la región huasteca potosina.

Aún no se logra precisar cuándo se inició este juego, pero en la actualidad los niños y niñas de las comunidades indígenas lo juegan cotidianamente camino a la escuela. Cuando se compete, cada jugador o jugadora conduce su aro hacia un lugar prefijado; y éste no debe caer durante el trayecto porque se le descalifica. Se valora la habilidad en el control de la argolla y la velocidad. Para su práctica se requiere un lugar amplio y plano de tierra, sin grandes obstáculos.

Consta de una argolla o aro y un gancho. El aro mide de 40 a 50 cm de diámetro y está hecho de bejuco resistente y flexible. El gancho en el que se inserta el aro se elabora con una vara de madera o alambre.

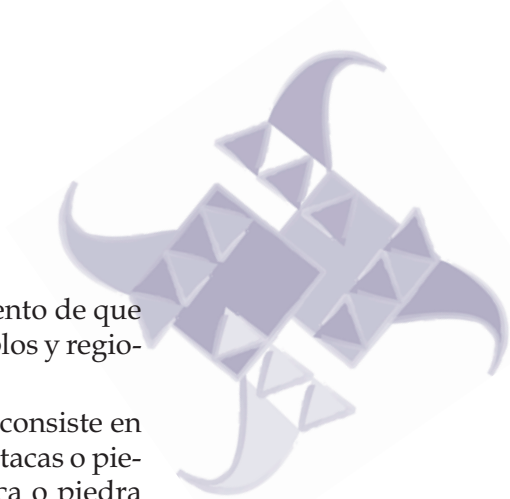


Aros
Malakachajuilij

Es un juego muy antiguo. Se tiene conocimiento de que lo practicaban las mujeres de diferentes pueblos y regiones de la Huasteca Potosina.

Participan dos o más mujeres. El juego consiste en lanzar los aros para que éstos caigan en las estacas o piedras colocadas a cierta distancia. Cada estaca o piedra tiene un valor diferente, de acuerdo con el grado de dificultad. Las participantes son las encargadas de otorgar su valor a cada piedra o estaca. La ganadora es la que realiza el mayor número de puntos.

Los aros son elaborados con bejuco resistente y las estacas pueden ser de diferentes tamaños, fijadas en el piso o en un tallo de palma de plátano.



Olote que vuela *Olotl Patlakaolotl*

Es un juego de origen prehispánico, tan antiguo que no se logra precisar su origen. Actualmente lo practican hombres y mujeres de diferentes comunidades de la Huasteca Potosina, en el estado de San Luis Potosí.

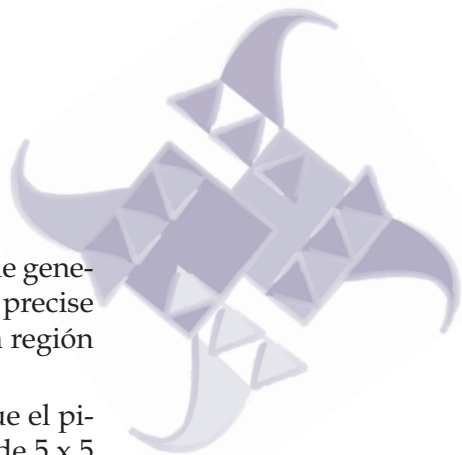
Participan dos o mas personas. Las jugadoras lanzan el olote lo más lejos o lo más alto posible. La jugadora que lance el olote más alto o más lejos, según lo determine la competencia, será la ganadora. La puntuación se da por la altura o la distancia alcanzada. Se utiliza un olote (corazón de la mazorca del maíz seco) y en uno de sus extremos se insertan varias plumas de guajalote o gallina, las cuales se fijan anudándolas con cintas de algodón.



Trompo de Cuarta *Kuachankaka*

Es un juego muy antiguo que se ha transmitido de generación en generación. No existe información que precise su origen. Lo practican hombres y mujeres de la región sur en la Huasteca Potosina.

Se requiere un espacio plano y liso para que el pilón o trompo gire sin obstáculos en un mínimo de 5 x 5 m. El juego consiste en lanzar un chirrión (cinto), enrollado previamente al pilón de madera, y hacerlo girar a través de golpes dados con el chirrión. Participan varias personas y gana la que mantenga más tiempo girando su *kuachankaka*.



TABASCO

El juego del corozo

Se le denomina así porque el material utilizado proviene de una palma conocida con el nombre de “Corozo”.

Se practica por hombres y mujeres en equipos integrados por cinco jugadoras cada uno. La pelota es sostenida e impulsada con la hoja de la palma seca. El objetivo es llevar la pelota a la meta del equipo contrario, que consiste en un orificio cavado en la tierra o cesto de mimbre. Gana el equipo que logre más tantos, al introducir la pelota en la meta contraria. Se juega en un espacio abierto de 50 a 60 m de largo por 20 m de ancho; en los extremos o metas se coloca la cesta o se cava la fosa. La pelota se elabora con un bejuco enredado hasta alcanzar un diámetro de 10 a 12 cm. En chontal se pronuncia *tapine*, “pelota cañita”, y es practicado por las y los chontales.



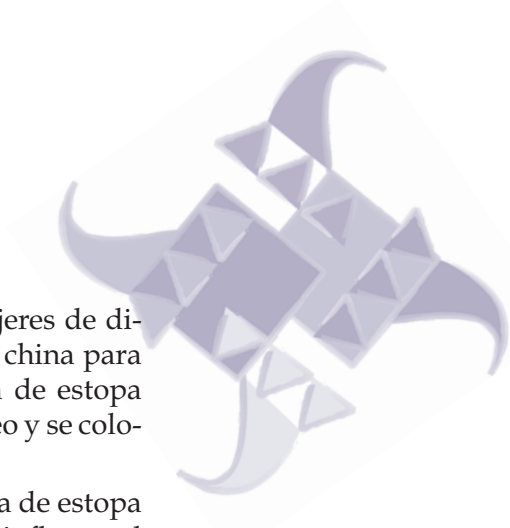
VERACRUZ

Globos voladores de papel

Es una práctica que realizan hombres y mujeres de diversas regiones del país. Se utiliza papel de china para elaborar el globo, además de una rosquilla de estopa forrada de manta que se impregna de petróleo y se coloca en una canastilla.

Una vez inflado, se enciende la rosquilla de estopa y se tapa con el soplador, esperando a que se infle con el aire caliente.

En Coatepec, Veracruz; y en Milpa Alta, Distrito Federal; se lleva a cabo un concurrido y vistoso concurso de diseño de globos.



La chicharra

Niños y jóvenes de ambos sexos hacen que la chicharra baile y gire. Ésta es elaborada con una bellota (fruta del árbol de encino) que se deja secar al sol. Una vez seca, se perfora con un punzón o tijera por ambos extremos, y posteriormente se ahueca con ayuda de un alambre.

Después, en un palo de bambú previamente preparado, de 10 cm de largo, se inserta la bellota y se le aplica cera de campeche para que se ajuste bien. Se corta el extremo sobrante y el otro lado queda de 7 a 8 cm de largo. Se necesita un hilo largo de 30 cm, aproximadamente, que se inserta a una tablita de 10 X 1 cm, con un orificio por donde pasa el hilo. Se enredará al palito de la chicharra y con ayuda de la tablita se la hará bailar, al desenrollarla de la misma.

El propósito del juego es hacer girar la chicharra el mayor tiempo posible y lograr el mejor zumbido.



Juego del patolli

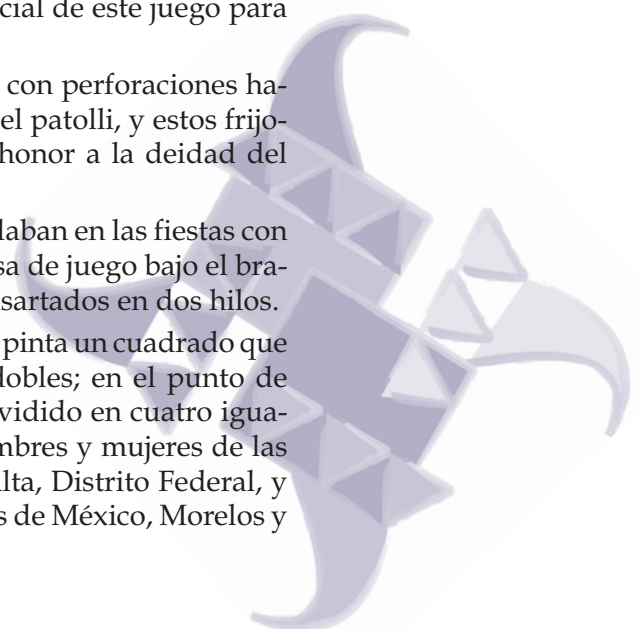
Hay que recorrer 52 casillas, que representan los años del siglo mexica. El número de jugadas debe arrojar un cómputo astronómico-cíclico.

En una lámina “Códice Magliabechi” aparecen dos jugadores de patolli 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 “patolloa”, que significa jugar) se refiere al dios de las flores Macuilochochtli, deidad especial de este juego para los antiguos mexicanos.

Una especie de frijol grande con perforaciones hacía las veces de dados para jugar el patolli, y estos frijoles eran generalmente cinco, en honor a la deidad del juego cinco flor.

Los jugadores del 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 dos hilos.

Sobre una superficie plana se pinta un cuadrado que es cruzado con dos diagonales dobles; en el punto de intersección queda un cuadro, dividido en cuatro iguales. Actualmente lo practican hombres y mujeres de las comunidades nahuas de Milpa Alta, Distrito Federal, y en algunas regiones de los estados de México, Morelos y Veracruz.





El folleto *Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales de las Mujeres*
se imprimió en el mes de octubre de 2003
en los talleres de Impresora Solart, S.A. de C.V.,
Av. Guerrero 68-B, Col. Guerrero,
06300, México, D.F., Tel.: 19 97 73 27

El tiraje fue de mil ejemplares