

  
**enplenitud.com**  
*para jóvenes de cualquier edad...*



# LOS JUEGOS OLVIDADOS

Oscar Alfredo Mario

¿Quieres aprender a escribir como los escritores profesionales?  
Visita ahora nuestro taller literario [Http://www.enplenitud.com/cursos/mirincon.asp](http://www.enplenitud.com/cursos/mirincon.asp)

Todo tiempo pasado fue mejor"... reza un dicho popular con el que seguramente no muchos coinciden, mientras que otros, los más nostálgicos los aceptarán a pié juntillas. La evolución de la tecnología, trajo como consecuencia que los niños y adolescentes dejen de lado muchos juegos manuales y de destreza atraídos por la computación.

¿Cuál es la barrera entre lo nocivo y lo práctico de una y otra cosa?. La inocencia de muchos juegos de conjunto, fue reemplazado por el individualismo de la computadora que en la mayoría de sus juegos propone a los chicos "eliminar" a sus rivales, lo que según interpretación de algunos especialistas constituye un claro signo de inducir a la violencia. También surgieron los "cyber" en los que los chicos pueden "asociarse en red" para practicar juegos que en su mayoría proponen "eliminar" rivales virtuales, en un claro signo de violenta competencia.

La falta de legislación actualizada al respecto, impide un control real sobre lo virtual. Mientras los chicos pasan horas enteras en los "cyber" sus padres no sólo ignoran el nivel de los programas que manipulan sus hijos, sino que en la mayoría de los casos los desconoce.

En ese marco complejo, es práctico revalorizar experiencias de antaño para compararlas con la actualidad.

No es bueno prohibir. Ese término es desagradable a la interpretación de cualquier generación, pero ante el hecho consumado que representa la proliferación de "cyber", es interesante que los jóvenes, cuyos padres no han podido transmitir la enseñanza de los antiguos juegos, puedan revalorizarlos a través de la lectura, la observación de recreaciones en imágenes y evalúen si es posible desarrollar ambas alternativas en forma simultánea.

De niños andábamos en autos que no tenían cinturones de seguridad ni bolsas de aire... Ir en la parte de atrás de una camioneta era un paseo especial y todavía lo recordamos... Nuestras cunas estaban pintadas con brillantes colores. No teníamos tapas con seguro contra niños en las envases medicinales, ni gabinetes, ni puertas...

Cuando andábamos en bicicleta no usábamos

casco...; tomábamos agua de la manguera del jardín y no de una botella de agua mineral...; gastábamos horas y horas construyendo unos carritos de rulemanes y los que tenían la fortuna de tener calles inclinadas los echaban a rodar cuesta abajo y en la mitad se acordaban que no tenían frenos...; después de varios choques con los matorrales aprendimos a resolver el problema...

Sí, nosotros chocábamos con matorrales, no con autos!. Salíamos a jugar con la única condición de regresar antes del anochecer...; el colegio duraba hasta el mediodía, llegábamos a casa a almorzar...

No teníamos celular... así que nadie podía ubicarnos. Nos cortábamos, nos rompíamos un hueso, perdíamos un diente, pero nunca hubo una demanda por estos accidentes. Nadie tenía la culpa sino nosotros mismos... comíamos masitas, bizcochitos, pan y manteca, tomábamos bebidas con azúcar y nunca teníamos exceso de peso porque siempre estábamos afuera jugando...

Compartíamos una bebida entre cuatro... tomando en la misma botella y nadie se moría por esto... No teníamos Playstations, Nintendo 64, X boxes, Juegos de vídeo, 99 canales de televisión en cable, videograbadoras, cine, sonido surround, celulares personales, computadoras, chatrooms en Internet...

Sino que TENIAMOS AMIGOS. Salíamos. Nos subíamos a la bicicleta o caminábamos hasta la casa del amigo, tocábamos el timbre... o sencillamente entrábamos sin tocar y allí estaban y salíamos a jugar. Ahí, afuera! ¡En el mundo cruel ¡Sin un guardián! ¿Cómo hacíamos? Hacíamos juegos con palitos y pelotas de tenis, en algún equipo que se formaba para jugar un partido; no todos llegaban a ser elegidos y no pasaba ningún desencanto llevado a trauma... Algunos estudiantes no eran tan brillantes como otros y cuando perdían un año lo repetían. Nadie iba al psicólogo, al psicopedagogo, nadie tenía dislexia, simplemente repetía y tenía una segunda oportunidad... Teníamos libertad, fracasos, éxitos, responsabilidades... y aprendimos a manejarlos... Sí, así creció una generación, la "intermedia", esa en la que hoy todos estamos cerca del medio siglo. Poreso es importante que este trabajo llegue a las nuevas generaciones. No con la intención de "apuntar" a la actualidad

sino simplemente para que los más jóvenes sepan qué hacíamos los chicos de antes. Tal vez algunos dirán “qué aburridos”, otros valorarán la destreza puesta de manifiesto en cada juego, en la construcción de un carrito, un avión o un autito. Pero a nosotros... ¿quién nos puede discutir que con ese poquito no éramos felices?.

## I – Los tiempos cambian

La aparición de la televisión y posteriormente de la computación, trajo como consecuencia los nuevos juegos por los que optaron la mayoría de los chicos de distintas edades que tuvieron acceso a la oferta. Eso trajo como consecuencia una pérdida de la creatividad y la destreza si comparamos los “nuevos juegos” con los de antaño.

Una cosa no quita la otra, bien podrían sobrevivir las dos alternativas de juego, pero... hay que reconocer que en las grandes ciudades, la cibernética ha desplazado totalmente la imaginación y creatividad de los chicos por batallas virtuales en las que la violencia juega un papel fundamental en la formación de los niños, algo en lo que los mayores deberíamos prestar especial atención. En ese marco, surge el rescate de los antiguos juegos, que comentados en círculos de jovencitos, despierta interés y sólo lo conocen por comentarios aislados de sus mayores.

En este primer tramo, abordaré el tema de “las figuritas”, las que además de servir para juntar imágenes de los jugadores de la mayoría de los equipos nacionales e internacionales, se utilizaban en verdaderos juegos de destreza que tenían como escenario las veredas embaldosadas de la ciudad.

Los niños de hoy ignoran aquellas gloriosas siestas de juegos de “tapadita”, “espejito” o el de la simple “arrimada”.

Las preciadas figuritas se compraban en sobrecitos que contenían varias imágenes y en ocasiones “premios”. Juntar y pegar figuritas en un álbum hasta llenarlo, se traducía en la obtención de un fútbol número 5, algo que en la década de '60 era poco menos que inalcanzable para los purretes de pantalón corto, con las rodillas percutidas de estar arrodillados en las veredas compitiendo en una justa que a la postre, podría significar el aumento de ese preciado tesoro en los bolsillos.

## II Antes eran figuritas, ahora ... son tazos

Los niños de hoy, si no es a través del relato de los mayores, ignoran aquellos juegos. Ahora no se llaman figuritas, sino que les dicen "tazos" y juntan imágenes que nada tienen que ver con nuestros deportes y mucho menos con el folclore. La nueva "especie" viene hasta con una caladura para insertar una goma y potenciar el envío del "tazo" lo más lejos posible, sin tener en cuenta el peligro que representa una cartón duro de esas características ante el impacto en un ojo. Los "tazos" reproducen generalmente monstruos y personajes que nada tienen que ver ni con el deporte, la geografía o el folclore de nuestro pueblo, en una clara muestra de penetración cultural. A la figurita la jugaban generalmente dos participantes alrededor de los que su juntaban un montón de curiosos y algún que otro pícaro que mediante alguna treta intentaba quedarse con alguna de las figuritas del juego, especialmente si no la tenía para el álbum.

Una de las trampas más conocidas para "levantarse" una de las figuritas en disputa era pegando un chicle en la suela de la zapatilla. Distraídamente el pícaro se acercaba y sin que los jugadores lo advirtieran, intentaba pisar la figurita para que quede pegada a la suela y poder marcharse rápidamente con el "premio".

Por aquellas épocas cada jugador disponía de un verdadero "arsenal" de figuritas, que se constituían en el "premio" que intentaría arrebatar en la jugada su contrincante.

Hincados o con las rodillas en el piso, comenzaban a arrojar las figuritas desde el cordón de la vereda hasta el paredón pacientemente, según la variante de juego que hubieran pactado.

Generalmente los primeros "tiros" eran displicentes, como para dejar que "el pozo" se convirtiera en una verdadera tentación. Recién ahí comenzaban los tiros certeros realizados con maestría con el dedo índice sosteniendo el cartón y el dedo "gordo" recogido para impulsarla.

El juego de la figurita se podía desarrollar en las veredas y en ocasiones en el interior de las escuelas, hasta que las maestras los prohibían por alterar el normal desenvolvimiento de los recreos, si la jugada terminaba en una fuerte discusión y

eventualmente en una feroz pelea.

### La tapadita

Este juego se desarrollaba desde el cordón de la vereda hasta un tapial, es decir el ancho de una vereda estimado en unos dos metros promedio. Los chicos de rodilla, tiraban con destreza envidiable la figurita, en principio sostenida por el pliegue de la primera falange e impulsada por "el dedo gordo".

Cada participante efectuaba un "tiro" hacia la pared y ganaba "todo" quien en uno de esos tiros lograba tapar una de las "figu" en juego. Si bien en principio todo parece muy simple, era necesario aclarar antes de la disputa algunas condiciones. Una de ellas si valía "puntín" cuando la figurita arrojada sólo tapaba una mínima porción o apenas el borde de una de las figu en juego.

Si esa aclaración no estaba hecha, seguro que había gresca porque quien hizo el puntín trataría de hacerlo prevalecer y no era extraño pasar de la áspera discusión a las cachetadas hasta que algún grande aparecía y separaba a los contendientes. Por supuesto nunca faltaba algún pícaro más grande que se divertía haciendo "engranar" a los jugadores más chicos alentando una peleita que el mismo detenía luego de los primeros cruces.

Si la figurita en cuestión tapaba una buena porción de la otra, no había discusión. El perdedor se resignaba, pero a la vez pedía desquite porque a nadie le gustaba que se le achicara "la pila" como se denominaba a la cantidad de figuritas que cada uno tenía en su poder.

La "tapadita" podía tener alguna que otra variante, como por ejemplo jugar "a dos tapadas", es decir, que en lugar de tapar una figurita, se debían cubrir dos.

El espejito

tra de las variantes del juego era "el espejito" que se disputaba apoyando una figura parada contra la pared de un tapial a modo de "blanco" y cada jugador le apuntaba y arrojaba con destreza para tratar de voltearla y así ganar las figuritas que se hubieran arrojado durante el juego a la vereda. Se tenía en cuenta cual de los jugadores ponía "el espejito", porque hacía las veces de "crédito" en el juego. Si alguien lo puso y ganó, reclamaba al perdedor una figurita más porque él había colocado "el espejo".

Para que la figurita "espejo" cayera, era necesario un golpe certero en su parte inferior.

Uno de los trucos comunes era poner como "espejo" una figurita vieja y ajada, porque normalmente resistían más que las nuevas.

También aquí se debían aclarar bien las reglas de juego antes del partido, porque ante un tiro fortuito, la figurita arrojada lejos de voltear al "espejo" puesto como blanco, podría realizar una extraña maniobra y quedar "parada" junto al espejo. En estos casos, sino estaba aclarado podrían surgir acalorados reclamos del pozo, por haber tenido la "capacidad" de colocar un "espejito".

### La arrimada

Esta variante era una de las más sencillas. Se realizaba con una sola figurita por participante que desde el cordón de la vereda la lanzaban. Quien más cerca de la pared arrimaba la "figu", se llevaba como premio ambas.

También aquí eran necesarias las aclaraciones sobre algunas reglas de juego o variantes, que se respetaban bajo la atenta mirada de "los más grandes", a fin evitar discusiones y hasta algunos "coscorriones". Así, en un juego de tapada se aclaraba si valía el "puntín" o "puntilla", cuando la figurita ganadora tapaba menos del 50 por ciento de la otra figurita.

### La "llevadita"

Esta era otra interesante variante del juego de figuritas. ¿En qué consistía?. Bien, se disputaba generalmente entre dos jugadores. Ambos arrimaban desde el cordón de la vereda hasta un tapial el máximo posible la figurita con su disparo. Quien más cerca estaba de la pared, se ganaba el derecho de elegir la cara o cruz de la figurita, luego de lo cual se juntaban las dos por sus caras, se depositaban en una base conformada por el dedo índice recogido, con el dedo gordo debajo, el que imprevistamente impulsaba las figuritas al aire. Estas se elevaban, se separaban y caían alternando la posibilidad de caer en "cara o cruz". Por ejemplo, si uno de los jugadores eligió "cara" y caían ambas en "cara", se ganaba las dos "figu", si ambas caían del lado "cruz", el otro jugador se ganaba el derecho de arrojar las figuritas al aire. Cuando se daba el caso que caía una "cara" y

otra "cruz", siempre tenía prioridad el que más se había acercado con el disparo inicial a la pared y tenía el derecho de volver a arrojar la figurita restante al aire apostando a su caída.

Depende los barrios en que se desarrollaban las modalidades, variaba su aplicación. En algunos casos, el ganador tenía la posibilidad de cambiar de "cara" a "cruz", aunque en definitiva esto no variaría el resultado final que sólo lo determinaba el azar.

## II - El "Hoyo-Pelota"

Dentro de la gran gama de juegos olvidados por los niños de hoy está el "hoyo-Pelota".

Y esta reflexión es especialmente para los cincuentones... "¿Te acordás en esas tardes templadas de abril cuando en las esquinas del barrio nos juntábamos a jugar al "Hoyo-Pelota?". Como para olvidarlo...

Seguramente los lectores de la generación intermedia recuerdan con nostalgia aquellos momentos en que la destreza, la picardía y la velocidad eran fundamentales para zafar del "paredón" de "fusilamiento" a que era sometido el más remolón. Cabe aclarar que los mayores de entonces lo definían como un juego violento, pero... esa violencia lejos estaba de las imágenes de muerte que nos transmite a diario la TV basura. ¿En qué consistía el juego?. Eran necesarios varios participantes y una pelota de trapo. Se hacía un hoyo en la calle, necesariamente de tierra, lo más natural en los años '60, alrededor del que se colocaban los participantes, generalmente a unos 5 o 6 metros de distancia.

Cada uno hacía rodar la pelota hacia el hoyo tratando de embocarla. El que lograba el objetivo, tenía el derecho de sacarla mientras el resto corría a ponerse a salvo del "pelotazo" que arrojaba el ganador. Quien recibía "la marca" de la pelota acumulaba una prenda en contra y a la suma de 3, debía resignarse al "paredón" (cualquier tapial del barrio), contra el que era "fusilado" por todos los participantes del juego.

Pero la "víctima" del "fusilamiento" tenía una posibilidad de salvarse, esquivando la mayor cantidad de golpes posibles.

El "Hoyo Pelota" fue uno de los tradicionales juegos de los niños de la década del '60, que antes del invierno se reunían a jugarlo en las esqui-

nas de cualquier barrio de la ciudad.

### III - PELOTA DE TRAPO...

En la década del '60 ni hablar de tener un fútbol en el barrio. La mayoría de los purretes se acercaban a algún club sólo para verlos de cerca y en algún momento acariciarlo, pero nada más. La pelota de fútbol era casi prohibida para los presu- puestos familiares.

Pero... el ingenio y la creatividad se puso en marcha y en todos los barrios, cada equipo dis- ponía de varias "pelotas de trapo". "A falta de pan, buenas son las tortas..." expresa un dicho popular y en la imaginación de cada chico que pateaba, seguro lo hacía pensando que era "la n° 5".

Fabricar una pelota de trapo, era toda una cien- cia y se necesitaba de la complicidad de alguna abuela que nos regalara al menos un par de medias en desuso, de aquellas que no resistirían otra sesión de surcido. Confeccionar una era tarea de toda una tarde y lo más común por aquellos tiempos era usar medias de lana.

La primera media se llenaba de trapos en desuso y hasta algunos papeles. Luego se golpeaba con- tra el tallo de una planta para permitir su "acomodamiento" y compresión. Ese acto representaba una verdadera ciencia, ya que cada tanto se debía controlar que el contenido de la media tome forma de esfera. Logrado esto, se daba vuelta la media y continuaba la acción de golpe contra la planta para obtener la compactación de su inte- rior.

Finalmente, con la segunda media se recubría la anterior tantas veces como permitiera el largo de la media y con aguja e hilo de cualquier color, se cosía el último borde de la "boca" de la media. Después, sólo restaba disfrutar de la magnífica creación en los recreos de la escuela "hasta que la media aguantara".

Las mejores pelotas que hasta imaginábamos que picaba como el mejor fútbol no excedían los 15 cm de diámetro.

En la década del '60, en los patios de la mayoría de las escuelas de barrio se disputaban furio- sos partidos en los recreos y generalmente eran "grado contra grado", es decir, los partidos más gloriosos eran los que disputaban "7° A" contra "7° B" y ni hablar si algún sábado se podía coor- dinar para jugar con "los del turno mañana" o con "el 7°" grado de otra escuela.

Eran otros tiempos...

#### IV - El "Rango y Mida"

Este era un juego utilizado por los chicos de las décadas del '50 y '60, mientras "hacían los mandados". Su práctica es sencilla y sólo demanda destreza para el salto y el cálculo del lugar donde los participantes deben caer.

No es demasiado lo que se sabe sobre el origen de este juego, aunque según se desprende de su nombre, su origen sería europeo y por algunas épocas utilizado en entrenamientos de prácticas deportivas o militares.

Lo podían jugar dos o más chicos. Cuantos más fueran, más divertido se convertía y rara vez tenía ganadores. Más bien era utilizado como distracción y por lo general, cuando las madres les pedían que les hicieran los mandados.

Obviamente el juego se practicaba en el viaje de ida "al almacén", porque el regreso, cargado con una bolsa con huevos u otras mercaderías, podría significar la rotura de la carga.

#### DESARROLLO

Los jugadores se ponían uno delante de otro, separados por una distancia de aproximadamente dos a tres metros, espacio suficiente como para tomar carrera. El primero doblaba su cintura hacia delante sin flexionar las rodillas y el segundo tomaba carrera y apoyando sus manos en la espalda de su compañero, lo saltaba por encima. Así los viajes eran mucho más entretenidos.

Nadie estaba librado de sufrir una caída sin más consecuencia que un revolcón, porque las calles de los barrios eran de arena, por lo que no significaban un riesgo mayor.

La práctica activa de este juego, mantenía el buen estado atlético de los niños, a diferencia de los de hoy en día que pasan la mayor parte de sus horas frente al monitor de una computadora o la pantalla de un televisor.

Esta práctica es utilizada también en los entrenamientos de algunos equipos de fútbol, pero en general, pasa desapercibido y no es tenido en cuenta en los juegos de los recreos de las escuelas.

## V - La Chapita

El ingenio de los niños es ilimitado en cuanto a la creatividad que pueden desarrollar a la hora de emprender un juego. Lejos de las computadoras y los televisores, los niños de la década del '60 se las ingeniaban para entretenerse, especialmente durante la siesta. El nombre de "Chapita" se asignaba a las tapas de las bebidas especialmente cerveza y las primeras gaseosas que se conocían. Lo importante era encontrar una en buen estado y sobre todo colorida. Con ella, los chicos trazaban una pista imaginaria en los cordones de la vereda y emprendían furiosas y emocionantes competencias.

Los cordones de vereda de aquella época normalmente eran de cemento alisado, lo que se constituía en una pista especial. Cada árbol de la vereda, se constituía en un "control" al que todos ansiaban llegar sin caer a la calle.

La competencia se iniciaba por turnos y cada jugador impulsaba su "chapita" con un firme golpe del dedo índice o mayor. Si la chapita caía del cordón de la vereda, el jugador debía volver al puesto inicial, pero si acertaba a llegar a un "control".

Las discusiones eran infaltables a la hora de definir las posiciones, porque el mínimo borde de ventaja de una "chapita", representaba el triunfo o la derrota al llegar a la meta.

Con el tiempo, hubo barrios en los que las "chapitas" se "preparaban" con algún tipo de relleno, generalmente masilla, que facilitaba el equilibrio de la "máquina" para desplazarse con mayor equilibrio.

## VI - El Metegol

"Metegoles eran los de antes" suelen afirmar algunos veteranos, en obvia alusión a la moderna versión de este juego, donde el plástico y el acrílico lejos están de los "clásicos" y pesados metegoles de antaño.

Como su nombre lo indica, el juego no tiene demasiados secretos, o mejor dicho el objetivo es un secreto a voces, meter gol en el arco contrario.

La añoranza de un antiguo jugador es que con los antiguos aparatos, se podían hacer mucho mejores jugadas, como pisarla con el jugador centro delantero (el del medio) y con un rápido y sorprendente movimiento sorprender al "arquero".

Si bien no se llegaron a jugar "campeonatos", los desafíos eran muy comunes. Por su costo, no había tantos juegos en la ciudad y generalmente disponían de uno o dos los principales clubes de la ciudad y alguno que otro salón.

Las tardes se pasaban "como nada" entre ficha y ficha y cuando una pareja se tornaba imbatible, se hacía "dueña de la mesa". Esto quería decir que quien deseaba jugar luego de esperar su turno, debía enfrentar a la pareja ganadora. Los desafiantes estaban obligados a comprar la ficha para enfrentar a "los dueños de la mesa".

Los jugadores del antiguo metegol eran mucho más fuertes, generalmente de plomo o algún metal parecido.

Los aprendices debían esperar mucho tiempo para dejar de lado los "molinetes", jugadas generalmente descalificadoras .

La habilidad de los contendientes quedaba demostrada en los "tiros libres" desde el fondo de la cancha realizados con un defensor o la gloriosa "pisada" con el delantero medio.

Para los chicos de hoy en este juego tienen muy poca trascendencia, ya que lo han reemplazado por el juego de "soccer" en la computadora, en la que cuando realizan una consulta les anuncian que han logrado un "goal", lejos de nuestro idioma.

--oo00oo—

## VII - "La Cazadora"

Comenzó como un juego de mujeres a principios de la década del '60 se practicó en la mayoría de los patios de las escuelas. Sus reglas son sencillas y sólo se necesita de la destreza de sus jugadoras.

A principios de la década del '70, el juego incluyó a los varones y en algunas escuelas rurales, luego de algún festejo de fecha patria o aniversario que convocaba a los vecinos de la zona, también se puso en práctica incluyendo jugadores de las más variadas edades y con equipos mixtos.

El único elemento necesario para practicar "La Cazadora" es una pelota de goma de mediano tamaño, que facilite su captura entre las manos de los jugadores. Cabe destacar que prácticamente ya no existen en el mercado comercial pelotas de esas características.

Los equipos ideales debían contar con cinco o más participantes, para hacer más emocionante el

juego.

El campo de juego podría ser la calle de tierra o un patio en el que se pudieran trazar dos rayas, detrás de las que se ubicaban los equipos. La distancia entre las rayas era pactada entre los jugadores, que consideraban la fuerza de envío del balón, aunque nunca podía ser menor de 5 o 6 metros.

El juego se iniciaba con el envío de la pelota de un campo a otro. Cuando el miembro de un equipo "cazaba" la pelota en el aire, se ganaba el derecho de pasar al campo rival, donde debería tratar de capturar la mayor cantidad de envíos de su equipo, siempre con la premisa que la pelota no debía caer al piso, lo que invalidaba cualquier jugada. Cuantos más jugadores pasaban al campo rival, más fácil sería para el resto del equipo avanzar en la conquista del terreno rival.

El juego culminaba cuando un equipo lograba pasar totalmente al campo rival.

## VIII - Ya no vuelan tantos barriletes...

Los juegos de niños de la década del '60, distan mucho de los que desarrolla un niño de fin de siglo. La creatividad prácticamente ha sido dejada de lado por la computadora y es más factible encontrar un chico enfrascado en una dura batalla virtual, que intentando perfeccionar el sistema de "tiros" de un barrilete por él fabricado.

La década del '60 tuvo como característica principal el desarrollo de juegos artesanales, manuales y de ingenio. Cualquier elemento que cayera en manos de un niño podría servir para dar origen a un juego. Las carreras de chapitas en los cordones de las veredas, las rueditas "de penicilina" que se adaptaban a los autitos plásticos para lograr mayor velocidad, los festejos de San Pedro y San Pablo con quemas de cardos en esas fechas, la colección en álbum y juego de figuritas, la construcción de barriletes para remontar con los infaltables vientos de agosto, son sólo una muestra de la forma en que los niños ocupaban su tiempo por aquellas épocas.

Abordando uno de esos juegos puntualmente, la construcción de un barrilete, significaba en principio el conocimiento suficiente como para diferenciar una caña seca que mejor se adaptaría

para el objetivo. Luego se elegía la forma que tomaría la creación que variaba desde un humilde "cuadrado" hasta una orgullosa "estrella" o "Granada", para las que era necesario la utilización de cuatro cañas.

Una vez construido el "esqueleto" del barrilete, seguí a la elección de un papel adecuado, cuanto más vistoso mejor y allí también jugaba importante papel el ingenio, porque a partir de la combinación de colores, resultaba más atrayente el resultado.

Pero allí no terminaba el trabajo, había que colocar los "tiros" con una precisión milimétrica, para lograr el vuelo impecable y luego finalizaba la obra con la elección de "la cola", para lo que generalmente se recurría a alguna sábana en desuso que siempre una abuela guardaba en el ropero.

Finalizada esa operación, que generalmente demandaba una o dos tardes, con una madeja de hilo "choricero", remontaba la creación del ingenio de los pibes en algún baldío de cualquiera de los barrios de la ciudad.

Hoy si vemos un barrilete volando, seguramente es uno construido en forma industrial y en lugar de cañas su estructura es de PVC y ni siquiera es de papel, ya que normalmente vienen hechos en nylon y con figuras y leyendas que nada tienen que ver con nuestro folklore o idioma.

La ciudad ha crecido tanto que tampoco hay baldíos suficientes y es necesario salir a los alrededores o a algún camino vecinal para cumplir el rito de remontar el barrilete. Pero a esta altura, son muy pocos los chicos que utilizan este juego, porque como expresé al principio, los chicos han reemplazado su creatividad, para dar paso a sus ingenios de luchar con monstruos virtuales en la computadora.

Quiénes crecimos en aquellas décadas, observamos con nostalgia los cambios y nos preguntamos qué será lo mejor, si adaptarnos a lo nuevo olvidando lo viejo o si podríamos lograr un equilibrio entre una y otra cosa.

#### IV - Los autitos de carrera

En la década del '60 hicieron furor entre los chicos de 6 a 12 años los autos de carrera de plástico, que para su mejor desplazamiento eran sometidos a verdaderos "trabajos de ingeniería" para mejorar su performance.

La forma de los rodados era la de las clásicas

cupé de la década del ´40. Su forma era plástica y su interior hueco, lo que se aprovechaba para rellenar con masilla para darle mayor peso. Sus ruedas plásticas originales eran desechadas y reemplazadas por las tapas de frascos de penicilina, que eran de goma y le daba mayor "serenidad" al vehículo.

La preparación de los autos demandaba por lo menos dos días. Primero se recortaba la parte superior o "la panza" del juguete, para rellenarlo de masilla. Para darle mayor peso, algunos chicos le colocaban pedazos de plomo o tuercas mezcladas con el relleno.

Después de secarse el material, se le colocaban las ruedas y ya estaba listo para competir.

Las carreras se realizaban en los cordones de la vereda o en pistas construidas en alguno de los muchos baldíos existentes en los barrios, pero este será tema de un nuevo encuentro con "Los Juegos Olvidados".

### X - ¿Te acordás de "La Payana" ...?

Dentro de la infinita gama de juegos olvidados por los niños de hoy, preocupados por los virus de la computación, los "reality show" de TV y otras propuestas cibernéticas, se encuentra "La Payana". En oportunidad de compartir varias jornadas de trabajo con una periodista de la ciudad de Buenos Aires, coincidimos en abordar el tema de "los juegos olvidados" y un trabajo que ella realizó a nivel nacional como forma de rescatar algunos de los juegos que los chicos de hoy han dejado de lado.

El recuerdo de "la payana" pareció lejano en el tiempo y de hecho es un juego que prácticamente se ha perdido en esta región, aunque según me confirmaron algunos maestros, a partir de esta publicación intentaron motivar a sus alumnos mediante relatos a retomar la práctica y de hecho, en alguna época del año se logró rescatar su práctica, aunque más no sea temporalmente.

Es que los juegos de computadoras y la TV han ocupado un lugar preponderante entre la preferencia de los chicos de hoy, y sólo con la demostración se ha logrado rescatar en parte el deseo de recuperar un juego de destreza y amplia participación.

## ¿Cómo es la payana?

Preguntó curioso un niño. Para jugar se necesitaban cinco piedras "lindas" cuyo tamaño les permitiera entrar cómodamente en la palma de la mano de los participantes, que necesitaban de atención y destreza para entrar en competencia.

Los jugadores se sentaban normalmente en la vereda, con las piernas cruzadas. A su turno, cada uno arrojaba suavemente las "payanas" sobre el piso, elegía una que luego arrojaba hacia arriba a la vez que tomaba una de las que permanecían en el piso, con cuidado de no tocar las restantes. Ese primer paso se llamaba "de uno".

Luego seguía "de dos", "de tres" y "de cuatro", que significaba tomar en un rápido movimiento ese número de piedras mientras la elegida estaba en el aire. Luego venía y "el pique": con todas las piedras en la mano, se arrojaba una al aire y se volvía a tomar antes de que cayera al piso. En este paso, era común que al intentar recogerla en el aire, la piedra rebotara contra las otras y cayera, lo que significaba que el participante perdía su turno que ocupaba otro jugador.

El último paso del juego era "el puente". Este consistía en un arco formado por el dedo índice montado sobre el mayor apoyado contra el piso, mientras que del otro lado se apoyaba el dedo "gordo". El jugador debía arrojar las piedras al piso frente al "puente" y el rival elegía una de ellas, en lo posible una que dificultara el paso de las otras piedras por debajo del puente.

El jugador ganaba un tanto, cuando mientras arrojaba una de las piedras al aire, pasaba el resto de a una debajo del puente, dejando para el final la "elegida" por su rival.

Normalmente se pactaba un marcador, por ejemplo "a diez". Quien primero llegara a esa cifra, ganaba el partido.

Las piedras ideales para el juego eran los canto rodado de colores oscuros, pero si alguien conocía al propietario de una marmolería, podía acceder a cinco hermosas piedras de color blanco, que eran las más preciadas.

## XI - ¿Te acordás de la piola?

Saltar la piola o soga, era un juego que desde siempre pareció reservado a las niñas. Sin embargo, cuando los purretes concurrían al gimnasio

del glorioso estadio Fortín Roca, veían extasiados cómo los boxeadores saltaban a una velocidad vertiginosa una soga, para ejercitar sus piernas. Eso favoreció la participación del juego mixto y en las veredas de los barrios, se reunían grupos de niños de ambos sexos que compartían con entusiasmo y destreza el juego.

Este presentaba infinidad de variantes, especialmente cuando los participantes eran varios. En los casos en que sólo había dos jugadores, el extremo de la soga se ataba a una planta y estaba todo solucionado.

Normalmente se empezaba jugando en forma suave, pero al cabo de un rato, si alguien saltaba sin perder, el movimiento de manos se aceleraba favoreciendo el "picantín" que consistía en obligar al saltarín a brincar a mayor velocidad hasta que finalmente quedara descalificado y diera lugar a otro jugador.

Cuando los participantes eran varios, dos batían la cuerda de ambos extremos, mientras uno a uno los participantes se sumaban al ritmo de la soga brincando al mismo tiempo hasta que finalmente la soga se enredaba en alguno que obviamente era eliminado.

Estos juegos eran propios de la tardecita, ya que a la hora de la siesta generaba mucho bochinche y el reclamo airado de algún vecino que pedía silencio para descansar.

#### TIPOS DE SOGA

Cualquier soga (o piola como le decían comúnmente los chicos) servía. Nunca faltaba una abuela que cediera una soga en desuso de una roldana que era una de las ideales para usar. También estaban las que se compraban en las jugueterías, que tenían en cada extremo una manopla de madera para facilitar su manejo. Generalmente la época de Navidad, Reyes o algún cumpleaños era la ideal para recibir como presente una piola "comprada" que su dueño compartía con amigos y vecinos en los juegos.

## XII - La mancha envenenada

Este era un juego que comenzaba sencillo pero terminaba complicado, en la medida que la "mancha" afectara a alguien en una posición incómoda. Se iniciaba luego de la consabida "cuenta" para ver quién sería la mancha y a partir de ahí... todos a correr para no ser manchados. Cuando "la mancha" tocaba a alguien, este automáticamente

---

## Inscríbete ahora en nuestros cursos gratis

[Curso de escritura creativa y emocional](#)

[Análisis conceptual: Cómo crear sus propios conceptos](#)

[Taller de Letras](#)

[Curso Matemáticas: Los Números Enteros y sus operaciones](#)

[Curso Cómo tocar melodías en guitarra](#)

[Curso de formas verbales](#)

[Taller de Escritura](#)

[Curso de Armonía básica para guitarra y otros instrumentos](#)

[Curso Básico de comunicación](#)

[Curso de Arte por computadora](#)

[Curso de Armonía musical para música popular y comercial](#)

[Curso de Canto En plenitud](#)

[Literatura Surrealista](#)

[Ayuda gramatical y dudas gramaticales](#)

se convertía en la mancha que debería alcanzar a alguno de los jugadores para tocarlo (mancharlo), pero como novedad y diferencia de otras manchas, el envenenamiento consistía en correr tocándose con una mano permanentemente la zona en que había sido manchado, lo que obviamente dificultaba su carrera.

## OTROS TIEMPOS

En fin, eran otros tiempos en los que la computación y la cibernética no figuraba aún ni siquiera en el pensamiento de los chicos que se preocupaban por ser los protagonistas directos de los juegos de la época. Eran los artesanos de los juguetes que por los presupuestos de sus padres no podían alcanzar.

\*

El autor de este trabajo de investigación es Oscar Alfredo MARIO, de profesión periodista e investigador.

Nacido en la ciudad de Santa Rosa, La Pampa el 17 de enero de 1955 . Cursó estudios en la Escuela Normal Superior de la ciudad de origen y Periodismo en la Escuela Superior de Periodismo de la Universidad Nacional de La Plata.

En la actualidad es director del periódico "CRONICAS -de bolsillo-" de distribución gratuita en la provincia de La Pampa.

En el campo de la investigación, preside el Centro de Estudios UFO (CEUFO) ente dedicado al estudio y la comprensión del fenómeno OVNI que se manifiesta con notable asiduidad en la región central de Argentina.

¿Quieres aprender a escribir como los escritores profesionales?

Visita ahora nuestro taller literario [Http://www.enplenitud.com/cursos/mirincon.asp](http://www.enplenitud.com/cursos/mirincon.asp)