
ETNOBIOLOGICA

Marzo de 1968

Nº 6

JUEGOS Y DEPORTES DE LOS INDIOS GUARANIES DE MISIONES

(REPUBLICA ARGENTINA)

Por RAUL MARTINEZ-CROVETTO

En esta publicación, siguiendo el sistema que anteriormente empleamos para los mocovíes, describimos un conjunto de juegos que hemos venido recopilando entre los aborígenes guaraní-mbíá de Misiones, desde que, en 1965, iniciáramos estudios de la etnobotánica y de varios aspectos de su actual cultura.

Presentamos dicho material ordenado en cinco categorías, a saber: juegos de azar, de habilidad, deportivos, infantiles y juguetes. En el caso de los primeros, resalta la evidencia de que no poseen ninguno que les sea propio, pues sólo hemos detectado algunos juegos de barajas aprendidos de los blancos y mestizos. En cuanto a los del segundo y tercer grupo, entre los cuales a veces es difícil imponer un límite preciso, puede observarse que hay numerosos autóctonos y otros, en menor número, son seguramente alóctonos. Lo mismo cabe decir de los juegos infantiles, aunque es muy probable que, dado el escaso contacto que hay entre los niños mbíá, que no van a la escuela y que sólo se mueven de su toldería para ir a visitar a los de su propia extracción, tengan mayor pureza de origen que los de las otras categorías. Es así que, del total de 55 juegos y juguetes aquí descriptos, podemos conceptuar que 42 les son propios, 10 de influencia extranjera y 3 de filiación dudosa (eñemí, mbópa eñemí y tika tikasól).

Por otra parte, nos hemos ocupado de cotejarlos con la bibliografía a nuestro alcance, principalmente con la que se refiere al área guaraní austral, con el fin de establecer sus analogías y su distribución geográfica.

Nuestras investigaciones dieron el siguiente resultado: juegos de azar, uno; juegos de habilidad, ocho; deportes, nueve; juegos exclusivamente infantiles, veinticuatro; juguetes, trece. Como varios de ellos eran desconocidos para los guaraníes en general y algunos son novedosos inclusive para los aborígenes sudamericanos, creemos que su publicación ha de ser de interés y pensamos que con ella y la de otros aspectos que tenemos en estudio, contribuiremos a la etnografía y folklore de nuestros guaraníes, aspectos hasta ahora sólo estudiados por Ambrosetti (1895) a fines del siglo pasado.

I. JUEGOS DE AZAR

7. Kavayú para'í.— Con este nombre se designan las barajas. No poseen ningún juego propio, y los que practican los han aprendido de los colonos y mestizos. Algunos caciques prohíben a los miembros de su toldería la posesión de naipes, razón por la cual, la difusión de los juegos que con ellos se realizan es escasa.

Entre los principales que emplean figuran los siguientes: "monte'í" (corresponde al conocido monte), viscambra o brisca, "óga yerová" (es la casita robada o pinche), escoba de quince, "maka'í" (o del nueve), siete y medio, truco y bojo. Cuando juegan, lo hacen por dinero. Entre comillas van los nombres de los tres únicos juegos con designación propia de los mbíá.

En Jover Peralta y Osuna (1952: 319) encontramos: "macã, juego de naipes" y en Ortiz Mayans (1961: 329) "macá, nombre de un juego de naipes".

II. JUEGOS DE HABILIDAD

1. Tíko-tíko.— Se realiza con piedritas chatas o, más especialmente, con monedas. Cada jugador coloca la suya sobre el suelo, de modo que, con las de los demás, forme una pila. Luego se ubican a dos o tres metros de distancia y cada uno procede a arrimar otra moneda, arrojándola por el aire con la mano. Aquel cuya moneda cayó más cerca, la recoge y con el canto de la misma golpea una vez sobre el borde de la pila buscando que se den vuelta; guarda todas aquéllas que se invirtieron y los otros participantes hacen lo mismo con las que quedaron, hasta terminar la ronda. Si aún hay monedas disponibles

luego de que todos efectuaron su intento, éstas quedan como base de las apuestas para la vuelta siguiente.

Este juego es una de las variantes del conocido como "chanta", de amplia difusión en el país, principalmente entre los niños. Los mbíá lo han aprendido de los criollos y mestizos y lo han adoptado conservando el nombre de "tíko-tíko", que es el que se le aplica en Misiones. Entre ellos es practicado por muchachos y hombres.

2. Emomí. — Se trata de un juego similar al *redaiák*, que nosotros señalamos por primera vez para los mocovíes (Martínez-Crovetto 1968: 10). Lo juegan con trozos finos de "takuapi" (*Merostachys clausenii*) de unos 20 cm de largo. Con ellos se forma un mazo que se levanta a 20 ó 30 cm sobre el suelo y que se deja caer; luego el jugador procede a retirar cuidadosamente con los dedos, trozo por trozo, procurando que no se mueva ninguno de los que van quedando. Si esto sucede pierde el turno. Cada participante repite dicha maniobra, constituyéndose en ganador, aquél que logró extraer más trozos.

En el "emomí" apuestan dinero, cigarrillos, ropa, etc., y es juego de hombres.

3. Eyurá. — Con un lazo (takumbú) hecho con tiras de corteza enrollada de raíz de "wembé" (*Philodendron selloum*), proceden a enlazar un trozo de palo o una hoja de "pindó" (*Arecastrum romanzoffianum*) que es llevado a la rastra velozmente por otro. Es una diversión de hombres y muchachos.

El "eyurá" recuerda al "lkaikolék" que describimos anteriormente para los mocovíes (Martínez-Crovetto 1968: 24).

4. Kapichu'á. — Es un juego similar a la payana y lo suelen practicar las mujeres y los niños de ambos sexos. Se lleva a cabo con porotos (kumandá), granos de maíz (avatí) o piedritas (ita'í).

Se toman unos 20 ó 30 de estos elementos con la mano derecha y se los arroja hacia arriba, girando rápidamente dicha mano para tratar de recibir sobre el dorso el mayor número posible; los que quedaron son tirados nuevamente hacia arriba y se los recibe entonces con la palma. Si durante ambas operaciones el jugador no pudo recoger ninguno, juega otro participante. Los que fueron recogidos la segunda vez son separados del resto y, de entre ellos, el jugador agarra uno y lo envía al aire, toma del suelo los que puede y dando vuelta la mano trata de recibir el que viene cayendo. Esta maniobra la repite hasta que se haga dueño de todas las piezas o fracase, tocándole en-

tonces jugar a otro. El que ha logrado recoger más piezas es el ganador.

El "kapichu'á", émulo de nuestra "payana", es un simple pasatiempo y rara vez se hacen apuestas.

A través de diversas variantes, este juego es practicado por algunos grupos aborígenes sudamericanos, pero por el momento nos es imposible pronunciarnos sobre su carácter de indígena o de importado. La mención más antigua que conocemos, fue hecha por Bertonio (1612, 1: 274 y 2: 96) para los aymaras; además, se lo ha señalado para los pampas (Sánchez Labrador 1936: 49), los araucanos de Chile (Manquilef 1914: 267-268), los mocovíes (Martínez-Crovetto 1968: 11), los tehuelches (Musters 1964: 261) y los charrúas (Dumortier en Rivet 1930: 39).

La única mención que conocemos para los guaraníes, y que probablemente se refiera a este juego, es la siguiente: *tikichuela*, "juego infantil con cocos o piedritas" (Jover Peralta y Osuna 1952: 319).

5. Ñamoatã.— Se practica entre dos contendientes, para lo cual enganchan mutuamente los dedos índices y tratan de hacer rotar la mano del otro, girando la propia en sentido contrario a las agujas del reloj.

Es una demostración de fuerza y destreza y la llevan a cabo hombres y niños. Se asemeja mucho al juego llamado "pulseada de dedo", difundido en gran parte del país, salvo que éste se ejecuta mediante el dedo mayor y no con el índice como en el caso del "ñamoatã" de los mbíá.

6. Pulseada.— Se trata de la pulseada común que han aprendido de peones y colonos y que practican poco, pues no tiene mucha aceptación.

7. Ñoá.— Así denominan a los juegos con hilo o "cat's-cradle". Antiguamente parecen haber sido practicados muy asiduamente, pero en la actualidad van cayendo en el desuso. Generalmente son hombres o niños quienes lo realizan, aunque también las mujeres los conocen.

De las cuatro figuras que hemos podido dibujar (fig. 1 y 2), tres son fijas y se denominan "kíhá wa'ú" (cuna de broma), "ípé revikuá" (culo de pato) y "ñandú pîsá" (pata de avestruz). La cuarta, llamada "sierra", es móvil y se ejecuta con los dientes, ambas manos del operario y una mano de un ayudante; aflojándolas en forma alternativa se obtiene un movimiento de vaivén que imita al del instrumento mencionado.

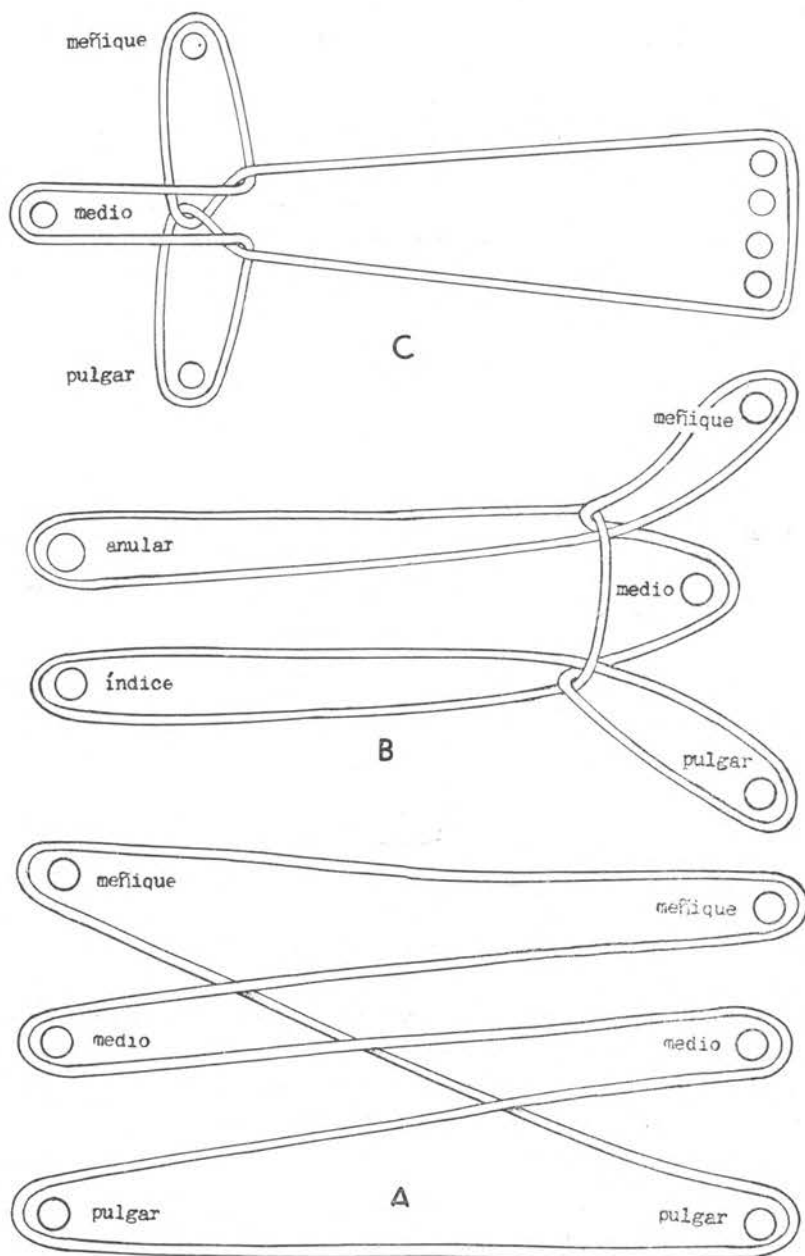


Fig. 1. — Juegos de hilos: A, kihá wa'ú; B, ipé revikuá; C, ñandú písá.
 Los círculos representan la posición de los dedos

Juegos del tipo “ñoá”, han sido citados para los mbíá del este paraguayo por Müller (1935: 441), quien señala en especial, las siguientes figuras: “mbopí” (murciélago), “arakupysá” (un pájaro como gallina), “ñuhá” (cimbra), “yu’í” (sapo), “teyúa rová” (cara de la iguana), “okê” (puerta), “ininmbe” (cama) (grafías y significados según este autor).

Sostiene, además, que no existe una denominación genérica para este tipo de juego en dialecto guaraní-mbíá. Nosotros hemos recogido

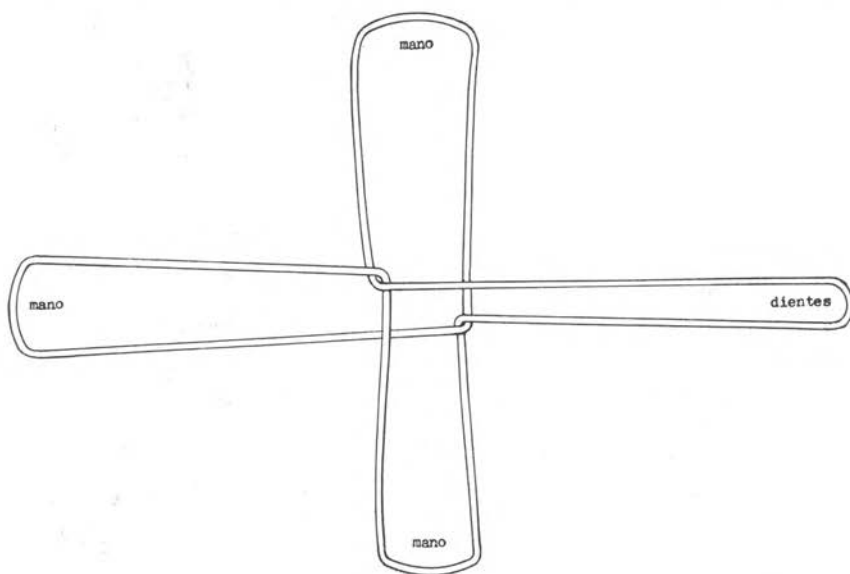


Fig. 2. — Sierra, figura móvil del juego de hilo

el término “ñoá” que es aplicado en dicho sentido por los de Misiones.

Su área de dispersión se extiende desde el Chaco argentino hasta el norte de Sud América (Métraux 1930: 473-476; Nordenskiöld 1929: 172). Dentro del grupo guaraní, se ha mencionado para los apocuva, tapieté y yuracaré (Nordenskiöld 1929: 170 y 172) y chiriguanos (Métraux *loc. cit.*).

8. Piriríi. — Fabrican dos tipos de trompos, unos son de cera (araití) de himenópteros silvestres y se les coloca en la parte inferior una espina de peciolo de pindó (*Arecastrum romanzoffianum*) y en la superior un palito para hacerlo girar. El de la figura 3 C está hecho con cera de la avispa “yatei” y lleva un trocito delgado y largo de “takuapi” (*Merostachys clausenii*) que lo atraviesa de lado a lado.

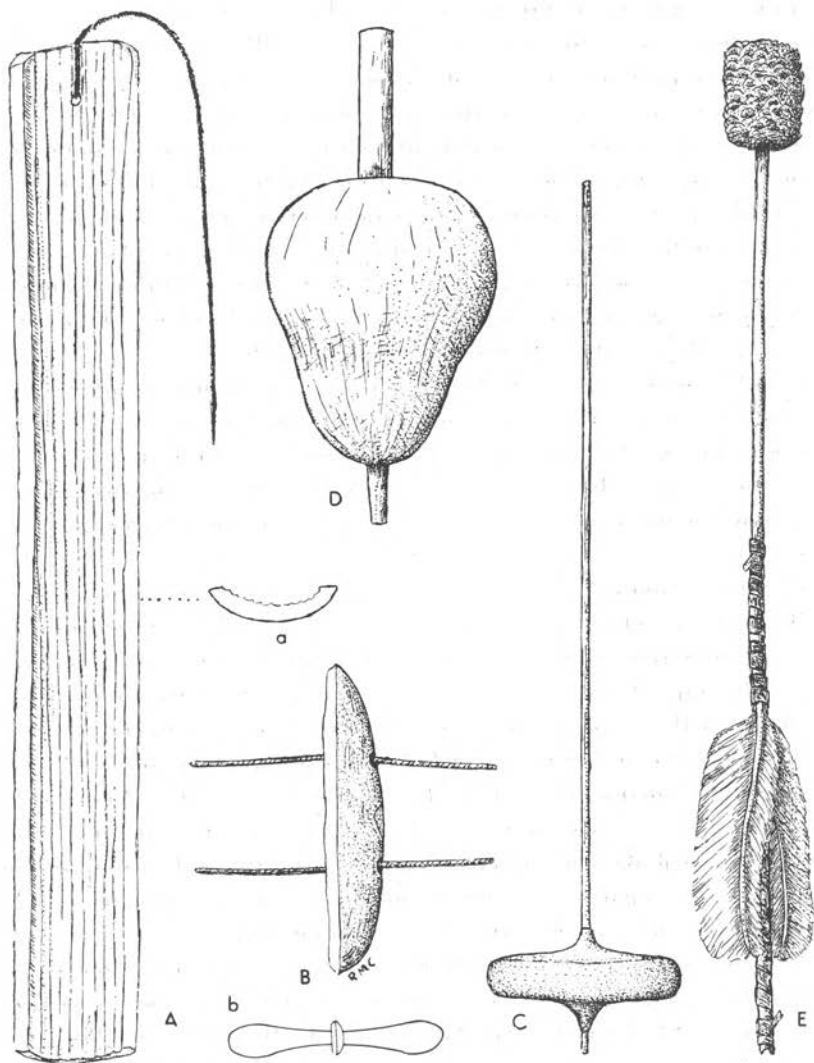


Fig. 3. — Juegetes mbíá: A, palo zumbador, al que se le ha suprimido la mayor parte del hilo; a, sección transversal del mismo; B, disco zumbador en su parte central; b, el mismo completo; C, trompo con cuerpo de cera; D, trompo de porongo; E, flecha infantil. (A-E $\times 1/2$; b, muy reducido).

El otro modelo (fig. 3 D) fue confeccionado con un porongo chico o "hí'á" (*Lagenaria siceraria*) el cual, luego de perforado en ambas extremidades, se lo ha atravesado con un palito de diámetro más grueso en la parte superior y éste, a su vez, está fijado con cera. Para hacerlo girar, se enrolla un hilo en la porción superior del palito y, mientras se lo sostiene verticalmente contra el suelo con el índice de la mano izquierda, con la otra se tira rápidamente del hilo para que se desenrolle y el trompo adquiera movimiento de rotación. Los trompos zumbadores se construyen del mismo modo que el tipo anterior, sólo que se les practica algunas perforaciones laterales. También construyen trompos de madera tallada de "wayaivi" (*Patagonula americana*) y de "wavirá" (*Campomanesia guaviroba*).

Los dos modelos de "pîrîrî" dibujados poseen puntas planas, no aguzadas; son fabricados por los hombres o por los jóvenes y los hacen para que los niños los empleen como juguetes, pero algunas veces los adultos disputan partidas con ellos, haciendo girar varios simultáneamente y apostando a cuál se mantiene en rotación por más tiempo.

El mismo nombre le aplican los mbîá del este del Paraguay, según Müller (1935: 442); este autor menciona la existencia de trompos de cera similares al descrito más arriba, salvo que usan una "costilla" de hoja de pindó, en vez de un trozo de caña como eje y, además, señala el uso de trompos de madera, principalmente de ayuí morotí, tallados a imitación de los europeos (ibidem, pág. 443).

En el diccionario guaraní de Jover Peralta y Osuna (1952: 182), figura el vocablo "îvîrîpyryryi" como equivalente de trompo, lo cual se refiere sin duda a un objeto de madera. Dentro del grupo guaraní hallamos mencionada su existencia, además, entre los chiriguanos (Métraux 1948b: 482) y yuracaré (Nordenskiöld 1922: 66).

Cooper (1949: 510) indica la presencia de trompos, silenciosos o zumbadores, para el área mesoamericana, andina, araucana, amazónica, Indias Occidentales, Guayanas, este de Brasil, este de Bolivia y Gran Chaco.

III. JUEGOS DEPORTIVOS

1. Peté. — Juegan al reguilete con una pelota de chalas de maíz anudadas en un extremo, pudiendo estar provista de dos plumas de gallina o de "sarakúra" (*Aramides sarakura*) o de numerosas tiritas de chala (fig. 7 F). Esta es golpeada con las palmas de las manos (de donde deriva el nombre del juego) y enviada hacia arriba, dentro de

una ronda de jugadores, quienes deben devolverla e impedir que caiga al suelo.

Lo practican hombres, mujeres y niños y se lleva a cabo como simple entretenimiento, o sea, sin apuestas y carece de todo sentido mágico o religioso. La pelota recibe el nombre de "mangá".

Müller (1935: 442) cita este juego para los mbíá del este del Paraguay, lo mismo que para los chiripá, habiendo sido señalado, además, para los guarayos (Nordenskiöld 1922: 168), chiriguano (Métraux 1930: 343-344), apapocuva (Nordenskiöld 1929: 170) y numerosos otros grupos fuera del complejo guaraní. Su distribución dentro del Gran Chaco puede verse en nuestra publicación sobre los juegos mocovíes (Martínez-Crovetto 1968: 19).

2. Yayapí upé mbítépe. — Consiste en el tiro al blanco con arco y flecha. El arco que emplean para esta diversión es el mismo que usan para la caza; se lo llama "wírapá" y está hecho con madera de corazón de "wayaivi" (*Patagonula americana*); la cuerda es de fibras enrolladas obtenidas de la vaina del pindó; las flechas tienen el astil de "takuapi" y la punta de "wayaivi", llevando en el extremo opuesto dos plumas de "makukú" (*Tinamus solitarius*).

El tipo de flecha usado depende del blanco (mbítépe). Cuando éste es un objeto duro, emplean la flecha de punta roma, llamada "wírapíá" o "píacá", la cual sirve para la caza de aves. Si se trata de un papel (que puede estar sobre el suelo o suspendido de algún árbol) o de otro material blando, como una cáscara de zapallo o de sandía, utilizan las de punta aguda, que reciben el nombre de "hu'í".

Este juego, también llamado "eñívó", es muy empleado y se realizan apuestas de dinero, ropa, cigarrillos, etc. Lo ejecutan hombres y muchachos.

La práctica del tiro al blanco con los elementos indicados es muy generalizada entre los aborígenes sudamericanos y pasaremos por alto, en razón de brevedad, las numerosas citas que conocemos. Diremos sólo que Parras (1943: 169) y Escandón (1965: 96), la mencionan como usual entre los guaraníes de las misiones en el siglo XVIII.

3. Eikutú. — Es un deporte equivalente a nuestro lanzamiento de la jabalina. Se lo ejecuta mediante una lanza, llamada "hu'í", cuyo astil es de "takuapi" y la punta de madera de "iwíratái" o alecrín (*Holocalyx balansae*). Se la sujeta con la mano derecha y luego de un envión de algunos pasos se la arroja oblicuamente, tratando de hacerla llegar lo más lejos posible y de que, al caer, quede clavada en el suelo.

También se juega con flechas o con un palo aguzado, los cuales se impulsan de manera que caigan al suelo y se claven en un lugar determinado previamente por el que tira o por los participantes.

4. Eitá. — Todos los mbíá, hombres y mujeres, saben nadar. Los niños aprenden este ejercicio entre los cinco y seis años de edad.

Las mujeres y los niños emplean, por lo general, el vulgarmente llamado "estilo rana", o sea moviendo ambos brazos y ambas piernas debajo del agua en forma simultánea, mientras que los hombres prefieren braccar. No juegan carreras de natación.

También son muy aficionados a las zambullidas de cabeza (sapímí), a nadar bajo el agua y a hacer la "plancha".

5. Tongó. — Se trata del boxeo colectivo, practicado antiguamente entre dos cuadrillas de 5 a 10 contendientes cada una. Los golpes, que podían ser dirigidos a la cara o a cualquier parte del cuerpo, se aplicaban en forma de "cross" y con el puño cerrado, con el dedo medio algo adelantado, de modo que el nudillo del mismo sobresaliera de los demás.

Cuando uno de los participantes se daba por vencido, salía huyendo velozmente, dejando el campo al vencedor. De esta manera se imponía el grupo que más ganadores tenía.

Las mujeres también lo practicaban entre ellas.

El boxeo es o era muy común entre las tribus del Gran Chaco y de su distribución nos hemos ocupado anteriormente (Martínez-Crovetto 1968a: 3).

Los mbíá han dejado de usarlo en la actualidad.

6. Tová peté. — Es un deporte consistente en pelear a cachetadas entre dos contendientes, que pueden ser hombres o niños, ganando aquél que más veces logra tocar o golpear la cara del contrario. Durante el desarrollo del juego, que es sumamente movido, se realizan toda suerte de esquives, fintas y tanteos.

El "tová peté", que también se conoce como "ñorairō wa'ú", es de práctica muy usual entre los mbíá. De juegos de este tipo, no conocemos menciones anteriores para otros aborígenes sudamericanos.

Müller (1935: 441) entre los entretenimientos infantiles mbíá, menciona peleas ficticias o "ñorairō guau", sin describirlas.

7. Kuãvá. — La lucha corporal es de uso común. Para ello se toman del cuello dos competidores y forcejean mutuamente hasta que uno logra dar por tierra con el otro. Usan algunas artimañas

para ayudarse, tales como engancharle las piernas al rival o golpearle la canilla con el talón, a fin de que pierda el equilibrio.

El "kuãvá" es practicado por hombres y niños.

La lucha tiene una amplia difusión entre los aborígenes sudamericanos (Martínez-Crovetto 1968a: 4) y Baldus (1931: 209) dice que los guaraníes de San Pablo gustan mucho de la lucha greco-romana.

8. *Yayaséi*. — Es una suerte de carrera llevando un tronco grueso sobre el hombro derecho; dicho tronco mide más o menos un metro de largo y puede llegar a pesar hasta 90 kg. Suele haber varios participantes a veces hasta seis hombres o muchachos, llevando cada uno su correspondiente carga.

Corren estas carreras cuando miembros de una toldería visitan a los de otra, igual que en el caso del juego siguiente; todos los presentes se reúnen para verlos y apuestan entre unos y otros, mientras los gritos de regocijo y de aliento envuelven a los protagonistas.

El "yayaséi" es un deporte bien organizado, en el cual el cacique da la orden de partida y se corren distancias no mayores de 20 ó 30 m. A veces el cacique castiga a alguno, por ejemplo cuando se emborracha, haciéndolo correr solo con un tronco sobre los hombros, hasta que se le pasen los efectos del alcohol.

Las carreras transportando objetos pesados constituyen el juego nacional de varias naciones del grupo Ge y ha sido reportado desde el siglo XVII (Cooper 1949: 508).

El Padre del Techo (1897: 214) lo describe para los guaraní-itaitines de la siguiente manera: "Probaban su fuerza llevando en hombros un grueso madero, y el que llegaba antes a la meta recibía honores o premios..." Ploetz y Métraux (1942: 209), influidos por la falsa idea de que este juego es exclusivo del grupo Ge, se preguntan si el mencionado autor no habrá cometido una confusión y en vez de itaitines no habría querido referirse a una tribu de dicho grupo. Es evidente que su existencia entre los mbíá confirma el aserto del Padre del Techo. Por otra parte, también era usado por los vilelas (Martínez-Crovetto 1968: 8).

9. *Emiátá*. — Se trata de un deporte similar a la prueba de fuerza colectiva conocida como "cinchada de la sogá" y que es de práctica en diversos países del mundo. Los mbíá, por lo común, constituyen dos equipos de varios miembros cada uno y tiran de una sogá de manufactura propia, hecha con tiras de corteza de la raíz del güembé (wembé pi) o bien utilizan una liana (isípó) resistente. Los ganado-

res son los que logran hacer caminar a los contrarios hacia adelante.

A veces cinchan solamente dos contrincantes, pero se prefiere la prueba por equipos.

Se trata de un juego bien reglamentado, en el cual entrecruzan apuestas, no sólo los participantes, sino también los espectadores, quienes, ruidosamente, alientan a uno u otro equipo.

Müller (1935: 441) señala la existencia de este juego entre los niños mbíá del oriente paraguayo, quienes lo practican usando lianas a modo de sogas. Un deporte similar tienen los tucuna (Nimuendajú 1948: 722) y los vilelas (Martínez-Crovetto 1968a: 8).

IV. JUEGOS INFANTILES

1. Balíta. — Se juega con bolitas de barro (ña'ú) cocido, con carozos de mbokayá (*Acrocomia totai*) o, preferentemente, con bolitas de vidrio adquiridas en el comercio. El primer tipo de juego empleado es el de "hoyo y quema", para lo cual se hace un "iwikuamí michimí" (hoyito) en el suelo y los participantes arrojan su bolita con la mano, procurando que ésta caiga lo más cerca posible del mismo. El que arrimó mejor, "tisca" primero buscando hacer "hoyo" y luego "quema" (ereyapí) o a la inversa, hasta eliminar todas las bolitas en juego. Si no lo logra, tira el siguiente.

El segundo tipo de juego es semejante al "triángulo". Dibujan una circunferencia de 0,20 ó 0,30 m de diámetro sobre el suelo y en su interior coloca cada uno un número determinado bolitas. Luego, desde una distancia dada, se "arrima", como en el caso anterior. El más próximo "tisca" primero tratando de sacar afuera del círculo el mayor número posible de bolitas, cuidando al mismo tiempo que la propia no quede adentro. Si fracasa, juega el siguiente, en caso contrario continúa tirando.

La forma de "tiscar" es muy curiosa y diferente de la que emplean nuestros niños. La bolita se coloca en la base del pulgar, sujetándola con éste y la parte carnosa de la mano; se apoya por detrás la uña del dedo mayor, el cual será el encargado de dispararla. La operación se efectúa de tal modo que, al final de ella, la mano queda completamente abierta.

El nombre y la forma de jugar revelan su origen foráneo.

Müller (1935: 443) dice que los niños mbíá del oriente paraguayo juegan con frutas de mbokayá, imitando el juego europeo de la bolita.

2. Eñomí. — Corresponde al popular “¿en qué mano está?”. Un niño esconde un pequeño objeto en una mano y otro debe adivinar en cual se encuentra.

La difusión de juegos de este tipo parece ser muy restringida entre los aborígenes sudamericanos; sabemos que lo practican los mocovíes (Martínez-Crovetto 1968: 25), aymaras (Cooper 1949: 512) y vilelas (Martínez-Crovetto 1968a: 10).

3. Emoñá. — Es muy común ver en las tolдерías a niños de 3 a 5 años de edad correrse mutuamente. También se observa con frecuencia a uno que huye y a otro, generalmente de más edad, que lo persigue en cuatro patas, tal vez simulando ser algún animal feroz.

4. Apó o yapó. — Los pequeños mbiá acostumbran a saltar sobre obstáculos adecuados, tales como un tronco caído o una zanja. A veces lo hacen en forma de competencia, pero en general, es sólo una simple diversión.

En Ruiz de Montoya (1876, 2: 62) encontramos: “apó, muñecas, figurillas, juegos de muchachas”; Jover Peralta y Osuna (1952: 319) dicen: “apó, antiguo juego de niños; juguete”.

5. Yapó ísípó. — Corresponde al salto a la cuerda. Lo efectúan en forma individual, utilizando un trozo de ísípó de largo conveniente.

6. Yapó iwirá. — Es un juego similar al salto con garrocha, que efectúan los niños o niñas auxiliados mediante un palo o rama de no más de 1 m de largo. El que lo ejecuta toma carrera y luego, apoyándose en el palo, realiza varios saltos sucesivos.

Es una simple diversión que no asume características de competencia.

7. Toromowírri. — O juego del molinete. Un niño pequeño se acucilla en el suelo, en tanto que otro de más edad lo toma de las manos y lo hace girar a su alrededor mientras él también lo hace sobre sus pies.

8. Eyaséi mitá. — Un niño lleva a otro a “babuchas”, o sea que el transportado se ubica sobre la espalda del primero, tomándose con ambos brazos del cuello, mientras que el otro le sujeta ambas piernas.

Es muy posible que este juego, dada sus características, tenga una amplia difusión entre los indios de Sudamérica, pero sólo conocemos la versión de Bertonio (1612, 1: 274) para los aymaras y la nuestra para los vilelas (Martínez-Crovetto 1968a: 12).

9. Kavayú wa'ú o kavayú ra'angá. — Los niños montan sobre un caballito de palo, al que castigan con un chicote de folíolos de palmera trenzado, imitando las distintas marchas de un caballo.

Müller (1935: 441) indica este juego para los niños mbíá del este del Paraguay.

10. Tuka'é. — Es el mundialmente conocido juego infantil de "tocamiento" o "mancha". Un niño corre a otros que huyen de él y cuando alcanza a alguno lo toca, pasando entonces éste a perseguir a los demás.

Ortiz Mayans (1961: 327) anota: "tucá'é, juego de la mancha".

11. Eñemí o ñemí wa'ú. — Un niño se tapa la cara, mientras los demás se ocultan; luego procede a buscarlos y el primero que es hallado pasa a reemplazarlo, reiniciándose el juego.

Müller (1935: 441) con el nombre de "ñemí guau" menciona juegos de atraparse y esconderse.

12. Mbópa eñemí. — Se trata de un entretenimiento similar a la "piedra libre" de nuestros niños, consistente en que, mientras uno se tapa la cara o apoya la frente contra un árbol o cualquier otro objeto que sirva para ello, los demás se ocultan; cuando todos lo han hecho, el más lejano da un grito de aviso y el primero inicia la búsqueda; no bien descubre a uno, ambos corren teniendo por meta el árbol en que apoyó la cara, el cual debe ser tocado con la mano; si el buscador gana, el burlado debe taparse la cara, recomenzándose el juego; si sucede lo contrario, aquél deberá tratar de encontrar a los restantes y de tocar primero el árbol cada vez que halla a alguno. En caso de no lograrlo vuelve al lugar, se cubre nuevamente la cara y los demás tornan a esconderse.

13. Kuã. — Consiste en una ronda en que varios niños se toman respectivamente con el dedo índice de la mano derecha del mismo dedo de la mano izquierda del que está adelante, hasta completar el círculo. La ronda comienza a girar, primero lentamente y luego cada vez más ligero, hasta que la alta velocidad alcanzada hace que algunos caigan al suelo y se rompa la rueda en medio de la gritería general.

Según Gusinde (1937: 770), las niñas y mujeres yaganes practican un juego parecido.

14. Pipí sarambí. — Se ponen varios niños en fila con ambos antebrazos extendidos y las palmas arriba, mirando hacia otro niño

que es el que dirige el juego. Este comienza a golpear con su mano derecha las manos que los otros le ofrecen, de derecha a izquierda, siguiendo el ritmo de la siguiente frase que pronuncia velozmente:

“Pipí sarambí tukulítimo água de dónde séque páta lánda túka
mandi’ó pōpí yaguareté clonél mandiyú apoá ñandú raitî.”

Cada golpe coincide con la sílaba acentuada. La mano que es tocada al pronunciar la última sílaba de la palabra final debe ser retirada del juego y así sucesivamente. Los niños, cuyas dos manos han sido eliminadas de este modo, quedan fuera de juego, y se prosigue hasta que no resta más que uno solo, siendo éste el ganador.

La frase anterior reúne además de varias palabras sin sentido, algunas de origen hispano y otras de origen guaraní. Entre las primeras tenemos: tukulítimo, lánda, túka, clonél.

“Pipí sarambí” deriva de pimpín serafín, nombre hispano de un antiguo juego semejante.

15. Tíka tikasól. — Se constituye una fila de niños acuelillados, ordenados, según su tamaño, de mayor a menor; cada uno de ellos adopta el nombre de un animal, excepto el que encabeza la hilera, que es el “dueño”.

Frente al grupo se ubica otro niño, quien dirigiéndose al “dueño” le dice: “tíka tikasól”. Este le contesta: “tu cola es mejor, mbaé pa ohó”¹. Entonces el otro le solicita el animal que desea y si hay alguno que lleve dicho nombre, abandona la fila y, antes de ubicarse al lado del niño que lo solicitó, le hace cosquillas con ambas manos en la espalda y en los costados del cuerpo.

Se repite el diálogo, pide otro animal y el que así se llama deja la hilera y se acuelilla a su lado, luego de haberle hecho cosquillas a ambos. Y así continúa el juego hasta que todos los niños de la fila, salvo el “dueño”, han pasado a engrosar la hilera opuesta.

16. Tawató oú. — Se constituye una fila de niños, ubicándose uno detrás de otro, de mayor a menor, cada uno fuertemente asido con ambos brazos al que le precede. El primero de la fila es el “padre” y el resto son los “pichones”. Otro niño, generalmente más robusto es el “tawató” (gavilán); éste coloca sobre el suelo algunas ramitas, las cuales representan el fuego en el cual ha de asar los pichones que logre cazar.

¹ ¿Cómo le va?

Mientras todos gritan "tawató ou" (viene el gavilán) en forma ininterrumpida, el "tawató" intenta alcanzar al último de la fila, lo cual trata de impedir el "padre", quien con los brazos abiertos busca estar siempre de frente a él. De este modo la fila oscila y se sacude ante los ataques y retrocesos del "tawató" en medio del griterío. El entretenimiento termina cuando caza y asa al último de los "pichones".

Juegos similares a éste son el "peucutun" de los araucanos del Neuquén (Koessler-Ilg 1962: 183), el del "pastor" y las "ovejas" de los caduveos (Boggiani 1945: 142), el de la "serpiente" de los lenguas (Métraux 1946: 338), el de la "compra de una niña" de los matacos (Métraux, *loc. cit.*) y el del "azor" de los macushí, taulipang y wapishana (Koch-Grünberg 1923: 152 y 154).

17. Tokororé. — Se constituye una ronda de niños tomados de la mano que giran velozmente alrededor de otro que queda en el centro, el cual permanece con los ojos cerrados, mientras la ronda va gritando "tokororé" repetidas veces. De pronto sus componentes se sueltan y cesan de gritar y el niño con los ojos cerrados trata de tomarlos uno a uno, en tanto éstos permanecen silenciosos a la expectativa.

Recuerda este juego al conocido como "gallo ciego" e inclusive su nombre, pues "tokoró" significa gallo, hace pensar en su origen foráneo.

Juegos similares a éste practican los niños mapuches de Chile (Manquilef 1914: 273), los araucanos del Neuquén (Koessler-Ilg 1962: 181) y los yaganes (Gusinde 1937: 767).

18. Tatáu rasívère. — Un grupo de niños acucillados forman una fila ubicándose uno detrás de otro, de mayor a menor, tomando al de adelante con ambos brazos alrededor del pecho. La hilera se desplaza cuando todos, al unísono, mueven hacia adelante la pierna izquierda y la derecha alternativamente. Como lo hacen con los miembros inferiores encogidos, se produce un balanceo lateral a cada paso. A su compás, los componentes van repitiendo en coro "tatáu rasívère", mientras que otro niño, que permanece fuera de la fila, corre alrededor de ella y les toca la cabeza con la mano a cada uno.

La fila marcha en línea recta hasta que choca contra algún obstáculo y se ve obligada a detenerse. Entonces, el que se halla afuera, le dice al que la encabeza: "Ayú, aipotá mandí'ó"¹. Y éste le contesta: "Erahá iîpîwi"². Va el primero hacia la cola y se lleva el último

¹ Vengo, quiero mandioca.

² Lleve el que está en la punta.

niño. Luego repite la frase, pero esta vez le pide sandía y luego será maíz, etc., hasta que se lleve todos los niños de la hilera. Cuando queda solo el "jefe" de la fila, todos se arriman a él y lo empujan simultáneamente como castigo, pues ya no le queda más nada.

19. Pachára. — Es una adaptación del juego denominado "Martín pescador". Dos niños, frente a frente, se toman de ambas manos formando un puente con los brazos. Una fila de niños va dando vueltas alrededor de ellos, mientras repiten "pachára, pachára...". El primero de ellos se introduce bajo el puente y queda prisionero al bajar ambos los brazos. Entonces uno le pregunta: "Máa paé nde rera"³. El prisionero puede elegir entre dos nombres de avispa para contestar: "yatei" o "guaráipo"; según por el que haya optado, se ubica detrás de uno u otro y se toma de su cintura. Mientras tanto, la hilera sigue corriendo y repitiendo "pachára, pachára...". Se repite la maniobra anterior hasta que todos los niños se ubican formando una fila detrás de cada uno, y ahora proceden a tirar hacia atrás, hasta que el más avisado de los dos zafa sus manos, de modo que los contrincantes caen al suelo hacia atrás.

Del origen hispano de este juego no puede dudarse, inclusive su nombre "pachará" no es más que una corrupción de pasará.

20. Ñeñaní. — Se trata de las carreras pedestres; se practican éstas entre niños y muchachos, sin que intervengan los mayores y, en consecuencia, sin reglas prefijadas.

21. Kihá. — Se trata de la hamaca o columpio. Suele construirse sobre postes horquetados en su extremidad superior, en cual se ubica un larguero o travesaño del que pende una cuerda con sus dos puntas anudadas (fig. 4). Los niños mayorcitos se hamacan solos, mientras que los más pequeños son impulsados por otro.

El columpio, como juego aborigen, se ha citado para los yaganes (Gusinde 1937: 766), para los indígenas de la región de Cochabamba (Bolivia) (Paredes 1920: 276) y para los guató (Schmidt 1938: 283).

22. Yahá yapopó. — Corresponde al conocido juego del "sube y baja". Para practicarlo se valen de una rama gruesa o de una tabla ubicada sobre un rollizo.

23. Yapó îpe o yapó-yapó. — Se trata de un juego acuático, que realizan cuando se bañan en los arroyos; para ello, varios niños saltan simultáneamente, golpeando el agua con las palmas de las manos.

³ ¿Cuál es tu nombre?

24. Yoîpîis o kambateé. — Varios niños se ubican frente a frente o formando un círculo y se echan agua con las manos unos a otros velozmente. Un juego similar practican los vilelas (Martínez-Crovetto 1968a: 11).

V. JUGUETES

Los juguetes o "mbawikî" que describiremos a continuación figuran entre los más usados por los niños mbiá. A ellos hay que agregar los trompos, que hemos descripto entre los juegos de adultos, por cuanto éstos también los utilizan.

1. îwîratá. — Consiste en un palito provisto de un bodoque de barro en un extremo, similar al que describiéramos para los mocovíes (Martínez-Crovetto 1968: 16). Los niños lo usan como entretenimiento y para tirar a los pajaritos.

2. Waimí kerambú. — Dos tipos de juguetes zumbadores se conocen con este nombre. El primero de ellos corresponde al "palo zumbador"; se lo construye con un trozo de "takuára" (*Guadua angustifolia*) o de "takuarusú" (*Guadua trinii*) en forma de lámina, de unos 20 cm de largo por 3 cm de ancho. En un extremo lleva una perforación por la cual se pasa un hilo de unos 2 m de largo, que se enrolla posteriormente sobre sí mismo (fig. 3 A). Para usarlo, se toma el hilo por la punta libre y se lo revolea lo más velozmente posible, con lo cual el palo, a medida que gira, va rotando sobre sí mismo y emite un zumbido muy fuerte. Lo construyen los hombres y los muchachos, pero lo emplean exclusivamente para divertir a los más pequeños.

El palo zumbador (bull roarer) como juguete, ha sido mencionado por Nordenskiöld (1929: 172) para los chiriguanos, chanés, yuracaré, guarayos, chacobo, itonamas, bororós, mechinakú, nahuaká, ipurina y chocó, por Métraux (1948: 88) para los guaraníes y, por nosotros, para los vilelas (Martínez-Crovetto 1968a: 11). Su distribución general en Sudamérica es, según Cooper (1949: 510), la siguiente: Amazonas, este del Brasil, este de Bolivia y Gran Chaco.

3. Waimí kerambú (otro). — El segundo juguete corresponde al denominado "disco zumbador" y se lo hace con la base de un porongo pequeño (fig. 3 b y B), con cáscaras de sandía o con rodajas de mandioca. En esencia, consiste en un disco de unos 7 a 16 cm de diámetro, algo cóncavo de un lado y convexo del otro, con dos agujeros situados simétricamente a más o menos 5 mm del centro. Por ellos se pasa

un hilo de 1,20 ó 1,30 m de largo que luego se anuda por sus extremos. Para hacerlo funcionar, los niños sostienen el hilo tirante entre los dorsos de ambas manos y con movimientos de las mismas hacen que éste se enrolle; luego, al tirar, el hilo se desenrolla haciendo que el disco gire y, aflojando en el momento oportuno, éste, llevado por su propia inercia, hace que el hilo se enrolle en sentido contrario, y así sucesivamente. Mientras dura la operación, el juguete emite un zumbido característico.

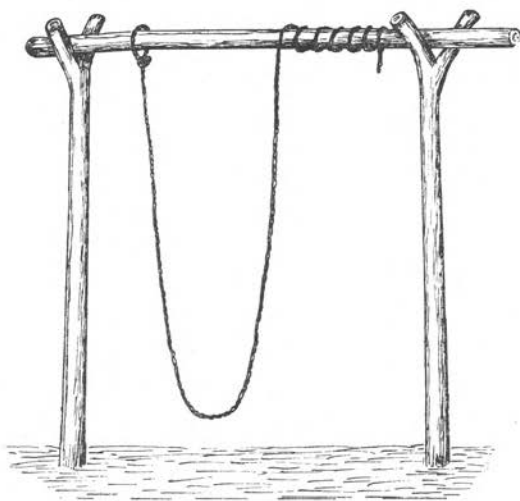


Fig. 4. — Tipo de columpio de los niños mbíá

El disco zumbador (buzzing disc), de acuerdo con Cooper (1949: 510), tiene un difusión semejante al palo zumbador, pero algo mayor, debiendo agregarse las Guayanas a la lista anterior. "Waimí kerambú" quiere decir "vieja roncadora" y los dos elementos que hemos descripto, conocidos bajo este nombre, se utilizan como juguetes y no como instrumentos musicales.

En su diccionario, Ortiz Mayans (1961: 207) anotó: "Güamí kerambú, cierto juego de muchachos".

4. Membí ra'angá. — El uso de muñecas entre las niñas mbíá es bastante generalizado; las hay de cera, barro cocido o crudo, madera o trapo. Existen muñecas femeninas (kuñá ra'angá) y masculinas (avá ra'angá).

5. Bicho ra'angá. — Se trata de figuras de animales talladas en un pedazo de madera. La fig. 5 representa un tatú (tatú ra'angá) que,

como la mayoría de los juguetes de este tipo son hechos a cuchillo por los propios padres.

En nuestra colección figura, además, un gato montés (eirá ra'angá) y un perro (yaguá ra'angá).

Los niños mbíá del Paraguay usan también estas tallas como juguetes (Müller 1935: 441).

6. Eñopé. — Son pequeñas figuras hechas con folíolos de palmera "yatai" (*Butia yatay*) trenzados. No tienen mucha difusión, por cuanto dicha palmera es muy escasa en la zona de habitat de los mbíá

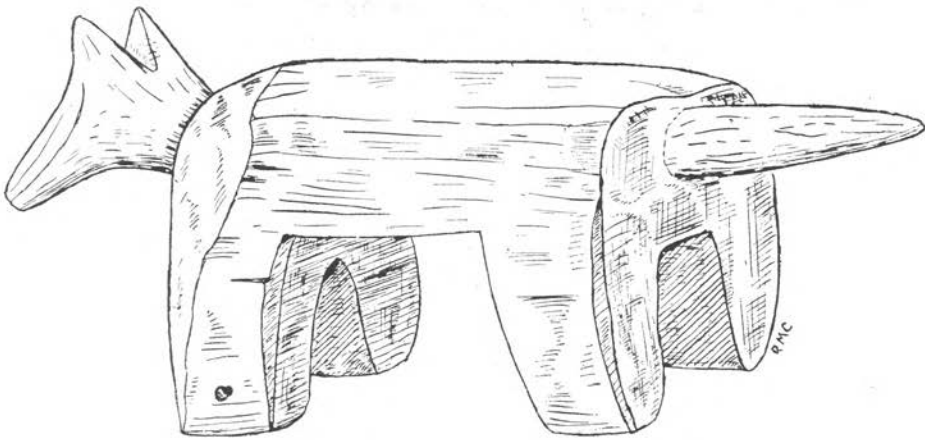


Fig. 5. — Talla en madera representando un tatú ($\times 1/2$)

de Misiones. En nuestra colección existen látigos (teyú ruwái), figuras fijas o inmóviles, tales como ranas (yu'í), pipas (petí riwá), nidos de picaflor (mainombî raité) y dos movibles, nido de avispas (eichú raité) y acordeón (kordeóna).

Este tipo de trenzado se ha señalado para los mbíá del Paraguay (Müller 1935: 442 y Hanke 1939: 195) y, según Cooper (1949: 511), existen en las Guayanas, este del Brasil, este de Bolivia y entre los modernos carib de Dominica.

7. Mbói yurú. — Este curioso juguete se hace, como los anteriores, con folíolos trenzados de yatai. Para prepararlos, se corta un folíolo en dos tiras y se elimina la nervadura central; luego de dobladas por la parte media, a fin de tener cuatro tiras, se procede a trenzarlas y después de tres cruzadas, se juntan con otros folíolos preparados de igual modo, de manera tal que se continúa trenzando de a ocho y formando un tubo.

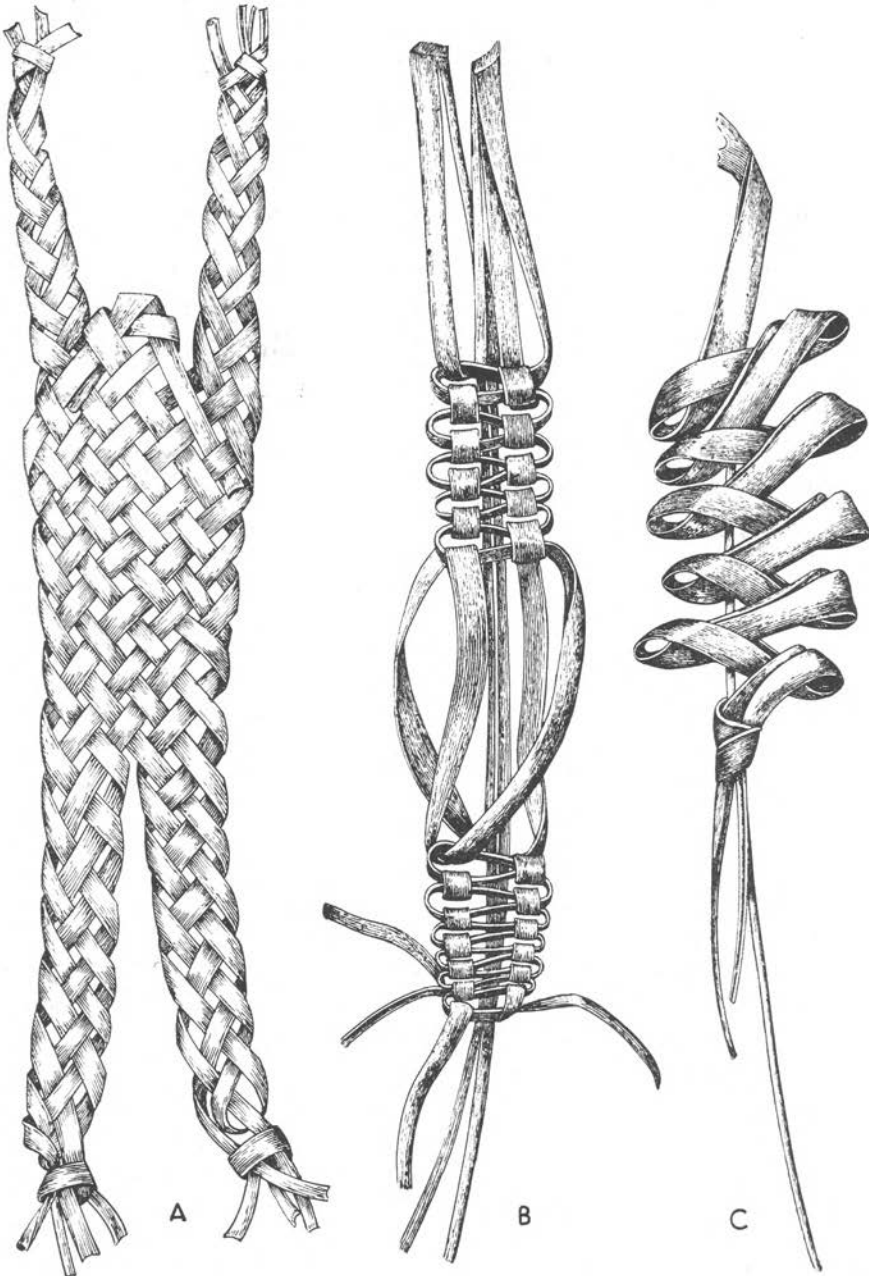


Fig. 6. — Juguetes hechos con folíolos de yatay trenzados: A, rana; B, nido de picaflor; C, nido de avispas. (Todos reducidos a la mitad)

Si se introduce un dedo en la boca de la víbora, cuando se tira de la cola para sacarlo, el juguete queda fuertemente adherido al mismo; la única forma de hacerlo, es comprimiendo el "mbói yurú" en su sentido longitudinal.

Este curioso juguete, que ya Müller (1935: 442) había citado para los mbiá del Paraguay, existe también entre los warráu (Kirchoff 1948: 879) y wapishana (Koch-Grünberg 1923: 150).

8. Wírapa'í. — Los niños mbiá se divierten, al mismo tiempo que adquieren experiencia, con pequeños arcos¹ y flechas. Los primeros están hechos con un trozo de rama de guayaiví, de unos 40 a 50 cm de largo, trabajado a cuchillo y encordado con una tira retorcida de raíz de güembé. Las flechas miden de 30 a 40 cm de largo, constando de un astil de madera liviana, dos plumas de macuco y, en vez de punta, un trozo de marlo que impide que, en caso de accidente, se lastimen seriamente (fig. 3 E).

Con estos implementos, que tienen bastante precisión hasta 10 ó 15 m de distancia, tiran al blanco o persiguen pájaros.

Ambrosetti (1895a: 33) señala el uso de arcos de juguete entre los guaraníes de Misiones.

9. Tíái. — Los zancos son de uso común entre los niños y muchachos. Constan de dos palos de 1 a 1.50 m de largo y 2 ó 3 cm de diámetro, los cuales, a 30 ó 40 cm de uno de sus extremos, llevan clavados o atados transversalmente un trozo de madera de unos 20 cm de largo que sirve de posapié o estribo.

Para poder caminar con ellos, toman ambas extremidades superiores con las manos y ubican los posapiés hacia adentro.

Según Cooper (1949: 508), el uso de los zancos, que en muchos casos podría ser post-colombino, tiene una amplia distribución en Sudamérica y se lo ha reportado de América Central, Indias Occidentales, áreas amazónica, guayanense, araucana y chaqueña, este de Bolivia y este de Brasil.

10. Karetíya. — Los padres construyen carritos de madera, provistos de un asiento, dos ruedas y una vara delantera, que recuerdan al "sulky" de uso común en la campaña. Los niños de más edad entre tienen al más pequeño de la familia, paseándolo en él.

El nombre es una corrupción del vocablo carretilla y el carrito en sí, es una imitación de los usuales cochecitos para bebé.

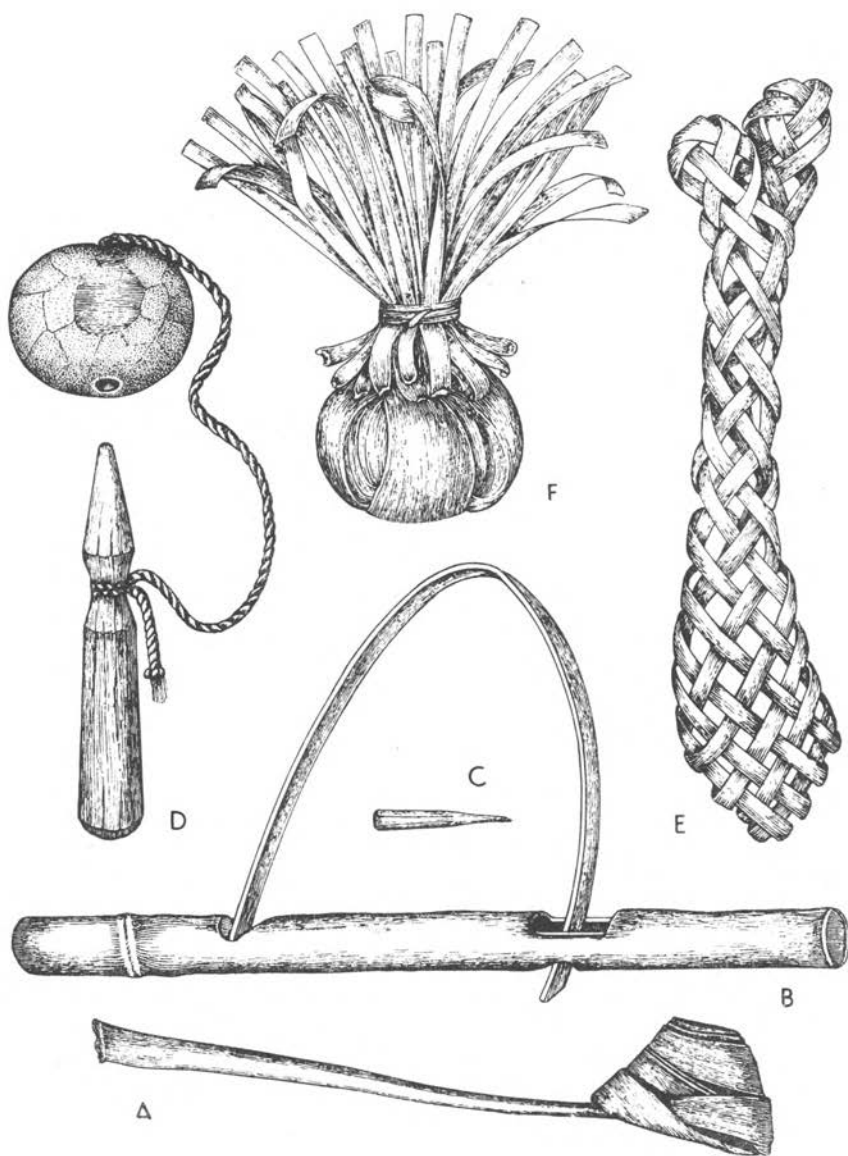


Fig. 7. — Juguete mbá: A, pipa hecha con folíolos de yatay ($\times 2/3$); B, escojita a resorte ($\times 1/3$); C, proyectil para la anterior ($\times 1/3$); D, «bolero» ($\times 1/3$); E, «mbói yurú» ($\times 1/2$); F, pelota de chala ($\times 1/3$).

11. Mboka'í. — Poseen dos tipos de escopetitas. El primero, que corresponde al "bean-shooter" y que llamaremos "escopetita a resorte", consta de un trozo de tacuapí de unos 30 cm de largo, al que se le han suprimido los nudos y practicado dos agujeros (fig. 7 B y C). Con un trozo longitudinal del mismo material, se fabrica el resorte correspondiente, el cual se ubica en la forma indicada en la figura. El proyectil, también de tacuapí, se introduce por el agujero superior y, al presionar el resorte hacia arriba, éste queda libre y la "bala" es expulsada con bastante violencia.

La "escopetita a resorte" ha sido señalada para los mbíá del Paraguay, quienes la fabrican con un trozo de takuati y como resorte emplean madera de la liana ísípó hũ (Müller 1935: 443). También la usan los niños chiriguano, chorotes y chulupíes (Nordenskiöld 1912: 61) y yuracaré (Nordenskiöld 1922: 68).

12. Mboka'í (otro). — El segundo modelo de "mboka'í", corresponde a lo que denominamos "escopetita de aire comprimido". Consta de un tubo hecho con un trozo de tacuapí de unos 30 a 35 cm de largo y de una suerte de baqueta del mismo material, pero de menor diámetro y unos 5 cm más corta que el tubo. Para usarla, se introduce a presión un trozo de cáscara de sandía, zapallo o naranja, y con la baqueta se lo empuja hasta que quede a unos 5 ó 6 cm de la otra boca; luego se repite la operación, pero esta segunda carga deberá quedar en la mitad del tubo. Al dar un golpe seco a la baqueta con la palma de la mano, la cáscara que está en el centro se desplaza rápidamente comprimiendo el aire y, de esta manera, es expulsada la primera cáscara, la cual sale como un proyectil, produciendo simultáneamente un estampido.

La "escopetita de aire comprimido" es o ha sido usada por los niños mbíá del Paraguay oriental (Müller 1935: 443), otomacos (Gilij 1781: 267) y yagua (Flornoy 1953: 210).

13. Boléro. — Para que los niños jueguen, los adultos fabrican baleros a imitación de los europeos. El dibujado en la fig. 7 D es de madera de cedro y el hilo con que se sujeta la bola al palo proviene del comercio. Los mbíá del Paraguay también poseen juguetes similares, siendo en este caso, la bola hecha de madera de "iwirá ro mi" y el vástago de guatambú (Müller 1935: 443).

VI. VOCABULARIO MBÍA RELATIVO A JUEGOS

Advertencia.— El alfabeto usado para las palabras mbía-guarani corresponde exactamente al castellano, con las siguientes excepciones:

- î, vocal gutural
- ã, ê, ï, õ, ù, vocales nasales
- h, como en inglés
- k, como *ca, que, qui, co, cu*
- mb, consonante propia del guaraní
- w, u consonante
- y, como *je, ji*, en francés

apó, juego infantil del salto.

apó îsîpó, juego similar al salto a la cuerda. Lit.: yo salto-liana.

araití, cera de himenópteros silvestres, usada para fabricar trompos.

avá ra'angá, muñeco. Lit.: figura de hombre.

balíta o valíta, bolita; es término hispano.

bícho ra'angá, figura de animal tallada en madera.

boléro, corrupción del vocablo hispano balero.

eichú, juguete hecho con folíolos de yatay tejidos. Lit.: colmena.

eichú pukú, figura de folíolos de yatay tejidos. Lit.: nido de lechiguana.

eikutú, lanzamiento de la jabalina. Lit.: clava, pincha.

eipeté, juego infantil del boxeo. Lit.: golpea con la mano.

eirá ra'angá, juguete tallado en madera representando un gato montés.

eità, natación. Lit.: nada tú.

emiatá, juego de la "cinchada de la soga". Lit.: tira tú.

emomî, juego con trozos de takuapí. Lit.: mueve tú.

emoñá, correrse uno a otro.

eñemí, juego del escondite. Lit.: escóndete.

eñívó, tiro al blanco con arco y flecha sobre una cáscara u otro objeto similar. Lit.: flecha tú.

eñomí, juego denominado "¿en qué mano está?". Lit.: esconde tú.

eñopé, figuras trenzadas con folíolos de yatay. Lit.: trenza tú.

creyapí, "quemá" en el juego de la bolita. Lit.: haz chocar.

eyaséi mitá, llevar "a babuchas". Lit.: transporta tú el niño.

eyurá, juego del lazo. Lit.: enlaza tu.

hí'á, porongo (*Lagenaria siceraria*) chico, usado para la confección de trompos.

hu'í, flecha de punta aguda utilizada para la caza de mamíferos y para tirar al blanco; lanza o jabalina.

iwíkuá michimí, hoyito para el juego de la bolita.

îpé revikuá, culo de pato, figura del ñoá.

îwîratá, palito para arrojar bodoques de barro.

îwîratái, alecrín (*Holocalyx balansae*); con su duramen se hacen puntas para lanzas.

kambateé, juego acuático infantil.

kapichu'á, juego de la payana.

karetíya, carrito para transportar niños; corrupción del vocablo hispano carretilla.

kavayú para'í, naipes.

kavayú ra'angá, juego infantil del caballito de palo. Lit.: figura de caballo.

kavayú wa'ú, juego infantil del caballito de palo. Lit.: caballo de broma.

kîhá, columpio, hamaca.

kîhá wa'ú, cuna, figura del ñoá.

kordeóna, juguete de folíolos de yatay tejidos. Corrupción del vocablo acordeón.

kuã, tipo de ronda infantil. Lit.: dedo de la mano.

kuãvá, lucha cuerpo a cuerpo.

kuñá ra'angá, muñeca. Lit.: figura de mujer.

mainombî raité, figura de folíolos de yatay tejidos. Lit.: nido de picaflor.

maka'í, juego de naipes conocido como "nueve".

makukú, macuco (*Tinamus solitarius*); sus plumas se usan para las flechas.

mangá, pelota de chala de maíz.

membî ra'angá, muñeca. Lit.: figura de hija.

membî wa'ú, muñeca. Lit.: hija de broma.

mbawíkî, juguete (el acento tónico va en la última sílaba).

mbîtépe, blanco para tirar. Lit.: centro.

mbói yurú, juguete "boca de víbora".

mboka'í, juguete que dispara proyectiles, consistentes en trocitos de takupí o cáscaras de frutas. Lit.: escopetita.

mbópa eñemí, juego infantil de la "piedra libre".

ñamoatã, prueba de fuerza con el dedo índice. Lit.: nos endurecemos.

ñandú pîsá, figura del ñoá. Lit.: pata de ñandú.

ñemí wa'ú, juego infantil del escondite. Lit.: esconderse en broma.

ñeñaní, carrera pedestre. Lit.: correrse.

ñoá, juegos con hilo (cat's-cradle).

ñorairó wa'ú, pelea deportiva a cachetadas. Lit.: pelea en broma.

óga yerová, juego de barajas conocido como "casita robada" o "pinche". Lit.: mudarse de casa.

pachára, juego infantil similar al "Martín pescador". Corrupción del vocablo hispano pasará.

peté, juego del reguilete. Lit.: palmada, golpear con la palma de la mano.

petí rîwá, figura de folíolos de yatay tejidos. Lit.: pipa para fumar.

pindó, *Arecastrum romanzoffianum*; con las fibras de las vainas se fabrican cuerdas para los arcos.

pipí sarambí, juego infantil semejante al "pimpín serafín", del cual deriva el nombre.

píaká, flecha de punta roma usada para cazar aves y tirar al blanco.

pírîrii, trompo (el acento tónico va en la tercera î).

sapímí, zambullida.

sarakúra, *Aramides saracura*; con sus plumas se completan las pelotas de chala de maíz.

siérra, figura móvil del ñoá. Es vocablo hispano.

takuapí, *Merostachys clausenii*; sus cañas se emplean en ciertos juegos y en la construcción de algunos juguetes.

takuára, *Guadua angustifolia*; con una sección transversal de un internodio se fabrica el palo zumbador.

takuarusú, *Guadua trinií*; se usa como la anterior.

takumbú, lazo de corteza de raíz de wembé.

tawató oú, juego similar al "pastor y las ovejas". Lit.: el gavilán viene.

tíka tikasól, juego infantil parecido al "tan tan ¿quién es?". Este nombre no es de origen guaraní.

tíko tíko, juego de la moneda, conocido en Misiones con el mismo nombre y en otras regiones del país como "chanta".

tîái, zancos.

tokororé, juego infantil parecido al "gallo ciego". El vocablo es onomatopeya del canto del gallo.

tongó, boxeo.

toromwírîi, juego infantil imitando las vueltas del molinete (acento tónico en la segunda î). Lit.: mareémosnos.

tová peté, pelea deportiva a cachetadas. Lit.: cachetada.

tuka'é, juego infantil de la mancha.

waimí kerambú, palo y disco zumbador. Lit.: vieja roncadora.

wayaiví, *Patagonula americana*; de su madera se hacen arcos y puntas para flechas.

wembé pi, corteza de la raíz de güembé (*Philodendron selloum*) con la cual se fabrican sogas.

wírapá, arco para disparar flechas.

wírapá'í, arco de juguete.

wírapíá, flecha de punta roma usada para cazar aves y tirar al blanco.

yahá yapopó, juego infantil del sube y baja. Lit.: vamos a saltar.

yapó îpe, juego acuático infantil. Lit.: saltemos en el agua.

yapó îwírâ, juego infantil parecido al salto con garrocha. Lit.: saltemos con palo.

yapó yapó, juego acuático infantil. Lit.: saltemos-saltemos.

yataî, palmera yatay (*Butia yatay*); con los folíolos hacen varios tipos de juguetes trenzados.

yawá ra'angá, figura de perro tallada en madera.

yayapí upé mbítépe, juego del tiro al blanco. Lit.: acertemos ese centro.

yayaséi, carrera llevando troncos.

yoîpiis, juego acuático infantil (acento tónico en la segunda î).

yu'í, figura de folíolos de yatay tejidos. Lit.: rana.

RESUMEN

Se estudian los juegos que practican en la actualidad los indios grarani-mbiá de Misiones, según observaciones directas realizadas entre ellos. Se describen 55 juegos y juguetes, clasificados del siguiente modo: juegos de azar 1, juegos de habilidad 8, deportes 9, juegos infantiles 24 y juguetes 13. Se completa con un vocabulario relativo al tema.

BIBLIOGRAFIA CITADA

- Ambrosetti, J. B. 1895.—Los indios Kaigángues de San Pedro (Misiones). *Rev. Jardín Zoológico* 2 (10): 305-367.
- Ambrosetti, J. B. 1895 a.—Los indios caingú del Alto Paraná. *Bol. Inst. Geogr. Arg.* 15: 661 y sigs. (Tirada aparte con foliación independiente).
- Baldus, H. 1931.—*Indianerstudien im nordöstlichen Chaco*. Leipzig.
- Bertonio, L. 1612.—*Vocabulario de la lengua aymara*. 2 vol. Iuli Pueblo.
- Boggiani, G. 1945.—*Os caduveo*. Trad. de A. Amaral. São Paulo.
- Cooper, J. M. 1949.—Games and Gambling. *Handb. South Amer. Indians* 5: 503-524.
- Escandón, J. de. 1965.—Carta al Padre Andrés Marcos Burriel. En G. Furlong, Juan de Escandón SJ. y su carta a Burriel (1760). Buenos Aires.
- Flornoy, B. 1953.—*Iawa le peuple libre*. Paris.
- Gilij, F. S. 1781-1782.—*Saggio di storia americana*. Vol. 2, 1781; vol. 3, 1782. Roma.
- Gusinde, M. 1937.—*Die Yamana. Die Feuerland Indianer* 2. Mödling bei Wien.
- Hanke, W. 1939.—Niñez y juventud del indio. *Rev. Geogr. Amer.* 11 (66): 193-198.
- Jover Peralta, A. y T. Osuna. 1952.—*Diccionario guaraní-español y español-guaraní*. 3ª ed. Buenos Aires.
- Kirchoff, P. 1948.—*The Warrau*. *Handb. South Amer. Indians* vol. 3: 869-881.
- Koch-Grünberg, Th. 1923.—*Von Roroima zum Orinoco*. Vol. 3: *Ethnographie*. Stuttgart.
- Koessler-Hlg, B. 1962.—*Tradiciones araucanas*. Instituto de Filología, Fac. Humanidades y Ciencias de la Educación, Univ. Nac. La Plata. Vol. 1.
- Manquilef, M. 1914.—*Comentarios del pueblo araucano*. II. La gimnasia nacional (juegos, ejercicios i bailes). *An. Univ. Chile* 134: 257-301 y 801-883.
- Martínez-Crovetto, R. 1968.—*Viejos juegos de los indios mocovíes*. *Etnobiológica* n° 2.
- Martínez-Crovetto, R. 1968a.—*Algunos juegos de los indios vilelas*. *Etnobiológica* n° 5.
- Métraux, A. 1928.—*La civilisation matérielle des tribus Tupi-guarani*. Paris.
- Métraux, A. 1930.—*Etudes sur la civilisation des indiens chiriguano*. *Rev. Inst. Etnol. Univ. Nac. Tuc.* 1 (3): 295-494.
- Métraux, A. 1946.—*Ethnography of the Chaco*. *Handb. South Amer. Indians* 1: 197-370.
- Métraux, A. 1948.—*The Guaraní*. *Handb. South Amer. Indians* 3: 69-94.
- Métraux, A. 1948b.—*Tribes of the eastern slopes of the Bolivian Andes*. *Handb. South Amer. Indians* 3: 465-506.
- Müller, F. 1935.—*Beiträge zur Ethnographie der Guaraní-Indianer im östlichen Waldgebiet von Paraguay*. *Anthropos* 30: 433-450.
- Musters, G. Ch. 1964.—*Vida entre los patagones*. Trad. A. Costa Alvarez. Buenos Aires. (Ed. original de 1871.)
- Nimendajú, C. 1943.—*The Tucuna*. *Handb. South Amer. Indians* 3: 713-725.
- Nordenskiöld, E. 1912.—*La vie des indiens dans le Chaco (Amérique du Sud)*. Trad. H. Beuchat. Paris.
- Nordenskiöld, E. 1922.—*Indianer und Weisse in Nordostbolivien*. Stuttgart.

- Nordenskiöld, E. 1924.—Forschungen und Abenteuer in Südamerika. Trad. I. Schlosser. Stuttgart.
- Nordenskiöld, E. 1929.—Analyse ethno-géographique de la culture matérielle de deux tribus Indiennes du Gran Chaco. Paris.
- Ortiz Mayans, A. 1961.—Diccionario español-guaraní. Guaraní-español. 3ª ed. Buenos Aires.
- Paredes, M. R. 1920.—Mitos, supersticiones y supervivencias populares de Bolivia. La Paz.
- Parras, J. J. 1943.—Diario y derrotero de sus viajes (1749-1753). España-Río de la Plata-Córdoba-Paraguay. Buenos Aires.
- Ploetz, H. et A. Métraux. 1942.—La civilisation matérielle et la vie sociale et religieuse des indiens de du Brésil Meridional et Oriental. Rev. Inst. Etnol. Tuc. 1: 107-238.
- Rivet, P. 1930.—Les derniers charruas. Rev. Soc. Amigos Arq. Montevideo 4: 5-117.
- Ruíz de Montoya, A. 1876.—Vocabulario y tesoro de la lengua Guarani, ó mas bien tupi. En dos partes. I. Vocabulario español-Guarani (ó tupi). II. Tesoro Guarani (ó tupi)-Español. Viena-Paris. (Ed. original de 1724.)
- Sánchez Labrador, J. 1936.—Paraguay Catholico. Los indios pampas, puelches, patagones. Buenos Aires.
- Schmidt, M. 1938-1941.—Resultados da minha expedição bienal a Mato-Grosso. Bol. Mus. Nac. 14-17: 241-285. Rio de Janeiro.
- Techo, N. del. 1897.—Historia de la provincia del Paraguay de la Compañía de Jesús. Vol. 2. Madrid. (Ed. latina de 1673.)