

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
INSTITUTO DE LITERATURA ARGENTINA  
COLECCION DE FOLKLORE

---

BUENOS AIRES

---

110

RAMOS MEJIA

---

Maestro HALMA M. HUMBERT Escuela Nº 71

Fojas 7

---

OBSERVACIONES

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Juegos de salón

1 C

### La sortija

Se juega del siguiente modo: se ponen todas las personas (sentadas o paradas) con las manos unidas por las palmas; pasa una persona con las manos en la misma forma pero con una sortija entre ellas y va pasando su mano por entre la de los demás dejando caer la sortija en alguno de ellos. Después designa uno de los jugadores para que adivine quien tiene la sortija y el que se equivoca tiene prenda.

### Escondes el pañuelo

2 C

Una persona esconde un pañuelo en una sala o pieza y todas las demás lo buscan. Cuando uno de los que lo busca está lejos del escondite, el que lo ha escondido dice: "Fris, friso, como el agua del río" por el contrario si está muy cerca se dice "Caliente, caliente, se quemó, y si lo encuentra "Se quemó". Y con estando ni lejos ni cerca se dice: "Ehí".

### El gran bonete

3 C

Se hace una rueda de personas que tengan nombres de colores (verde, azul, colorado) y otra que se titula "El gran bonete" que es el que dirige el juego. El gran bonete dice: "Al gran bonete se le ha perdido un

pajarillo y dice que el ".....", nombra entonces un co-  
 lor y el apelado tiene que contestar: "¿Yo señor?"  
 El gran bonete dice: "Si señor".  
 El color contesta: "No señor".  
 El gran bonete repite: "¿Fues quien lo tiene?"  
 Entonces el color dice: "El gran bonete", o bien otro color  
 y sigue la misma conversación que se hará muy re-  
 pidamente, y tendrá prenda quien se equivoque a  
 excepción del gran bonete.

### La llave

Sentados alrededor de una mesa están los jugadores,  
 uno toma un lápiz y poniéndolo en el ojo de una llave  
 la hace girar sobre la mesa mientras va diciendo: "Gi-  
 ra la llave, gira la llave". Suspende el movimiento  
 para que la llave deje de girar por si sola y tendrá  
 prenda aquella persona que apunte la llave.

### Mi tía Moirli

Se colocan los jugadores en círculo, y uno de ellos dirigien-  
 dose al primero de su derecha, le dice: "¿Conoce Ud. a mi  
 tía Moirli?" El vecino responde: "Nunca la vi"; y con-  
 tinúa el primero: "¿Fues mi tía Moirli estaba siem-  
 pre haciendo así?" al decir esto gira rápidamente la ma-  
 no derecha. El preguntado dice lo mismo al jugador in-  
 mediato, y se queda moviendo la mano la mano dere-  
 cha sin interrupción y se prosigue así hasta concluir

el círculo. A la segunda vuelta se ejecuta igual ma-  
niobra con la mano izquierda, repitiendo siempre las  
mismas preguntas y respuestas.

A la tercera se levanta y alza continuamente con pie:  
a la cuarta es otro: a la quinta se menca la cabeza, etc  
repitiendo siempre: "pues om tía Mirlí estaba siempre  
haciendo así."

No falta director de este juego que para coronarle erge  
la misma silla en que está sentado, y sin levantar-  
se de ella se va paseando por toda la sala, debiendo imi-  
tarle los demás como al sobrino de la tía Mirlí.

#### VI. Pasar un fósforo

Se colocan los jugadores en círculo, y uno de ellos pre-  
nde un fósforo que tendrá que pasarlo al compañero de  
la derecha; encendido, este a su vez tiene que pasar-  
lo a su vecino y a la persona que se lo apague, tiene  
prenda.

#### VII. Pica sin reír

Se convienen todos en que se tocarán ligeramente  
con las puntas de los dedos unos a otros en la nariz, la  
frente, los ojos o las mejillas, y que el que se ría al  
tiempo de la operación pagará prenda. Habiendo dos  
que ignoren el juego, son ellos los que divierten a los  
demás porque se les toca en la cara con los dedos o  
sultamente con corchetes quemados dejándolos marcados.

Es así mayor la diversion, pues cree cada uno de ellos que el otro es el objeto de la risa del concurso.

#### El secreto

Están los jugadores sentados y uno de ellos dice a otro un verso relativamente corto, pero en secreto sin admitir repetición y el que escucha tiene que decirselo a su vecino, tal como lo ha entendido y así sucesivamente hasta que el último del círculo lo dice en voz alta. Sucede generalmente que como se dice en voz baja no se entiende y la oración o el verso inicial en orada se parece a lo que dice en voz alta la última persona.

#### A venido un buque cargado de.....

Los jugadores en círculo hacen un *Fañuelo* hecho un nudo y dicen: "va un buque cargado de..... entonces los jugadores tienen que decir un objeto que empiece con A en la primera vuelta, uno con B en la segunda, uno con C en la tercera y así sucesivamente; pero hay que hacerlo muy rápido y el que no diga el objeto en seguida tiene prenda.

#### Los monos

Se coloca la tertulia en círculo, y se elige el director del juego, obligándose todos a imitar cuanto haga, o en defecto pagar prenda. El director empieza por diferentes gestos mímicos cuya imitación hace reír

a todos imitándoles los monos en cuanto es dable. Por último el director finge que está cansado y que se enjuga el sudor con el ala del sombrero. Todos ejecutan lo mismo; pero como de antemano se ha dado a la extremidad de las alas de los sombreros, de aquellos a quienes se quiere molestar, con betún u otro menfujete negro, los pobres monos se tiznan ellos mismos, la cara, haciendo visajes por imitar al director.

### El silbato

Se forman los jugadores en rueda, ocultando un silbato pequeño, que debe adivinarse quien lo tiene el que se coloca en el medio. Se entona una canción y gira la rueda por algunos instantes, advirtiéndose, que se le procura poner al paciente colgado el silbato con una cinta o hilo a sus espaldas, sin que él lo advierta, y enseñándole al empezar la rueda otro silbato semejante, del que no se hace uso. Después de girar un rato, algunos de los que caen detrás de él toca el mismo silbato que lleva pendiente, y él vuelve prontamente al reclamo para registrar a la persona que le parece ha silbado. No bien da la espalda, cuando otra vuelve a hacer lo mismo, precisándole a que dije a la primera, y busque en otra parte el silbato perdido. Este juego es muy vivo y alegre, sucediendo frecuentemente que el jugador chasqueado descubre al cabo

de rato el engaño; y mucho mas á menudo sucede, que  
 picado de ver que se rien de su inutilidad, redobla su  
 obstinación y prolonga el mismo el pasatiempo.

### El secretario

Para este juego se sientan todos alrededor de una mesa  
 redonda provista de recado de escribir. Se saca a la suer-  
 te el que ha de ser secretario, y éste dispone otros tan-  
 tos medios pliegos de papel cuanto son los jugadores:  
 cada uno toma un medio pliego y escribe su nombre  
 en el encabezamiento, devolviéndolos mequida al se-  
 cretario. Éste los cierra, los mezcla y los distribuye a  
 la ventura. Entonces cada uno escribe en el pliego que  
 ha recibido lo que piensa de la persona cuyo nombre  
 está en el encabezamiento de medio pliego que ha reci-  
 bido. Sucede a veces que vaya a uno mismo el papel  
 en que se ha escrito su nombre, y en este caso tiene que  
 hacer sus observaciones sobre sí mismo. Terminados los  
 informes de todos, cierran sus respectivos papeles y los  
 entregan al secretario. Éste lee en voz alta el contenido  
 de los papeles, sin permitir que se apoderen de ellos pa-  
 ra reconocer la escritura. Concluida la lectura, sue-  
 len quemarse los papeles; pero como esta precaución ar-  
 quiñía desconfianza, que no debe haberlas en las socieda-  
 des, las personas que no tienen por que temer a unas  
 a otras, añaden un nuevo atractivo a este juego, ha-

cundo que cada jugador adivine quien ha sido el que ha informado de él, siéndole permitido nombrar dos personas: si adivina a la primera, la persona adivinada paga prenda: si no adivina sino a la segunda no la paga; y si no la adivina a las dos veces paga el mismo. Por lo regular no se repite este juego; pero en donde hay franqueza se le da otra variación, volviendo el secretario a mezclar y distribuir los billetes; siendo tambien un medio de contener a los maliciosos con el temor de que se ha de ver su letra y esto hará a todos mas circunspectos en estas chanzas, que pudieran incomodar a muchos.

Nota: Estos juegos fueron enseñados por mi abuela, Mercedes Foca de Hubert a mi padre, Juan N. Hubert.

Soledad M. Hubert