

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

ENTRE RIOS

117

CONCORDIA

Maestro LAURA C. DE NARDINI

Escuela N° 12

Fojas 29

OBSERVACIONES

Localidad: Concordia

Escuela: Nacional N° 12.

Maestra que la remite: Laura C. de Gardini

Si el maestro sabe y le enseña otras personas: Si.

1. B - C) Juegos.

CA Juegos infantiles
Las ollitas:

Juegan varias niñas. Una es la "vendedora"; otra la "compradora" y las demás son las "ollitas". Estas, se colocan en cuclillas, uniendo sus manos por debajo de las piernas, de modo que los brazos forman las asas de las ollitas. El comprador, prueba si están buenas las ollitas, tomándolas por las asas (ayudada por la vendedora) y hacaéndolas repetidas veces. Si se mantiene sin soltar los brazos, la ollita es buena y se la lleva; de lo contrario, es "podrida" y se queda.

CV Los saltitos:

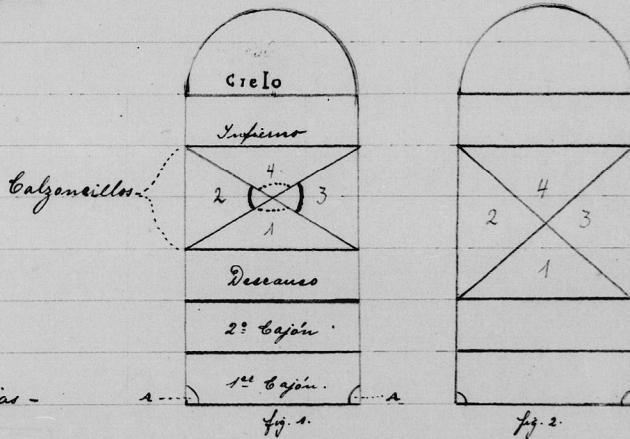
Se colocan varios niños de rodillas y con la cabeza en el suelo. El último va saltando a todos y al terminar se coloca adelante en la posición de los otros. El que resulta último hace lo mismo y así sucesivamente todos repiten la operación.

Concordia: Esc. de S. 12.

Laura C. de Cardini

Juegos infantiles.

La rayuela:



De un tamaño bastante grande, se marca en el suelo una figura igual a la n.º 2. La fig. n.º 1, indica los nombres que se le adjudica a cada parte. Generalmente eligen una piedra chata y son 2 o varios jugadores.

Un niño tira la piedra al 1.º cajón, sostenido en el pie derecho entra y la saca empujándola con la punta del pie. Siempre debe sacarse de cada división, con un solo empuje, sino pierde. Sacada la piedra, la tira al 2.º cajón; en un solo pie, entra, pisando una sola vez en el 1.º cajón. Pasa al 2.º y de ahí saca la piedra con la punta del pie, de modo que salga de un solo tiro, o que pase al 2.º cajón y luego

afuera.

Se tira al 3º y se llama "descausar" y del mismo modo entra hasta llegar ahí, donde puede apoyarse en los dos pies. La saca como en el anterior. Tira al 1º calzoncillo; en un pie entra como ha hecho en los otros y antes de sacar la piedra, da un salto con los dos pies, apoyando uno y otro en los lugares 2 y 3 (línea colorada) respectivamente, de modo que cruce esas líneas y en seguida hace lo mismo en 4 y 1 y luego saca la piedra como se ha hecho anteriormente. Puede hacerlo de un solo tiro, o pasando por cada división.

Desde fuera tira al 2º calzoncillo; se repite todo hasta que el jugador llegue al lugar indicado y ahí cruza los calzoncillos como ya se ha explicado y en este orden: 1 y 4; 3 y 2, y saca la piedra.

La tira al 3º calzoncillo y cuando cruza sigue este orden: 1 y 4; 2 y 3 y saca la piedra. Tira al 4º y cruza los calzoncillos en este orden: 2 y 3; 1 y 4. Saca la piedra.

Tira al "infierno". Para llegar a él, el niño debe cruzar los calzoncillos como antes, haciendo primero: 2 y 3; luego 1 y 4 y entra al "infierno". Estando aquí, no puede hablar. Saca la piedra como anteriormente.

Hay que tener en cuenta que el jugador está en el 1º, 2º, 3º o 4º calzoncillo; en el "infierno", o en el "cielo", está obligado a cruzar los calzoncillos cuando vuelve

y del mismo modo que procedió cuando deseaba sacar la piedra.

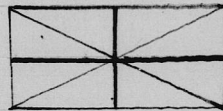
Sacada del infierno, y ya afuera, se tira al "cielo" y el jugador después de cruzar los "algoncillo" y siempre en un solo pie, debe saltar el "infierno", y ya en el "cielo", puede descansar con los dos pies. Saca la piedra de un tiro o de varios. El jugador pierde y cede su turno, cuando: 1) la piedra cae sobre una raya; 2) cuando él pisa una raya; 3) cuando la piedra sale por las orejas; 4) cuando habla en el infierno; 5) cuando pisa con los dos pies, no siendo en el "descanso" y en el "cielo"; 6) cuando no cruza los "algoncillo"; 7) cuando no saca a la piedra de un solo tiro en cada división y 8) cuando la piedra sale por los costados.

Concordia - Esc. Nacional N° 12 - Laura C. de Gardini

Juegos infantiles

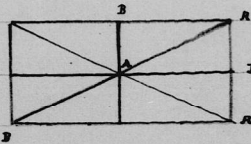
Ta-te-ti:

C4



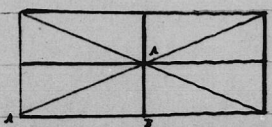
Se marca este dibujo en cualquier cosa, sobre todo

en el suelo. Cada jugador emplea 3 piedras. Alternativamente y de a una cada vez, se colocan las piedras, de modo que el jugador no permita al otro colocar las piedras en hilera. Por ejemplo así:



Es cuestión de ingenio y cálculo.

Cada jugador mueve alternativamente una piedra tratando de colocarlas en hilera y al mismo tiempo impedir que su contrario consiga eso. Las piedras pueden colocarse en cualquier extremo de las líneas, pero sin saltar ningún uno de sus extremos. El que consigue ponerlas en hilera dice ta-te-ti y gana. P.ej:



El jugador que ocupa el centro tiene más ventajas que el otro,

por eso se debe tener lo posible por no perder ese lugar.

Lardini

dibujos
sobre todo
nativa-
as, de
las

inguir

do de
su con
e en
ningu
en lites

que con
tiene
que el otro
par.

Concordia - Esc. Nacional N:12 - Laura C. de Lardini.

Juegos infantiles.

Arroz con leche:

Una rueda de niñas; en el centro otra niña. Todas de la mano y caminando, cantan lo siguiente:

"Arroz con leche, me quiero casar,
Con una niña de este lugar.
Que sepa cocer, que sepa bordar,
Que sepa abrir la puerta para ir a jugar."

Entonces, la de adentro, tapándose los ojos y mientras las otras caminan, canta:

"Yo soy la viudita
Del barrio del Rey,
Que quiero casarme
Y no encuentro con quién."

Las otras se detienen y ella sin ver, trae sucesivamente a tres niñas cantando esto:

"Con esta, sí;
Con esta, no;
Con esta señorita
Me casaré yo."

Y la saca, a esta niña que hace de viudita, y se repite el juego.

Concordia. Esc. Par. N° 12-

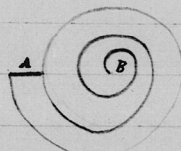
Laura S. de Gardini

Juegos infantiles.

El caracol:

Se marca en el suelo el siguiente dibujo:

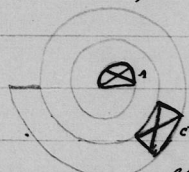
CS



Cada jugador, a su turno, en un solo pie recorre el caracol desde A hasta B y siempre sin descansar vuelve hasta A.

Si en su recorrido no ha pisado con los dos pies y si no ha salido del espacio que recorre, tiene derecho a hacer su casita para descansar cuando recorre el caracol.

Se maneja así y en cualquier lugar:



A, C - casitas.

Los otros jugadores están obligados a saltar las casitas de los demás. Si la pisan, pierden y sigue jugando otro.

6 Juegos infantiles
Los pájaros

Juegan varios niños a quienes se les pone nombres de pájaros, por ej: canario, cardinal, jilguero, etc. Se sientan en línea, otros dos niños hacen, uno de comprador, y el otro de vendedor. El primero descubre el nombre de esos pájaros.

Comprador — (Golpeando las manos) Cáu - táu.

Vendedor — ¿Quién es?

Comp. — La Virgen. (Puede decir: Dios, el Ángel, el Diablo, etc.)

Vend. — ¿Qué busca?

Comp. — Pájaro

Vend. — ¿Qué pájaro?

Comp. — Cordero.

Vend. — ¿Lo hay?

Comp. — Canario.

Vend. — Hay. — El canario come, y el comprador lo

que. Si lo alcanza se lo lleva y si el canario llega a su puesto sin ser alcanzado el comprador pierde y al canario le cambian el nombre. Se repite el juego hasta que el comprador se lleve todos los pájaros.

Este mismo juego puede llamarse "Las flores", "Los colores", siempre que a los niños se les ponga nombres de flores o colores.

Concordia - Esc. Nacional N.º 12 - Laura S. de Gardini.

Juegos infantiles
Arrestuz querés charge?

Una rueda de niños tomados de la mano. Uno se coloca dentro de la rueda y otro fuera de ella. El primero hace de 'arrestuz' y sostiene con el de afuera el siguiente diálogo:

- Arrestuz querés charge?
- No, porque es muy duro.
- Arrestuz querés mosquito?
- No, porque es muy chiquito.
- Arrestuz querés gallina?
- No, porque es muy cochina.
- Arrestuz querés moraca?
- Si, porque es mi comida.

Entonces trata de correrlo al otro. La rueda se cierra y los niños hacen lo posible por no dejarlo salir. Cuando consigue lo corre al otro niño hasta alcanzarlo. Este jugador puede permanecer en el círculo que trata de evitar que el arrestuz penetre. Cuando lo alcanza se empieza el juego, saliendo otros dos niños y así se continúa.

Bardini.

se coloca

hace de

lojo:

los mi-

unque

de una

truz pe

, sa-

Concordia - Esc. Lar. N.º 12.

Laura C. de Bardini

Juegos infantiles.

Abuelita qui horas son?

Varias niñas forman una rueda; una, la "abuelita", se coloca en el centro. La rueda girando sostiene con la abuelita el siguiente di'álogo:

- Abuelita qui horas son?
- La una.
- Abuelita qui horas son?
- Las dos.
- Abuelita qui horas son?
- Las tres. (Se repite hasta que diga: "Las doce".)
- Qui está haciendo abuelita?
- Aplaudo un cachillito.
- Para qué el cachillito?
- Para cortar el perezoso a todas mis hijitas que me han hecho mal.
- Bien hecho; bien hecho; bien hecho y disparan.

La abuelita las corre. A la que alcanza, con la mano o un palito, hace como si le cortara el pelo. Esta niña hace de abuelita y se repite el juego.

Concordia - Esc. Nacional N° 12 -

Laura E. de Gardini

Juegos infantiles

Ceta Bayeta

Juegan dos niños. Uno de ellos, en una de las manos cerradas esconde un objeto cualquiera: una piedra por ejemplo. El otro golpeando alternativamente con la palma de la mano sobre los puños del otro dice:

"Ceta bayeta, Martín de la cuesta, me dijo mi madre que estaba en ésta; que sí, que no, que en ésta está."

Si la piedra está en la mano señalada por la palabra está, gana y se repite el juego. Si la piedra no está, pierde y el otro vuelve a esconder la piedra.

Los escondidos:

Juegan varios. Uno debe buscar a los otros que se esconden. Para esto se tapa la cara durante un rato. Luego pregunta: "¿ya?"

Responden: - "Sí" o "No", según estén o no escondidos.

Cuando dicen "sí", los busca hasta encontrarlos. El primero a quien encontraron debe buscar a los otros, cuando nuevamente empiece el juego.

Concordia - Escuela N.º 12-

Laura C. de Gardina

CIV
Piedra Libre

Juegos infantiles

Varios niños intervienen. Se elige un lugar donde se coloca una piedra que se llama piedra libre. En ese lugar un niño cuenta en voz alta, desde 1 a 40, 50 o 60 según lo convenido. Lo hace de modo que esconde la cara para no mirar ni ver a los otros jugadores. Diez veces cuenta, los otros se esconden. Terminando de contar, deja la piedra y sale a buscar a los otros cuidando siempre que no le gane la piedra; y mientras él se aleja, los escondidos tratan de ganarle la piedra.

Si consigue ver a alguno corriendo al lugar y golpeando la piedra, debe gritar: "Piedra libre para Fulano." (Lino el nombre piedra). El encontrado sale del escondite y el otro continúa del mismo modo buscando a los otros.

En cambio, si alguno le gana la piedra, golpeándola también grita: "Piedra libre!" En este caso, el que contaba sigue buscando a los otros y como castigo tiene que volver a contar cuando empiecen nuevamente el juego.

Si nadie gana la piedra, cuenta el primero a quien encontraron.

- Generalmente se juega esto, en las rochas de veraneo y en la calle -.

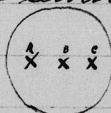
Concordia - Esc. Nacional N° 12-

Laura C. de Cardini

Juegos infantiles.

C13

Los trompos: Pueden jugar 2 o varios niños. Cada uno provisto de su piolín, de un trompo llamado "puntero" y de otros trompos que servirán para hacer las apuestas.




Se marca el suelo como se ve en la figura. C/uno deposita su trompo en los lugares indicados s.p.c. respectivamente. Entre ellos convienen quién empezará el juego y quién será el 2º y 3º jugador. Todos tiran desde fuera del círculo.

El 1º, suelta su trompo con el piolín, tira al círculo con el propósito de sacar un trompo. Si lo saca fuera del círculo y consigue levantar en su mano su "puntero" de modo que siga bailando, gana el trompo sacado. De lo contrario, éste vuelve a su lugar.

Hecho esto, hace lo mismo el 2º jugador, luego el 3º etc, y se repite el juego pasando otros trompos. Gana el que levanta más trompos.

Concordia - Esc. Nacional N.º 12.

Laura G. de Cardini


Los tejos

Juegos infantiles

Pueden jugar 2, 3 o 4 niños. Cada uno presenta un grupo de figuritas sacadas de las cajas de fósforos. Hacen la apuesta por 4, 5 o 6 etc figuritas. Cada uno coloca sus figuras en esta forma:

X X X X. (esto, marcado en el suelo)

Sobre cada cruz, las figuritas apretadas con una piedra. Cada jugador tiene un "tejo", -generalmente es un pedazo de baldosa con las puntas redondeadas- y desde sus figuras tira el tejo hacia adelante buscando distancia. El que está más lejos tira o juega primero y los otros por orden de distancias.

El jugador 1.º, tira su tejo con el propósito de sacar las figuras. Si consigue esto levanta las figuritas sacadas y cede su lugar al 2.º jugador. El uno hace lo mismo.

Cuando todos han tirado, se empieza el juego en la misma forma y se repite hasta que se hayan levantado todas las figuritas. Gana el que ha obtenido más.

En este juego se pueden reemplazar las figuras por trompos.

Concordia - Esc. Nacional N° 12.

Laura C. de Cardini

15

Juegos infantiles.

La bolita: Se puede jugar al "ollo" y a la "troya".

Al ollo: Se hace un poquito en el suelo. Pueden jugar 2 o más niños y como principio de su bolita. Cualquiera canta "último"; otros: "ante de último"; los otros se distribuyen en 1°, 2°, 3°, etc.

Marcan cualquier distancia y todos en orden tiran desde ahí su bolita tratando de hacerla caer en el ollo o lo más cerca posible. El que está más cerca del ollo, tira para hacerla entrar en él. Si consigue, desde el ollo tira su bolita con el propósito de quemar (pegar) a otra bolita, pero antes debe decir: "todo vale". Luego si quema, trata de quemarla otra vez. Quemada esta las dos veces, pertenece a ese jugador, es decir la ganó, y el dueño se retira del juego.

En estas condiciones el que ganó hace lo mismo con las otras bolitas, levantando espina si la quema 2 veces seguidas. No bien pierda, es decir que no la queme, pierde el turno y juega en la misma forma el que está más cerca del ollo.

Suponiendo que el 1er jugador haya quemado una vez a una bolita, es un punto que gana y que se tiene en cuenta para cuando juegue en su turno y queme a otra bolita otra vez.

Así se continúa hasta que todas las bolitas hayan sido

ganadas .-

Cuando empieza el juego, sobre todo el "último", al tirar las bolitas al ollo puede quemar una bolita. Si lo hace, los dos vuelven a tirar desde la raya.

Durante el juego, el que ~~tira~~ a quemar, siempre debe decir: "ollo quemar todos vale". Si se olvida y quemar, debe tirar de nuevo para que tenga valor.


Si un jugador quemar dos bolitas al mismo tiempo, tiene derecho a quemar nuevamente ~~una~~ de esas bolitas.

Concordia - Esc. Sec. N.º 12.

Laura C. de Kardinii

LA BOLA: La troya.

Juegos infantiles.

Se marca en el suelo un círculo, como la figura,  y adentro se ponen las bolitas, que pueden ser: iliadas, de color, calimbas, mármoles, globos, chinches (son los nombres de las bolitas según el color). Desde una distancia tiran como en el ollo, tratando de acercarse a la troya. Si uno llega a sacar una bolita de la troya, todos tiran de nuevo, y si quema a cualquiera "puntero" - bolita de otro - este debe tirar de nuevo. El que está más cerca tira a la troya con el fin de sacar una bolita. Si saca dos, coloca una en la troya y gana la otra. En estas condiciones, tiene derecho a otras tiradas hasta que deje de sacar. Perdiendo, el 2º juega en la misma forma. Mientras uno juega, los otros jugadores sacan su "puntero" marcando el suelo o sino dicen: "pido mi quema", con lo cual la quema que pueden hacerle, no tiene valor. Si se olvidó de decir y lo quemaron, debe volver a tirar como al principio del juego. Es ganador el que levanta más bolitas y se termina el juego, cuando en la troya no quedan bolitas.

Concordia - Esc. Nacional N° 12-

Laura E. de Cardini.

Los esquinistas

Son 5 niños. Debe haber 4 esquinistas, o cuatro árboles o 4 cosas que formen los vértices de un cuadrado. Todos se sientan en el centro y a una señal, comienzan a ocupar una esquinista. El que se queda en ella se llama panadero; éste, debe preguntar a uno de los otros: "¿Hay pan?" - "No hay; hay en aquella." (señalándole una).

Va el panadero, preguntando a todos: "¿Hay pan?" y mientras tanto, los otros se cambian de lugar. El panadero debe tratar de ganar uno de esos lugares. Cuando lo consigue, el que pierde su esquinista hace de panadero y se repite el juego.

El ratón y el gato

Un círculo formado por niñas tomadas de la mano. Dos hacen de ratón y gato. El primero dentro del círculo, el otro fuera de él. A una señal el gato comienza a perseguir al ratón y los niños de la rueda cierran el círculo y se agachan para no dejar pasar al gato, quien hace lo posible por pasar y alcanzar al ratón. Por el contrario, cuando pasa el ratón la fila se abre, ésta, puede encerrar al gato, que hará lo posible por salir.

Ante el ratón como el gato deben pasar por debajo de las manos unidas. Cuando el gato alcanza al ratón, son reemplazados por otros dos niños.

Concordia - C. N. Nacional N° 12.

Laura C. de Gardini.

CM Juegos infantiles

Saltar en la cuerda:

Hay varios juegos: el bote, la escamita, el pasito; saltar con 2 cuerdas.

El bote: Dos toman la cuerda muy bajito, casi tocando al suelo. Otros niños, salta con los pies juntos a esa cuerda, de un lado para otro.

La escamita: Dos toman; uno salta 3 veces, luego sin que los otros dejen de torear, se agacha y sobre su cabeza dan vueltas, 3 veces, a la cuerda; luego parándose siguen los tres saltos; después otra vez sobre él y así sucesivamente.

El pasito: Dos toman bien alto y los niños pasan corriendo debajo de la cuerda tratando de que no lo toquen. Si lo tocan, pierde.

- Torneando la cuerda, pueden saltar uno, o más niños y pueden hacerlo, rápida o lentamente.

- Con 2 cuerdas, también se salta. Para eso, se toman las cuerdas simultáneamente y una para la derecha y la otra para la izquierda. Entre las dos, salta una niña.

Concordia - Esc. Nacional N.º 12-

Laura G. de Cardini

Juegos infantiles.
"Buen día en Sección"

Varias niñas en una fila dan frente a otra niña distante varios metros. Esta se acerca cantando: "Buenos días en Sección, mantantiru-liru-liru". Retoro: "Buenos días en Sección mantan-tiru-liru-lá". (Se coloca en su lugar).

Las otras se acercan cantando: "¿Qué quería en Sección, mantantiru-liru-liru?". Retoro: "¿Qué quería en Sección, mantantiru-liru-lá".

En la misma forma cantan lo siguiente:

- Yo quería una de sus hijas
 mantantiru-liru-liru

Yo quería una de sus hijas
 mantantiru-liru-lá.

- ¿A cuál de ellas la quería?
 mantantiru-liru-liru

¿A cuál de ellas la quería?
 mantantiru-liru-lá

- Yo la quería a María (cualquier nombre)
 mantantiru-liru-liru

Yo la quería a María
 mantantiru-liru-lá.

Sardini
ante a
"Buenos
días
tantu
tin-
be)

- Y qui' oficio le pondremos?
Mauntantimulim liru
- Y qui' oficio le pondremos?
Mauntantimulim laiu
- Le pondremos cocinera
Mauntantim liru liru
- Le pondremos cocinera (Puede variar)
Mauntantimulim laiu
- Ese oficio no le agrada
Mauntantimulim liru
- Ese oficio no le agrada
Mauntantimulim laiu
- Le pondremos maestra de piano
Mauntantim liru liru
- Le pondremos maestra de piano
Mauntantimulim laiu
- Ese oficio si le agrada
Mauntantimulim liru
- Ese oficio si le agrada
Mauntantimulim laiu."

Se toman de la mano formando una rueda de modo que nadie quede al lado de la que canta sola. Saltados, da vueltas la rueda y todas cantan: "Pues damos la vuelta

entera, toda entera en general. Manda el Rey de Portugal que nos vayamos a agachar. Manda el Rey de Portugal que nos vayamos a parar. Cada cual a su lugar.

La que canta sola y la elegida se separan.

El juego se repite hasta sacar todas las niñas.

Sube y baja: Una tabla apoyada en el medio. Dos niños se sientan cada uno en un extremo y a horcajadas. Uno trata de bajar elevando al otro, éste hace lo mismo y así alternativamente uno sube y otro baja.

Este encantró un huevito:

Es propio de niños pequeños, a quienes se les toma una de las manos y sucesivamente empezando por el pulgar se le toma cada dedo y se dice: "Este encantró un huevito, este lo puso a asar; éste le echó la sal; éste lo revolvió y este picaro (el menique) se lo comió". Luego como hacienda coquillas, desde ahí hasta la axila del brazo, se le dice: "pis, pis, pis....."

de Pa
de
ual

ran.
s niñas.

medio.
s y
s; este
de y otros

na una
ar se
huerito,
lo revol
s como
la del

Concordia - Esc. Nacional N.º 12-

Laura C. de Cardini

El Tormentón Juegos infantiles.

Una niña hace de trueno, otra de viento, otras de rayo, tormenta, de agua, etc. Esta última desazona el juego. Se sientan en fila; el agua en un extremo. Aparece el tormentón (una niña con los manos tapando la boca que está llena de agua, sin que la que hace de agua sepa.

Sucesivamente cada niño pronuncia el nombre que lleva, y el "tormentón" agitándose simula el ruido del trueno, del viento, etc. Cuando el "agua" grita: agua, el tormentón echa el agua en la cara de esa niña.

El comisario y los ladrones (juegan varones)

Un grupo de niños hace de ladrones y otros de comisario. A una señal convenida los ladrones son coridos por los comisarios. El ladrón alcanzado sufre un castigo y luego ayuda al comisario.

Los ladrones pueden correr por donde quieren. Se termina el juego cuando todos los ladrones quedan presos.

Generalmente se juega en las calles y por la noche.

Concordia - Esc. Nacional N.º 12. Laura C. de Bordini

Juegos infantiles:

Los novios: Varios niños simulan un casamiento. De ante-
mano han preparado la sala. El sofá lo constituyen dos sillas
bien separadas, una sábana tapa las dos sillas de modo
que entre los dos asientos la sábana quede bien tirante
como si hubiera otra silla. Los padrinos sentados en
las sillas que forman el sofá, esperan a los novios. Cuando
esto se sientan ellos se levantan que al aflojarse
la sábana los novios caen. Alegria de los concu-
rrentes.

Lobo: Un niño hace de lobo y se esconde. Próximo a él varios ni-
ños forman una rueda. Giran cantando: "Jugaremos en el bosque,
mientras el lobo no esté." Se detienen y preguntan: "Lobo estás?" "Si,
me estoy poniendo los pantalones." Siguen dando vueltas y cantando
lo mismo: "Jugaremos.....". "Lobo estás?" "Si, me estoy poniendo los
botines." Sucesivamente contesta: "Si, me estoy poniendo el cuello,
la corbata, el chaleco, el saco, el sombrero..." y cuando dice: "So-
mo el bastón", las niñas de la rueda se sueltan y corren.
La primera niña alcanzada por el lobo, hace el papel
de éste y el juego se repite.

hardini
De ante
dos sillas
modo
tirante
tados en
orios. han
lojarse
cansu
varios ni
bogue,
is? - Si,
cautando
ed los
el cuello,
dice: "o
vnu.
lapel

Concordia - Esc. Nacional N° 12 - Laura C. de Hardini

Juegos infantiles.

C¹⁸

La mancha: Juegan varones y mujeres. Se ponen en rueda y se numeran hasta que llegue el n° 20. El que lleva este n° es la "mancha": ésta, los corre hasta tocar uno, que resulta la "mancha" y hace lo mismo que el anterior. Así se continúa.

C¹⁹

La mancha sentada: Se juega como la anterior con la diferencia de que los niños pueden agacharse cuando se acerca la "mancha". Estando en esta posición, la "mancha" no puede tocarlos.

C²⁰

La mancha subida: Se juega como las otras. Los niños no pueden ser tocados si consiguen subir en cualquier cosa.

C²¹

Las estatuas: Varias niñas adoptan diversas posiciones acrobáticas. Otra niña que hace de "comprador" toca una de las estatuas y ésta inmediatamente cambia de postura. Lo mismo hace con las otras. El comprador elige la que está mejor.

Concordia - Esc. Nacional N° 12. Laura C. de Cardini.

Juegos infantiles.

Las comadres:

Las niñas en cullillas se colocan distantes y una frente a otra. Sostienen el siguiente diálogo:

- Comadre de arriba. - Verde limón.
- Comadre de abajo. - Vamos a misa?
- ¿Quién es comadre? - No tengo camisa.
- ¿Un sartencito. - ¿Vamos al sermón?
- ¿Para qué el sartencito? - No tengo calzon.
- ¿Para fier tortitas. - ¿Vamos al teatro?
- ¿Quién ha venido? - No tengo zapatos.
- ¿Un rico marido. - ¿A qué bailaríamos?
- ¿Qué te ha traído? - Al pipiripón.
- ¿Un cinturón. - Pii - pón -
- ¿De qué color? - Pii - pón.

Y las dos niñas saltan durante un rato en la posición que tenían hasta que una se cae.

La cañetilla:

Son dos varones; uno se pone en 4 pies. El otro le levanta las piernas y le hace andar.

Comunidad. Esc. Nacional N.º 12.

Laura C. de Cardini

Juegos infantiles.Q34
Hermin pescador:

Dos niños tomados de las manos se nombran por ej: rosa y dalia, o pera y manzana. Esto es a elección y adoptan esos nombres sin que los otros sepan. Son varios, generalmente 15 o 20 niños y tomados de la cintura y en fila se acercan diciendo: "hermin pescador me dejará pasar?". Responden: - "Pasará, pasará pero el último quedará".

Por debajo de las manos unidas y extendidas, pasan quedando el último a quien le preguntan en voz baja: "¿Quié le gusta más: la rosa o la dalia?". En el mismo tono conteste: "La dalia" por ejemplo. Se coloca atrás del niño q' lleva ese nombre tomándolo de la cintura.

Se repite el juego hasta q' todos q' hayan quedado prisioneros y se hayan colocado detrás de la "rosa" o la "dalia" según lo elegido y tomados de la cintura.

Entonces las dos filas luchan tirándose con el objeto de hacer caer a los otros. La fila que se desprende o cae, pierde.

Q35
El sillón: Dos niñas se toman de la mano y sobre esos brazos una niña se sienta, a quien la han macan repetidas veces.

Concordia - Escuela Nacional N.º 12.

Laura C. de Cardini.

Juegos infantiles

La sillita de oro: Dos niñas forman la sillita. Cada una coloca la mano izquierda en la muñeca del brazo derecho. Cada mano suelta se coloca sobre el brazo de la otra niña de modo que todas las manos forman la sillita sobre la cual se sienta una niña a quien pasean.

Elidos fino: Dos niñas se toman de las manos y apoyándose en la punta de los pies con los brazos estirados giran las dos hasta que una se marca y ésta es la que pierde.

Elidos grueso: Dos niñas se toman de las manos y hacen girar el cuerpo de modo que la cabeza pase entre los brazos levantados.

La balanza: Se entrelazan los brazos de dos niñas que se dan la espalda. Uno de ellos se agacha levantando al otro. Este baja subiendo al otro y así repetidas veces.

La tabucha: Un niño sube en la espalda de otro de modo que con las piernas y los brazos se sostiene. El que lleva la carga camina o corre.