

Fall
371.38
1

32023

EDUARDO MENENDEZ

**APROXIMACIONES AL ESTUDIO
DE UN JUEGO:
LA RAYUELA**

(Análisis etnológico)

Separata de
Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología, 4. Ministerio de Educación y
Justicia—Subsecretaría de Cultura, Dirección General de Institutos de Investigación.
Buenos Aires, 1963.

Gilma
1992.

INV
032073
SIC Fall
371.38

APROXIMACIONES AL ESTUDIO DE UN JUEGO ^{LIB} LA RAYUELA

(Análisis etnológico)

EDUARDO MENÉNDEZ

"En cuanto a la complejidad del fenómeno *juego*, el ensayo demuestra que tal fenómeno no puede ser convenientemente tratado sin referirlo a otros múltiples aspectos de la vida cultural. Aquí hemos insistido esencialmente sobre aspectos artísticos del juego, pero en un estudio completo —histórico y funcional— el juego deberá ser considerado en sus aspectos mágico-religioso y adivinatorio-propiciatorio; en su aspecto sociológico, en su función psicológica y en su dimensión histórica, sin olvidar el problema de la difusión de los diversos tipos de juego. Evidentemente un estudio de este género y de tal vastedad compete específicamente al etnólogo; quien no deberá olvidar en función comparativa el inmenso campo que ofrece el folklore". (Lanternari, V. 1960; p. 221-222).

Este trabajo versará sobre la Rayuela, juego infantil sumamente difundido en nuestro país y sobre el cual no existe para nuestro medio ningún trabajo de conjunto. Intentamos en él, dar un panorama preciso de la difusión del juego, proponer una tipología y reseñar las principales teorías respecto de su origen y relaciones, así como aventurar algunas posibles líneas de análisis.

El tema será tratado según el siguiente esquema de desarrollo:

- 1) Teorías sobre el juego.
- 2) Dos interpretaciones culturalistas sobre el juego.
- 3) Una clasificación de los juegos. Ubicación de la Rayuela.
- 4) Juego y sociedad actual.
- 5) Rayuela: descripción y generalidades.
- 6) Tipología y dispersión de la Rayuela en la Argentina.
- 7) Dispersión americana.
- 8) Dispersión europea.
- 9) Otras regiones.
- 10) Dispersión en la Antigüedad clásica.
- 11) Interpretaciones acerca del significado de la Rayuela.
- 12) Interpretaciones acerca del significado del salto a pie cojo.

Apéndices: a) Denominaciones de la Rayuela.

b) Juegos semejantes.

c) Cuestionario empleado para relevar datos en escuelas primarias de Capital Federal.

d) Mapa de dispersión de la Rayuela en la Argentina.

Bibliografía

1. *Teorías sobre el juego*

El juego, según Caillois, es una actividad que se caracteriza por ser: *libre*: el jugador no puede ser obligado a jugar sin que el juego pierda inmediatamente una de sus características básicas de diversión atractiva y alegre; *separada*: circunscripta en límites de espacio y de tiempo precisos y predeterminados; *improductiva*: no crea bienes ni riquezas, así como ningún elemento nuevo de cualquier especie; *incierta*: su desarrollo no puede ser determinado; *reglamentada*: está sometida a convenciones específicas; *ficticia*: está acompañada de una conciencia específica de realidad *segunda* o de franca irrealdad con relación a la vida corriente. (Caillois, R. 1957, p. 140).

Estas características no se avienen exactamente con todos los tipos de juego (por ejemplo los juegos de ronda) pero en general contemplan casi todas las fases de la actividad lúdica, y se corresponden en su totalidad con el juego analizado por nosotros.

El juego parece ser — ocurre en todas las sociedades conocidas — inherente a la naturaleza humana; se ha supuesto en consecuencia un carácter instintivo a la actividad lúdica y se han propuesto para comprender su funcionalidad, una serie de teorías que se orientan fundamentalmente hacia interpretaciones naturalistas del juego. Kraiselburd ha agrupado tales teorías en la siguiente forma:

a) Teorías fisiológicas:

I) Teoría del descanso: el juego es un descanso, un entretenimiento que sirve para reposar el organismo.

II) Teoría de la energía superflua: el organismo posee un margen de energía sobrante que puede ser expulsada a través del juego.

b) Teorías biológicas:

I) Teoría del ejercicio preparatorio: el juego tanto en los animales como en el hombre, sería un ejercicio de preparación para la vida.

II) Teoría catártica: el juego permite eliminar actividades instintivas, que de no manifestarse serían nocivas.

III) Teoría del atavismo: está fundada en la ley biogenética; según esta teoría, el niño va reproduciendo en su juego las distintas fases por las cuales la humanidad ha pasado.

c) Teorías psicológicas:

I) Teoría de la sublimación: los juegos serían sublimaciones de los impulsos reprimidos.

d) Teorías psicosociológicas: son aquellas que toman básicamente en cuenta la influencia del grupo y del medio humano para la formación de la personalidad, interpretando al juego como una fase de ensayo en el proceso de socialización. (Mead, G.; Piaget; Chateau).¹

1. El grupo psico-sociológico ha sido agregado por nosotros. Sólo hemos enunciado las distintas teorías; el análisis y discusión de las mismas será tratado en un próximo trabajo, en preparación.

Todas estas teorías serían, según Huizinga, deficientes ya que no contemplan en sus interpretaciones, la dimensión propia del juego, o como él sostiene su propia dimensión lúdica, ya que las características específicas de dicha actividad aparecen en ellas supeditadas a elementos estructurales del juego, pero que no constituyen el juego en sí mismo.

2. Interpretaciones culturalistas del juego

Las teorías mencionadas están orientadas a interpretar la funcionalidad del juego, pero resolviendo tal problemática, como dice Huizinga, de un modo utilitario y naturalista. Ellas no intentan comprender el proceso de génesis y desarrollo (humano) de los juegos, ni parecen preocuparse por la autonomía improductiva que justamente constituiría la características más específica de dicha actividad. Respecto de este problema consideramos fundamental la teoría de Gustav Bally, la cual nos da hasta ahora la única solución coherente de relación biológico-cultural, y que justamente está basada en la expresión de libertad creadora que implicaría la actividad lúdica. Esta teoría supera a nuestro entender la ambigua distinción entre utilitariedad y no-utilitariedad del juego, que proponen por un lado las teorías naturalistas y por el otro las teorías cultural-irracionalistas, al colocar el problema a un nivel en el cual nuestra actividad no puede ser entendida como manifestaciones de craso naturalismo, pero tampoco como producto de una ambigua gratuidad existencial.²

Creemos que existe respecto de lo expuesto una gran confusión conceptual que ha conducido a posiciones antagónicas, a orientaciones que de por sí no debieran estar encontradas.

Desde un punto de vista histórico cultural³, las teorías existentes respecto del origen de los juegos pueden clasificarse en tres secciones:

- a) Las que los consideran degeneraciones de antiguas formas serias (Hirn, Groos).
- b) Las que los consideran una expresión emocional primaria relacionada con las formas religiosas, pero que luego al desacralizarse, quedaron reducidas a expresiones seculares (Frobenius, Jensen).
- c) Las que los consideran la actividad básica a partir de la cual se desarrollaron las otras dimensiones de la cultura (Huizinga).

2. "La posibilidad del juego se deriva, según hemos visto, del margen de una relativa libertad frente a los instintos, libertad que descansa en la participación de dos ambientes entre sí, por un lado el referido a la madre (o los padres) y por otro el adulto. También tratamos de mostrar que lo que llamamos juego, consiste en el trato peculiar con los rasgos característicos del campo, trato que podemos reconocer como tal, porque la importancia de estos rasgos, en cuanto *señales* que se hallan en el camino que lleva a la meta instintiva, pasa a segundo plano, junto con esta misma meta. Los lugares del campo adquieren valor propio. Gracias al ir y venir del juego, obtienen cada vez mayor número de significativos estímulos de actividad, hasta convertirse finalmente en objetos: instrumentos, medios para alcanzar mejor las metas del instinto, para encontrar soluciones momentáneas en el camino a ellas". (Bally, G. 1958, p. 90). Debemos aclarar que el concepto de instinto tiene para Bally una significación especial (op. cit., p. 13-50).

3. Al utilizar este término, no queremos referirnos, por supuesto, a la escuela etnoculturalista de Etnología y Arqueología.

Las dos últimas posiciones dan al juego una máxima importancia en el proceso de desarrollo de la Cultura radicando gran parte de tal significación en la estrecha relación existente entre juego y religión, que ha conducido además a algunos, Jensen, a intentar establecer un principio de diacronización histórico-cultural a partir de las expresiones lúdico-religiosas.

Jensen y Huizinga están acordes en cuanto a la íntima relación genética y expresiva existente entre juego y culto. Pero mientras que el último autor sostiene la prioridad originaria del juego, respecto de los elementos mágico-religiosos, y considera tanto a éstos como a las restantes dimensiones de la cultura, como derivaciones de la actividad lúdica; Jensen propone que todos los juegos tradicionales tienen sus raíces en manifestaciones de tipo sagrado. Los juegos serían para él supervivencias de antiguas formas cultícas. Pero además sostiene que el juego en una primera fase cultural, al igual que la religión, conformaba una expresión emocional de experiencias particulares primordiales de las sociedades primarias, y que por ende estaba saturado de religiosidad. Sólo más tarde el juego cobra características autónomas y desacralizadas que le dan su conformación de supervivencia secularizada. Es decir que hasta cierto punto Jensen hace perder al juego sus características autónomas y distintivas, ya que sólo se las reconoce en una segunda etapa cultural, que es recién cuando se produciría la distinción específica entre lo lúdico y lo sagrado.

Al respecto dice Lanternari "... el juego laico y la acción sagrada —el juego y el culto— no deben ni pueden ser considerados según un criterio de exclusión recíproca en cuanto a la prioridad en el desarrollo genético. En tal sentido erra Huizinga al pretender hacer descender el culto del juego; erra también Jensen cuando reconociendo la justa derivación de los juegos tradicionales a partir del culto, termina negando la independencia originaria del juego, negando también la posibilidad concreta del pasaje de un juego laico a la sacralidad." (1955; p. 101).

Creemos que la posición de Lanternari es la más prudente y que en definitiva está orientada a desentrañar empíricamente el problema, tratando de evitar peligrosas generalizaciones, que en última instancia sólo conducen a estatizar y esquematizar los procesos de análisis y comprensión de los diferentes juegos.

En el caso del juego examinado por nosotros, creemos que hay suficientes elementos como para poder proponer una derivación desde el orden mágico-religioso.

3. Una clasificación de los juegos

Existen varios intentos clasificatorios de los juegos (Groos, Chateau, Roberts, Arth y Bush); creemos que uno de los más serios tanto desde un punto de vista formal como funcional es el realizado por Roger Caillois: según éste "parece posible reducir a cuatro el número de las tendencias cardinales entre las que se distribuye la diversidad de los juegos:

- a) El espíritu de la competencia (Ágon).
- b) La persecución del azar (Alea).
- c) El placer del simulacro (Mimicri).
- d) La atracción del vértigo (Ilinx)." (1937; p. 352).

Estas cuatro actitudes elementales se asocian entre sí de diversa manera, permitiendo en teoría seis conjunciones igualmente posibles: a) competencia-azar; b) competencia-simulacro; c) competencia-vértigo; d) azar-simulacro; e) azar-vértigo; f) simulacro-vértigo.

Creemos que la Rayuela se situaría en la conjunción competencia-vértigo, pese a que según Caillois, esta conjunción así como la representada por competencia-simulacro, serían contrarias a la naturaleza del juego. No obstante ello, creemos que en la Rayuela se dan básicamente situaciones de Agon e Ilinx; la actitud Mimicri no se averigua en la Rayuela tal como se da en la actualidad, aún cuando en el salto a pie cojo podrían encontrarse elementos de simulación e imitación (Rodrigo Caro 1884, p. 51-52). La actitud Alea no se da en este juego.

Como sabemos y luego veremos en la descripción, en la Rayuela se da la competencia frente al rival o rivales, y aliado a ello aparece el factor vértigo; este se observa en la actitud del salto a pie cojo, en las situaciones de equilibrio (llevar el tejo sobre el pie o sobre la cabeza), en los recorridos a ciegas, y sobre todo en los itinerarios que a veces constituyen verdaderos laberintos (a uno en nuestro país se lo llama gráficamente Gambeta), o a veces representan todo un símbolo de giración, como en el caso de la Rayuela Caracol.

Respecto de la clasificación expuesta, Caillois intenta además lograr una caracterización y una diaconización aproximada de las sociedades, a través del predominio de cada una de las tendencias descriptas.⁴ Siguiendo sus pasos, Beart (1959) ha intentado una interpretación de la sociedad africana a través del predominio de ciertos juegos.⁵

4. *Juego y Sociedad*

Según Paul Brewster y más drásticamente Norman Douglas se observa un empobrecimiento y estandarización de los juegos actuales. Basándose en ello, algunos antropólogos y folkloristas han intentado deducir conclusiones sociales negativas. Según ellos, estos fenómenos se deberían, en el caso de la estandarización, a la uniformidad que está caracterizando a nuestra sociedad, y explicarían el empobrecimiento en función de la pérdida de originalidad creadora que peculiariza a la infancia actual. Esto último se debería a que se trata de una infancia y juventud dirigidas, o más precisamente, planificadas, por lo cual hasta cierto punto, actuarían mecanizadamente. Sutton Smith (1959) disiente con esta visión, sosteniendo que el niño desarrolla en la actualidad más actividad lúdica, dada su mayor abundancia de tiempo libre y a que su mundo de niñez es más autónomo y menos coaccionado. Reflejo de esto es que en la conducta del niño actual, se plasma más la concepción de un juego-social, que la de un juego —exclusivamente— competen-

4. Inferencias del mismo tipo han sido postuladas por Lanternari, V. 1960 y por Roberts, J. M., Arth, M. J. y Bush, R. E. 1959.

5. Creemos que este tipo de análisis puede ser legítimo, siempre que se tenga noción y dominio de las limitaciones que tal perspectiva implica; ya que si bien el juego es hasta cierto punto reflejo de la estructura social a la que pertenece, la autonomía, libertad y ficción que caracterizan dicha actividad, la sitúan en una posición marginal que es hasta cierto punto ahistórica.

Se numeran los distintos compartimientos, a los que también suelen dárseles diversos nombres. Los jugadores, que pueden ser dos o más, poseen tejos personales o colectivos, hechos de madera, piedra, hierro, etc., que van arrojando a las sucesivas casillas de donde tendrán que ser sacados. El modo de hacerlo es el siguiente: el primer jugador arroja su tejo al primer compartimiento, entra a pie cojo, y lo pateo o lo levanta, para luego salir en la misma forma en que entró; lo mismo hace con las otras casillas, hasta llegar a la última. El tejo puede ser sacado de uno, o varios puntapiés.

En algunas de las casillas que reciben el nombre de *Descanso*, así como en la casilla final, que generalmente se denomina *Cielo*, *Gloria* o *Paraiso*, el jugador puede asentar ambos pies. En otras casillas, que generalmente reciben el nombre de *Infierno* o *Mundo*, no se puede hablar, y algunas veces deben saltarse, es decir, ni el tejo ni los jugadores pueden tocar dichos compartimientos.

En una zona caracterizada por un cuadrado o rectángulo, dividido por diagonales y que generalmente ocupa los números centrales, el jugador debe saltar con las piernas abiertas, colocando cada pie en los triángulos laterales que se constituyen.

El jugador pierde cuando asienta ambos pies en casillas donde ello no es permitido, cuando pisa las líneas del diagrama, cuando el tejo al ser pateado sale lateralmente y no por el trazado de la figura, cuando al arrojar el tejo éste queda sobre una raya o en una casilla distinta de la prefijada, cuando habla en los distintos lugares donde debe permanecer callado, cuando equivoca el recorrido del diagrama.

El juego puede concluir en el primer recorrido, o más frecuentemente, pueden repetirse las vueltas, pero añadiéndose algunos elementos que hacen cada vez más difícil llegar a la última casilla sin perder; por ejemplo, llevar el tejo sobre el pie, en la mano, en un dedo (generalmente el índice) o en la frente, atravesar el diagrama con los ojos vendados o cerrados, avanzar de espaldas saltando a pie cojo.

Casi siempre, el juego implica competición, pero a veces pareciera no existir tal actitud; el juego se limitaría a que todos llegasen al final sin que importe demasiado quien gane.¹⁰

Con respecto a la diferenciación de sexos, en algunos lugares la Rayuela es jugada exclusivamente por niñas; en otros es mixto. Nunca es exclusivamente masculino, y en ciertas partes jugarlo es considerado una actitud "afeminada".

La edad en que se practica el juego con mayor asiduidad, es entre los 8 y 11 años.

6. Tipología y dispersión en la Argentina

Hemos realizado para nuestro país un esbozo de tipología y preparado un mapa de dispersión de los distintos tipos. Creemos que básicamente po-

10. Esta situación no competitiva que perdura en algunas formas del juego (hay al respecto una experiencia personal) puede, adjuntada a ciertos elementos que veremos más adelante, ser considerada supervivencia de una situación en la cual la competencia no cumplía ningún papel, ya que lo que se buscaba era llegar al final del juego, ya sea individual o colectivamente.

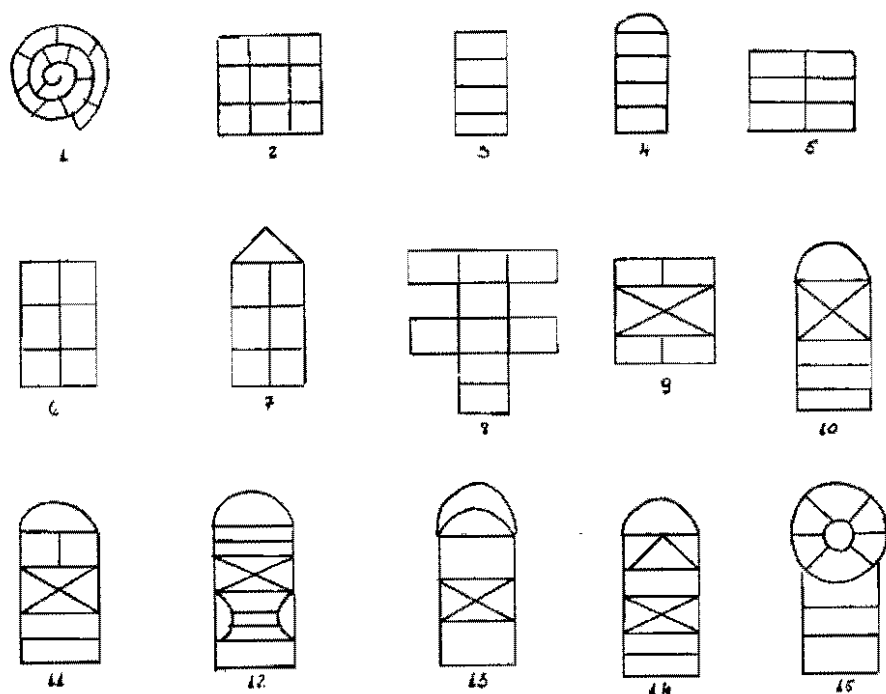
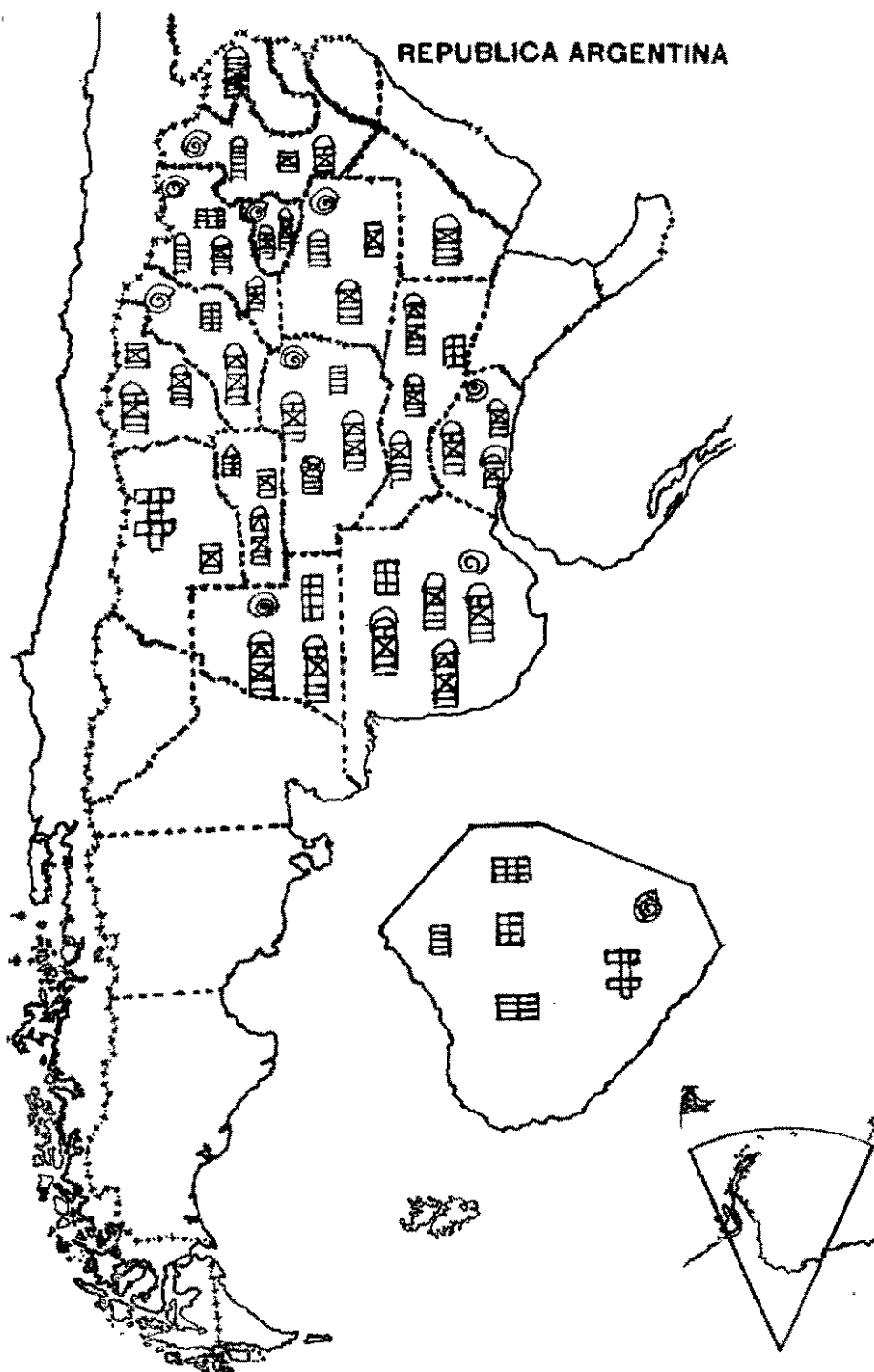


Figura 1
Tipología de los diagramas de Rayuela en la República Argentina.

demostramos determinar dos tipos principales: la rayuela caracol y la rayuela que hemos descrito al enunciar el patrón de juego. El primer tipo presenta muy pocas variantes mientras que el segundo, ofrece una gran diversidad de formas.

Los tipos y áreas de dispersión son los siguientes (v. fig. 1 y mapa):

- 1) Rayuela Caracol. Dispersión: Provincia de Bs. As., La Pampa, Entre Ríos, Santiago del Estero, Catamarca, Tucumán, Salta, Córdoba, La Rioja, Capital Federal.
- 2) Rayuela Cuadrada. Dispersión: Catamarca, Capital Federal.
- 3) S/N. Dispersión: Capital Federal.
- 4) S/N. Dispersión: Santiago del Estero, Córdoba, Catamarca, Salta, Capital Federal.
- 5) S/N. Dispersión: Capital Federal.
- 6) S/N. Dispersión: Provincia de Bs. As., Santa Fe, La Pampa, La Rioja, Capital Federal.
- 7) S/N. Dispersión: San Luis.
- 8) Rayuela Aeroplano. Dispersión: Mendoza, Capital Federal.
- 9) S/N. Dispersión: Capital Federal, Mendoza, Catamarca, Santiago del Estero, San Luis, San Juan.



Dispersión geográfica de los distintos tipos de Rayuela en la República Argentina.

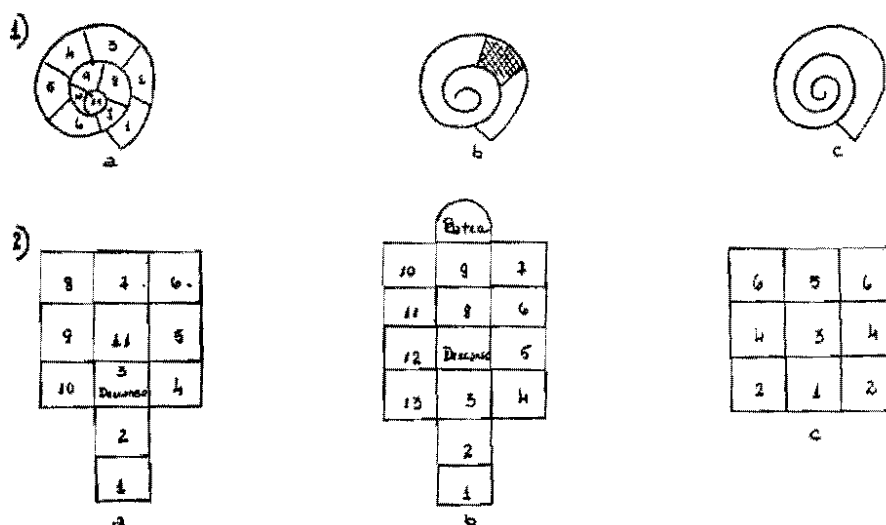


Figura 2

1): a, b, c, distintos tipos de Rayuela caracol. 2): a, b, c, distintos tipos de Rayuela cuadrada.

- 3) Este tipo lo hallamos en Capital Federal; en verdad no constituye una Rayuela propiamente dicha; si la clasificamos como tal es en función del diagrama y que se juega saltando a pie cojo. El informe proviene de una niña de 7 años cuyos padres son griegos. No se usa tejo. El itinerario es el siguiente: 2-3-4-1-8-6-0 (v. fig. 3).
- 4) Este tipo se caracteriza por estar formado por una serie de rectángulos divididos o no, en dos partes por una línea intermedia; y que se hallan coronados por un semicírculo. Podemos establecer 4 subtipos:
 - a) La hallamos en Córdoba y Santiago del Estero, se juega según el patrón indicado. La última casilla recibe el nombre de Cabeza; la casilla 4 es Descanso.
 - b) La hallamos en Córdoba y Catamarca; presenta uno o dos cajones divididos. En el caso de la Rayuela de Catamarca el tejo no se saca pateándolo sino que se lo levanta, y se sale con él saltando a pie cojo. La última casilla se llama Cielo; hay Descansos. Se juega según el patrón indicado.
 - c) La hallamos en Capital Federal; el recorrido es el siguiente: 1-2-3-4-5-6 y finalmente se tira a 7.

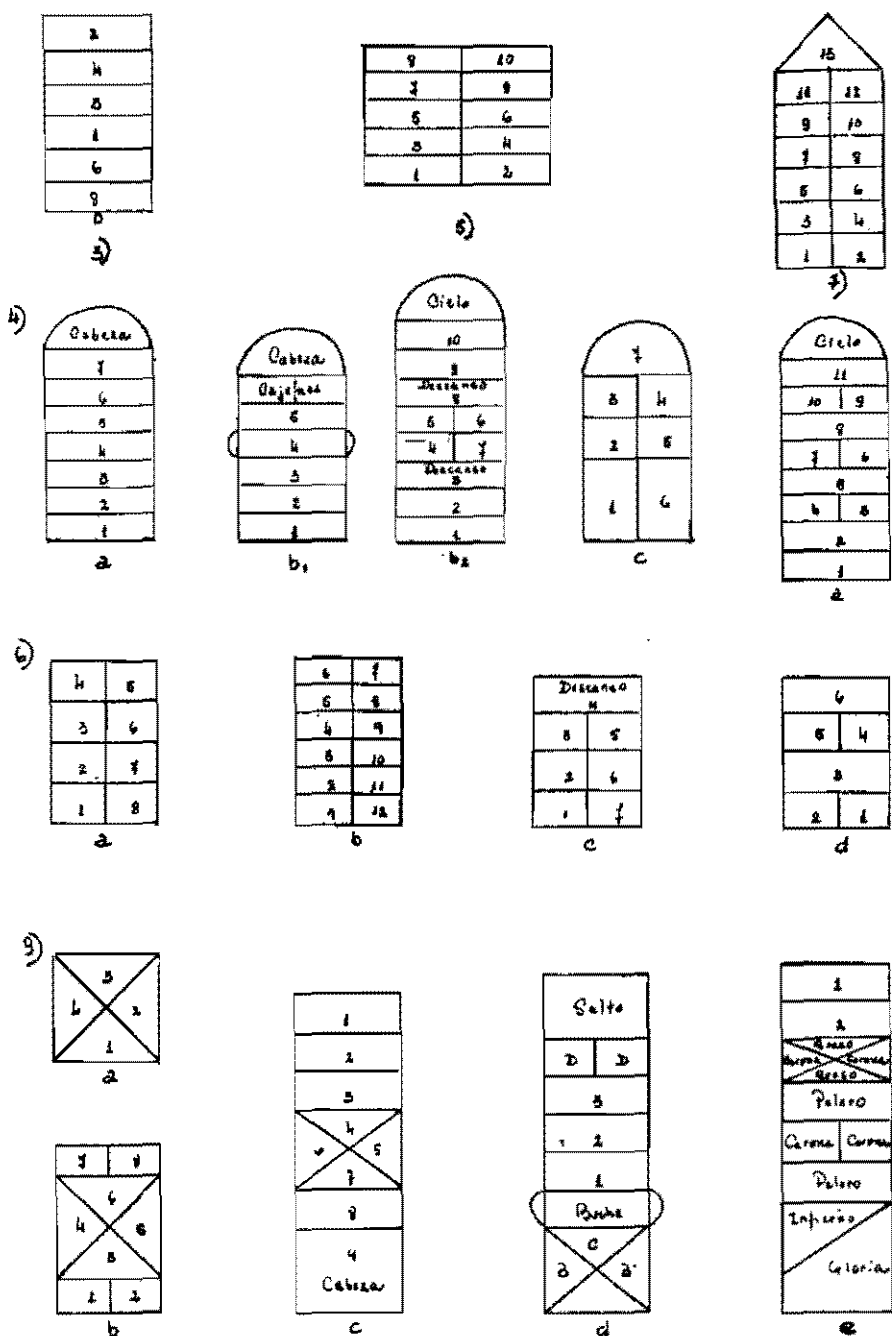
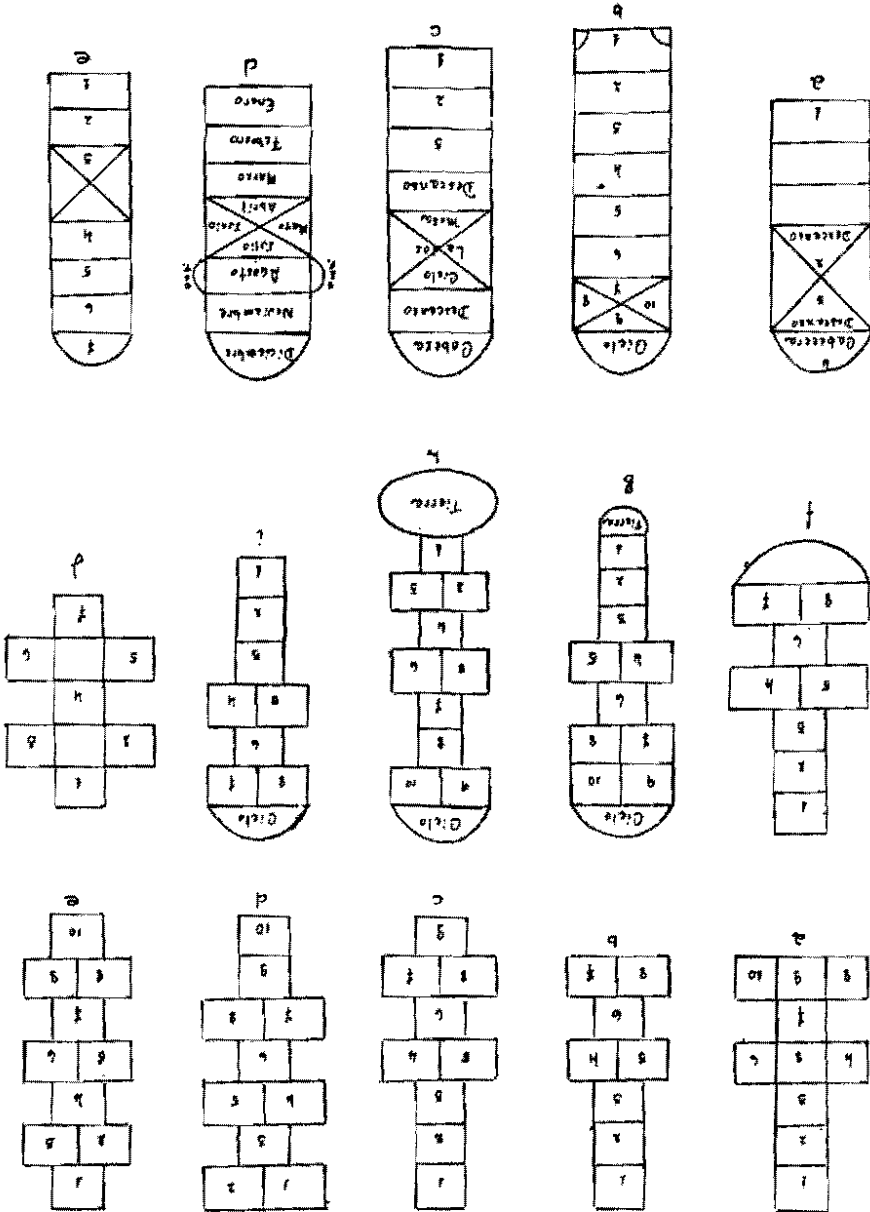


Figura 3

1ª fila: tipos 3, 5 y 7. 2ª fila: a, b', b'', c, d, variantes del tipo 4. 3ª fila: a, b, c, d, variantes del tipo 6. 4ª fila: a, b, c, d, e, variantes del tipo 9.

- d) La hallamos en Salta; el recorrido es el siguiente: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 - Cielo.
(Ver fig. 3).
- 5) La hallamos en Capital Federal; el itinerario es el siguiente: 1-2-4-3-5-6-8-7-9-10. (V. fig. 3).
- 6) Esta Rayuela se caracteriza por estar constituida por una serie de compartimientos rectangulares divididos medialmente. El número de casillas varía entre 6, 8 y 10. Hallamos 4 subtipos:
- a) Se da en Bahía Blanca, Santa Fe y La Rioja. Se juega según el patrón enunciado. En uno de los diagramas las casillas se llaman Días; en otro la casilla 7 se denomina Infierno, y está prohibido hablar en ellas.
 - b) La hallamos en Santa Fe y La Pampa. Se juega según el patrón enunciado.
En el diagrama santafecino el 5 es Descanso y las casillas 3 y 7 cuando se pasa al compartimiento siguiente, tanto a la ida como a la vuelta, deben ser saltadas.
 - c) La hallamos en Bahía Blanca. Recibe el nombre de Pisada; se juega según el patrón indicado.
 - d) Se da en Catamarca y se juega según el patrón ya enunciado.
(Ver fig. 3).
- 7) La hallamos en San Luis y recibe el nombre de Lucho; se caracteriza porque el diagrama está coronado por una casilla triangular. Se juega según el patrón indicado (v. fig. 3).
- 8) *Rayuela Aeroplano*: La hallamos en Capital Federal y Mendoza; se juega según el patrón enunciado; en la zona de los cajones paralelos, al saltar, se coloca un pie en cada uno de ellos. En algunos diagramas el primer compartimiento, que es de donde se lanza el tejo, es llamado Tierra, mientras que la última casilla se denomina Cielo. Hallamos una gran cantidad de variantes (v. fig. 4).
- 9) Este tipo se caracteriza por estar constituido por una serie de diagramas relativamente diferentes, pero que hemos agrupado en función de la presencia del sector rectangular cruzado por diagonales, aunado a la falta del semicírculo. Hallamos 5 subtipos:
- a) Este tipo se juega en Mendoza y presenta ciertas complejidades; primero se da una vuelta a pie cojo; luego el recorrido se hace con los pies cruzados; en la tercera vuelta se camina con los ojos cerrados; el recorrido siguiente se hace con los ojos cerrados y a pie cojo y la última vuelta es con los pies cruzados y los ojos cerrados. Cuando toca jugar a ojos cerrados, el jugador pregunta *¿am?*, para saber si pisó raya; si no se pisó se contesta *salam*, y si se pisó *salamín*.
 - b) La hallamos en Capital Federal; se juega según se enunció en el patrón de juego.
 - c) La hallamos en Catamarca y Santiago del Estero; recibe el nombre

Figure 4



de Tejo. Se juega según el patrón de juego enunciado. El último cajón se llama Cabeza.

Aparece en San Juan donde se la llama Tejo. La última casilla recibe el nombre de Salto; la casilla siguiente al sector cruzado se denomina Buehe o Luche. En un caso, los triángulos resultantes del sector cruzado reciben el nombre de Alforjas; la anteúltima casilla, esté o no dividida constituye el Descanso. Se juega de la siguiente manera: el jugador asentado con ambas piernas en B y B' tira el tejo a C, lo saca pateándolo a pie cojo y sigue así con las sucesivas casillas hasta descansar en la penúltima. Llegado a la casilla final saca el tejo de un solo tiro.

- e) La hallamos en San Luis y recibe el nombre de Lucho. Se juega según el patrón enunciado; puede descansar en las casillas llamadas Caronas. En el Infierno debe permanecerse callado. Al llegar a Gloria el tejo se saca según lo exijan los contrarios: de un solo tiro, casilla por casilla a cuatro pies, etc. (v. fig. 3).

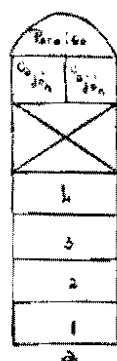
10) Hemos construido este tipo en función de que se dan aunados el sector rectangular cruzado, el remate semicircular y la ausencia de compartimientos divididos. Distinguimos 5 subtipos:

- a) Se da en Santiago del Estero; se juega según el patrón indicado.
- b) La hallamos en San Juan, Tucumán y Chaco. Se juega según el patrón enunciado; la última casilla puede estar simplemente numerada o denominarse Cielo; el sector cruzado recibe el nombre de Calzones; hay casillas que pueden ser Descansos e Infiernos. El número de compartimientos rectangulares puede ser 6 ó 4.
- c) Se da en Santiago del Estero, Tucumán, Salta y Entre Ríos. Se juega según el patrón enunciado. La casilla final puede llamarse Cabeza o Cielo; el sector cruzado recibe el nombre de Calzoncillos.
- d) Aparece en Córdoba, Santiago del Estero y Provincia de Bs. As.; en Córdoba recibe el nombre de Tejo y se peculiariza porque cada casilla recibe el nombre de un mes del año. Se juega según el patrón enunciado.
- e) La hallamos en Salta y en la Provincia de Bs. As.; se juega según el patrón enunciado. El sector cruzado se denomina Calzones o Crucero. Las casillas 4 y 6 son Descansos, la 5 es Infierno y la 7 Cielo. (Ver fig. 4).

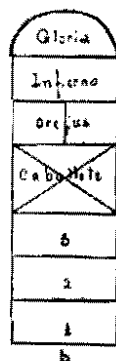
11) Este tipo se constituye en función de que hallamos aunados el sector cruzado, el semicírculo que corona al diagrama y los compartimientos divididos medialmente. Podemos describir los siguientes subtipos:

- a). Lo hallamos en San Juan, Córdoba, Catamarca, Tucumán, Salta, Entre Ríos. Las primeras casillas rectangulares pueden ser 2, 4 ó 6. En los cajones se asienta un pie en cada uno; el sector cruzado puede recibir diversos nombres: Caronas, Batea, Cruzadas, Puentes. Se juega según el patrón enunciado.
- b) La hallamos en La Pampa, Santa Fe y Tucumán. Se juega según el patrón enunciado. El sector cruzado puede llamarse: Caballete, Cal-

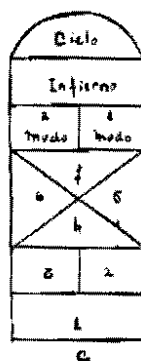
4)



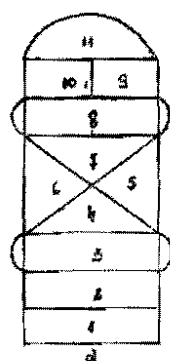
a



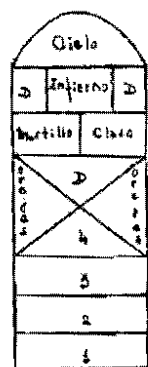
b



c



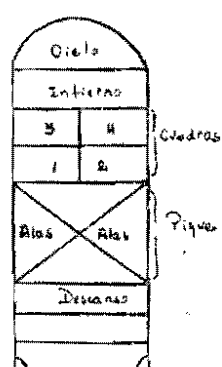
d



e

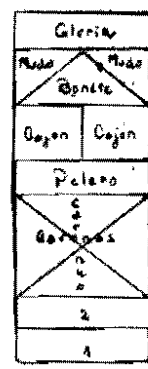


f

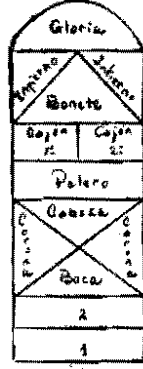


g

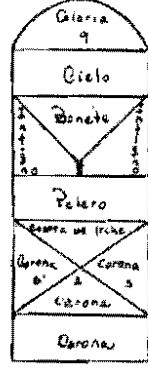
5)



a



b



c

Figura 5

1ª y 2ª fila: a, b, c, d, e, f, g, variantes del tipo 11. 3ª fila: a, b, c, variantes del tipo 14.

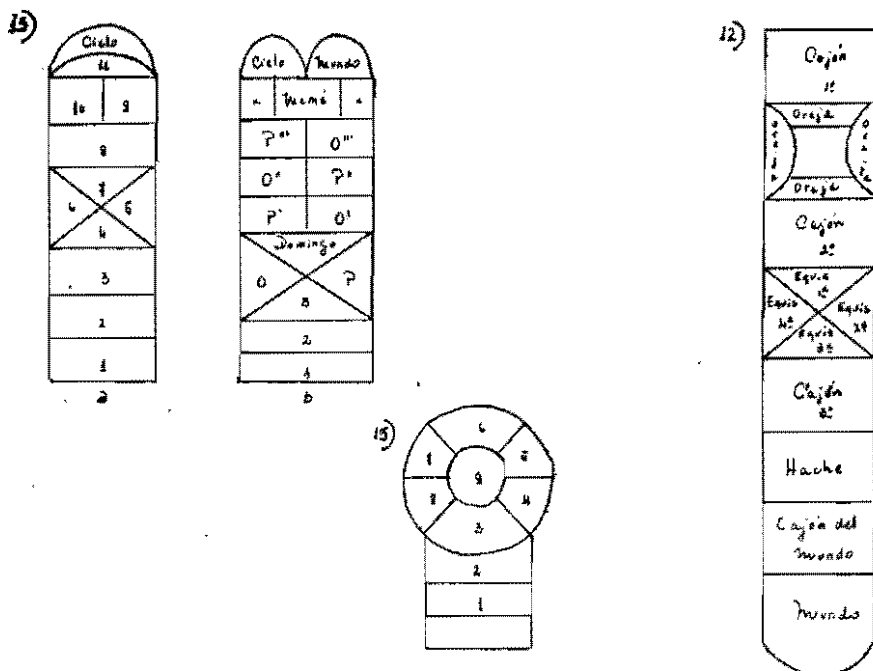


Figura 6

13): a, b, variantes del tipo 13. 12) y 15): tipos respectivos.

zones o Cruzadas; el último compartimiento es denominado Cielo, Gloria o Mundo; la anteúltima casilla es a veces el Descanso y a veces el Infierno o Cocina. En algunos diagramas cuya última casilla se denomina Mundo, la anteúltima recibe el nombre de Gloria.

- c) Se da en Entre Ríos, donde en un caso recibe el nombre de Gambeta. Se juega según el patrón indicado.
- d) La hallamos en Catamarca, donde suele llamársela la Rayuela Larga. El sector cruzado se denomina Cruceta. Las casillas 9, 10 y 11 reciben respectivamente los nombres de Infierno, Purgatorio y Gloria o Cielo. Se juega según el patrón enunciado.
- e) La hallamos en Catamarca y provincia de Bs. As.; se juega según el patrón indicado.
- f) La hallamos en Entre Ríos; se juega según el patrón indicado.
- g) La hallamos en Entre Ríos, La Pampa y Santa Fe; en un caso que se da en esta última provincia, las tres primeras casillas y el Pique (sector cruzado), se denominan según los días de la semana. (Ver fig. 5).

- 12) Este tipo que se da en Jujuy, lo caracterizamos por tener una división especial del segundo cajón, tal como se ve en el diagrama. Podría también integrar el tipo siguiente, dado que lo coronan dos compartimientos llamados Mundo. Se juega según el patrón enunciado. (Ver fig. 6).
- 13) Esta forma se caracteriza por presentar dos Cielos o Mundos; la hallamos en Entre Ríos, provincia de Bs. As. y Jujuy. Distinguimos dos subtipos:
 - a) Se da en Entre Ríos y Jujuy, Los Cielos aparecen superpuestos. Se juega según el patrón enunciado.
 - b) Se da en Bolívar (Prov. de Bs. As.). Los Cielos se ubican paralelamente en el diagrama. Se juega según el patrón enunciado. (Ver fig. 6).
- 14) Este tipo se caracteriza por la presencia del Bonete; recibe los nombres de Lucho, Luche o Tejo pero nunca el de Rayuela. Distinguimos los siguientes subtipos:
 - a) Lo hallamos en La Rioja y San Luis; en esta última a la casilla llamada Mundo se la denomina Infierno. Se juega según el patrón enunciado.
 - b) Lo hallamos en Santa Fe y La Pampa donde recibe el nombre de Tejo, y en San Luis, Córdoba y Prov. de Bs. As. donde se la llama Lucho o Luche. Se juega según el patrón enunciado.
 - c) La hallamos en La Pampa donde recibe el nombre de Tejo; se caracteriza porque el Bonete aparece invertido. Se juega según el patrón enunciado.
(Ver fig. 5).
- 15) La hallamos en Córdoba. El recorrido es el siguiente: 1-2-3-4-5-6-7-8, luego se tira a 9 y se saca el tejo de un solo tiro. (Ver fig. 6).

7. *Dispersión americana*

El juego de la Rayuela aparece extendido por todo el continente americano, pero no contamos con los datos suficientes como para establecer una clasificación y dispersión de diagramas.

La bibliografía consultada nos permite determinar la presencia de este juego en los siguientes países americanos: Brasil, Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador, Haití, Paraguay, Perú, Puerto Rico, Santo Domingo, Uruguay, Venezuela, México, U.S.A. y toda América Central.

Los tipos que hemos podido observar se corresponden en general con los descriptos para Argentina; daremos a continuación, algunas formas que presentan ciertas peculiaridades, un tanto distintas de las ya conocidas. En Puerto Rico hallamos un diagrama que se caracteriza por coronar su última casilla con tres círculos llamados Globos; en el mismo país se da una Rayuela cuyos cajones reciben los nombres de las distintas dependencias de una casa. En Chile hallamos diagramas que presentan en su última casilla el dibujo de una olla; en este mismo país hay ciertas Rayuelas que son jugadas con pelotas en vez de tejos. Un dato interesante para el trasandino,

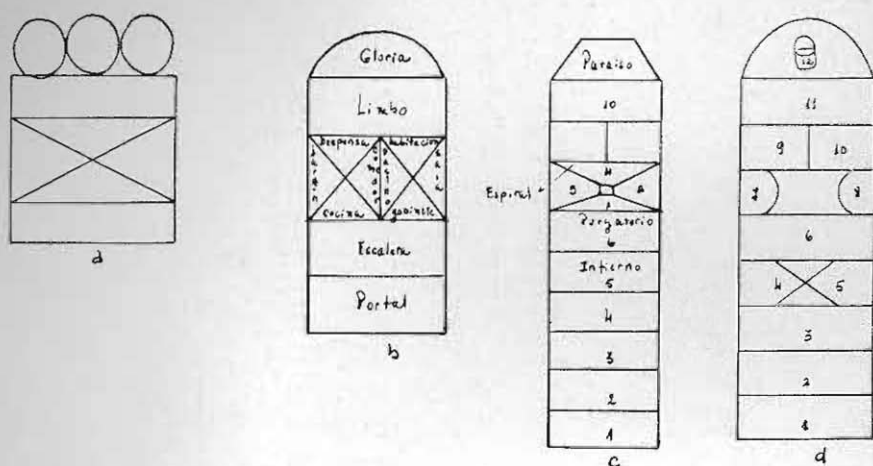


Figura 7
Algunas Rayuelas americanas. a y b: Rayuelas portorriqueñas. c y d: Rayuelas chilenas

es que en un caso al sector cruzado se lo llama *espiral* (Ver. fig. 7). Tanto en algunas Rayuelas chilenas como en las brasileñas se realiza lo que en Brasil se llama "hacer corona", y que consiste en marcar luego de haber concluído un juego completo cualquier compartimiento, el cual pasa a pertenecer como Descanso al jugador que lo ha marcado. Esta práctica la hemos visto en nuestro país al tratar la Rayuela Caracol; pero en los casos de Chile y Brasil, el jugador tira el tejo de espaldas, marcando como Descanso, la casilla en la cual ha caído. (Esta práctica tiene también difusión europea).

8. *Dispersión europea*

La Rayuela es un juego de total difusión europea; según la bibliografía consultada se extendería por los siguientes países: Albania, Alemania, Checoslovaquia, Escocia, España, Francia, Grecia, Holanda, Hungría, Inglaterra, Italia, Noruega, Portugal, Rusia, Suecia, Turquía, Yugoslavia.

Dada la relativa escasez de material, hemos esbozado sólo una clasificación de los principales tipos encontrados. Son los siguientes:

- a) Rayuela Caracol: La hallamos en España, Francia, Italia, Portugal.
- b) La hallamos en Francia y Portugal.
- c) La hallamos en España, Hungría, Inglaterra, Italia, Portugal.

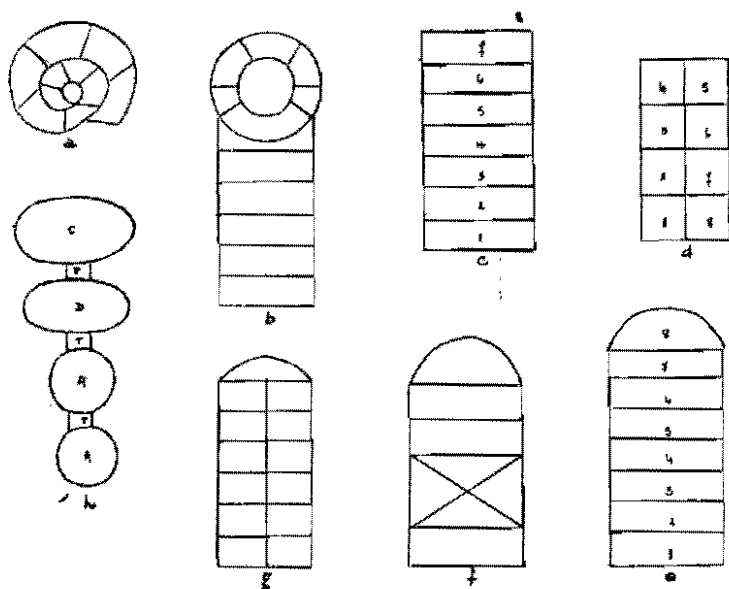


Figura 8
Principales tipos de Rayuelas europeas.

- d) La hallamos en España, Inglaterra, Italia.
 - e) La hallamos en Checoeslovaquia, España, Inglaterra, Italia, Turquía.
 - f) La hallamos en España, Francia, Inglaterra, Italia.
 - g) La hallamos en España, Italia, Portugal.
 - h) La hallamos en Checoeslovaquia, Italia, Portugal.
- (Ver fig. 8).

Las otras formas que conocemos no bastan para establecer una tipología, dado que se reducen en la mayoría de los casos a tipos únicos, ya sea para un país o para una región. En las figuras 9 y 10 presentamos los diagramas que consideramos más importantes y originales.

Las formas de juego son equivalentes a las descriptas para nuestro país; lo mismo podemos decir para los diagramas y denominaciones de las casillas aunque con algunas variantes como podemos observar en las figuras adjuntadas. Las casillas en sí, pueden recibir distintas denominaciones, por ejemplo: Nichos en Italia; Razrede (aulas) en Yugoslavia. Son muy frecuentes las Rayuelas de semana, ya sea en forma circular o rectangular. En Italia se da una Rayuela triangular que recuerda formalmente al antiguo juego griego llamado Delta.

9. *Dispersión. Otras regiones.*

El juego de la Rayuela se halla difundido por todas las latitudes; desgraciadamente no contamos con el suficiente material como para dar un panorama más ordenado y clasificado; nos vemos pues en la situación de enumerar los lugares extramericanos y extraeuropeos donde este juego se da, sin poder esbozar una clasificación más orgánica.

La hallamos en Abisinia, Australia, Borneo, Filipinas, Hawai, India, Nueva Zelandia, país de los Kirgish, Persia, Tangañika.

Las formas y modos de juego son semejantes a los descriptos; como veremos ulteriormente en la India, se da una Rayuela con denominaciones muy peculiares.

10. *Dispersión en la Antigüedad Clásica*

La Rayuela se denomina en Grecia: Ascolias, y en Roma: juego de los odres. Según Rodrigo Caro, la aparición de este tipo de juego en Grecia, se debe a: "...que Icario, padre de la ninfa Erigone, a quien por su gran justicia y equidad el dios Baco enseñó el uso de las vides para que él lo enseñase a los mortales, habiendo plantado, una hasta que estaba en flor, un desconocido cabrón se entró donde estaba y le comió frutos y hojas; Icario lleno de justa saña, por el malogro de su cuidado y su vid mató al cabrón, y hincando el pellejo, del que le desnudó, pidió a sus compañeros que en venganza de su pecado todos saltasen sobre él con un solo pie, suspendiendo el otro, esto es a pie cojita. Fue tan alegre fiesta para ellos, ver caer unos y tenerse mal y temblando, que esta risueña celebridad la transfirieron en fiestas y sacrificios del dios Baco" (1884, p 51-52).

El mismo Rodrigo Caro, trae datos de la presencia de este juego en Roma, pero sin ampliar demasiado sus comentarios.

La señora de Gomme, cree ver en el antiguo foro romano, las líneas borrosas de los trazados de las antiguas Rayuelas.

Hasta el momento no tenemos más datos respecto de este juego en Grecia y Roma antiguas.

11. *Interpretaciones acerca del significado de la Rayuela*

Según Sebeok y Brewster, los primeros estudios realizados sobre este juego han postulado "...una conexión entre el diagrama de la Rayuela y el laberinto, o han sugerido que el avance de un compartimiento a otro, es una representación del progreso del alma" (1958, p. 26). Ambas tesis fueron propuestas durante el siglo XIX por J. W. Crombie. Comentando a éste dice la señora de Gomme: "El juego representaría el avance del alma desde la tierra al cielo a través de varios estadios intermedios" (1894, T. I) ¹¹. Este supuesto se basa en la existencia de casillas que con los nombres de

11. Desgraciadamente las citas referidas a este libro no pueden ser completas, ya que sólo hemos podido consultar una copia mecanografiada de la obra de la Sra. de Gomme. Dicha copia se halla en el Instituto Nacional de Investigaciones Folklóricas del Ministerio de Educación y Justicia de la República Argentina.

Tierra, Purgatorio, Limbo, Infierno, Paraíso, Gloria, indicarían el recorrido que el alma debe seguir para llegar al cielo (nombre que también puede llevar la última casilla del diagrama). Pero como hemos visto, (Rodrigo Caro, 1884, p. 51), este juego existiría ya antes del Cristianismo, por lo cual Crombie considera que el juego actual se derivaría de formas muy antiguas, más precisamente de formas relacionadas con los mitos del laberinto (Hernández de Soto halla gran semejanza entre la Rayuela española llamada Rambla y el esquema laberíntico).

La tradición laberíntica respecto de la Rayuela es apoyada también, por las dificultades existentes en el juego y que ya han sido citadas varias veces (v. parágrafo 5). Tales dificultades, como sabemos, son peculiares a la ideología del trazado del laberinto, ya que su función básica sería la de la defensa del lugar sagrado al cual el individuo iniciado quiere acceder.¹²

Los cristianos "...habrían adaptado la idea general del antiguo juego y lo convirtieron en una alegoría del cielo abandonando el diagrama del laberinto y reemplazándolo por la forma de la basílica, dividiendo la figura en siete partes, como creían que el cielo estaba dividido, y colocando el Paraíso en la posición del altar". (Gomme, A. de, 1894, T. I.).

Algunos de los diagramas descriptos podrían apoyar este supuesto, ya que representarían los varios cielos de la tradición medieval (v. diagramas de círculos encañados, que se dan en Italia, Portugal, Checoslovaquia, Puerto Rico, Argentina¹³)¹⁴. La adaptación cristiana debe ser entendida entonces, como el proceso de peregrinación del alma a la gloria, para lo cual debe pasar por estadios de inferior jerarquía y sortear ciertos compartimientos peligrosos (Infierno: este no puede ser tocado ni por el jugador ni por el tejo; el jugador debe permanecer callado cuando juega en él).

12. "Sin prejuizar la significación ni la función originarias del laberinto, lo que es indudable es que suponen la idea de la defensa de un *centro*... (el laberinto) representaba el acceso iniciático a la sacralidad, a la inmortalidad, a la *realidad absoluta*. Los rituales laberínticos en los que se funda el ceremonial de iniciación tienen precisamente por objeto enseñar al neófito durante su vida en este mundo, la manera de entrar sin perderse en los territorios de la muerte". (Eliade, M. 1954, p. 357).

13. Ver fig. 6: tipos 12 y 13 a) y b); fig. 7: tipo a); fig. 8: tipo h); fig. 10: tipos a) y e).

14. Es interesante y significativo referir respecto del recorrido de los cielos en busca de lo sagrado, y de lo cual la Rayuela sería una supervivencia secularizada, las siguientes citas de Eliade: a) El Mandala: "consiste en una serie de círculos concéntricos inscriptos en un cuadrado. Dentro de este diagrama dibujado en el suelo con un hilo de color o con líneas de harina de arroz coloreada, se configuran las imágenes de las distintas divinidades tántricas..., la iniciación consiste en que el neófito penetre en las distintas zonas o niveles del Mandala. El rito puede ser considerado tanto como equivalente del Pradakshina (...) como de la iniciación por la entrada ritual en un laberinto... Todas estas construcciones sagradas representan simbólicamente el universo entero: sus pisos o terrazas son identificados a los cielos o niveles cósmicos, es decir que se los considera edificados en el "centro del mundo" (Eliade, M. 1954, p. 350).

b) "En los misterios de Mitra, la escalera (climax) ceremonial tenía siete peldaños, cada uno de un metal diferente. Según Celso..., el primer peldaño era de plomo y correspondía al cielo del planeta Saturno; el segundo era de estaño (Venus); el tercero de bronce (Júpiter); el cuarto de hierro (Mercurio); el quinto de "aleación monetaria" (Marte); el sexto la plata (la Luna); el séptimo de oro (el Sol). El octavo peldaño ...representaba la esfera de las estrellas fijas. Al subir esta escalera

El hecho de la peregrinación en sí, a través de etapas purificadoras, estaría presente en ciertas Rayuelas procedentes de la India; así en uno de los diagramas, el último espacio es conocido como la Montaña, mientras que en otros es un río; hacia ambos se realizaría una peregrinación simbólica. Das Grupta sugiere que "el juego significaría la peregrinación al río donde una fiesta religiosa va a ser celebrada [en apoyo de esta tesis señala] que un jugador que ha tenido éxito en entrar al último espacio, pretende que se baña". (1942, p. 275 - 276).

En Puerto Rico, hallamos una Rayuela, cuyo nombre sería una reminiscencia de la acción descripta: se llama la Peregrina¹⁵.

El célebre investigador italiano Pittré ha dado una interpretación distinta de este juego. Según él, el origen de la Rayuela debe buscarse en las prácticas astrológicas; el diagrama de la Rayuela correspondería a las doce constelaciones zodiacales (Rayuela de doce compartimientos) o a los siete planetas (Rayuela de siete casillas). Ambos números eran sagrados en el sistema de creencias babilónicas. El tejo representaría al sol en el recorrido de los espacios.

Por su parte, Imbelloni apunta que la Rayuela "...debe ser comparada con el trazado de los Sephiroth de la cosmología de la Kabbala" (1959, p. 22). No sabemos en qué se basa Imbelloni para plantear esta posible relación; la bibliografía consultada no arroja ninguna luz al respecto. La única conexión posible estaría dada por el diagrama representativo del árbol kabalítico constituido por las líneas de comunicaciones de los Sephiroth (la figura resultante tiene una forma hexagonal, dividida en compartimientos

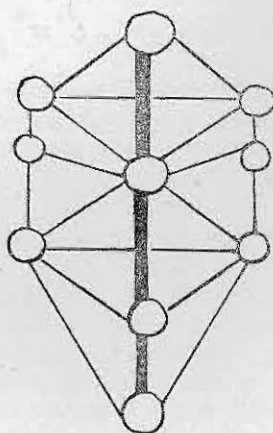
ceremonial el iniciando recorría en efecto los "siete cielos" elevándose así hasta el Empíreo" (Eliade, M. p. 107).

En otro lugar, acota Eliade "esta doctrina de la ascensión de las almas a los siete cielos gozó de una inmensa popularidad en los últimos siglos del mundo antiguo. Es indudablemente de origen oriental..., pero tanto el orfismo como el pitagorismo contribuyeron ampliamente a su difusión grecorromana... Cualquiera sea el conjunto religioso en que se encuentran y cualquiera sea el valor que se le haya dado —rito chamánico o rito de iniciación, éxtasis místico o visión onírica, mito escatológico o leyenda heroica, etc.— las ascensiones, la subida de montañas o escaleras, el subir volando por la atmósfera, etc. significa trascender la condición humana y penetrar en niveles cósmicos superiores". (Eliade, M. 1954, p. 109 - 10), (para técnicas de ascensión y relación con el simbolismo de los siete cielos, ver Eliade, M. "El Chamanismo" F. C. E. 1960, p. 101 - 125, 209 - 222 y 307 - 335).

Creemos que en estas citas se reflejan las relaciones de los procesos iniciáticos celestes y la ideología laberíntica. La simbología cristiana, mencionada por Gomme, sería pues una total adaptación de antiguas formas orientales precristianas.

15 En una Rayuela hindú, se observa dos hechos muy interesantes: la ascensión a la Montaña y la inmersión. Como es sabido la montaña es tradicionalmente un lugar sagrado, identificado con lo celeste y considerado representación arquetípica del "centro del mundo", la peregrinación hacia ella implica una aproximación a lo sagrado, al cielo. (v. Eliade, M. 1954; p. 109 y sig. 352 y sig.). A su vez el camino hacia el agua implica generalmente, características sagradas "...implica una serie de consagraciones y de pruebas" (Eliade, M. 1954; p. 190). La inmersión en ella es el símbolo de la purificación y regeneración; tal operación se realiza para "...desintegrar toda forma y abolir toda historia, poseen las aguas esa virtud de purificación, de regeneración, de renacimiento; todo lo que en ella se sumerge *muere* y sale de las aguas como un niño sin pecado y sin historia, apto para recibir una nueva revelación y comenzar una vida limpia". (Eliade, M. 1954, p. 191).

Figura 11
Diagrama del árbol arquetípico
de la Kabbala. Los círculos
corresponden a los Sephiroth, y
las líneas a los canales de
comunicación.



triangulares producto del cruce de los canales de comunicación de los Sephiroth¹⁶). Pero esto sólo no basta para establecer una relación, máxime cuando el fenómeno kabalítico aparece en el S. XI d. C., mientras que el diagrama de la Rayuela es, como hemos visto, pre cristiano.

Según algunos autores, Imbelloni, Orta Nadal, la Rayuela, junto con otros juegos, tales como el ludo y el Ta-te-ti, corresponderían formalmente a los esquemas tetrácticos que caracterizarían la concepción del mundo de todo un ciclo cultural (v. Orta Nadal, 1947, p. 431). En verdad parece ser que la Rayuela, desde un punto de vista formal, estaría relacionada con los esquemas tetrácticos; pero no estaría asociada, al menos en las formas conocidas, desde un punto de vista funcional, dado que no observamos supervivencias de azar adivinatorio, que se averiguan, en cambio, en los otros juegos mencionados. Aunque según dice Coluccio "...también se sostiene que [este juego] es el recuerdo de una antiquísima práctica adivinatoria" (1950, p. 323).

Como otro elemento de relación cáltica respecto de la Rayuela, debemos recordar la cita de Rodrigo Caro, según la cual este tipo de juego estaría relacionado con los cultos dionisiacos.

Desde el punto de vista de las denominaciones, observamos lo que podemos llamar adaptaciones regionales; tal es el caso de algunas Rayuelas de nuestro país, en las cuales los números de las casillas son reemplazados por los nombres de algunas partes de la montura del caballo. También en la Argentina y en otras naciones se observa que los compartimientos reciben los nombres de las distintas dependencias de una casa o de una escuela; en otros casos las casillas se denominan según los días de la semana, o según los meses del año. En todos los casos, se observa siempre una sucesión cro-

16. Ver fig. 11.

nológica o espacial, lo que nos da cierta noción de recorrido o peregrinación, que como ya dijimos, es lo que sostiene una de las teorías propuestas.

12. *El salto a pie cojo.*¹⁷

Un elemento importante de diagnóstico mágico-religioso, puede ser para la Rayuela la práctica del salto a pie cojo. La utilización de un solo pie durante el juego, puede recordar la existencia de un fenómeno de difusión mundial, los dioses unipedes, que generalmente simbolizan manifestaciones tales como tormentas, tornados, huracanes; en una palabra, elementos de giración que nos recuerdan a nivel de inferencia, la actitud de giración que implica el juego de la Rayuela Caracol.

Otro de los elementos que podría relacionarse con dichos sistemas simbólicos, es el sector de forma rectangular, cruzado por diagonales, y en el cual se constituyen cuatro triángulos, sobre los cuales debe saltarse, como vimos, en una forma especial. La figura resultante, además de corresponder totalmente a un esquema tetráctico, configura también un simbolismo relacionado con las formas ideacionales del espiral.¹⁸ (v. Ortiz, F. 1947).

APÉNDICE a)

Denominaciones de la Rayuela

El Infernáculo —nombre erudito de la Rayuela— recibe en América las siguientes denominaciones:

Argentina: Rayuela, Tejo, Lueho, Luche, Gambeta, Aeroplano, Caracol, Tillin tuncuna.

Bolivia: Tuncuña.

Brasil: Academia, Cademia, Aviao, Amareliuha, Caracol.

Chile: Luche, Mariola, El Cajón, Olla Porotera, Cox-Cox, Caracol.

Colombia: Goloza, Coroza, Rayuela.

Ecuador: Rayuela, Ficha.

Guatemala: Tejo.

México: Tejo Pijije, (este nombre es debido a la posición a pie cojo que adopta el ave palmípeda del mismo nombre).

Panamá: Corcojita, Rayuela.

Paraguay: Rayuela.

Perú: Rayuela.

Puerto Rico: La Peregrina, Rayuela.

Santo Domingo: Trucamelo.

Uruguay: Rayuela.

U.S.A.: Hop-Scotch.

Venezuela: Rayuela, La Grulla.

A. Central: Rayuela.

En Quechwa: Pitáchi.

En Europa, se dan las siguientes denominaciones:

España: El Calajanso, La Teta, El Chinche, Futi, Tejo, Cruceta, Coroza, Rayuela, Escanchuela, Truco, Calderón, Pitajuelo, Truquemele, Teje, La Soria, Las Toldas, Pico, Pique, Unillo, Reina Mora, Pata Coja, Coscojita, Coxcojilla, Caracol, Estepa.

17. Una posible orientación en la investigación del salto a pie cojo y del único pie activo, es la psicoanalítica. Hasta el momento no hemos podido adjuntar desde este punto de vista ningún material positivo de interpretación.

18. Es interesante observar que dicho sector cruzado recibe en ciertas Rayuelas chilenas el nombre de espiral.

Italia: La Campana, il Truccino, El Mond, A Paradisu, A Franza, El Campanon, Scallion, Capu du Mortu, Pampanu, Stangallucece.
 Portugal: Jogo do homen, Jogo da mulher, da Macaca, do Diabolo, do Homen morto, do Gargalo, da Semana, da Quadrado, do Truque, do Caracol, Pulgareillo.
 Francia: Marelle a Cloche-pied, Marelle du Semaine.
 Inglaterra: Hop Scotch, Bed.
 Suecia: Hoppa hage.
 Finlandia: Hoppa morsgryta.
 Albania: Këmbëgithkuri.
 Alemania: Munzenwurfspiel.
 Hungría: Ieka, Iskola.
 Yugoslavia: Samonoge igre.

Otras regiones:

Hawai: Ki-no-a.
 Filipinas: Buan-Buan or Piko.
 India: a) Singales: Marop o Tatto.
 b) Industani: Seuleucha.

Antigüedad Clásica:

Grecia: Ascolias.
 Roma: Juego de los odres.

El nombre de Rayuela es también empleado en el ámbito hispano americano para denominar otros juegos; tales juegos son: a) consiste en acercar un tejo (monedas, piedras) a una línea; este juego es llamado también tejo; b) consiste en acercar el tejo a dos paletas insertas en el suelo; c) el juego del Ta-te-ti, se llama también, por extensión, Rayuela.

APÉNDICE b)

Juegos semejantes

Como ya dijimos, dado su esquema tetráctico, la Rayuela puede emparentarse con el Ludo y el Ta-te-ti, así como también con ciertos juegos de tablero: Ajedrez, Dama, Juego de la Onza o Loba.

Otros juegos que pueden relacionarse son aquellos en que interviene el salto a pie cojo; ya en la Antigüedad Clásica hallamos juegos de este tipo, los cuales perduran hasta la actualidad: tales son las carreras, persecuciones, o saltos a distancia practicados a pie cojo. En Nueva Guinea, entre los Kumingo hallamos un juego de este tipo llamado Tsimp ambigl kegl pundip (ver Aufenanger, H. 1958, p. 577).

En la Antigüedad Clásica existió un juego llamado Delta, cuyo trazado es semejante al de las Rayuelas triangulares italianas; este juego consiste en arrojar el tejo, ganando aquel que lo coloque en la casilla de puntaje más alto.

APÉNDICE c)

Cuestionario empleado para relevar datos en las escuelas primarias de Capital Federal

- 1) Preguntar quiénes juegan a la Rayuela.
- 2) Hacer escribir en un papel, nombre y apellido, y dibujar los distintos tipos de Rayuela que sepan jugar.
- 3) Edad y sexo de los chicos que juegan.
- 4) ¿Qué edad y sexo tienen generalmente los compañeros que se eligen para el juego?
- 5) Lugar de residencia.
- 6) Ocupación paterna.
- 7) Hacer jugar en el recreo. Describir la técnica del juego.
- 8) ¿Qué dimensiones tiene la Rayuela.
- 9) ¿Cuántos juegan por vez generalmente? ¿Hay un número tope de jugadores?
- 10) ¿Juegan en algún lugar determinado? Describir todas las características del mismo.
- 11) ¿Qué tejos usan? ¿Cada uno tiene el suyo?

- 12) ¿Cuándo se pierde y por qué?
- 13) ¿Qué prendas debe cumplir el perdedor?
- 14) ¿Se dice o hace algo "para traer suerte"?
- 15) ¿Hay obligación de decir algo durante el juego? (cantos, oraciones, etc.).
- 16) Preguntar de no haberlo dibujado, si conocen el Cielo, el Infierno, el Purgatorio.
- 17) Preguntar si algunas partes de la Rayuela están asociadas a colores.
- 18) De no haber respuestas positivas en los grados superiores, preguntar si jugaban a la Rayuela cuando eran más chicos, y aplicar los ítems anteriores.
- 19) En lo posible, señalar la nacionalidad de los padres, y si proceden del interior, indicar la provincia de origen.
- 20) Preguntar si conocen otros juegos parecidos; de existir, tratar de describirlos.

BIBLIOGRAFIA

- Aeta Astorga, Daniel: Juegos de los niños chilenos de ambos sexos, a base folklórica. Santiago de Chile, 1903.
- Almeida, Aluisio de: Notas de folklore infantil Sul Paulista. (En: Rev. de Arquivo municipal; N° CVIII; San Pablo, 1946).
- Aufanger, Heinrich: Children's games and entertainments among the Kummgo Tribe in Central New Guinea. (En: Anthropos, vol. 53, fasc. 3-4; p. 575-584; 1958).
- Bally, Gustav: El juego como expresión de libertad. F. C. E. México, 1958.
- Beart, Ch.: D'une sociologie des peuples africains a partir de leurs jeux. (En: Bulletin del Institut Français d'Afrique Noire; t. XXI; N° 3-4, Julio-Octubre 1959, p. 271-328).
- Beart, Ch.: Jeux et jouets de l'Orient Africain. (En: Memoire de l'Institut Français d'Afrique Noire; vol. I-II, N° 42, Dakar, 1955).
- Becq de Fouquières, L.: Les jeux des anciens. París 1869 - C. Binwald Libraire Editeur.
- Bettencourt, Gastao de: O folklóre no Brasil. Publicaciones da Universidade da Bahia, N° 2. Bahia, 1957.
- Boggs, Ralph Steels: Folklore en los EE.UU. de Norteamérica. Edit. Raigal, 1954, Buenos Aires.
- Brewster, Paul G.: Juegos infantiles. (En: Folklore Americas, 1953; vol. XII, N° 1).
- Brewster, Paul G.: Notes on some games mentioned in Basile's II Penta: merone. (En: "Folklore" año V, fasc. I-II, Abril-Setiembre 1950, p. 14-29).
- Buytendijk, F.: El juego y su significado. Madrid, 1935.
- Cadilla de Martínez, Maria: Juegos y canciones infantiles de Puerto Rico. Puerto Rico, 1940.
- Caillois, Roger: Lo lúdico y lo sagrado. (En: Cuadernos Americanos, año IV; vol. XXII; N° 4; Julio-Agosto 1945, p. 100-111).
- Caillois, Roger: Estructura y clasificación de los juegos. (En: Diógenes, año III, N° 12, p. 75-90, Diciembre 1955).
- Caillois, Roger: Juegos y sociedades. (En: La Torre, año IV, N° 15-16, Julio-Diciembre 1956).
- Caillois, Roger: Para una teoría ampliada de los juegos. (En: RUBA, 5ª época, año II, N° 3, p. 350-57, Julio-Setiembre 1957-b).
- Caillois, Roger: Unidad del juego, diversidad de los juegos. (En: Diógenes, año V, N° 19, p. 116-41, Setiembre 1957-a).
- Caillois, Roger: Teoría de los juegos. Ed. Seix Barral, Barcelona, 1958.
- Câmara Cascudo, Luis Da: Dicionario do Folclóre Brasileiro. Instituto Nacional do Libro. Río de Janeiro, 1954.
- Cardona, Miguel: Algunos juegos de los niños de Venezuela. Biblioteca Popular Venezolana N° 59, Caracas, 1956.
- Corso, Raffaele: I giuochi dal punto di vista sociologico. Società Italiana di Sociologia, 1950.
- Coluccio, Félix: Dicionario Folklórico Argentino. 1950, 2ª Edic. Edit. El Ateneo.
- Corvain, C.: L'interesse etnografico di alcuni giuochi dei fanciulli. (En: Arch. per l'anthropologia e la etnologia Vol. LXXXVII, p. 133-58, 1957).
- Culin, Stewart: Games of the North American Indian. (En: Twenty forth annual Rep.

- of the bureau of Amer. Ethnol.; Smithsonian Institution 1902-1903; Washington, 1907).
- Culin, Stewart:** Hawaiian Games. (En: A. A., N. Serie, Vol. I, N° 2, p. 201-207, Abril 1899).
- Curiel, Marehan M.:** Juegos infantiles de Extremadura. (En: Rev. de Dialectología y Tradiciones Populares T. I, Cuadernos 1 y 2, p. 162-187, Junio 1944, Madrid).
- Chateau, Jean:** Psicología de los juegos infantiles. Edit. Kapeluz, Bs. As., 1958.
- Daiken, Leslie:** Children's Games Throughout the Year. Londres, 1949.
- Das Gupta, Charu Chandra:** The Boiled Rice and Vegetable Games. (En: Man in India, XXII, 1, Enero-Marzo 1942, p. 273-276).
- Di Lullo, Orestes:** El folklore de Santiago del Estero. Univ. Nac. de Tucumán; Ins. de Historia, Lingüística y Folklore, secc. Folklore, public. 3, Tucumán, 1943.
- Douglas, Norman:** London Street Games. London, 1931.
- Eliade, Mircea:** Tratado de Historia de las Religiones. Instituto de Estudios Políticos; Biblioteca de Cuestiones Actuales, Madrid, 1954.
- Eliade, Mircea:** El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis. F. C. E., México, 1960.
- Garrido de Boggs, Edna:** Folklore infantil de Santo Domingo. Madrid, 1955, Edit. Cultura Hispánica.
- Gomme, Alice B. de:** The traditional games of England, Scotland and Ireland. Vol. 1, Londres, 1894; Vol. 2, Londres, 1898.
- Haddon, Alfred C.:** Lo studio dell'Uomo. Remo Sandron Editore, s/f.
- Hernández de Soto, S.:** Juegos infantiles de Extremadura. (Folklore español. Biblioteca de las Tradiciones Populares Españolas; Vol. II, 1884, p. 102-195; Vol. III, 1884, p. 85-210).
- Hirn, J.:** I giochi dei bambi. Venecia, 1929.
- Huitinga, J.:** Homo Ludens. F.C.E. México, 1943.
- Imbelloni, José:** El Génesis de los pueblos protohistóricos de América. (En: Bol. de la Academia de Letras, T. X, N° 38, p. 329-449, Buenos Aires, 1942).
- Imbelloni, José:** Concepto y Praxis del Folklore. (En: Folklore Argentino, Edit. Nova, 1959, Buenos Aires).
- Jensen, Adolph:** Mithes et Cultes chez les peuples primitifs. Payot, 1954, Paris.
- Krause, David:** Psicología de los juegos infantiles. Edit. El Ateneo, Bs. As., 1941.
- Lanternari, Vittorio:** Mithes et Cultes chez les peuples primitifs. (Reseña crítica en: Lares, XXI, 3-4, p. 97-102, 1955).
- Lanternari, Vittorio:** Il gioco come occasione ed espressione d'arte in Etnologia. (En: Riv. di Antropologia, Vol. XLVII, p. 206-224, 1960).
- La Sorsa, S.:** Come giocano i fanciulli d'Italia. Napoli, 1937.
- Lynd, Sylvia:** Los niños ingleses. Edit. Espasa Calpe s/f. Impreso en Londres.
- Marce, I. y Ochoa, E. de:** Repertorio completo de todos los juegos. Casa Editorial Bailly-Baillière, Madrid s/f.
- Mead, George H.:** Espíritu, Persona y Sociedad. Paidós, 1953.
- Müller, Ernest:** Histoire de la Mystique Juive. Payot, 1950.
- Nolasco, Flárida de:** Santo Domingo en el Folklore Universal. Ciudad Trujillo, 1956.
- Ortiz, Fernando:** El Huracán. F.C.E., 1947, México.
- Orta Nadal, Ricardo:** El panorama mental de la Protohistoria. (En: RURA, 4ª época, año 1, N° 2, 3 y 4, p. 379-431; año 2, N° 5, p. 149-186, Buenos Aires, 1947).
- Pereira Salas, Eugenio:** Juegos y alegría coloniales en Chile. Santiago de Chile, 1946, Edit. Zig-Zag.
- Pérez de Zárate, Dora:** Nanas, Rimas y juegos infantiles que se practican en Panamá. Edit. Panamá-América, Panamá, 1958.
- Piazza, Walter F.:** Folklores de Brusque. Edicao da Sociedade Amigos da Brusque, 1960, Brasil.
- Pires de Lima, Augusto:** Jogos e Cancoes Infantis. Colecao Folklore e Pedagogia, N° 1; Domingos Barreira Editor. Porto, 1943, 2ª Edic.
- Plath, Oreste:** Juegos y diversiones de los chilenos. Santiago de Chile, 1946.
- Rodrigo Caro, Juan:** Días Geniales o Ludricos. Sociedad de Bibliófilos Andaluces, Obras de Rodrigo Caro, T. II, Sevilla, 1884.
- Rodríguez Marín, F.:** Varios juegos infantiles del siglo XVI. (En: Bol. de la Academia Española, Diciembre 1931, Febrero 1932).

- Roberts, J. M., Arth, M. J. y Bush, E. B.:** Games in Culture. (En: A. A. 1959, p. 597-605, Vol. 61, N° 4).
- Rosales, Rafael M.:** Los juegos populares en el Estado de Tachira. (En: Archivos Venezolanos de Folklore, Año I. N° 2, Julio-Diciembre 1952, p. 395-408, Caracas, Venezuela).
- Santos Hernández, P.:** Juegos de los niños en las escuelas y colegios. Biblioteca Perla. Madrid.
- Sebeck, Thomas A. y Brewster, Paul C.:** Studies in Cheremis. Vol. 6, games; Indiana University Publications-Folklore Series N° 11; 1958.
- Serra Voldú, Valerio:** Folklore infantil. (En: Folklore y costumbres de España, 3 tomos, Barcelona 1934, 2ª Edic., T. II, p. 535-98).
- Small, Michel:** El niño actor y el juego de libre expresión. Edit. Kapeluz 1962, Bs. As.
- Sutton-Smith, Brian:** The Game of New Zeland Children. (En: Folklore Studies N° 12, Univ. de California, 1959).
- Ugarte y Ch. Miguel A.:** Juegos, canciones, dichos y otros entretenimientos de los niños, Recogidos en la ciudad de Arequipa. Arequipa, 1947, Perú.
- Verissimo de Melo:** Jogos populares do Brasil. (En: Rev. de Arquivo Municipal, año XXVII; Vol. CLXII; Enero-Marzo 1959, p. 335-382).
- Villafuerte, Carlos:** Los juegos en el Folklore de Catamarca. Suplemento de la Rev. de Educación, N° V, La Plata, 1957.
- Vivante, Armando:** Juego, Culto, Religión. (En: Rev. del Instituto de Antropología de la Fac. de Ciencias Cult. y Artes de la Universidad de Tucumán; 1949, p. 269-308).