



Oreste Plath

Rayuela

2003 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Oreste Plath

Rayuela

Hopscotch

Juego

Juego de niñas, antes que de muchachos. Éste consiste en ir sacando de ciertas divisiones horizontales y transversales dibujadas en el suelo, con una piedra redonda y plana, a la que se le da con un pie, llevando el otro en el aire y cuidando de no pisar en las rayas y de que no se detenga en ellas la piedra o el pedazo de baldosa común, que llaman luce y tejo, denominaciones que le pueden haber venido por haberse jugado con una pelotilla de luce, algácea (*Ulva lactuca*) o con un trozo de teja, tejo, otros lo denominan peletre o pella. Por extensión, en Chile se conoce también a este juego con el nombre de luce.

Los niños chilenos, en la actualidad, recurren a formas de su invención, especialmente en el campo, como las tapas metálicas de las botellas de bebidas gaseosas, a las tapas de las cajas de pasta de zapatos, a las cuales rellenan con barro.

Este juego adquiere muchas veces el nombre en relación con los esquemas que se dibujan. Y entonces se habla de jugar a la mariola, alemana, a la chilena, al caracol, al nuevo mundo, a la olla porotera, al avión, al cajón, a la pelota, a la casineta; al volantín, al cuadrado, al pan.

Origen. Era de antiguo conocido entre los griegos y egipcios. Los griegos lo llamaban delton que es la cuarta letra de su alfabeto y ascolias; los romanos juego del odre.

La investigadora Alice Bertha de Gomme, cree ver en el antiguo foro romano las líneas borrosas de los trazados de las antiguas rayuelas. Y dice Rodrigo Caro (1573-1647) que 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, e 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, suspendido el otro, esto es a pie cojita. Fue tan alegre fiesta para ellos, ver caer unos y tenerse mal temblando, que esta risueña celebridad la transfirieron en fiestas y sacrificios del dios Baco.

Giuseppe Pitré (1843-1916), que se dedicó al estudio de las antigüedades históricas y literarias e hizo interesantes investigaciones sobre el folklore siciliano, cree que tiene su origen en las prácticas astrológicas de los antiguos. Piensa que los doce casilleros con que a

veces se dibuja representan los doce signos del zodiaco y la piedra redonda con que se juega figura el sol que cuando llega al crepúsculo, muere.

María Cadilla de Martínez estima que descende del juego que los romanos llamaban juego del odre, pues se jugaba con otros odres llenos de aceite que se ponían sobre el suelo y los muchachos saltaban sobre ellos en un solo pie. Más tarde, los odres fueron sustituidos por rayas trazadas sobre el suelo. Y ella dice que en Puerto Rico el juego se llama la peregrina, que quiere decir hacer un viaje raro, ya que los muchachos al ir de un cajón al otro, simbolizan una peregrinación.

La investigadora Alice Bertha de Gomme cree que el juego, más bien, representa el progreso del alma desde la tierra hasta el cielo a través de varios estados intermedios, ya que el nombre dado al casillero más alto es el de paraíso, gloria, o corona, mientras que los nombres de otros casilleros podrían corresponder a las ideas escatológicas prevalentes en los primeros días de la Cristiandad. Ha podido ocurrir —dice— que los cristianos adoptasen la idea general del antiguo juego pagano y que lo convirtieran en una alegoría del cielo con las creencias y los nombres cristianos, dividiéndolo en siete casilleros, como creían que el cielo estaba dividido.

Para el poeta uruguayo, Fernán Silva Valdés (1887-1995), tradicionalista, cultivador del gauchismo, autor de Poemas nativos, Poesías y leyendas para los niños y con preocupación por este juego, el símbolo de la rayuela es la vida terrena del hombre hasta su entrada en el cielo. Y cree que puede haber sido inventado por un monje receptor. Y este es el significado para el poeta gauchesco: Tres casilleros numerados del 1 al 3, luego otro igual con la D del descanso o descansa, como reza en el juego español.

Enseguida los 4 triángulos también numerados, que en tierras ibéricas se llamaban las campanas, y los cuales nosotros hemos modificado dándole otros nombres, según veremos más adelante. Y luego el infierno tan temido, para concluir en el cielo tan deseado.

Las tres divisiones por donde se comienza el juego, arrojando el tejo en la primera sacándolo con el pie saltando a la pata coja, representan la infancia, la juventud y la madurez del hombre; las tres etapas primeras de su vida. Enseguida, cumplidas estas etapas, viene el descanso, es decir, la vejez inactiva y contemplativa. Luego de la vejez, tenemos ante nosotros esos triángulos que hemos llamado campanas. Todo está muy claro como véis, siempre encuentra campanas el que va al cielo. Porque esa es la finalidad de la vida, dentro del concepto cristiano: la llegada al cielo, la salvación del alma y el temor al infierno.

Ahora, al jugar dentro de las campanas, a las cuales se va arrojando el tejo también por orden numérico, el niño se abre de piernas pisando el 2 y el 3; da un salto, gira en el aire y cae describiendo media vuelta quedando parado nuevamente sobre los mismos números pero cambiando de pie, pues si antes de la vuelta pisaba con el derecho el 2 y con el izquierdo el 3, ahora ha quedado pisando con el derecho el 3 y el 2 con el izquierdo.

Desde su origen, este juego tiene su simbología: El niño luego de abrirse de miembros queda mirando todo el recorrido que acaba de hacer, es decir, el hombre, luego de acercarse

a la muerte entre sonos de campanas, abre su conciencia y su corazón y se coloca frente a toda su vida realizando el examen de sus actos, episodio que equivale a la confesión. En este punto del juego cabe agregar que el giro en el aire solía también hacerse en cruz, dando dos saltitos de un cuarto de vuelta cada uno, lo cual reafirma mi convicción de que el niño está simbolizando un aspecto religioso de la vida del hombre.

Y bien, ahora continuemos el juego y observemos que el jugador salta con el tejo el infierno, arrojándolo al cielo, llegado al cual ha terminado el partido. Vale decir, que el hombre, con el alma limpia de pecado, esquiva el infierno y llega a la mansión celestial, término de la vida del alma.

Denominación.

Argentina: Gambeta, luce, rayuela, tejo, tilín, tuncuna, lucho, aeroplano,
Bolivia: Tuncuña, Tunkuña, T`unk`uña,
Brasil: Academia, cademia, amarelinha, aviao, caracol
Colombia: La golosa, corozza o carozza, rayuela
Costa Rica: Rayuela
Cuba: Arroz con pollo, quiriquiquí, quian disao, tejo
Chile: Luche, lucho, tejo, mariola, coxcojilla, reina mora, infernáculo
Ecuador: Rayuela, ficha
El Salvador: Peregrina
Guatemala: Tejo
Honduras: Rayuela
México: Tejo pijeje
Nicaragua: Rayuela
Panamá: Corcojita, rayuela
Paraguay: Descanso, rayuela
Perú: Mundo, rayuela, changala (chanca, en quechua es pierna y changala, viene de eso, el que tiene las piernas abiertas)
Puerto Rico: Peregrina, rayuela
República Dominicana: (Santo Domingo) Peregrina, trucamelo
Uruguay: Rayuela, teja
Venezuela: Rayuela, la grulla, la vieja.

España. Tiene nombres diferentes según los lugares, así están: calajanso, calderón, corozza, coxcox, coxcojilla, cruceta, chinche, escanchuela, futi, infernáculo, monet. palet, pata coja, pico, pique, pitajuelo, rayuela, reina mora, tejo, teta, toldas, trillo, truco, truquemele, xarranca.

Italia, Sergio Hernández de Soto, da los siguientes nombres que corresponden a distintos lugares: la campana, nnicchi lupalusu, a franza, il trucciono, el campanon, el mond, a estrittula, al mont o mond a sciancarella, la settimana.

Albania: Kambegithkuri, Templehupfen
Alemania: Munzenwurfspiel, Hinkspiel, Himer an hölle.
Australia: Hopscotch.
Bélgica: Hinkelen (Región de Flandes)
Eslovaquia: Skôlka, skákana, sklièko
Estados Unidos: Hopscotch.
Filipinas: Banbuan or piko.
Finlandia: Hoppa morsgryta.
Francia: Marelle
Grecia. Koutso
Haití. Marelles
Hawaii: Ki-no-a
Holanda: Hinkelen
Hungría: Icka, iskola
India: Paryani, Ikri dukri
Indonesia: Sondah
Inglaterra: Hopscotch.
Marruecos: Edfar azrod
Países Bajos: Hinkelbann
Portugal: Jogo do homen, jogo da mulher, macaca, da macaca, do diablo, do Homen morto, da gargalo, da cuadrado, do truque, pulgarcillo.
Rumania: Sotronul
Suecia: Hoppa hage.
Yugoslavia: Samonoge-igre.

Existen sellos postales que representan este juego en: Argentina (1983), Irlanda (1989), Islandia (1989), Finlandia (1989), Isla de Mann (1989), San Marino (Serenísima República de San Marino) (1989).

Dispersión. Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, Guatemala, Haití, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay, Venezuela.

Difusión europea según Eduardo Menéndez, se extendería por los siguientes países:
Albania, Alemania, República Checa, República Eslovaca, Escocia, España, Francia, Grecia, Holanda, Hungría, Inglaterra, Italia, Noruega, Portugal, Rusia, Suecia, Turquía, Yugoslavia.

Se halla en Abisinia (Etiopía), Australia, Borneo, Filipinas, Hawaii, India, Nueva Zelanda, Kirguizistán, Persia, Tangañika (región de Tanzania).

Comentario. A Chile llegó este juego, según la tradición, traído por los misioneros jesuitas.

En la Argentina éste se introdujo en la época de la independencia. Y se puede comprobar que alcanza dimensiones rituales, lúdicos-astrológicas y lúdicos-religiosas.

Es un juego tradicional con degradaciones de ceremonias adultas.

Versiones sobre su origen corresponden a fiestas y sacrificios, a prácticas astrológicas, simbolización de una peregrinación, la ascensión del alma desde la tierra hasta el cielo, la vida terrestre del hombre hasta su entrada en el cielo.

El autor se hace un deber en declarar que debe el conocimiento más completo sobre la rayuela a Eduardo Menéndez, investigador argentino, autor de Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela, análisis etnológico, en el que da un panorama preciso de la difusión del juego, propone una tipología y reseña las principales teorías respecto de su origen y relaciones, así como entrega algunas líneas de análisis.

El dibujante Lukas (Renzo Antonio Giovanni Pecchenino Raggi) (Ottone, Italia 1934 - Viña del Mar 1988) en su libro Sewell de la Mano de Lukas figura un dibujo que representa este juego. Se le dio la nacionalidad chilena por gracia en 1987.

Bibliografía

Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela. Eduardo Menéndez. Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología N° 4, 1963, pp. 131-160

Chiloé y los chilotes. Francisco J. Cavada. Estudios de folklore y lingüística—de la provincia de Chiloé—(República de Chile) Santiago de Chile, Imprenta Universitaria 1914. Este trabajo se publicó en la Revista de Historia y Geografía. Santiago de Chile, desde el N° 7, 1912, p. 362-463; N° 8, 1912, pp. 447-503; N°9, 1913, pp. 390-472; N° 10, 1913, pp. 405-466; N° 11, 1913, pp. 452-474; N° 12, 1913, pp. 281-338; N° 13, 1914 pp. 247-287

Días geniales y lúdricos. Sevilla, España [Juan] Rodrigo Caro. Obras completas. Impreso por la Sociedad de Bibliófilos Andaluces. Imprenta Mercantil, Sevilla, España, 1884

Folklore chileno. Aspectos populares infantiles. Oreste Plath (César Octavio Müller Leiva) Anales de la Universidad de Chile N° 61 y 62, Santiago de Chile, tercer y cuarto trimestre 1946.

Giuochi fanciulleschi sicilianiani. Giuseppe Pitré. Prologó. Recogido y descrito por Pitré. Palermo, Italia, 1883

Juegos y alegrías coloniales en Chile. Eugenio Pereira Salas. Empresa Editora Zig-Zag, Santiago de Chile, 1947

Juegos infantiles de Extremadura. En Folklore español. Sergio Hernández de Soto. Biblioteca de las tradiciones Populares Españolas: Madrid, España, Vol. II, 1884, pp. 102-195; Vol. III, 1884, pp. 85-110

Juegos infantiles tradicionales en el Perú. Emilia Romero. Folklore Americano, Lima; Perú. 1º parte N° 2, Año II, 1954, pp. 89-177; 2º parte N° 3, Año III, 1955, pp.94-120; 3ª y última parte N° 4, Año IV, 1956, pp. 137-177.

Juegos para todos. Carmiña Verdejo. Barcelona, España, 1965

La poesía popular en Puerto Rico. María Cadilla de Martínez. (Tesis doctoral, Universidad de Madrid), Talleres Gráficos de la Imprenta Venezuela, San Juan, Puerto Rico, 1933

Observando el juego de los niños. El símbolo de 'la rayuela'. Fernán Silva Valdés. La Prensa, Buenos Aires, Argentina, 1937

Repertorio folklórico de Chiloé. Galvarino Ampuero. Anales de la Universidad de Chile sumario [separata] de los números 85-86, Año CXI, Santiago de Chile, primer y segundo trimestre de 1952

The traditional games of England, Scotland and Ireland. Alice Bertha Gomme. Londres, Inglaterra, Vol. I: 1884; Vol. II: 1898

Facilitado por la Universidad de Chile

Súmesese como **voluntario** o **donante** , para promover el crecimiento y la difusión de la **Biblioteca Virtual Universal**.

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente **enlace**.

