



Juegos de mi México

Alejandra Retana Betancourt

Ilustraciones

Arendy Avelar Salmerón

Mildred Becerril Villanueva



**GOBIERNO DE
MÉXICO**



Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas

Lic. Adelfo Regino Montes

Director General del Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas

Mtra. Bertha Dimas Huacuz

Coordinadora General de Patrimonio Cultural y Educación Indígena

Itzel Maritza García Licona

Directora de Comunicación Social



Juegos de mi México

Alejandra Retana Betancourt

Ilustraciones

Arendy Avelar Salmerón

Mildred Becerril Villanueva

Corrección de estilo

Julio Axel Hueto Cruz

Diseño Editorial

Corina Ramírez Hernández

Coordinación

Norberto Zamora Pérez

México, 2022



¿Qué son los juegos tradicionales?

Una nota para los tutores, los profesores y las infancias

Los juegos tradicionales forman parte de las expresiones culturales de los pueblos y, por lo mismo, son manifestaciones de su identidad. Ya sea en la casa, en el barrio o en la escuela, promoverlos y practicarlos fomenta que las infancias conozcan y respeten a otros pueblos. Además de brindarnos un momento de diversión, estos juegos tradicionales son un ejercicio idóneo para una sociedad pluricultural y diversa.

A través de los juegos tradicionales, las infancias desarrollan sus habilidades físicas, mentales y sociales. Por un lado, mejoran su fuerza, equilibrio, flexibilidad y coordinación y, por otro lado, ponen en práctica su capacidad de encontrar soluciones y crear estrategias. Asimismo, sobre todo en los juegos con muchos jugadores, aprenden a trabajar en equipo, a ser pacientes y a reconocer el esfuerzo de los demás.

También es importante decir que los juegos tradicionales están intensamente relacionados con la tradición oral de los pueblos. En algunos juegos, se canta o se cuentan relatos bastante antiguos que se han transmitido de generación en generación. Por eso, podemos afirmar que conocer y practicar los juegos tradicionales es una manera de conocer a otros pueblos tan profunda como leer su literatura, escuchar su música o explorar su gastronomía. Es decir, en ellos también encontraremos plasmadas diversas visiones de mundo.

En este libro, con la ayuda de Xoco, un dulce xoloitzcuintle, las infancias pueden conocer 10 juegos tradicionales que se practican en México. Estos juegos se han originado en pueblos nahuas, mayas, mixtecas, zapotecas, tarahumaras, tsotsiles y muchos otros. Ahora, luego de cientos años de convivencia, se juegan en más partes del país y del mundo y, con la ayuda de ustedes, pueden llegar todavía a más lugares, junto con un mensaje de respeto y admiración por los pueblos originarios.

Mientras recorren las páginas de este libro, siempre recuerden que los juegos tradicionales son más que juegos. Pueden ser una puerta para conocernos a nosotros mismos y a los demás.



¡Hola!

Te estaba esperando. Me llamo Choco, soy un xoloitzcuintle y me encanta hacer nuevos amigos. Nosotros los xolos somos muy juguetones y difícilmente nos quedamos quietos, por eso, desde hace tiempo viajo a diferentes partes del país para conocer cómo juegan los niños y las niñas.

¡Oye!, ¿te gustaría acompañarme a dar un paseo? ¿Qué a dónde? Vamos a viajar por diferentes comunidades indígenas que nos compartirán más sobre su cultura. ¡Quién sabe, quizá aquí encuentres tu nuevo juego favorito!



Mixes

Zapotecas

Mayas



*¿Sabes quiénes son
los pueblos indígenas?*

¿Sí me acompañas? Entonces recorramos juntos las páginas de este libro para aprender nuevos y divertidos juegos. ¡Vamos!

Si no sabes no te preocupes, te explico: son grupos de personas que han heredado culturas únicas y antiguas. Ellos descienden de las poblaciones originarias del país, tienen tradiciones, prácticas y lenguas particulares. En México, existen por lo menos 68 pueblos indígenas. Algunos de los pueblos que más se conocen en nuestro país son los nahuas, los rarámuris, los zapotecas, los mixes y los mayas, pero hay muchos más de los que seguramente te gustaría conocer.



Xoloitzcuintle



¿Qué es un xoloitzcuintle?

Los xoloitzcuintles somos una raza de perrito nativa de México. Eso quiere decir que, desde antes de la llegada de los europeos a América, nosotros ya vivíamos aquí. Lo que nos caracteriza es nuestra falta de pelo, somos lampiños o pelones (aunque no todos). Nuestro color de piel es entre marrón y morado.

Así como tú nombre tiene un significado, el nuestro también, significa: “perro arrugado” en la lengua náhuatl; y mi nombre, Choco, significa: “criatura dulce”.

En 2016, el gobierno de la Ciudad de México nos declaró patrimonio cultural y símbolo de dicha entidad.



¿Sabías que...?

Los restos óseos más antiguos de perro que se han encontrado en México se hallaron en Hidalgo y se calcula que tienen entre 5,500 y 7,000 años de antigüedad. Si no lo sabías entonces has aprendido algo nuevo.





Cuatro canastos

Empezaremos nuestro viaje al sur de la Ciudad de México, en Milpa Alta.

Para este juego necesitas tener un buen equilibrio y una puntería excelente. Pero no te preocupes, ¡solo es cuestión de práctica!

Los cuatro canastos se ha practicado en Milpa Alta desde hace mucho, mucho tiempo. Los mayores dicen que gracias a este juego los niños y niñas se equilibran y forman su carácter.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

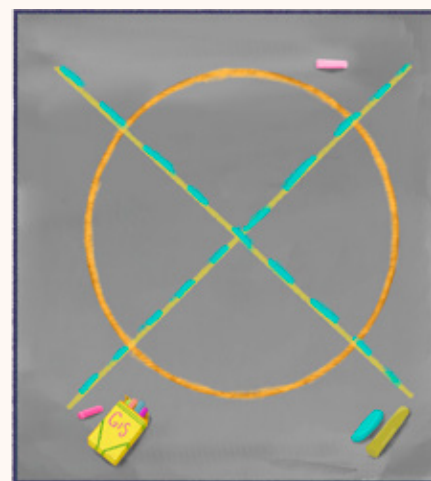
- ▶ 7 jugadores
- ▶ 4 cestos o canastos de 18 a 20 centímetros de diámetro y 20 a 25 centímetros de altura
- ▶ 21 pelotas de 5 centímetros de diámetro (deben ser de esponja o de cualquier material suave)
- ▶ 1 adulto



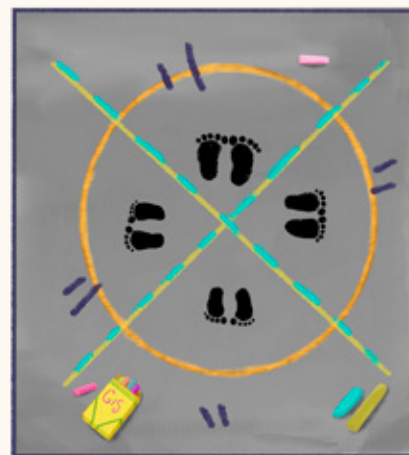


INSTRUCCIONES

1. Dibujen un círculo de 3 metros¹. Cada jugador escoge una aspa o reino del tablero.
2. En cada sección debe colocarse un jugador (4 entran al círculo).
3. Los 4 jugadores sostienen con ambas manos un canasto sobre su cabeza.
4. Los participantes que están dentro del círculo comienzan a girar o caminar dentro de su área (no deben agachar la cabeza ni invadir el área de otro compañero o compañera).



5. A los otros 3 jugadores que están fuera del círculo se les deben repartir 7 pelotas a cada uno.
6. Los 3 participantes pueden moverse libremente alrededor del círculo.
7. Los 3 jugadores lanzan las pelotas al mismo tiempo intentando que entren a cualquiera de los canastos; si fallan, deben recoger las pelotas e intentar de nuevo.
8. Gana quien primero meta todas sus pelotas a los canastos.
9. El adulto supervisa el juego y funge de árbitro o juez.

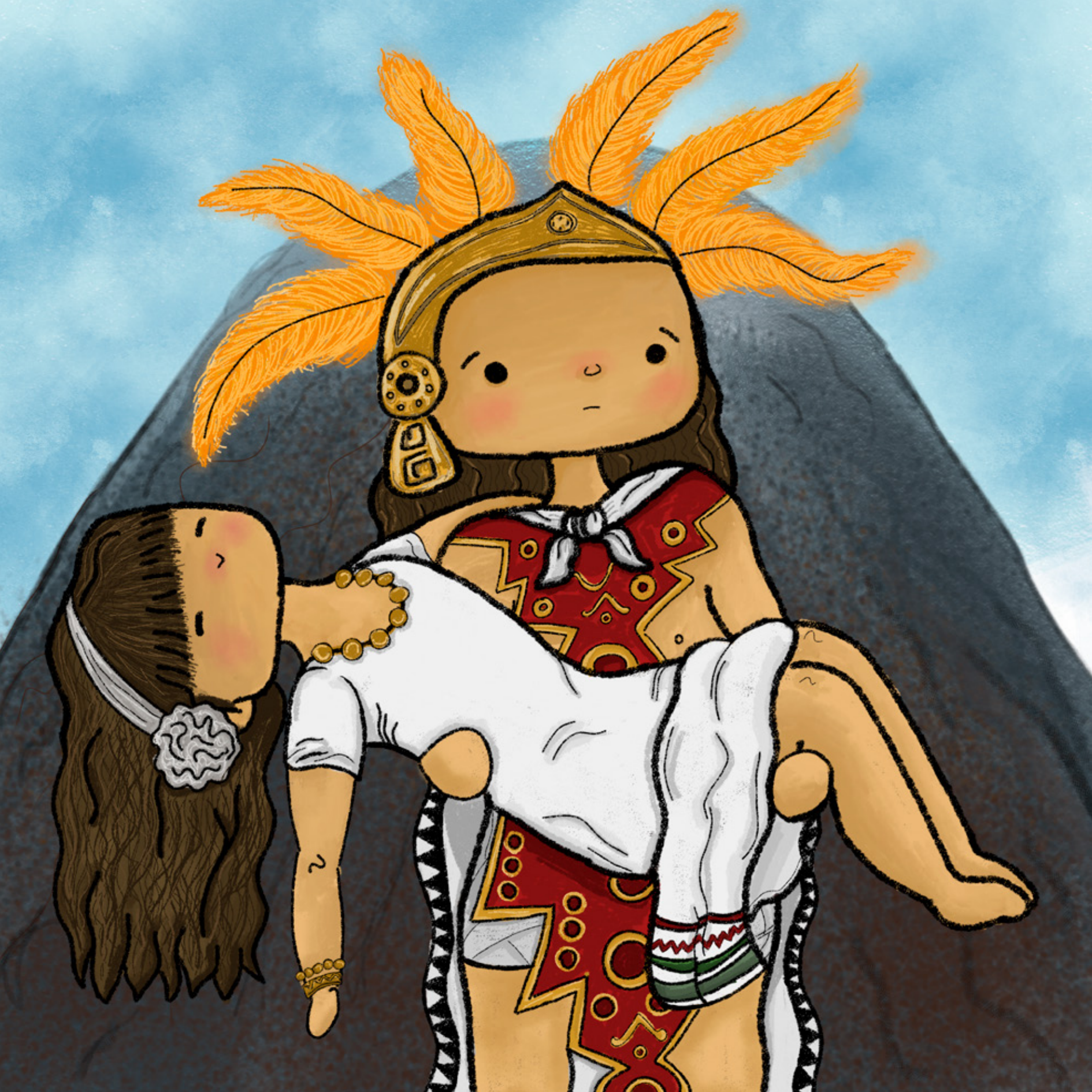


Ahora que ya sabes cómo jugar a los cuatro canastos, ¡vamos a divertirnos!

MILPA ALTA

Te voy a hablar un poco sobre el lugar donde nació el juego de los cuatro canastos. Es una de las 16 alcaldías de la Ciudad de México, además, es uno de los pocos lugares en la capital del país donde aún se conserva la lengua náhuatl. Desde hace más de 500 años, 9 pueblos han conformado a Malachtepec Momoxco, que es el nombre con el que se le conocía antes a Milpa Alta. Estos pueblos están rodeados de un gran bosque (el más grande que tiene la Ciudad de México) y de muchos volcanes inactivos. El más importante de todos ellos es el Teuhtli, del que se cuenta que también fue un guerrero enamorado de la princesa Iztaccíhuatl y que, al ver que ella y su amado Popocatepetl se convertían en volcanes, quiso el mismo destino para sí mismo.





LOS PUNTOS CARDINALES EN LA CULTURA NAHUA

En la antigua cultura nahua, los puntos cardinales tenían un significado profundo. Ángel María Garibay, un sacerdote estudioso del pensamiento nahua, nos dejó por escrito cómo los antiguos mexicanos dividían el mundo en cuatro zonas: norte, sur este y oeste.

El color de la zona norte era el negro y representaba la muerte, la sequedad, el frío y la noche. El azul era el color de la zona sur, allí reinaba la abundancia, la alegría y la vida. La zona este tenía el color rojo, pues de ahí venía la luz; era la zona de la vida, la alegría y la juventud. El color de la zona oeste era el blanco, ya que allí es donde se pone el sol; era una zona caracterizada por la abundancia, la paz y la tranquilidad.

No todas las culturas nahuas actuales siguen teniendo estas creencias. Muchos pueblos han transformado su visión del mundo o la han mezclado con otras, sin embargo, sí podemos encontrar en la

cultura nahua de Milpa Alta representaciones de los puntos cardinales que se alimentan de este simbolismo profundo. En el juego de los cuatro canastos, cada jugador que está dentro del círculo representa a un punto cardinal: norte, sur, este y oeste.

Al girar, lanzar las pelotas y caminar de un lado a otro, tus amigos y tú estarán representando un universo en permanente movimiento.

Interesante, ¿verdad?



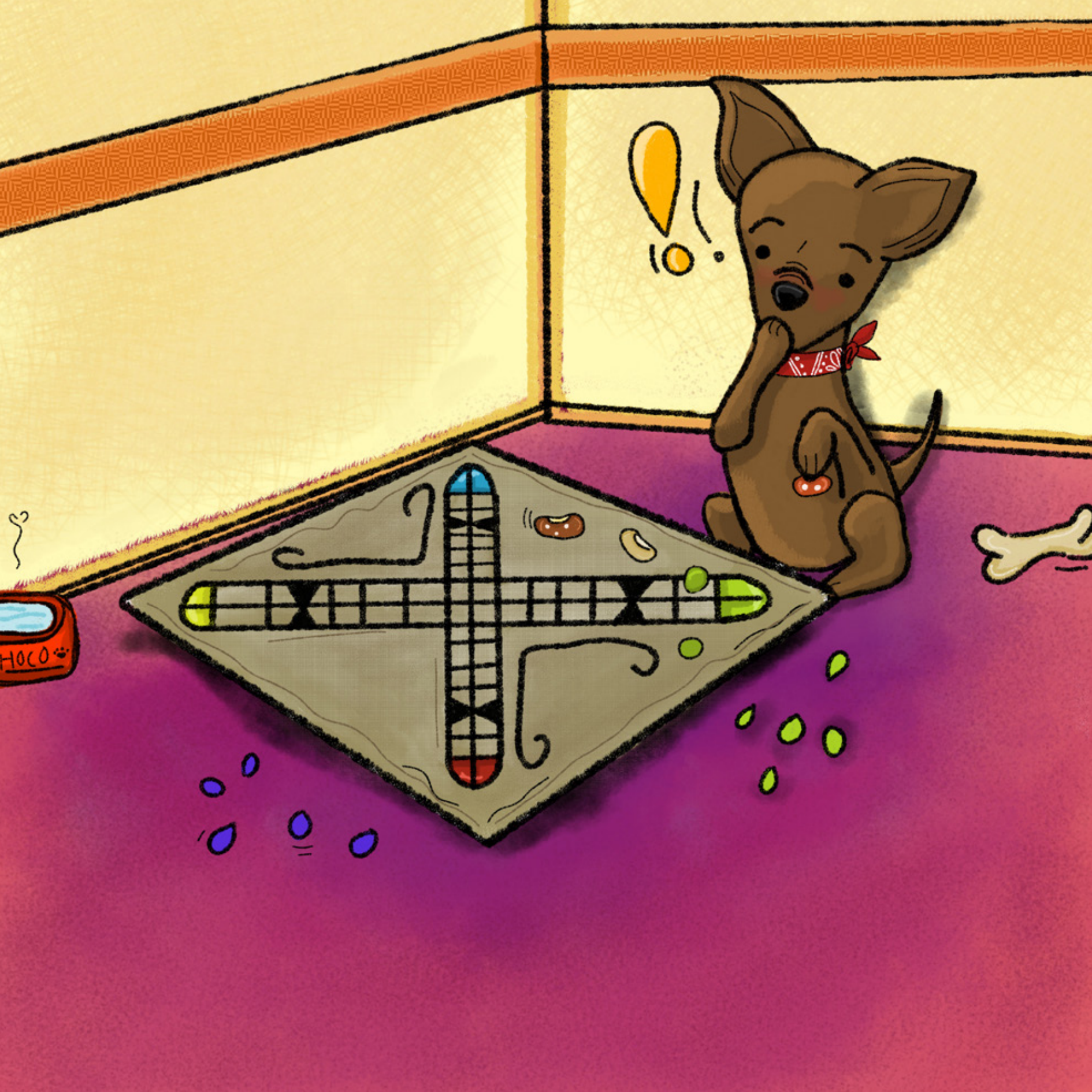
Patolli



Aún estamos en Milpa Alta. Después de jugar a los cuatro canastos y luego de tomarnos un descanso para probar el rico mole de San Pedro Atocpan, es hora de que conozcamos un juego de mesa que ha sobrevivido más de cinco siglos. Se trata del patolli, se parece mucho al backgammon o al parchis; si ya conoces estos otros juegos de mesa, no te será difícil aprender las reglas del patolli.



Al igual que los cuatro canastos, este es un juego que remite a la cosmovisión nahua de hace 500 años. Las 52 casillas representan los 52 años que componen un ciclo en el calendario mexica y las 5 semillas que se pueden usar como fichas aludían al dios Macuilxochitl (“Cinco flores” en náhuatl), quien era el dios de los juegos y las apuestas.



INSTRUCCIONES

1. Cada jugador escoge una aspa o reino del tablero.
2. Se inicia en la esquina derecha de cualquier aspa o reino.
3. El objetivo del juego es que todas tus semillas recorran las 52 casillas; quien lo logre primero será el ganador o la ganadora.
4. Cuando sea tu turno, toma los frijoles, agítalos con las manos y lánzalos sobre el tablero. Suma los puntos, esa será la cantidad de casillas que puedes avanzar. ¡Ojo!, si solo un frijol cae boca arriba y los demás caen boca abajo, algunos puntos cambian de valor: 2=10,

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

- ▶ 2 a 4 jugadores
- ▶ Un tablero de patolli
- ▶ De 1 a 5 semillas, monedas o fichas
- ▶ 5 frijoles (dados)

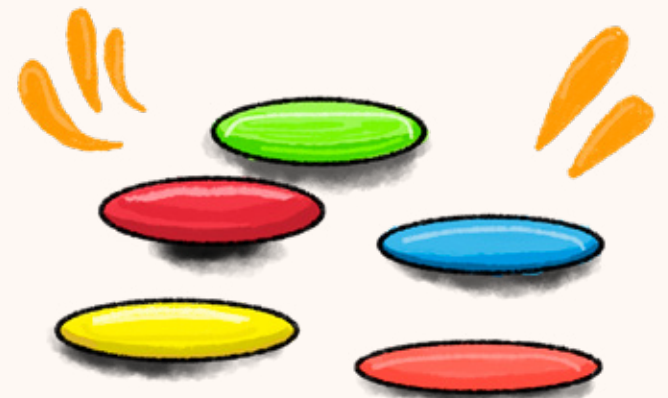
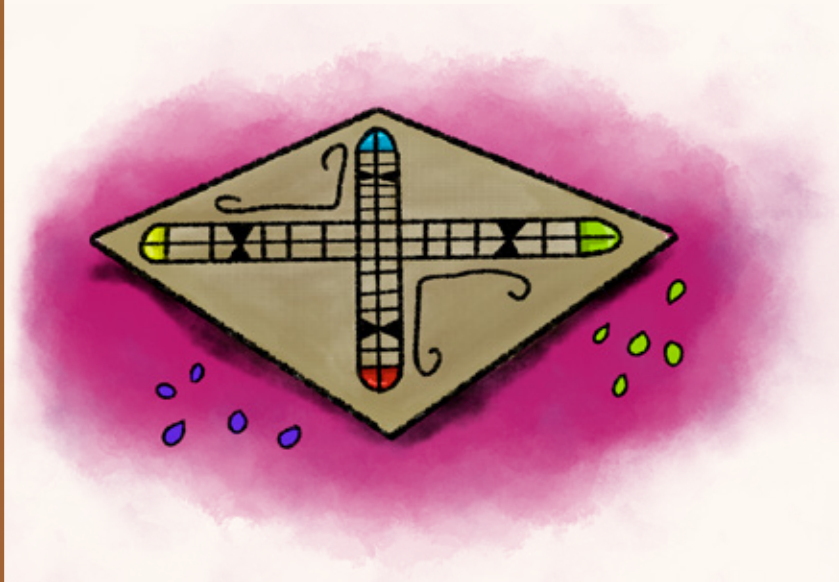


2-4

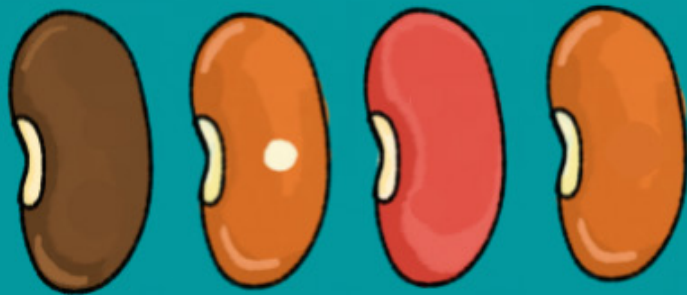


3=15, 4=20. No te preocupes, te dejo una tablita para que puedas calcular los puntos más fácilmente.

5. ¡Ten cuidado!, cuando una semilla o ficha está apenas por caer, cualquier tirada mayor a 10 puntos valdrá solo 1.
6. ¿Cómo se reparten los puntos de una tirada? Digamos que lanzaste tus frijoles o colorines y obtuviste 2, 3 y 5 puntos. Una opción es que repartas esos puntos entre tus fichas: si tienes 3 fichas en el tablero, una se moverá 2 casillas; otra 3 y la última 5; o si tienes 2 fichas, puedes hacer que una avance 2 y 3 casillas (en total 5) y la otra, 5. Lo importante es que distribuyas esos puntos respetando la tirada de los frijoles o colorines.



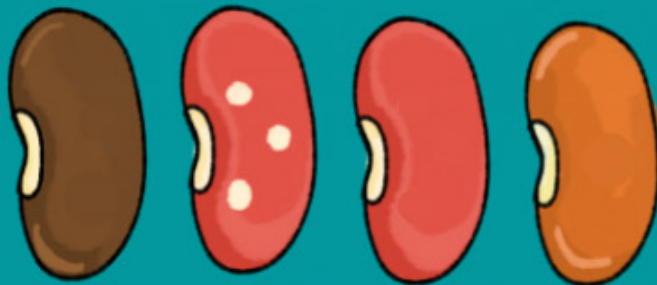
Tiradas probables:



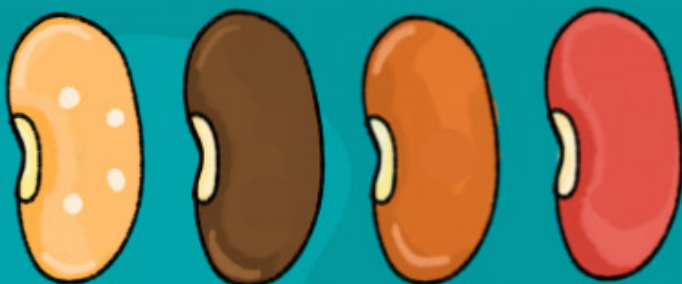
= 1



= 10



= 15



= 20



ALGUNAS REGLAS QUE LOS JUGADORES DEBEN ACORDAR AL INICIO DE LA PARTIDA:



- ▶ ¿Los participantes deben esperar a que la primera semilla termine el recorrido para introducir la segunda y así consecutivamente? ¿Pueden introducirlas en el momento en que ellos deseen? Eso lo deciden tus amigos y tú.
- ▶ ¿Qué ocurre cuando una ficha cae en una casilla que está ocupada por una ficha de otro? Pueden elegir que no ocurra nada, es decir que más de un jugador pueda estar en la misma casilla, o pueden elegir que la ficha que se encontraba primero allí sea regresada al inicio y tenga que volver a empezar su recorrido.
- ▶ ¿Hay casillas seguras? Pueden elegir que en algunas casillas las fichas no puedan ser sacadas del tablero, aunque la ficha de otro participante caiga ahí. Estas casillas seguras serían las marcadas por

el Nahui Ollin (las que tienen triángulos) y las cuatro casillas centrales. Igualmente, si un mismo jugador coloca dos de sus fichas en la misma casilla, esta sería una casilla segura.

► ¿Cómo terminan las fichas su recorrido? Pueden elegir que las semillas o fichas terminen su recorrido aunque les sobren puntos o que solo salgan con la puntuación exacta.



**¿Te pareció complicado el patolli?
¡Tranquilo!, cuando empieces a
jugar verás que no lo es.**





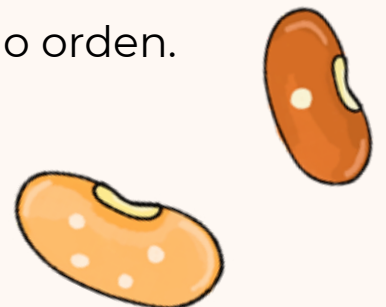
ARMA TU TABLERRO Y DADOS

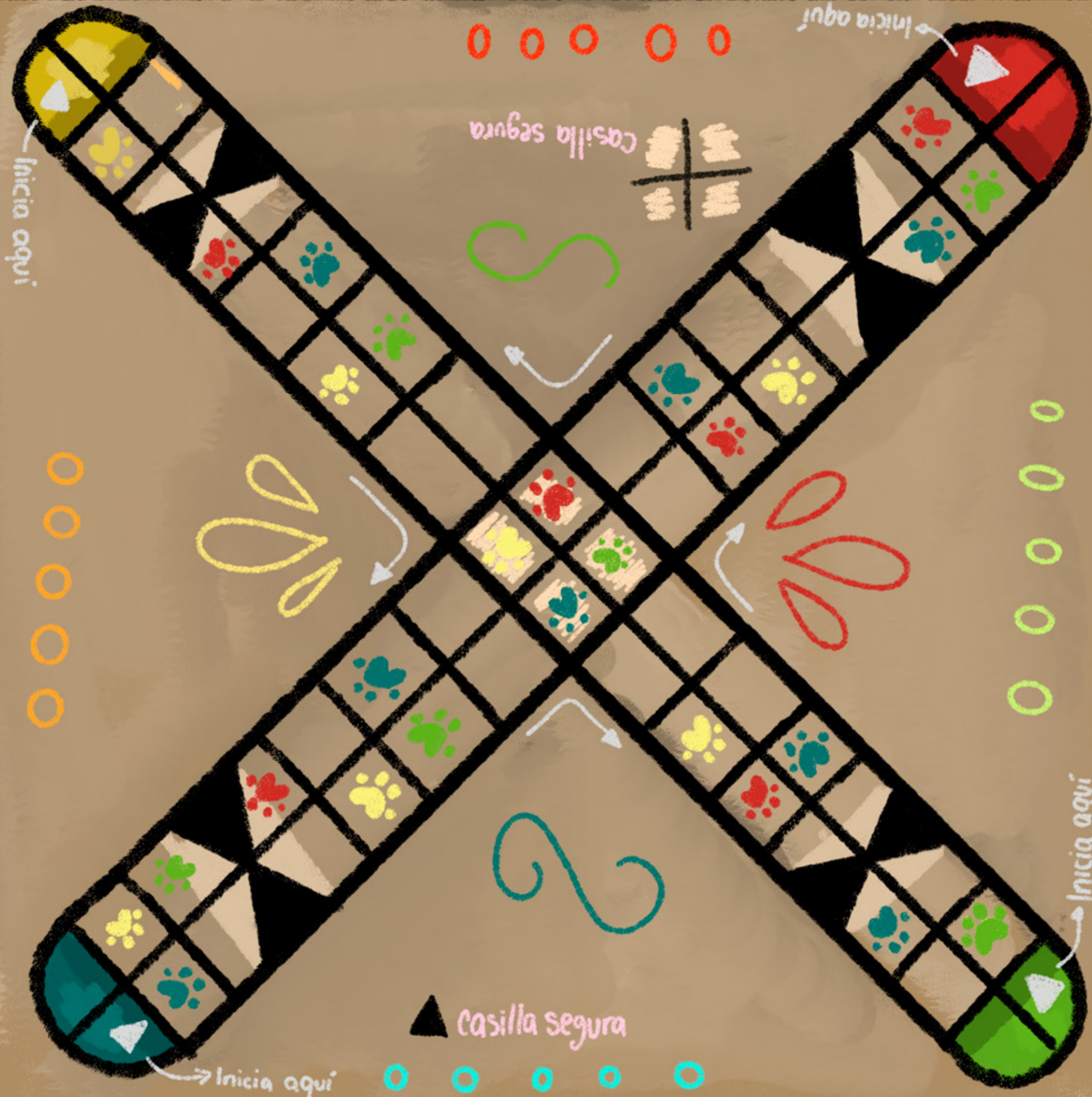


Puedes imprimir y decorar tu tablero para jugar patolli en casa. También puedes pegarlo sobre cartón o una tabla de madera para que sea más resistente, incluso puedes enmascararlo para que sea a prueba de agua.

Para crear tus dados, toma 5 frijoles de la alacena o consigue 5 colorines en tu patio. Con pintura o corrector de pluma dibuja un punto al primer frijol, dos al segundo, tres al tercero, cuatro al cuarto y cinco al quinto. En el caso de los colorines, con la ayuda de un adulto, hazles hoyos pequeños en una de sus caras en ese mismo orden.

¡Ya sean colorines o frijoles, tus dados estarán listos!





Inicia aqui

0 0 0 0 0

Casilla segura



Inicia aqui

0 0 0 0 0

0 0 0 0 0

Inicia aqui

▲ Casilla segura

Inicia aqui

0 0 0 0 0

LOS INFORMANTES DE SAHAGÚN

Poco después de la conquista de Tenochtitlán, los frailes franciscanos llegaron al continente americano. Uno de ellos, fray Bernardino de Sahagún, se preocupó por escribir sobre la forma de vida de las personas que vivían aquí. Para ello, se dedicó a entrevistar y conversar por años con nobles mexicas. Estos fueron los famosos informantes de Sahagún. Además, muchos alumnos del fraile, también de origen indígena, enriquecieron los testimonios con sus propios comentarios y observaciones.

Así se escribió la *Historia general de las cosas de la Nueva España*. Es una obra muy larga, formada por muchos libros. En el libro VIII, que se ocupa de la vida de los señores y los gobernadores, los informantes de Sahagún nos regalaron una descripción sobre el patolli, por lo cual sabemos que es un juego muy antiguo, con más de 500 años de edad:

Era un juego, como de dados; hacían en un petate una cruz pintada, llena de cuadros, semejante al juego de alquerque , o castro, y puestos sobre el petate, sentados, tomaban tres frijoles grandes, hechos ciertos puntos en ellos, y dejábanlos caer sobre la cruz pintada, y de allí tenían su juego con que perdían y ganaban joyas, y otras cosas...

¡No te preocupes!, tus amigos y tú no tienen que apostar nada para pasar muchas horas de entretenimiento con el patolli.

¿Sabías que...?

Desde hace más de una década se realiza el Campeonato Nacional de Juegos de Destreza Mental en Michoacán? Ahí, los competidores se enfrentan en la pitarra, el quince, el patolli y otros juegos tradicionales que requieren concentración e inteligencia.



Malakachnenehmiltlistli o control de argolla



Ahora subimos a San Luis Potosí, específicamente a la región de la Huasteca. La ventaja de no tener pelito es que puedo soportar mejor el calor húmedo que hace en este lugar. ¡En el verano, alcanza los 45° centígrados! Mientras estamos aquí, no olvides tomar mucha agua y regalarme una poca para mantenernos hidratados.

A los niños de esta región les gusta jugar *malakachnenehmiltlistli* o, como diríamos en español, controlar la argolla. Lo juegan durante sus recreos, cuando llegan de la escuela a su casa, e incluso en eventos y competencias. Ahora te voy a explicar cómo puedes practicarlo en tu casa o escuela.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

- ▶ Una argolla o aro que tenga de 40 a 50 centímetros de diámetro; los niños en la Huasteca elaboran sus aros con bejuco, (madera que encuentran en su entorno)
- ▶ Una vara de árbol (líjala, no te vayas a astillar)
- ▶ Un terreno amplio, plano y sin obstáculos





¡Es muy fácil y divertido este juego!

INSTRUCCIONES

- 1. Decide cuál será la meta.**
- 2. Debes empujar el aro con la vara para que ruede.**
- 3. Tienes que encontrar el equilibrio ideal para que el aro no se caiga; si cae, debes volver a empezar.**
- 4. Si juegas con amigos y amigas, podrán competir para ver quién llega primero al final.**
- 5. Los jugadores y las jugadoras más hábiles pueden correr mientras empujan el aro y así llegar más rápido y ganar.**

LA HUASTECA POTOSINA

Te voy a hablar un poco más sobre este bello lugar. La Huasteca potosina está habitada por comunidades teenek, nahuas y pames. Los municipios que la componen son: Aquismón, Axtla de Terrazas, Ciudad Valles, Coxcatlán, Ébano, El Naranjo, Huehuetlán, Matlapa, San Antonio, San Martín Chalchicuautla, San Vicente Tancuayalab, Tamasopo, Tamazunchale, Tampacán, Tampamolón Corona, Tamuín, Tancanhuitz de Santos, Tanlajás y Tanquián de Escobedo.

Como muchos pueblos indígenas de México, los pueblos que viven en la Huasteca potosina se dedican a la agricultura. Desde hace unas décadas, la naranja es su principal cultivo. Año con año, mucha gente viaja aquí, pues en esta zona se encuentran espacios naturales de gran belleza como: el Sótano de las Golondrinas, la Reserva de la Biosfera Sierra del Abra Tanchipa, la Cascada de Tamul y la laguna de la Media Luna.

Juego de aros



Este es un juego que les encanta a los pequeños de aquí mismo, la Huasteca potosina. Aunque en estas comunidades son las niñas quienes más suelen jugarlo; en casa, tus amigos, tus amigas y tú pueden divertirse por igual.

Como el *malakachnenehmiltlistli*, el juego de aros requiere concentración y destreza.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

- ▶ 1 o más jugadores
- ▶ Aros de diferentes tamaños (en la Huasteca potosina se elaboran con bejuco)
- ▶ Estacas de madera o conos
- ▶ Un espacio de juego amplio y sin obstáculos (parque, jardín, patio, campo).



INSTRUCCIONES

1. Con la ayuda de un adulto, coloquen las estacas o los conos.
2. acuerden el valor de cada aro (los más pequeños pueden valer más puntos porque son más difíciles de insertar).
3. Desde cierta distancia, lancen los aros intentando que entren en las estacas o conos.
4. Cuando hayan terminado, sumen los puntos, quien haya juntado más será el ganador.



LOS TEENEK

¿H abías oído hablar de ellos? ¿No?, bueno, te contaré rápidamente quiénes son. También les llaman “huastecos”, aunque no son el único pueblo indígena que vive en esta región. A pesar de que se encuentran muy lejos de la península maya, su lengua está emparentada con las lenguas mayenses. Los teenek son célebres también por su gastronomía, pues preparan un tamal gigante al que denominan “zacahuil”, que va envuelto en hojas de plátano y que se come usualmente en días de fiesta.



LOS NAHUAS HUASTECOS

Podemos encontrar pueblos nahuas en Guerrero, Puebla, Ciudad de México, Tlaxcala y otros estados y regiones del país. Algunos de ellos habitan en la Huasteca, tanto en la potosina como en la veracruzana. Los nahuas huastecos se llaman a sí mismos *macehualmeh*, que puede traducirse como campesino o persona. Asimismo, llaman *coyomeh* o coyotes a las personas externas que no pertenecen a sus comunidades ni a ningún pueblo indígena.



LOS PAMES

También vive en la Huasteca potosina, de forma similar a los teenek. El pueblo pame cree en el Dios del Trueno, el cual tiene poder sobre la naturaleza y merece el mayor de los respetos; además, creen que en cada río o cuerpo de agua vive el “encantado”, un ser que cuida de este vital recurso. Los pames afirman que si este abandona el cuerpo de agua, irremediablemente se secará.

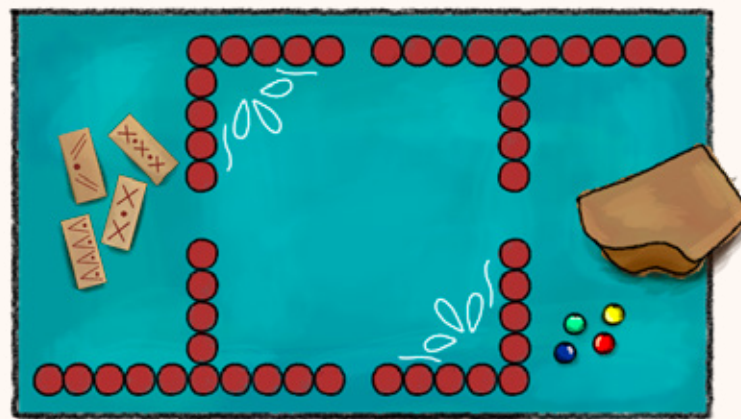


Juego de quince

Ahora estamos en el norte del país. Hemos venido a la Sierra Tarahumara, en Chihuahua. Estos bosques de cedro, pino y encino que ves son el paisaje que rodea a las comunidades indígenas que dan nombre a este lugar. Los tarahumaras, o como ellos se llaman a sí mismos, los raramurí, se entretienen con el *juego del quince*, el cual hemos venido a aprender para pasar horas increíbles. Los raramurí dibujan el tablero en el suelo, pero tú en tu casa puedes hacer una versión pequeña como juego de mesa.

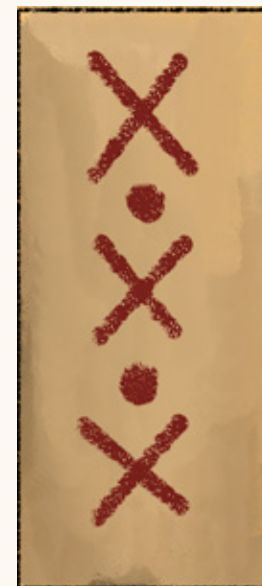
¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

- ▶ Un tablero de quince
- ▶ 4 palillos de quince
- ▶ Fichas o monedas
- ▶ Una piedra plana



INSTRUCCIONES

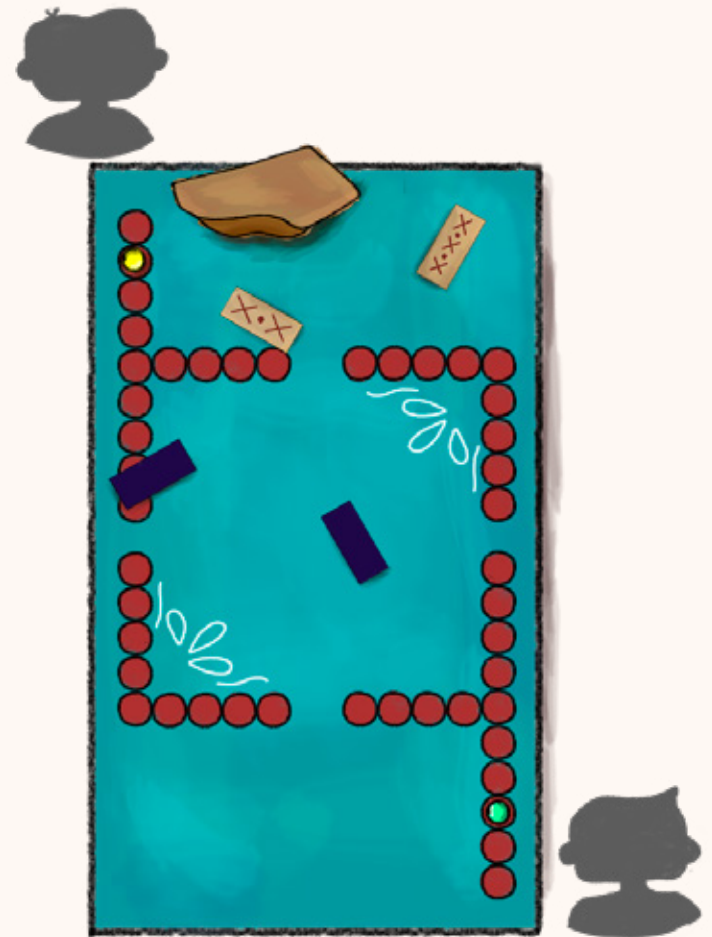
1. Los jugadores, representados por una ficha o moneda, recorren el tablero en sentido opuesto, de modo que puedan cruzarse. Cada jugador puede tener más de una ficha o moneda si quieren que el juego dure más.
2. El objetivo es recorrer los cuatro lados del tablero y volver a tu punto de partida. ¡Gana el primero que complete el recorrido!



3. Para avanzar, se lanzan los palillos contra una piedra plana, estos caerán boca arriba o boca abajo. Los puntos obtenidos para el avance se interpretan según la tabla que te dejo en la siguiente página.

4. ¡Ojo!, si el otro jugador cae exactamente en el lugar donde te encuentras, debes volver a iniciar el recorrido.

5. Al tirar los palillos, cuando te falte solo un lado por recorrer, es decir, cuando te queden solo 15 casillas por saltar, los únicos puntos que valdrán serán el 1, 2 y el 3 (las demás combinaciones no contarán y perderás tu turno).



Cuánto valen los palitos?



= 2



= 5



= 3



= 6



= 14



= 4



= 10



= 15

LOS RARÁMURI

Este pueblo indígena que habita en el noroeste del país se dedica a la agricultura y a la crianza del ganado vacuno. Si bien la indumentaria tradicional varía de región en región, por lo general, las mujeres usan una falda con muchos pliegues llamada *sipúchaka* y una blusa holgada que recibe el nombre de *mapá-chaka*; mientras que los hombres visten camisa y calzón de manta. Su vestimenta es muy famosa porque usan colores muy brillantes. Los raramurí también son famosos porque algunos de ellos se han vuelto grandes corredores que han ganado maratones internacionales. Tal es el caso de María Lorena Ramírez, una mujer tarahumara que ganó el UltraTrail Cerro Rojo en 2017, vestida con su *sipúchaka* y con huaraches.

¿Tú corres rápido? ¡Yo soy el más veloz de todos los xolos!

HAZ TU PROPIO TABLERO Y PALILLOS

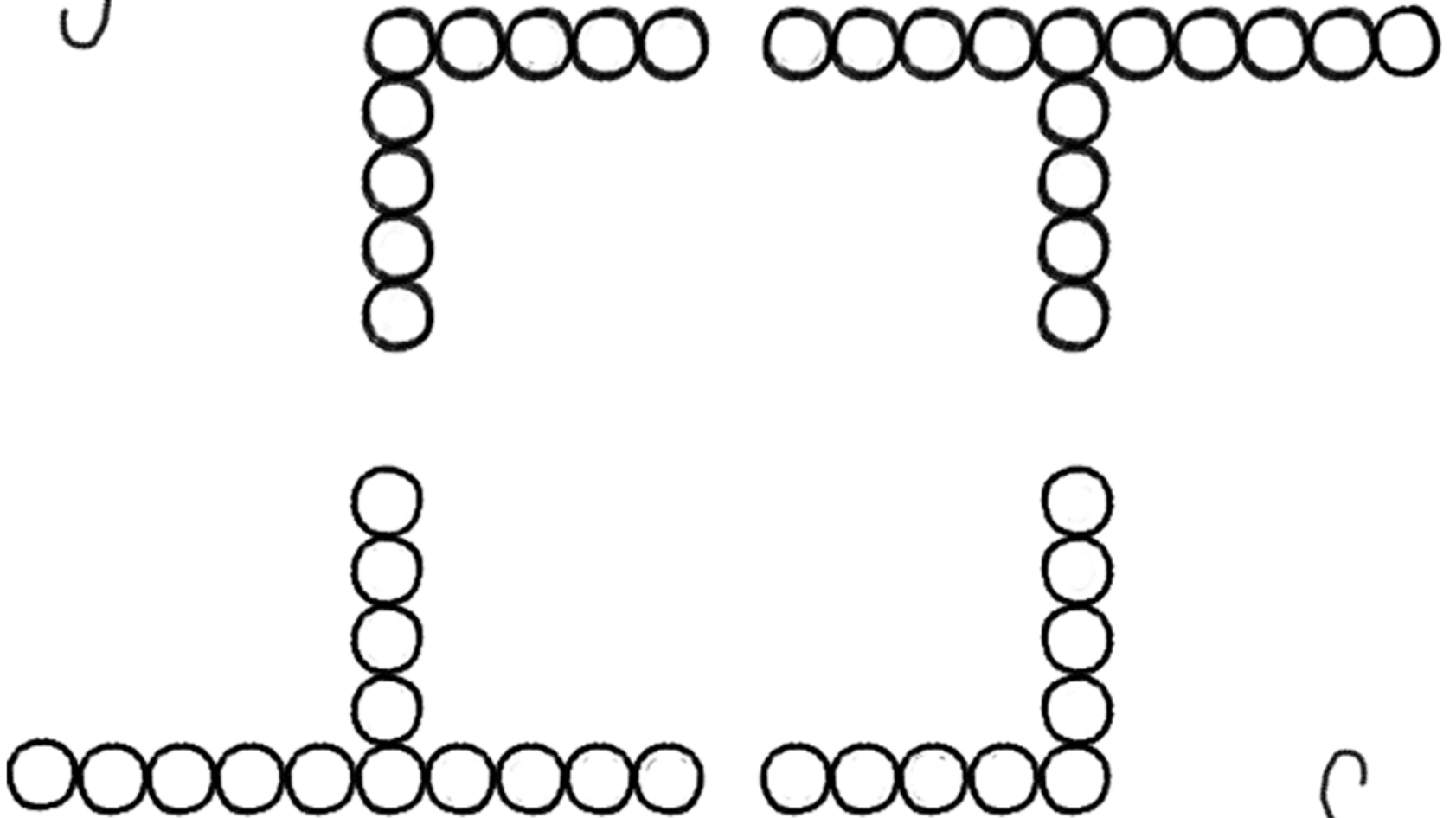


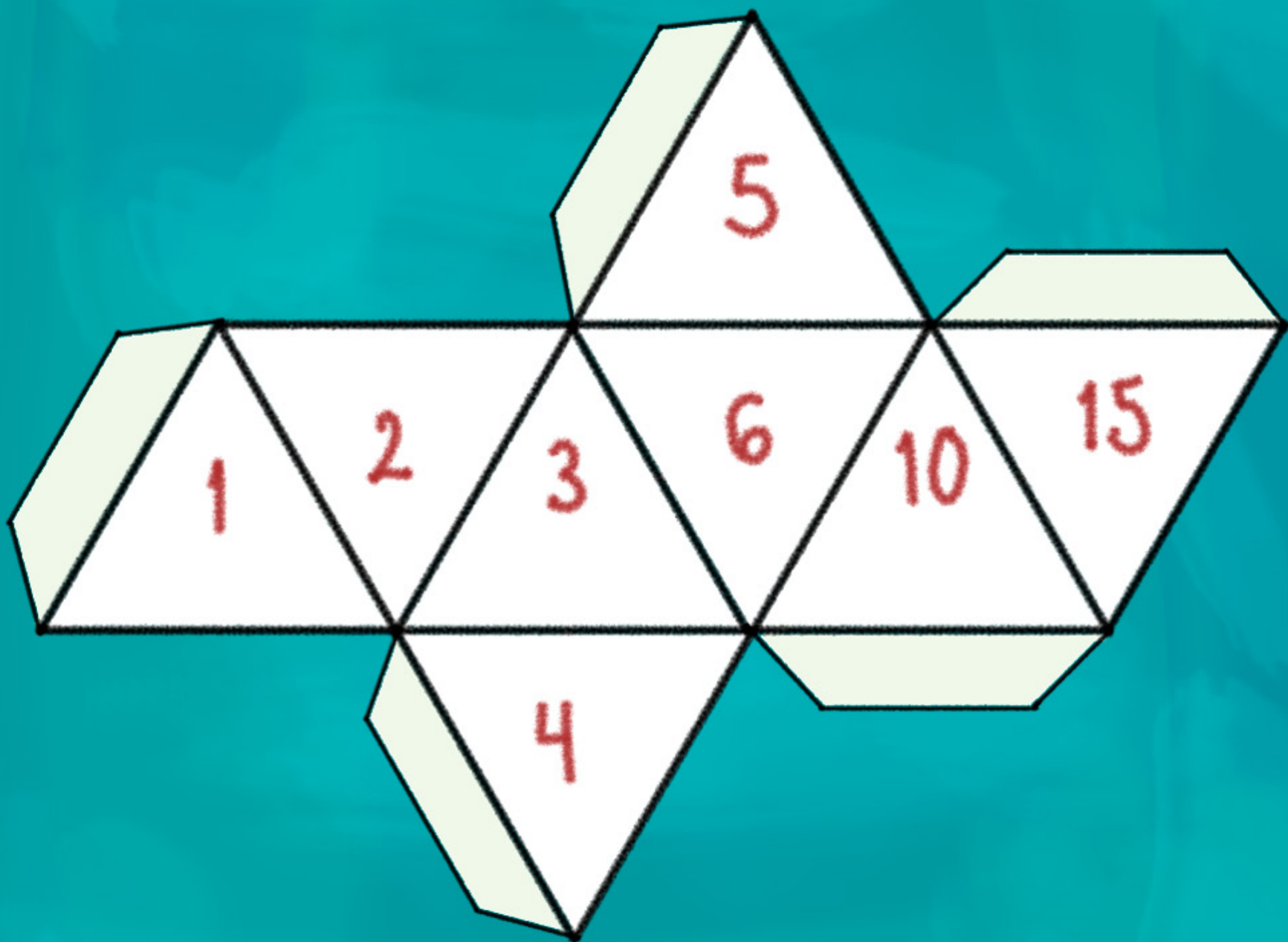
Esta plantilla la puedes imprimir, colorear y pegar en un cartón o tabla de madera. ¡Ahora tienes tu propio tablero de quince!

¿Cómo elaborar tus palillos? Los puedes hacer con la ayuda de un adulto: corten un palo de madera por la mitad, las dimensiones de cada palillo deben ser 15 centímetros de largo, 3 centímetros de ancho y 2 centímetros de grosor. En la cara plana del palillo dibuja los patrones que aparecen en la tabla de los puntajes. Píntalos a tu gusto.

Si no te es posible elaborar tus propios palillos, también puedes armar un dado de papel o cartulina. Debe ser un dado con ocho caras, así que en realidad será un octaedro. Aquí también te dejo la plantilla.

(Poner la plantilla de un octaedro que tiene los siguientes números en su cara: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10 y 15).





¿Sabías que...?

Otros pueblos indígenas también se divierten con el juego del quince, aunque puede que lo jueguen de formas ligeramente distintas? En los pueblos purépechas, que viven en Michoacán, a este juego lo llaman *k'uillichí chanakua*, el juego de los palitos que suenan.



La pelota mixteca

Hemos viajado a toda velocidad del norte al sur del país. Bienvenido a la sierra de Oaxaca, donde pasaremos momentos increíbles practicando la pelota mixteca. Este juego tiene origen prehispánico, pero se ha transformado a lo largo de los siglos. Es muy común que en las comunidades mixtecas se practique como parte de una fiesta patronal. Así que prepárate, porque no solo jugaremos, también bailaremos y comeremos.

¡Va de buenas! ¡Que la pelota siga botando!



¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

- ▶ 2 equipos de 5 jugadores cada uno, por eso, a cada equipo también se le dice quinta
- ▶ 1 o 2 *chazeros* (jueces o árbitros)
- ▶ Un terreno de juego, al que llamaremos patio o pasajuego, suele medir de 8 a 11 metros de ancho por 100 o 120 metros de largo
- ▶ Una pelota de hule de 900 gramos y 12 centímetros de diámetro
- ▶ Una piedra de saque, ubicada en un extremo del pasajuego
- ▶ Un guante para cada jugador, elaborado con capas de piel de res y clavos o estoperoles (este llega a pesar hasta 6 kilos y algunos jugadores lo decoran con pintura de aceite y escribiendo sus apellidos en él)

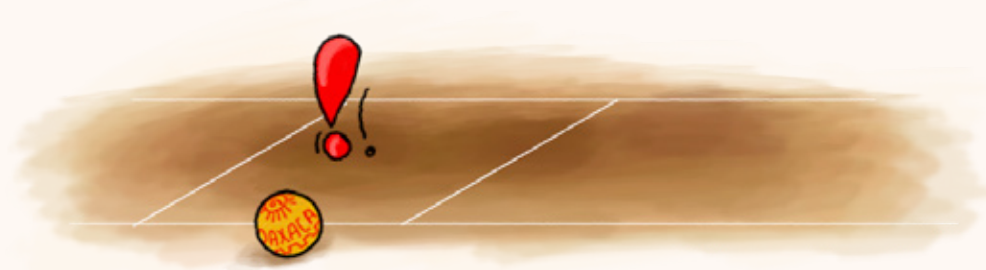


INSTRUCCIONES

1. Se echa un volado para decidir qué equipo empieza.
2. La quinta que inicia bota la pelota contra la piedra de saque, esto para que tome vuelo.
3. Cuando la bola baje se debe lanzar en dirección al cajón.
4. Los jugadores del equipo contrario golpean la pelota con el guante para regresarla.



5. Si un equipo deja caer la pelota al suelo o sale del pasajuego, pierde un punto.
6. Los chazeros vigilan que el juego se desarrolle correctamente y llevan la cuenta de los puntos.
7. Los puntos se cuentan como en el tenis: 15, 30, 40 y tanto o juego.
8. El primer equipo que gane tres juegos es el vencedor.



LOS MIXTECOS Y OTRO PUEBLOS ÍNDIGENAS DE OAXACA

Los mixtecos se llaman a sí mismos “Ñuu Savi”, que significa “pueblo de la lluvia”. Viven entre la Sierra Madre del Sur y la Sierra Madre de Oaxaca. Su región se divide en tres zonas: baja, alta y costa.

Un buen porcentaje de su población ha migrado a otros estados y fuera del país. Por eso, hoy la pelota mixteca también se practica en California, Estados Unidos; donde las comunidades migrantes de Oaxaca heredan de generación en generación este juego como una manera de mantener viva su identidad. Además, aunque tradicionalmente la pelota mixteca era jugada solo por hombres, las mujeres han comenzado a integrarse a esta costumbre.



LOS JUEGOS Y LA MIGRACIÓN

¿Te habías detenido a pensar qué lleva consigo una persona que migra? Los migrantes no solo cargan con algunas pertenencias, sino que también traen consigo sus recuerdos, sus cariños y su cultura. Dentro de la cultura, van los juegos. ¡Así es!, los juegos también migran. Por esta razón, aunque la pelota mixteca se originó desde hace mucho tiempo en esa región de Oaxaca, comenzó a jugarse en muchas partes de esa entidad y del país cuando varias comunidades indígenas de ese estado empezaron a migrar en grandes grupos.

Sabemos que en 1939 se jugaba en la Ciudad de México, en los terrenos donde ahora se encuentra el Hospital General Dr. Rubén Leñero. No solo eso, en 1950, diversas sociedades oaxaqueñas que habían migrado a la capital se organizaron mediante el tequio (más adelante te explico este término) y crearon el pasajuego Balbuena, donde no solo podían reunirse a jugar pelota mixteca, sino que también

podían realizar sus festejos y practicar otras de sus tradiciones. De esta manera, los migrantes conservaron sus lazos con las culturas de las que provenían, al mismo tiempo que formaban nuevos vínculos en su nuevo lugar de residencia.

¿QUÉ ES EL TEQUIO?

El tequio son los trabajos que los miembros de una comunidad indígena realizan por el bien común sin que se les dé una retribución económica por ello. El tequio puede ser construir un camino, pintar la escuela, limpiar una plaza, entre muchas otras actividades que buscan mejorar la vida comunitaria. Es obligatorio participar en el tequio, pues se trata de un compromiso con la comunidad en la que se vive. Si todos trabajamos por el bien de todos, podríamos vivir mejor.

No suena nada mal, ¿cierto?

La matatena (piedritas)



¿No te has cansado de ir de un lugar a otro? Yo la verdad ya, ¿qué te parece si tomamos un descanso antes de continuar nuestro viaje? Vamos a aprovechar este tiempo para jugar a la matatena. Es un juego muy popular que se practica en toda la República. Yo la conocí cuando era apenas un cachorro y sigue siendo uno de mis juegos favoritos.

La matatena es un juego de coordinación motriz muy popular entre las niñas y los niños desde hace generaciones. Si puedes, pregúntale a tu mamá, a tu papá o a tus abuelitos si también jugaban matatena cuando tenían tu edad. Seguro has visto a tus compañeros y compañeras jugar *jacks* (como también se le llama) en la escuela durante el recreo.

Lo mejor de ella es que puedes jugarla a solas o con amigos.

INSTRUCCIONES

1. Siéntate en cucullas.
2. Pon las piezas de plástico en el piso, delante de ti o en el centro del círculo que hayas formado con otros jugadores.
3. Lanza la pelota al aire.
4. Antes de que la bola caiga, recoge una de las piezas.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

- ▶ 1 o más jugadores
- ▶ Cinco piezas de plástico o huesos de chabacano
- ▶ Una pelota pequeña que rebote



5. Debes atrapar la pelota antes de que caiga en el piso para quedarte con las piezas que hayas recogido.
6. En la siguiente ronda, puedes recoger dos piezas; en la siguiente, tres y así hasta que los jugadores acuerden que es posible intentar agarrarlas todas en un solo intento.
7. Si juegan entre varios, gana quien recoja más.



UN JUEGO MUY ANTIGUO

Se cree que la matatena se inventó en Egipto hace mucho, mucho tiempo. En un inicio se jugaba con nudillos de ovejas, que se cortaban en pedazos pequeños y medio redondeados. De ahí que, en inglés, a la matatena se le conozca como *knucklebones*, que significa “nudillos”. Los arqueólogos sospechan que este juego se originó en Asia, junto con los dados. Sófocles, un escritor de la Antigua Grecia, nos cuenta que fue Palamedes quien le enseñó a jugar matatena a los soldados griegos durante la Guerra de Troya.

Se cree que diferentes variantes del juego ya existían en el territorio mesoamericano antes de la llegada de los europeos. Se registra que, antes del siglo XVI, los tarahumaras ya usaban nudillos como dados y los tohono o’odham (un pueblo indígena que habita en el norte de México y el estado de Arizona, Estados Unidos) los usaban para un juego llamado *tan-wan*. Hoy por hoy, diferentes versiones de la matatena se juegan en todos los continentes del mundo. En cada lugar, recibe un nombre diferente. En América Latina, se le conoce también como “payaya” en Chile, “yaquis” en Cuba y “macateta” en Ecuador, por mencionar algunos nombres de este famoso y divertido juego.

¿Sabías que...?

La palabra matatena es de origen náhuatl.

Proviene de dos vocablos: *maitl* que significa “mano” y *tlatema* que significa “arrojar”.



Maíz al hoyo



Luego de un merecido descanso, hemos viajado hacia el sureste de nuestro país. Estamos en una zona montañosa, poblada de bosques de pino y donde casi todos los días llueve y se puede disfrutar del petricor, es decir, del olor a tierra mojada.

Estamos en los altos de Chiapas, en un pueblo tsotsil. ¡Pero qué frío hace! A veces es muy difícil ser un xolo y no tener pelito... Mientras estemos aquí, deberíamos usar un buen suéter de lana, ese material maravilloso que usan los tsotsiles para confeccionar sus chamaras y naguas.

Siempre que visito este bello lugar, juego maíz al hoyo. Nada más hay que esperar a que los niños vuelvan de la escuela o de ayudar en el trabajo de campo.



INSTRUCCIONES



¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

- ▶ 2 jugadores (mayores de 6 años)
- ▶ Dos mazorcas (diferente color)
- ▶ Un área de tierra planita y limpia (sin obstáculos)

1. Marca en la tierra una línea recta que mida de 2 a 3 metros (más o menos seis pasos largos).
2. Al final de la línea, cava un hoyo de entre 5 y 7 centímetros de diámetro con una profundidad de 5 a 10 centímetros (tu puño debe caber en el hoyo).
3. Los jugadores se ponen detrás de la línea y se turnan para lanzar los granos de maíz.





4. Cuando sea tu turno, desprende uno de los granos de la mazorca y lánzalo intentando que entre en el hoyo que cavaron.

5. Gana el primero que meta un grano al hoyo.

6. Su premio es quedarse con todo el maíz que hayan lanzado hasta ese momento.



LOS TSOTSILES

Son un pueblo indígena que vive en los altos de Chiapas, en las comunidades de El Bosque, Chalchihuitán, Chamula, Chenalhó, Huixtán, Mitontic, Zinacantán, Larráinzar, Pantelhó, Huitiupán, Simojovel de Allende, Totolapa, Jitotol, Pueblo Nuevo Solistahuacán, Bochil, Ixhuatán, Soyaló, Venustiano Carranza, Ixtapa, Teopisca y San Cristóbal de Las Casas.

Los tsotsiles hablan variantes del maya. Se dedican a la agricultura, y sus fiestas más importantes son las relacionadas a los santos y el carnaval. Debido a las dificultades que enfrentan para cultivar en sus tierras que no son de muy buena calidad, muchos hombres tsotsiles salen de su región para trabajar en las cafetaleras del Soco-nusco y muchas mujeres tsotsiles apoyan a la economía familiar con la venta de productos artesanales.

EL ALMA Y EL MAÍZ

Para los tsotsiles es muy importante el cultivo del maíz, pues es su principal sustento. Se admira a las personas que trabajan mucho la tierra y que, por lo tanto, cultivan mucho maíz, pero no solo eso, este pueblo indígena cree que el alma es algo que se adquiere a través de la educación. Para ellos, el alma alcanza su madurez cuando los niños y jóvenes se han convertido en buenos cultivadores de mazorcas.



Pash Pash



Seguimos en Chiapas, pero ahora nos encontramos en la región del Soconusco, una zona exuberante y con tierras fértiles. Aquí vive una comunidad mam que me ha enseñado a jugar *Pash Pash*, un juego para divertirse entre muchos amigos y amigas. ¡Para jugarlo vas a necesitar a todos tus vecinos o a toda tu familia! Es ideal para una tarde de domingo, cuando estén todos desocupados y con ganas de pasar tiempo juntos.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

- ▶ **25 a 30 jugadores (al menos un adulto para que supervise el juego).**
- ▶ **Un espacio amplio, plano, sin obstáculos (de preferencia, al aire libre)**
- ▶ **Una pelota de pash pash**



INSTRUCCIONES

1. Los jugadores y las jugadoras forman un amplio círculo. Para ello, pueden tomarse de las manos y estirar sus brazos hacia los lados para agrandarlo. Una vez que hayan creado un círculo grande, pueden soltarse (debe tener entre 20 y 25 metros de diámetro).
2. Un jugador se coloca en el centro, él será el repartidor.
3. El repartidor golpea la pelota con la mano, lanzándola hacia uno de los jugadores.





4. El participante debe regresar la pelota al repartidor golpeándola también con la mano y evitando que caiga al suelo; si cae es eliminado.
5. El repartidor lanza ahora la pelota al siguiente jugador, según la dirección de las manecillas del reloj.
6. Gana quien quede a solas con el repartidor.



¿Es posible jugar este juego con menos personas? Sí, pero mientras más sean, ¡será más divertido!

LA COMUNIDAD MAM

Los mam o mames viven en varias zonas de Chiapas, Campeche y Quintana Roo. Ellos se llaman a sí mismos *winaq qo'*, que en su lengua significa “nuestra gente”. Los mam creen que el mundo fue creado tres veces; en la tercera ocasión, un hombre y una mujer fueron salvados de un diluvio que los dioses habían provocado para lavar la tierra. En esa gran lluvia también se formaron los ríos, las lagunas, las barrancas y los cerros, que son para los mam sitios sagrados donde es posible conectarse con la naturaleza.

Cuando las personas de esta comunidad juegan *pash pash* visten camisa y calzón de manta, amarran un pañuelo rojo en su frente, se ciñen una cinta roja en la cintura y se ponen huaraches de cuero. Al ganador del *pash pash* lo homenajean y lo hacen sentir una persona muy valorada por su comunidad.

ELABORA TU PROPIA PELOTA DE PASH PASH



Los mam me han dicho que el *pash pash* se llama así por el ruido que hace la pelota al ser golpeada por los jugadores. Este característico sonido se debe a que la pelota está cubierta de hojas secas de maíz.

Ahora te enseñaré cómo preparar tu propia pelota de pash pash.

¿QUÉ NECESITAS?

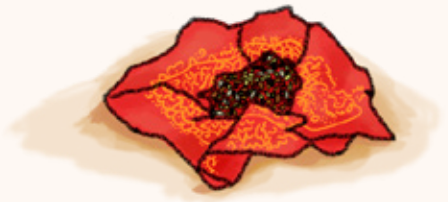
- ▶ Una teja o una piedra plana de aproximadamente 6 centímetros de diámetro y de 1 a 2 centímetros de gruesa
- ▶ Tiras de hojas de maíz secas de 1 a 2 centímetros de ancho
- ▶ Mecahilo o cualquier lazo

INSTRUCCIONES

1. Remoja las tiras de hojas de maíz para que puedas doblarlas con facilidad.
2. Cubre la teja o la piedra con las tiras; repite esta acción hasta que le hayas puesto varias capas.
3. La pelota debe tener una forma ovalada: de 8 a 10 centímetros de largo, de 5 a 6 centímetros de ancho y de 4 a 6 centímetros de grosor.
4. Para crear la cola, ata otras tiras a la pelota; la cola debe ser larga, de entre 15 y 20 centímetros.
5. Ata con mecahilo o cualquier lazo la pelota y su cola para que no se deshagan.



INSTRUCCIONES



¿Te pareció complicado hacer tu pelota de *pash pash*? No te preocupes, te daré otra alternativa:

1. Coloca un puñado de garbanzos o frijoles en el centro de un paliacate.
2. Junta las puntas del paliacate procurando formar una bola con las leguminosas.
3. Anuda con el mismo paliacate o un lazo para que la pelota no se deshaga.
4. Recuerda que la bola debe tener una cola larga.

TAH CULIX

Ya hemos recorrido el norte y el centro de nuestro país, así como muchas regiones del sur. Ahora te he traído a la región occidental del estado de Yucatán, en la frontera con Campeche, a un municipio llamado Halocho. Las niñas y niños de aquí nos enseñarán a jugar *Tah Culix*, pero antes te contaré una historia sobre este juego.



La bruja Van Peten



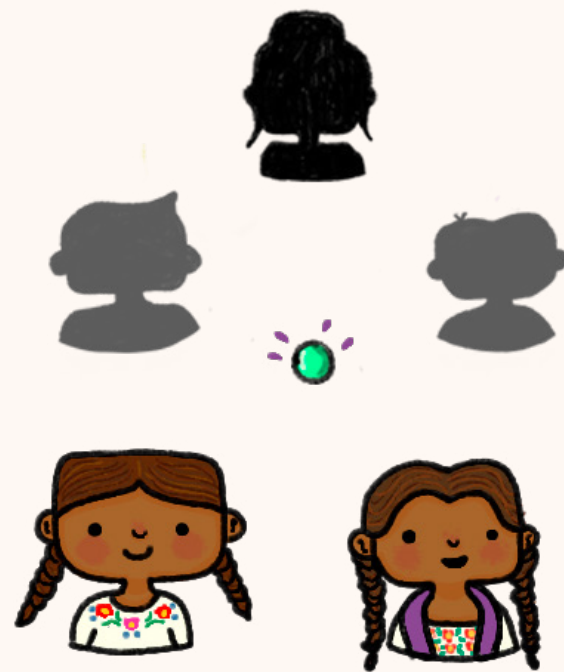
La gente en Halocho cuenta que hace mucho tiempo dos personas de los *luum kabilob* se adentraron a lo más profundo del bosque. Cuando anocheció, no sabían cómo volver. Vagaron hasta que se les apareció la bruja *Vay Peten*. Ella estaba por comérselos, cuando les propuso un juego: podrían salvarse si adivinaban qué tenía en su mano. Tomó algo del suelo y comenzó a pasárselo de una mano a otra mientras decía “*tah culix, tah culix...*”. Ninguno de los dos *luum kabilob* lograba adivinar qué era lo que la bruja había recogido del suelo. Estaban a punto de darse por vencidos, cuando apareció un “ees” (un guardián del cerro), quien les dijo que lo que *Vay Peten* traía entre las manos era estiércol. Gracias a eso los *luum kabilob* pudieron salvarse y regresar a su pueblo. Así surgió el juego de *Tah Culix* y, aunque las personas mayores dicen que es peligroso jugarlo porque se puede invocar por error a la bruja, a los niños y a las niñas les divierte muchísimo.

INSTRUCCIONES

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

- ▶ 5 o más jugadores
- ▶ Un objeto pequeño
- ▶ Un espacio amplio y sin obstáculos para correr

1. Uno de los jugadores representa a Vay Peten.
2. Otro jugador representa a los luum kabiloob.
3. Los demás participantes se sientan frente al jugador que representa a los luum kabiloob y ponen sus brazos en su espalda con las manos abiertas.
4. La bruja camina alrededor de los que están sentados mientras dice “tah culix, tah culix...”.







5. Vay Peten coloca el objeto pequeño en las manos de uno de ellos sin que lo note el representante de los luum kabiloob.
6. El representante de los luum kabiloob debe adivinar quién tiene el objeto; si no acierta, Vay Peten lo correteará y le dará palmadas en todo el cuerpo para simular que lo devora.
7. Quien representa a los luum kabiloob puede volver a intentarlo, pero si no acierta, Vay Peten lo castigará de nuevo.
8. Si el jugador que representa a la bruja no alcanza al representante de los luum kabiloob puede darse por vencido, pero será castigado por la persona a la que estaba correteando, dejará de ser Vay Peten y le cederá el lugar a quien era el luum kabiloob.
9. Cuando por fin se adivine quién tiene el objeto, el luum kabiloob intercambiará su lugar con quien lo tenía escondido.

LOS MAYAS

Son un pueblo indígena muy grande que vive en el sureste de México, en los estados de Yucatán, Quintana Roo y Campeche, así como en países centroamericanos como Guatemala, Belice, El Salvador y Honduras. Sus territorios se caracterizan por las selvas tropicales, los manglares y los cenotes. Los mayas hablan diferentes lenguas que pertenecen a una misma familia lingüística a la que llamamos “lenguas mayenses”. Cabe destacar que el maya yucateco es la segunda lengua indígena con más hablantes en México, después del náhuatl.

Entre las prendas que conforman su vestimenta de uso diario, destaca especialmente el huipil o hipil, una larga blusa o vestido que usan las mujeres. Por lo general, es blanco con coloridos motivos florales o geométricos.

¡AQUÍ TERMINA NUESTRO VIAJE!

Es hora de despedirnos. Muchas gracias por acompañarme en este recorrido por diferentes pueblos y regiones de nuestro país para conocer algunos juegos tradicionales indígenas. Hemos aprendido y nos hemos divertido mucho. Espero hayas descubierto un nuevo juego favorito y que puedas pasar muchas horas felices practicándolo con tu familia y tus amigos.

Recuerda que los juegos siempre tienen significados profundos en las culturas de las que provienen. A veces hay historias alrededor de ellos; otras veces, forman parte de fiestas y ritos. Son momentos de esparcimiento, pero también de unión. Por eso, ya sea que juegues a los cuatro canastos, a la

pelota mixteca, al quince o cualquier otro juego tradicional indígena, siempre ten en mente los pueblos originarios que los crearon.

Aquí nos separamos, pero podemos hacer este viaje todas las veces que quieras: solo tienes que leer de nuevo este libro.

¡Invita a tus amigos a que me visiten! Siempre me hace feliz tener amigos nuevos y que acaricien estas páginas como si me acariciaran a mí.



¡Nos vemos!

Bibliografía

Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. (2021). XXI Encuentro Nacional de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales. <http://www.juegosautoctonos.com/xx-encuentro-nacional/>

1911 Encyclopædia Britannica. (s.f.). Knucklebones. En *1911 Encyclopædia Britannica*. Recuperado en mayo de 2020, desde https://en.wikisource.org/wiki/1911_Encyclop%C3%A6dia_Britannica/Knucklebones.

Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte. (2019, 12 de junio). *Pelota mixteca luce en Estados Unidos* [Comunicado de prensa]. <https://www.gob.mx/conade/prensa/pelota-mixteca-luce-en-estados-unidos-204294>

Coppel, E. (2017, 19 de mayo). *Una mujer tarahumara gana un ultramaratón en México sin equipación deportiva*. El País. https://verne.elpais.com/verne/2017/05/18/mexico/1495129378_181922.html

Culin, S. (1895). *Chess and Playing Cards. Catalogue of Games and Implements for Divination Exhibited by the United States National Museum in Connection with the Department of Archaeology and Paleontology of the University of Pennsylvania at the Cotton States and International Exposition*. U.S. Government Printing Office.

Deportes Autóctonos Mx. (200, 9 de julio). *Panel virtual: pelota mixteca – identidad y migración* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uOQVrhW8wbo>

ESPN Deportes. (2020, 4 de enero). *Pelota Mixteca: si no la conocías, te explicamos cómo jugar este deporte ancestral* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iTyDhhuUImc>

Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales A.C. (2005). *Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México*.

Good, A. (s.f.). *Knucklebones*. The Johns Hopkins Archaeological Museum. <https://archaeologicalmuseum.jhu.edu/class-projects/archaeology-of-daily-life/childhood/knucklebones/>

Instituto Nacional de Antropología e Historia. (s.f.). Macuilxochitl-Xochipilli, dibujo. En *Mediateca INAH*. Recuperado en mayo de 2020, desde <https://mediateca.inah.gob.mx/repositorio/islandora/object/fotografia:317910>

Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas & Instituto Nacional de Lenguas Indígenas (2020). Atlas de los pueblos indígenas de México. <http://atlas.inpi.gob.mx/>

Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas. (2015, 12 de octubre). *El Huipil: una prenda tradicional indígena*. <https://www.gob.mx/inpi/es/articulos/el-huipil-una-prenda-tradicional-indigena>

Juane Halcón. (2020, 8 de noviembre). *Tembini iumu, juego del quince o quinzas palillos: juego originario de la región Ciénega* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JjabwYdz9oE>

Martí, S. (1960). Simbolismo de los colores, deidades, números y rumbos. *Estudios de cultura Náhuatl*, 2, 93-127. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3711923>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (s.f.). *Pueblos indígenas*. <https://es.unesco.org/indigenous-peoples>

Sahagún, B. (2013). *Historia general de las cosas de Nueva España*. Porrúa.

Secretaría de Cultura. (2016). *Huasteca potosina, San Luis Potosí*. <https://patrimonioculturalyturismo.cultura.gob.mx/huasteca-potosina/>

Valadez Azúa, R. & Mestre Arrijoja, G. (2007). *Xoloitzcuintle, del enigma al siglo XXI*. Ardenación Ediciones.



**GOBIERNO DE
MÉXICO**

INPI
INSTITUTO NACIONAL
DE LOS PUEBLOS
INDÍGENAS

The logo of the Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas (INPI), featuring a vertical line with colorful tassels in red, yellow, and green.

México, 2022