

## JUEGOS POPULARES DE LA REGION ORIENTAL DE GUATEMALA

*Claudia Dary Fuentes*

### Presentación

A principios del presente siglo, y probablemente hasta la década de los sesentas, los ladinos orientales, particularmente de El Progreso, Zacapa y Chiquimula, acostumbraban realizar una serie de juegos de salón que tenían por objeto divertir y entretener a las personas, tanto mujeres como hombres. Tales juegos se practicaban en las veladas de las posadas o en los acabos de nueve días de algún difunto, después del rezado de santas y santos o bien, en los momentos de ocio de las personas.

Comúnmente los juegos se llevaban a cabo en la casa del dueño o depositario del santo. La ocasión era también propicia para comer tamales y beber **caliente** -bebida tradicional elaborada a base de frutas fermentadas y condimentada con jengibre-<sup>1</sup>, **tiste** (bebida hecha con achiote, maíz tostado y molido, azúcar) u horchata. Muchos de los asistentes llegaban a la casa donde se jugaba atraídos por la comida que allí se servía. Los juegos ponían a prueba la agudeza mental de las personas, sacaban a flote su sentido del humor y hacían olvidar momentáneamente las penas de los concurrentes.

En los juegos participaban personas de todas las edades, pero principalmente adolescentes y adultos, ya que como se realizaban en la noche, los niños generalmente se encontraban durmiendo. A veces el éxito de un juego dependía de la simpatía de quien llevaba la voz cantante.

La siguiente recopilación fue proporcionada por Gregorio Alvarado (n. Zacapa, 9-5-1910), quien participó en todos los juegos descritos cuando era niño y adolescente. Siendo maestro de educación rural, los fomentó entre sus alumnos con singular entusiasmo.

El profesor Alvarado gustosamente accedió a colaborar con la investigación sobre **cultura e identidad ladina en el oriente de Guatemala**

(1) "El caliente consistía en hoja de flor de jamaica, manzanilla, le echaban membrillo si lo había, todo tipo de fruta ácida... y lo ponían a cocer con canela, pimienta gorda, un clavito y una tira de canela. Bien hervido aquello. Se brindaba, era riquísimo."

(DIGI-CEFOL, 1992) obsequiando el manuscrito que escribió sobre el tema en 1982, el cual presentamos en esta oportunidad ampliado con observaciones y comentarios de él, los que fueron registrados magnetofónicamente diez años más tarde, en octubre de 1992.

Casi todos los juegos presentados son de origen español y otros fueron creándose con el devenir del tiempo en los diferentes pueblos ubicados en las proximidades del río Motagua y poco a poco fueron enriquecidos con el ingenio de sus pobladores. Los juegos tienen la particularidad de que además de hacer participar a todos los concurrentes en diferentes maneras, cantando, saltando, aplaudiendo, imitando personas, cosas y animales, ponen de manifiesto el singular sentido del humor de una o dos personas quienes son las que dirigen la actividad y tienen además dotes de cómicos.

Algunos de los juegos reflejan facetas particulares de la vida de los pueblos orientales. Así por ejemplo, el juego de los durmientes es interesante pues alude a la construcción de la vía férrea -Ferrocarril del Norte- acontecimiento que constituyó un hecho histórico trascendental y que cambió la vida de muchos pueblos de la región.

En la actualidad, la mayoría de los juegos viven solamente en la memoria de los ancianos, pues ahora muchas otras formas de distracción ocupan el tiempo de niños, jóvenes y adultos como la radio, el cine, la televisión, el video, los juegos electrónicos y el deporte, entre tantos otros. Sin embargo, según Alvarado, es probable que en algunas aldeas alejadas del mundanal ruido que emiten los modernos aparatos, existan ocasiones como cumpleaños, actividades escolares e incluso funerales, en donde todavía pueda observarse la práctica de algunos de estos juegos.

El soldado, en el tronco de las flores, las vírgenes, el enfermo, los durmientes, el ángel de la bola de oro y el diablo de los siete mil cachos figuran entre los más importantes juegos recogidos por el maestro Alvarado y que ha brindado al Centro de Estudios Folklóricos para que sean conocidos por todos los guatemaltecos.

### Doce juegos populares narrados por Don Gregorio Alvarado

Gregorio Alvarado narró lo que recuerda de estos juegos de la manera que sigue: "los juegos de antaño siempre llamaron mi atención, juegos en los que yo tomé parte activa. Eran diversiones sanas y divertidas que ponían en

movimiento todo mi estirado cuerpo. Siempre quise escribir acerca de esos juegos que la niñez de antaño jugaba siempre. El tiempo poco disponible me ha impedido el hacerlo y sobre todo analizarlo. Hace muchos años estando presente en la portería del Instituto Básico Guastatoya, me abordó el profesor Enrique Orellana diciéndome: -Mire Alvarado porqué no escribe algo de los juegos que la muchachada de ayer gustaba tanto. Desde tiempos -le dije- tengo esa idea, pero por falta de tiempo y a veces, por olvido, no lo he hecho, pero ahora que ud., profesor, me lo recuerda lo haré, porque mire que esas bellezas de juegos se van perdiendo y las nuevas generaciones ni saben de ellos. Pero por eso precisamente debe escribirlas, me dijo él.

Una palabra de estímulo es una fuerza de aliento para quienes nos gusta emborronar cuartillas. He aquí los cuentos de antaño. San Agustín Acasaguastlán, agosto 3 de 1982."



"Los juegos de antaño siempre llamaron mi atención. Juegos en los que yo tomé parte activa..." nos dijo el profesor Gregorio Alvarado quien narró lo que recuerda de estos juegos.

### El soldado

"Es un juego de salón simpático que se acostumbra ponerlo en acción durante las veladas de las posadas o bien en los acabos de nueve días de algún santo o bien en los velorios, en acabo de nueve días de algún difunto. En rueda se ponían hombres y mujeres y en un extremo se ponía sentado en una silla el

personaje que hacía de soldado que iba a la guerra. A todos se les ponía un nombre de todos los aperos que necesita un soldado. A uno se le ponía el nombre de cartuchera, a otro el de fusil, a otro de correaje, a otro uniforme, a otro kipi, a otro balloneta, a otro tiro y todos a contestar con el adinículo que cada uno representa. Al nombrar respondía lo mismo que el soldado gritaba. Sentado en su silla el soldado empezaba a gritar:

- Este soldadito se marcha a la guerra, pero le hace falta un fusil...  
El que tenía el nombre de fusil debía contestar al instante ¡fusil! y no otra cosa. Y seguía el juego...
- Este soldadito infeliz se marcha a la guerra pero le hace falta su uniforme.  
El que tenía el nombre de uniforme debía contestar de inmediato: ¡uniforme! y no otra cosa.
- Este soldadito se marcha a la guerra, el pobrecito no tiene kepi.
- ¡kepi! -tenía que decir el que llevaba el nombre de kepi.

Cuando alguien se equivocaba tenía que dar prenda, ya sea un pañuelo, un anillo o cualquier objeto de uso particular. Al final para devolverles su prenda tenían que hacer penitencia. O sea, que a los perdedores se les imponían unos juegos: unos tenían que cantar como gallo, otros a elevar la pierna como hace un perro para orinar, otros a servir de poste de esquina. Era muy bonito, porque antes acostumbraban en las esquinas de las paredes poner un poste y al querer pasar uno, lo pasaba a traer el otro con el codo...otro tenía que servir de espejo y tenía que hacer las mismas muecas el que hacía de espejo, uno enfrente de otro. O bien, darle un beso a otro compañero, que si el penitente era hombre con justo contento se lo daba a una hembra. Siempre cantaba el que hacía de soldado:

- Al dueño de la prenda que va a salir, ¿que penitencia le ponen?  
Entonces el grupo vencedor gritaba:
- Que aletee y cante como gallo.

Siempre se ponía la penitencia antes de ver la prenda.

" **Comentario:** "Ese es el juego del soldado. En las poblaciones de Santa Lucía, Guastatoya, eso juegan. Yo después enseñé esos juegos aquí en San Agustín, ¡ah! les encantó. Eso fue cuando yo era maestro. Ah... para las posadas: -Pasemos la noche aquí, vamos a velar ahora porque hay un **caliente** (bebida), me decía la dueña de la posada, entonces eran los juegos de los dueños de las vírgenes y todo..."

## En el tronco de las flores

"Este juego siempre se hacía en rueda. Hombres, mujeres, niños, se ponían nombre de una flor conocida como rosa, jazmín, diamela, alelí, narciso, nardo, pascua, mulata, flor amarilla, cartucho y otras flores que existían en el ambiente. El maestro de ceremonia o el que llevaba la voz cantante, al comenzar el juego siempre advertía que estuvieran listos a contestar y luego entraba en acción diciendo -con una su varita-:

- Bueno señores, en el tronco de las flores alelí faltó.  
Entonces el que era alelí contestaba inmediatamente:
- Miente, porque aquí estoy yo, decía el alelí.  
Contestaba al instante el que tenía el nombre de alelí
- ¿Y dónde estaba usted? -le decía el tronco de las flores.  
En casa de azucena -decía alelí.
- Miente porque aquí estoy yo -decía azucena.
- ¿En dónde estaba usted? -decía el del tronco.  
En casa de narciso.
- Miente porque aquí estoy yo -contestaba narciso.
- ¿Y donde estaba usted? -decía el del tronco.
- En casa de cartucho
- Miente porque aquí estoy yo -contestaba el cartucho, al instante.
- ¿Y donde estaba usted? -decía el del tronco.
- En casa de pascua. -decía gritando (el cartucho).
- Miente porque aquí estoy yo, decía al instante flor de pascua.

Cuando alguien del juego titubeaba o no contestaba, tenía que dar prenda y entonces comenzaba otra vez el juego del tronco de las flores, quien volvía a repetir: -en el tronco de las flores alelí faltó

- Miente porque aquí estoy yo.
- ¿Y en donde estaba usted?
- En casa de margarita.
- ¿Y donde estaba usted?
- En casa de violeta.
- Miente, porque aquí estoy yo.

Y así el juego de palabras seguía hasta que alguno tenía que dar prenda para ponerle al momento final, la penitencia. Este es el juego del tronco de las flores".

comentario: "Este juego se acostumbraba para fiestas religiosas o bien, para pasar la noche velando un cadáver porque aquí es alegre, es feria velar un cadáver: juegan naipes, chivo, se come tamal y terminado el tamal: -¡queremos otro tamal!- dicen- y le van a dar otro tamal".

### Las vírgenes

"La gracia de este juego muchas veces dependía del que hacía de comprador de las vírgenes. Se buscaba para este precioso entretenimiento jovencitas de 15 a 20 años y se les ponía nombres de vírgenes de la iglesia católica romana ya que era la religión predominante en aquellos tiempos, cuando aún las sectas religiosas no se habían extendido (Fíjese que en 1920 en la aldea Lo de China -El Jícaro-, invadieron de tal manera los presbiterianos que sólo quedó en pie un católico romano, todos se volvieron presbiterianos, en Lo de China, fue una cosa curiosa).

Así a una se le ponía María Concebida, a otra Magdalena, a otra Santa Rita, a otra Santa Teresa de Jesús, a otra Concepción, a otra Verónica y a su debido tiempo sólo de Vírgenes se trataba, no de santos. Llegaba el comprador, muy serio, hay que ver, y decía (fingiendo entrar a un establecimiento o casa en donde vendían imágenes)

- Perdone, he tenido noticias de que ustedes tienen bonitas imágenes y yo necesito unas vírgenes para regalarlas a mi pueblo.
- Ah... pase adelante- decía el dueño- aquí están unas vírgenes, pase adelante.

Bien, con su manto negro (arregladas las vírgenes) porque antes las mujeres usaban manto negro, nadie salía sin su manto negro y otra cosa, las viudas tradicionales vestían de riguroso negro, por el esposo, de por vida, era tradicional el vestido de negro. Guardaban luto por el hermano, durante todo un año, por los padres todo el tiempo, pero más por el esposo Ah...la viuda sí, engalanada. Habían viudas que quedaron de 20 años y envejecieron de negro en recuerdo del esposo. Eso ya pasó a la historia.

Pues bien, el comprador penetra y observa todas las vírgenes, se acerca a ellas, las toca, retrocede y vuelve a estar junto a ellas y dice:

- Caramba, esta Verónica me gusta, sólo que tiene un ojo más chiquito. Y allí está el asunto, que no tiene que reírse la joven que hace de virgen.
- Y la boca también la tiene muy grande, por eso no me gusta. Vamos a ver esta María Magdalena, ah es elegante, guapa. Sólo que una oreja

la tiene más grande que la otra, además Magdalena es pelo largo y esta lo tiene tunco. ¡No! -la agarra de la nariz- no, Magdalena tenía bonita nariz, esta está chatona. No, no me conviene. Vamonos a ver esta Dolorosa, -Se ve el martirio en la carita de la Virgen- pero no me gusta un gesto que tiene en la boca.

Y así se iba, para ver quién se reía. Ese es el asunto: al reírse, la prenda. Entonces la sustituía otra señorita.

Lo que tenían que dar de prenda era un anillo, un arete, un pañuelo, alguna prenda particular de ellas. El pueblo reía de la gracia del comprador y de la que hacía el papel de Verónica o de otra virgen la que no debía reírse porque perdía y tenía que dar prenda.

A veces otro comprador llegaba y las tocaba de la mano, y luego la frente y luego le pasaba la mano por la mejilla.

- Me gusta esta virgen pero tiene los ojos feos como si fueran de conacaste. La nariz, hasta granos tiene y debe comer mucho porque la hallo llenita.

El pueblo reía divertido de las ocurrencias del que hacía de comprador. Decía otro:

- Yo necesito una Concebida, pero bien empacadita porque ésta está bien esqueletuda, y tiene los ojos saltones como los del ratón y la boca más grande que la de un sapo. No me conviene.

Eso es precisamente lo que al público oyente lo divertía porque el acto lo hacía (el comprador) con mucha gracia.

Y luego se llegaba el momento en que había prendas y se tenía que hacer lo que ellos decían. Las penitencias iban por grupo, iban sacando prenda por prenda: -a ver que penitencia le ponemos a la prenda que va a salir -sin ver la prenda- pues que haga de campana. Las campanas las hacían de espalda con espalda, campanas volteadoras. Y así sucesivamente era el juego de las vírgenes.

Otras penitencias eran que las ponían a bailar, o que aletearan como el gallo y que cantaran, y otras que bailaran el zapateado y así sucesivamente según salían las prendas. Época feliz en el camino espiritual en aquella época."

**Comentario:** "Este juego se acostumbraba más bien en fiestas religiosas, novenario de una imagen o bien, las famosas posadas porque antes velaban la imagen, amanecían allí jugando naipes con juegos. Al conjunto de la casa le tocaba ir a dejar la imagen a la casa vecina a donde le quedaba el día. A veces caminaban dos o tres cuadras y llegaban a entregar la imagen. Se volvía a repetir pidiendo posada José y María. Aún se acostumbran las posadas pero así en las aldeítas. En los pueblos grandes ya desaparecieron."

### El enfermo

"Este juego ceremonioso e interesante se jugaba en el patio, sentados todos los participantes en petates. Allí hacían rueda y se ponían nombres de todo lo que necesita un enfermo: había jabón, toalla, sábanas, almohada, medicinas, cuchara, jarabe, pastillas, píldoras, bacinica, lavativa, lienzos, agua, pan, galletas, atol. Y como es muy natural el enfermo necesita del doctor y de la mamá. El enfermo se acostaba sobre las piernas de la madre. Una señora servía allí... de madre. Y como es natural el enfermo sólo dolamas era: ay, ay; había un "ay" entre el público, pero ese debía estar listo porque el enfermo sólo (decía) ay, ay! y aquel tenía que decir, ay, ay, ay,! a la par (del enfermo).

Entre los concurrentes habían muchos que se prestaban a esos menesteres. El enfermo recostado en una almohada, o bien, sobre las piernas de la madre exclamaba:

- Ay, ay!
- El participante que hacía el papel de "ay" tenía que decir:
- Señor, señor, tenía que decir.

Cuando se equivocaban, le caía la prenda. Tenía que dar prenda consistente en alguna pertenencia personal. Muchas veces el enfermo decía:

- Ay, pena, aflicción, dolor, fastidio -y tenían que estar listos todos los que llevaban esos nombres. Estos se convulsionaban.

Y hubo uno...una vez le tocó el turno a un malcriado, para que hiciera las veces de enfermo y este decía:

- Ay, ay, ay, la bacinica, la bacinica, la bacinica, ya me surro, ya me surro -pero eran carcajadas de la gente -este era un **chalanote** (malcriado) de primera clase, tenía que hacer de las suyas.

Este juego del enfermo quedaba a la buena acción de quien lo hacía, del enfermo. A veces el enfermo exclamaba:

- Papá, mamá, la medicina, la medicina!

Y a quien le habían puesto el papel de medicina debía contestar: -¡señor, señor!

Y así sucesivamente, el juego era divertido si se dejaba pues, al actor, que hacía de enfermo. Después venía la entrega de las prendas. Las penitencias consistían en que muchos hacían de espejos, otros de sombra, el que corría y la sombra que tenía que correr también. Otros de palo de esquina; otros tenían que bailar con un pie amarrado y así sucesivamente."

**Comentario:** "Para este juego participaban todos los que quisieran y se podía realizar en cualquier ocasión. Ese juego todavía se realiza, pero más se jugaba antes. El pueblo feliz gozaba con estos espectáculos."

### El güegüecho

Pues en el juego del güegüecho, se ponen en fila todos (los participantes). Entre todos hacen unos güegüechos con trapos y hay uno que se para enfrente con una piedra de moler. Comienza a decir:

- Señores, voy a comenzar a moler y voy a moler maíz.

Y hacía, tras, tras, tras, tras y los demás -mientras el que llevaba la voz cantante hacía "tras" iban pasando los güegüechos -tanates hechos con tela- y al parar, el que lo tenía en la mano se lo ponía.

- Bueno, va el molino a funcionar: tras, tras, tras, tras, tras, moliendo y de repente se paraba y al que le quedaban en la mano -los güegüechos- se jodía. A amarrárselo en el pescuezo, habían unos que hasta dos y tres güegüechos tenían.

Detrás de la fila (de participantes), como a dos o tres metros hay uno o una (persona) con una piedra de moler y una mano y comienza a dar la molidá, como que si estuviera moliendo maíz o café u otra cosa.

La acción del juego consiste en que el que hace de molinero grita:

- Atención, el molino va a trabajar.

Y comienza a hacer ruido como que muele. El primero de la fila que tiene la pelota de trapos (o güegüecho) debe pasarla de inmediato al compañero y éste al otro, pero rápido. Y vuelve a regresar a su punto. Cuando el molinero para de pronto, con dos golpes seguidos, el que no tuvo tiempo de pasar la pelota al de su lado, se queda con ella y entonces, el vigilante que hay enfrente le pone al cuello la pelota, que es un güegüecho, le queda en forma de güegüecho. Y es precisamente la gracia del juego: el molinero para de pronto con una rapidez asombrosa, entonces se quedan varias personas con dos y tres güegüechos en el cuello. Luego vienen las prendas, para el castigo de penitencia. Ese es el juego del güegüecho."

"Yo jugué mucho eso. Ah, me encantaba. Eso es como el arranca-  
cebollas y pizpizagaña."

### El casco de las mulas

"Este juego es de muchachos, ya de 12 a 14 años, se jugaba haciendo un anillo humano, encadenadas las manos. Al comenzar el juego giran en rueda y el que necesita una mula, la tiene que sacar del ruedo.

- Llega el comprador y dice:
- ¿De quién son las mulas?
  - Del casco de la rueda. -le contestan los del ruedo.
  - ¿Se puede sacar una?
  - Siempre que se pueda.

Y cuando el comprador quería acercarse a la rueda (para atrapar a alguno de los participantes que hacen las veces de mulas) todos comenzaban a moverse y a patear. Habían unos que levantaban una extremidad, y a dar de patadas en derredor. A veces zampaban una patada en la pierna, a veces en el hombro. El comprador tenía que agarrar una de las piernas.

Entonces los de la rueda comienzan a dar de patadas, tal como lo hacen los mulos dando coces. Hasta que una de las mulas se ve en aprietos, porque muchas veces le dan en el abdomen, en la espinilla, en el hombro, en las orejas. Hay que estar listos, de lo contrario salen golpeados. Este es el ruedo de las mulas."

### El anillo

"Este juego consistía en que se ponía un jugador sentado en el piso, en

cuclillas, frente a una fila de amigos, también sentados. Atrás de estos va otro encargado de colocar un objeto en las manos de alguno de los que están sentados y va diciendo:

- Anda el anillo, anda el anillo, anda el anillo.

Los que juegan este sano entretenimiento se colocan sentados en el piso, con las piernas cruzadas y las manos también cruzadas sobre la espalda con las palmas vueltas hacia arriba. Entonces hay uno que lleva la adivinanza, para ver en qué mano amiga queda el anillo. Para este juego usan un pedazo de china en vez de un anillo verdadero. Y el que va pasando atrás va tocando las manos de todos los participantes que forman en conjunto. Ese muchacho, a quien se le llamaba a veces, "operador", canta:

- Anda el anillo, anda el anillo, adivina quien tiene ahora el anillo y enseña las manos como muestra que él ya no lo tiene, sino alguno de los que están allí sentados. Entonces la persona que se encuentra sentada frente a la fila debe adivinar el nombre de quien tiene el anillo:

- A ver el anillo Juan:

Y resulta que el que tenía el anillo era Luis y no Juan. Allí está la pérdida de la prenda. A veces el operador -el que iba a entregar el anillo- hacía como que se lo daba a un niño, pero se lo quedaba y al que le tocaba adivinar, se equivocaba.

### San frijol

Este juego consiste en ponerse nombres de animales domésticos - (comúnmente de caballos), como Careto, Moro, Pajarero, Lucero, Rocinante y así sucesivamente. Hay dos que dicen el juego: uno que se pone a unos cinco metros, el otro que es San frijol.

El que lleva la voz cantante cerca dice:

- San frijol -dice
- ¿Que manda mi rey y señor?
- ¿En que caballito te querés venir?
- En el más andador -dice el que está afuera
- Querés venirte en el Pajarero, querés venirte en el Careto, querés venirte en el Moro -y así iba diciendo los nombres (de todos los participantes).

Quiero venirme en el Careto. -decía el que estaba como a cinco metros.

Entonces el que hacía de Careto tenía que traérselo a cucuches (a tuto, sobre la espalda).

Y comenzaba otra vez el juego:

- San, San Frijol
- Que manda mi rey y señor -contestaba.
- ¿En qué caballito te querés venir?
- En el más andador.
- Te querés venir en el Pajarito, te querés venir en el Canario, querés venir en el Sombrista- y así todos los nombres de los que están puestos.
- A veces decía:
- Quiero venirme en el Canario.
- Y tal vez no había quien se llamaba así entonces San Frijol contestaba: Véngase por sus patas.
- Entonces perdía y daba prenda."

### Martinejo

"Este le encantaba a los patojos y es que antes había en los patios de las casas cajas de tinta de añil, (porque antes las mujeres pintaban su ropa, y tenían un hilo que le llamaban el putunque, hecho de algodón. Allí en Cabañas -Zacapa- había una señora que se llamaba Antonina y tenía un su guacalito y un palito y allí tenía la bolsa de algodón y entonces le daba vuelta al palito e iba metiendo el algodón, al ratito sacaba el hilo y de aguja usaba espina de pescado. Este hilo "lo botó" el hilo de bolita. El hilo de bolita sustituyó a ese que hacían ellas. Después vino el hilo de carrizo y después el hilo "diez" que servía para los barrileños)"

Se hace una cadena humana en forma de ruedo y uno de ellos queda afuera y pregunta:

- ¡Martinejo!
- Señor Viejo, le contestan.
- ¿Y las mulas?
- ¡Las vendí!
- ¿Y las reatas?
- ¡las vendí!

¿Y el dinero?

- ¡Lo jugué!
- ¿Y los dados?
- ¡los tiré!
- ¿Y las tabas?
- ¡Las quemé!
- ¿Y las cenizas?
- ¡Las tiré al mar!
- ¿Y lo demás qué se hizo?
- ¡Me lo comí con pan y chorizo!

Y luego a repetir la misma cosa, era un juego de palabras."

**Comentario:** "Todos estos juegos los enseñaban señores de edad. Mis tías sabían muchos juegos, como ellas eran rezadoras... sabían, a través de ellas aprendí y por el interés de la horchata que daban y de un pedacito de marquesote."

### Escondederos o cucu

A este juego también se le llamaba "del cucú"; juguemos un cucú, decíamos nosotros.

En este juego de escondederos, el grupo de muchachos elige a dos que dirigen el juego: uno que queda y el otro que se va en busca de los que han ido a esconderse. El que hace de jefe dice:

- Pelotía, manzanilla,  
pie de gato, veinticuatro.  
El que quiera comer miel  
que vaya a la puerta de San Miguel.

Entonces al que le tocaba se iba a esconder. Y decía la misma cosa, lo repetía el dirigente frente a los demás participantes. Al que le caía el "San Miguel" se iba a esconder en donde no supiera ninguno en donde estaba escondido. Y así sucesivamente hasta que sólo queda el jefe del grupo y el otro, el buscador de los escondidos.

Al calcular que ya todos están escondidos grita:

- Roma, roma  
va el rey de roma,  
que les quita la corona,

Entonces ya se va el buscador de "escondederas" y luego va éste en busca de los escondidos, los toca con su mano cuando los logra, y ese es el que hace después de jefe. Y todos continúan con el juego y vuelve a repetirse la misma cosa."

### Los durmientes

"En este juego se colocan, los que forman parte, completamente como dormidos, en un lugar plano y arenoso para no cansarse. Llega el comprador que los necesita para un tramo de la vía férrea. Llega, los mira y los toca, con el pie les da vuelta para ver si no están torcidos.

- Este durmientito si me gusta, le entra bien el clavo.

Habían unos que se doblaban y el que se doblaba tenía que dar prenda. La cosa de este juego consiste en que los que hacen el papel de durmientes son jóvenes fuertes y no se doblan en el momento de la prueba."

### El ángel de la bola de oro

"Se jugaba entre mujeres y hombres y se presentaba el ángel de la bola de oro frente al diablo de siete mil cachos. Eran juegos que se jugaban mucho entre la muchachada principalmente en las noches de luna llena. Llegaba el diablo y decía:

- Ton, ton. Yo soy el diablo de los siete mil cachos que te quiere llevar al infierno.
- Pues nó porque aquí está mi ángel de la bola de oro que es el que me defiende.

Era la pugna entre la maldad y el bien. Y así se llevaban a cabo una serie de diálogos, de forma tal que unos se iban con el ángel y a otros se los ganaba el diablo. Unas veces ganaba el diablo, otras el ángel y al terminar salían corriendo.

### El chino

"Cuando se iba uno a bañar al río, había un juego que le llamaban el chino. El chino consistía en tocar a otro, en ponerle la mano. Consistía en esconderse bajo de agua y no dejarse tocar por el que decía: "chino, chino". Al

que tocaban en la cabeza ya era el chino. Muchos se zambullían y permanecían bajo el agua durante mucho tiempo, con tal de no dejarse tocar. Habían ciertas pozas en Guastatoya que eran las predilectas de la muchachada."