

**José Joaquín Salazar Franco
(Cheguaco)**

**Juegos
Tradicionales
En Margarita**

Tacarigua de Margarita

DEDICATORIA

*A los niños de hoy,
sucesores
de los niños de ayer
y antecesores
de los niños
de mañana...*

LOS JUEGOS Y OFICIOS DE HEMBRAS Y LOS DE VARONES

En la Margarita de los tiempos viejos, los juegos tenían sus reservaciones. Para las niñas, muñecas y para los niños muñecos. Ver a una hembrita con un pobre muñequito de palo y a un varoncito con una desmadejada muñequita de trapos «era para salir corriendo», porque se creía «a pies Juntillas» que por ese solo hecho, aquellas se transformarían en «marimachos» o «machotas» y estos en «mariquitos» o «amanerados»; como si esos tristes jugueticos hubieran tenido alguna influencia mágica que incidiera en la transformación de los sexos.

Pero todo no quedaba allí, cuando los inocenticos iban creciendo, a las hembritas les recomendaban practicar los quehaceres domésticos; como pilar, moler, lavar, planchar, hacer comidas, bordar, tejer y rejillar y las autorizaban a jugar «la vieja», «la coca», «la semana» y «matarile», mientras que a los varoncitos les permitían montar voladores, trepar a burros de palo, jugar pichas, paraparas, trompos, perinolas, fardo, cucambé, talión, gallos de tusa y de chigüichigüe y les insinuaban llevar a cabo los trabajos correspondientes a sus mayores, como limpiar tierra, sembrar, deshierbar, pescar, navegar y criar ganado mayor o menor; es decir, cada sexo con sus juegos y sus oficios. Solamente los juegos de «sepeserepe», «la pava loca», «el tamboré», «la ronda», «la candelita», «la balasentá», «el tiribiribirón», «el zapizapato», «el perinduñe», «la cañabereca» y «el negro-negrito», eran aceptados para ambos sexos.

Todas estas cosas no se limitaban únicamente a la niñez. Entre los adultos sucedía lo mismo. Con las barajas españolas, los juegos de «truco» y «talla» eran considerados de machos y los de «ronda» y «florecer» de hembras, mientras que la «cargalaburra» y «sietemedias» estaban destinados a ambos sexos. Igualmente sucedía con el dominó, que era juego considerado de varones, permitiéndole a las hembras utilizarlo únicamente en el «cruzadito», el «dado corrido» que solían usarlo las mujeres solamente en las rifas.

En el juego de lotería de fichas era donde no había discriminaciones pudiéndose sentar «desde que el mundo es mundo», hembras y varones, «sin protestas y sin reparos» a cantar “fichas ambos, ternos, puntas y loterías”.

LA «PEGA» DE COCOS

La «pega» de cocos fue durante muchísimos pero muchísimos años distracción favorita del pueblo margariteño, Con muchísima pero muchísima frecuencia «pegaban» cocos los niños, los jóvenes, los viejos y en algunos casos hasta las hembras lo hacían. Se «pegaban» cocos en los pueblos de labranzas donde se cultivaba la especie y en los lugares de playas donde los llevaban con ese o con cualquier otro propósito, La «pega» de cocos era divertidísima y hasta se apostaba dinero a ella. Más de una vez hubo quien perdiera la ración de la semana en una sola «pegada» de cocos. Más de uno o de una fueron corridos a «pestaperros» de la casa por la «sinvergüenzura» de la «pega» de cocos.

La «pega» de cocos no era ingeniosa. Consistía simplemente en «pegar» o sea chocar fuertemente un coco contra otro hasta que uno de los dos se rompiera. Se declaraba perdedor al que primero le miraran chorrear el agua, por lo tanto se requería para la «pega» que los cocos no estuvieran «brujos» ni «avellanados», sino con su agua natural. Los cocos partidos no se perdían, se comían con o sin papelón o se vendían a menos precio para hacer turroneos o sacar aceite.

Los cocos para las «pegas» eran previamente seleccionados. Que ni fueran muy grandes ni muy pequeños, es decir, medianos. Se presumía que los mejores eran los que tenían los ojos hundidos o profundos y la vena delgada, porque resultaban con la concha o carapacho más gruesa y por consiguiente más resistente. Nunca se plantaban para la «pega» por el «ojo de agua» ni por las venas, porque se creía que se «rompían» más rápido. Para empezar la «pega» se ponían de acuerdo las partes o se decidía con una moneda o cualquier otro objeto tirado al aire para que cayera cara o sello. El coco que plantaban era ayudado a sostener por el contrincante, colocándole la mano por debajo, y así se iban turnando a un solo golpe «seco», hasta que era declarado, la más de las veces por los «mirones», «coco roto», lo cual se demostraba con la salida del agua; o «tablas» si se partían los dos al mismo tiempo.

Había «pegas» donde se rompían 50 o más cocos. Hubo cocos famosos que recorrieron varios pueblos de la Isla en son de ganadores, como auténticos gallos de pelea. Pero lo más colosal fue la elaboración de los cocos de madera, los cuales metían camuflados como verdaderos, en las horas de la noche, aprovechando lo mortecino de las luces, por lo que causaron más de una reyerta y provocaron infinidad de discordias.

Las <<pegas>> de cocos también se han ido esfumando con el andar del tiempo y la incursión de otras distracciones. Ahora se presentan como simples memoraciones folklóricas, diz que para revivir la tradición, en escenarios o en actos especiales, pero no en todos, sino en algunos pueblos de la Isla...

EL «TOPE» DE HUEVOS

El «tope» de huevos, junto con la «pega» de cocos y las peleas de gallos, era una de las distracciones predilectas de los margariteños del tiempo de antes; lo llevaban a cabo durante todo el año sin distinguos de edades ni de sexos. Se «topaban» huevos de gallinas, que eran los preferidos, pero sin descartar los de patas, de pavas y de guineas, siempre en parejas de una misma especie.

En el «tope» de huevos se apostaba dinero como en cualquier otro juego y por su causa más de una persona llegó a su casa «rucha», es decir, sin una «puya» en el bolsillo con que comprar una «picha» para sacarse el amargo y expuestos a soportar los requiebros de la mujer o de los hijos. Los huevos rotos los vendían a precios por debajo del valor real, y los aprovechaban sancochados, fritos, asados o en tortillas, siempre y cuando no estuvieran «culecos» o aguarapados.

Se consideraba huevo roto el más leve hundimiento de la cáscara y <<tabla>> la rotura de los dos al mismo tiempo. Se plantaba mediante un acuerdo previo entre los contendores o zumbando algún objeto al aire, que pudiera caer cara o sello. El «tope» que se daba de un huevo al otro tenía que ser suave pero firme y sin convenir que se utilizaran las dos manos sino una sola. El huevo siempre se plantaba por la punta, dejando apenas una pequeñísima parte al descubierto como para que pasara la punta del contrario. El público mirón actuaba como jueces y podían apostar lo que quisieran o cuanto pudieran, sin que nadie se los impidiera.

Los huevos para los «topes» se seleccionaban mirándolos al trasluz del sol, si era de día o de una lámpara si estaba de noche, buscando descubrir la resistencia de la cáscara. En muchas ocasiones refregaban los huevos de guinea con arenas finas para quitarles un poco el «corroncho» y hacer ver que eran de gallina, debido a que los primeros eran considerados con la concha más dura que los otros. Estas prácticas llegaron a ocasionar muchos disgustos y hasta provocar riñas colectivas.

Hubo personas que recorrieron toda la Isla mostrando y buscándole partida a sus huevos de «tope», y huevos que se hicieron famosos por haber ganado muchos «topes». El «tope» de huevos fue disminuyendo a medida que fueron mermando las posturas de aves de corral, debido a muchos factores que sería casi innecesario detallar. Como en todo juego algunos huevos los sancochaban o los rellenaban con esperma derretida para meterlos «emboscados».

Ahora sólo nos quedan los recuerdos de los «topes» de huevos o «pegas» como también se les decía en algunas localidades.

LOS GALLOS DE TUSA

Para quien o quienes no lo conozcan o no lo sepan, la tusa es la parte de la mazorca de maíz, donde van adheridos los granos. En Margarita se usaba la tusa para tapar los taparos y ponerle las bocas a las colmenas; para cocinar, aunque el dicho popular sentenciaba que <<tusa no guardaba candela>>; para que los niñitos pobres mataran el tiempo armando sus castillitos, para estregar la ropa que lavaban y para hacer otras cosas que sería penoso en estos momentos enumerar.

Las tusas se aprovechaban también, después de las cosechas de maíz, para llevar a cabo las célebres y divertidas partidas de «gallos de tusa». Se buscaban las mejores, las de mayor peso, las más grandes y resistentes, y no conformes con todo eso, hasta se «baqueteaban», metiéndoles un palo por pleno centro o corazón, para darles mayor consistencia, y le quitaban la pelusa como a los auténticos gallos de riña.

Había tusas «blancas», «zambas», «talisayas», «marañonas», «pintas», «canagüeyas», <<gallinas>> y de cuantos nombres tenía la jerga popular gallística, para diferenciar las plumas, conforme a los colores o combinaciones de colores que presentaban. También las había cañeras «costafirmeras», «piriteñas», «macanagüeras», «sanjuaneras», «tacarigüeras», «paragüachieras», todo de acuerdo al tamaño o al lugar de donde procedían.

Las partidas de «gallos de tusa», las llevaban a cabo los niños, los jóvenes y también los adultos, estos dos últimos hasta apostaban dinero a ellas, y hubo más de uno que quedó <<rucho>> o sea «limpio de perinola» por culpa de las benditas partidas de «gallos de tusa». La operación era sencilla; consistía en ponerse de acuerdo a ver quien «plantaba», después de haberse hecho el cotejo a la vista y la pesa a la mano. Luego zumbaban el «batacazo» con todas las fuerzas disponibles, Para ver si destrozaban de una sola vez a la contendora, y así se iban turnando entre plantar y zumbar, hasta que una de las dos tusas se rompía totalmente, la cual venía, por lo regular, a convertirse en perdedora. Entre los mirones y apostadores formaban un redondel y una gran algarabía imitando el auténtico juego de

gallos, y las más de las veces nombraban sus jueces y sus «coleadores», quienes se encargaban de acondicionar bien el sitio de «plantar» y de recoger las tusas en riña, para traerlas a sus dueños.

Las hembras también concurrían a las partidas de «gallos de tusa» y hasta coreaban las actuaciones, de manera muy especial, cuando allí estaban sus pretendientes, sus hijos, sus esposos o simplemente sus mariditos. En las peleas de «gallos de tusa», con frecuencia se hablaba de «morcilleras», «patasecas», «varejones», «canilleras» y demás dialéctica gallística, para denominar los daños menores que causaba una tusa a la otra.

Las partidas de «gallos de tusa», fueron desapareciendo, con el andar del tiempo, al extremo que ya no se observan por ninguna parte, ni se habla de ellas, ni para bien ni para mal.

LOS BURROS DE PALOS

Una de las distracciones más arraigadas en los tiempos de antes, entre la chiquillería margariteña de los barrios aledaños a las ciudades y de los pueblos pequeños diseminados por toda la geografía insular, o lo que es lo mismo, entre los muchachos pobres o los pobres muchachos, eran los llamados «burros de palos».

Había sitios donde los «burros de palos» permanecían activos durante todo el año, mientras que en otros lo hacían esporádicamente. Hasta en muchas festividades patronales de pueblos o caseríos, se veían en plena calle funcionando «burros de palos» y la chiquillería alborozada con ellos.

El «burro de palo» era un instrumento popular de fácil elaboración y sencillo manejo. Consistía en un palo no muy grueso ni muy delgado, clavado en pleno suelo como hasta la altura del «maruto» de una persona de mediana estatura, a cuyo palo le afilaban la punta superior en forma de trompo, para colocarle otro horizontalmente, con una cavidad perforada en su parte central a fin de que mantuviera el equilibrio y pudiera dar vueltas y más vueltas con natural facilidad.

Al palo clavado verticalmente lo denominaban «pata» y al otro «palanca», a ésta le colocaban en los extremos, un pequeño «tolete» colgando como un péndulo de una o dos cabuyas resistentes, para que se sentaran dos participantes, más o menos del mismo peso, mientras que un tercero se ocupaba de hacerlo girar fuertemente desde la parte central, hasta cansarse o agotar sus fuerzas. Entonces se retiraba escurriéndose hábilmente para no tropezar, o se agachaba para que la palanca le pasara por encima sin impedimento alguno, o de un salto se colocaba sobre la aludida «palanca», de barriga o de nalgas, para seguir dando vueltas también al mismo ritmo de los otros. Estos procedimientos causaron muchas veces serias lesiones en los participantes, la más de las veces, cuando la «palanca» se deslizaba bruscamente, y todos venían al suelo sin amparo de nada ni de nadie.

Para que el «burro de palo» cantara o lo que es lo mismo, sonara estridentemente, le frotaban en la punta o «cabeza», carbón y semilla de algodón, o alguna otra cosa parecida, pero nunca ni aceite ni agua, ni mucho menos le pasaban la mano, porque se aseguraba, que además de no volver a «chirriar», se ponía pelón o «corcovión», hasta el punto de botar la carga. El «burro de palo» era juego muy divertido, no sólo para los varones sino también para las hembras e igualmente para los adultos que se recreaban, viendo a los muchachos dar vueltas y más vueltas hasta terminar tonteados y trastabillando las canillas.

Los «burros de palos», como todas las cosas del pasado en la Isla de Margarita, fueron desapareciendo paulatinamente, al extremo que ya son pocas las personas que dicen haberlos conocido y muchas las que ni siquiera los han escuchado mencionar.

LOS VOLADORES

Lo que en otras partes del país se conocen como cometas, papagayos o volantines, aquí en la Isla de Margarita eran simple y llanamente voladores. Los había de todas las formas y tamaños y los clasificaban con las determinaciones de: cigarrones, estrellas, picúas, botellas, barcos, cuadrados, cajones, niñas, morochas, trestrompas y hasta aviones.

Les construían la «angarilla» o armazón, con cañabrava, carrizo o lata de maguey, los forraban con papeles de diferentes clases, que iban desde los de periódicos hasta el de estraza, pasando por los sedosos y de colores, los cuales pegaban con engrudo de harina, almidón, cautaro, guatapanare verde y en algunos casos hasta con la baba de cardón.

Los elevaban, según el tamaño, con hilo de ovillo o de «carreto», «sevillano», toporeño encerado, cuerdas de chinchorros de moriche o cabuyitas de pita sisal tejidas a mano por los propios ejecutantes, y les ponían como «rabo» o cola, para que no «cabecearan», pedazos de trapos viejos y deshilachados, donde algunas veces le colocaban hojillas o <<pomas>> de vidrio para las competencias agresivas, en las cuales se buscaba derribar a los demás actuantes.

Los voladores eran montados o lo que es lo mismo, elevados, no sólo por niños, sino también por jóvenes y adultos, y había competencias internas o de pueblo a pueblo, hasta donde se desplazaban los participantes con sus voladores montados o no. Las competencias se centraban en la altura que tomaran o en la destreza que tuvieran con los voladores, para derribar a los contrarios. En uno u otro caso, se cruzaban apuestas, que iban desde los simples macotazos, hasta dinero en efectivo.

La época escogida para montar los voladores era la cuaresma debido a que los vientos arreciaban con mayor impetuosidad, y cuando amainaban, habían quienes lo llamaban con silbidos y coriocos como en los tiempos míticos. Al aparecer las primeras pilas para linternas, hubieron quienes se las ingeniaron colocándolas con sus bombillitos en los voladores, a fin de

mirarlos titilar en las noches oscuras confundidos con las estrellas del firmamento.

No sólo fueron motivos de distracción los voladores, sino también de discordias o desavenencias, cuando por alguna casualidad, caían sobre los tejados causándoles daños mayores o menores, y los propietarios de las casas se veían en la necesidad de reclamar los daños.

Como todas las cosas tradicionales en Margarita, los voladores también han ido desapareciendo, al punto, que cuando más se ven, son porque alguna Institución preocupada por las cosas del pasado, patrocina certámenes y obsequia premios a granel.

LOS TROMPOS

Otro de los juegos populares que ocupaba lugar preferencial entre la población de niños y de jóvenes margariteños era el de trompos. El juego de trompos empezaba tan pronto terminaban los voladores de la cuaresma. Los trompos eran elaborados en Margarita con madera de la Isla y por los propios isleños. Se tenían como mejores: por su tañido, los de cuica y los de achiote; por su consistencia, los de guayaba y los de pama, y por su livianez, los de cautaro y los de taparo, aunque se hacían también de otras maderas. Los había «recachones» que eran los alargados, y «puyoneros», los redondeados. Todos los trompos se componían de: cabeza, hombros, barriga y púa o «puya», ésta siempre de metal. De la posición y tamaño de la púa dependía en mucho, que el trompo cayera «pluma o plumita» o sea sereno y liviano, o «carretero y pesado» que era como decir brincador o corcovión.

Los trompos se utilizaban no sólo para verlos «tataratear» o sea dar vueltas, sino para jugar «quiña o quiñe», que consistía en plantar uno, para que con otro, amarrado de punta y cabeza como un péndulo, le dieran a astillarlo, turnándose uno y otro hasta que se destrozaran o se levantara la partida, o para jugar «troya», que se llevaba a cabo marcando dos rayas en el suelo, llamadas «guamos», a distancia convenida y una «pica» en el centro, donde zumbaban uno a uno para saber a quien le correspondía «plantar», que por lo regular era quien había marcado su caída más lejos de la «pica». Los demás zumbaban ordenadamente a darle «venia», que era chocar con el «plantado» en la zumbada, o «agua» que consistía en darle al que estaba en el suelo, con el suyo desprendido de la palma de la mano tareteando para que avanzara. De no hacerse ninguna de estas dos cosas, tenía que plantar en el mismo sitio donde estaba la «pica», y así continuaban hasta sacarlos de los «guamos» tantas veces como se habían convenido. El primero que se sacara de los «guamos» tenía que plantar una «quiña» a los demás; o «la viva» que era tirar el suyo a bailar para que los demás le zumbaran a chocarlo.

Con el trompo se realizaban otros juegos más ornamentales, como tirarlos suave para agarrarlos en el aire, en la palma de la mano, o

enlazarlo con el guaral y llevarlo a distintos sitios para que siguiera «bailando» o montárselo rotando en la uña del dedo gordo, lo que, por lo difícil, dio origen al dicho de «cógeme ese trompo en la uña», o hacerlo correr por cualquier parte del cuerpo sin que se cayera ni dejara de bailar.

Los trompos se ponen a bailar arrollándoles un pedazo de guaral desde la punta hasta la mitad de la barriga, amarrándose el restante en uno de los dedos y tirándolo por encima, por el lado o por debajo del brazo. Los mejores terrenos para jugar los trompos son los duros, debido a que en los arenosos y fangosos se «atoran», mientras que en los pisos de cemento y ladrillo se les echan a perder las púas o «puyas».

Al igual que los otros juegos tradicionales, los trompos criollos también han ido mermando considerablemente, al punto que ya casi nadie los toma en cuenta dándoles preferencia a los navegados.

LAS PICHAS O METRAS

Otro de los juegos tradicionales que gozaba de gran favoritismo, de manera muy especial entre la chiquillería margariteña, era el de las «pichas» o metras. El juego de las «pichas» o metras, empezaba tan pronto como terminaba la euforia de los trompos que habían venido después de los voladores.

Por donde quiera se encontraban a los muchachos con los bolsillos y «faldiqueras» o faltriqueras repletas de «pichas». Unas de vidrio o cristal, traídas de fuera y otras de «hueso», elaboradas pacientemente en la misma Isla y por los propios jugadores. No importaba que unas u otras estuvieran buenas o averiadas, lo interesante era que se pudiera jugar con ellas.

Todo el mundo no tenía con que comprar las «pichas» forasteras, que parecían muy caras, a pesar de que algunas veces se conseguían hasta dos y tres por centavo, y recurrían a una piedra blanquecina, dura y sin brillo que comúnmente llamaban «hueso», a la cual se le quitaban pedazos que se empezaban a redondear a lomo de machete, luego se continuaban rozándolas fuertemente con otras piedras y después se terminaban de pulir maraqueándolas pacientemente dentro de botellas con agua. Y a falta de «pichas» se usaban también las paraparas o «pariolas», buscando siempre las de mayor tamaño y consistencia, y que fueran nuevas para que no estuvieran demasiado livianas y expuestas a perder la efectividad.

El juego de «pichas» o metras y de paraparas, se llevaba a cabo a campo abierto, en pleno suelo y las variantes más generalizadas eran: «la picha y hoyo», que consistía en hacer en la tierra un huequito que se emparejaba con el talón poniendo a girar el cuerpo y marcando luego a distancia convenida una raya denominada «guamo» o «guama», para todos tirar desde allí hasta el hoyo, empezando la partida con el que caía más cerca, quien tenía que hacer «picha y hoyo», pegando a la una y entrando en el otro, para «salirse», y venir el segundo en distancia a tratar de hacer lo mismo, y luego el tercero y el cuarto, y así sucesivamente, hasta quedar uno que era el perdedor, el cual pagaba su pérdida con «pichas» o con «socones», «sinqiados» o «manosentá», que equivalía a duros o suaves,

según lo convenido previamente; y el «tribilín», que era un círculo trazado en el suelo, donde se ponían las «pichas» que se iban a disputar y a distancias convenida la «guama» o «guamo», hacia donde primeramente se tiraba para clasificar al «mano», «trasmano», «pie», «traspié», hasta el «gurupié» y el «surraspa». En ese mismo orden se iba tirando al «tribilín» para sacar las «pichas» en uno o más tiros pero sin contravenir el ordenamiento. El que más sacaba más ganaba. Esta operación se repetía tantas veces cuantas fueran necesarias para quedar «ruchos» o levantar la partida. El primer tiro de las «pichas» se hacía con toda la mano pero los siguientes sólo con los dedos pulgar e índice, para que pudiera tener validez.

No eran estas dos nombradas las únicas variantes del juego de «pichas» o metras, sino muchas otras, que ideaban los mismos jugadores, lo que hacía que se notaran diferentes cambios, no sólo de pueblo a pueblo sino hasta de calle a calle.

El juego de «pichas» o metras siguió el mismo camino de otros juegos tradicionales, de los que ya no quedan sino alguna presentación a manera de exhibición en competencias impuestas y amaestradas.

LOS CABALLOS DE PALO

Cuando se habla de juegos tradicionales en la Isla de Margarita no podemos dejar de recordar a las famosas «carreras de caballos de palos» que se llevaban a cabo los días sábados y domingos cercanos a las festividades patronales o de cualesquiera otras celebraciones importantes, y en las cuales tomaban parte activa, no sólo niños, sino también jóvenes y adultos.

Las «carreras de caballos de palos», según testimonios de algunas personas ancianas, consistían en disfrazarse de jinetes con todos sus atuendos, incluyendo látigo y espuelas y montarse sobre un palo hábilmente enjaezado con bridas y cabeza que simulaban la del brioso animal para echar a correr desde un punto determinado a ver quién llegaba primero al otro sitio señalado, a fin de convertirse en el afortunado ganador y recibir el premio que se tenía dispuesto para tal acontecimiento.

A esos actos concurrían masivamente la flor y nata de las féminas de entonces, vistiendo sus mejores galas y haciendo alarde de sus más exquisitos perfumes, para felicitar, no únicamente al ganador, sino a los que fuesen de sus simpatías o agrado, haciéndoles presentes, que, aunque sencillos tenían una gran significación y muchos de los cuales contribuyeron a formar un romance pasajero o una unión indisoluble.

Una de las características primordiales del evento era que los jinetes tenían que simular los relinchos y demás movimiento de las bestias, durante todo el tiempo que durara, no sólo la prueba sino la organización, a fin de arrancar la mayor cantidad de aplausos y de risotadas de la soberana concurrencia, dándose esto también como estímulo a los participantes y su consagración como humoristas o chistosos a los que los ejecutaban.

En las «carreras de caballos de palo», se hacían apuestas de todas las especies y cuantías, pagadas al ganador hasta en dinero contante y sonante; habiéndose llegado a destacar competidores que nunca supieron lo que fue perder una carrera ni en su localidad ni en las otras donde tuvieron la oportunidad de concurrir, y a pesar de que se les tenían como

excepcionales jamás se les regateo o restringió su derecho a la participación.

Las «carreras de caballos de palos», fueron unas festividades que llenaron de alegría y jolgorio a las comunidades donde se presentaban, pero que como todas las cosas tradicionales de la Isla, fueron mermando poco a poco, hasta desaparecer definitivamente.

EL SARTEN Y EL PAPELÓN

En la Isla de Margarita, la mayoría de las festividades patronales y los velorios llamados de promesas, se complementaban, para que resultaran mas amenos y divertidos, con juegos tradicionales, como los del *Sartén* y del *Papelón*.

El primero, o sea el del *Sartén*, consistía en untarle al viejo «fritiador» casero, más tizne que el que en realidad tenía y colocarlo, «guindando» por el mango, en un sitio previamente seleccionado y acondicionado, con moneditas de plata como «mediecitos» o «mariquitas»; «realitos» y hasta «bolivaritos», debidamente pegados, para que los muchachos, con las manos amarradas hacia atrás, trataran de desprendérselas con la boca; cosa que resultaba extremadamente difícil, si se tomaba en cuenta el vaivén y la inestabilidad del aparato, que constantemente se movía como un péndulo, al mínimo contacto que se le lograra proporcionar directa o indirectamente.

Fueron muchas las criaturas que pasaron todo el día en ese merequetén de que «la agarro y no la agarro», «la *cojo* y *no* la *cojo*», frente a la mirada displicente y burlona de los organizadores y de los «mirones» que no hacían otra cosa sino gozar de lo lindo por sus graciosidades, y no consiguieron sino ponerse la cara como una máscara y la ropa como una curtiembre con el tizne enmantecado que se les pegaba cada vez que lograban tener un contacto con el escurridizo y mal intencionado sartén.

El segundo, o lo que es lo mismo, el *Papelón*, lo guindaban también, pero con la corona o punta hacia abajo, para que los pobres muchachos trataran de quitarle pedazos a dentelladas puras, sin utilizar, por nada del mundo, ni sus manos ni las de sus acompañantes, cosa que resultaba casi un imposible, debido a los movimientos del colgante papelón y a lo duro y resbaladizo que se presentaba la parte que se ponía al descubierto para morder, no consiguiendo los participantes, en más de una oportunidad, sino salir con los labios partidos y ensangrentados y los dientes rotos o desprendidos. En estos juegos podían participar varios al mismo tiempo lo que daba más originalidad a la rebatiña.

Los muchachos con toda la ingenuidad que les caracterizaba y en muchas ocasiones tentados de exprofeso por los adultos, simulaban afilarse los dientes con piedras guarataras o marmoletes, como para decir o demostrar que se estaban preparando hasta el máximo para la competencia, cosa que no pasaba de ser un simple simulacro o pantalleo.

Estos juegos fueron desapareciendo, más que todo, porque se consideraron antihigiénicos y asquerosos; lo que ha hecho que nadie se preocupe por hacerlos revivir, ni siquiera como meras exhibiciones o simple recuerdo del pasado.

EL PALO ENSEBADO

Cuando se tratan de reseñar los juegos tradicionales de Margarita, no se pueden dejar pasar por desapercibidos, o sea, por debajo de la mesa, como dice el vulgo, los «palos ensebados».

Los «palos ensebados», como diversión o como juegos, tuvieron una gran aceptación dentro del pueblo margariteño. No había fiesta por pequeña que fuera que no tuviera su palo ensebado. Ni «palo ensebado» que no dejara comentarios. Buenos unos. Malos otros, pero siempre tomados muy en cuenta por propios y extraños.

Antes no se usaban tubos para los «palos ensebados», ni se les untaba grasa ni aceite ni mucho menos manteca, diz que porque dejaba de ser Palo. Los palos ensebados se hacían con matas de «carana» o «palma de monte», como le decían los más físticos y faramalleros. Entre más alta, más torcida o «rebireca», y más delgada, era mejor. Los voluntarios recorrían lomas, «cañaotes» y montañas, buscando las matas de mayor tamaño. Las traían al hombro o en «golin-goli», es decir, guindando, o como mejor pudieran. Con copo y todo, el cual lucía en su primera presentación. El sebo: de chivo, de borrego o de res, se le fregaba con anticipación, para que el sol se encargara de derretirlo bien derretido y se pegara mejor del palo.

El día de la presentación se congregaba toda la chiquillería y la juventud y hasta los viejos del pueblo y de sus aledaños, primero, para verlo enterrar y sostener con sus tres o cuatro vientos de cabuyas fuertes a manera de garantizar su seguridad, y luego para empezarlo a montar tan pronto como dieran la orden. Arriba, en la parte más alta, dentro de una bolsita de tela de colores subidos como para que se divisara mejor desde abajo, le colocaban el tesoro, que cuando más iba de uno a dos pesos y medio (de 4 a 10 bolívares), pero que representaba para la época, una considerable fortuna.

La trepada era ardua y penosa. Un poco que se avanzaba y otro poco que se resbalaba, mientras que otros reclamaban su turno. Valía de todo

para ayudar la subida: arena, ceniza y tierra. Risas y animación cuando se iba subiendo. Pitos, rechiflas y coriocos, cuando se deslizaban y caían a tierra. Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis y cuantos intentos se pudieran. Nadie trataba de ponerle coto a la vocinglería. Uno, dos y hasta tres días la amistosa disputa. Al fin el ganador, solo o ayudado por algún o algunos compañeros. Tenían que traer la bolsa. En muchos casos la repartían equitativamente, en otros no. Dependía del trabajo que se hubiera hecho. La más de las veces no les quedaba ni para lavar los trapos que curtían. Pero cada vez que se ponía un «palo ensebado», sobraba quien o quienes intentaran subirlo. No había ni hay a quien no le agrade ser ganador y eso era lo más importante de los «palos ensebados».

El «palo ensebado,» también ha ido desapareciendo lentamente, al punto de que ya son pocos los lugares que continúan manteniendo la tradición.

LAS PERINOLAS O PERINDOLAS

En la Isla de Margarita, la perinola o «perindola», como decía mucha gente, era y es, una especie de trompo sin punta de metal, con cuatro o más caras, marcadas con letras, con números o con dibujos, que baila rápida y serenamente, cuando se le da vuelta o contorsión, con dos o tres dedos a un manguito o cabecita que tiene en la parte superior.

Antes más que ahora, era frecuente ver las perinolas o «perindolas» en manos de niños, jóvenes y adultos, de cualesquiera de los sexos, zumbándolas simplemente para distraerse o jugando al interés: botones, pichas, paraparas y hasta dinero contante y sonante, sin que a nadie le mortificara o le tuviera cuenta.

En el juego de la perinola o «perindola», le tocaba por estricto orden, un «tiro» o tirada a cada apostador en cada vuelta o ronda. A las de cuatro caras casi siempre las marcaban con las letras «D.M.S.T.»: que significaban DEJA, METE, SACA y TODO. Para comenzar se hacía un fondo común con apuestas iguales entre todos. Empezaba el «tiro» o tirada por el «mano» y si al terminar de bailar quedaba hacia arriba la letra «D.» nadie ganaba; si era la letra «M.» el del «tiro» tenía que METER un tanto igual a su 1 apuesta; si era la «S.» sólo SACABA el equivalente a lo que había metido inicialmente, pero si cala la «T.», tenía derecho a cogérselo TODO y dejar el fondo «rucho» o «limpio de perinola».,

Si era de números, se hacía el fondo común con las apuestas, seguía el mismo orden de la de letras, pero se cobraba un tanto como lo equivalente al número que le cayera al que habla hecho el «tiro» o tirada. Así continuaba hasta «desbancarse» pero si quedaba algo al suspenderse, por alguna causa o razón la partida, se repartía por partes iguales entre todos los que estaban participando.

En las de dibujos, que por lo regular, eran las que tenían mayor número de caras, se jugaba con cartones, muy semejantes a los usados en las loterías de fichas.

En tiempos pretéritos, el juego de la perinola o «perindola» estuvo muy generalizado; nunca se le cuestionó ni se le consideró como de envite y azar, más bien como de salón y por lo tanto se jugaba en una mesa o en un sitio donde todos los actuantes pudieran ubicarse en redondel.

El juego de perinola o «perindola», era bastante divertido. Cada quien tenía derecho a aupar con ardor o euforia su «gane» o refunfuñar contrariado su «pierde» o mala suerte. Con frecuencia se dejaban escuchar los chistes, las «tomaderas de pelo», las «mamaderitas de gallo», relacionadas con las vivezas de los ganadores o con las torpezas de los perdedores, lo que daba lugar a que surgieran los requiebros, pero que nunca pasaban de las amenazas.

LA LOTERIA

En todos los pueblos de Margarita se escuchaba hablar *de los* «juegos de lotería». Se dice y se comenta que el «juego de lotería» en la Isla de Margarita viene «desde que el mundo es mundo» y hasta se asegura que el General Francisco Esteban Gómez era bastante aficionado a dicho juego, y que hasta cuando fue Gobernador de la Isla, asistía a ellos con mucha regularidad.

Pero el «juego de lotería» en Margarita no es del que se premian varios billetes sacados por la suerte entre los muchos que se ponen a la venta; ni es el consistente en cartones con números y un «bombo» o caja, de donde salen las bolitas numeradas que han de conformar los premios.

El juego tradicional de lotería en Margarita, se compone de «cartones», que pueden ir de 20 a más, marcados con 8 figuras cada uno, en *dos* líneas de a 4, paralelas y horizontales, y un número de fichas, redondas o cuadradas, que oscilan entre 40 y 80, con las mismas figuras que están dibujadas en los «cartones».

Los «cartones» en referencia se reparten entre los jugadores que cancelan el valor convenido para cada partida, y las fichas se colocan dentro de una bolsa o busaca, debidamente contadas y mostradas al público.

Para empezar el juego, una persona designada como <<cantador>> provisto de la bolsa o busaca exhibe la mano abierta en demostración que no habrá trampas y diciendo mano y bolsa la deja llegar hasta las fichas que va sacando una a una, cantándolas con nombres simulados pero que los asistentes logran comprender sin confusión, como por ejemplo: «la de Cristo» por la Cruz; «la de Longino» por la lanza; «El que todo lo ve» por el ojo; «la loca» por la escoba, y así sucesivamente hasta que alguien grita ¡lotería!, en señal de haber llenado una de las líneas de su «cartón», que después de constatada su veracidad, recibe lo recaudado a excepción de lo sacado para la casa, cuando ésta no va jugando su <<cartón>>

Además de «echar la lotería» que es lo que ya se dejó dicho, también se juega apostando a ambos, que equivalen a 2 fichas juntas en una misma línea, o a «terna», que son 3 fichas en una línea, lo que significa a la vez en el léxico del juego, que ya está «penando» o a punto de «pegar la lotería».

En Margarita hubo famosos pintores de loterías, cuyo trabajo, según comentarios, era bastante complicado, debido a que tenían que saber distribuir las fichas entre el número de «cartones», de modo que nunca quedaran 2 totalmente iguales. En muchas ocasiones se echaban loterías «a medía» y tenían que repartirse la ganancia entre ambos. También había el o los «librados», a quienes se les devolvía lo que habían perdido.

El «juego de lotería» era por demás divertido y daba la impresión que las mujeres se aficionaban más a él, que los hombres. Este juego, también se ha ido extinguiendo poco a poco, al extremo que ya casi no se consigue quién o quienes lo ejecuten.

LOS BOTONES

Otro de los juegos tradicionales entre la chiquillería margariteña, era el «juego de botones». Llegada la temporada, que seguía a los voladores, a las pichas y a los trompos, las ropas en los tendederos eran víctimas de los «desbotonadores», que muchas veces cargaban con todo lo que encontraran a su paso, sirviera o no para el juego.

Con los botones se jugaba: «cara y sello», «birao a la piedrita», «trique», «tribilín», «dado corrido», «lotería», «sacamandaca», «pirindola», y todo cuanto se podía idear. Los muchachos andaban por todas partes con los bolsillos repletos de botones, o con bolsas y hasta con taparos llenos hasta la boquita, y algunos más faramalleros o exhibicionistas, hacían con ellos sartas enormes y se las colgaban en el pescuezo como unos collares o se los terciaban por debajo de los brazos a manera de reliquias.

En los barrios, en las calles y hasta en las partes céntricas de las ciudades, había bandas de muchachos jugadores de botones. Antes de empezar los juegos ponían las condiciones, muchas de las cuales estaban tan generalizadas que coincidían en todas partes. De allí, que las «nacas» o sea, los botones de nácar, grandes o pequeños, de cuatro huecos, valían cuatro botones; los de pasta, llamados «cholones», aunque tuvieran cuatro huecos, no valían sino dos botones y el de hueso, no importara los huecos que tuviera valía, uno sólo. Los botones de leche y los de adornar vestidos de hembras, a excepción de las «nacas», en la mayoría de las partes no valían nada por considerarlos como botones de mujeres, las cuales tampoco debían tomar parte en esos juegos, y a las que lo hacían se les tildaba de «machotas».

Al terminar la temporada, los que habían sido más afortunados en el juego, lavaban bien lavados los botones, seleccionaban los más nuevos y los menos averiados y los vendían o los cambiaban a las amas de casas, por cualquier cosa de poco valor, bien fueran centavitos, lochitas o simplemente frutas del corral. Los restantes los entaparaban y los escondían bien escondidos o si era posible los enterraban para evitar los robos o las apropiaciones indebidas, y tener material seguro para la

próxima temporada. Nunca ha sido extraño conseguir por casualidad o por golpe de suerte, taparos llenos de botones donde menos se esperaba y sin saber a quién o a quienes pertenecían.

El «juego de botones», tal y cual lo llevaban a cabo los muchachos del pasado, también ha ido desapareciendo en Margarita, al punto, que ya casi nadie lo practica, y muchos hasta desconocen totalmente sus modalidades.

EL TRIQUE

El «trique» también figuraba entre los juegos tradicionales de la Isla de Margarita. No hay viejo ni vieja que se atreva a decir que no lo conocieron o que no lo jugaron nunca. El «trique» era jugado indistintamente por niños, por adolescentes y hasta por adultos de ambos sexos. El «trique» se jugaba no sólo en las calles, sino también, en las casas, y por lo tanto se le tenía como juego de salón, o sea de mesa.

Muchos lo conservaban bien dibujado en un pedazo de madera cepillada o en un cartón. Mientras que otros lo pintaban en el suelo duro, en las calzadas, cuando las había, o en las lajas. Lo interesante era que se medio pareciera a un «trique» y que se pudiera jugar en él. El «trique» era un cuadrado con dos líneas en forma de X de esquina a esquina y dos más, en forma de + de lado a lado. Corrientemente lo jugaban dos personas, que se sorteaban la salida a «cara y sello». Cada cual ponía su «tanto» tratando de llenar definitivamente los tres puntos de una línea recta, mientras que el contrario buscaba a cada momento impedirselo. El primero que lograba ocupar los tres puntos seguidos de una línea, cantaba ¡«trique»! y se anotaba un punto. Quien sumaba más puntos ganaba la partida. También se jugaba el «trique», por tandas y estas se fijaban por puntos: 20, 30, 50, 100, y se hacía ganador quien primero los completara.

En las casas de familia se jugaban los «triques» por mera diversión, para matar el tiempo o con apuestas especiales que nunca llegaban al mercantilismo. Los muchachos lo hacían para jugar botones, pichas, paraparas y semillas de merey o lo que ellos se imaginaran que podía jugarse.

Había otro «trique» que llamaban «del diablo», y el cual era formado con una estrella de cinco puntas, unidas por líneas rectas de extremo a extremo. Se cantaba «trique», igual que en el anterior, cuando se lograba colocar tres puntos seguidos de los cuatro que contenía cada línea recta.

También se jugaban los «triques» con un dado corrido a manera de ludo .Usando la salida, en el primero, desde el punto central y en el segundo, de cualesquiera de los ángulos entrantes. En la primera jugada se podía salir con cualquier «punto» dado, pero en los restantes, únicamente con la «seria», o sea, el seis (6). La llegada final era siempre el lugar de salida, y ganaba las apuestas, quien primero completara el recorrido. Se podía tener más de un <<tanto>> en el camino o recorrido y era obligatorio desplazar al que se encontraba en su punto de colocación por cada <<tiro>>.

EL TRIBILÍN

¿Que persona vieja será capaz de decir que no conoce un tribilín? ¿Quién de este mundo podrá asegurar que no lo ha visto nunca? ¿Habrá quién niegue la existencia de los «tribilines»? ¿Podrá alguno que trate de reseñar los juegos tradicionales margariteños dejar por fuera o pasar por desapercibido al tribilín? Es casi imposible creerlo o la mayor de las inconsecuencias hacerlo.

El «tribilín» era un círculo más o menos, redondo u ovalado, con una línea horizontal o sin ella, que se trazaba en pleno suelo, con una piedra o con cualquier otro objeto punzante, para llevar a cabo un juego de muchachos o de jóvenes.

El tribilín era complementado con una raya horizontal a él, que se marcaba a una distancia convenida, por los propios jugadores y la que se determinaba mediante pasos, pies, trancos o zancadas, a la cual se le denominaba «guamo», «guama» o «guamera», según las costumbres de cada localidad.

En el «tribilín» se jugaban pichas, paraparas, botones y semillas de merey. Para empezar el juego, no era necesario un número determinado de participantes. Se daba oportunidad a todos los que quisieran actuar y tuvieran con que hacerlo. Se comenzaba por poner dentro del «tribilín» lo que se iba a jugar, en la cantidad que previamente se había acordado. Era válido de a uno, dos, tres, cuatro, cinco y más, unidades por cabeza. Luego se tiraba hacia el «guamo», «guama» o «guamera», con una picha o «tirona», seleccionada su tamaño para que ninguno llevara ventaja, buscando al «mano», «trasmano», «pié», «traspié», «trastraspié» y así sucesivamente hasta el «gurupié» y el «futriaco», que se señalaban por la distancia que habían caído de la raya.

Manteniendo ese mismo orden se zumbaba hacia el «tribilín» la picha o «tirona», con toda la mano, pero para continuar la jugada, tenía que hacerse única y exclusivamente con los dedos índice y pulgar y la mano «asentada», buscando echar hacia afuera, o sea, «sacar» lo que se había

encerrado dentro del «tribilín». Mientras se estaba «sacando» se podía seguir tirando hasta que se «pelara» la acción y se le diera el pase al que por orden le correspondía. En el juego de «tribilín», quien más sacaba más ganaba.

Durante el juego del «tribilín», valían la «reunión», que consistía en mover la «picha» o «tirona» de un sitio para otro, pero con igual distancia, y la «cureña» que no era otra cosa, sino colocar la «tirona» sobre algún objeto desde donde se tuviera mayor facilidad para la ejecución.

El juego de «tribilín» al igual que los otros juegos tradicionales margariteños, también ha ido desapareciendo para darle paso a otras innovaciones.

EL ZORRO O TRIQUE CRUZ

También formaba parte de la gran diversidad de juegos tradicionales margariteños, el ZORRO o «TRIQUE CRUZ».

El ZORRO o «TRIQUE CRUZ» se hacía con 5 «triques» o cuarteles: uno en el centro y los demás por los costados, semejando una cruz, viniéndole de allí el segundo nombre, se jugaba individualmente o por pareja. Se hacía «trique» en cualesquiera de las líneas de un cuartel y el que lograba mayor número de puntos, ganaba la partida.

Pero para lo más que se usaba el ZORRO o «TRIQUE CRUZ» era para jugar el zorro y las gallinas. Se nombraban 2 fichas «zorros» y las demás, que no pasaran de 10, «gallinas». Los «zorros» tomaban la mitad del campo de juego y las «gallinas» la otra mitad. Más o menos como en el juego de Damas los «zorros» trataban de comerse las «gallinas» al salto, es decir, pasándole por encima de un punto a otro, y las «gallinas» de acorralar a los «zorros». El que lograba una de estas dos cosas, ganaba el juego y recibía la apuesta. En algunas partes se conocía este juego como «los gavilanes y los pollos».

También se jugaba al ZORRO o «TRIQUE CRUZ», con un dado corrido, imitando el ludo, la salida se hacía del punto central hacia uno de los ángulos entrantes. Se seguía hacia la derecha de punto en punto, de acuerdo a la cantidad que se echara en cada «tirada» del dado, y se adueñaba de la ficha que se consiguiera en el remate de la cuenta. La entrada se hacía por el mismo ángulo de salida pero dando un toque en el punto central del cuartel lateral más cercano, para terminar en el sitio de inicio, si coincidía exactamente con el número que el dado le marcaba, de lo contrario tenía que estarlo gastando en ir y venir entre los dos últimos puntos, hasta que echara el número que le diera la oportunidad de rematar.

La primera salida, para cada quien, se hacía con lo que echaran en el dado, pero las demás se lograban con la «sena» o sea, el seis (6). Se permitía que se tuvieran cuantas fichas se pudieran en la ruta, es decir, que

con cada «sena» podían poner una en juego. Las fichas no pasaban de doce (12) por jugador.

El ZORRO o «TRIQUE CRUZ», era jugado por personas de cualquier sexo y edades, igual en la calle como en las casas, por lo tanto, se le tenía también como juego de salón. Los niños y los adolescentes, lo usaban para sus juegos de botones, pichas, paraparas, semillas de merey y algunas otras cosas que creyeran conveniente. Los adultos jugaban hasta dinero si les era posible.

Muchos lo cargaban dibujado en pedazos de madera cepillada o en gruesos cartones, mientras que otros, especialmente los niños, lo marcaban en el suelo, en las calzadas o sobre piedras planas.

El «ZORRO» o «TRIQUE CRUZ», como su reglamentación variaba en algo de un sitio a otro, los participantes, antes de «tirar» la salida a «cara o sello», señalaban las reglas del juego, para que no se presentaran inconvenientes.

Este juego, como casi todos los tradicionales ha sido blanco acción del tiempo y de la transculturación.

LA COCA

El juego de «LA COCA» regularmente se llevaba a cabo entre niñas, aunque algunas jovencitas también lo ejecutaban, una vez más que otra. Pero a los varones no les era muy recomendado y por lo tanto casi no lo realizaban.

«LA COCA» se jugaba sentadas todas las participantes en el suelo y utilizando, cuando menos, 5 piedritas fáciles de manejar, que movilizaban con destreza de la palma al revés de la mano y viceversa hasta que algunas de ellas se desprendieran y cayeran al pavimento, de donde tenían que recogerlas una a una, al mismo tiempo que quechaban otra de las que habían quedado en la mano y que tiraban constantemente hacia arriba. Al fallar en alguna de estas ejecuciones le correspondía el turno a la más cercana de la derecha, igualmente que si no se retenía ninguna en las primeras acciones.

A pesar de que a todo el juego se le llamaba «LA COCA», en su transcurso se llevaban a cabo ciertas variantes que se le ponían nombres diferentes, y que hacían prolongar la jugada más de lo regular, mientras no hubiera pérdida, y entre cuyas variantes, sobresalían las siguientes:

«LOS LUDOS», que equivalía a recoger de una sola vez 2 piedras separadas. «LA CARRETILLA», recoger 3 en forma de triángulo. «EL MONTON», recoger 4 «amuñuñaditas», o sea, pegaditas. «EL CONUCO», recoger 4 en forma de cuadrado. «EL CAMINO», recoger 4 en línea recta. «LA LUNA» recoger 4 en semicurva; todo esto quechando la que se tiraba hacía el aire.

Además había también «EL BOCAO», que consistía, en quitarse una piedra sostenida con los labios, quechando la que venía de arriba. «EL BESO», que era coger una del suelo, besarse los dedos, quechando la que se había zumbado. «LOS COHETES», que era dar unas palmaditas, coger la del suelo y quechar la de arriba. «EL PASAMANO», que se hacía zumbando una hacia el aire e ir pasando o arrimando las del suelo hacia un arco formado por los dedos índice y pulgar, y así sucesivamente hasta que

se dejara de completar una ejecución, para entregar la jugada a la que por orden le correspondía, o hasta que se realizaran el número de acciones convenidas previamente.

El juego de «LA COCA» era bastante divertido y se pasaban horas y más horas, realizándolo. Había algunas expertas que efectuaban infinidad de tiradas sin perder la mano. Se consideraba ganadora la que había logrado mayor número de ejecuciones consecutivas sin equivocaciones. Las apuestas casi siempre eran mazotes y pellizcos sobre el revés de las manos de la perdedora, que venía a ser la que había realizado menos jugadas buenas, o sea, correctas. También se llamaba «mano» el tiempo de juego que le correspondía a cada participante sin tener que entregar la acción.

«LA COCA», fue otro de los juegos tradicionales que tendió a desaparecer de entre la chiquillería margariteña, fustigado por el tiempo o por la incursión foránea, al extremo que las nuevas generaciones lo desconocen totalmente y a las viejas se les hace difícil recordarlo a la perfección.

LAS ZARANDAS

En la Isla de Margarita, además del juego de los trompos tuvo también una gran resonancia, el juego de «las zarandas». Aunque «los trompos eran los trompos y las zarandas eran las zarandas», como decía mucha gente. Nada tenían que ver los unos con las otras, a pesar de su ligero parecido y de jugarse en la misma época del año.

«Las zarandas» se hacían con un taparo pequeño, preferiblemente redondo, bien «hecho», es decir, con el casco duro, al cual se le sacaba toda la tripa y se le colocaba un palo que lo traspasara de extremo a extremo, empezando por el «pezón»; a semejanza de una maraca, pero con el mango o cabo más corto y agudo.

«Las zarandas», se tiraban enrollándole, o lo que es lo mismo, arrollándole un poco de guaral o de cordón en el palo o punta, el cual ensartaban en un orificio hecho en uno de los extremos de un pedazo de tabla, que aguantaban fuertemente con una mano para halar rápidamente el guaral o cordón con la otra, haciendo que la «zaranda» se desprendiera y cayera al suelo dando vueltas como un trompo. Algunas caían «serenitas» y otras «corcovionas», cosa que trataban de mejorar recortando o afilando la punta.

A algunas «zarandas» le hacían huequitos y hasta le echaban granos como a las maracas, para escucharles su «resonancia» mientras bailaban. A otras las dejaban totalmente tapadas y las consideraban «sordas». El palo de las «zarandas» se lo ajustaban con dos clavitos, o en su defecto dos «espichitos» de madera, en los extremos donde rozaba con el taparo, para que no se hundiera o se saliera fácilmente durante el baile o zarandeo.

El juego de las «zarandas» lo ejecutaban más las hembras que los varones. Se podían hasta coger en la palma de las manos y hacer otras cosas como las que se hacían con los trompos, menos jugar «quiñas» ni la guerra. Regularmente a las «zarandas» les dibujaban arabescos diferentes y se los pintaban con frutas de pama o de tuna, para darles más belleza al zarandear. Las zarandas se hicieron tan populares que en muchas

ocasiones, cuando alguna persona, grande o pequeña, demostraba mucha inquietud o intranquilidad en sus procederes se le decía, «que andaba o que parecía una «zaranda».

El juego de las «zarandas», estuvo entre los primeros que fueron desapareciendo en la Isla de Margarita, tanto es así, que hace años que no se ve una «zaranda» por ninguna parte, o lo que es lo mismo, que no se encuentra ni para un remedio.

LA CABUYA

«El juego de la cabuya» era uno de los más popularizados en toda la región insular. Lo llevaban a cabo niños y jóvenes de ambos sexos, aunque de manera preferencial las hembras.

«El juego de la cabuya» se realizaba indistintamente de día y a tempranas horas de la noche, dentro de las casas o fuera de ellas, es decir, que no importaba el sitio ni el momento. «El juego de la cabuya» no era de muy difícil ejecución ni se necesitaba de mucho material para su materialización.

Para practicar «el juego de la cabuya», primeramente se ponían de acuerdo los que iban a intervenir y luego se proveían de un pedazo de cabuya vieja o nueva, gruesa o delgada, no importaba ninguna de esas condiciones. Igual daba que fuera un solo pedazo para írselo turnando o que cada cual portara la suya.

Escogido el sitio, aguantaban el pedazo de cabuya fuertemente por los extremos con ambas manos, formando una onda o arco que pudiera llegar, cuando menos, hasta las puntas de los pies, y empezaban a saltar de modo que la cabuya en cada salto pasara por abajo, saliera por sobre la cabeza y volviera al sitio de inicio y continuara así sin detenerse y cada vez con mayor velocidad, hasta que en alguna ocasión rozara con el cuerpo y se declarara perdida la ejecución. Se señalaba como ganador o ganadora quien lograra acumular mayor número de pases sin inconvenientes.

Había otra modalidad en «el juego de la cabuya», que consistía, en que dos de las o los participantes, agarrara la cabuya por las puntas y la pusieran a rotar, para que un tercero brincara en medio de ella sin que lograra tropezar, porque de hacerlo, perdía la acción y tenía obligatoriamente que darle oportunidad a un nuevo participante.

Cuando había bastante destreza se hacían infinidad de piruetas sin tropezar. Se danzaba en una sola pierna. Se pasaba primero una y luego la otra sin perder el ritmo. Se daban vueltas de derecha a izquierda o de

izquierda a derecha. Se rotaba la cabuya hacia adelante o hacia atrás y en fin, cuanto la imaginación pudiera crear y poner en práctica.

En «el juego de la cabuya» se hacían apuestas como en cualquier otro juego infantil o juvenil y la paga, en la mayoría de las veces, consistía simplemente en mazotes, macotes o pellizcos que estaba obligado a aceptar el perdedor o la perdedora.

«El juego de la cabuya», aunque muy sano y por demás divertido, tampoco pudo soportar la acción del tiempo ni la incursión de las costumbres foráneas y se fue extinguiendo paulatinamente al extremo que ya son poquísimos los que lo recuerdan y mucho menos los que lo practican.

EL TIRABOQUETE O ZUMBADOR

El «tiraboquete» o «zumbador», en la Isla de Margarita, era un juego del tiempo de antes, usado más que todo por los niños, aunque algunos jóvenes de ambos sexos, quizás más por bromas que por diversión, también lo practicaban.

El «tiraboquete» o «zumbador», lo elaboraban con dos semillas o pepas de mango, una redondeada y otra alargada, las cuales raspaban hasta el máximo, con un cuchillo o machete amolado, hasta dejarlas sin ninguna pizca de hebras o pelusas.

El «tiraboquete» o «zumbador», se componía de dos partes, una inferior que se denominaba «caja» o «barriga», la cual se hacía con la semilla más alargada, a la que se le quitaba una punta y se le extraía todo el contenido interior o «veneno», hasta dejarla totalmente vacía, y la superior o «cabeza», para la cual se utilizaba la semilla más redondeada y a la que se le clavaba, en pleno centro de su parte más achatada, un palito o «puntal», que quedara un poquito más largo que la «caja» o «barriga».

A la «caja» o «barriga» se le hacía en su costado más plano, utilizando un clavo o cualquier otro objeto punzante, un huequito que acostumbraban a llamar «maruto» y le colocaban por allí un pedazo de cordón o guaral, como de media vara (mts. 0,42) poco más o menos, que iban a amarrar fuertemente al palito o «puntal» de la parte superior, con el propósito de colocarlo dentro de la «caja» o «barriga» y darle vueltas hasta que se enrollara en su totalidad, dejando únicamente, fuera del «maruto», lo suficiente como para ponerle un «travesañito» que se pudiera sostener dentro de los dedos de las manos, preferiblemente entre el índice y el mayor.

Hecha esta operación, se halaba el cordón o guaral con bastante precisión, hasta que se desenrollara y se dejaba que se fuera nuevamente hacia adentro al terminar la primera rotación y así se continuaba halando y aflojando a medida que la parte superior o «cabeza» continuaba dando vueltas y más vueltas sin detenerse.

Al comienzo la ejecución se presentaba dificultosa, pero a medida que se continuaba, se iba mejorando hasta conseguir la destreza o manejo necesario.

A los «tiraboquetes» o «zumbadores» les colocaban adornos o les pintaban arabescos, sobre todo en su parte superior, para observar las rarezas que se presentaban mientras iban zumbando. También se hacían apuestas a ver cuál demoraba más tiempo en ejecución o zumbaba más serenito.

El juego de los «tiraboquetes» o «zumbadores», fue uno de los primeros que empezó a quedar en desuso, debido, más que todo, a la mecanización de los juguetes y al facilismo para obtener los forasteros. Dios quiera que algún día pudieran volverse a elaborar, aunque fuesen para exhibiciones, los «tiraboquetes» o «zumbadores».

EL GURRUFÍO O ZUMBADOR

El «gurrufío» o «zumbador» también era otro juego de los del tiempo de antes en la Isla Margarita. Pariente cercano del «tiraboquete» o «zumbadora». Muy apreciado, no sólo por los niños, sino también por los jóvenes y hasta por los adultos, de ambos sexos, quienes lo ejecutaban en cualquier época del año.

El «gurrufío» o «zumbador», era tan sencillo, que se elaboraba con un pequeño disco y una cuerda o cordón. Primero se hicieron los discos de casco de taparo, que laboriosamente cortaban con un cuchillo o una navaja y redondeaban con una piedra de amolar, y le perforaban dos agujeritos en el centro a distancia prudencial uno del otro. En algunas ocasiones se les dejaba el borde liso y en otras, se les dentaba en forma de sierra. Después vinieron los botones grandes, de hueso, de pasta o de nácar. Y por último aparecieron las chapas de metal, es decir, las tapas de botellas, que machacaban hasta aplanar totalmente, le perforaban los dos huecos con un clavo y hasta le amolaban el borde con una lima o con una piedra, para ponérselo cortante. Este sistema se tomó peligroso, porque con ellas se llegaron a ocasionar heridas, provocando disgustos y contratiempos.

Para la elaboración del «gurrufío» o «zumbador», se metían las dos puntas del cordón, sí era posible encerado, por cada uno de los huequitos del disco, luego se empataban con un nudo y se colocaban los extremos en los dedos de cada mano, preferiblemente en los del medio o mayor. Se hacía dar vueltas y más vueltas hacia adelante, hasta que el cordón se torciera bien torcido. Después se halaba un poco y se encogía otro poco a manera de acordeón para que el disco empezara a girar hacia adelante y hacia atrás, cada vez con mayor rapidez, hasta que se cansaran de ejecutarlo, se reventara la cuerda o sucediera cualquier otro imprevisto.

Las apuestas que se llevaban a cabo en las partidas de «gurrufíos» o «zumbadores», sólo consistían en ver cuál aguantaba más tiempo dando vueltas o en cortarse las cuerdas uno con otro.

El juego de «gurrufio», también recibió los embates del tiempo y de la modernización y fue desapareciendo lentamente, al extremo que en los actuales momentos, son muy pocos los que lo conocen y hasta se duda de su verdadero nombre.

EL FARDO

Margarita ha sido una región contrabandista. Desde tiempos inmemoriales se ha practicado esa actividad entre sus moradores. Al contrabandista en Margarita no se le ha tenido como contraventor de las leyes, sino como hábil trabajador. Hasta en los juegos de los niños se ha reflejado el contrabando. Podemos decir que el «Juego del Fardo», es sinónimo de contrabando. Fardos se denominaban los bultos de mercancía contrabandeada.

EL FARDO, era un juego donde predominaba la destreza mental, la astucia y la velocidad. Para jugar Fardo, se formaban dos grupos o bandos, con número indeterminado de participantes, pero en igualdad de proporciones, cuando más uno de diferencia entre los grupos; siempre comandados por un «Cabeza de Fado» o «Jefe», que tenía que ser el más ágil y corredor.

Con cualquier cosa se tiraba el «cara y sello» entre los «Cabeza de Fardo», para comenzar el juego y ver quién perdía. El ganador mandaba a esconder su gente secretamente donde mejor le pareciera. Cuando creía que ya la comision estaba cumplida, es decir, bien escondidos, entablaban entre los «Cabezas» o «Jefes» un diálogo más o menos así: «de donde viene ese venadito -del Palo Soney - que trae - el rabo esollao - de que - de tanto correr; o así: «de donde viene ese barco - de La Guajira - que trae - pescao salao - y la papelera - se le fue al agua». No muy bien terminadas las últimas palabras, salían a todo correr, en busca de los escondidos, y al grito de: aquí mi fardo, aquí mi fardo, aquí mi fardo... El primero a esquivar todo lo posible si se veía comprometido, para conseguir a los suyos y recogerlos antes que agarrara el contrario aunque fuera uno, y así tener el derecho de volver los esconder; y los otros para encontrarlos y tocar aunque fuese uno primero, lo que le daba el derecho de esconder a los suyos y seguir así hasta que se cansaran o desistieran del juego.

El «Juego del Fardo», era tan violento que muchas veces, durante la carrera, se daban fuertes encontronazos que tenían que soportarse sin

soberbia y sin protestas, porque de lo contrario, tenía que salirse del juego, y quizás no por una vez sino por muchas.

El «Juego del Fardo» fue uno de los que tuvo mayor persistencia en Margarita, pues se estuvo llevando a cabo hasta épocas muy cercanas.

No en todos los pueblos las reglas para el «Juego del Fardo» eran iguales, pero cuando menos parecidas.

EL CUCAMBÉ

Entre la cantidad de juegos con los cuales se divertían sanamente los muchachos de «La Margarita» de antaño, podemos citar, sin temor a equivocaciones el «fardo» y el «cucambé»; aunque por algunos, tildados de duros, lo que daba motivo a que pocas muchachas se incorporaran a ellos. El «fardo» y el «cucambé» se los tenía como juegos de machos y no de hembras.

Para jugar el «cucambé», se reunía una cantidad indeterminada de muchachos y una que otra muchacha de las consideradas «ahombradas». Por mutuo acuerdo o por el sistema de la suerte se escogía, a uno que sirviera de «cuidabase». La «base» era un punto determinado que se marcaba con una piedra, un hoyo, un árbol o cualquier otro objeto debidamente identificado a donde todos los jugadores tenían que llegar.

Colocado el «cuidabase» en su puesto, todos los demás jugadores se dispersaban pero a poca distancia, al son de «cucambé - cucambé - cucambé». Su misión era utilizar la mayor destreza posible, para atacar al «cuidabase» con «manotazos», «cocotazos» y «pellizcones» y luego tocar la base para anotarse un punto, lo que equivalía a robarse la base. Se consideraba ganador del juego quien acumulara más puntos.

El objetivo del «guardabase» era agarrar o cuando menos tocar aunque fuese ligeramente a uno cualquiera de los jugadores, para que se convirtiera en «guardabase», sin paralizar el juego.

El juego del «cucambé» era muy divertido, porque todos los participantes estaban en un constante movimiento; corriendo, saltando y esquivándose: los jugadores del «guardabase» y el «guardabase» de los demás jugadores.

El juego del «cucambé», casi siempre terminaba por cansancio. No tenía tiempo determinado; con uno o turnando varios «guardabases». Todo dependía de la agilidad y destreza de los jugadores. Unos tratando de robarse la base después de tocar al «guardabase», y el «guardabase»

buscando agarrar o tocar a otro para convertirlo en «guardabase», y poderse incorporar al colectivo.

El juego del «cucambé» admitía niños y adolescentes. Se podía jugar a cualquier hora del día, pero preferiblemente a la puesta del Sol o en las nochecitas. También podía efectuarse exclusivamente por hembras, quienes lo practicaban de una manera más suave y menos complicada.

El juego del «cucambé» también ha ido desapareciendo o cayendo en desuso, al extremo, que ya no se ve practicarlo ni siquiera bajo ensayos, para tratar de revivir la tradición.

LA SEMANA

En la Isla de Margarita, tanto la chiquillería como los adolescentes, se divertían mucho con un juego que denominaban «La Semana». Para jugar «La Semana», primeramente se marcaba en las calzadas, en los pisos de las casas o en plena tierra, un rectángulo, que se dividía en 6 cuarteles, 3 por cada lado, denominándolos de izquierda a derecha, con los nombres de los días de la semana, añadiéndole medio círculo al último para considerarlo domingo, o numerándolos del 1 al 6 y la ñapa que era el 7.

Reunidos los participantes, se empezaba por sortear, de cualquier manera, el orden de salida. Se proveían de una piedrita plana y se zumbaba en el primer cuartel o 1, entrando seguidamente en él de un salto y en un solo pie, para empujar la piedrita y así sucesivamente, hasta llegar al jueves o 4, donde se decía «descanso» y se asentaban ambos pies; de allí se continuaba como en el comienzo hasta llegar al sábado o 6, de donde se sacaba la piedrita de un tiro, pasando por sobre el domingo o 7 y sin caer en él, y así se seguía de cuartel en cuartel ascendiendo uno en cada vuelta, hasta agotarlos todos. Luego se procedía a la segunda parte poniendo la piedrita en el sábado o 6 e iniciando el lunes o 1, con los ojos cerrados y saltando con los pies juntos y pronunciando la palabra «quemé» o «perdí», que equivalía a preguntar, si pisaba las rayas divisorias, que le era contestado por los demás con un no o sí, y de ser «sí», tenía que retirarse a esperar de último que le tocara otro turno, o de lo contrario y terminada felizmente su acción, declararse «salida». Tanto en la primera como en la segunda vuelta, pisar con los pies o con la piedra, las rayas; caer en el domingo o utilizar la mano para rodar la piedra, era perder.

Quien perdía, iniciaba su nuevo turno, por el lunes o 1, y nunca por el sitio donde había quedado. Los que se iban «saliendo» esperaban a quien quedara de último para darle los «macotazos», «cocotazos» o «pellizcones», que habían apostado. En el juego de «La Semana», se admitían hembras y varones, y casi siempre se jugaba descalzo, y nunca se tenía un número determinado de participantes, admitiéndose a cuantos quisieran jugar y pudieran hacerlo. Estas eran las normas más

generalizadas para el juego, debido a que en cada comunidad le añadían o le quitaban algo para adaptarlo a su idiosincrasia.

Muchos ancianos han asegurado que ese es el juego más viejo de la Isla, y dicen que viene desde la época de los «guaiqueríes», quienes dividían el tiempo en «lunas» y éstas en «cuartos», y éstos en «soles o días», a razón de 7 por cuarto, naciendo de allí la semana. Versión que no aseguramos, ni negamos, ni discutimos.

LA VIEJA

«La Vieja», fue un juego muy arraigado en la Isla de Margarita. Era algo parecido a la semana y se jugaba todo el año. Para empezarlo se reunían chicos y jóvenes de ambos sexos y dibujaban «la vieja». Comenzaban por la cabeza, haciendo un círculo partido en dos, de arriba abajo, y luego un cuadro o pescuezo; después otro círculo mayor o barriga, también partido en dos como la cabeza, y por último, tres cuadros o piernas, los cuales mentalmente numeraban del uno al ocho.

Cada participante colocaba en el primer cuadro, su piedrita, preferiblemente plana, y arreglaban el orden de salida o participación. El primero, tiraba al segundo cuadro y brincaba en un pie al tercero, ya que donde había piedra no se pisaba, y así sucesivamente, descansando, sobre los dos pies, en la barriga y en la cabeza; en ésta daba una vuelta en brinco y regresaba en la misma forma y por los mismos pasos, a coger su piedra y saltar con ella hacia la salida. Continuando la jugada, avanzaba cada vez un cuadro, hasta agotarlos todos, e ir a la segunda parte, a ojos cerrados y empezando por la cabeza, avanzando y preguntando si «quemaba» o no, hasta recoger su piedra que había dejado en el primer cuadro para tirarla hacia atrás, siempre a ciegas, y hacer su «casa» en la parte donde ésta cayera.

Se perdía, pisando las rayas divisorias con los pies, con la piedra, saliéndose ésta del cuadro donde la tiraban, dejándola por olvido cuando debían recogerla, o cambiando de pie en la jugada. El perdedor dejaba la piedra en el sitio donde estaba, cada vez que perdía y de allí continuaba cuando le tocara nuevamente el turno. En las «casas» no se podía pisar, salvo la autorización del que la había hecho, quien la concedía si quería. Todo el recorrido se hacía saltando en uno o en los dos pies, cuando le correspondía, hasta en la vuelta que se daba en la cabeza. La piedrita siempre se tiraba con la mano, salvo en la oportunidad que se pretendía hacer con ella una «casa», que requería que se hiciera con un pie. Cada jugador podía tener cuantas «casas» le diera tiempo hacer, y las jugadas las preferían ejecutar descalzos. La casa equivalía a un cuadro reservado y «quemé» o «quemar» significaba perder. El juego de «la vieja» al igual que

el de la semana, tenía ligeras variantes adaptadas a las comunidades donde se llevaba a cabo.

Este juego también ha ido desapareciendo al igual que los otros tradicionales, y comentan los ancianos, que es uno de los más antiguos de la Isla, y que proviene de la época de los indios que habitaban estas tierras.

LA CANDELITA

«La candelita» es un juego antiquísimo. Se jugaba en Margarita desde los tiempos de «María Castaña» como dirían los viejos. No se sabe quien lo trajo, ni de donde, ni cuando vino o si lo inventaron los de aquí, pero de que se jugaba se jugaba en todos los pueblos de la Isla, por grandes o pequeños que fueran.

Para empezar a jugar «la candelita» se reunían hembras y varones, niños y jóvenes, ricos y pobres. Se formaba una rueda o círculo y se marcaban tantos puestos como participantes, menos uno.

Al grito de «listos» todos corrían a ocupar sus puestos, sin agarrarse de las manos como en la «ronda» o «el sepeserepe», quedando siempre uno sin cupo, que se conformaba con colocarse en el centro de la rueda o círculo para encargarse de empezar a pedir la candelita.

Con una mano estirada en posición de pedir, se dirigía al que más le gustara de los de la rueda o círculo y le pedía «una candelita» y éste le contestaba: «por allá jumea» y le señalaba otro cualquiera de los participantes. A éste se dirigía el solicitante y recibía por respuesta las mismas palabras y los mismos señalamientos, y así sucesivamente se iba de uno a otro.

Era requisito indispensable, que durante el juego estuvieran todos los jugadores en constante movimiento, intercambiándose los puestos; momento que aprovechaba el «pedidor» para adueñarse de uno cualquiera de los puestos que momentáneamente quedara desocupado y dejar fuera al dueño, quien tenía que conformarse con convertirse en nuevo «pedidor» de «la candelita».

En ese movimiento o «merequetén» se pasaban ratos y mas ratos, hasta que se cansaran los participantes o terminaran la jugada. O dos se disputaran acaloradamente un puesto alegando haber llegado primero a él y resolvieran, para subsanar la disputa, desintegrarse y llamar nuevamente a juego con el grito de «listos».

A pesar de que en el juego de «la candelita» podían participar hembras y varones, las hembras eran siempre las más aficionadas, y las mejores jugadoras.

El juego tradicional de «la candelita», es otro de los que ha ido desapareciendo lentamente del sentir popular, al extremo de quedar relegado a meras exposiciones creadas como a la fuerza, diz que para mantener viva la tradición.

EL TIBIRIBIRÓN

«El Tibiribirón» era un juego muy apetecido entre la muchachada de los tiempos de antes. Lo llevaban a cabo hembras y varones, separados o en conjunto. Las noches preferidas para este juego eran las de luna clara y el escenario, cualquier sitio de la calle. Nadie se interesaba por averiguar si el «Tibiribirón» era criollo o navegao. Para los jugadores, lo mismo daba una cosa que la otra.

Para empezar a jugar el «Tibiribirón», se reunían niños y adolescentes y se iban distribuyendo equitativamente, de modo que quedaran equilibradas las fuerzas físicas entro los más débiles y los más fuertes. Luego se procedía a la elaboración de la «cabuya» o «cadena» humana, agarrándose de las manos, bien agarrados, unos y otros, haciendo un semicírculo hasta quedar las dos «puntas» o «cabezas», frente a frente, para entablar entre ellos, un diálogo más o menos así:

«Tibiribirón» / por donde sale el Sol / Tibiribirón / por San Pedro Altar / Tibiribirón / que vienes a buscar / Tibiribirón / que me dejes pasar / Tibiribirón / las puertas están rotas / Tibiribirón / mándalas a componer / Tibiribirón/ no tengo dinero / Tibiribirón / yo le doy dinero / Tibiribirón / de qué es su dinero/ Tibiribirón/ de concha de huevo / Tibiribirón / que pase la mula blanca y cuidao con la de atrás, que tiene las orejitas lo mismo que una vená».

Entonces, a la «punta» o «cabeza», a quien se le había dicho que pasara, entraba por debajo de los brazos alzados de la primera y la segunda hasta dejar a ésta torcida y de espaldas, pero sin soltarse; para volverse a entablar el mismo diálogo del Tibiribirón y pasar por entre la segunda y la tercera, de modo que ésta quedara igual que la segunda, y así sucesivamente hasta que la «cabuya» o «cadena» quedara totalmente torcida y de espaldas todos los participantes, a excepción de las dos «puntas» o «cabezas», las cuales empezaban a halar, cada quien hacia sí, hasta que la cabuya se reventara y se declarara ganador o ganadora, quien había logrado quedar con mayor número de participantes.

La jugada se podía repetir tantas o cuantas veces se quisiera, hasta que se cansaran y se declarara triunfante quien había acumulado mayor número de ganancias parciales. Este juego, como todos o casi todos los tradicionales, tenía ligeras variantes de un sitio a otro, tales como decir: «la piedra altar» en vez de «San Pedro Altar» y la «cadena» por la «cabuya».

La acción del tiempo se fue encargando de ir destruyendo este juego paulatinamente, al extremo, que actualmente para muchos es totalmente desconocido.

EL SEPESEREPE O LA RONDA

Si nos aventuráramos a decir o a considerar que el «sepeserepe» fue uno de los juegos de mayor arraigo popular en la Isla de Margarita, quizás no pecaríamos de exagerados o no estaríamos equivocados en ningún momento. El «sepeserepe» se jugaba en todas partes, en todas las capas sociales y no sólo por niños, sino hasta por adolescentes.

Para jugar el «sepeserepe», se formaba una rueda o círculo, de hembras y de varones, o de uno u otro sexo separadamente. Se agarraban fuertemente de las manos y empezaban a danzar con pasos laterales, cada vez más rápidos y tirados de espaldas o lo que es lo mismo, hacia atrás, de modo que el círculo o rueda, se ensanchara hasta más no poder.

A medida que la rueda o círculo iba dando vueltas y más vueltas, pero en un mismo sitio como guiada por un eje central imaginario, todos los actuantes iban coreando una especie de estribillo más o menos así: «sepeserepe» Antonio José, dame la arepa y toma el café; «sepeserepe» María la Tate, bate que bate el chocolate; «sepeserepe» Micaela, atiza que atiza la candela; «sepeserepe» Dorotea, lava que lava en la batea; «sepeserepe» Carmelita, baña la niña y ponla bonita, y así sucesivamente.

A la vez que todo esto iba sucediendo, uno que quedaba, de ex profeso, fuera del círculo o rueda y que también coreaba junto con los demás, provisto de un mandador o látigo, que casi siempre era la camisa, o el pañuelo de ajustarse los cabellos, o de cualquier otro instrumento que no fuese tan dañino al cuerpo, al pronunciar la última palabra de cada frase, daba un latigazo al que le quedara más cercano y éste tenía que salir del juego, no sin antes juntar las manos de sus inmediatos acompañantes, para que la rueda o círculo no se rompiera y continuara la danza sin perder el ritmo. El último que quedaba y a quien no se le daba el latigazo, tomaba el mandador o látigo y se hacía nuevamente la rueda o círculo para seguir danzando hasta el cansancio.

El juego del «sepeserepe» era tan divertido, que gozaban con él, tanto los jugadores como los mirones. Y tan popular, que el célebre escultor

margariteño, de renombre internacional, Francisco Narváez, se inspiró en él para moldearlo en piedra, con el nombre de «La Ronda», como también se le conocía en muchas partes de Margarita.

El juego o baile del «sepeserepe», como tantos otros del pasado isleño, fue perdiéndose por la acción destructora del tiempo y por la incursión de otras diversiones extrañas.

EL TAMBORÉ

Otro de los «divertimientos» o diversiones que en tiempos pretéritos estuvieron muy popularizadas y a la vez muy arraigado en el alma de la chiquillería margariteña, fue el llamado juego o baile del tamboré.

El juego o baile del tamboré, lo llevaban a cabo hembras y varones de mediana edad, conjuntamente o por sexos separados, según la cantidad que se reunieran y la mejor disposición que tuvieran para llevarlo a cabo.

En la mayoría de los casos, empezaban por seleccionar el sitio y acondicionar las dos filas o líneas de participantes, una de hembras y otra de varones, si había el número suficiente para hacerlo, o complementándolas con unos y otras, de manera que quedaran con igualdad de actuantes cada una de ellas.

Dichas filas o líneas, se colocaban frente a frente, a uno o más pasos, según la conveniencia acordada de antemano, y con las manos en la cintura la mayor parte de las veces. Iniciaban el juego o baile con un singular estribillo que acompasaban así:

«Que cante la niña, tamboré», y ambas filas o líneas se intercambiaban las posiciones, dando media vuelta rápida al final para siempre quedar de frente; y continuar: «que cante el niño, tamboré», para nuevamente intercambiarse las posiciones, tratando de no perder en ningún momento ni la distancia ni el compás; para seguir, «que cante la rana, tamboré», y volver a intercambiarse las posiciones, imitando los gestos y movimientos de las ranas; siguiendo el intercambio de las posiciones mientras decían: «que cante la mona, tamboré», buscando imitar los movimientos de la mona, para volverse a cambiar de posiciones y así sucesivamente continuar mencionando nombres de animales y de cosas o imitándolos, hasta que se desintegraban por cansancio o para tratar de llevar a cabo otra diversión.

El juego o baile del tamboré, lo escenificaban, la mayor parte de las veces, a la caída de la tarde y después de haber recibido la santa bendición

del Señor Dios por parte de los mayores, y bajo la mirada complaciente de algunos adultos, que en muchas ocasiones, se encargaban de insinuar menciones o corregir algunos desaciertos en que incurrían, y hasta los ayudaban a corearles y a armonizarles el acto con ligeras palmaditas de las manos.

El juego o baile del «tamboré» fue otro, de los tantos, que no escapó a la acción destructora del tiempo ni a la invasión foránea llamada transculturación, al extremo que para conocerlo actualmente, se tiene que recurrir a algunas representaciones previamente ensayadas y presentadas en uno que otro festival, de los considerados hoy en día como folklóricos.

LA BALASENTÁ

La «balasentá» era otro juego muy peculiar entre los niños margariteños del tiempo de antes. Lo llevaban a cabo conjuntamente hembras y varones, aunque en algunas ocasiones preferían hacerlo separados sexualmente. Para llevarlo a cabo no importaba la edad, ni el tamaño ni la consistencia física de los participantes, sólo se requería que tuvieran ganas o ánimo de jugar.

Para jugar la «balasentá», primeramente se constataban y seleccionaban los que iban a participar y se procedía a formar con ellos dos <<líneas>> «filas» o <<hileras>> como se le quisiera llamar y se les ordenaba sentarse con las manos hacia atrás, pero bien abiertas en «el santo suelo» o sobre cualquier muro o calzada que se considerara apropiada para el acto.

Luego, uno de los dos, que, por acuerdo previo o mediante el sistema de la suerte, se quedaban fuera para fungir de jefes o directores, se colocaba frente a la «fila», «línea» o «hilera» mientras que el otro, se iba por detrás de los jugadores sentados a esconder la «bala», (previamente mostrada y acordada), en las manos de uno de ellos, pero sin dejar de tocárselas a todos, los cuales las iban cerrando a su paso, para evitar suspicacias o fisgoneos.

Terminada esta operación, el que hacía de «escondedor» de la «bala», después de mostrar sus manos completamente vacías, interrogaba al que había quedado frente a la «línea», «fila» o «hilera», de la siguiente manera:

«Catana catana, quién tiene la bala» y el interrogado, después de pensar un momento, como buscando concentración o invocando algún espíritu que lo iluminara, contestaba: fulano (mencionando por su nombre o apodo al que aludía) y este fulano aludido, tenía que echar sus manos hacía adelante y mostrarlas abiertas, y si por casualidad tenía la «bala», le correspondía salir para que el «adivinator» o «acertador», ocupara su puesto, mientras que él se convertía en «escondedor», pero de no haber sido favorecido por la suerte, tenía que continuarse el interrogatorio, previo

un «pellizcón» o un «macotazo» o un «mazotazo» o un «cocotazo» al interrogado, hasta que éste acertara y se siguiera el procedimiento con que se había iniciado.

Así se iba llevando a cabo el juego de la «balasentá» hasta que se cansaran o de mutuo acuerdo o por alguna discusión, resolvieran terminarlo. La «bala» que se escondía, podía ser, desde una piedrita hasta una semilla y por cada vez que se acertara se iba de nuevo al escondite.

El juego de la «balasentá», que quizás derivó su nombre por el hecho de jugarse sentados, con el andar del tiempo y por la incursión de otros juegos extraños también fue desapareciendo, al extremo que en la actualidad, ni por mera diversión lo presentan en los llamados festivales folklóricos.

EL TALIÓN

Si nos pusiéramos a describir pormenorizadamente cada uno de los tantos juegos que en Margarita se practicaban para divertirse los niños y los adolescentes del tiempo de antes, sería cosa de nunca acabar o de volver a las mil y una noches, porque de cada cosa salía un juego y cada comunidad lo aceptaba y lo ejecutaba.

Entre esos juegos había uno muy característico que denominaban, no sabemos porque, el «talión», ya que su práctica ninguna similitud tenía con el sentido castellano de la palabra, que significaba «pena igual a la ofensa».

Para jugar el «talión», primeramente se ponían de acuerdo los que iban a participar y se formaba una «fila» o «hilera» especialmente de varones, todos acostados boca arriba en el «Santo Suelo» y sin número determinado. Cada uno con la cabeza colocada dentro de las piernas abiertas de su seguidor.

Terminada la fila o «hilera», el primero, que había quedado libre de compañero colocaba en sus pies, un sombrero, un peco o una totuma, o cualquier otro objeto similar, para ir pacientemente, con gran destreza y equilibrio, levantándolo, sin utilizar las manos para nada, y al compás de: «ahí va, ahí va, ahí va, el talión; ahí va, ahí va, ahí va, el talión; ahí va, ahí va, ahí va, el talión», hasta lograr colocarlo en los pies del que lo seguía, el cual los había levantado para recibirlo, y continuar con el: «ahí va, ahí va, ahí va, el talión; ahí va, ahí va, ahí va, el talión; ahí va, ahí va, ahí va, el talión», hasta que lo entregaba al otro que lo seguía y así sucesivamente, pasándolo de uno a otro, hasta que a alguno se le caía, o terminaba felizmente el recorrido.

Cuando a alguno se le caía el objeto en el trayecto, que equivalía a perder el «talión», tenía que salirse del juego y ajustarse nuevamente la «fila» o «hilera» para seguir jugando, hasta que se cansaran o se disgustaran, para poner fin al juego.

El que entregaba sin ningún inconveniente el tali3n, tena derecho a incorporarse a la cabeza de la «fila» o «hilera» para seguir jugando, lo que contribuía que esta se tomara interminable, mientras que el que haba tenido que salirse como perdedor, deba esperar una nueva oportunidad u otro inicio, para poderse incorporan

El juego del «tali3n» es otro de los tantos que han desaparecido, no quedando de el, sino muy pocas menciones o recuerdos de quienes lo practicaron.

LA PAVA LOCA

La «Pava Loca» era una especie de «Gallinita Ciega». Parecían hermanas y de la misma saca, por la gran similitud que tenían. No le perdía pinta la una a la otra, comentaban algunos y otros aseguraban que habían nacido de una misma postura.

Para jugar la «Pava Loca», se reunían los muchachos y las muchachas de la Margarita de antaño, preferiblemente las hembras, y por mayoría o por el sistema de la suerte, que podía ser adivinando un nombre, un número o una letra, escogían a quien iba a iniciar el juego como la «Pava Loca».

Escogida la «Pava Loca», procedían a vendarle los ojos con un paño, una camisa o cualquier otro pedazo de trapo, de modo que no le quedara ni una pizca de visibilidad ni posibilidades de tenerla durante su actuación. Hecho esto se formaba un «círculo» o «rueda» con los restantes, pero sin aguantarse unos con otros y colocaban en el centro a la «Pava Loca», a la cual, un ayudante o ayudanta, empezaba a darle vueltas y más vueltas, hasta que la considerara suficientemente desorientada de la realidad.

Terminado su trabajo, el ayudante o ayudanta, volvía al «círculo» o «rueda», desde donde todos coreaban a un tiempo: Pava Loca, qué se te ha perdido, que tanto lo has buscado y no lo has conseguido. «Pava Loca, Pava Loca, qué se te ha extraviado, que tanto lo has buscado y no lo has encontrado». «Pava Loca, Pava Loca, vente por aquí, Pava Loca, Pava Loca y agárrame a mí». Mientras que la «Pava Loca» como una verdadera «Pava Loca», a tientas y a ciegas, trataba de agarrar a alguno de los presentes, quienes se esquivaban cada vez más y más, tratando de que no lo consiguiera.

Si al fin o al cabo «La Pava Loca» lograba agarrar a alguno, éste se convertía de hecho en «Pava Loca» y se continuaba la jugada, con inclusión de la anterior «Pava Loca» como parte del coro. De no lograrlo y por cansancio o por desesperación se quitaba la venda, tenía que

nombrarse otra «Pava Loca», sancionándose a la infractora con la desincorporación del juego.

La «Pava Loca» fue un juego muy divertido, podía pasarse bastante tiempo ejecutándose. Se permitían las desincorporaciones voluntarias o por mutuo acuerdo, y podía llevarse a cabo a cualquier hora del -día o de la nochecita.

El juego de «La Pava Loca», también desapareció del escenario margariteño, no volviéndose a poner en práctica, ni siquiera en los recreos de las escuelas, ni en los actos culturales.

LA CINTA VERDE

En la Isla de Margarita, quizás más que en ninguna otra parte, los juegos eran sinónimos de entusiasmo, de alegría, de jolgorio, de diversión, de distracción, de recreación, es decir, de tantas cosas que contribuían a levantar los ánimos decaídos, no sólo de los adultos, sino también de la chiquillería. Y como para demostrarlo, tomemos como ejemplo, el juego de La Cinta Verde.

El juego de «La Cinta Verde», era uno de los más viejos, pero también uno de los más divertidos. No hemos logrado averiguar de dónde le vino el nombre, ni mucho menos el porqué se lo pusieron, ni cuándo ni dónde se originó. Sólo que «La Cinta Verde», fue un juego que quizás se adelantó en mucho a las llamadas carreras con obstáculos o con vallas, de la actualidad.

Para jugar «La Cinta Verde», primeramente se reunía la muchachada, sin distinciones de edades, ni de sexos, ni de credos, ni de condiciones sociales, es decir, sin discriminaciones de ninguna especie. Luego se procedía a ir colocando los obstáculos en la parte seleccionada para jugar y a marcar la distancia que se acordaba entre los participantes de manera que pudieran cubrirla con la menor cantidad de dificultades. Estos obstáculos, la más de las veces, consistían en ramas de árboles, en troncos secos, en piedras de regular tamaño, o en simples «camellones» de montes recién cortados.

Para empezar la competencia en sí, se seleccionaba a uno de los presentes, por mayoría o por la suerte, para que fungiera de Juez, el cual se encargaba de trazar una «línea» o «raya» grande en el suelo, a la que denominaban «guama». Los restantes se iban colocando, con el pie izquierdo sobre la «guama», y al escuchar la señal convenida comenzaban a correr, saltando cada uno de los obstáculos. Ganaba el que los saltara en menor tiempo y con menos inconvenientes, en todo el trayecto que comprendía ida y regreso o cuantas vueltas acordaran de antemano. El punto de llegada siempre era el mismo de partida.

El juego de «La Cinta Verde» fue uno de los primeros que desapareció en la Isla de Margarita, quizás por lo riesgoso, o por la influencia de otros juegos más novedosos, al extremo, que ya son pocas las personas que lo conocen totalmente o que simplemente lo recuerden.

LA VIEJITA INÉS

La «Viejita Inés», también fue uno de los tantos juegos populares que se llevaron a cabo en «La Margarita» del pasado. No había pueblo donde no se realizara ni muchacho ni muchacha que no lo conociera.

Para comenzar el juego de la «Viejita Inés», se reunían todos los que iban a participar. Se simulaba un negocio o una venta cualquiera. La, o el que se considerara más diestro o más hábil, se proclamaba amo o dueño del negocio y le iba poniendo nombres de cintas de colores a cada cual, a excepción de una, que se quedaba para fungir de la «Viejita Inés», y la cual se retiraba a una distancia prudencial, para demostrar que no se estaba enterando de lo que acontecía.

Terminada esta primera parte y ya instalado el negocio o la venta, se presentaba la «Viejita Inés» y en tono muy agradable decía: (simulando tocar una puerta) -tun tun, tun tun, tun tun (y empezaba el diálogo) -quién es, -la «Viejita Inés» -qué busca -una cinta -de que color (aquí mencionaba un color cualquiera), si acertaba, se levantaba la aludida o el aludido y se iba con la «Viejita Inés», hasta otro sitio no muy distante donde se quedaba, para que la «Viejita Inés» volviera por los mismos pasos y se entablara nuevamente el mismo diálogo; si no acertaba continuaba mencionando nombres de cintas de colores, hasta que lo lograra.

Al terminar de llevarse toda la mercancía, es decir todas las cintas, los participantes volvían al sitio de partida, donde otros se constituían en amo o dueño del negocio y en «Viejita Inés», y empezaba la actuación igual que la primera vez. Estas escenas se iban repitiendo, hasta que se fastidiaran y pusieran punto final al juego, algunas veces para comenzar otro diferente.

La «Viejita Inés», se podía jugar a cualquier hora y en cualquier lugar, pero de manera preferencial, por las tardecitas, después de meterse el sol. El juego de la viejita Ines, admitía hembras y varones, sin distinciones de edad y sin discriminaciones de ninguna especie.

El juego del «zapizapato» o del «gato y el ratón», que al fin y al cabo es lo mismo, fue uno de los que durante más tiempo, se mantuvo en vigencia; se jugaba a cualquier hora del día, pero con mayor preferencia durante las tardes o las nohceitas, hasta que también fue desapareciendo, no quedando en la actualidad, sino un ligero recuerdo entre las personas que con cariño lo llegaron a practicar durante su época de infancia.

EL PIRINDUÑE

El «pirinduñe» también fue otro juego muy popularizado en la Isla de Margarita durante los tiempos de antes. No sabemos si era originario de la Isla, o de dónde, cuándo y cómo vino a este «Paraíso del Caribe». De lo que sí estamos seguros es, de su sencillez para llevarlo a cabo y de lo divertido que se tornaba en muchas ocasiones.

Para jugar el «pirinduñe», se seleccionaban tantas y cuantas parejas, se lograran reunir, y por mutuo consentimiento o por la suerte, se denominaban «pares» y «nones».

Las parejas podían ser de hembras, de varones o mixtas. Se incluían niños y adolescentes, sin discriminaciones de ninguna naturaleza.

Las horas preferidas para jugar el «pirinduñe», eran las de la tardecita o las tempraneras de la noche, aunque podía llevarse a cabo también en cualquier momento del día. El «pirinduñe» tampoco tenía época señalada durante el año, ni lugares predilectos.

Para iniciar el «pirinduñe», los «nones» escondían sigilosamente, dentro de sus puños cerrados, cualquier cosa aunque fuese de escaso valor, y le llegaban a los «pares», con sus puños montados uno sobre el otro, diciéndoles: «pirinduñe», para que éste le contestara: «abre el puño» y luego responderle: «sobre cuanto» y el otro terciara, indicándole un número cualquiera, que de resultar igual al que aparecía dentro de las manos al abrirlas, se declaraba ganador y tenía que hacer entrega de esa ganancia, pero seguía interrogando hasta perder. De perder, el otro tenía que responder por una cantidad igual a la que había apostado, pero se convertía en interrogador.

Así se iban turnando unos y otros el juego del «pirinduñe», hasta que se cansaran y desistieran del juego, o hasta que quedaran «ruchos» o lo que era lo mismo limpios, y sin nada entre sus manos ni entre los bolsillos.

El juego del «pirinduñe», como tantos otros juegos tradicionales margariteños, también fue desapareciendo al extremo de no quedar de él, sino someros recuerdos entre viejos memorizadores.

LA CAÑABERECA

Entre los tantos juegos que se llevaban acabo en «La Margarita» de los tiempos idos, sería la mayor de las injusticias dejar pasar por desapercibido el de la «cañabereca».

El juego de la «cañabereca» se escenificaba por parejas de hembras, de varones o mixtas, es decir, de hembra y varón. Para empezarlo, se agarraban dos de los jugadores, de ambas manos, fuertemente agarrados, y empezaban a danzar dando vueltas y más vueltas al son de: «la cañabereca, échale agua que está seca; la cañabereca, échale agua que está seca; la cañabereca, échale agua que está seca» e iban aumentando las vueltas cada vez con mayor rapidez, hasta que uno de los dos, empezaba a despegar los pies del suelo, ahora al son de: «la cañabereca, échale agua que se quema porque está seca; la cañabereca, échale agua que se quema porque está seca; la cañabereca, échale agua que se quema porque está seca», a la vez aumentaban un poco más las vueltas, y seguían con la entonación de: «la cañabereca, mójala y remójala porque está reseca; la cañabereca, mójala y remójala porque está reseca; la cañabereca, mójala y remójala porque está reseca, y así sucesivamente; hasta empezar a disminuir la velocidad, para iría terminando con el mayor cuidado, aunque definitivamente «tonteados».

Si uno de los actuantes, lograba quedarse de pie, podía agarrar a otro y seguir con la «cañabereca», como también cambiar de posición. Los varones con mayor destreza y fuerza, que las hembras, se permitían darle tantas vueltas al compañero y con tanta rapidez que lograban ponerlo horizontal, para luego irlo bajando con cuidado y reírse de él mirándolo dar tumbos y más tumbos de la «tontera».

Con el juego de la «cañabereca» gozaban un «puyero», no sólo los actuantes sino también los mirones, que se desternillabande la risa. El juego de la «cañabereca» lo llevaban a cabo niños y jóvenes y las parejas ideales eran el de un joven con un niño porque a éste se le daba con mayor facilidad las vueltas.

Como los demás juegos, las horas preferidas eran las de la tarde y las de la nohecita, aunque se podía efectuar en cualquier momento.

El juego de la «cañabereca» también fue uno de los que sufrieron los embates del tiempo que lo hizo desaparecer. Ya del juego de la «cañabereca» no quedan sino simplemente los recuerdos.

EL NEGRO NEGRITO

Disponerse a reseñar los juegos tradicionales margariteños, es decir, los que utilizaba la chiquillería del tiempo de antes, para divertirse y divertir a los demás, no es tarea fácil que digamos, porque al terminar uno, se le viene a la memoria otro, o cuando menos lo está esperando lo escucha en boca de otra persona, y entonces no lo queda más camino, que ponerse a aumentar la plana.

Entre estos tantos juegos está el del negro negrito. Para empezar a jugar «el negro negrito», se acuclillaban varios jugadores, que podían ser hembras y varones o de ambos sexos separadamente, y se iban agarrando de los brazos en forma de enganche o eslabones de cadena y empezaban a danzar a salticos laterales, en esa posición, dando vueltas y más vueltas como una rueda humana.

Un muchacho o muchacha, que de antemano había aceptado, por mutuo acuerdo o por la suerte, quedarse fuera de la rueda, se armaba de un mandador, que podía ser la camisa torcida a manera de cabuya o de un látigo, pero que no fuera tan fuerte a propósito de no ocasionar mucho daño corporal, iba pronunciando la letanía siguiente «ahí te mando ese negrito pa'que te haga los mandaos y si no te los hiciera me lo sobas bien sobao» y al terminar la frase le largaba el latigazo al que quedaba a su frente.

El que recibía el latigazo tenía que desprenderse automáticamente de la rueda y ponerse aparte, mientras que la rueda se empataba nuevamente con los que quedaban y seguía su curso normal y corriente, al compás de la misma letanía: «ahí te mando ese negrito pa'que te haga los mandaos y si no te los hiciera me lo sobas bien sobao», y le daba el latigazo al que le quedaba más cercano, para que se repitiera la escena y siguiera así sucesivamente el juego hasta que quedara uno solo, que no recibía el latigazo y se convertía en mandador, mientras el anterior entraba a formar parte de la rueda, que nuevamente se formaba para seguir jugando.

El juego de «el negro negrito» duraba cuanto tiempo quisieran o el cansancio se los permitiera, no tenía número determinado de participantes

y admitía niños y adolescentes y se podía llevar a cabo a cualquier hora del día, pero con mayor preferencia en las tardecitas o durante las primeras horas de la noche.

El juego de «el negro negrito» tampoco pudo escapar a la acción destructora del tiempo ni a los efectos dañinos de la transculturación y fue desapareciendo paulatinamente, al extremo que en la actualidad ya no quedan sino simplemente sus recuerdos en la mente de viejos memorizadores.

LA MAR COME SU BOCAO O EL GUATACO

Cuando en la Isla de Margarita se habla de juegos tradicionales, es imposible dejar de mencionar el que conocían los viejos con el nombre de «la mar come su bocao» o «el guataco».

Para empezar el juego de «la mar como su bocao» o «guataco», se seleccionaban por la suerte o por convenio entre los jugadores, a dos de los presentes; uno para que se sentara y el otro para que escondiera la cara entre las piernas del que se sentaba.

Hecho esto, los restantes brincaban dentro del puesto escogido para el juego, al son de guataco, guataco, guataco, y de vez en cuando, alguno pasaba muy cerca del que tenía la cara escondida y dándole un golpecito en cualquier parte del cuerpo le decía: «la mar como su bocao», lo que obligaba a éste a pronunciar un nombre, que de resultar ser, el del que le había golpeado, se retiraba para que aquel viniera a ocupar su puesto, es decir, a esconder la cara.

De vez en cuando el que estaba sentado también podía dar su golpecito, pero de ser descubierto tenía obligatoriamente que intercambiar su posición. El que estaba plantando, o sea, con la cara escondida, tenía que soportar el castigo hasta que descubriera al que le había dado, o retirarse definitivamente del juego.

Para el juego de «el mar come su bocao» o «guataco» no se tenía número limitado de participantes, sino todos los que querían jugar. Se admitían niños y jóvenes de ambos sexos. También se podía hacer por sexos separados.

Como en la mayoría de los juegos tradicionales, las horas preferidas para el juego de «el mar come su bocao» o «guataco», eran las de la tarde y las tempraneras de la noche, pero se podía llevar a cabo en cualquier momento del día.

El juego de «el mar come su bocao» o «guataco», también ha ido desapareciendo como los demás juegos tradicionales. En los actuales momentos casi no se juega, quizás porque los niños y los jóvenes han sido influenciados por otros juegos extraños. Es de pensar que la llamada transculturación también ha ido acabando con los juegos que representaban el patrimonio cultural de la Isla de Margarita.

ARROZ CON COCO

También es digno de mencionar, entre los juegos que se llevaban a cabo en la Isla de Margarita en el pasado, y con los cuales se divertían sanamente sus muchachos, el llamado arroz con coco.

Para llevar a cabo el juego de «arroz con coco» se juntaba una cantidad de parejas de hembras y varones. Primeramente se formaba una rueda de hembras, agarradas fuertemente de las manos y a una distancia prudencial y dejaban que un varón se colocara en el centro de la rueda. Luego empezaban a bailar con pasos laterales, mientras el varón entonaba una cancioncita que decía: «arroz con coco me quiero casar, con una niña de la capital, que sepa lavar, que sepa planchar, y ponga las cosas en su propio lugar».

Dicho esto, las hembras sin dejar de bailar, coreaban: «yo soy la niña de la capital, que si sé lavar, que si sé planchar y pongo las cosas en su propio lugar». A lo cual el varón dentro de la rueda, respondía, poniendo la mano en cada una de las que iban pasando frente a él: «contigo sí, contigo no, contigo mi vida me casaré yo», y desprendía de la rueda a la que le había tocado la última sílaba. Seguidamente la rueda se empataba y empezaba de nuevo con otro varón y la misma cancioncita hasta que se agotaban las parejas.

Terminada esta primera actuación, se formaba nuevamente la rueda con varones y dejaban entrar una hembra, la cual, al empezar la rueda a moverse, decía: «arroz con coco me quiero casar, con un jovencito de la capital, que sea bien buenmozo, sepa trabajar y ponga las cosas en su propio lugar». A lo que los bailarines coreaban: «soy el jovencito de la capital, que estoy bien buenmozo, y sé trabajar, y pongo las cosas en su propio lugar».

Respondiendo la hembra de la rueda, poniendo la mano sobre cada uno de los que pasaban frente a ella: "contigo sí, contigo no, contigo mi vida me casaré yo" y desprendía de la rueda al que le había correspondido la

última sílaba. Inmediatamente daban paso a otra hembra, y se empataba la rueda para continuar el juego hasta que se agotaran las parejas.

El juego de «arroz con coco», admitía niños y adolescentes; podía pasar horas y más horas repitiéndose hasta que se cansaran o se disolvieran por su propia voluntad. Se podía jugar en cualquier momento, aunque las horas preferidas eran las de la tarde y la nochecita.

El juego de «arroz con coco» también fue desapareciendo, al extremo que ya no se ocupan de jugarlo, aunque muchas personas de avanzada edad, a cada momento lo recuerdan.

LOS GALLITOS DE CHIGÜICHIGÜE

Para los muchachos margariteños del tiempo de antes, carentes de recursos económicos con que hacer compras, cualquier cosa, que las más de las veces se proporcionaban habilidosamente por sus propios medios, era un juguete.

Entre estos juguetes estaban las peleas de «gallitos» de chigüichigüe, planta de hojas con bordes espinosos, delgadas, largas y terminadas en un punzante aguijón, que fructifica en pequeños frutos, son dulces, pero hay que tomar precauciones para comerlos porque al contacto de los labios con la concha vellosa produce picazón y excoiaciones. Dicha planta, especie de maya, era usada con mucha frecuencia para hacer cercas en las posesiones del campo.

Empezaba el juego con la extracción de las mejores y, más aptas hojas de las plantas, las cuales se rajaban de uno a otro extremo, para con cada sección ir formando los «gallitos», que no eran otra cosa sino pedazos que tuvieran no menos de dos espuelas (espinas) cada uno. El procedimiento se llevaba a cabo cortándolas cuidadosamente con cualquier <<poma>> de vidrio o con los propios machetes conuqueros.

Provisto cada quien del mayor número de «gallitos» que mantenían, cuando menos, entre los sombreros, a manera de busacas, formaban un redondel: acucillados, arrodillados o sentados en pleno suelo, el cual trataban de que fuese lo menos duro posible, para que no se estropearan demasiado las «espuelas» de los contrincantes, y se comenzaba tirando al aire un objeto cualquiera que pudiera determinar rara y sello buscando saber a quien lo correspondía <<plantar>>.

Hecha esta operación, al que le convenía accionar de primero, lanzaba su «gallito» desde una cuarta de altura, poco más o menos, y si lograba encajar con la «espuela» al que estaba plantado, le daba derecho a aguantarlo un poco para rajarlo, corriendo la espina hasta donde pudiera. Así continuaban la pelea, alternándose la acción de «picar» uno y «plantar» el otro, encajara o no encajara, entre la algarabía de los presentes, que

efectuaban toda clase de apuestas como si se tratara de las galleras ordinarias: pelo a pelo, de por mitad, de a dieces, de a doces, de a catorces, y así sucesivamente; pagando los perdedores con botones, pichas o metras, paraparas y hasta con mazotes o macotes, que en sus imaginaciones equivalían a monedas de uso normal y corriente,

Las peleas terminaban cuando uno de los <<gallitos>> quedaba totalmente destrozado o sin espuelas o era considerada tabla por quien fungía de juez, y se echaban tantas y cuantas peleas se «casaran» examinadas las espuelas y el tamaño y convenida las apuestas, para que ninguno fuera en des ventaja. Este tipo de juego de la infancia del pasado, fue desapareciendo como tantos otros, al extremo que en la actualidad son poquísimos los que lo recuerdan y menos los que lo practican.

LOS CARRITOS DE MADERA

Probablemente, uno de los juegos de la chiquillería en la Isla de Margarita, fueron los carritos de madera. Es muy posible que los primeros hubiesen sido plagiando a los carros de mula; con su caja y sus dos ruedas grandes, halados con un cordón, por algún chiquillo que fungía de auriga y de bestia al mismo tiempo.

Pero tan pronto como empezaron a llegar los automóviles, quizás se las ingeniaron para irlos imitando. Los más rústicos simplemente se compondrían de una caja a la cual le adaptaban por los extremos sus cuatro ruedas, que a machete limpio labraban y terminaban de redondear con las piedras del camino.

Posteriormente se les debe haber ocurrido colocarle, a la caja, una tabla fija y saliente, hacia adelante, con otra movable en la punta, a la que le anexaban las otras dos ruedas y adaptaban un guaral cerca de los extremos, que pasaban por ranuras u orificios, para atarlo en la honda con dos o más vueltas a un palo largo por donde lo manipulaban a manera de volante, para que giraran a la derecha o a la izquierda.

Así sucesivamente fueron consiguiendo hacer imitaciones tan perfectas que parecían en verdad carros o camiones en miniatura, ingeniándose las cada día más, para que se desplazaran mejor, con más seguridad y con mayor movilidad en el tren delantero; colocándole al palo de manipularlo en el extremo superior una rueda a manera de volante.

Con estos carritos llevaban a cabo innumerables competencias, desde carreras de velocidad, hasta la carga y descarga de productos que también imaginaban y al llegar los camiones de volteo, lograron hacer los suyos con mecanismos a base de guarales. Daba gusto mirar a la chiquillería en estas actividades que eran a la vez escuelas de creatividad infantil.

Además de estas copias diminutas, habían otros también llamados carritos, de dos ruedas que colocadas en las puntas de un corto palito cilíndrico empujaban con una mediana horqueta, y otros, que se reducían a

una llanta desusada de bicicleta o a una pestaña de desecho de los cauchos de automóviles, guiados mediante un palito liso las primeras o una corta horqueta las segundas, para lograr mantener el equilibrio durante las carreras,

Estas diversiones y por ende estas creatividades, fueron extinguiéndose a medida que el llamado progreso fue apareciendo con sus cargas de carros de juguete fabricados en series en los países industrializados, al extremo que ya son pocos o muy pocos, los que se pueden observar en poder de algunos pobres muchachitos.

CARRERA LARGA

Otro de los juegos más popularizados en la Isla de Margarita y que atraía mayor número de participantes, era el denominado CARRERA LARGA. Por todas partes se veían muchachos, desde la más tierna edad hasta adolescentes de negreantes bozos, en las calles y callejones de pueblos y ciudades, llevando a cabo, animadamente, el referido juego.

Para jugar CARRERA LARGA no se necesitaba sino un mínimo de seis participantes en el orden de tres por grupo; una pelota de goma, por lo regular del tamaño de una naranja, o una más o menos igual, fabricada con trapos y cordones por los mismos jugadores, y marcar o señalar las tres bases en una misma dirección: «Jom», «pitcher» y primera. Se bateaba en el «Jom» con la mano limpia o cuando más con un pedacito de madera. Detrás de esta base se colocaba el «katcher» a distancia prudencial.

Las demás reglas del juego y la distancia entre las bases, se establecían por los mismos participantes antes de empezarlo, de acuerdo con el terreno que tendrían que utilizar, y los batazos se consideraban como «malos» y «buenos», según la dirección que tomaran.. Sólo con los buenos, se debía correr hacia la primera y era carrera anotada cuando se pisaba el Jom, de regreso de la primera, sin ser tocado por el contrario, con la mano donde tuviese la pelota.

Las hembras que querían, podían participar en el juego, y se cantaba bola únicamente el lanzamiento del «pitcher», que no lograba ser tocado, aunque fuese ligeramente, por el bateador. Con cuatro bolas era ponchado el bateador y tenía que ceder el turno al que le seguía en orden numérico de su , mismo grupo.

Las pelotas cogidas de aire también eran aut, así fuese mala, lo mismo que cuando se pisaba la primera con la pelota bateada entre las manos, sin haber llegado el corredor; igualmente cuando se pisaba el «jom» sin haberlo hecho el corredor y con el bateador en carrera. También era «aut» cuando se tocaba al corredor con la pelota, yendo o viniendo en carrera.

Cuando se aceptaban más de tres jugadores por grupo, todos tenían derecho a batear en el orden preestablecido y al pasar a servir, después de tres «auts», se colocaban los restantes, un poco abiertos entre el «pitcher» y la primera o más allá de esta y uno detrás del «katcher» al cual denominaban «pelekatcher».

Este juego cada día se ha ido modificando a fin de ponerlo al tono con el «béisbol», para jugarlo a campo abierto fuera de los poblados, con equipos o clubes debidamente conformados.

Todavía el juego de CARRERA LARGA, propiamente dicho, algunos muchachos lo siguen efectuando en muchas localidades de la Isla de Margarita, en las vías y calles donde hay menos circulación de vehículos a motor.

EL TOPE DE POLLOS

Podemos estar seguros que no corremos ningún riesgo de equivocarnos si decimos que el juego más popularizado en la Isla de Margarita es el de las peleas de gallos y entre éstas el del «tope de pollos».

Todos los domingos por la mañanita, en los distintos pueblos insulares, se observa en plena calle, gente llevando a cabo la actividad tradicional del «tope de pollos».

El «tope de pollos», consiste, simple y llanamente, en echar a pelear estos animales cuando ya los consideran aptos para la riña, a objeto de saber si están bien enrazados, es decir, si dan esperanzas de que puedan ganar peleas dentro del profesionalismo gallístico.

Los pollos para toparlos son cogidos del patio tal y como se han criado, sin descrestarlos ni recortarle las «barbetas», ni «repelarlos», como se dice corrientemente. Las peleas se casan mediante las modalidades de. «al parar», o sea, viendo los animales puestos de patas, o «al peso», utilizando como balanza las manos para calcularlo. A algunos les «embotan» las espuelas con una cinta de tela, para que, de resultar «cortadores» no se malogren, mientras que otras veces lo hacen a «espuela limpia», pero sin afilárselas.

Para topar los pollos, las galleras son improvisadas, debajo de cualquier mata de la calle, hacen un redondel con los mismos asistentes: parados, acucillados o sentados en el santo suelo. Sueltan los animales y los presentes se van encargando de cuidarlos, vigilarlos, y si es posible protegerlos si lo consideran necesario; «levantándolos» cuando a bien lo tengan o dejándolos un tiempo largo para probar la raza. Muchos salen de allí para las cazuelas domingueras por resultar «patarucos» o Juyilones, mientras que a otros les dan una nueva oportunidad a ver si convencen. Hay familias que topan sus pollos en sus propias casas.

Allí los más fanáticos o expertos se convierten en coleadores, en jueces y en todo cuanto en las auténticas galleras se requiere. Y esos jolgorios

domingueros, son como unas escuelas galleriles, por eso dejan que hasta los niños de ambos sexos las observen, y la mayor parte de las apuestas que se hacen son simuladas. Se grita, se gesticula, se discute, se porfía y se forma una algarabía de padre y señor nuestro, pero de eso no pasa, siempre se termina en sana paz entre risotadas, chistes y comentarios. Se apuesta pelo a pelo, de por mitad, de a dieces, de a doces, de a catorce, al partir, veinte a ocho, veinte a seis, y así sucesivamente hasta agotar toda la jerga gallística que tradicionalmente se usa.

Es en esas escuelas donde empiezan los muchachos a distinguir a esos animales por los colores de las plumas: blancos, negros, zambos, marañones, camagüeyes, guacharacos, talisayos, gallinos, cenizos, y por las variedades: como poncho, colín, pirocos o galipavos, colas largas, español, cubano, cosne, etc., etc...

De estos topes de pollos callejeros, salen no sólo los animales, sino también los muchachos preparados para actuar en las galleras, propiamente dichas. Aunque allí tienen que acogerse a los reglamentos o leyes tradicionales sobre la materia, donde deben poner en práctica todo un arte, que de coloquial se transforma en comercial, pero sin perder su condición de juego popular.

LA SACAMANDACA

Entre los juegos tradicionales margariteños no podemos dejar de mencionar el de la «sacamandaca». El juego de la «sacamandaca» se llevaba a cabo con una especie de ruleta rústica, de fabricación casera, y no muy grande para su mejor movilidad, Lo más que se jugaba en la «sacamandaca» eran botones, semillas de merey, paraparas y pichas o metras.

Para hacer una «sacamandaca», primeramente se preparaba un pedazo de tabla cuadrada o rectangular, que se llamaba «pata», a ésta se le clavaba en el centro otro pedazo más pequeño denominado «base», a la cual se le ponía un perno que podía ser de metal o de madera fuerte. Luego se elaboraba un disco o rueda de madera o de cualquier otro material fuerte y se le hacía un agujero en pleno centro. A dicho disco o rueda, se le dividía en «cuarteles», pintados o marcados, nunca menos de tres ni más de ocho, que iban desde el orificio central hacia el borde, en forma triangular y en igualdad de tamaños.

Para empezar a jugar, se convertía en «parador» al dueño de la sacamandaca o el que tuviera la mayor cantidad de piezas que jugar, según convenio entre las partes, y los restantes se quedaban como «apostadores». Se le untaba jabón, esperma o sebo al perno, y se colocaba en el agujero del disco. Se marcaba o se le ponía una señal a uno de los triángulos para que sirviera de indicador del ganador. Se daba oportunidad de que los apostadores colocaran sus apuestas frente a los triángulos de sus preferencias y se manipulaba por encima con el dedo, de modo que diera la mayor cantidad de vueltas posibles. Se podía hacer más de una apuesta en cada triángulo, pero al arrancar no se aceptaban más apuestas.

Al terminar la rotación, se declaraba ganadora la apuesta que había quedado frente al triángulo de señalamiento. El «parador» recogía todas las apuestas perdedoras y pagaba al ganador de conformidad con los triángulos que tenía el disco. Es decir, si tenía tres, duplicaba la apuesta, si tenía cuatro, la triplicaba; si tenía cinco, la cuadruplicaba, y así

sucesivamente; de modo, que siempre quedara un tanto a favor del «parador».

Si uno de los apostadores quedaba rucho o limpio, podía pedir prestado a los demás «apostadores» para seguir jugando. Pero si el limpio o rucho era el «parador» tenía que ceder la «sacamandaca» al que tuviera más disponibilidad para jugar y éste se convertía en «parador», mientras que aquel podía pedir prestado y transformarse en «apostador».

El juego de la «sacamandaca» se coreaba con un estribillo, que decía: «este es el juego de la sacamandaca, que el que más mete más saca». Podían intervenir niños, jóvenes y hasta viejos, fuesen hembras o varones.

El juego de la «sacamandaca» también fue otra víctima del transcurrir del tiempo y de los juegos novedosos y sofisticados.

MATARILE

Entre los juegos tradicionales en la Isla de Margarita, había uno que se denominaba «matarile». Era un juego casi exclusivo para hembras, aunque algunas veces se intercalaba con varones. Este juego se componía de una solista y un coro de número ilimitado.

Para empezar a jugar el «matarile», se colocaba la solista (S) en un sitio determinado y a su frente, como a cuatro o seis pasos de distancia el coro, compuesto de una «central», a la derecha las pares y a la izquierda las nones, en línea horizontal y agarradas de las manos avanzaban hacia la solista y retrocedían hasta el punto de partida, entonando una cancioncilla que decía:

- C) Donde están las llaves matarile rile rile; donde están las llaves matarile rile ron.
- S) En el fondo del mar matarile rile rile; en el fondo del mar, matarile rile ron.
- C) Mándalas a buscar, matarile rile rile; mándalas a buscar mata rile rile ron.
- S) Quién las va a buscar matarile rile rile; quién las va a buscar matarile rile ron.
- C) Que vaya la «uno» matarile rile rile; que vaya la «uno» mate rile rile ron.
- S) Y qué nombre te, pondremos matarile rile rile; y que nombre le pondremos matarile rile ron.
- C) Le pondremos «mata piojos» matarile rile rile; le pondremos «mata piojos» matarile rile ron.
- S) Ese nombre no nos gusta matarile rile rile; ese nombre no nos gusta

matarile rile ron.

- C) Le pondremos «campechana» matarile rile rile; le pondremos «campechana» matarile rile ron.
- S) Ese nombre sí nos gusta matarile rile rile; ese nombre sí nos gusta matarile rile ron.
- C) Complacida con el nombre matarile rile rile; complacida con el nombre matarile rile ron.
- S) Aquí espero por la niña matarile rile rile; aquí espero por la niña matarile rile ron.
- C) Aquí tienes tú la niña matarile rile rile; aquí tienes tú la niña matarile rile ron.
- S) Muchas gracias por la niña matarile rile rile; muchas gracias por la niña matarile rile ron.

Así se iban entregando una a una todas las niñas a la solista, cambiando el nombre en cada oportunidad, hasta que la última, no numerada se convertía en solista y las demás en coro, para empezar nuevamente el juego, que terminaba por cansancio o por desistimiento.

El juego de «matarile» también ha ido desapareciendo al igual que los demás juegos tradicionales en la Isla de Margarita.

LOS JUEGOS A «LA GUERRA»

En la Isla de Margarita, hasta hace poco más o menos treinta o cuarenta años atrás, los muchachos tenían sus propios juegos; su manera peculiar de divertirse o lo que era lo mismo su forma de distraerse. Claro, que con muy poco o sin ningún acceso a los Radios ni a la Televisión, debido a que la última no había hecho su aparición todavía por estos predios y los primeros eran tan escasos que más bien parecían artefactos de lujo en las casas de los pudientes.

Entre los juegos favoritos de aquellas épocas, estaba el de «la guerra», quizás heredado de las luchas independentistas o de las contiendas civiles, que habían venido trasmitiéndose de boca en boca y de generación en generación. Este era un juego exclusivo para varones que frisaran entre los siete y los catorce o dieciséis años cuando más, que por lo regular, no se hubieran «echado la cola» todavía, ni mucho menos hecho cargo de mujeres. Una vez más que otra, se veía tomando parte alguna hembra de las llamadas en los pueblos «marimacho», por su afición y disposición a llevar a cabo las tareas destinadas a los hombres por duras que éstas fueran.

Consistía el juego precisamente en formar u organizar dos bandos contrapuestos, con sus Comandantes y sus Segundos, quienes se encargaban de escoger o sea seleccionar a sus acompañantes, para tomar o apoderarse de un objetivo cualquiera que anticipadamente señalaban. Los componentes de cada bando se armaban de cantidades de piedras pequeñas, o de dátiles, cotoperices, «macos», paraparas, corozos, semillas de algarrobas y otras cosas por el estilo, como para que no fueran a causar daños de proporciones mayores. Llenaban con ellas los bolsillos de los pantalones y de las camisas si acaso las llevaban, y bolsas o busacas de tela de antemano elaboradas por ellos mismos o pequeños mapires de los usados en sus tareas rutinarias, y las iban lanzando contra el enemigo a manera o semejanza de las balas de rifles: a mano, a chinas, gomeras u hondas o como mejor pudieran y les dieran mayores resultados.

El Comandante daba órdenes en voz alta que los Segundos repetían constantemente y los demás obedecían sin discusión, como en cualquier campo de batalla. Se dividían en pequeños grupos si era necesario, con el propósito de ir estratégicamente acosando a los contrarios hasta cansarlos, hacerlos perder la paciencia o cercarlos para obligarlos a rendirse, cosa que en muchas ocasiones les resultaba a la medida de sus deseos y se terminaba la partida, mientras que en otras oportunidades los contrarios haciendo alarde de valor rompían el cerco a bala limpia y se introducían en las filas opuestas, prolongándose la brega por un tiempo más largo.

El único convenio acordado con antelación, como en una especie de pacto de caballerosidad, era el de tirarse solamente al cuerpo y nunca a la cabeza ni demás órganos vitales. Cuando resultaba alguno golpeado en las piernas o en otras partes que le impidieran continuar la lucha, se pedía una tregua para retirarlo del campo y ponerlo a salvo, y si por casualidad, debido a alguna distracción o descuido, o por descarada maldad, la herida recibida era en la cabeza con bastante pérdida de sangre, se aplicaban medidas disciplinarias al o a los culpables, que iban desde los regaños o amonestaciones hasta la expulsión total y para siempre de los juegos, y se terminaba la jornada por ese día pero sin disgustos, a menos que se considerara que la herida había sido hecha intencionalmente y degenerara en riña entre parejas o colectiva, buscando desagrar la ofensa. El botín que cobraban los ganadores era quitarle todo el material o parque que tenían los vencidos y darles unos cuantos pellizcos, macotazos o cocotazos, tal y cual habían sido convenidos previamente.

El juego de «la guerra» parecía una verdadera batalla campal y muchas veces tomaba como escenario todo el pueblo y sus alrededores. A varios de los muchachos, los Comandantes y sus Segundos no les daban cabida en sus cuadros por considerarlos flojos, sin valor y faltos de tino o puntería para el lanzamiento de las balas, lo que hacía enardecer más y aumentar los ánimos a los escogidos.

Estos juegos, como tantos otros tradicionales en la Isla, también han desaparecido, no quedando ya sino simplemente sus recuerdos.

EL BOLICHE

En la isla de Margarita existe actualmente un juego muy popular.

Dicho juego se compone de dos piezas: un palo corto y delgado, como de una cuarta, poco más o menos de largo (mts 0,21), con ambas puntas semi-redondeadas, y una bola pequeña perforada por un extremo, con un ancho algo mayor al espesor del palo, la cual va sujeta por el extremo opuesto a la parte perforada con una cuerda que varía entre medio y un cuarto de metro de largo, atada a la parte media del aludido palo; cuya bola se lanza al aire para ensartarla en el palo.

Mientras más experimentado es el jugador más veces la lanza, cumpliendo su propósito. Hay algunos que hacen las ejecuciones tan rápidas que casi no se ve movimiento al desarrollarse, sino sólo se oye el golpe mientras chocan las dos piezas, sin percatarse cuando se desensarta.

Las piezas pueden ser de madera dura o blanda, también pueden hacerse de otro material.

Este juego es llevado a cabo por niños, adolescentes y jóvenes de ambos sexos y se hacen apuestas o se echan regatas para ver quien lleva a cabo más ejecuciones o ensartadas sin pelar un tiro en menos tiempo.

Algunas piezas tienen forma totalmente redondas, otras esféricas, otras ovaladas, otras cúbicas y algunas hasta cónicas. En muchos casos el palo es liso y en otras es torneado.

Muchos niñitos, para simular el boliche utilizan simplemente un palito o un clavo largo, una cuerda y un envase cilíndrico de metal o plástico. Este juego no podemos considerarlo tradicional ya que en nuestra infancia no lo conocíamos ni mucho menos se conoció en la de nuestros progenitores; tampoco sabemos quiénes ni cuándo lo introdujeron a la Isla, pero sí que se ha hecho muy popular y no tiene ni tiempo específico ni hora señalada para efectuarlo.

Hasta caminando se ve a los ejecutantes practicando ese juego.

En algunas partes le dicen a este juego «boliche» y en otras tiraboquet o «tiraboquete».

FIN

Este libro fue publicado por el Ejecutivo del Estado Nueva Esparta
a través de la Dirección de Cultura.
Febrero 1998

Dr. Rafael Tovar
Gobernador del Estado Nueva Esparta

Prof. Alberto Bittar Arab
Director de Cultura