

ESTABA LA BLANCA PALOMA

Juego · Zona Centro



Es un juego de ronda con personificación y relevo, donde los jugadores a través de mímica representan el relato del texto, atendiendo a su estructura y los rasgos de él. Es probable que este juego, que también se le conoce como “La pájara pinta” tenga un origen cortesano y español vinculado a la tradición del romance. Esta versión fue aprendida de profesores de La Calera en 1991.

CANTO

Estaba la Blanca Paloma
sentada en un verde limón,
con el pico cortaba la rama,
con la rama cortaba la flor.

¡Ay, ay, ay!
¿Dónde estará mi amor?

Me arrodillo a los pies de mi
amante,
me levanto muy fiel y
constante.

Dame una mano,
dame la otra,
dame un besito
sobre mi boca.

Daré una media vuelta,
daré una vuelta entera.

Haré un pasito atrás,
haciendo una reverencia,
pero no, pero no, pero no,
porque ¡me da vergüenza!
pero sí, pero sí, pero sí,
porque te quiero a ti.

Estaba la blanca paloma

Es ta ba la blan ca pa lo ma sen ta da en un ver de li
món con el pi co cor ta ba la ra ma con la ra ma cor ta ba la
flor ay ay ay cuan do ve rea mia
mor me arro di lloa los pies de mia man te me le van to muy fiel y cons
tan te da meu na ma no da me la o tra da meu be
si to so bre mi bo ca da reu na me dia vuel ta da
reu na vuel ta en te ra ha reu na pa si toa trás ha
cien do una re ver ren cia pe ro no pe ro no pe ro no por
que me da ver guen za pe ro si pe ro si pe ro si por
que te quie roa tí

The image shows a musical score for the song "Estaba la blanca paloma". It consists of ten staves of music in a treble clef, with a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 2/4. The lyrics are written below the notes. The music features several triplet markings (indicated by a '3' above the notes) and various note values including quarter, eighth, and sixteenth notes. The lyrics are in Spanish and describe the story of the white dove.



Este juego mixto, en hileras enfrentadas con personificación, practicado por niños pequeños que deben memorizar un diálogo y que es representado, demanda resistencia física por el ejercicio permanente de saltar en cuclillas, además requiere de orientación espacial. Esta versión fue informada por manos de Margot Loyola quién lo aprendió en su infancia en Linares en 1927.

DESCRIPCIÓN COREOGRÁFICA

Dos hileras de niños ubicados frente a frente realizan el siguiente diálogo:

Sapitos: ¡Buenos días, comadre rana!

Ranas: ¡Buenos días compadre sapo!

Sapitos: ¿Cómo está usted, comadre rana?

Ranas: ¡Muy bien, pues compadre sapo!

Sapitos: ¿Bailemos, comadre rana?

Ranas: ¿Bailemos, compadre sapo?

LAS CALAVERAS (El Arenal, Cauquenes, 1950)

Juego · Zona centro



Este es un clásico juego de épocas estivales en que los niños aprovechan las buenas condiciones climáticas para jugar a la hora en que comenzaba a anochecer o bien ya de noche. Se trataba de un juego de imitación donde se recreaba los espectros de la muerte, una temática siempre recurrente en los juegos de la niñez. Para acentuar esto, los participantes se pintaban la cara con carboncillo y se ataviaban con sacos de gangocho semejando mortajas.

Texto

Cuando el reloj	Cuando el reloj
Marca la una	Marca las dos
Las calaveras	Las calaveras
Salen de su tumba	Miran su reloj
Chúngalaca chúngalaca	Cuando el reloj
Chungalá (Bis)	Marca las tres
	Las calaveras
	Andan al revés

EL CARACOL

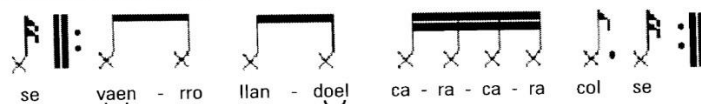
Juego · Zona Centro.



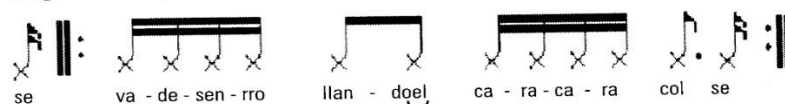
Fue aprendido en el sector Las Mercedes en la comuna de Graneros. Se trata de un juego integrador que demanda coordinación y sentido del espacio. Se practica en una hilera mixta tomada donde los participantes de entre 6 y 10 años deben armar y desarmar figuras colectivas, al son de recitados en coro, al unísono.

EL CARACOL

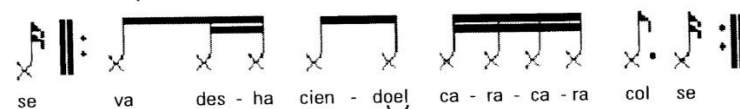
Primer Esquema



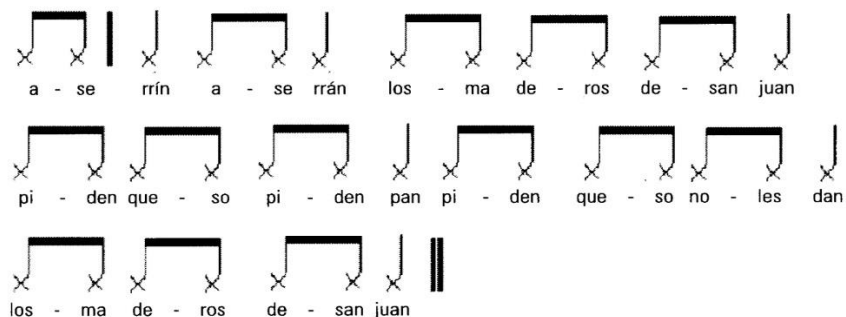
Segundo Esquema



Tercer Esquema



Cuarto Esquema



DÉJENLA, SOLA.

Juego. Zona Centro.



Al interior de una ronda mixta (que canta y realiza palmas), un niño y una niña tomados de brazo pasean al interior de ésta bailando a ritmo de vals. A continuación, al centro de la ronda la pareja se coloca frente a frente, la niña realiza una vuelta completa alrededor del joven, con paso del vals y tomando su falda, hasta llegar al lugar inicial. En ese momento el joven simulando tener un sombrero en la cabeza (emula saludar con él a la niña, lo lleva a su pecho, etc.) y moviéndose al ritmo del canto, rodea a la niña, hasta llegar a su lugar.

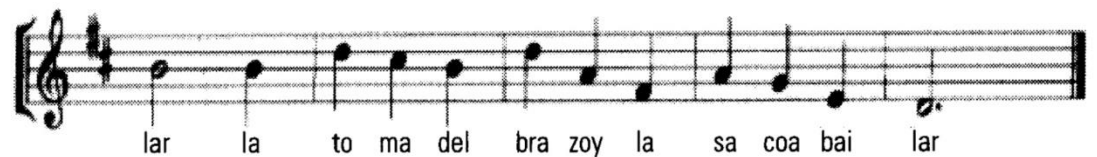
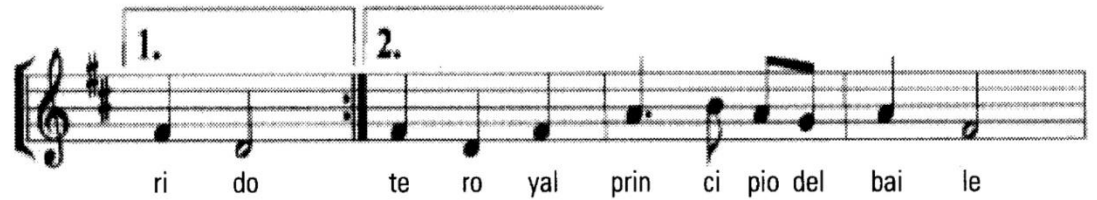
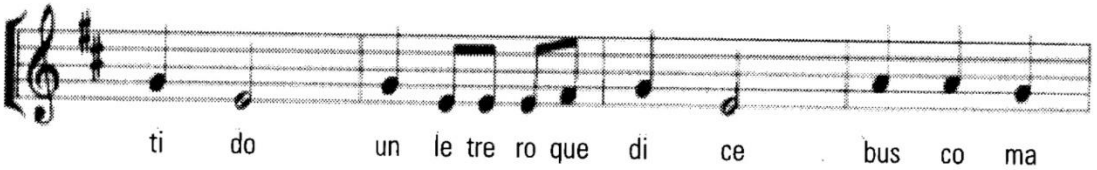
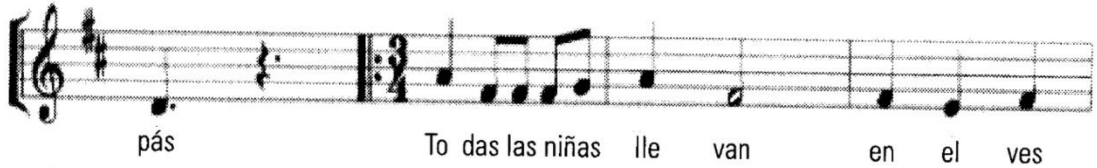
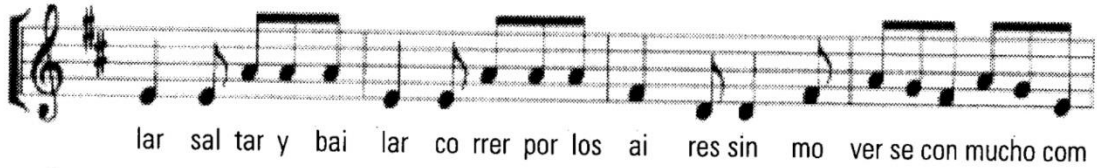
Posteriormente, según lo que señala el texto, la niña realiza un zapateo frente al joven y le acaricia la mejilla, para luego buscar dos nuevos participantes que repetirán la secuencia, así pasarán todos los jugadores. Observado en Pupilla Palmilla, 1964.

CANTO

*Déjenla sola,
Solita, sola,
que la quiero ver bailar,
saltar y bailar,
correr por los aires
sin moverse con mucho
compás.
Todas las niñas llevan,
en el vestido,
un letrero que dice
busco marido.*

*Todos los hombres llevan,
en el sombrero,
un letrero que dice
yo soy soltero.
Y al principio del baile,
un zapateado,
se le hace un cariñito
disimulado.
Y a la niña bonita
que quiera bailar,
la toma del brazo
y la saca a bailar.*

Déjenla sola



EL HOMBRE NEGRO

Juego. Zona Centro.



Este es un juego con diálogo y personajes donde los jugadores deben demostrar principalmente velocidad y agilidad para evitar ser capturados este juego fue observado entre alumnos de la Escuela Fundo El Carmen en Codegua, se juega principalmente entre niños y adolescentes de sexo masculino.

DESCRIPCIÓN COREOGRÁFICA

Participan un indeterminado número de niños en un amplio espacio. Dos harán de hombre negro, quienes son encargados de atrapar a los otros niños. Los niños que son atrapados se transforman a su vez en hombres negros, colocándose al lado de quién los atrapó.

Hombre negro: ¿Quién le tiene miedo al hombre negro?

Niños: ¡Nadie!

LOS NÚMEROS

Juego. Zona Centro.



Juego mixto de órdenes con eliminación de participantes de relativa simplicidad, que demanda atención y rapidez en las decisiones, favoreciendo la integración de grupos y el contacto físico. Fue observado en 1976 en el Cerro Barón de Valparaíso, tiene variantes en las instrucciones donde además de los números pueden indicarse la posición y el modo de agruparse, por ejemplo: abrazarse de a tres y en cuclillas.

DESCRIPCIÓN COREOGRÁFICA

Una ronda de indeterminado número de niños trotando se traslada frontalmente en sentido contrario a los minutos del reloj. Al centro un niño o un profesor dará las órdenes: **¡Abrazarse de a dos!** (de a tres, de a cinco, etcétera).

Los niños que van quedando sin número se van retirando.

DESCUBRE

CORDEL ENVENENADO

Juego · Zona Centro



Los niños se colocan en ronda mirando hacia el centro. En este lugar se encontrará un niño con un cordel en sus manos, el cual estará anudado en sus extremos para hacerlo más pesado. El niño girará a una velocidad a gusto propio y la ronda debe esquivar el cordel saltándolo. El participante que es “*envenenado*” o “*quemado*” se colocará al medio de la ronda y procederá, cómo se explicó anteriormente.