
ponencia "PRIMER ELBRIT"

JULIA CORDOVA GONZALEZ

EL LUCHE JUEGO TRADICIONAL EN CHILE

Introducción

El estudio antropológico que nos reúne constituye un aporte interesante para la valoración del juego tradicional en la educación del individuo como miembro de una sociedad determinada. Es una realidad que los juegos tradicionales, van cediendo el paso a juegos estructurados en otras latitudes; estimo que esto se debe, entre otras cosas a la enorme cantidad de juegos y juguetes manufacturados industrialmente.

También es posible que en esta

paulatina extinción influya directamente el profesor de educación física, que ha sido entrenado en juegos recreativos y de competencia de carácter internacional.

En los primeros ciclos del sistema de educación básica, donde con mayor frecuencia se registran los juegos tradicionales, éstos son considerados como un instrumento de transmisión de las culturas y como un factor de desarrollo del individuo. Es este nivel de desarrollo humano y

de organización social que será considerado en esta presentación.

La palabra juego nos trae a la mente un estado emocional placentero, provocado por un conjunto de situaciones libremente elegidas, cuyas dificultades son aceptadas con agrado.

El juego entre los niños es una actividad natural y necesaria; es una respuesta refleja y también consciente a urgencias psicofísicas. En el desarrollo corporal, el movimiento repetido fortalece el sistema muscular, el neurológico, el circulatorio y la estructura ósea; facilita respuestas neuromusculares a estímulos específicos y prepara un bagaje de recursos motrices para responder a situaciones vitales. En el desarrollo psíquico, el agrado de poder realizar ciertas acciones en las que intervienen una alegría espontánea y el placer de sortear dificultades, voluntariamente aceptadas, confieren al niño seguridad en sí mismo y reconocimiento gozoso de sus limitaciones. En el desarrollo afectivo, el hecho de participar y reconocerse en una actividad tan agradable y estimulante crea un vínculo entre los compañeros de juego que permanecerá por mucho

tiempo, aun cuando ya no permanezcan juntos en el transcurrir de la vida.

Muchos autores valoran en el juego el apresto del niño a su entorno social, tanto desde el punto de vista de su aceptación en grupos de edad similar a la propia, como a la toma de conciencia de su responsabilidad frente a los otros miembros de su sociedad.

Los teóricos del juego, como actividad mayormente humana, han definido el concepto teniendo en mente un aspecto predominante ya sea se le considere una actividad física y mental (Gilb) circunscrita a un tiempo y lugar (Huizinga), preferentemente de la infancia (Buhler, Rieder) o de la vida entera (Boulanger); referida a la higiene y la salud (Fanta) o a necesidades biológicas, como la digestión (GutsMuths) u orientada hacia un ideal (Lee) (En: Alfaro et. al. 1988). Dewey (1916) describe el juego como actividad con un objetivo, una idea directriz que regula la acción de manera progresiva sin que llegue a producir un cambio en las cosas, mientras que Langrade, así como Jahn circunscribe el agrado del juego a

quienes tienen una necesidad instintiva del movimiento.

Para el propósito de esta presentación he estimado que la definición de juego que presenta Ethel Bauzer Medeiros se ajusta mayormente a nuestro interés, pues se refiere no a los juegos que la especie humana practica en distintas fases de su vida sino a los juegos de aquellos segmentos de la población a partir de una edad cuando el cuerpo está listo para actuar en la dirección requerida por las representaciones y estímulos mentales.

“Los juegos son formas de comportamiento recreativo que tienden a seguir un patrón, formado y compartido por varios individuos. Suelen ser actividades sociales donde los participantes individualmente o como miembros de un equipo, intentan, por habilidad y por suerte, alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego. En la mayoría de ellos, los participantes tienen adversarios que, al perseguir la meta procuran, simultáneamente, impedir que los demás la alcancen” (E. Bauzer Medeiros. 1966:28)

Entonces, la selección de juegos tradicionales de mi país que mencionaré, tiene que ver con las ideas claves de esta definición:

- Comportamiento recreativo
- Patrón estructurado de juego
- Esquemas compartidos y aceptados
- Habilidad, destreza, suerte
- Actividad grupal
- Objetivos perseguidos
- Normas reguladoras
- Competencia entre pares
- Exclusión de competidores

Metodología

- 1) Se realizó un registro bibliográfico sobre teoría de los juegos y, especialmente, sobre las investigaciones de juegos tradicionales realizados en el país. Aunque no encontré mucho material publicado en la temática, algunos seminarios de titulación de estudiantes de educación física, que han incursionado en el tema, han aportado trabajo de campo.
- 2) Paralelamente, se obtuvo información directa, de primera fuente, a través de:

- a) entrevistas personales y
- b) observación de situaciones reales, en un trabajo de campo realizado en las escuelas rurales del valle de Azapa, extremo norte de Chile.

Las entrevistas se practicaron no solamente en Arica sino en el centro y sur del país. El registro audiovisual se hizo solamente en el valle de Azapa.

- 3) Se consultó bibliografía de otras zonas del país y se buscó referencia directa en toda oportunidad posible, principalmente en la zona central de Chile, mayormente Santiago. En la planificación del trabajo estaba el visitar la zona mapuche, capital Temuco, pero no fue posible esta vez.

Registro y muestra

- a) Los estudios realizados por los estudiantes de seminarios de titulación Alfaro y otros en 1988, corresponden a una muestra aleatoria de escuelas básicas de la ciudad de Arica, 13 total de 35, pertenecientes al servicio municipal de educación. Esto es,

perteneciente al sistema de enseñanza pública. No se incluyeron en este estudio los establecimientos de educación del sistema privado.

Se tomaron los datos de los juegos practicados en esos establecimientos que eran pertinente a la investigación que nos preocupa, se dejaron de lado otros datos no relevantes para esta ocasión. Ver Graf. 1.

- b) La investigación realizada durante el presente año se practicó en las escuelas del valle de Azapa, en el extremo norte del país. Tres de un total de 4 escuelas rurales. Se hicieron dos visitas a cada establecimiento, registrándose los juegos en video y fotografía.

Se recogieron datos sobre la base de entrevistas semiestructuradas, dirigidas a los estudiantes, profesores, inspectores y directores de las escuelas.

- c) En cuanto al registro de zonas alejadas de mi lugar de trabajo, la bibliografía fue la principal fuente de referencia. Paralelamente, se efectuaron entrevistas

semiestructuradas con personas del sur, adultos y niños, elegidos al azar, para verificar la vigencia de los datos recogidos en el extremo norte del país y contrastarlos con los de otras regiones.

Juegos infantiles en el patio de la escuela.

Los juegos tradicionales

observados para este estudio en el extremo norte de Chile, se circunscriben a la edad escolar, Primer y Segundo ciclo de enseñanza básica. Se dividen primeramente por edad, sexo y luego por las posibilidades de desarrollarlos dentro del establecimiento educacional. También se hace notar aquellos que requieren de alguna implementación y los que se juegan sin implementación alguna.

Juegos tradicionales en el extremo norte de Chile

Tabla 1. Juegos al aire libre. Escuelas de Arica

Edad		
6-8 años	8-10 años	11-12 años
trompo	cordel, elástico	lucha
bolitas	luche	pelota
trencito	escondidas	cachi-pun
pelota	pelota	chapita
rondas	rondas	pillarse
tregar	cachi-pun	coloso
	pillarse	mesú
	tregar	tregar

Tabla 2.

Sexo		
Niños	Niñas	Mixto
trompo	rondas	trencito
bolitas	elástico	escondida
pelota	cordel, pita	cachi-pun
lucha	luche	pillarse
chapita	mesú	pelota, quemada
coloso	papaya	trepar
	gallina ciega	paco-ladrón

Tabla 3.

Implementación	
Sin implementación	Con alguna implementación
cachi-pun	bolitas: de cristal, metal, cerámica, hueso
coloso	
escondidas	chapita: de metal, de plástico
gallina ciega	cuerda: elástico, pita, lana, media
lucha	luche: tejo, piedra, metal, hueso,
mesú	cerámica, caja de betún de zapato, bolsa de tierra, etc.
paco-ladrón	pallalla: 5 piedrecitas, bolitas, etc.
pillares	pelota: de goma, de cuero, de lana, genero, de plástico
trepar cerro	trepar: árboles, postes
	trompo: trompo, cuerda

Tabla 4.

Espacio disponible para el juego			
Patio amplio	3-5 mts. libres	Patio con árboles, constr	Espacio Vital 1m2
coloso pelota gallina ciega paco-ladrón pillarse rondas trencito	bolitas chapita cordel elástico luche trompo	escondidas trepar	cachi-pun mesú pallalla

Los gráficos que siguen muestran la frecuencia de la práctica de los juegos señalados tanto en la ciudad de Arica como en el Valle de Azapa. Graf. 1 y 2.

De los juegos mencionados he

seleccionado uno para desarrollarlo en profundidad, este es el Luche, por considerarlo especialmente ubicuo en el país y por tener un nombre característicamente chileno.

Gráfico 1

Juegos en los patios de las escuelas públicas de la ciudad de Arica*

	D 2	D 4	D 6	D 7	D 10	D 12	D 13	D 16	D 19	E 5	E 15	E 26	D 29
Bolitas		x			x			x	x	x	x		
Cazamoscas	x									x			x
Coloso	x												x
Compra huevo	x							x		x	x		x
Cuerda	x	x			x					x	x	x	x
Elástico		x	x			x	x					x	
Escondidas					x								
Luche		x	x		x	x		x	x				
Mesu		x	x	x	x		x	x	x				
Paco-ladrón				x	x					x		x	
Partido Goleado			x										
Pelota	x	x			x	x	x			x			x
Perro judío		x			x								
Pillarse/pintada	x												x
Rondas			x	x				x	x	x			
Trencito	x									x			x

*Muestra aleatoria

Fuente: Alfaro (1988)

Nota:

Las escuelas incluidas en esta muestra aleatoria se hallan distribuidas en todos los sectores de la ciudad, por lo tanto se puede decir que reflejan los estratos socio-económicos bajo, medio-bajo, medio, medio-alto. Podría exceptuar el estrato socio-económico alto por cuanto normalmente los niños pertenecientes a este estrato asisten a colegios privados.

La conclusión a que llegó el estudio practicado en las escuelas de la ciudad de Arica es que los patios de recreo no cuentan con implementación de juego, excepto para los alumnos de kindergarten, y por lo

tanto los niños de 1º y 2º ciclos de enseñanza básica continúan practicando los juegos tradicionales. Este hecho es apreciado como negativo por los futuros profesores de educación física.

Gráfico 2

Juegos en los patios de las escuelas públicas del valle de Azapa (Sector rural)

	F3	F25	G28
BOLITAS	x	x	x
CACHIPUN	x		
CUERDA, PITA	x	x	x
CHAPITA	x		
ESCONDIDAS	x		
LUCHA	x		
LUCHE	x	x	x
MESU	x	x	x
PELOTA	x	x	x
PILLARSE	x	x	x
RONDA	x	x	x
TRENCITO	x	x	x
TREPAR	x		x
TROMPO	x	x	x
VOLANTIN	x	x	x

Nota:

La muestra incluye 3 de las 4 escuelas del valle de Azapa. La totalidad de los niños son hijos de campesinos; la mayoría de ellos de ascendencia aymara. En el aspecto socio-económico se incluyen todos los estratos de este nivel.

Estudio de caso: El luce

La palabra Luche tiene un significado en la lengua mapudungu o mapuche que habla el pueblo araucano, se refiere a un alga comestible (*Ulva* sp.). Hasta el momento no he logrado dilucidar el grado de concordancia que existe entre la palabra mapuche y el juego de igual nombre. El Diccionario de la Lengua Española, editado por la Real Academia Española (1970: 815) dice en la primera acepción de la palabra: "Luche 1. Chile. Juego de la raya, semejante al infernáculo o calderón". 40 años antes la Enciclopedia Universal Ilustrada. Europea Americana, editada por Esapsa-Calpe, también lo menciona: "Luche.m. Chile. Infernáculo, juego de muchachos" (T.VI Apéndice. 1932:317)

El Luche es un juego practicado a lo largo de todo el país, no obstante las diversas configuraciones geográficas de la nación y las distancias de 4.000 kilómetros entre el extremo norte y el extremo sur, en su parte continental.

No obstante lo chilénísimo del juego del Luche, su historia es larga

y se encuentran referencias de juegos emparentados en prácticamente todo el mundo:

La información recogida en el diccionario histórico de Oxford (1973:983) indica que el juego Hopscotch, con estructura y práctica semejante al Luche, se jugaba en Inglaterra en el siglo XVII y se indica que con el nombre de Scotch-hopper se conocía desde el siglo XV, doscientos años antes.

Una referencia al juego del tejo, que no corresponde exactamente al juego del Luche, es referida por Larraya (1955) como de uso tan antiguo que se podía trazar hasta los tiempos del imperio romano. Larraya no hace referencia a las fuentes de su información, por lo tanto queda en el campo de la especulación.

Ethel Bauzer Medeiros (196: 123-129) describe una gran cantidad de juegos emparentados con el Luche que se practican en los EE.UU. de Norteamérica, Dinamarca, Portugal, España, Italia, Grecia, países eslavos, India, Ceylán y China (ver anexos). Por su parte Kedgren y Gruber (1967) se refieren al Salto Escocés, sin esclarecer si el nombre

corresponde al país que lo practica o al diseño de cuadrados y rayas, típicamente escoceses.

No se sabe a ciencia cierta cuándo se comenzó a jugar luche en Chile, pero, al parecer, este juego fue introducido por los europeos, en un período indeterminado, hace mucho tiempo atrás. El folclorólogo chileno O. Plath escribía hace 30 años (1969:180-182) que el luche se registra desde la colonización española. Menciona diversos nombres para juegos similares a este: Mariola, Reina Mora, Rayuela, Infernáculo, Coxcopilla (en región de Chiloé). Decía que se reconocían tres clases: la chilena, la alemana y la de caracol. La chilena compuesta de líneas rectas, 2 descansos y 1 corona. La alemana, con varios descansos y trazos rectos y curvos. La de caracol, en forma de voluta o espiral, sin descanso. Pero la que Plath registraba como dibujada en las aceras con carbón o yeso, dando a entender la alta frecuencia de uso, es de líneas rectas, una figura que no ha sido registrada en el norte.

O. Plath cita al poeta uruguayo Fernán Silva Valdés para explicar el origen de este juego, dice que fue

inventado por un monje español, un maestro. El diagrama refleja la vida del hombre hasta su muerte: los 3 primeros casilleros corresponden a la infancia, juventud y madurez; el descanso corresponde a la vejez inactiva; los triángulos son campanas, pues el que va al cielo encuentra campanas; el juego termina llegando al cielo (op. cit.)

(Diagrama sugerido por descripción de Plath no figura en el texto original)



Plath también menciona el hecho que, introducido el juego en América, éste se encuentra en otros países latinoamericanos con nombres y prácticas variadas.

Argentina: Rayuela, Tejo, Luche,
Lucho, Gambeta,
Aeroplano, Caraco
Bolivia: Tuncuña
Brasil: Academia, Avião, A-
marelinha, Caracol
Colombia: Rayuela, Solosa, Coroza
Costa Rica: Rayuela
Cuba: Arroz con pallo, Tejo,
Caracol, Miquiriqui
guían pisao
Ecuador: Rayuela, Ficha
El Salvador: Peregrina
Guatemala: Tejo
México: Tejo, Pijeje
Panamá: Corcojita, Rayuela
Paraguay: Rayuela, Descanso
Perú: Runda, rayuela
Rep. Dominicana: Peregrina
Sto. Domingo: Trucameló
Uruguay: Rayuela, Teja
Venezuela: Rayuela, La Gruya

En las indagaciones personales, que se efectuaron para tener una visión amplia del uso de este juego a través de las generaciones, se obtuvieron resultados positivos. Los individuos consultados, pertenecientes a generaciones hasta del año 30, reconocieron haber practicado el Luche en su infancia. De estas indagaciones se lograron diversidad de esquemas de juego pero, lamen-

tablemente, las descripciones del juego sobre ciertos esquemas no fueron lo suficientemente claras para presentarlas aquí.

Una de las características más notables registrada durante las entrevistas en el transcurso de esta investigación fue que todas las personas entrevistadas, sin excepción, recordaron con alegría el haber jugado al Luche. Se explayaron en detalles, recordando una infancia agradable, y estuvieron muy dispuestas a colaborar entregando la información solicitada. De esta información es que se han obtenido los diferentes esquemas que se muestran.

Figura 1 la más popular, se le conoce como Avión

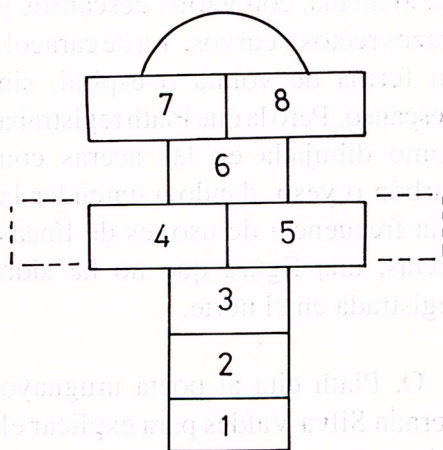


Figura 2. Otra variedad del avión

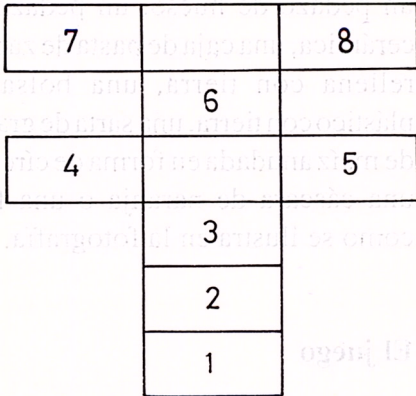


Figura 3. Variedad espejada del avión

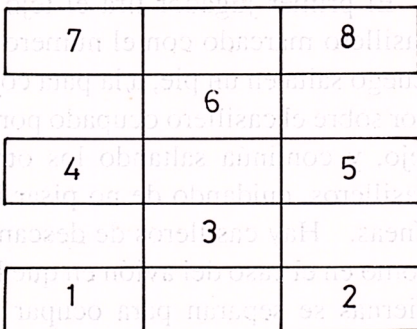


Figura 4. Variedad conocida como Cajón

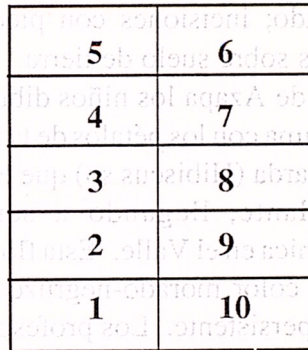
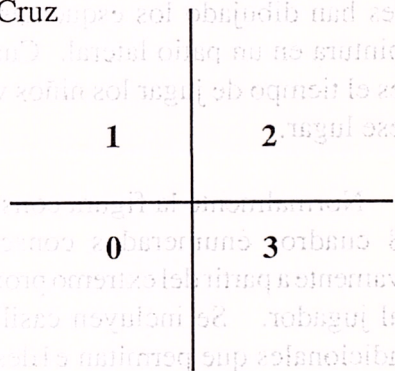


Figura 5. Variedad conocida como La Cruz



Larraya (op. cit.) se refiere también al esquema moderno del aeroplano y el cohete estratosférico (Ver anexos)

Preparación del diagrama o figura.

El juego se practica sobre una

figura dibujada en el suelo con cualquier material disponible: tiza, carbón o pintura sobre suelo pavimentado; incisiones con piedras o palitos sobre suelo de tierra. En el Valle de Azapa los niños dibujan el diagrama con los pétalos de la flor de la cucarda (*Hibiscus* sp) que es muy abundante, llegando a ser casi endémica en el Valle. Esta flor pinta de un color morado-negrusco, bastante persistente. Los profesores de la Escuela de San Miguel se molestan porque rayan los suelos con el tinte de la flor así es que, en su reemplazo, les han dibujado los esquemas con pintura en un patio lateral. Cuando es el tiempo de jugar los niños van a ese lugar.

Normalmente la figura consta de 8 cuadros enumerados consecutivamente a partir del extremo próximo al jugador. Se incluyen casilleros adicionales que permitan el descanso o cierta holgura en la puntería, al disparar el tejo. También se dibujan casilleros intermedios para hacer el juego más difícil.

El tejo

El tejo que se utiliza para indicar

el casillero que se está jugando, se hace de distintos materiales, el que esté disponible. Puede ser una piedra, un pedazo de hueso, un pedazo de cerámica, una caja de pasta de zapato rellena con tierra, una bolsa de plástico con tierra, una sarta de granos de maíz anudada en forma de círculo, una cáscara de naranja o una flor, como se ilustra en la fotografía.



El juego

El juego se inicia organizando el grupo en un orden de participación, generalmente al azar, el que gana la palabra es el 1 y otros van gritando 2,3, etc. cada jugador acepta su turno sin problemas.

El primer jugador tira el tejo al casillero marcado con el número 1. Luego salta en un pie, a la pata coja, por sobre el casillero ocupado por el tejo, y continúa saltando los otros casilleros, cuidando de no pisar las líneas. Hay casilleros de descanso como en el caso del avión en que las piernas se separan para ocupar simultáneamente dos casilleros contiguos, repartiendo el peso del cuerpo sobre los dos pies. Se continúa saltando en un pie sobre el esquema,

según lo indicado. Al terminar de recorrer la figura se regresa sobre ella misma, saltando igualmente en un pie; en el recorrido de regreso se recoge el tejo desde el casillero anterior y se salta el casillero que estuvo ocupado por el tejo.

Este procedimiento se repite con los casilleros siguientes, 2,3, y sucesivos, cuidando de que ni el tejo ni los pies toquen las líneas que forman la figura.

Una vez completado el esquema, habiendo “quemado” el N° 8, y después de sortear con éxito todas las demandas del juego, se inicia el mismo esquema pero ahora con una gran dificultad, el tejo debe tirarse a los casilleros correspondientes de espaldas al esquema, por sobre la cabeza, sin tener la visión de la figura. La posición del jugador ahora es la distal, se coloca junto a los casilleros 7 y 8 para lanzar el tejo al casillero No. 1.

Cuando el jugador pisa las líneas de la figura, ya sea por falta de puntería en el tiro del tejo, o por falta de equilibrio en el salto, pierde su turno y otro jugador que está en la lista de espera toma su lugar.

El jugador que ha perdido el turno reserva el casillero en el cual perdió y cuando vuelva a tomar el juego retomará la figura desde el casillero en que había cometido la falta. Por su lado el jugador que le sigue dispondrá para su juego de todos los casilleros del esquema, exceptuando los casilleros reservados por jugadores anteriores. Es así que, por ejemplo, si está reservado el casillero N° 4 el jugador que sigue no tendrá opción a descansar, apoyando los dos pies en los casilleros 4 y 5, deberá seguir saltando sobre un pie los casilleros 3, 5 y 6. Hay una opción, sin embargo, el jugador puede pedir permiso al dueño del casillero reservado para usar su casillero durante su turno. Este permiso es voluntario se puede conceder o no.

Desplazamiento del Tejo

En el esquema del avión el tejo es lanzado con la mano, dejado en el casillero mientras el jugador recorre la figura saltando en un pie, y lo recoge en su salida del esquema. El tejo “quema” el casillero donde se deposita de manera que el jugador no puede pisarlo ni al

comenzar el recorrido del esquema, ni a la salida.

En el esquema 4 el tejo es disparado con la mano al casillero correspondiente y lo arrastra con el pie mientras recorre la figura. En el esquema 5 el tejo es tirado con la mano al número 0 y luego lanzado con el pie a los números 2, 1 y 3, en diagonal cuidando de que el tejo ocupe el espacio del número dibujado, si cae fuera de él el jugador pierde su turno.

Estacionalidad

En la mayoría de los casos consultados no se indicó estacionalidad para el juego del Luche. No obstante, en los casos observados en el valle de Azapa se nos indicó que el Luche es un juego de invierno. No hay una fecha fija para indicar el comienzo de la práctica de este juego; es absolutamente espontáneo. Un profesor hacía una analogía: Hay épocas del año en que la naturaleza produce ciertos rasgos, como por ejemplo el abandono del lugar de las aves que emigran estacionalmente, no hay un día preciso, pero llegado el momento, las aves emprenden su

viaje hacia otros lugares indefinidos; del mismo modo, los niños empiezan a jugar Luche cuando sus cuerpos lo sienten.

Del mismo modo opina Wood (1959:11) quien afirma que los juegos que los niños practican espontáneamente, ya sea en la escuela, calle o plaza, parecen tener una época fija y algún oculto indicador que ordena su aparición cuando llega su turno.

Dispersión geográfica

Como habíamos dicho anteriormente el juego se practica a lo largo de todo el país.

En el extremo norte de Chile, podemos decir que se practica tanto en la zona urbana como en la zona rural pero hay una diferencia, mientras en la zona ecológica de los valles bajos y cálidos, área urbana o rural, la práctica puede ser estacional, en la zona precordillerana se juega durante todo el año, si fuera el calor el que limita su práctica, debemos recordar que en la zona altoandina, todos los días del año repiten las cuatro estaciones: invierno en noche

y mañana, primavera a media mañana, verano a medio día, otoño a la media tarde y hasta el comienzo del atardecer, y nuevamente la noche con su temperatura de invierno.

Tanto en las zonas costera y de valle precordillerano, son las niñas las que juegan al Luche, ya sea en el colegio o en el patio de sus casas. En la zona altoandina, a una altura de cuatro mil o más metros de altura sobre el nivel del mar, la práctica es menos frecuente y solamente se juega en el patio de la escuela.

Valores del Luche

Los valores de este juego se pueden encontrar en el nivel de desarrollo físico, intelectual, afectivo, y cultural.

* En el nivel del desarrollo corporal, el Luche fortifica la masa muscular principalmente de piernas y también del tronco y brazos. Desarrolla el sistema neurológico, el circulatorio, el cardio-respiratorio, el articular y óseo.

Desarrolla el equilibrio, al tener que desplazarse sobre un pie y al

permanecer dentro de límites fijados por el esquema.

Desarrolla destrezas para dar en un blanco; aun cuando este blanco sea relativamente amplio, el niño debe afinar la vista, controlar la dirección del lanzamiento, controlar la fuerza de su brazo, y, además desarrollar la memoria visual y la imaginación cuando dispara de espaldas para avanzar en el esquema.

El niño aprende a reconocer las señales de su cuerpo, cuando se sobre ejercita y se cansan, no pudiendo cumplir con las reglas del juego. Pisa las líneas, pierde el equilibrio. Ceder el turno cuando se falta es buena noticia pues después de un corto recorrido saltando sobre un pie, sus jóvenes músculos están cansados y necesitan un breve reposo.

* En el desarrollo intelectual el Luche refuerza el manejo de un avance secuencial, numérico y físico: se enumeran los niños que participan en el juego; se enumeran los casilleros; se avanza en el diagrama en secuencia crecientes y decrecientes.

El niño integra formas bidimensionales y las incorpora dentro de un espacio utilizado por su propio cuerpo. No puede sobrepasar los límites verticales y horizontales.

Incorpora también el reconocimiento a quienes lo hacen mejor dentro del grupo. El niño puede pasar agradablemente de la etapa egocentrada de su desarrollo a la etapa de percepción y reconocimiento de sus compañeros.

El luche prepara al niño para proponerse objetivos y cumplirlos.

La imaginación se desarrolla para encontrar un momento, una posición, una coordinación favorable al desempeño del juego.

*El valor afectivo destacable en el juego del Luche está dado en el hecho de que siendo un juego de ejecución individual, es siempre un juego colectivo. El niño se desplaza recorriendo el esquema y muestra su desempeño a un público que lo contempla. No está solo, no está abandonado en este esfuerzo, otros lo apoyan y lo acompañan. Esto le da seguridad y refuerza su autoestima cuando

le va bien, si lo hace mal, no se siente disminuido ni se enoja, lo acepta con gracia, pues reconoce que debe ceder su turno a alguien más que está esperando su oportunidad.

Como decíamos anteriormente, el juego del luche crea vínculos de compañerismo que no se olvidan con el tiempo. El niño puede admirar a quien lo hace mejor que él y tratar de imitarlo, pero no está compitiendo con él, compite consigo mismo, mientras se integra a una labor común.

- * El valor cultural está dado en varios niveles.
 - a) es un excelente medio de socialización. El niño aprende a respetar ciertas reglas y a respetar el derecho de los demás a disfrutar del mismo agrado que él siente cuando juega. Respeta su turno en el juego. El niño aprende a compartir no un objeto material sino principios y bienes intangibles.
 - b) aprende a reconocer que hay espacios a los que no puede acceder libremente: debe respetar y no ocupar un espacio

cedido a otro niño y, calculando su incapacidad para desarrollar el esquema con esas limitaciones, debe pedir permiso para ocupar el espacio reservado por otros niños.

c) el Luche es un juego transmitido de generación en generación. No se enseña, se aprende por imitación, mirando como lo hacen los niños más grandes.

d) es un juego que repite patrones de conducta que son característicos a un grupo social determinado. Así se eligen esquemas o figuras que requieran de mayor o menor destreza o sofisticación del diseño, conforme sean los conocimientos comunes a los requerimientos del grupo social al que pertenecen.

Definición de la actividad como juego

En todo momento hemos usado la palabra juego para referirnos a esta actividad de los estudiantes pequeños en el patio de la escuela. Ahora revisaremos la descripción de la actividad contrastándola con los

conceptos de la definición de Bauzer Medeiros que nos sirvió para dar un marco a este estudio y, veremos cuán bien se ajusta a esta definición.

- **Comportamiento recreativo.** El niño al jugar al Luche no tiene otro fin más que disfrutar del momento. El no está analizando, como nosotros, sus ventajas para la vida futura.

La concentración intelectual que requiere para afinar su vista en el lanzamiento, controlar sus impulsos, controlar su cuerpo, imaginar las formas cuando se encuentra de espaldas al diagrama tiene una carga lúdica que la hace notablemente distinta a la concentración demandada en la sala de clases.

- **Patrón estructurado de juego.**

La actividad se ajusta a una estructura tradicional que se repite a través de los siglos. No requiere de un jefe conductor. La organización es espontánea. Hay un orden de acceso al juego. Hay un número máximo de participantes, que se autorregula sin excederse.

Cuando son muchos los

interesados en participar, se multiplican los dibujos de los diagramas en el suelo del patio. La demanda no produce desorden al interior del juego sino que fomenta el diseño de estructuras paralelas.

- **Esquemas compartidos y aceptados** El Luche, como hemos visto, abarca una enorme variedad de formas y de variantes de esas formas. ¿Cómo se elige, cuál de ellas practicar? No se puede precisar. Un niño toma una tiza, carbón, hasta una flor, y con esto dibuja un esquema y lo comienza a jugar. Es suficiente motivación, el resto sabrá como participar, sin alterar los esquemas, no se produce discusión al respecto.

- **Habilidad, destreza, suerte.** El juego practicado con frecuencia desarrolla las habilidades sobre las cuales se basa. Si se trata de saltar, se saltará cada vez mejor. Si se requiere de afinar puntería, la práctica permitirá esa destreza.

El factor suerte está distante del Luche. El éxito en este juego depende del esfuerzo de cada cual, no de su suerte ni del azar. Los

logros en el Luche responden exclusivamente a la capacidad creciente del jugador.

- **Actividad grupal.** Aún cuando se puede observar a un niño jugando luce solo, esto será solamente una fase de entrenamiento para mejorar un rendimiento. El juego tiene sentido cuando se ejecuta en grupo y se es reconocido como un buen participante: amistoso, entusiasta, respetuoso, bien integrado, buen ejecutante.

- **Objetivos perseguidos.** Todo esquema de luce tiene una estructura que plantea llegar a un final; no obstante las dificultades los niños van reuniendo capacidades, habilidades y destrezas porque ese fin es posible lograrlo si se pone empeño.

- **Normas reguladoras.** Las normas del Luche incluyen normas de ejecución en el esquema, como no pisar las líneas de las figuras, no perder el equilibrio, no cambiar de pie de sostén para el salto, etc.

Hay normas de relaciones entre

los participantes, cómo observar los turnos, no demorar la entrega del turno cuando se pierde, acompañar al ejecutante.

Hay normas éticas, tales como no engañar sobre el casillero donde se perdió el turno, no ocupar el casillero de otro compañero sin su permiso.

- **Competencia entre pares.** El Luche se juega entre niños de edad similar. No se observa niños grandes con chicos mezclados. Normalmente corresponde a la edad de 7 a 10 años, los más pequeños juegan con los pequeños y los más grandes con los de su edad y tamaño. Así se evita que los pequeños esperen largos turnos mientras los grandes hacen sus evoluciones. Tampoco a los grandes les gusta jugar con pequeños a los que deben esperar en movimientos todavía no muy avanzados.

- **Exclusión de competidores.** Esta característica, señalada por Bauzer, no se encuentra presente en el Luche. Este no es un juego competitivo, aunque requiera de destrezas unipersonales El Luche

da opción a todos por igual, unos pueden completar el desafío antes que otros, pero eso sólo dará lugar a recomenzar el juego, reordenando los turnos de participación.

Proyecciones antropológicas

Reconociendo que de los antecedentes recogidos en esta oportunidad, no se puede extraer ninguna aproximación medianamente aceptable para una conceptualización antropológica del Luche, creo que un ordenamiento de ideas y de datos en esta línea de pensamiento puede producir un aporte significativo para los trabajos interdisciplinarios de educación y desarrollo de la comunidad.

Para ello es preciso refocalizar el tema, formalizar una nueva metodología de trabajo, ampliar el área de estudio, incorporar mayor cantidad de datos frescos con una metodología realmente antropológica y rigurosa.

En la literatura antropológica los juegos han sido tratados como emuladores de situaciones sociales

preexistentes. Se destaca su valor socializante, es apreciado en la cohesión de grupos étnicos y de integración económica. Escasos son los estudios que han analizado los valores lúdicos del juego, a nivel del individuo; los semiológicos, a nivel de la comunicación social; los cosmovisionales, a nivel de la percepción del mundo de la sociedad que los ejecuta.

En este primer intento de análisis de este juego tradicional, no puedo presentar ninguna orientación en estos aspectos. Debo reconocer que mi trabajo de campo ha sido insuficiente para definir hipótesis de trabajo valideras en el juego del Luche. Solamente puedo intuir que hay semillas para investigaciones interpretativas, pero que aún no han sido formuladas.

La presentación de hoy estuvo basada mayormente en los estudios de los folclorólogos, que son descriptivos; de los educadores en busca de metodologías de enseñanza; de los psicólogos, en busca de las razones individuales; de los médicos en busca de una mejor salud. No he hallado, sin embargo, la justificación antropológica del Luche, el juego

elegido, por su misma calidad como valor social.

Muchas preguntas vienen a la mente: ¿Por qué del bagaje de posibilidades figurativas para los diagramas se han seleccionado 3 ó 4? Estas formas son las que perduran, las otras se han ido con el tiempo. ¿Por qué si el juego se practica en todo el mundo, unas sociedades prefieren unas formas y otras eligen distintas? ¿Cuánto de imitativo tienen estas estructuras de juego, y cuánto son el reflejo de verdaderos valores sociales, que se leen e interpretan sin llegar a tomar una forma lingüística? ¿Qué factores ambientales y sociales determinan la reiteración anual de su práctica? ¿Por qué la pertinacia cuando los profesores lo prohíben? Estas y muchas otras preguntas podrían orientar estudios futuros, pero es preciso identificar el problema en su verdadera dimensión.

Conclusiones

El juego del Luche en Chile corresponde a una forma caracterizada de actividad lúdica que integra lanzamiento de un tejo,

recaptura de él y evoluciones sobre una figura dibujada en el suelo, saltando en un solo pie. Este juego se practica en la infancia temprana y media, 7 a 11 años.

Aunque este juego no se originó en el país y, de hecho su práctica se dispersa por todo el mundo, adquiere en Chile una raigambre propia, lo que ha permitido que en los diccionarios de la lengua castellana, se indique como peculiar a esta nación bajo esta nominación particular.

Los valores formativos, higiénicos, sociales y culturales del Luche aseguran su continuidad, no obstante las tendencias trans e interculturales de la sociedad actual, introducida por los medios de comunicación masiva y las prácticas económicas hegemónicas.

Los estudios sobre eficiencia motriz, desarrollo de la persona, que se han emprendido en los últimos años, como actividad de investigación interdisciplinaria para optimizar la educación escolar, incluyendo; educadores, profesores de educación física, psicólogos, pediatras, quinesiólogos, médicos internistas, trau-

matólogos entre otros, refuerzan la necesidad de dar un opción de libertad y espontaneidad al juego de los niños en los ciclos 1 y 2 de la enseñanza básica (Labridy, 1990:148). Esto es, después de tantos estudios, la sabiduría popular, el conocimiento acumulado por los siglos de selección de ideas y prácticas culturales, son reconocidos en su derecho y su mérito.

La antropología que se preocupa de los juegos tradicionales como un valor de desarrollo personal y grupal; que busca los valores semánticos de sus formas y prácticas, tiene la opción de integrar estos grupos de investigación interdisciplinaria en favor de concepciones más amplias en la educación formal. Aunque pareciera que la voz del antropólogo no se escucha aún en este concierto, reuniones como la organizada en esta oportunidad, permitirán una demostración de interés en un acercamiento más efectivo para estos propósitos.

Me permitió felicitar a la Maestra Regina Marcia Moura Tavares y a su equipo de investigación y apoyo, por esta iniciativa novedosa y progresista.

Bibliografía

- Alfaro, H., Olivares, A., Vera, D. 1988
Juegos que practican los alumnos en los patios de recreo y su relación con la infraestructura de las escuelas básicas de Arica. Seminario para optar al título de profesor de Ed. Física. Universidad de Tarapacá, Arica.
- Bauzer Medeiros, Ethel. 1966
Juegos de Recreación. Buenos Aires, Ruz - Díaz
- Claparede, E. 1958
Psicología del Niño y Pedagogía Experimental, México, Continental.
- Dewey, John; 1963 L.T. Troland et al. ,
Herencia, Conducta y Motivación. Buenos Aires, Paidós.
- Edgren, Henry D. y Joseph J. Gruber. 1967
Juegos Escolares para Primaria. México, Pax.
- Espasa-Calpe, 1932
Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo Americana T.VI. Apéndice.
- Faure, Edgar; Felipe Herrera, et al.
Aprender a Ser. Santiago, Editorial Universitaria. 1973
- García-Fogeda, Miguel A.
El Juego Predeportivo en la Educación Física y el Deporte. 2a. ed.
Madrid, Pila Teleña. 1987
- Gilb, Stella.
Juegos para Escolares. México, Pax. 1974.

Huizinga, Johan.

Homo Ludens. Santiago, Acad Cs Pedagógicas 1985.

Labridy, Françoise.

“La Motivation et l’Effort” En: Pfister, R., Comp. Activités Physiques et Sportives, Efficiencia Motrice et Développement de la Personne. [Paris] AFRAPS.

Larraya, Tomás G.

Juegos Infantiles al Aire Libre. Barcelona, Molino. 1955.

Neri, Roberto.

Juego y Juguetes. Bs As, Ed. Universitaria. 1963

Onions. C.T.

The Shorter Oxford English Dictionary. V.1. Oxford, Oxford University Press. 1973.

Ostoic, Zvonimir.

“Hacia una Revaloración del Hombre Corporal” Academia 8. Cuarto Trimestre. Acad. Sup. Cs. Pedagógicas. 1983.

Plath, Oreste.

Folklore Chileno. 3a. ed. Santiago, Nascimento. 1969

Real Academia Española.

Diccionario de la Lengua Española Madrid, Espasa-Calpe. 1970

Wood, Alfredo.

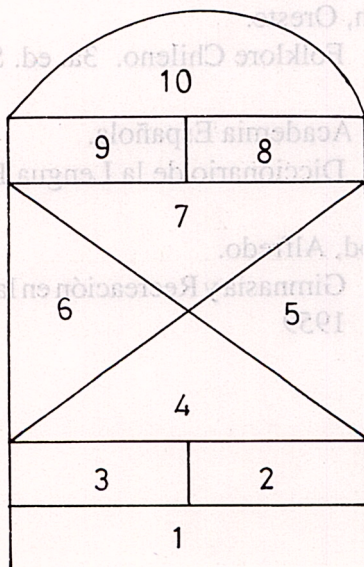
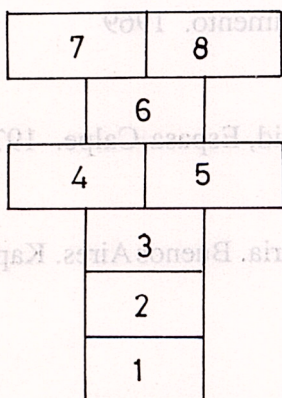
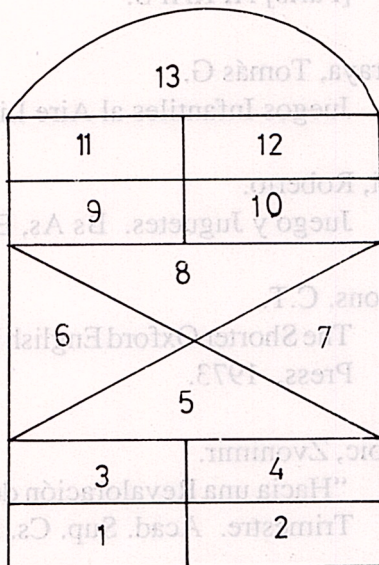
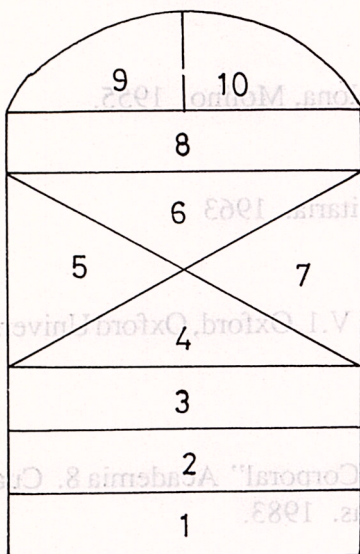
Gimnasia y Recreación en la Escuela Primaria. Buenos Aires. Kapelusz. 1959

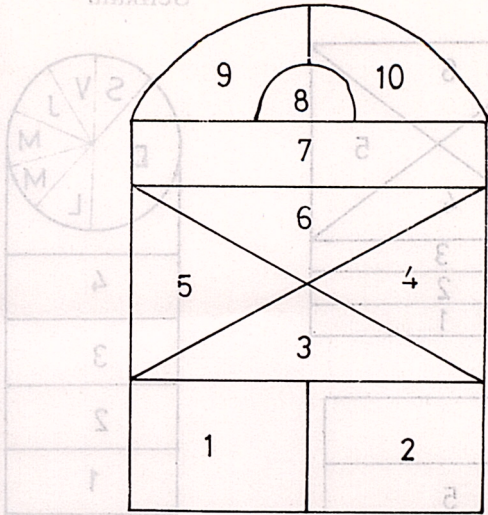
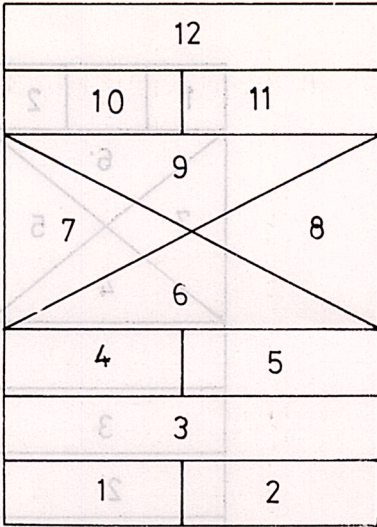
Anexo 1.

Diversos esquemas de juegos, semejantes al luche según autores consultados

Ethel Bauzer Medeiros (1966)

Amarillita o Rayuela

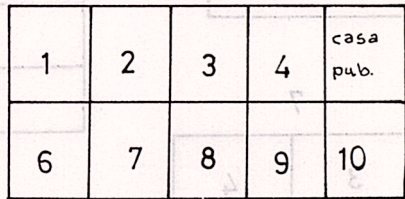
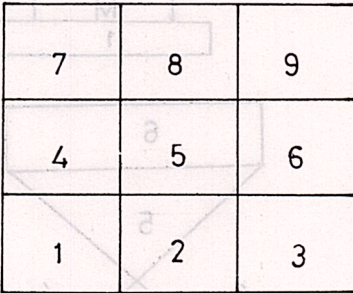




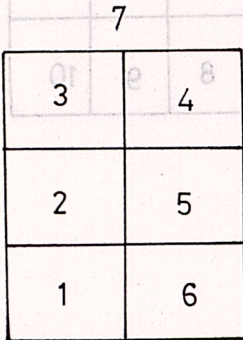
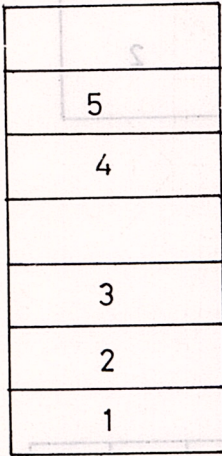
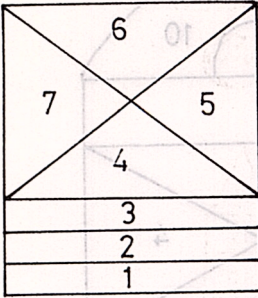
Ethel Bauzer Medeiros (1966)

Ajedrez

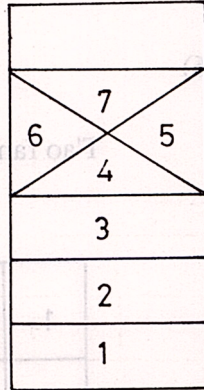
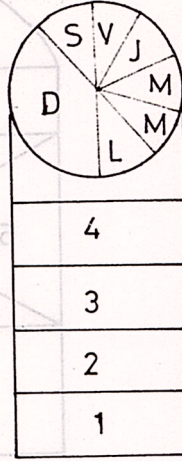
T'ao fang Tze



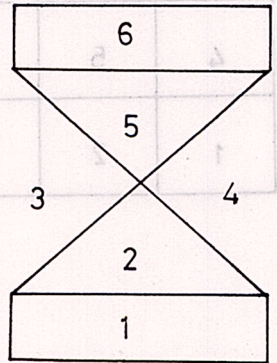
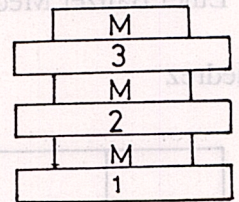
Sobre



Semana

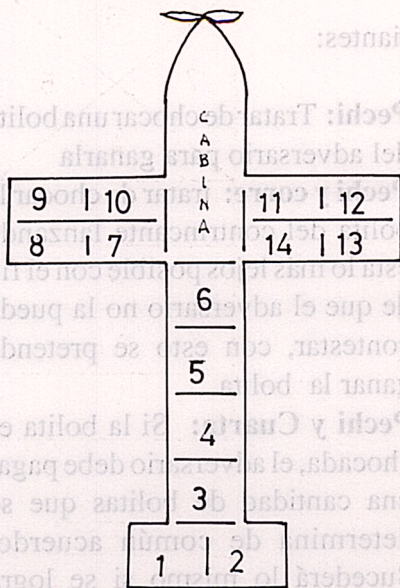


Monita

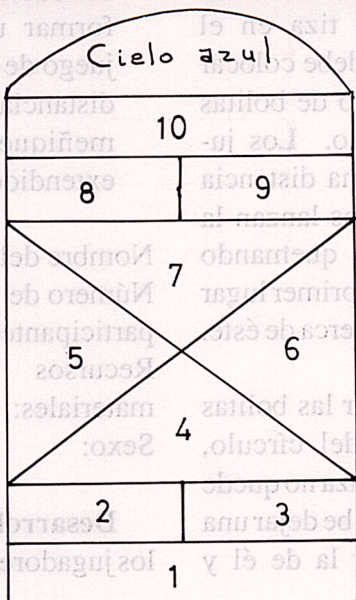


Larraya (1955)

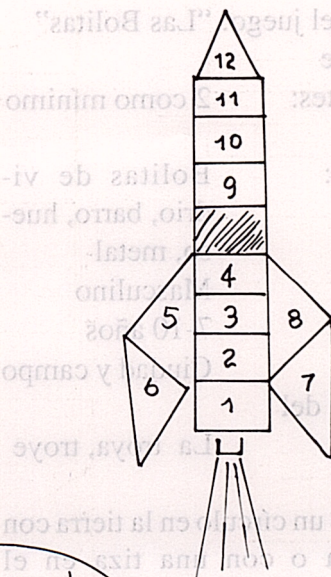
El Aeroplano



García Fogeda (1987)



Cohete estratosférico



Anexo 2.

Juegos Tradicionales Registrados en Arica, 1988.

Nombre del juego:	“Las Bolitas”
Número de participantes:	2 como mínimo
Recursos materiales:	Bolitas de vidrio, barro, hueso, metal
Sexo:	Masculino
Edad:	7-10 años
Lugar:	Ciudad y campo
Desarrollo del juego:	La troya, troye

Se hace un círculo en la tierra con una bolita o con una tiza en el cemento, cada jugador debe colocar un número determinado de bolitas en el interior del círculo. Los jugadores se colocan a una distancia determinada y por turnos lanzan la bolita hacia el círculo quemando (estrellando la bolita) en primer lugar al jugador que esté más cerca de éste.

El jugador debe sacar las bolitas que están al interior del círculo, tratando de que la que lanza no quede dentro, si así ocurriera debe dejar una bolita para poder sacar la de él y

pierde turno, también pierde su turno si no logra sacar ninguna bolita del círculo.

Variantes:

Pechi: Tratar de chocar una bolita del adversario para ganarla

Pechi y corre: tratar de chocar la bolita del contrincante lanzando ésta lo más lejos posible con el fin de que el adversario no la pueda contestar, con esto se pretende ganar la bolita.

Pechi y Cuarta: Si la bolita es chocada, el adversario debe pagar una cantidad de bolitas que se determina de común acuerdo. Sucederá lo mismo si se logra formar una cuarta (medida de juego de bolitas, que consta de la distancia entre el dedo pulgar y meñique o anular, con dedos extendidos).

Nombre del juego:	“Caza Mosca”
Número de participantes:	Libre
Recursos materiales:	No necesita
Sexo:	Mixto

Desarrollo del juego: Uno de los jugadores es el caza mosca y debe

atrapar a los demás jugadores que son los moscas. Si uno de los jugadores es atrapado se une al caza mosca de la mano y ayuda a atrapar a los demás moscas. Así se van sumando hasta que no quede ninguna mosca por atrapar.

Nombre del Juego: "Colosos"

Número de participantes: Tres

Recursos

Materiales: No tiene

Sexo: Masculino

Desarrollo del Juego: Se ubica un jugador en posición bípeda, otro con flexión de tronco se toma de la cintura del primero, un tercero se monta encima del que está agachado for-mándose un coloso.

El juego consiste en correr una determinada distancia cambiar de posiciones y volver, una variante puede ser el chocar con otros colosos, perdiendo el que cae.

Nombre: "Compra huevos"

Número de

participantes: Cinco

Recursos

materiales: No tiene

Sexo: Mixto

Desarrollo del Juego: Previamente los jugadores buscan cuatro pilares o bien los arcos de la cancha. Se ubica un jugador por pilar, quedando uno libre. El juego consiste en: El que está libre va a preguntar a uno de los que está en los pilares: "compra huevo", el que está en el pilar responde: "no gracias, en la otra esquina". dirigiéndose a otro pilar preguntando lo mismo. Mientras los otros que están en los pilares se cambian de lugar (de pilar) tratando, el que está libre, tomar un lugar antes que otro, quedando siempre uno al medio.

Nombre del juego: "Cordel"

Número de

participantes": Libre

Recursos

materiales: Cuerda

Sexo: Femenino

Variantes: Individual, grupal

Desarrollo del juego En forma

Individual: Dos niñas toman una cuerda por los extremos y la hacen girar. Las niñas van saltando según

esquemas indicados: con un pie, con dos a la vez, alternados, a ritmo normal, chocolate (ritmo muy rápido) paseado, etc.

En forma grupal: dos personas toman cada una un extremo de la cuerda dando vueltas la cuerda. El grupo saltará al ritmo de canciones y otras variantes.

-Todo el grupo salta al mismo tiempo.

-Todo el grupo salta el hilo, significa que uno pase primero sin tocarla luego el otro hasta que pasen todos, después deben saltar una vez y pasar y así sucesivamente. La persona que toca el cordel o se equivoca debe cambiarse por una de las personas que está dando vueltas al cordel.

Nombre del juego: "Elástico"
 Número de participantes: Tres mínimo
 Recursos materiales: Elástico, medias panty, pita, lienza, etc.
 Sexo: Femenino.
Desarrollo del juego: Un elástico

unido en sus puntas. 2 jugadoras, ubicadas frente a frente, a unos 2 metros de distancia aproximadamente van rodeando su cuerpo con el elástico que pasa tenso por sus pies separados, piernas, caderas, cintura, para ir dificultando el salto con la altura cada vez más elevada. Luego, el rectángulo que forma el elástico en el cuerpo de las jugadoras que lo sostienen se va enangostando al tensarlo con un solo pie, una pierna, la mano con los dedos extendidos y los dedos juntos.

La tercera jugadora debe saltar el elástico de distintas maneras, uno a uno, los dos juntos, entrelazarlos con los pies al saltar, caer con piernas separadas con el elástico entre ellas. Las jugadoras pueden saltar en ambos pies o con uno. Al comenzar el juego se estipulan las reglas, ej. la que toca el elástico o se equivoca cambia el lugar con otra compañera.

Nombre del Juego: "Escondidas"
 Número de Participantes: Mínimo Tres
 Recursos materiales: No necesita
 Sexo: Mixto

Desarrollo del juego: Con previo sorteo, un jugador debe contar hasta un número determinado, tapándose los ojos y en un lugar donde será la base para liberarse. La persona que cuenta es encargada de encontrar y atrapar visualmente a los demás jugadores que tienen la alternativa de esconderse en cualquier lugar mientras cuenta. Los jugadores que se esconden pueden liberarse tratando de llegar a la base sin que el jugador que está contando los descubra, al llegar a la base deben tocar la pared diciendo “un, dos, tres por mí” quedando liberados, el que está contando si los descubre debe correr a la base diciendo “un dos, tres por (el nombre del niño que descubrió)”. El último jugador que se esconde, tiene la posibilidad de liberar a sus compañeros al llegar a la base sin que sea descubierto diciendo “un, dos, tres por mí y todos mis compañeros”, si es así el que contó, nuevamente debe hacerlo, si no es así el primero que fue descubierto debe contar.

Nombre del juego: “Luche”

Número de participantes: Libre

Recursos

materiales: Tiza, Carbón para marcar el terreno

Descripción: Descrito en el cuerpo de este trabajo

Nombre del juego: “Mesu”

Número de participantes: Mínimo 2

Recursos materiales: No necesita

Sexo: Femenino

Desarrollo del juego: Es un juego realizado por niñas en el cual siguiendo una letra cantada deben ir golpeándose las palmas de diferentes formas, en pronación, supronación, alternadamente con la comparsa. Este juego se puede realizar también de 4 personas.

Nombre del juego: “Paco-ladrón”

Número de participantes: Dos grupos de 3 personas cada uno, como mínimo

Recursos materiales: No necesita

Sexo: Masculino

Desarrollo del juego: un grupo hace de Pacos y el otro de ladrones; los pacos deben atrapar a los ladrones, y una vez que se pillan a uno de ellos se mete a la cárcel que será un sitio determinado. El resto de los ladrones debe tratar de liberar a su compañero tocando una parte de la cárcel con la palma de la mano diciendo: “libre”. Si hay más de un prisionero, todos quedan libres y continúa el juego. Si se pillan a todos los ladrones se invierten los papeles y los pacos pasan a ser ladrones y los ladrones a ser pacos.

Nombre del juego: “Partido goleado”
Número de participantes: Se forman dos grupos iguales.
Recursos materiales: Un balón ya sea de trapo, plástico, etc.
Sexo: Mixto

Desarrollo del juego: En una cancha o lugar marcado en cuadrado o rectángulo, los equipos eligen un Capitán, los cuales se ubicarán a los extremos contrarios de la cancha a su equipo; una vez ubicados los equipos con sus respectivos Capitanes uno de

los equipos con el balón va a tratar de “Quemar” a los participantes del equipo contrario, el balón debe “quemar” al jugador en cualquier parte del cuerpo sin que dé bote antes, el jugador que es “quemado” debe ir a ubicarse al lado de su Capitán para ayudarlo, continúa el equipo que “quemaron”. Una vez “quemados” todos los participantes de un equipo pasa el Capitán a ubicarse en la cancha, éste tiene generalmente 2 vidas o 1 vida más que los demás jugadores del equipo. Gana el equipo que “golea” a todo el equipo contrario.

Nombre del juego: “Pelota”
Número de participantes: Dos grupos con el mismo número de personas.
Recursos materiales: Un balón, tapa, chiche, etc.
Sexo: masculino

Desarrollo del juego: Se ubican en una cancha y juegan un partido de Mini-Fútbol.

Variante: Mete gol se pone
 Se ubican en un solo arco, un

jugador en el arco y los demás en la cancha. El jugador que está en el arco saca el balón hacia la cancha donde están los demás, todos se marcan entre sí, el que logra hacer el gol ocupa el lugar del arquero.

Nombre del juego: "Perro judío"

Número de

participantes: Libre

Recursos

materiales: No necesita

Sexo: Mixto

Desarrollo del juego: Tomados de la mano formando un medio círculo, el jugador que se ubica en un extremo pregunta:

-¿Cuántos panes hay en el horno?

Los demás contestan:

-21 quemados

-¿Quién los quemó? -Pregunta.

-El perro judío, responden.

De ahí el que pregunta comienza a entrelazarse con el primero del otro extremo, luego con el segundo hasta entrelazarse con todos. Esta parte se hace cantando, alelío - alelo - alelío - alelo.

Nombre del juego: "Pillarse"

Número de

participantes: Mínimo 3 personas

Recursos

materiales: No necesita

Sexo: Mixto

Desarrollo del juego: Un jugador es el encargado de pillar a los demás jugadores, con solo tocarlos y decir "pillado" el jugador pasa a ser del bando de él y ayuda a pillar a los demás y tratan de pillar y así sigue el juego hasta que todos sean pillados. Entonces el primero que fue pillado comienza el juego.

Variantes:

El que pilla toca a los jugadores y quedan inmovilizados hasta que lo liberen tocado por otro jugador. El jugador que arranca puede salvarse por el momento agachándose, tocando objeto, subirse a una banca, etc.

"Lleva la pinta": Consiste en que un jugador pilla a los demás y cuando toca a quien dice "La lleva" y éste comienza a pillar hasta que toque a otro jugador.

Nombre del juego: "Ronda"

Número de

Participantes: Libre

Recursos
materiales: No tiene
Sexo: Femenino

Desarrollo del Juego: Ubicados en un círculo de la mano comienzan a girar a un lado y al otro al ritmo de una canción. Estas pueden ser: arroz con leche, la ronda de San Miguel, etc.

Nombre del juego: "Trencito"
Número de
participantes: Mínimo 2
Recursos
materiales: No necesita
Sexo: Mixto

Desarrollo del juego: Se ubican los jugadores en hileras tomados de la cintura comienzan a correr hacia determinadas direcciones, dando vuelta bruscamente y tratando de que la cola dé vuelta y salgan los carros, se turnan para ser maquinistas.

Nombre del Juego: "Cachi-pun"
Número de
participantes: 2 mínimo
Recursos
materiales: Mixto
Estacionalidad: No tiene

Desarrollo del juego: Las personas que lo juegan tienen como opción hacer con la mano la forma de piedra, papel o tijera.

Cada persona coloca su mano oculta detrás de su cabeza o detrás de su espalda, con el fin de ocultar la forma que está preparando.

Después de decir la palabra "cachi-pun" se muestra la mano con la figura que se ha preparado, sea ésta piedra, tijera o papel. La piedra se representa con el puño cerrado; la tijera con los dedos índice y medio extendidos; el papel se representa con la mano extendida. Se pueden agregar también dos figuras complementarias, la Varita Mágica que se representa con el puño cerrado y el dedo índice extendido y la bomba que se representa con el puño cerrado y el dedo pulgar extendido, donde ésta última destruye a la piedra y donde la varita mágica destruye a la bomba. ■