

KUDEWE CHOIQUE (Juego del Ñandú)

Juego · Sur/Mapuche



Este es un juego de representación que puede ser mixto o sólo de hombres. Se trata de un juego de nemotécnica y recorrido, donde el cazador debe realizar el mismo recorrido que ha trazado el *choique* o ñandú. Demanda el desarrollo de un gran sentido de observación, orientación espacial, agilidad y resistencia física.

Los niños simularán ser árboles de un bosque, ubicándose en un gran bloque, mirando en una misma dirección en una distancia aproximada de 2 metros entre cada uno. Los niños en distintas posiciones representarán árboles pequeños (niños agachados o hincados), árboles de gran altura (niños de pie con sus brazos estirados), árboles caídos (niños acostados en el suelo), dos árboles juntos (niños con las piernas separadas), etc.

A la orden de un juez que contará 1-2-3 en lengua mapuche (“*Kiñe*”, “*Epu*”, “*Küla*”), parte corriendo el niño que representará al *choique*. El juez vuelve a repetir 1-2-3 y ahora parte el cazador, el cual debe seguir el mismo camino del *choique*, quien tratará de despistar al cazador, saltando por encima de los árboles caídos, dando vueltas en torno de ellos, pasando por entre las piernas, etc.

El juego finaliza cuando el cazador logra atrapar al *choique*. Pueden invertirse los roles entre el *choique* y el cazador, o elegir cada uno a un representante para así continuar con el juego.

AUKUTÚN KURRA MÚ (Jugando con piedra)

Juego · Zona Sur mapuche



Foto: Angela M. Tobón C.

Intervienen número indeterminado de jugadores, con reglas muy severas guiadas por un juez, en este juego pueden intervenir hombres y/o mujeres. Usan de accesorios una piedra por hilera.

El juez de pie frente a ellos dará la orden de partida, contando en mapuche 1-2-3. Comienza en carrera los jugadores con número 10, o sea el último de cada fila, este corre donde está el juez. A los pies de este están las piedras, una por cada jugador, coge una y comienza un desplazamiento sorperteando bajo de los arcos que están hechos por los brazos del resto de los jugadores, hasta llegar al número 9, entregándole a este su piedra, y este se la pasa al que sigue y así sucesivamente hasta llegar adelante, para que continúe el juego el jugador 1. Este jugador realizará el mismo recorrido del jugador número 10 hasta llegar al final de la fila, entregando la piedra, y así sucesivamente la piedra pasará de mano en mano hasta llegar al jugador número 2, cuando todos han hecho el mismo recorrido, termina el juego el jugador número 10, quien luego de realizar el circuito completo, entregará la piedra al juez. Ganará el que logra entregar la piedra primero.

Mira el vídeo en www.margotloyolaenelaula.cl

CALLADITO EN RONDA

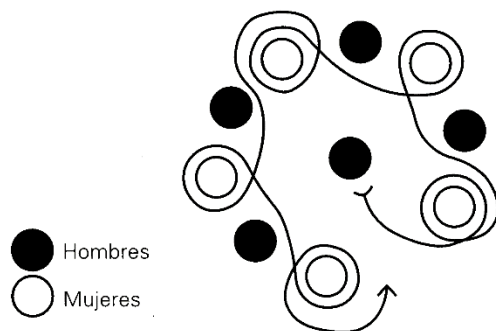
Juego · Sur/Mapuche

Este juego se practicó en Lanchiqueri en el contexto ceremonial de la Cruz de mayo. Los jugadores formaban rondas en torno a la Cruz festejada, cuando éste iba en procesión por caminos y potreros. En su desarrollo se expresan elementos de la contradanza, principalmente en la figura de la gran cadena, figura final. En este caso se realiza con los jugadores haciendo palmas. En algunas oportunidades el juego remataba con una cueca larga que también se bailaba en ronda. Enseñado por Don Manuel Hormazábal y Doña Evarista Hernández.

DESCRIPCIÓN COREOGRÁFICA

Puede comenzar a urdir (trenzar) cualquier bailarín, ya sea un hombre o una mujer que se desplaza haciendo palmas: si es hombre, entre las mujeres rodeándolas completamente.

Al completar la ronda se mueven todos haciendo palmas simultáneamente.



¡POLLITOS, POLLITOS, VENGAN!

Juego · Sur/Mapuche



Juego de personificación, persecución y fuerza propio de niños entre 7 y 10 años de edad, siendo observado en varias partes de Chile con distintas variantes, requiere de una agilidad y velocidad tanto de los lobos perseguidores como de los pollitos que arrancan. A la vez es una competencia entre lobos, dado que tienen que juntar la mayor cantidad de pollitos para conformar un equipo capaz de ganar en la tira dura final. Observado en la comuna de Colbún, 2003.

DESCRIPCIÓN COREOGRÁFICA

Intervienen la mamá gallina dos lobos y un indeterminado número de pollitos.

Diálogo:

Mamá gallina: ¡Pollitos, pollitos, vengan!

Pollitos: ¡no podemos mamá!

Mamá gallina: ¿por qué?

Pollitos: ¡Porque el lobo está ahí!

Mamá gallina: ¡Vengan como puedan!

Los pollitos tratan de pasar corriendo hacia dónde está la mamá gallina mientras los lobos tratan de atraparlos. Cada lobo intentará pillar la mayor cantidad de pollitos. La mamá gallina se traslada al otro lado y se reanuda todo el juego.

RANITA A TU CHARCA

Juego · Sur/Mapuche



Fue aprendido en el año 2001 de una profesora básica de la comuna de Quilaco. Se trata de un juego practicado por niños de 4 a 6 años, en el que se precisa de un instructor o guía que da las órdenes. Es un juego de agilidad y resistencia donde quienes participan deben moverse con prontitud a las charcas que están marcadas en el suelo en forma de círculo.

DESCRIPCIÓN COREOGRÁFICA

Se dibujan en el suelo círculos que representan a las charcas. Participan un mínimo de siete niños. Si hay siete niños se dibujaran seis charcas.

Al centro rodeado por los niños, un profesor hará palmas rítmicamente, invitando a los niños a saltar en cuclillas.

A la orden de: *¡Ranita a tu charca!* Todos saltando en cuclillas deben ocupar cada uno una charca. El que quede sin hacerlo pierde, pasará a ocupar una charca dejando de jugar.