

«D. Pedro: La forma deste juego es así: jùntanse muchos muchachos asidos de las manos en rueda y otro anda suelto fuera; y todos ellos andan velocisimamente alrededor bailando, y tirando cozes al que anda afuera. Lo que dice uno y responden todos es lo siguiente:

Ande la rueda, y cozes en ella.

D. Fernando: Harto es que en la antigüedad descubramos algo que se le parezca, á la manera que en un día nebuloso y nublado se suelen descubrir los bultos de lexos, adivinando lo que son, con peligro de no acertar. Tal me parece hallo en el libro 18 de la Iliada de Homero delineada esa danza ó juego; sus versos, de version de Espondano, dicen así:

Ibi quidem adolescentés, et virgines formosissimae
Hi quandoque cursitabant doctis pedibus
Agiliter admodum, sicut cum quis rotam aptam
Manibus sederis tigulus tentaverit, si currat.

Más expresamente lo veo imitado en Aristophanes, en la comedia llamada de las Avispas, en estos versos:

Caridum ite fratres
Citós pedes movete in Orbem,
Tum recalcitrans quis,
In schema eat accinens
Miretur ut theatrum.

Consideren Vms. con cuidado y noten todas las particularidades desta danza, pues llama á los que en ella danzan hermanos de los cangrejos, por la multitud de los pies que se mueven en círculo; porque *caris* en lengua griega significa cangrejo; incitalos á que muevan los pies velozmente y cada uno vaya tirando cozes, diciendo el versillo, andando á la redonda.»

Por referirse tambien á juegos infantiles que se hacen en rueda, y por dar á conocer una curiosa rima de muchachos del tiempo de RODRIGO CARO, copiaré,

además, lo que éste dice (dial. v, § vi) apropósito de cierto juego descrito por Julio Polux:

«Signese Chelichelona: «Chelichelona virginum lus est simile quippian cum olla habens: hace enim residet, et testudo dicitur: hae vero circum cursitantes interrogant: *Chelichelona, quid agis in medio?* »Illa vero respondet: *Lanas correcto, et filum Milesium.* »Deinde hac rursus: *Tuus vero filius quid faciens perit?* »Illa vero dicit: *Album ab equis in mare desiliit.*» Esto es: Chelichelona es un juego de muchachas, que tiene similitud con la Olla. Pónense en rueda, y una en medio, que se llama Tortuga; las demás andan alrededor corriendo y preguntándole: *Tortuga, tortuga, ¿qué haces en medio?* y ella responde: *Tejiendo estoy lana y lino Milesio.* Vuelven ellas á decir: *¿Qué hizo tu hijo, que murió tan presto?* Y ella responde: *Cayó del caballo en el mar soberbio.* De este juego hace memoria Eustathio sobre la Odissea, f. 767, Bulengero de ludis veterum, cap. 41.

Melchor: Un juego hay acá que parece á ese, porque se pone una muchacha en medio de muchas, y dicen: *Aquí está D.^a Sancha, cubierta de oro y plata;* y ella responde: *Quién es este hombre que me anda persiguiendo de noche y de día.*

Tambien parece á otro juego que se dice: *A dó las yeguas?* en el cual andan las muchachas corriendo á la redonda; pero la que anda fuera no está sentada, antes procura coger á alguna que se ponga en su lugar, y andan diciendo un cantarcillo desta manera: *¿A dó las yeguas?* y ellas responden: *en el prado están. ¿Quién las guarda? El mal villan. ¿Y lo que te di? Con p.... (1) y*

(1) Nuestra sociedad, más hipócrita, si nó más virtuosa, que la en que vivía RODRIGO CARO, no vería con buenos ojos que yo copiase literalmente ciertas palabras. ¡Es sensible que nos hayamos habituado á transigir con hechos ciertamente inmorales y pecaminosos, mientras nos escandalizamos por palabreja de más ó de ménos!—(N. del Colector).

rufianes me lo comí. ¿A dó la p...? Ando, y ando, y hela aquí: y á la que coge se pone, y vuelven á correr.»

201 Juego de niñas. Cantan dando vueltas en rueda y cogidas de las manos; y cada vez que se termina la canción, se vuelve de espaldas una de las muchachas y continúa girando en esta forma, hasta que todas se encuentran como ella. Prosiguen cantando hasta quedar una por una como al principio.

202 Para dar un salto.

203 Sostienen este dialoguillo, ó el precedente, dos ó más niñas puestas en cucullas, unas enfrente de otras, é imitando al recitar cada verso el salto de la rana.

204 Varios muchachos repitiendo los versillos del texto van saltando á la coscojita. El que se cansa ántes y pone en tierra ambos piés sufre la pena que se le imponga, que es generalmente llevar á cuestras á cada uno de sus compañeros hasta un sitio determinado.

205 Un muchacho se inclina apoyándose en la pared y otro se le acerca andando á pié cojita y le salta sobre la espalda, sosteniéndose en ella con la rodilla derecha y el auxilio de las manos. Así van haciendo los demás, recitando los versos entre el de arriba y el de abajo. Cuando alguno pierde el equilibrio y cae ántes de terminar el diálogo, ó cuando no acierta á subirse, sustituye al que está puesto.

Por si éste fuere—que imagino que sí—el juego de *Palomita blanca* á que se refiere RODRIGO CARO en el diál. 1 § iv de sus *Días geniales*, hé aquí sus palabras: «Y en un juego que llaman *Espada lusia* es ceremonia necesaria que el que salta en el otro ha de venir á coscojita. Lo mismo en otro juego que llaman *Palomita blanca, ahaó*, si ya no es el mismo.»

206 Esta rima y la anterior corresponden al siguiente juego. Varios muchachos se colocan en fila, asidos de las manos y los dos que quedan en los extremos entablan el diálogo, á cuya terminacion el que

respondía y los demás, sin desasirse, van pasando por debajo del arco que forman, con el brazo izquierdo y el derecho respectivamente, el que preguntaba y el que está junto á él; de modo que éste queda con los brazos cruzados sobre el pecho y vuelto á opuesto lado que sus compañeros. Repitense el diálogo y la operacion, pasando los muchachos entre el segundo y el tercero y queda éste en la misma forma, y así todos en las repeticiones sucesivas, excepto los de los extremos, quienes tiran y tiran de *la sogá* hasta romperla, en medio de la mayor algazara.

En Cataluña (MASPONS, 37):

- Mossen Joan de las Abadessas.
- ¿Qué mana mi Senyó?
- ¿Quántas fullas hi ha al arbre?
- Trenta mil y un canó.
- ¿Per quin pont passarém?
- Pel pont de las formigas.

Tanto esta fórmula como las dos del texto son derivaciones de la que se usaba á principios del siglo xvii y recogió ALONSO DE LEDESMA (*Juegos etc.*). Héla aquí:

- ¡Ah, fray Juan de las Cadenetas!
- ¿Qué mandais, señor?
- ¿Cuántos panes hay en el arca?
- Veinte y un quemados.
- ¿Quién los quemó?
- Ese ladron que está cabe vos.
- Pues pase las penas que nunca pasó.

En los *Días geniales ó lúdricos* (diál. 1, § iv) hallo la genealogía de este curioso juego. Dice RODRIGO CARO: «Diganos Vmd. si acaso ha encontrado por ahí á *Juan de las Cadenas ahaó*, que parece tambien dese género de danza; porque se engasgan, y encadenan los muchachos, y pasan á la redonda.

D. Fernando: No se qué ecos oigo allá en el lib. 2 de *rerum natura* que Lucrecio me suena en los oídos diciendo:

Quos memorant Phrygios inter se forte catenas
Ludunt. &c.

Así enmienda, y entiende este lugar el buen viejo Adriano Turnebo en el lib. 17 de sus adversarios, donde dice que Lucrecio alude á un juego semejante: «Ludere enim catenas erit lusu quodam catenarum, seu inquam, catenatim conserere sese, et implicari catenasque imitari.»

Exactamente igual á nuestro juego es el llamado en Italia *Allonga-catene*, ó *A longa catena*, que da á conocer VITTORIO IMBRIANI en sus *L. canz. infant. pomigl.* (xxxiv y nota corresp.), si bien difiere de las nuestras su fórmula, que es ésta:

—Ohi, cummà!
—Ohi, 'gno!
—Rateme 'na schiocca 'a rute.
—Pe' chi serve?
—P' 'a ronne.
—Ch' ha fatte?
—O figliule.
—Quante è luonghe?
—'Na maneche 'e paletta.
—Passa pe' sotto a la mmia barretta.

207 Corresponde al mismo juego descrito en la nota anterior. En algunas partes, en vez de *Alalimo*, dicen los muchachos *A la limon*. Entre los *Juegos de noches buenas* etc., de LEDESMA, hay uno de cuyo mote debe de haberse originado la rima del texto. Dice así:

Ora, liron, liron,
Caidas son las puentes,
Mandadlas adobar.

208 Se vendan los ojos á un muchacho y uno de los jugadores sostiene con el el breve diálogo del texto, terminado el cual, el primero busca á tientas, hasta coger á alguno que le sustituya.

En el siglo xvii (LEDESMA):

—¿Qué venden en la tienda?
—Espadas.
—¿Qué venden en la plaza?
—Escaramojos.
—Con ellos te saquen los ojos si vieres.
—Amén.

209 *Parpaliyo, parpalasio, pepinasio, rebolin, rebolan y terefina*: voces sin significación averiguada.

210 Forman los muchachos una rueda cogidos de las manos y uno, colocado en el centro, va señalándoles por turno, á medida que dice los versos. Al que le toca el último se va á esconder, y así todos, mediante las repeticiones sucesivas, excepto el último, que queda solo con el director. Este le cubre los ojos con un pañuelo, hasta que grita uno de los escondidos:

Jilo blanco,
Jilo negro,
Que sarga la paba corriendo.

Ó bien:

Alí benga,
Que no s' entretenga.

En este momento el muchacho vendado se descubre y corre á buscar á cualquiera de los escondidos, los cuales corren hácia el sitio en que se halla el director, á cuyo lado estarán salvos, si al llegar escupiere cada uno tres veces, diciendo: *Escupo la jié* (la hiel). Aquel á quien coja el perseguidor tendrá que llevarle á cuestras hasta dicho sitio. Nótese de paso que eso de decir *Alí venga* es una reminiscencia evidente de la dominación árabe en Andalucía.

De la costumbre de escupir en ciertos juegos infantiles trata RODRIGO CARO (dial. v, § v), quien, después de recordar que Proporcio llamó *arcana* á la saliva, añade: «Ante todas cosas es cierto que para los encantos y hechizarias usaban de la saliva y escupian tres veces, echando tres chinos en el seno. Así Petro-

nio Arbitro en el *Satirico*: «Hoc peracto carmine ter-
me iussit expuere, terque lapillos conicere in sinum,
»quos ipsa praecantatos purpura involverat.»

Al triple esputo se atribuye en Sicilia gran impor-
tancia para preservarse del contagio de ciertas enfer-
medades y para ahuyentar males que finge la supersti-
cion. Hé aquí una fórmula contra la *Jettatura*, y en
la cual entra por parte esencial el triple esputo:

Cornu, gran Cornu, ritortu Cornu,
russa la pezza, tortu lu Cornu,
ti fazzu scornu:
vaju e ritornu,
Cornul Cornul Cornul
Ppù! Ppù! Ppù!

(V. el curioso artículo de SALVATORE SALOMONE-MA-
RINO, *Rimedj e Formole contro la Jettatura*, publicado en
el *Archivio per lo studio delle tradizioni popolari*, fasc.
1, 132-134.)

El mismo RODRIGO CARO (Iug. cit.) describe un jue-
go llamado *Salsalero* que no es sino aquel en que me
ocupaba antes de digresar a propósito de la virtud del
escupir. Dice: «Pónese una rueda de muchachos y uno
enmedio: este dice en alta voz teniendo cerrados los
ojos y andando á la redonda: *Zarzabuca, del rabo de Cu-
ca, de Cucandar, que ni sabe arar, ni pan comer: rete á
esconder detrás de la puerta de san Miguel*. Donde pára
al decir esto, aquel muchacho sale y se va á esconder:
y así va repitiendo las mismas palabras, y echando
fuera muchachos hasta que se han ido todos. Despues
los sale á buscar, diciendo: *Salsalero, vendrás caballero
en la mula de Pedro*. Ellos procuran salir de donde es-
tán, y llegar primero al puesto, porque al que puede
cogerle hace que lo trayga á cuestras.»

211 Esta fórmula y la version que la antecede
corresponden al juego descrito en la nota anterior.

Objeto y ejecucion análogos tienen las siguientes

rimas italianas, recogidas por PITRÉ (*Canti pop. sicil.*,
n.º, 774-75):

Peppi e 'Ntoni Vivilanza,
Ed ognunu veni 'n Franza;
Franza la verra e prù:
Peppi 'Ntoni e Vintignù.

Píngula, píngula maistina
'Na paletta di rigina,
Cu l' anneddu piscaturi
Chi ti vegna 'u bonù amuri;
Bonu amuri e tricchi-trà:
Unu, rui, tri e quà.

212 El muchacho á quien toca la china se arrodilla en el suelo y oculta el rostro entre los muslos de otro que está sentado; los demás chiquillos van dando golpes en la espalda de aquél, á medida que recitan, y haciendo lo que en ellos se prescribe, so pena de reemplazarle. Al dar la palmada ó el pellizco final, salen corriendo á esconderse. Entónces entre ellos y el director se entabla este breve diálogo:

—¿Hay pájaros en el monte?
—Sí, señor.
—¿Suerto la re (red)?
—Suértela usté.

Ó bien:

—Que suerte la jaula.
—Que suértela usté.
—Que la suerte.... Que la sorté.

El desenlace del juego es idéntico al del que dejo explicado en la nota 210.

213 Varios muchachos giran en rueda; fuera de ésta, arrimado á una pared, se pone en cruz el que hace de diablo; los otros, acabado el cantarecillo, van á preguntar á éste: *¿Cómo está el diablo: vivo, ó muerto?* Si responde: *Muerto*, vuelven á formar el corro y á cantar; si contesta: *Vivo*, corren todos y el diablo detrás, quien se hace reemplazar por el que logra coger.

214

—A la otra escuela. (*Var.*)

Corresponde esta formulilla al juego que llaman de *las cuatro esquinas*, ó de *los cuatro cantillos*. Juegan cinco: cuatro colocándose en forma cuadrangular y el quinto yendo á preguntar de unos á otros y recibiendo respuesta á tenor del texto. Entretanto, aquéllos cambian de sitios, burlando al que interroga, el cual prosigue en su tarea hasta que consigue ocupar el puesto de alguno.

215 Corresponde al juego llamado de *la mona*. Echada la china, el muchacho á quien le tocó hace de *mona*, corriendo tras de los otros hasta coger á alguno. Los que corren van cantando la rima del texto.

En Cuba se llama este juego *los sibilejos*.

216 Cantos preliminares para jugar *al toro*, con los cuales imitan los muchachos el toque de corneta que en los circos anuncian la salida de la fiera. En este juego uno de los chiquillos lleva sobre la cabeza una tabla con dos cuernos de carnero y los demás, lanceándole, parodian todos los *divertidos* accidentes de las bárbaras luchas á que aún llamamos *espectáculo nacional*.

Á este juego se refiere quizás la fórmula siguiente, conservada por LEDESMA:

Vente á mi, torillo hosquillo;
Toro bravo, vente á mí.

217 Dividense los muchachos en dos bandos y cada uno de sus respectivos capitanes pugna por llevarse á su campo á los chiquillos que figuran ser las almas. Hay una raya divisoria; cuando á viva fuerza la pasa uno de ellos, ha perdido un alma *San Miguel* ó *el diablo*, respectivamente.

218 *Ingalaterra*, arcaísmo, *Inglaterra*.

219 *El acabóse*, es decir, *el se acabó*: sustantivación muy común en Andalucía. *Esto es el acabóse*, se dice de aquello que no da más de sí.

220 Prèvia la operacion de echar la china, pónese un muchacho *de comba* y cada uno de los demás va tomando la carrera necesaria y saltando por encima de él con las piernas abiertas y apoyando las manos en su espalda, pero sin poderle tocar con otra parte del cuerpo, so pena de reemplazarle inmediatamente. Á cada nuevo turno van repitiendo un verso distinto. *La coz* es dar con la pierna derecha, al tiempo de saltar, en las nalgas del que está de comba. *A las cinco*, se le clavan los puños en la espalda. *A las siete*, el primero que salta ha de dejarle encima un sombrero (*el mocho*), que permanece sin que nadie pueda rozarle, hasta que *A las ocho* lo quita el último que salta. Terminados la relacion y los saltos, se ponen todos los chiquillos á dar vueltas alrededor del inclinado, excepto uno, que le da pausadamente tres golpes en la espalda; entónces el otro se incorpora y tira el sombrero á los jugadores: aquél á quien le dá se pone de comba para comenzar el juego nuevamente.

Mucho se parece al *salto de la comba* el juego catalan de *saltar pilans* (MASPONS, 85), especialmente por la cancioncilla que le es aneja. Véase:

A la una,
Lo sol y la lluna.
A las dos,
La cara de gos.
A las tres,
Saltar y no dir res.
A las quatre,
Lo gat y la rata.
A las cinch,
Passa que ja 't tinch.
A las sis,
Lo peu de 'n Lluís.
A las set,
Lo senyoret.
A las vuyt,
Lo diná ja es cuyt.
A las nou,

Lo sopá ja 's cou.
A las den,
Lo salt de la guineu.

221 *Piricuchete*, por *picuruchete*: de *pico*, *picuruchito*; y de esta voz la del texto.

222 Una variedad del *salto de la comba*, que difiere poco de la descrita anteriormente. Al decir *A la mula*, se sube á caballo un muchacho sobre el que está puesto; *A la media mula*, montando sobre él á muje-riegas; *Al costal*, echándose de vientre; *Al medio costal*, echándose de costado. En cada una de estas posiciones, se dan tres palmadas. *A las ocho* el primero que salta echa una saliva en la espalda del que está de comba y los demás saltan sin tocarla. Al decir *A la rasin*, todos al saltar escupen en la espalda de aquél, borrando inmediatamente la saliva. Termina como el juego correspondiente á las rimas 230-236.

VÁRIAS RIMAS INFANTILES DEL SIGLO XVII

Y ALGUNOS USOS Y CEREMONIAS DE LOS MUCHACHOS
EN LA ACTUALIDAD.

En los *Juegos de noches buenas á lo divino*, de ALONSO DE LEDESMA (1) hallanse, además de las rimas infantiles que he tenido ocasion de trascribir á las notas precedentes, las que copiaré á continuacion, de algunas de las cuales tengo indicios para creer que subsisten con leves alteraciones, como asimismo de los juegos á que pertenecian.

Véanse tales rimas:

- a) Corran, caballeros, córranse ellos.
¿Con cuántos escuderos?
- b) Al perro muerto
Echalle del huerto.
- c) Al perro vivo
Echalle en el rio.
- ch) ¿Quién está acá? ¿Quién está allá?
Quien entrare lo verá.
- d) Hon, hon,
Pásate á mi rincon.

(1) No he logrado ver ejemplar alguno de la edicion de 1605, sino la reimpression hecha en la *Biblioteca de autores españoles*, de Rivadeneyra, t. xxxv, *Romancero y cancionero sagrados*.