

SESTO GRUPO

JUEGOS DE LUCHAS CON MATERIAL

33. ††† San Miguel (*)

(Prov.: Santiago)

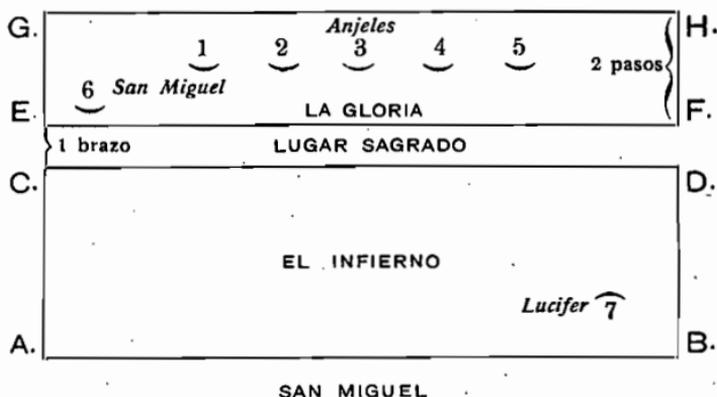
(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

FORMACION PREPARATORIA.—*Fila de frente con un paso lateral de distancia.*

MATERIAL.—*Tantas huaracas como alumnos tomen parte i una cuerda de traccion (cable).*

Los alumnos en el juego son LOS ÁNJELES. Dos niños, elejidos por sus compañeros, desempeñan uno el papel de SAN MIGUEL, i otro el de LUCIFER. Deben ser ájiles i vigorosos, i el primero mas que el segundo. San Miguel, provisto de una huaraca, se pasea por LA GLORIA, de un extremo a otro de la fila de ánjeles. Lucifer, situado en EL INFIERNO, observa sus movimientos, i espera el instante que San Miguel no le ve, para entrar en accion. En el momento que San Miguel le vuelve la espalda, el diablo se aproxima con sumo

cuidado a la gloria; pero sin pasar la línea C. D. límite del LUGAR SAGRADO. Los ángeles le esperan con un brazo levantado. El diablo toma a uno de la mano, i trabaja por sacarle; pero al mismo tiempo gritan: ¡¡San Miguel...!! ¡¡San Miguel...!! En el acto bajan los brazos, i San Miguel corre a defender sus ángeles. Si Lucifer *hace caer* (1) a un ángel arranca con él, perseguido por el Arcánjel, que deja caer



sobre las piernas de ámbos una lluvia de azotes. Aunque el diablo no saque a ninguno, de todos modos lo perseguirá a huaracazos. La víctima queda en el infierno, i se repite la misma operacion, hasta que Lucifer *saque la mitad de los ángeles*. Entónces se forman *dos cadenas* (fila de flanco, los jugadores tomados de la cintura): una representada por San Miguel, i la otra por Lucifer, cuyos jefes se colocan a la cabeza. Entre los dos partidos se traza una raya, i luchan por hacer pasar de la raya a los antagonistas. Los jugadores que vencen, provistos de una huaraca, forman calle, colocan al jefe derrotado en un extremo, i le hacen recibir una *corrida de baquetas*. (Véase juego N.º 15).

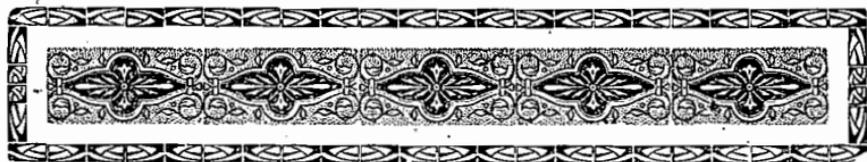
OBSERVACION.—Es necesario que siempre se formen las cadenas una mas fuerte que la otra, porque es espuesto que en la lucha venza Lucifer.

(1) «Hacer caer» a una persona, en lenguaje familiar, es hacerla cometer una falta, delinquir.

Si no se puede formar un partido mas fuerte que el otro, sea que por su astucia Lucifer ha sacado de la gloria a los ángeles mas vigorosos, sea por otra causa; para evitarlo, se agregarán al partido de los ángeles, en el momento del combate, algunos *ángeles auxiliares*. Varíese la lucha, empleando la de *traccion con el cable*.

SINONIMIA.—*Los ángeles buenos i los ángeles malos* (espr. vulg. santiaguina).

SINONIMIA A LA LUCHA DE TRACCION CON EL CABLE.—*La lucha del cable* (Jenschke, Cuad. 1.º páj. 125).—*Lutte à la corde* (Com. Cientf. fran., páj. 92).—*Lucha del cable o con el hombro, hombro avanzando en direccion inversa* (Mátus i Caviédes, páj. 161).—*La maroma* (Hernández, páj. 66).—*Tirar la cuerda* (Nordqvist, páj. 27).—*Lutte à la corde* (Doex, *Guide Officiel*, páj. 185) i *Les jeux scolaires*, (páj. 114).—*Corde qu'on tire* (Nadaillac et Rousseau, páj. 157).—*Lucha con el cable* (Com. de Prog. páj. 10).—*Lucha con la cuerda* (Olivé, páj. 21).—*El Tira-Cuerdas* (Avilés, páj. 99).—*Lucha de cuerda* (compuesta). (Rev. Instr. Prim. páj. 419).



SETIMO GRUPO

JUEGOS PASIVOS SIN MATERIAL

34. ††† ¡Vuelen, vuelen!

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila circular con el frente al centro i con uno a dos pasos de intervalo.*

Un alumno (*jefe*) se coloca en el centro i toma el mando. Levanta los brazos i salta diciendo *¡paloma-vuela!*; los otros hacen lo mismo. Continua: *¡golondrina-vuela!*; los niños saltan nuevamente. Vuelve a empezar: *¡tiuque-vuela!*; el círculo lo imita. *¡Atencion!* Va a tenderles un lazo... *¡piedra-vuela!*, dice, saltando como ántes. Los que no se hayan fijado, saltarán sin duda. *Bueno, les dice, ustedes volarán con las piedras* i toma un lugar en la fila. Un segundo jefe llega al centro i comienza: *¡gallina-vuela!*; todos saltarán, *excepto los desatentos anteriormente, que deben doblar las piernas.* El juego sigue: *¡pizarra-vuela!*; entónces los que habian volado con las piedras deben saltar, i los otros permanecer inmóviles. Es indudable que algunos se dejen sorprender, permaneciendo quietos con

los pájaros i las aves o saltando con las casas, los árboles o las bancas. Cuando un tercer jefe pase al medio, el círculo estará casi dividido en dos porciones: *la que salta con los objetos inertes i que flexiona las piernas con las aves, i la compuesta de los atentos, que continúan con las reglas del juego*. El jefe se divierte pasando del canario al fusil, del chanchito a la perdiz. I de aquí que éstos salten, aquellos se agachen, i «resulten una serie de movimientos enérgicos, de flexiones i extensiones de las estremidades abdominales, que hacen de *¡Vuelen, vuelen!* un excelente ejercicio, al mismo tiempo que un juego bastante divertido».

OBSERVACION.—Es necesario hacer presente a los pequeños escolares, i a no pocos grandes, que no todas las aves vuelan, ni todos los animales que no son aves no vuelan, p. ej. el *avestruz* i el *murciélago*.

SINONIMIA.—*Pigeon-vole* (Docx, *Les jeux scolaires*, páj. 137).—*Pigeon-vole* (Allemand, páj. 88).—*Pigeon-vole modifié* (Com. Cientf. fran. páj. 233).—*El vuelen, vuelen* (Fraguas, páj. 696).—*El pichon* (Olivé, páj. 79).—*Vuela, vuela, o el pichon volador* (Wernicke, páj. 73).—*El pichon vuela* (Avilés, páj. 165).—*Pigeon-vole* (Nadaillac et Rousseau, páj. 221).—*Pigeon-vole* (Cruciani, páj. 23).—*Pigeon-vole* (Hasquevaux et Pelletier, páj. 224).—*Paloma-vuela* (Aeta, páj. 29).—*Pigeon-vole* (Mme. Celnart, páj. 97).—*Coton-vole* (Id. páj. 98).

35. ††† El chincolito (*)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 5 A 20)

Formación preparatoria. — *Fila de frente*.

En este juego hai dos protagonistas: uno es la *comadre* i el otro el *compadre*; se colocan *vis a vis* de tres a cinco pasos de distancia i *en cuclillas*. Los demás jugadores, cerca de ellos,

toman la misma posición. Al comenzar el juego la comadre i el compadre entablan el diálogo siguiente, empezando el segundo:

- Comadre de la rana
- ¿Qué quiere compadre?
- Un vasito de agua.
- ¿Pa(ra) quién?
- Pa(ra) mi compadre.
- ¿Cuándo llegó?
- Anoche.
- ¿Qué le trajo?
- Un vesti(d)ito.
- ¿De qué color?
- Color salmon.
- ¿I qué le (d)ijo?
- Que jugáramos al *chincolito*. (1)

Al terminar el diálogo los protagonistas cambian de lado entre ellos *a pequeños saltitos*, i los demás jugadores *saltan en cuclillas* en su lugar i el juego sigue en la misma forma.

He aquí cómo describe el mismo juego el doctor Lenz en su *Diccionario Etimológico*, pág. 296:

«Dos niñas se ponen *en cuclillas* frente a frente i dicen este diálogo:

Comaire la rana.—¿Qué quiere comaire?—Un vasito de agua.—¿Para quién?—Para su compaire.—¿Cuándo llegó?—Anoche.—¿Qué le trajo?—Un corte (d)e vesti(d)o.—¿De qué color?—Verde limon.—¿Qué le dijo?—Que bailáramos al *chincol*.

(1) *Chincolito* diminutivo de *chincol* (*Fringilla matutina*), pajarillo chileno que *anda a saltitos*. De los saltitos que dan los niños, semejantes a los del *chincol*, proviene el nombre de este popular juego.—*Chincol*, mezcla de bebidas alcohólicas (espr. pop. chil.).

Saltando en cuclillas:

Chincol, chincol
zapato (d)e charol;
pícale, chincol,
zapato (d)e charol.....»

SINONIMIA.—*El chincol* (Aeta, páj. 3, comb. IX).

36. †† El señor Sol-Sol (*)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 20)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente situada en un extremo del patio o del gimnasio.*

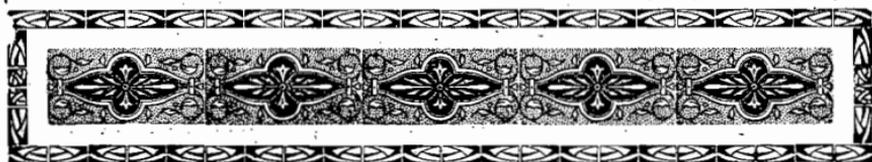
Cada niño tiene el nombre de una pieza de vestir dado por el SEÑOR SOL-SOL (*el dueño*), a saber: *chaleco, pantalon, zapato, corbata*, etc. El dueño se situa adelante de la fila, i otro jugador, el *comprador*, a distancia conveniente de ella, ya en un extremo del patio o gimnasio o en el centro, segun su longitud. El comprador empieza diciendo: «Señor Sol-Sol.» Este contesta: «Que manda el burro i el tambor. A quién quieres mas: *a chaleco, pantalon, zapato, corbata*» hasta nombrar a todos los jugadores. La prenda designada por el comprador; *corbata*, por ejemplo, sale de la fila a traer al comprador *al apa* (1) hasta el lugar en que se encuentra el señor Sol-Sol i llegando, el que va *al apa* dice: «¿A qué hora llega?» El señor Sol-Sol responde: «A las cuatro» v. g. i el caballito da en su lugar *cuatro vueltas* con el comprador *al apa*.

(1) «*Al apa*, familiar, a cuestas, en la espalda o los hombros, solo usado con verbos como llevar, cargar, tomar, aplicado tanto a personas, especialmente niños, como a objetos». Lenz, ob. cit. páj. 134.

Una vez que da las vueltas el caballito entrega su carga al señor Sol-Sol con estas palabras: «Aquí le traigo una carga de piojos» i pasa a ser comprador. El antiguo señor Sol-Sol se coloca a un lado de la fila, i el comprador queda de vendedor para el juego siguiente, semejante a la primera vez.

OBSERVACIONES.—1.^a Al dar los nombres a los niños se debe cuidar que el comprador no oiga, ni sospeche el que lleva cada alumno.—2.^a El que desempeña el papel de señor Sol-Sol pasa, una vez que le entregan la carga, a un lado de la fila, para que no le llamen nuevamente, i así se evita que un mismo niño sea caballito dos veces.—3.^a Cuando el señor Sol-Sol dice un número subido de horas es conveniente que el caballito de la mitad de las vueltas en un sentido i las restantes en sentido contrario.—4.^a Si hai mas de 20 jugadores la clase puede jugar fraccionada (*chicos i grandes*).—5.^a No es necesario que siempre los nombres sean de una misma especie. Así en una fila de mas de 20 niños se agota luego la variedad de piezas de vestir. En este caso se intercalan o se agregan nombres de aves, de animales o de peces.

SINONIMIA.—*Sol-Sol* (espr. vulg. chil.).



OCTAVO GRUPO

JUEGOS PASIVOS CON MATERIAL

37. ††† La chancaquita (*)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Material.—*Dos piedrecitas, dos tablitas, etc.*

Formacion preparatoria.—*Fila de frente.*

En este juego hai dos protagonistas: uno el *Diablo* (comprador, i otro el *Señor* (vendedor). El Diablo compra por órden de formacion, diciendo al vendido: *¿Le gusta la chancaquita (1) con porotitos? (2)* i a la vez le golpea suavemente la cara con las piedrecitas. Si el jugador tocado *no se rie*, condicion indispensable, queda con el Señor; en caso contra-

(1) *Chancaquita* diminutivo de *chancaca*. «Azúcar ordinaria de color café con leche hecha de los residuos de la fabricacion de azúcar».—Lenz, *Diccionario etimológico*, páj. 248.

(2) *Porotito* diminutivo de *poroto*. «Nombre vulgar de la leguminosa *Phaseolus vulgaris*, Gay, Bot. II. 206, que entre la jente educada se llama tambien i en los últimos años de preferencia, *fréjol*.»—Lenz, Ob. cit. páj. 627.

rio el Demonio se lo lleva al infierno (*la capilla*). Después compra al siguiente i el juego continua hasta que se concluye la venta. Si los niños siguen jugando los jefes cambian sus papeles.

38. † † † La mano-caliente.

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 10 A 20)

MATERIAL.—*Un pañuelo, i tantas huaracas como alumnos tomen parte en el juego.*

Formacion preparatoria.—*Fila semi-circular o de frenie.*

Así llaman los niños este juego, porque, sin duda, se la CALIENTAN efectivamente al que le toca ser víctima. Uno de los niños, jefe del juego, se coloca afirmado en una pared; el que tuvo la mala suerte de cubrirse apoya la cabeza en el pecho del jefe, el que le tapa los ojos con las manos, o con el pañuelo, para que no vea a los que se acercan. Una vez cubierto, pone una mano sobre la espalda, con la *palma vuelta hácia arriba*. Los demas se colocan en semi-círculo o en fila de frente, a unos tres o cuatro pasos de distancia. El jefe hace señas a cualquiera de sus compañeros, el cual se acerca, *da una o dos palmadas en la mano del paciente*, al mismo tiempo *habla cambiando la voz*, i vuelve a su lugar. Entónces el jefe le deja libre i se dirige a la fila, haciendo ademan de tomar por la nariz o por el pelo, al que cree le dió las palmadas. Si acierta con el agresor, todos corren tras éste, dándole huaracazos, hasta que llegue al sitio del jefe. Pero si no acierta, corren tras él hasta que vuelva a cubrirse. Si alguno se

acerca a dar palmadas, cuando no le manden, o no da en la mano, o falta a las condiciones que previamente se impongan, pierde, i los demas pueden acometer con él, hasta que vaya a cubrirse. El alumno reconocido toma el lugar del paciente, el cual a su vez reemplaza al jefe.

SINONIMIA.—*Calienta-Manos* (Ponce, páj. 111).—*La palmada* (Olivé, páj. 101).—*La Mano Caliente* (Avilés, páj. 160).—*Main Chaude* (Nadaillac et Rousseau, páj. 220).—*Main Chaude* (Harquevaux et Pelletier, páj. 211).—*Mano caliente* (Hernández, páj. 52).—*La mano caliente* (Aeta, páj. 58).—*La Main Chaude* (Docx, *Les jeux scolaires*, páj. 13).—*La reja dorada* (Fraguas, páj. 433). Var: *A cazar ratones* (Id. páj. 424).—*La Main Chaude* (Mme. Celnart, páj. 81).

39. † † † La gallinita ciega.

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Material.—*Un pañuelo.*

Formacion preparatoria.—*Fila circular con el frente al centro; las manos tomadas.*

Las niñas juegan a LA GALLINITA CIEGA de la manera siguiente: una se coloca con los ojos vendados en el círculo, i finje buscar algo. Otra de sus compañeras le pregunta: *gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?*—G. *Una aguja i un dedal.*—N. —*Da tres vueltas, i lo encontrarás.* Mientras la niña da las tres vueltas dice: *una... dos... tres i la del revés.* En el acto el círculo empieza a jirar, hasta que la gallinita grita: *pare la rueda.* Entónces se dirige vacilante i lenta, a tomar a la primera que encuentre, para adivinar, por medio del *tacto* (que

se educa mucho) quién es i, proclamando su nombre en alta voz, conseguirá que la designada quede de gallinita ciega. Otras veces el diálogo es el siguiente:

N. *Gallinita ciega ¿qué andai (andas) buscando?*—G. *Una agujita i un dedal.*—N. *Yo te la tengo i no te la quiero entregar o dar.*

* SINONIMIA.—*Colin-Maillard à la baguette* (Doex, páj. 35).—*La Gallina Ciega* (Ponce, páj. 110).—*Colin-Maillard* (Allemand, páj. 81).—*La gallina ciega* (Mátus i Caviédes, páj. 119).—*La gallina ciega* (Fraguas, páj. 418).—Id. (Id. páj. 485).—*Colin-Maillard tranquille* (Nadaillac et Rousseau, páj. 166).—*Le Colin-Maillard i Le Colin-Maillard en position* (Harquevaux et Pelletier, pájs. 104-105).—*La gallina ciega* (Hernández, páj. 54).—*La gallina ciega* (Aeta, páj. 60).—*El Peucuntun ja.* (Mátus i Caviédes, páj. 188).—*La gallina ciega* (Marco i Ochoa, páj. 836, tomo II).—*Gallina ciega* (entre los antiguos griegos, segun Fraguas. T. I, páj. 82).

40. ††† El maitencito

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

MATERIAL.—*Dos pañuelos i una huaraca.*

FORMACION PREPARATORIA.—*Fila circular con el frente a centro: las manos tomadas.*

Dos alumnos con los ojos vendados entran al círculo. Uno (*el patron*) lleva en la mano la *huaraca*. A la pregunta: MAITENCITO (1), ILLO (2) ¿(D)ÓNDE ESTAS? contesta el otro (*el cria-*

(1) Diminutivo de *maiten*, *Maitenus boaria*.—Arbol de Chile (*maitensis chilensis*). A. Pissis, *Geografía física de la República de Chile*, páj. 274.

(2) *Maitencillo* (*Jonidium porfivlorium*) «Comun desde el Ñuble a Arauco. Se usa en los baños contra la neuraljia. La raíz sirve de purgante i vomitivo.» Alcayaga, *Manual del boy-scout*, páj. 71.

do) con un palmoteo, o con la palabra *aquí* i cambia de lugar. El patron procura alcanzarle con su huaraca, lo que da oríjen a escenas divertidas. El juego concluye cuando el patron encuentra a su criado. El profesor elije entónces otro par, para repetir el juego. Los niños de la fila apartan al que se acerca demasiado a ellos, con el grito de ¡caliente! o ¡quema!

SINONIMIA.—*Jacques, où es-tu?* (Allemand, páj. 87).—*Juaco, ¿dónde estás?* (Rev. Instr. Prim. páj. 308).—*Maiten ¿dónde estás?* (o «*Los dos ciegos*»). (Jenschke, Cuad. 1.º páj. 60).—*El Maitencito* (Mátus i Caviédes, páj. 119).—*Colin et Maillard aveugles* (Cruciani, páj. 33).—*Los dos ciegos* (Hernández, páj. 61).—*El maitencito* (Aeta, páj. 59).—*El amo i su criado* (Avilés, páj. 49).—*El maiten* (espr. vulg. chil.).



SUPLEMENTO

1.—En prensa mi trabajo recojí en Valparaíso la siguiente octava, usada por las niñas para elegir perseguidora en el juego N.º 1:

Zapatito de charol, (1)
botellita de licor;
hai de menta, hai de rosas,
para las niñas buenas-mozas. (2)

El anillo que me diste,
fué de vidrio i se quebró;
el amor que me tuviste,
fué poquito i se acabó.

La recitadora dice una palabra a cada compañera; i a la que le toca la última «¡la lleva!»

En la observacion de dicho juego olvidé decir que hai, además, la siguiente manera de elegir perseguidor: reunidos los chicos en corro, el protagonista dice toda la estrofa i hace a un lado al que le toca la última palabra; en seguida vuelve a contar i repite la misma operacion con el que la recibe, i así

(1) Cuero lustroso.

(2) Hermosas, bellas («Juermoso, a?»).

sucesivamente hasta que *queda uno*, el que pasa a ser perseguidor. Si el que cuenta queda desde luego «a un lado» sigue, sin embargo, desempeñando su papel.

El señor Ramon A. Laval, me ha proporcionado las siguientes fórmulas que incluye en su trabajo inédito *Contribucion al Folk-lore de Carahue*.

DE CARAHUE:

Tiña—verña—
 pasó—por la viña,—
 vendiendo—carachas—
 por uvas—borrachas;—
 tin—tum—tacha—
 la vieja—borracha.

Unilla,—dosilla,—
 tresilla,—guatana,—
 color—de manzana,—
 verruga—la tez,—
 contigo—son diez.

DE CHILLAN:

Tiña—verña—
 pasó—por la viña—
 vendiendo—las uvas—
 dejando—la tiña.

DE SANTIAGO:

Debajo—(d)e la cama—
 Del tio—Simon—

Estaba—un perrito—
 Tocando—el tambor—
 Toca—que toca—
 Con el—tambor—
 Hasta que—pasa—
 La co—mision.

2.—NUEVAS SINONIMIAS:—Al juego N.º 1: *Pinto, Pinto* (espr. vulg. chil.)—Al N.º 3: *Le Loup à la ferme*, var. (Cruciani, páj. 40).—*El lobo en el corral* (Aeta, páj. 65).—Al N.º 5: *Casita casquilá* (Fraguas, páj. 807).—Al N.º 8: *Les Brigands* (Cruciani, páj. 41).—Al N.º 1: *Cariote, Cariote* (espr. vulg. chil.)—*¡Pégale!* (id. id.)—Al N.º 10: *Barra cruzada*, (espr. vulg. chil.)—Al N.º 16: *Bandera cruzada*, (id. id.)

3.—Corriójase la formacion preparatoria del juego N.º 7 en esta forma: *Fila de frente situada en un extremo del patio o del gimnasio.*

4.—En las barras, chilena, porteña i bandera, no siempre el libertador parte *ipso-facto*, sino que él i todo su campo simula una serie de salidas i entradas, con el fin de obtener ventaja. A esta maniobra la llaman los jugadores «hacer cachañas», o simplemente «cachaña». Bien hecha decide muchas veces la victoria.

5.—El juego que lleva *un asterisco (*)* es chileno, porque hasta la fecha de la publicacion de este estudio (Octubre de 1912 a Marzo de 1913), no conozco su existencia fuera del pais.

6.—NOTA JENERAL.—Despues de escrita esta série tuve oportunidad de revisar la *Biblioteca de las tradiciones populares españolas* (tomos II, III i-IV), que dirige el folklorista peninsular don Antonio Machado i Álvarez (*Demófilo*), con el fin de comparar i ver los juegos que corresponden (sinonimia) a mi colección, i encuentro que Fraguas me ha economizado el trabajo, pues trascribe íntegros en su *Tratado Racional* los juegos de la Biblioteca, en la que don Serjio Hernández de So-

to publica los juegos estremeños. De modo que la nomenclatura del ilustre catedrático de Salamanca pertenece al *Folklore Español*, a que hago referencia en la introducción.

7.—Al principio dí en orden cronológico la lista bibliográfica de los autores citados en la sinonimia; a continuación la presento con nuevos datos i en *orden alfabético*, para facilitar la revisión.



Lista alfabética de los autores citados en la sinonimia
de esta serie (1)

(Los en colaboracion van con un asterisco)

A

AETA ASTORGA (DANIEL). *Manual de juegos escolares i sports*. T. I.—Santiago, 1908.

ALLEMAND (F.). *Divertissements gymnastiques de l'enfance*. Jeux et rondes pour les écoles, les jardins d'enfants, les salles d'asile et les familles. Seconde édition.—Lausanne, 1892.

ARELLANO D. (ERASMO). *Jimnasia*. Denominacion, descripcion i mandos de 100 ejercicios libres preparatorios.—Santiago, 1912.

AVILÉS (GILDARDO F.). *Recreaciones infantiles*. Coleccion de 120 juegos para niños i niñas.—Paris, 1904.

C

* CABEZAS (JOAQUIN). *Juegos olímpicos. Comité Ejecutivo. Programa Jeneral. Reglamento*.—Santiago, 1908.

(1) Actualmente preparo la segunda i tercera series, con las que daré término a este trabajo,

* CAVIÉDES (LUIS). *Manual de gimnasia escolar*. Para los maestros de enseñanza primaria, normal i secundaria.—Santiago, 1909.

CELNART MME. *Nouveau Manuel Complet des Jeux de Société*. Contenant les rondes enfantines, les jeux de jardins et d'appartement, les jeux de salon, les pénitences appropriées a ces jeux et généralement tous les jeux qui conviennent aux Jeunes gens et aux Jeunes filles, ou qui s'exécutent dans les réunions intimes.—Paris, 1867.

* COMISION CIENTÍFICA FRANCESA. *Manuel d'exercices gymnastiques et de jeux scolaires*.—Paris, 1895.

CRUCIANI (O.) *Manuel de Jeux Scolaires et d'exercices physiques*. A l'usage des familles et de tous les Etablissements d'instruction.—Paris.

D

DOCX (G.). *Guide officiel pour l'enseignement de la Gymnastique des garçons*. Quatrième édition.—Namur, 1885.

—*Les jeux scolaires*. Dédicés aux Enfants des Ecolés et à la Jeunesse des Etablissements d'Instruction. Troisième Edition.—Namur, 1899.

F

* FERNÁNDEZ VIAL (ARTURO). Véase Cabezas (Joaquin).

FEBRÉS (ANDRES). *Arte de la Lengua Jeneral del Reino de Chile*.—Lima, 1765.

FRAGUAS (JOSÉ E. G.). *Nuevo Tratado Racional de Gimnástica i de los Ejercicios i Juegos Corporales*. Practicables sin aparatos i con ellos en las casas particulares, gimnasios, jardines i en el campo, para uso de las Universidades, Institutos, Escuelas Normales i Municipales, Academias, Colejios, Hospitales, Sociedades de recreo, etc., etc. Tres tomos.—Madrid, 1893-94 i 96, respectivamente.

G

GÓMEZ DZ VIDAURRE (FELIPE). *Historia Jeográfica, Natural i Civil del Reino de Chile*. Santiago, 1889.

H

HACHETTE. *Almanach*.—Paris, 1911.

*HARQUEVAUX (L.). *200 Jeux d'Enfants en plein air et à la maison*. Onzième Edition.—Paris.

HERNÁNDEZ (SANTOS). *Juegos de los Niños en las Escuelas i Colegios*.—Madrid.

HERNÁNDEZ DE SOTO (SERJIO). *Juegos infantiles de Estremadura*.—En el T. III de la «Biblioteca de las tradiciones populares españolas».

J

JENSCHKE (FRANCISCO J.). *Guia de Jimnasia Escolar*. Para el uso de los Liceos i Escuelas de ámbos sexos. Dos cuad.—Santiago, 1894.

—Id. 2.^a ed. 1 vol.—Santiago, 1910.

L

LAVAL (RAMON A.). *Cuentos chilenos de nunca acabar*. En la Revista de la Sociedad de Folk-lore Chileno, T. I. pájs. 27-70.—Santiago, 1909-1910.

—*Contribucion al Folk-lore de Carahue* (inédito).

LENZ (RODOLFO). *Diccionario etimológico de las voces chilenas derivadas de lenguas indígenas americanas*.—Santiago, 1904-1910.

M

MARCO (LUIS). *Repertorio completo de todos los juegos*. Dos vols.—Madrid. El 1.^o comprende: Juegos de naipes.—Id. de puro azar.—Id. de combinaciones.—Id. de puro cálculo.

lo. El 2.º comprende: Juegos de puro cálculo.—Id. de precisión.—Entretenimientos de salon.—Los rompecabezas.—Entretenimientos matemáticos.—Física recreativa.—Juegos de salon.—Juegos al aire libre.—Sport i juegos atléticos. Todo con mas de 1,000 ilustraciones.

MÁTUS ZAPATA (LEOTARDO). *Juegos olímpicos de Chile*.—1908. *Los ejercicios físicos de los antiguos araucanos*.—Santiago, 1908.

(*)—Véase Caviédes (Luis).

—*Sport. Los ejercicios físicos de los antiguos araucanos*. Artículos publicados en el Semanario Nacional *Zig-Zag*. N.º 250.—Santiago, 1909.

* MARTÍNEZ P. (GUILLERMO). Véase Cabezas (Joaquin).

—*Juegos escolares*. Artículo publicado en la Revista de Educacion Física, N.º 5, pájs. 131-132.—Santiago, 1912.

MEDINA (JOSÉ TORIBIO). *Los Aboríjenes de Chile*.—Santiago, 1882.

MOLINA (JUAN IGNACIO). *Compendio de la Historia Civil del Reino de Chile*.—Santiago, 1878.

N

* NADAILLAC (C. DE). *Les jeux de collège*. Cinquième édition revue avec soin, augmentée de concours pour les grands jeux et enrichie de plusieurs jeux nouveaux.—Bruxelles, 1905.

NORDQVIST (GUSTAVO). *Reglamento de juegos atléticos*.—Santiago, 1910.

NÚÑEZ DE PINEDA I BASCUÑAN (FRANCISCO). *Cautiverio feliz*.—Santiago, 1863.

O

* OCHOA, (EIJENIO DE). Véase Marco (Luis).

OLIVARES (MIGUEL DE). *Historia Militar, Civil i Sagrada de Chile*.—Santiago, 1874.

OLIVÉ (EMILIO R.). *Manual de juegos físicos para niños i jóvenes de ambos sexos.*—La Plata, 1901.

OROZ (RUPERTO). *El juego de los niños en la escuela elemental.* Arts. en la Revista de Instrucción Primaria, T. VII, pájs. 231, 303, 350, 414 i 477.—Santiago, 1892.

OVALLE (ALONSO DE). *Histórica Relacion.*—Santiago 1888.

P

*PELLETIER (L.). Véase Harquevauux (L.).

PONCE (MANUEL ANTONIO). *Lecciones de gimnasia elemental.* Arregladas para el uso de los colejos i escuelas de la República. Tercera Edición.—Valparaiso, 1889.

R

ROMÁN (MANUEL ANTONIO). *Diccionario de chilenismos.*—Santiago, 1901—1911.

*ROUSSEAU (J.). Véase Nadaillac (C. de).

S

*SUBERCASEAUX (FERNANDO). Véase Cabezas (Joaquín).

W

WEBER (ERN.). *Sports Atléticos.*—Paris.

WERNICKE (BERTA). *Juegos Escolares para las escuelas de niñas.*—Buenos Aires, 1904.