

JORGE ESLAVA

RODILLAS SUCIAS

JUEGOS TRADICIONALES EN EL PERÚ

Planeta
Junior



RODILLAS SUCIAS

JORGE
ESLAVA

ILUSTRACIONES
ANDREA LÉRTORA

BICENTENARIO
COLECCIÓN PERÚ 1821-2021

Planeta
Junior

La celebración del bicentenario considera como nacimiento del Perú republicano el periodo entre 1821 y 1824, tras la proclamación de la independencia por parte de don José de San Martín y la victoria militar de Antonio José de Sucre en Ayacucho. Sin embargo, esta delimitación se inscribe en un proceso emancipatorio de varias décadas que, poco a poco, fue fermentando en el imaginario colectivo el sentido de la independencia y la soberanía.

El Perú independiente es, pues, el resultado de un proceso que inicia en 1752 con Juan Santos Atahualpa, pasa por la gran rebelión indígena de Túpac Amaru de 1780, y continúa con otros actos insurgentes tan importantes como los de Francisco de Zela en Tacna (1811), Juan José Crespo y Castillo en Huánuco (1812) y los hermanos Angulo y Pumacahua en Cusco y Arequipa (1814). Luego, el proceso independentista prosigue con la oposición popular a los caudillos de Argentina, Chile y Venezuela, y se termina de sellar el 2 de mayo de 1866, cuando en las playas del Callao se desbaratan militarmente los planes de reconquista de la Corona española.

El bicentenario de la proclamación de nuestra independencia es una oportunidad para repensar la historia del Perú y evaluar las tareas pendientes que debemos emprender en los próximos años, mientras seguimos en la búsqueda de aquello que Jorge Basadre, el llamado Historiador de la República, denominó a mediados del siglo pasado «la promesa de la vida peruana»; es decir, la posibilidad de soñar un destino colectivo. Después de todo, el Perú es un país pluricultural y multilingüístico que solo en las últimas décadas ha empezado a comprender la magnitud de su riqueza inmaterial y, a consecuencia de ello, por fin ha abrazado la interculturalidad como vehículo para hacerlo posible.

Esta colección busca dar cuenta de ese proceso.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y siguientes del Código Penal).

RODILLAS SUCIAS

© 2021, Jorge Eslava

Ilustraciones: Andrea Lértora

Corrección de estilo: Leila Samán

Diseño de portada e interiores: Giancarlo Salinas Naiza

Derechos reservados

© 2021, Editorial Planeta Perú S. A.

Bajo su sello: Planeta Junior

Av. Juan de Aliaga N° 425, of. 704 - Magdalena del Mar. Lima - Perú

www.planetadelibros.com.pe

Primera edición: junio 2021

Tiraje: 500 ejemplares

ISBN: 978-612-4424-88-5

Registro de Proyecto Editorial: 31501202100151

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N.º 2021-04731

Impreso en Aleph Impresiones SRL

Jr. Risso 580, Lince, Lima, Perú.

Lima - Perú, junio 2021

¡Mira cómo tienes las rodillas!

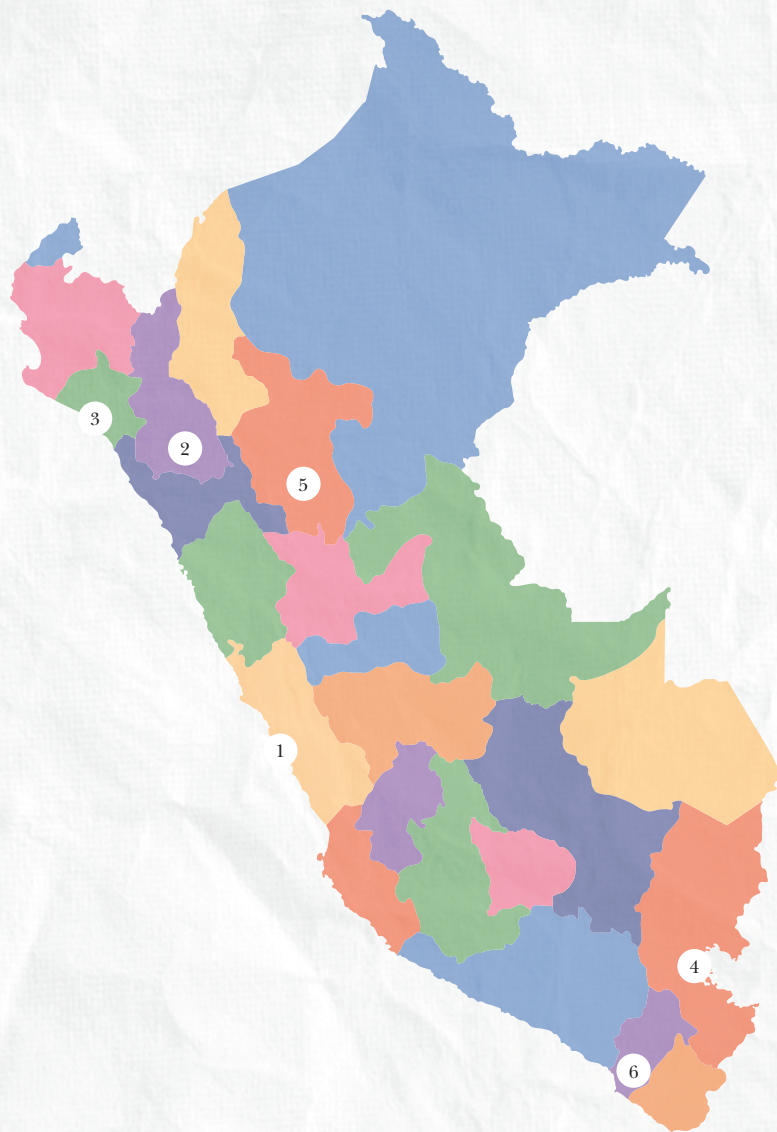
MI MAMÁ A SUS SIETE HIJOS

*Los juegos son escuela viva del niño,
lo educan física y espiritualmente.
Su importancia es enorme para forjar el carácter
y la cosmovisión de la persona futura.*

LEV VYGOTSKY

*La poesía nace en el juego y como juego.
Es un juego sagrado, pero que se mantiene
en la frontera de la alegría, la broma y la diversión.
Y de un gozo consciente de deseo de belleza.*

JOHAN HUIZINGA



ÍNDICE

Dedicatoria.	11
1. Siete pecados / Barrio, costa (Lima, Callao)	15
2. El rayuelo / Campo, selva (Cajamarca).	29
3. La cometa / Barrio, costa (Lambayeque)	43
4. La carretera / Campo, sierra (Puno)	57
5. El lingo / Barrio, selva (San Martín)	71
6. Las escondidas / Campo, costa (Moquegua)	83

DEDICATORIA

He revisado numerosas referencias de juegos tradicionales, medio centenar por lo menos. Podría asegurar que los conozco casi todos; con muchos de ellos crecí en un barrio de Magdalena del Mar y aprendí algunos comportamientos que agradezco. Lo extraño es que nunca advertí nombrar el arte de narrar cuentos en su amplio repertorio, como si no fuera también un asunto moral y de divertimento. ¿Acaso no es un juego la ficción? ¿Imaginar una historia no está en el corazón de cualquier juego? Tal vez la creación de un mito o una fábula sea una de las expresiones más grandes y provechosas de la inventiva humana.

El escritor ruso Vladimir Nabokov opinaba que ese destello de fantasía surgió el día que un niño palomilla descendió la ladera gritando: «¡El lobo! ¡Ahí viene el lobo!». Pero ninguna alimaña asomaba siquiera, solo lo

hizo por el bendito gusto de inquietar a las gentes. Imaginaba su reacción despavorida, pues antes la enorme bestia peluda había venido realmente pisándole los talones. Sabía que debía decirlo con verdadera convicción y esa chispa de ingenio que da la vida provocadora.

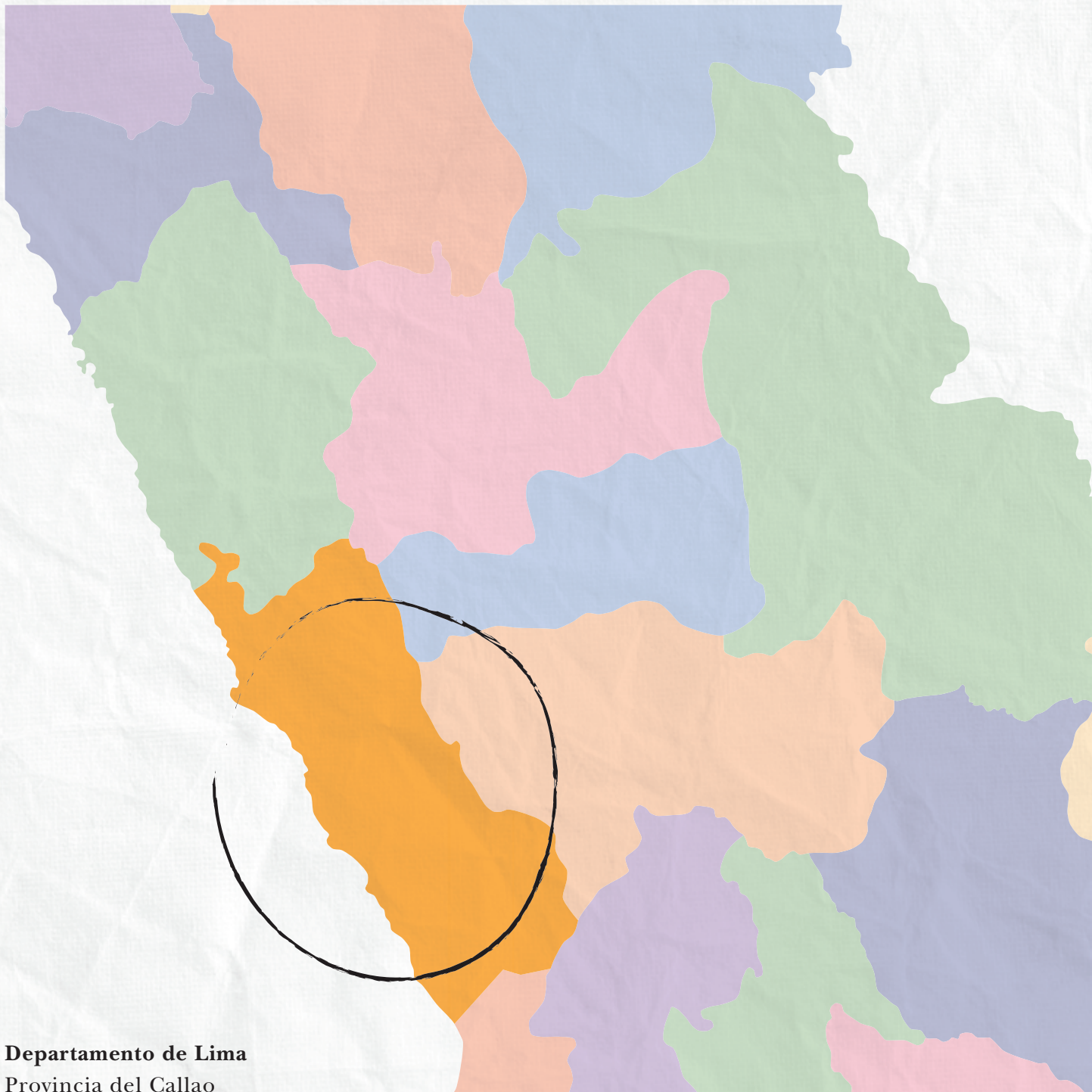
Sin la misma travesura del niño, aunque con similar intención, decidí escribir estos cuentos sobre juegos populares: la de motivar una desobediencia en nuestra sociedad, cada vez más agobiada por tecnicismos y desatenta a una valiosa tradición inspirada en lo mejor de nuestra infancia. Espero que con la lectura de este libro sea posible recuperar una buena dosis de ilusión y vivacidad de tantos juegos que —como el lingo, la sogá, el trompo, las canicas, el hula-hula, las chapadas, los yaxes o el teléfono malogrado— hicieron de la niñez una simulación del paraíso.

Quiero dedicar este libro a la legión de chicos y chicas que todavía, contra viento y marea, destinan su precioso tiempo para divertirse con estos juegos que vienen del pasado. Ojalá consiga contagiar la bellísima utopía de este libro que, bien en la ciudad y el campo, la escuela y el barrio, haga que más niños y niñas descubran el placer de jugar creativamente, sin dispositivos sofisticados, solo con la potencia transformadora de nuestro cuerpo y nuestra imaginación.

RODILLAS
SUCIAS

SIETE PECADOS





Departamento de Lima
Provincia del Callao

En el juego de los piratas, las peleas eran terribles.

Entre gritos de «¡Rayos y centellas!» y «¡Chispas del infierno!», los bravos piratas agitaban sus espadas de plástico y muy pronto un brazo o un trozo de oreja caía al mar, donde un tiburón hambriento se lo tragaba de un bocado.

Eran tres hermanos y una hermana mayor. Les encantaba disfrazarse con un parche en el ojo y un trapo amarrado a la cabeza. Parecían tipos muy malos. A veces incluso se pintaban barba y cicatrices utilizando un corcho quemado. Las peleas sucedían en su cuarto, a puerta cerrada.

Adentro las camas camarote se transformaban en naves con grandes velas y cañones. En alta mar corría un viento salvaje, las olas se alzaban hasta el techo y ladraban como perros rabiosos. En un barco navegaban Garfio de Hierro y Lobo Marino, en el otro iban Anaconda Dorada y Corsario Negro.

—¡Al ataque, mis valientes! —gritaba cualquiera de ellos y empezaba el combate.

De pronto aparecía una tropa de marineros sobre la cubierta, que se movían de arriba abajo como ratas hambrientas. Algunos disparaban sus pistolas, otros caían heridos por la borda y se hundían tristemente en las aguas.



Las naves se acercaban y se ponían a tiro de cañón. Desde un costado, Anaconda Dorada no paraba de lanzar almohadazos que destrozaban las velas del barco enemigo, mientras que Garfio de Hierro trepaba una soga con el cuchillo entre los dientes para escapar de Corsario Negro, que lo seguía muy de cerca.

—¡Alto ahí, bribón!

En medio de la lucha, se desataba una feroz tempestad. El cielo se oscurecía y resplandecía con los relámpagos. Las naves se balanceaban, parecían naufragar, pero Lobo Marino hacía grandes esfuerzos para mantener el timón y Anaconda Dorada avanzaba, arrastrándose por las anclas, para capturar finalmente al capitán.

El juego terminaba cuando uno de los bandos se adueñaba del tesoro y repartía el botín, que consistía en monedas de oro y piedras preciosas. «¡Nos ha costado el pellejo!», decían los ganadores. En tanto los perdedores, atados de pies y manos, tenían que caminar por la tabla que se extendía de la borda hasta caer en el fondo mar.

Pero los hermanos, a pesar de tanta emoción, poco a poco empezaron a aburrirse de este juego. Tenían otras diversiones, por supuesto, como la gallinita ciega o las sillas.

Para jugar a la gallinita formaban un círculo, uno se paraba al centro con los ojos vendados. El resto le preguntaba:

—Gallinita ciega, ¿qué has perdido?

—Una aguja y un dedal —respondía.

Le daban varias vueltas, y así un poco aturdido, tenía que atrapar a los demás, que lo fastidiaban y lo empujaban. Cuando atrapaba a alguien, tenía que adivinar de quién se trataba y si no lograba hacerlo debía continuar dando vueltas hasta conseguirlo.

El otro juego lo realizaban en el comedor. Como eran cuatro, ponían tres sillas juntas y daban vueltas mientras contaban hasta un número que habían escogido. Cuando llegaban a ese número tenían que sentarse rápido: el que se quedaba sin silla salía del juego. Después quitaban una silla y volvían a girar, contando siempre... otra vez el que se quedaba sin sentarse, ¡afuera! Hasta que ganaba el único que había logrado sentarse en la última silla que quedaba.



Acababan contentos, sudando como locos. Muy rara vez se picaban o terminaban peleando. Pero llegó un día en el que sus papás les prohibieron esos juegos.

—¿Qué han estado haciendo?! —preguntó asustada la mamá.

Es que el más pequeño de los hermanos se había puesto muy mal y estaba más blanco que un papel.

—Solo estábamos jugando... —dijo uno de los hermanos.

La mamá lo miró sin entender.

—A la gallinita ciega —susurró la mayor—... y ha dado como mil vueltas.

—¿Pero cómo se les ocurre! —exclamó la mamá.

Sujetaba la cabeza del pequeño con un pañito mojado, mientras el pobre no dejaba de vomitar.

—¿Qué sientes, hijito?