2019

2020

PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

CIRPA

La cultura es de todos

Mincultura

UNESCO

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

1 234567 890128

Diseño: Robinson Sarmiento. Impreso por: Litografía y Papelería JAMZ 314 453 5936

Juegos Tradicionales

DE SEMANA SANTA LLANERA

ARAUCA - 2019

Divulgación, Difusión y Rescate del Patrimonio Cultural

VOCABULARIO TRADICIONAL

Nuestra juventud hoy día no conoce el idioma tradicional de las costumbres que rodean nuestro espacio geográfico, es así como a continuación les presentamos ciertas palabras que deben conocer para engrandecer el gentilicio araucano, valores que jamas deberán perderse:

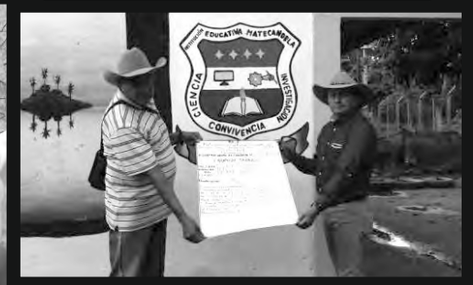
- Camazo: Calabaza grande o vasija.
- Guinbo: referido al trompo.
- Jecha: Fruta madura (referente al Mararai).
- Quiriminduñe: modismo del juego de Mararai).
- Taba: Huesa
- Tatareto(a): no estable en los giros.(referente a la Zaranda).

PRÓLOGO

Con esta Cartilla queremos contribuir al fortalecimiento de nuestras costumbres culturales, en especial los Juegos Tradicionales de Semana Santa Llanera. En la investigación que se hizo sobre estos juegos, pudimos darnos cuenta que desde unos años se ha perdido mucho interés por mantener estas manifestaciones, sobretodo en los jóvenes, por que no ha habido un interés o seguimiento por los acervos culturales en mantener viva las costumbres.

El proyecto busca técnicas de elaboración, asociados en los objetos que se utilizan en los juegos tradicionales de Semana Santa en la vereda Chaparrito Escuela José Asunción Silva (sede Escuela Normal Superior) de Arauca - Arauca, como también la Escuela Mata de Candela Vereda Barrancones.

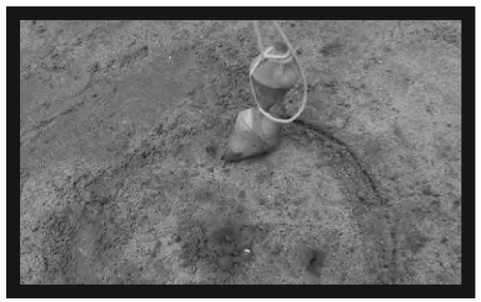
En estos talleres nosotros como portadores, realizamos Jornadas de enseñanza y transmisión de saberes aprendidos a través del tiempo, transmitidos por nuestros padres, abuelos y nosotros con el apoyo del Ministerio de Cultura, CIRPA y la UNESCO. En esta cartilla se encontraran los siguientes juegos: El Trompo, Zaranda, Mararay, Huesa (Taba).



DESARROLLO DE TALLERES Y SABERES DE JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESCUELA: "MATA DE CANDELA VÍA BARRANCONES MUNICIPIO DE ARAUCA

Manteniendo Vivas Nuestras Tradiciones!!

JUEGOS TRADICIONALES

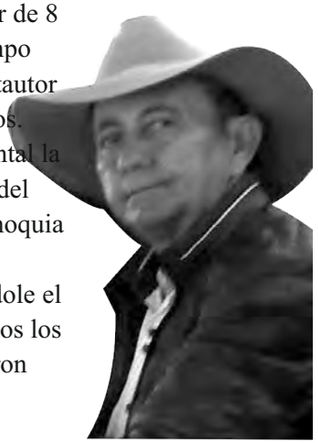


DESARROLLO DE TALLERES Y SABERES DE JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESCUELA: "CHAPARRITO" CARRETERA VÍA LA ANTIOQUEÑA - MUNICIPIO ARAUCA

BIOGRAFÍA

RAMÓN EDUARDO GARCÍA GUADASMO

Amante de la tradición Ancestral, emprendedor masificador del rescate de nuestros juegos y costumbres, vivencias del llano, hijo legitimo de Ramón Eduardo García y Amalia Rosa Guadasmo Q.E.P.D. Mayor de 8 hermanos, nació en Arauca el 23/06/56, deportista de tiempo completo. Exfutbolista, Exciclista, director deportivo, cantautor de nuestra música llanera. Agradecido con las cosas de Dios. Resalto la oportunidad que nos ha dado a nivel departamental la fundación CIRPA con el apoyo de la UNESCO en cabeza del reconocido Arpista Darío Robayo, de llegar a toda La Orinoquia colombiana, con estos talleres para gestores y portadores culturales en pro de nuestro rescate de lo perdido, deseandole el mejor de los éxitos y bendiciones en agradecimiento a todos los entes no gubernamentales que de una u otra manera hicieron posible la creación y difusión de este evento.

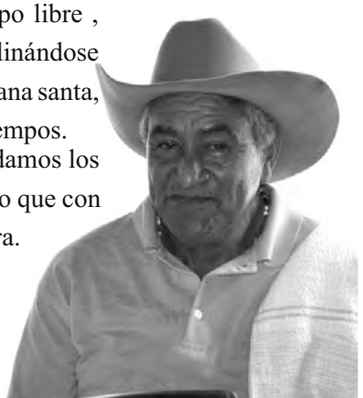


JOSÉ ELÍAS BRITO

Nació el 17 de enero de 1955 en el fundo llamado Vicentero, sabana de Arauca propiedad de su abuelo el señor JUAN VICENTE SÁNCHEZ.

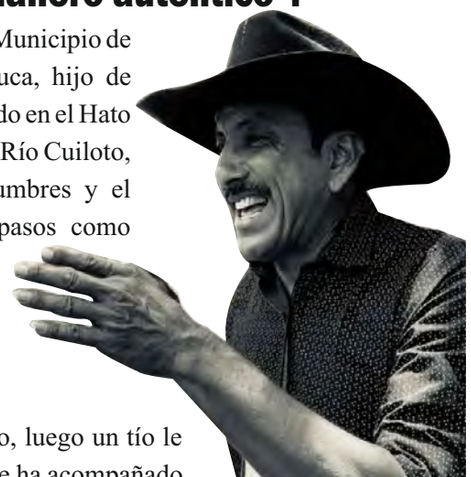
Después de muchas mudanzas encontró la oportunidad de ejercer su profesión como Técnico de Aviación desempeñandose por mas de 35 años, junto con esta profesión también alternaba de artesano la que ejerció en tiempo libre , llegando al punto de tomarlo como una profesión e inclinándose por la fabricación de los juegos tradicionales de la semana santa, una costumbre que se ha ido perdiendo a través de los tiempos.

Con esta cartilla, CIRPA Y UNESCO, a quien le damos los agradecimientos por el apoyo ofrecido, espero que con esta cartilla construyamos con la cultura llanera.



BIOGRAFÍA

FRANCISCO ANTONIO LOYOLA ALVARADO
Conocido como el “llanero autentico”.

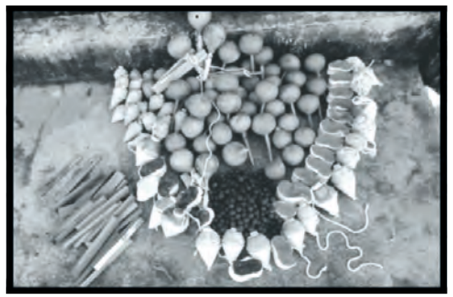
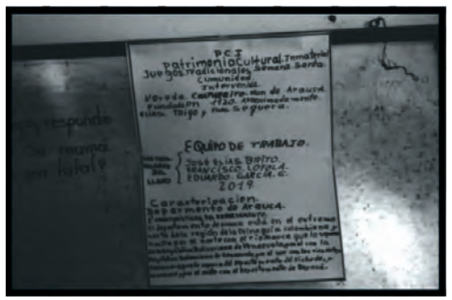


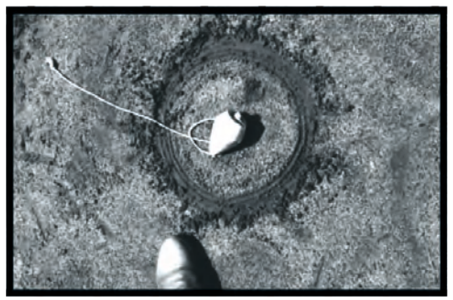
Nació el 14 de Enero de 1966, en el Municipio de Puerto Rondón del Departamento de Arauca, hijo de padre venezolano y madre colombiana. Criado en el Hato “La Argentina Vellera” ubicado a orillas del Río Cuiloto, Puerto Rondón, donde aprendió las costumbres y el trabajo del llano, allí dio sus primeros pasos como ordeñador, jinete, amansador y domador de bestias cerreras.

A los 10 años de edad su abuelo materno lo incursionó en la música llanera,le enseñó a tocar el cuatro y el canto, luego un tío le ilustró en el arpa, instrumento que siempre le ha acompañado en sus presentaciones; poco a poco fue avanzando y perfeccionándose empíricamente.

Actualmente se ha destacado por mantener esas tradiciones autóctonas de la región llanera, por lo que ha participado en diferentes eventos culturales, a tal punto que ha transmitido sus conocimientos teóricos y prácticos a los niños, jóvenes y adultos tanto a nivel nacional como internacional.

Manteniendo Vivas Nuestras Tradiciones!!



SEMANA SANTA

Es una semana que se guarda como tradición y respeto a las costumbres religiosas, donde las personas no solo se dedican a la oración, sino que en comunidad comparten la gastronomía, dulces y juegos tradicionales.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos el trompo, la zaranda, el maray. La huesa (Taba) , el juego de naipes, la perinola y el juego de bolo, con los cuales los niños, jóvenes y adultos pueden jugar, generalmente la comunidad se reúne y arman grupos para participar generando armonía durante dicha fecha.

La gastronomía es uno de los puntos importantes de esta semana, pues por tradición el día jueves santo se hace los siete potajes, el cual consiste en preparar y servir 7 platos de comidas, como, por ejemplo: el pisillo de chiguire, el empantalonado de galápago, el pescado salado, pisillo de rabo de baba, marrano, la pira caresanto, el arroz con leche, buñuelos, entre otros.

EL TROMPO

ORIGEN:

Ilustración: Artesanías Criollas Arauca

Menos conocido es el hecho de que el trompo deriva de una invención para obtener fuego. Parece ser que los primeros trompos eran parte integral de un mecanismo más grande.

Al usarse el mismo, la púa de madera giraba a velocidad muy rápida contra una tabla o un pedazo de leña, y de la fricción nacía el fuego. Al separarse dicha pieza, podía utilizarse para jugar. Muchos adultos latinos nos han dejado testimonio del trompo, tal como Persio Flaco Aulio, Catón el Viejo, Ovidio y Virgilio. En las ruinas de Pompeya (Roma).

Por su parte, se han reportado trompos de barro, en ruinas y excavaciones; que serían muy antiguas de algunas comunidades que practicaban el trompo.

EL TROMPO: Es uno de los juegos infantiles más tradicionales alrededor del mundo, y por tradición quiero decir amenazado por la modernidad de hoy día, por ejemplo el internet, redes sociales y celulares, puesto que niños, jóvenes y adultos viven inmersos en las redes sociales y no quieren saber nada que no sea de modernismo.

ELABORACIÓN DEL TROMPO

Ilustración: Artesanías Criollas Arauca

¿Cómo se hace un trompo?

Se fabrica un madero que sea bueno para tallar o labrar, a mano con machete o peinilla.

Se labra en forma de cono, metiendole una puntilla bien centrada en el corazón de madera. (toma el nombre de punta o púa)

TABA TRAMPOSA:

Hábiles personas que viven del juego y de sus trampas, cargan las tabas debajo de las calzas, por ser el lugar menos visible para tal picardía. la taba se tira de devuelta y media y dos vueltas; son los tiros mas fijos el de roldana, que consiste en tirarla de manera que vayan dando muchas vueltas en el aire, girando hacia adelante y no hacia atrás como es la corriente, carece de merito, pues deja el resultado librado puramente a la suerte, al revés de los otros tiros en que se tiene en cuenta no solo las vueltas que dan la ganancia sino aquellas en que el tirador puede lucirse.

TABA CULERA:

Taba cargada que da en tierra siempre con el lado deseado por hábil tirador que la conoce. también aquí en Colombia, en Arauca se juega LA TABA, pero con nombre de HUESA; se saca del venado, ganado y marrano, se empareja, se pule y se juega entre dos personas en un tramo de dos (2) metros máximo. Tiene dos lados y una cara; una con Cara a la Suerte, la otra lisa- sello o “culo” perdedor.

Ilustración: Artesanías Criollas Arauca

JUEGO DE HUESA

ORIGEN:

La Taba o Huesa: también taba criolla en nuestro sentir; es un juego de antigua estirpe, que se remonta a los orígenes de las civilizaciones indoeuropeas y llega a nuestros paisanos en la mano de los conquistadores españoles.

Se elegía como "cancha" un terreno despejado de varios metros de largo, y se le cortaban dos rayas, que delimitaban el espacio que debían recorrer la taba antes de tocar la tierra, el tirador se ubicaba detrás de una de las rayas y tomaba el hueso con la palma abierta, cara al cielo y el pulgar apoyando en el borde de la parte superior, media distancia "al ojo" y arrojaba el implemento haciendolo girar hacia atrás (en el sentido de las agujas del reloj) y procurando que diera muchas vueltas en el aire (tiro de roldana), si al "clavarse" quedaba hacia arriba la "suerte" ganaba el tirador, pero si la taba caía mostrando el "culo" ganaban los contrarios.

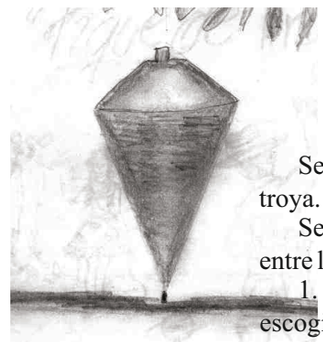
Es el hueso de la pata de la vaca, oveja, etc, llamado camicol en castellano. juego procedente de España, la que a su vez, lo heredó de los griegos, consiste en tirar al aire una taba de vaca, si al caer esta queda para el lado cóncavo o cara llamada suerte, se gana, y si cae de lado opuesto, llamado culo, se pierde, si cae de costado no hay juego, el paisano tiene la habilidad de tirarla a regular distancia en forma de que se clava y no ruede. Rodando se descubre el engaño si la tabla es cargada. Mientras los jugadores apuestan a su suerte o culo, como lo es regular, hay algunos que de afuera, lo hacen a panza o lomo u hoyo, que son los lados de la taba. Así ganan o pierden cuando este cae de costado, caso que no cuenta para quienes tiran. La taba se calza para que no pierda su forma del uso.

Ilustración: Artesanías Criollas Arauca

PARTES DEL TROMPO

1.- Punta o púa.
2.- Cuerpo: lo de arriba
3.- Tronco: lo de arriba.
4.- Hombro: la parte plana superior.
5.- Cabeza: donde se para la cabuya, se enrolla de abajo hacia arriba para que decilache la cabuya al bailar el trompo.

CLASES DE TIRAR EL TROMPO



a.- Cuerda Centrada. b.- Cuerda jalada.
c.- Pico de chulo. d.- Cuerda corrida
e.- Pullon corrido.

¿CÓMO SE PICA UNA TROYA?

Se inicia haciendo un círculo listo para iniciar el pique o troya.

Se colocan las reglas o reglamento antes de iniciar cada juego entre los jugadores:

1. Un punto de salida, que es desde la troya hasta el punto escogido por los principiantes, ejemplo llevarlo 50 mts. en un punto establecido, se marca con una banderola o un árbol establecido y traerlo al centro de la troya, quien lo mete tiene derecho a darle los primeros mapolos establecidos, ejemplo (10 por cada uno de los jugadores hasta hacerle astilla o romper totalmente el trompo del jugador perdedor).

2. Las palabras que se dicen al lanzar al trompo como "troya dijo mi trompo", "troya dijo mi guinbo", quien lo diga, las palabras establecidas se dicen que cae y tiene que plantarse en el sitio que estaba el otro y se levanta el caído.

SEGÚN EL MODO DE BAILAR SE CLASIFICA ASÍ:

1.- Sereno 2.- Sedita 3.- Tatareto 4.- Zumbador

Los arboles buenos para fabricar el trompo son: naranjo, totumo, limón menuito, totumo de agua, guayabo y pino. Los campeonatos se hacen por la época de la semana santa, con el pique de troya, el más sereno, el más sedita, el más tatareto, y más zumbador, también el trompo más grande y el más pequeño que lo hagan bailar, y el Jueves santo se hace la comida de los siete potajes, que se componen de siete clases de comida como;

1.- El Pisillo de Chigüire. 2.- Pisillo de Bagre Seco.
3.- Bagre Guisado.

Las conservas o dulces se hacen de las frutas naturales que se dan en la región como dulce de mango, dulce de guayaba, y arroz con leche; son comidas que se ofrecen entre vecinos que van a visitar alguna casa.

BARAJA O NAIPE

ORIGEN:

BARAJA O NAIPE: Estos suelen ser unas estampas rectangulares, la mayoría de las veces hechas de cartón, que tienen un dibujo por una cara y ciertos objetos en la otra o un numero de figuras.

Las cartas o naipes suelen tener un dibujo por la parte de atrás, variables de unos mazos a otros.

Las investigaciones señalan que los naipes, y, por ende la baraja fueron creados en el siglo XII en China 34, y que llegaron a Europa desde
Oriente, introducidos en España por los Árabes, para luego pasar a Italia durante el reinado de Pedro III de Aragón.

Existen diferentes tipos de barajas, cada país o región posee las suyas propias, algunas mas conocidas que otras, como por ejemplo la baraja
Española, la Inglesa, la Francesa o de Tarot.

La primera mención que se hace de un juego de naipes es en Barcelona - España, en 1310 por el Consejo de Ciento, con lo que ya existían
anteriormente.

TIPOS DE BARAJA O NAIPE:

1) Baraja Española
2) Baraja Alemana
3) Baraja Suiza

Ilustración: Artesanías Criollas Arauca

FORMAS Y REGLAS DE JUGARLO:

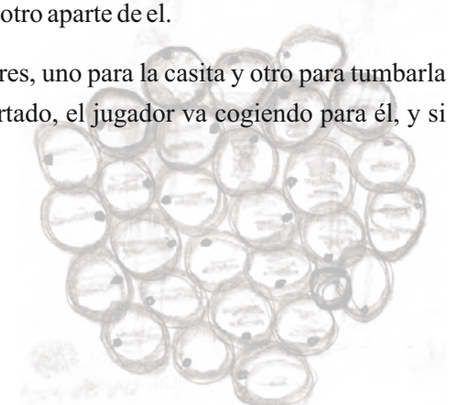
1.- En Arauca, también se practica hace muchos años, pero con el juego del Quirimenduñe, que consiste en adivinar cuantas pepas tiene su rival con el cual se hace la apuesta y se dicen estas palabras; el uno le dice al otro: “Quirimenduñe” y el otro dice “abra el puño” y dice el otro “sobre cuantas si adivina”, ejemplo: (10) se las da todas y si no adivina le paga las que tenga el contrario empuñado en la mano.

2.- Pares o Nones; si adivina la cantidad gana y uno pierde y paga la cantidad que tenga el otro.

3.- Chaparrito Floriao: ¿Con cuántas flores?, con 10 si adivina gana y si no, pierde las 10 pepas. Chaparrito floriao ¿Cuántas flores?, Ejemplo: Son 15.

4.- ¿Vamos al Río?, ¿Con cuántas ollas?, si tiene 03 pepas se dice que adivinó y gana la persona que acertó y no paga las 03 pepas al otro aparte de el.

5.- La Casita o Castillo; también 02 jugadores, uno para la casita y otro para tumbarla con un tiro con una pepa, cada tiro no acertado, el jugador va cogiendo para él, y si también el castillo son para el otro
jugador.



EL JUEGO DEL MARARAY

MARARAY, es una pepa de color café que se produce en una palmera del mismo nombre. Y con lo cual durante años, muchos niños, jóvenes y adultos del Municipio de Moniquirá (Boyacá), practicaron diversos juegos que se han convertido en toda una tradición.(Allí en Moniquirá, hay una Fundación llamada El Mararay).

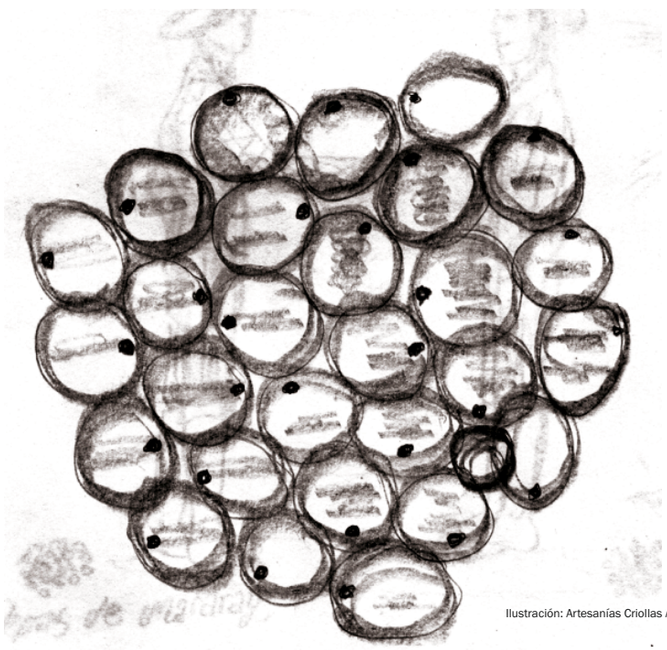


Ilustración: Artesanías Criollas Arauca

Su fruto cuando está maduro es de color amarillo y cuando se seca se le quita la concha y queda de color café, como dijimos al principio, su fruto por dentro es muy similar al coco, se machuca y se come, es muy rico en calorías.

REGLAS DEL JUEGO:

El jugador que no se percate de la coincidencia de una carta y el número pronunciado del anterior jugador se lleva el mazo del juego si un jugador tarda mas de 2 segundos en soltar la carta tendrá que recoger el mazo cuando solo queden 2 jugadores y uno de ellos no tenga cartas en la mano al ultimo jugador puede seguir la partida solo y podría conseguir un empate(el otro jugador debe estar vigilado de que no haya ninguna coincidencia) a menos de que pierda , como señala arriba se lleva el mazo.

COMO SE JUEGA:

Se juega con todas las cartas, cada persona juega con cinco cartas, el puntaje máximo es 52 llamado ajiley , el siete de oros es el comodín , el puntaje lo marcan las cartas de la misma pinta , todas las cartas valen 10 puntos excepto los ases o el comodín que valen 11 y los siete y seis el valor de su numero.

JUEGO DE ZARANDA

ORIGEN:

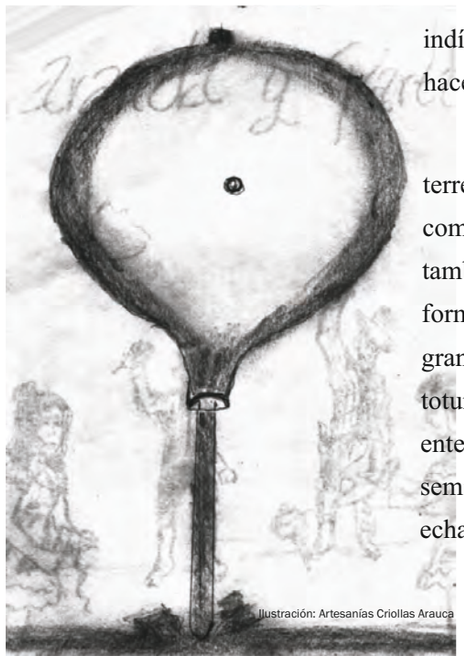


Ilustración: Artesanías Criollas Arauca

La Zaranda, se dice que es de origen indígena, que la utilizaban en épocas antiguas para hacer juegos y utensilios domésticos.

¿Cómo es la pepa?: se da en cualquier terreno templado o semitemplado, se conoce como calabazo pequeño y es un bejuco rastrero y también trepa en los arboles la flor es amarilla en forma de paraguas. También hay un camazo grande que se da igual y que se utiliza para hacer totumas de camazo para ordeñar, echar comida y entero se le abre un hueco, se saca la tripa y la semilla, se coloca un tapón de palo o tuza, para echar agua, melao o manteca de marrano.

ELABORACIÓN DE LA ZARANDA:

Cuando está jecha (madura), se coge y se le hace un hueco arriba y abajo, se limpia sacándole la tripa y las semillas, que queden centrados ambos orificios, luego se coge un palito, este se redondea e introduce en ella (totuma) y se le echa cera de abeja, para que selle el palo y no se afloje al bailar.

FORMA DE BAILARLA:

Se enrolla de abajo hacia arriba con una cabuya, pita o guaral. Se introduce por un orificio de una paleta que es la que da las revoluciones o vueltas una vez que esta empieza a girar.

Las hay serenas, tataretas, zumbadoras, más pequeñas y muy grandes.

NOMBRE DE LA ZARANDA:

Ilustración: Artesanías Criollas Arauca

Baile de la Zaranda y Partida

Se dice que “la mujer bailadora de un lado a otro, se mueve más que una zaranda tatareta”.

Es exclusivo para las mujeres, niñas, jóvenes y adultas. Se realiza en un juego que consiste en que las mujeres bailan la zaranda y los hombres tiran a partirlas con el trompo.

La zaranda que no la partan en cada una de las rondas del juego es la campeona, esta obtiene un premio.